





S U N P A B L O  
LONDON  
CALLING



Juego de rol en un mundo postapocalíptico

## London Calling, juego de rol en un mundo postapocalíptico

Todo el material de este libro, salvo las ilustraciones, que pertenecen a sus respectivos dueños, se encuentra bajo licencia Creative Commons.



**Idea original:** Sun Pablo

**Diseño y maquetación:** Sun Pablo

**Primera Edición:** Enero 2013

**Edición:** Beta 1.4 (2017)

**Contacto:** [londoncallingrpg.wordpress.com](http://londoncallingrpg.wordpress.com)  
[pabloastur@hotmail.com](mailto:pabloastur@hotmail.com)

### **Licencia:**

Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra bajo las condiciones siguientes:

- **Reconocimiento** — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).
- **No comercial** — No puede utilizar esta obra para fines comerciales.
- **Sin obras derivadas** — No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.



*Este libro de reglas está dedicado a todos esos viejos amigos que  
se pierden por los caminos de la vida y el paso del tiempo.*

*Los buenos momentos permanecen en los corazones.*



# INDICE

## PRESENTACION

¿Qué es un juego de rol? . . . . .	9
Sistema de juego . . . . .	11
Introducción . . . . .	13

## CREACION DE PERSONAJES

Características . . . . .	17
Puntos de vida . . . . .	19
Edad . . . . .	19
Nivel de Protección Radiológica (NPR) . . . . .	20
Contador de Radiación Corporal (CRC) . . . . .	20
Tipos de personajes . . . . .	21
Habilidades . . . . .	25
Tiradas de característica . . . . .	31
Críticos y pifias . . . . .	34
Rasgos personales . . . . .	35
Tiradas de resistencia. . . . .	38
Tabla de resistencia . . . . .	39

## ENEMIGOS Y REFUGIOS

Tipos de enemigos . . . . .	40
Animales y bestias mutantes . . . . .	52
Día y noche: encuentros . . . . .	65
Tablas de creación aleatoria . . . . .	66
El mundo tras el holocausto. . . . .	68
Mapamundi . . . . .	71
Refugios . . . . .	72

**COMBATE Y ARMAS**

Desarrollo de los combates . . . . .	79
Heridas . . . . .	86
Tabla de heridas graves . . . . .	87
Tiradas de Radiación . . . . .	88
Contaminación radiactiva . . . . .	90
Tabla de contaminación radiactiva . . . . .	91
Efectos y daño de la radiación . . . . .	92
Armas . . . . .	93
Protecciones . . . . .	102
Equipo . . . . .	105
Tablas de búsqueda . . . . .	110
Situaciones especiales . . . . .	111

**SUPERVIVENCIA**

Niveles y efectos de la fatiga . . . . .	116
Hambre y sed . . . . .	118
Condiciones meteorológicas . . . . .	121
Tabla de meteorología activa . . . . .	125
Desplazamiento y tiempo . . . . .	127

**AYUDAS**

Consejos al director . . . . .	130
Aventura: Primer invierno . . . . .	134
Hoja de personaje . . . . .	150
Personajes de ejemplo . . . . .	151

# PRESENTACION

## QUE ES UN JUEGO DE ROL

El rol es un tipo de juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores representan personajes imaginarios a lo largo de una historia en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores, dando una libertad de acciones y movimiento sin precedentes en otros tipos de entretenimiento. La historia se visualiza desde la imaginación y la narración. Para jugar a un juego de rol no se necesita mucho más que algunos dados, lápiz, papel y unos pocos amigos.

En los juegos de rol nadie gana ni pierde, siendo la cooperación entre los miembros del grupo de aventureros el elemento principal que puede llevar las situaciones expuestas por el director al éxito o al fracaso. Los personajes pueden morir o pueden cubrirse de gloria y riquezas, pero nunca ganan o pierden.

El curso de las partidas está supervisado por uno de los participantes en el juego, que se le distingue de los jugadores mediante el término «director de juego», aunque también se le llama máster, árbitro o narrador, entre otros. El director de juego es quien cumple las funciones de narrador de la historia y mediador entre los jugadores, e interpreta a aquellos personajes no caracterizados por estos, los personajes no jugadores (PNJs).

Su objetivo principal no es intentar acabar con los personajes, sino crear la trama por la que discurrirá la aventura y representar todo aquello que no compete a los personajes jugadores (*PJs*).

Un director de juego se considera bueno cuando gracias a la ambientación creada por él se consigue que todo el grupo se divierta y quiera volver a jugar. No hay nada más gratificante para un director que sus jugadores quieran volver a jugar con él.

La mayor parte de una partida de rol es hablada, comentando situaciones, tiradas y acciones. Básicamente el director propone una meta y los jugadores intentarán llevarla a cabo usando las reglas para dar coherencia a todo el conjunto.

Personalmente creo que la clave de los juegos de rol radica en la absoluta libertad de acción y creación que otros tipos de entretenimiento no tienen. Se podría decir que el rol es un tipo de arte, ya que permite crear y estimular las emociones de todo un grupo de gente. No hay muchos tipos de arte que permiten tanto al creador como al receptor compartir emociones mientras se divierten todos al mismo tiempo.

## SISTEMA DE JUEGO

London Calling se basa en el sistema genérico BRP (Juego de Rol Básico, en español). Este sistema fue diseñado por primera vez en el año 1980 de la mano de Chaosium, y desde entonces infinidad de juegos lo han usado como base, algunos tan conocidos como RuneQuest, La Llamada de Cthulhu o Stormbringer. En el año 2008 se ha publicado su última versión hasta el momento y actualmente existe una comunidad activa de fans y admiradores de este viejo sistema que ha sido partícipe en el nacimiento del rol.

El sistema BRP consiste primeramente en definir a cada personaje jugador por una serie de características base que en London Calling son: Fuerza (*FUE*), Constitución (*CON*), Tamaño (*TAM*), Inteligencia (*INT*), Destreza (*DES*) y Carisma (*CAR*). Estas características permiten adquirir ciertas competencias o habilidades como saltar, esconderse, comerciar o luchar, que se expresan mediante una cifra porcentual. Por lo tanto tenemos dos cosas que hay que diferenciar claramente: primero las características, que son la base de todo personaje, y después las habilidades, que detallan las diferentes capacidades que tendrá cada personaje y que dependen directamente de las características.

La regla central del sistema de juego de London Calling consiste en llevar a cabo las resoluciones de las acciones de los personajes mediante tiradas de un dado de 100, cuya abreviatura es 1D100, refiriéndose siempre a esas cifras porcentuales.

**Los resultados que se obtienen en una tirada de dado de 100 iguales o inferiores al porcentaje de una determinada habilidad son un éxito y los resultados superiores son un fallo.**

Prácticamente todas las acciones llevadas a cabo por los personajes tanto jugadores como no jugadores son resueltas de esta manera, como abrir cerraduras, esconderse, curar a un compañero, leer y escribir, etc.

En el sistema BRP hay algunos casos concretos en que las situaciones no se resuelven tirando dados porcentuales, como es el caso del enfrentamiento de las características (Fuerza contra Fuerza o Inteligencia contra Inteligencia, por ejemplo), sino que se resuelven usando la Tabla de Resistencia, cuyo funcionamiento se explica más adelante. También hay varias tablas a lo largo del manual que ayudan a resolver situaciones de manera rápida y concisa con una sola tirada.

Es muy importante para los iniciados resaltar la diferencia entre *característica* y *habilidad*, describiendo la primera los aspectos básicos de un personaje que determinarán las habilidades que este posee. Podría decirse que las características son los atributos naturales de un personaje, mientras que sus habilidades representan lo que ha ido aprendiendo a lo largo de su vida y de sus experiencias, o las cosas que es capaz de hacer.

Por último, es necesario destacar que los personajes de London Calling no son héroes sino supervivientes, por lo que los éxitos de este tipo de grupos serán mucho más dramáticos y meritorios.





## INTRODUCCION

Todo ocurrió a finales del año 89.

Los primeros meses traían algo de luz y esperanza al mundo tras el Tratado de Washington, en el cual las dos superpotencias se comprometían a destruir sus armas nucleares de medio y largo alcance. Las continuas reuniones entre el Presidente de los Estados Unidos, Ronald Reagan, y el Presidente Ejecutivo de la Unión Soviética, Mijaíl Gorbachov, hacían presagiar que el fin de la Guerra Fría sería inminente y que el fantasma del holocausto nuclear se disiparía para siempre. Estábamos equivocados.

El golpe de Estado perpetrado en la Unión Soviética en octubre no hacía presagiar nada bueno. Miembros radicales del PCUS depusieron al presidente Gorbachov de sus funciones, seguido de promesas de acuerdos de paz y buenas intenciones.

Semanas más tarde, la explosión de un artefacto en la Casa Blanca que dejó al presidente Reagan malherido e incapacitado de sus funciones, y cuya autoría se quiso atribuir sin pruebas concluyentes a un grupo terrorista norteamericano de ideales comunistas, fue el comienzo de una gran crisis entre ambas potencias. Las oficinas de inteligencia de ambas naciones eran auténticos hervideros de información, y tras la localización de varios submarinos nucleares situados en puntos estratégicos por parte de ambos bandos, quedó claro que no se estaban realizando maniobras rutinarias de espionaje, sino tomando posiciones para un hipotético ataque.

A causa de toda esta presión sumada a la vertiginosa escalada armamentística, sucedió un hecho que fue el punto de inflexión en el enfrentamiento entre los dos gigantes: debido a un malentendido y a un gravísimo error en la recepción de una

información clasificada enviada a la base norteamericana de Incirlik en Turquía, y aderezado con la psicosis del mando militar allí destinado, a las 4:17 horas del 20 de noviembre, el comandante al mando de esa base ordena el lanzamiento de varios ICBMs con destino a Moscú y hacia otros puntos clave de la Unión Soviética. Después de aquello, se desencadenó el mismísimo infierno...

Tras la muerte de mil millones de personas en las primeras 24 horas, sobrevino la oscuridad, ocasionada por el humo de las detonaciones, el polvo nuclear y las ciudades ardiendo sin control. De inmediato, llegó la caída de las naciones y la destrucción de los modelos de sociedad que conocimos. En las grandes ciudades se interrumpieron los suministros de energía, de alimentos y de agua potable, lo que originó grandes masas de personas enfermas y debilitadas. Los ejércitos y las fuerzas de seguridad organizadas desaparecieron, dando lugar al pillaje, al saqueo y a grupos armados de gente sin escrúpulos. El dinero perdió su valor al desaparecer los mercados financieros que lo determinaban. Los pocos hospitales que no resultaron destruidos, no disponían de energía eléctrica ni de personal suficiente para atender a nadie, lo que incrementó la mortalidad entre los heridos y afectados, y permitió la rápida extensión de las epidemias.

Debido a la enorme alteración de la temperatura del planeta, se ha producido una considerable reducción de la capa de ozono, lo que ha hecho que los rayos ultravioleta provenientes del Sol sean mucho más dañinos que antaño.

Las drásticas diferencias de temperatura entre los océanos y los continentes han generado tal caos climático, que la vida en zonas costeras es enormemente dura y prácticamente inexistente.

El uso indiscriminado de los arsenales nucleares globales ha ocasionado un descenso drástico de la temperatura, sumiendo al planeta en una nueva glaciación. Los más optimistas creen que quizá dure una década, los más realistas piensan que cien años. La contaminación radiactiva del aire, del agua y de los alimentos se extenderá durante siglos.

Los grandes núcleos urbanos conocidos son ahora ciudades fantasma, enormes cementerios en los cuales la vegetación y la vida salvaje comienza a acostumbrarse a la nueva situación. Muchos de estos lugares están inundados, como Londres o Nueva York. Las capitales mundiales son un amasijo de restos de hormigón y metal, además innumerables incendios arden desde hace muchísimo tiempo sin control. Caminar por estas fantasmagóricas calles, aparte del peligro que conlleva, crea una especie de agonía psicológica insoportable, mezcla de soledad, tristeza, melancolía y miedo, aunque lo peor de todo son esas criaturas que comenzaron a aparecer poco después del holocausto, esa fue la auténtica pesadilla que nos tenía reservada la guerra. Muchos de los supervivientes no murieron, sino que se transformaron en horribles mutantes que, en los primeros días, redujeron drásticamente el número de supervivientes. Esos monstruos originados por la radiactividad, dieron rienda suelta a su hambre insaciable con una voracidad y violencia inhumanas. Sólo salen en la oscuridad, pero durante muchas noches, los gritos de muchos de los supervivientes que aún permanecían en las ciudades fueron una auténtica pesadilla capaz de hacer enloquecer a las mentes más fuertes.

América, Europa y Asia son desiertos contaminados y campos de muerte y horror donde cada día que pasa, permanecer con vida se vuelve más y más complicado.

En África y Oceanía el efecto de las armas ha sido menor pero no se ha podido evitar la propagación de ese extraño efecto causante de la transformación de las personas en mutantes, y dada la rápida capacidad de reproducción que poseen estas horribles criaturas, esos lugares pueden ser un infierno de dimensiones inimaginables donde el desarrollo de la vida normal es prácticamente imposible.

Unos pocos centenares de miles han sobrevivido al infierno desencadenado. Algunos sobreviven como pueden en las ruinas urbanas, otros prefirieron buscar cobijo en la naturaleza, fuera de las peligrosas ciudades. La mayoría de grupos de supervivientes son hostiles, practican el canibalismo y disparan antes de preguntar, y aunque ocasionalmente todavía es posible encontrar algo de humanidad, las posibilidades de encontrarse con grupos benevolentes son muy escasas, casi cuestión de azar.

La única señal de civilización hallada, es una grabación de radio sintonizada por unos pocos aparatos que no han sido afectados por el pulso electromagnético. Se trata de un breve e inquietante mensaje radiofónico que se escucha de manera intermitente, en el cual, aparte de un repetitivo S.O.S. en código Morse, se habla de manera confusa de la existencia de un gran refugio subterráneo y del último vestigio de la civilización que conocimos, que sobrevive a las afueras de un Londres ahora remoto, fantasmagórico y prácticamente imposible de alcanzar.

Y por si esto fuera poco, una oscura amenaza olvidada espera su momento en un gélido y remoto lugar de la Antártida.

Finalmente, el frío, la oscuridad y un silencio sobrecogedor se han adueñado del mundo, pero pese a todo, la pesadilla no ha hecho más que comenzar...

# CREACION DE PERSONAJES

## CARACTERISTICAS

Las características son los atributos básicos de los personajes y tienen valores comprendidos entre 8 y 18. Ningún personaje puede tener una característica con valor cero porque de ser así, el personaje muere. Las características pueden ser aumentadas en raras ocasiones, pero nunca podrán tener valores superiores a 20.

Los personajes tienen seis características base que son: Fuerza (*FUE*), Constitución (*CON*), Tamaño (*TAM*), Inteligencia (*INT*), Destreza (*DES*) y Carisma (*CAR*). Cada una de estas seis características se generan tirando 2D6+6. Si la suma de todas ellas es inferior a 50, se pueden repetir las tiradas de nuevo.

**Fuerza:** mide la potencia muscular del personaje. Un personaje de fuerza 18 es capaz de levantar pesos por encima de los 200 kilos, uno de fuerza 1 a duras penas podría mantenerse en pie.

**Constitución:** refleja la salud y la energía del personaje, así como su aguante y resistencia. Alguien de constitución 18 estaría cerca del récord mundial de maratón, alguien de constitución 1 es alguien tan enclenque o tan enfermo, que un simple catarro acabaría con él. La constitución también determina de manera excepcional el movimiento del personaje durante su turno de combate, durante el cual la constitución indica la distancia en metros que el personaje puede recorrer.

**Tamaño:** representa el peso y la altura del personaje. Una persona de tamaño 18 pasa los dos metros de altura y los cien kilos de peso, alguien de tamaño 1 ha visto reducida su masa corporal de manera dramática, ya sea por amputaciones o por disminución de peso por enfermedad, sería casi un esqueleto andante.

**Inteligencia:** engloba muchos rasgos del personaje como la velocidad de aprendizaje, su intuición o su memoria, entre muchos otros. Un individuo de inteligencia 18 es un superdotado con una mente prodigiosa, por otro lado, alguien de inteligencia 1 estaría en estado prácticamente vegetal.

**Destreza:** engloba la agilidad, la rapidez de respuesta y de reacción, y la solvencia del personaje con el medio que le rodea, entre otras facetas. Un personaje de destreza 18 es capaz de montar y desmontar un bloque motor con los ojos vendados en tiempo récord, por contrapartida, alguien de destreza 1 sería incapaz de manejar un cubierto sin hacerse daño.

**Carisma:** es la capacidad de relacionarse con los demás, la simpatía que despierta el personaje y su nivel de liderazgo. Alguien de carisma 18 es capaz de poner de su parte a una gran masa de personas en cuestión de pocos minutos, por contra, alguien de carisma 1 provoca repulsión y agresividad hasta en los animales.

## PUNTOS DE VIDA

Los Puntos de Vida (*PV*) miden la cantidad de daño que puede resistir un personaje. Si llegan a cero, este muere. El número de Puntos de Vida viene determinado por la CON + TAM.

Un personaje recupera 1D4 Puntos de Vida cada 24 horas de juego.

## EDAD Y OTROS RASGOS

La edad del personaje es igual a  $17 + 1D20$  años. Si el jugador lo desea, puede comenzar con la edad que quiera y por cada año que pase de 50 podrá repartir un 15% de la manera que prefiera entre sus habilidades, aunque a cambio deberá restar 1 punto de característica por cada año de más debido a los efectos del envejecimiento, ¡los años no pasan en balde!

Lo relativo al nombre, sexo, raza, lugar de nacimiento, color de ojos, estilo de cabello y otros detalles de personalización del personaje puede escogerlos el jugador a su antojo siempre y cuando el director lo permita, no obstante, London Calling pretende ser un mundo deprimente y dramático, por lo que un director serio no debería permitir ciertas frivolidades como crestas de color verde, camisetas sin mangas con muñequeras de pinchos o un gran sentido del humor, ya que un personaje podría estar dedicando su tiempo a algo tan serio como tratar de poner a salvo a su mujer y a su hijo mientras un grupo de psicópatas caníbales intenta darles caza.

## NIVEL DE PROTECCION RADIOLOGICA NPR

Todos los personajes tienen un Nivel de Protección Radiológica (NPR) que se usa para determinar su resistencia natural a la radiactividad. El Nivel de Protección Radiológica se determina sumando FUE + CON + TAM + 1D20 y no varía nunca. Cada vez que el director pida a los jugadores una Tirada de Radiación, deberán sacar un valor igual o menor que el NPR del personaje, si no, se verán afectados por la radiactividad como se explica más adelante.

## CONTADOR DE RADIACION CORPORAL CRC

El rad es la unidad radiobiológica que mide la dosis de radiación ionizante absorbida por una persona. El personaje va acumulando esos puntos de radiación (*Rads*) y cuando llega a ciertos límites comenzará a sufrir las consecuencias.

Los jugadores tienen un dosímetro o Contador de Radiación Corporal (CRC) en su ficha de personaje, que indica el número de radiación absorbida y va del 1 al 100. Si llega al nivel crítico de 100, el personaje muere.

Cada punto de este contador equivale a 10 rads y mientras el personaje se mantenga por debajo del umbral de los 200 rads (20 puntos en el contador de la hoja de personaje), no tendrá consecuencias remarcables. Una vez que el personaje acumule contaminación en su cuerpo por encima de 200, empezará a notar los efectos de la radiación perdiendo puntos de característica de manera permanente y teniendo efectos secundarios cada vez mayores como hemorragias, diarreas, vómitos o hematomas en la piel.



## TIPOS DE PERSONAJES

A continuación se detallan un serie de profesiones que pueden ser escogidas al azar tirando 1D12 al crear el personaje, aunque si el jugador lo desea y el director lo permite, se pueden crear profesiones escogiendo la opción "*Otros*" sin necesidad de realizar la tirada de profesión.

**Trabajador:** la guerra terminó con el sistema de vida que tanto esfuerzo le había costado conseguir. Su familia es cosa del pasado pero por lo menos sigue vivo y está dispuesto a seguir luchando, como siempre ha hecho.

*Habilidades base:* Reparar, Explosivos, Refugio y 1D6 habilidades adicionales.

**Científico:** él sabía que esto sucedería más tarde o más temprano. Gracias a sus conocimientos en múltiples materias, logra seguir con vida y está feliz por ello. Su sueño es encontrar un remedio para las transformaciones mutantes.

*Habilidades base:* Sistemas, Liderazgo, Primeros auxilios, Detectar radiación y 1D4 habilidades adicionales.

**Médico:** hizo lo que pudo durante los primeros días de la guerra hasta que exhausto y sin medios no tuvo otra alternativa que huir. Su dotes en medicina le hacen un miembro indispensable para cualquier grupo. A pesar del desastre siempre mantiene su ética médica, aunque vista con ropas de camuflaje.

*Habilidades base:* Liderazgo, Primeros auxilios y 1D6 habilidades adicionales. Un médico es capaz de curar 1D6 Puntos de Vida de un personaje herido una vez al día.

**Ingeniero:** ha sobrevivido al holocausto nuclear gracias a su refugio de primera clase construido por él mismo. Es una persona brillante y cabal con grandes dotes de liderazgo y gran habilidad. Un refugio construido por él a buen seguro que estará bien hecho.

*Habilidades base:* Reparar, Refugio y 1D8 habilidades adicionales.

**Soldado:** primero ayudó mientras pudo a los civiles tras los primeros ataques, y posteriormente aguantó valientemente con sus compañeros en su base los múltiples ataques mutantes cuando esos monstruos comenzaron a proliferar. Su dominio de las armas da mucha seguridad al grupo.

*Habilidades base:* habilidad base en Armas al 20% menos Pelear. Atletismo, Puntería y 1D4 habilidades adicionales.

**Policía:** en su anterior vida era un agente de la ley correcto y leal. Intenta mantener el orden y el buen hacer dentro del grupo gracias a sus buenas dotes de líder, y tiene una gran percepción sobre el mundo que le rodea.

*Habilidades base:* habilidad base en Armas al 15% menos Explosivos. Liderazgo, Rastrear, Buscar, Percepción y 1D4 habilidades adicionales.

**Bombero:** formó parte de la primera fuerza de choque contra la devastación del holocausto nuclear y ha visto los mayores horrores y tragedias de la guerra. Su buena forma física, así como su conocimiento del terreno, ha hecho que se mantengan con vida muchas personas.

*Habilidades base:* Atletismo, Primeros auxilios, Detectar radiación y 1D6 habilidades adicionales.

**Detective:** antes de la guerra era un sabueso cazarrecompensas al que no se le escapaba un detalle. Sus técnicas de sigilo y de rastreo y su dominio de las armas cortas, le han mantenido con vida hasta ahora y pretende que siga siendo así, a costa de lo que sea.

*Habilidades base:* Buscar, Sigilo, Rastrear, Ocultarse, Sistemas, Armas c/c y Armas de fuego.

**Estudiante:** le quedaban pocas asignaturas para terminar la carrera cuando ocurrió el desastre. No sabe muy bien por qué ni cómo, pero ha sobrevivido. Si bien es una persona que no destaca en nada en particular, aprende muy rápido, lo cual unido a su juventud y agilidad puede llegar a convertirle en alguien indispensable para el grupo.

*Habilidades base:* Sistemas, Reparación, Atletismo, Sigilo y 1D6 habilidades adicionales. Capacidad de aprender más rápido (en lugar de 1D8 para mejorar una habilidad, tira 1D10)

**Comando:** formaba parte de un cuerpo de fuerzas especiales del ejército y estaba preparado para la catástrofe nuclear. Convencido de que podía sobrevivir, el gran reto de verdad comienza ahora. Su superior dominio en técnicas de combate y sigilo hacen de este personaje un arma mortífera y precisa.

*Habilidades base:* habilidad base en Sigilo, Supervivencia, Ocultarse, Rastrear, Puntería y Armas al 15% y 1D4 habilidades adicionales. Puede comenzar con un arma automática.

**Piloto:** su habilidad para hacer volar tanto helicópteros como aviones ligeros le sirvió para librarse de una muerte segura. Daría cualquier cosa por encontrar un aparato volador en buen estado, y llegado el caso, este tipo de personaje sería de una ayuda vital para el grupo, ya que es el único capaz de manejar ese tipo de vehículos.

*Habilidades base:* Reparar, Rastrear, Orientación, Primeros auxilios y 1D6 habilidades adicionales.

**Otros:** este grupo engloba cualquier profesión no descrita en las anteriores, el personaje puede ser desde un parado hasta un juez o un exfutbolista, cualquier profesión razonable puede crearse con la ayuda del director. Las habilidades base para este tipo de personajes deberán ser discutidas con el director, ya que la variedad es casi ilimitada.

*Habilidades base:* escoge una profesión COMÚN de tu elección que no esté en la lista y tira 1D8+1 para determinar el número de habilidades en las que destaca.

## HABILIDADES

Las habilidades reflejan en forma de porcentaje todas aquellas aptitudes que posee un personaje y que no han sido adquiridas de forma natural. El porcentaje que aparece entre paréntesis al lado de cada habilidad representa una base mínima que ha adquirido el personaje debido a la experiencia durante su vida hasta el momento actual y siempre se partirá con ese mínimo independientemente de si se escoge esa habilidad o no, en cuyo caso se sumará el porcentaje base con el obtenido. En ocasiones pueden darse situaciones en las que no existe una habilidad específica para una acción determinada, en ese caso se usan la Tiradas de Característica, como se explica más adelante. **Para determinar el porcentaje de una habilidad, se tira 1D100 y se divide el resultado a la mitad, redondeando hacia arriba en caso de decimales.** Ejemplo:  $37/2=18,5$  quedaría en 19%.

Para mejorar una habilidad, primero el jugador debe tener una tirada con éxito durante la aventura, entonces hace una marca en su hoja de personaje junto a esa habilidad y al final de la partida tendrá una oportunidad de mejorarla tirando 1D100 UNA SÓLA VEZ. Si saca un número mayor que el porcentaje de la habilidad, ésta aumenta; tira 1D8 y suma el resultado a la habilidad. Cuando una habilidad llega al 90%, ya no se usa el 1D8 para aumentarla, sino que si se supera la primera tirada con 1D100, la habilidad aumenta automáticamente 1 punto.

**Modificador de dificultad:** el director puede determinar que una acción determinada entraña una dificultad añadida. En esos casos se aplica al valor de la habilidad una penalización del -10% para acciones *difíciles* y del -20% para las *muy difíciles*. Ejemplo: un personaje con 36% en Buscar, intenta hallar un objeto tan bien escondido que el director decide que la tarea será *difícil*, de esta manera, su porcentaje se quedará en un 26% ( $36-10=26$ ).

## LISTA DE HABILIDADES

**Atletismo (FUE x2%)** Esta importante habilidad engloba muchas acciones que implican esfuerzo físico como correr, saltar, nadar o trepar. En los grandes edificios en ruinas es prácticamente vital saltar, trepar y realizar otros esfuerzos físicos para alcanzar las zonas más seguras.

**Buscar (10%)** Esta habilidad se usa para intentar encontrar cosas materiales de manera activa como objetos, puertas ocultas, trampas o detectar a un enemigo escondido. También sirve para registrar un cadáver o una habitación minuciosamente.

**Detectar radiación (00%)** Esta habilidad sirve para detectar zonas de radiación o alimentos y agua contaminados. Comienza siempre al 0% y no se puede mejorar con la experiencia, simplemente aumenta un 1% cada vez que se supera una Tirada de Radiación. El personaje detecta cosas irradiadas fijándose en el entorno e incluso adquiriendo poco a poco sensibilidad a zonas u objetos irradiados.

**Esconderse (10%)** Esta habilidad se utiliza para ocultarse, preparar una emboscada, buscar una posición semiprotegida en combate (el enemigo atacante sufre penalización en Armas de fuego) e incluso camuflarse si tiene las pinturas y utensilios necesarios.

**Esquivar (DES x2%)** Esta habilidad sirve para combates cuerpo a cuerpo y dará al personaje una ocasión extra de sobrevivir evitando los ataques que reciba. Si cae al suelo, una tirada con éxito le permitirá levantarse sin ser golpeado. Esta habilidad es vital cuando un arma da problemas y los enemigos pisan los talones.

**Forzar cerraduras (05%)** El personaje podrá abrir todo tipo de cerraduras y candados que no sean de seguridad. Muy útil para cajas y armarios cerrados con llave, aunque también alguien podría salvar su vida si está atrapado en un callejón entre varios enemigos y una verja cerrada con candado es la última esperanza de escapar.

**Idiomas (INT x2%)** El personaje sabe leer y escribir un número de idiomas igual a su INT/3 redondeando hacia arriba, además, una tirada con éxito también permite sacar trazos de información por contexto de lenguajes desconocidos. Muy útil cuando se pretende salir del país natal o para comunicarse con personajes extranjeros.

**Liderazgo (05%)** Con esta habilidad, el personaje es capaz de organizar al grupo de manera cabal en acciones cotidianas o darles órdenes de combate. Un éxito puede significar una reducción razonable de los enemigos que el director tenía en mente al dirigir al grupo por una ruta mejor, un fallo significaría exactamente lo contrario. Con un crítico y una pifia los efectos serán mucho mayores.

**Orientación (05%)** El personaje puede interpretar y crear mapas de la zona, así como no perderse de camino al refugio u orientarse de noche. Un crítico lleva por el mejor camino posible, una pifia significa ir por el camino más largo o crear un mapa tan horrible que ni siquiera él entendería.

**Percepción (10%)** Esta habilidad engloba acciones que se realicen con los sentidos como escuchar, oler, ver, degustar, palpar, percibir comportamientos en las personas o cambios en el entorno o el clima. Es muy usada en combate ya que permite localizar enemigos que no estén a cubierto antes de que ellos te descubran a ti.

**Persuasión (CAR x2%)** Esta habilidad sirve para convencer a otras personas por medio de la palabra y conseguir que en un trato o trueque el personaje saque algo de provecho.

**Primeros auxilios (05%)** El personaje puede curar heridas menores, diagnosticar y tratar enfermedades comunes. Cosas como parar una hemorragia, entablillar un miembro roto o poner puntos de sutura se hacen con primeros auxilios. El paciente recupera 1D4 aunque con kits médicos, el efecto de recuperación puede ser mayor.

**Rastrear (10%)** Esta habilidad permite seguir el rastro de alguien o algo. Si la persona o animal al que se está siguiendo está herido, el porcentaje de rastrear aumenta un 20%.

**Refugio (10%)** Esta habilidad permite encontrar el lugar apropiado y los elementos necesarios para acondicionar la zona y hacer un pequeño refugio nuclear o también montar campamento en lugar seguro. Se tardarán seis horas de trabajo duro en hacer un refugio excavado y algo menos en acondicionar un sótano, aunque con un kit de herramientas apropiado se tardaría mucho menos. Un fallo significa que el refugio será encontrado más fácilmente por enemigos y un éxito lo hará más seguro.

**Reparar (DES x2%)** La habilidad abarca reparaciones básicas de mecánica y electricidad, así como desencasquillar o reparar armas más rápidamente.

**Sigilo (10%)** Esta habilidad permite al personaje desplazarse sin hacer ruido, infiltrarse o sorprender a un enemigo. Un personaje que saca un éxito en sigilo solamente podrá ser descubierto con una tirada bajo la destreza del adversario.



**Sistemas (05%)** Sistemas engloba tanto el conocimiento en electrónica e informática como el montaje y anulación de sistemas y mecanismos de seguridad y/o de alarma.

**Supervivencia (05%)** Esta habilidad engloba muchas acciones secundarias necesarias para mantenerse a salvo en el entorno como hacer fuego, potabilizar agua, buscar comida, cazar, pescar, establecer un campamento, poner trampas y protegerse del mal tiempo, entre otras.

**Armas c/c (10%)** Esta habilidad se usa para todo tipo de luchas con armas blancas y de golpeo.

**Armas de fuego (05%)** Esta habilidad de primera necesidad se usa para disparar todo tipo de armas de fuego.

**Explosivos (05%)** El personaje tiene conocimiento y domina el uso de todo tipo de explosivos, desde granadas hasta TNT. También sirve para la desactivación de minas y poner trampas explosivas con granadas o tipo Claymore.

**Pelear (CON x2%)** Es la habilidad de combatir sin armas, usando para ello ataques naturales realizados con el cuerpo, tales como patadas, puñetazos o cabezazos.

**Puntería (05%)** Esta habilidad especial sirve para hacer disparos de precisión y tiene un funcionamiento diferente al resto de habilidades: si un personaje decide apuntar, pasará ese turno completo preparando el disparo. En el siguiente turno se hará la tirada bajo puntería, si se consigue se obtendrá un 20% adicional en "armas de fuego" y se doblará el daño del arma si el objetivo es alcanzado. En ese mismo turno también se podrá recargar. La posición de disparo y la bonificación se mantienen en turnos siguientes si el jugador lo desea y no es molestado.

**Entrenamiento de habilidades:** un personaje con un porcentaje igual o superior al 90% en una habilidad, adquiere la maestría y la capacidad de enseñar esa habilidad a otros personajes. El alumno deberá entrenar o aprender durante una semana entera de juego junto al maestro. Al final de esa semana el alumno tendrá la posibilidad de tirar 1D6-1 y añadir el resultado al porcentaje que tenga en la habilidad entrenada. Es importante destacar que el resultado de esa tirada podría ser cero, lo que significaría que el alumno no ha adquirido experiencia a pesar de la enseñanza. El pago por estos valiosos servicios los determinará el propio maestro.

**Escoger un arma:** los personajes empiezan con un arma de su elección aunque también el director podría determinar que los jugadores tirasen 1D8 al crear el personaje para escoger una al azar. Existen ciertas restricciones a la hora de escoger armas al principio: las armas automáticas estaban restringidas a un uso exclusivamente militar antes del holocausto, por lo que difícilmente un personaje podrá tener un arma de este tipo desde el principio a no ser que proceda de América, en cuyo caso los jugadores podrían tirar 1D10 para escoger su arma inicial. Únicamente los personajes *Soldado* y *Comando* podrían empezar como mucho con un subfusil.

En el continente europeo es bastante difícil conseguir un arma que no sea una pistola o una escopeta de caza, y lo mismo pasa con la munición, sin embargo, si el personaje procede de América podrá escoger armas más potentes desde el inicio tales como subfusiles o fusiles de asalto, y la munición también sería relativamente fácil de encontrar, por este motivo, la dificultad de las aventuras variará enormemente dependiendo del país en dónde se desarrolle la acción, siendo mucho más dramáticas en el Viejo Continente.

## TIRADAS DE CARACTERÍSTICA

Durante las partidas pueden darse situaciones en las que no existe una habilidad específica para resolver una acción determinada. Para ese tipo de acciones que no están englobadas dentro de la lista ordinaria de habilidades, se usan las Tiradas de Característica, que sirven también de modificador a la dificultad de la siguiente manera:

**Tirada de esfuerzo (FUE x5):** acciones que conlleven emplear la fuerza, levantar un peso, cargar con un compañero, abrir una pesada trampa, etc.

**Tirada de aguante (CON x5):** aguantar despierto toda la noche, aguantar bebiendo, soportar una enfermedad, soportar picos de radiación, etc.

**Tirada de suerte (INT x5):** echar una partida de ajedrez, encontrar algo justo cuando lo necesitas, que alguien venga a echarle una mano, saber quien miente, etc.

**Tirada de pericia (DES x5):** agarrar la cuerda al final del salto, ser capaz de ponerse el equipo rápidamente, pasar un cargador a un compañero lejano, correr sin derramar la valiosa agua, etc.

**Tirada de carisma (CAR x5):** tratar relaciones interpersonales no descritas en las habilidades, ligar, entablar amistades, que abran la puerta desde dentro de un refugio, etc.

La Tirada de Característica nos dará como resultado un porcentaje y el jugador deberá sacar una tirada igual o menor que esa cifra. Por ejemplo: un personaje con FUE 12 al cual se le pida una Tirada de Esfuerzo, tendrá que obtener una tirada por debajo o igual a 60% para tener éxito (FUE x5=60).

**Modificador de dificultad para tiradas de característica:** a la hora de hacer una Tirada de Característica, queda a criterio del director aplicar una variación del modificador, usando por ejemplo el multiplicador x5 para acciones menos complicadas, como podría ser saltar de una azotea a otra o recargar un arma mientras se corre, hasta el multiplicador x2 o directamente no usar multiplicador alguno para llevar a cabo acciones más complejas o desesperadas, como podría ser lanzarse a un grupo numeroso de enemigos con sólo un cuchillo y conseguir escapar o realizar un desesperado movimiento acrobático para evitar una muerte segura.

Ejemplo: a alguien de DES 11 se le puede pedir una Tirada de Pericia x5 si se trata de una acción común o relativamente fácil de realizar, como podría ser encestar un triple, pero cuando la acción se complica, como intentar encestar el triple con un pívot profesional delante, el modificador de la Tirada de Característica sería x3, x2 o incluso no se aplicaría modificador alguno, en este último caso se tendría que hacer una tirada igual o menor que el valor original de la característica, que en este ejemplo es de 11.

La única forma de aumentar una característica es realizando con éxito un tiro de 1D100 bajo la característica base, es decir, el valor natural del personaje. Si el personaje lo consigue tendrá una oportunidad de aumentar esta característica al terminar la aventura tirando 2D6, si saca un 6 o más, la característica es aumentada 1 punto, aunque este tipo de tiradas se suelen dar en situaciones desesperadas y rara vez se consiguen.

No hay una regla específica para el peso que puede cargar un personaje pero siempre habrá que usar el sentido común. No se podrá perseguir con una pesada mochila a alguien que va sin carga, pero si de lo que se trata es de cargar equipo, 20 o 25 kilos podría ser un peso máximo orientativo.

Las acciones referentes a las habilidades se pueden repetir de manera razonable. Por ejemplo: Forzar cerraduras o Atletismo se pueden repetir cada pocos minutos, pero si se falla en una habilidad como Primeros auxilios o Refugio, un mismo personaje no podrá volver a repetir ese tipo de tiradas en una hora de juego. Estos tiempos sirven para evitar ciertos abusos que los jugadores hacían en los juegos basados en sistemas porcentuales, en los que se repetían acciones una y otra vez con el objeto de ganar experiencia rápidamente.

Si el director percibe que se están realizando este tipo de abusos "*prueba-error*" por parte de los jugadores, este puede perfectamente decretar que el personaje no recibe experiencia alguna por la acción realizada como castigo. Existen reglas específicas para el entrenamiento de habilidades en la página 30.



## CRÍTICOS Y PIFIAS

El crítico es una tirada excepcionalmente buena, y la pifia es una rematadamente mala. Se dice que un personaje tiene un éxito crítico cuando al hacer una tirada con 1D100 bajo una habilidad consigue sacar el 10% o menos del porcentaje que tenga en esa habilidad (redondeando hacia arriba para evitar decimales), lo cual indica que la hace extraordinariamente bien y el director debería premiarlo por ello. Los críticos conseguidos con armas doblan el daño que hacen y un crítico con un rifle de francotirador, por ejemplo, podría ser un tiro en la cabeza.

Ejemplo: el profesor Dimitri Tersakov se encuentra en el camino a un superviviente herido, y después de verificar que no está contaminado decide intentar curarlo con su habilidad Primeros auxilios al 37%. El jugador tira el dado y saca un 4, lo cual significa un crítico (el 10% de 37 es 3,7 pero al redondear hacia arriba quedaría en 4). Dimitri no sólo consigue curar al personaje sino que este le da una linterna y un cargador de munición.

Por contra, un pifia siempre es un resultado de 00 con 1D100 y para jugadores con habilidades por debajo del 50% un 99 también se considera pifia, sin importar el porcentaje que tengamos de habilidad; se podría tener una habilidad al 200% y sacar un 00 seguiría siendo una pifia.

Volviendo al ejemplo anterior, el profesor Dimitri saca un 99 con el D100, por lo que esta vez no sólo no consigue curar al pobre infeliz sino que le hace 1 o 2 puntos adicionales de daño.

## RASGOS PERSONALES

El rasgo personal es una breve historia relativa a la vida o al pasado del personaje que ayuda a darle un poco más de profundidad y a mejorar su interpretación.

Cada jugador debe realizar una tirada con 1D100 en la Tabla de Rasgos Personales. Si el jugador quiere, esta tirada puede hacerse de manera oculta con el director, porque nadie tiene porqué conocer el pasado o los defectos de los demás. No obstante, esta tirada es opcional, no siendo imprescindible a la hora de crear el personaje.

Los jugadores son libres de crear sus propias historias personales para sus personajes siempre y cuando el director esté de acuerdo.

**Familiares y acompañantes:** los personajes podrían estar acompañados por un familiar u otra persona que también hubiese sobrevivido al holocausto. Podría tratarse de hijos, cónyuges, hermanos, amigos o incluso de una mascota, pero de cualquier manera, salvo en el caso de los animales, que actuarían como un PNJ, se deberá crear una hoja de personaje para el acompañante como si se tratase de un jugador más, teniendo que hacerse cargo de los dos (o más) personajes el propio jugador. Esta opción sólo se recomienda a jugadores expertos que estén familiarizados con el sistema de juego.

La ficha de personaje de London Calling no tiene dorso, por lo que resulta un espacio muy apropiado para anotar cosas como la historia personal, el equipo menos habitual, los lugares visitados, personas con las que se ha tratado o cualquier detalle importante digno de ser recordado.

# TABLA DE RASGOS PERSONALES

01-20	Su familia fue devorada por los mutantes mientras se ocultaba. Gran sentimiento de culpabilidad y personalidad depresiva
21-25	Una banda secuestró a su hijo poco después del holocausto y no parará hasta encontrarlo
26	Le acompaña un perro fiel que pertenecía a su cónyuge y del cual no se separará bajo ningún concepto
27	Posée un reloj de oro automático que perteneció a sus antepasados y que funciona perfectamente
28	Tiene el cuerpo lleno de tatuajes de procedencia desconocida
29-33	En su pasado fue deportista de élite, lo que le confiere un bonus de Atletismo de 1D12%
34	Fue un buen boxeador amateur y tiene una bonificación del 20% en la habilidad de pelear
35	Es el único superviviente de un ataque masivo de mutantes. Contra estas criaturas obtiene una bonificación al daño de +1
36	Posée la escopeta de su abuelo, que quedó a su suerte frente a los mutantes. La escopeta tiene una bonificación al daño de +2
37	Sueña continuamente con su novia y está totalmente convencido de que está viva en alguna parte
38-39	Antes de la guerra era una persona muy rica que se movía en altas esferas. Muy escrupuloso en cuanto a comida y educación
40	Una banda mató a su mejor amigo y no parará hasta vengar su muerte. Frente a bandas obtiene una bonificación al daño de +1
41	Siempre disfrutó con la pólvora. El personaje tiene una bonificación para la habilidad Explosivos de 1D20%
42-46	Tiene una habilidad innata en algo. El personaje puede aumentar un 10% la habilidad que desee
47	Era un buen informático. Posée un portátil y una radio que resistieron el EMP. Obtiene una bonificación de 1D12% en Sistemas
48	Tiene un don natural. Si son atacados por animales, con una Tirada de Carisma será ignorado o apaciguará a 1D4 bestias
49	Lleva en el dedo un gran anillo con el sello familiar que ha sido traspasado de generación en generación.
50	No recuerda nada de su anterior vida, aunque tiene en la espalda varias cicatrices de disparos
51-55	Posée una puntería formidable desde que era un niño. Añade un bonus de Puntería de 1D10%
56	Testarudo o indisciplinado. Una vez que fija un objetivo se ve impulsado a terminar con él sin atender a razones



57	Un trauma de la infancia hace que tenga pánico al agua y sólo se meterá en aguas profundas en casos muy extremos
58	La guerra le separó de su hermano, pero está convencido de que ha sobrevivido y lo busca incansablemente
59	Ludópata. Aprovechará la más mínima oportunidad para apostar. Siempre lleva con él una baraja de póker y un juego de dados
60	Seductor / a irresistible. Las tiradas de Carisma tienen una bonificación del 10% cuando se trata con alguien del sexo opuesto
61	Despiado hasta la saciedad. Siempre se deja algo, a determinar por el Director, al partir de aventura
62-66	Es un manitas. Obtiene una bonificación en Reparar de 1D12%
67-71	Alcohólico. Puede poner en peligro al resto del grupo si hay una botella de por medio. Siempre lleva con él su petaca de licor
72	Cuando era chico tenía un mote debido a su facilidad para forzar cerraduras. En esta habilidad tiene una bonificación de 1D20%
73-77	Escoge un rasgo y vuelve a tirar sumando los dos. Si vuelve a salir 73-77, el personaje se quedará con el primer rasgo escogido
78	No usa armas de fuego a no ser que sea necesario. Posee una bonificación al daño de +1 cuando usa arcos o ballestas
79-80	Cleptomano compulsivo. No puede evitar coger cosas a los demás personajes
81-82	Antes de la guerra era director en alguna multinacional. Su Liderazgo tiene una bonificación de 1D20%
83-87	Le encantan las armas de fuego. Obtiene una bonificación a la habilidad Armas de fuego de 1D12% y posee un subfusil
88	Es especialmente observador. Obtiene una bonificación de 1D12% en Percepción
89-90	Sigiloso como un felino. En las Tiradas de Agilidad obtiene una bonificación de 10%
91	Es buen escritor y lleva consigo un diario donde anota todo, además sabe cartografía, lo que le confiere 1D20% en Orientación
92	Fumador. Ya sean cigarrillos o una buena pipa, el tabaco es un bien preciado y escaso, llegando a afectarle al carácter
93	Es un gran aficionado a la supervivencia. Tiene una bonificación de 1D20% en esa habilidad
94-98	Pánico a los mutantes. No se ha acostumbrado a estos seres y sufre una penalización de -1 al daño cuando lucha contra ellos
99	Sexto sentido. El personaje hace una Tirada de Suerte (INT x5) para detectar una emboscada o un ataque por la espalda
00	Ha ofendido gravemente a una banda y han puesto precio a su cabeza, siendo objetivo prioritario en algunos ataques

## TIRADAS DE RESISTENCIA

En ocasiones los personajes se encontrarán en situaciones en las que tendrán que enfrentar alguna de sus características contra la de otro personaje jugador o no jugador, este tipo de tiradas se conocen como Tiradas de Resistencia, y para desarrollarlas existe una tabla con la que podremos resolver este tipo de situaciones. Esta tabla también sirve para poder medir la resistencia de objetos, como una cuerda por la que suben los personajes o una tabla sobre la que se está pasando para salvar una gran altura.

La Tabla de Resistencia funciona uniendo el valor de las dos características enfrentadas: la característica *activa*, que sería la del personaje que ejecuta la acción, y la característica *pasiva*, que sería a la que nos enfrentamos y que podría pertenecer a otro personaje o a un objeto. Ambas características, al cruzarse en la Tabla de Resistencia, coincidirán en una cifra, la cual será la tirada bajo la que el personaje que realice la acción deberá tener éxito con 1D100.

Ejemplo: Jameson tiene INT 13 y quiere echar una partida de póker contra un PNJ llamado Morris de INT 11, si hacemos coincidir ambas INT en la Tabla de Resistencia, nos dará como resultado un 60, pues 60% será el porcentaje de éxito de Jameson en la partida, si falla, ganará Morris.

Supongamos ahora que Jameson quiere pasar de un edificio a otro a través de un tablón y va cargado con una gran mochila. En condiciones normales, una Tirada de Pericia hubiese sido suficiente, pero al ir cargado, el director decreta que el tablón tiene FUE 18, que es la característica activa, y se deberá comparar con la CON 13 de Jameson, que será la pasiva. Ambas características se cruzan en 75, así que Jameson necesita un éxito por debajo de 75, si falla, el tablón se rompe.

# TABLA DE RESISTENCIA

		Característica activa																		
Característica pasiva		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
	1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	
	2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	Rango de éxito automático							
	3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	
	4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	
	5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	
	6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	
	7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	
	8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	
	9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
	10	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	
	11	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
	12	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	
	13	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	
	14	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	
	15	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	
	16	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	
	17	Rango de fallo automático								5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	18	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50

*Nota: si bien no es común que existan personajes con más de 18 puntos en una característica, la Tabla de Resistencia puede ser ampliada indefinidamente hasta el valor de característica que se desee. Sólo hay que continuar alargando la tabla.*

# ENEMIGOS Y REFUGIOS

## TIPOS DE ENEMIGOS

El mundo está completamente devastado, donde había ciudades ahora hay enormes montones de escombros, los rascacielos se han convertido en ruinas de tamaños colosales. De las pocas personas que han sobrevivido al infierno nuclear, una gran parte de ellos se han transformado en horrendas criaturas noctámbulas sedientas de sangre que crecen en número día tras día. Sólo unos pocos cientos de miles de seres humanos, de manera inexplicable, siguen vivos y aunque parezca increíble sobreviven día a día entre las ruinas de una civilización que nunca volverá a ser la misma. El encuentro con estos restos de civilización humana es cada vez más una cuestión de suerte y el pensamiento de que quizá sea ya demasiado tarde para la raza humana es común a todos los supervivientes.

A continuación se describen los enemigos y supervivientes más comunes con que se pueden encontrar los jugadores durante las aventuras. Muchos de ellos se han asentado en zonas más o menos limpias de las ciudades y otros han decidido buscar protección en las montañas y las zonas de las afueras, con algunos se podrán entablar lazos de comercio y trueque, pero la mayoría serán parodias de seres humanos hostiles y sin escrúpulos que no dudarán en trocear a un niño o a una persona indefensa para meterla en un congelador. Sus habilidades y características tienen valores medios que podrán ser modificados si el director lo cree conveniente.

## **Merodeadores:**

Los merodeadores engloban toda clase de pequeños grupos de supervivientes hostiles, caníbales y sin escrúpulos. Son muy territoriales y suelen asentarse en grandes casas de campo a las afueras, en zonas más o menos limpias de radiación. Estos grupos suelen ser de tres a cinco individuos aunque también pueden ser familias completas. Suelen ir armados con armas corrientes, como pistolas o escopetas de caza, y normalmente están más interesados en robar recursos básicos como comida o munición, evitando el enfrentamiento directo. Si se invade su territorio, estos psicópatas pueden suponer una gran amenaza para un grupo reducido, ya que al ser conocedores de la zona, pueden fácilmente preparar emboscadas o poner trampas a los incáutos invasores, que se despertarían colgados boca abajo de un gancho para reses. Suelen vestir ropas comunes para resistir el frío como cazadoras, plumíferos y botas de monte.

**Características:** 2D6 + 6

**Puntos de Vida:** CON+TAM

**Armas:** escopetas de caza como máximo

**Protección:** ligera

**Habilidades:** Armas de fuego 65%, Armas c/c 65%, Sigilo 70%, Rastrear 60%, Ocultarse 70%, Atletismo 65%, el resto las determina el director.

## Emboscados:

Son grupos de diez a cincuenta miembros o más que han escapado de las ciudades fantasma y habitan en pequeñas comunidades en zonas salvajes como bosques, pantanos o terrenos montañosos. Generalmente son hombres y mujeres que han recibido algún tipo de entrenamiento o formación militar, lo que los convierte en unos rivales formidables.

Parecen una especie de tribu oculta que hacen sus propias chozas ocultas en la espesura. Visten trajes miméticos hechos por ellos mismos, parecidos a los trajes ghillie, y llevan sus caras pintadas con pinturas de camuflaje o cubiertas con máscaras hechas con pieles de animales, lo que hace que sean extremadamente difíciles de detectar. Muchos de ellos portan armas automáticas, aunque poco a poco y debido a que hace tiempo que han abandonado la civilización, se han habituado al uso de otro tipo de armas alternativas.

No se sabe mucho de ellos aparte de que su actitud hospitalaria no está garantizada, siendo bastante recelosos de los extraños.

**Características:** 2D6 + 6

**Puntos de Vida:** CON+TAM

**Armas:** Arco, ballesta o automática.

**Protección:** Ropa balística (1D4) o ghillie (+50% Escondarse).

**Habilidades:** Armas de fuego 65%, Armas c/c 75%, Puntería 60%, Sigilo 80%, Rastrear 75%, Ocultarse 90%, Atletismo 70%, el resto las determina el director.

## **Bandas:**

Son grandes grupos de supervivientes hostiles que suelen tener de quince a cincuenta miembros o más y que generalmente desarrollan estructuras jerárquicas feudales o militares, aunque pueden existir bandas de toda índole y todas ellas son muy peligrosas, siendo habitual entre la mayoría de ellas la práctica del canibalismo.

Habitan generalmente en las ruinas de las ciudades, teniendo preferencia por los edificios más altos. Se protegen unos a otros y cooperan para repeler los ataques tanto de los mutantes como de otras bandas que pudiesen invadir sus territorios. Aunque son de los pocos que se atreven a salir por la noche, rara vez lo hacen si no hay una causa importante que lo justifique. Se sienten fuertes y seguros en sus territorios, que son fácilmente reconocibles por las macabras marcas de bienvenida con que los delimitan, como cuerpos empalados o cabezas pinchadas en largas picas.

Poco a poco, debido al crecimiento de la población mutante y a la escasez de recursos, estos grupos van perdiendo fuerza y poder, estallando entre ellos conflictos internos, disidencias, deserciones y traiciones que desembocan en tiroteos y pequeñas batallas campales.

**Características:** 2D6 + 6

**Puntos de Vida:** CON+TAM

**Armas:** subfusil como máximo.

**Protección:** como máximo chaleco pesado (1D4/1D8).

**Habilidades:** Armas de fuego 50%, Armas c/c 60%, Sigilo 70%, Atletismo 50%, Percepción 65%, el resto las determina el director.

## Militares:

Son antiguos integrantes de diferentes cuerpos del ejército que permanecieron unidos después de la catástrofe. Suelen ir equipados con armas automáticas, gran cantidad de munición y medicinas, y la mayoría están entrenados en tácticas de combate y supervivencia. No es extraño que viajen en algún viejo camión o jeep sin elementos electrónicos que resistió el EMP, aunque lo normal es que vayan a pie.

Los integrantes de estos grupos son casi una banda más, aunque a veces pueden prestar ayuda y dar muestras de humanidad si un grupo está en apuros o existe algo que pueda interesarles siempre y cuando no les suponga demasiado esfuerzo o riesgo el prestarles su ayuda. Siguen vistiendo sus ropas del ejército pero sin cumplir la disciplina que tuvieron antaño, siendo bastante habitual encontrarse a soldados con el torso desnudo o con el pelo largo y barbas pobladas.

A pesar de haber pertenecido a una fuerza del orden, ahora ya no son de fiar, moviéndose por intereses propios o personales y resultando una seria amenaza para un grupo que posea algo que ellos puedan necesitar.

**Características medias:** 2D6 + 6

**Puntos de Vida:** CON+TAM

**Armas:** cualquiera.

**Protección:** cualquiera.

**Habilidades:** Armas de fuego 70%, Armas c/c 70%, Puntería 60%, Sigilo 60%, Rastrear 70%, Ocultarse 65%, Atletismo 70%, el resto las determina el director.



## Renegados:

Personajes solitarios que se han separado de algún grupo o banda y han quedado aislados de alguna forma tras el gran holocausto. Son expertos supervivientes que están en constante movimiento y son extremadamente difíciles de localizar, sólo piensan en el día a día y les importa muy poco la suerte de los demás. Suelen ir armados con cualquier arma de fuego y también llevan algún tipo de arma silenciosa, como arcos o ballestas.

Evitan el contacto directo con supervivientes a no ser que necesiten algo, en cuyo caso intentarán tomarlo por las buenas o por las malas. Son muy hábiles haciendo refugios temporales, consiguiendo resultados asombrosos en tiempo récord y se atreven a salir de noche si la necesidad aprieta.

Posiblemente sean de los personajes que más impresión causan cuando hacen acto de presencia, porque en este ambiente sumamente hostil, ver llegar a este solitario con su máscara de gas, cubierto con la capucha del traje protector y con las manos en los bolsos en mitad de la tormenta, causa cuando menos inquietud y temor. Su ambigüedad en cuanto a si son amigos o enemigos los convierten en personajes a evitar.

**Características medias:** 2D6 + 6

**Puntos de Vida:** CON+TAM

**Armas:** cualquiera.

**Protección:** cualquiera.

**Habilidades:** Armas de fuego 65%, Armas c/c 75%, Puntería 55%, Sigilo 80%, Rastrear 75%, Ocultarse 80%, Atletismo 75%, Refugio 80%, el resto las determina el director.

## Mutantes:

Son horribles criaturas noctámbulas que anteriormente fueron seres humanos y que extrañamente han sobrevivido a las altas dosis de radiación a las que fueron sometidos aunque a costa de pagar un alto precio. Los llamados mutantes suelen habitar en los restos de las ciudades y se han convertido en una terrible parodia del ser humano; su piel se ha quedado blanquecina y está llena de hematomas y heridas, se han quedado sin pelo y algunos de ellos sufren horrorosas malformaciones como miembros exageradamente grandes o brazos y piernas extra, aunque a pesar de su nombre, esas mutaciones no son habituales y no les confiere ninguna cualidad extraordinaria. Sus ojos son completamente negros y han perdido la capacidad de hablar, en lugar de eso emiten unos desgarradores sonidos guturales característicos e inhumanos. Su organismo genera de manera natural niveles altísimos de adrenalina y endorfinas por lo que son particularmente resistentes al dolor y al cansancio y suelen convivir en grupos muy numerosos de 1D20+10, aunque podrían ser mucho mayores.

Debido a que les molesta mucho la luz, sólo salen de noche, vagando por las calles en grupos muy ruidosos. Durante el día suelen ocultarse a descansar en lugares oscuros como edificios en ruinas o alcantarillas, aunque a causa del hambre podrían salir antes de ponerse el sol o encontrarse despiertos incluso a mediodía en lugares muy oscuros como sótanos o garajes.

Los mutantes están totalmente contaminados por la radiación y por ello son elementos altamente dañinos por contacto e incluso por proximidad aunque no tienen ningún poder especial, salvo por su agresividad irracional y su aspecto infecto son iguales a los humanos, teniendo que alimentarse, descansar y reproducirse del mismo modo que nosotros.

Estos aterradores seres tienen la particularidad de que su período de gestación dura la mitad que el de un ser humano y en pocos años alcanzan la edad madura, por lo que reproduciéndose de manera tan rápida e incontrolada, los mutantes se están convirtiendo poco a poco en los pobladores más numerosos del planeta.

Su inteligencia se ha visto mermada debido a su genética corrompida y es mucho menor que la de una persona normal, pueden subir escaleras y trepar muros de dos metros o más, pero si una puerta se interpone entre ellos y una presa, intentarán romperla antes que abrirla con sus propias manos, ni qué decir tiene que no recuerdan cómo se usa un arma o cualquier tipo de utensilio. Los mutantes comen prácticamente cualquier cosa, aunque inexplicablemente tienen predilección por la carne humana, en casos extremos también pueden llegar al canibalismo. Su hambre insaciable hace que las ciudades no sean un lugar seguro para pasar largos períodos de tiempo, ya que su fino olfato y oído pueden dar con un refugio en cuestión de días.

**Características medias:** 3D6+6, INT 6, DES 3D6+1

**Puntos de Vida:** CON+TAM+6

**Bonificación al daño:** +1D4

**Armas:** Mordisco 50% (1D4), Garras 40% (1D4 por garra, si tiene éxito en las dos tiradas con sus garras, puede morder a la víctima).

**Protección:** 2 puntos por la piel. Debido a sus altísimos niveles de adrenalina, los mutantes son capaces de soportar mucho daño antes de morir o de quedar incapacitados.

**Habilidades:** Atletismo 85, Percepción 85%, Grito mutante 80% (Habilidad específica\*), el resto las determina el director.

Siempre que un mutante toque a un personaje o el personaje se encuentre dentro de un radio de 3 metros alrededor de la

criatura deberá realizar una Tirada de Radiación, si la supera, el mutante no resulta contaminante pero si se falla, se debe anotar un Punto de Radiación en la hoja de personaje. Un ataque mutante puede ser hecho por uno o varios individuos pero independientemente del número de atacantes, los personajes sólo deberán hacer una Tirada de Radiación.

Si un mutante consigue llegar a la distancia cuerpo a cuerpo de la víctima, tiene derecho a dos ataques por garra durante su turno de ataque, si toca con las dos garras, significa que logra agarrar con sus manos y podrá intentar morder a la víctima.

Los ataques con las garras pueden ser absorbidos por la protección, pero el mordisco no puede ser evitado, haciendo todo el daño si tiene éxito la tirada, además automáticamente inflige 1D4 Puntos de Radiación.

Si los personajes están en una zona urbana, el director podrá hacer una vez por día de juego una Tirada de Suerte (INT x5) para los mutantes y si la supera podrá realizar una tirada bajo la Percepción, si tiene éxito en ambas, los mutantes encuentran el refugio esa noche o en la noche posterior. Estas dos tiradas deberían ser ocultas a los jugadores para intensificar el afán de protección de los refugios y añadir un cierto factor sorpresa al ataque. Si un personaje consigue un crítico en Refugio, el director no podrá realizar estas tiradas hasta que pase al menos una semana de juego.

Cuando a un mutante le quedan menos de 5 Puntos de Vida o se siente acorralado, puede hacer uso de su escalofriante grito, alertando a 1D6+1 criaturas cercanas que acuden a la llamada en 1D4 turnos.

El efecto del grito mutante es acumulativo, es decir, cuatro mutantes en apuros harán llegar a 4D6+4 mutantes. Los que llegan también podrán volver a efectuar la tirada de grito mutante llegado el momento.

Lo ideal es acabar con ellos antes de que tengan la ocasión de hacer su llamada, aunque se trata de una tarea cuando menos difícil si el grupo de mutantes es numeroso.

### **Otros supervivientes:**

Son grupos de personas no hostiles. Los hay de todo tipo y condición e intentan luchar por la supervivencia de manera civilizada y manteniendo un orden. Al principio siempre se mostrarán temerosos y desconfiados pero si se gana su confianza, pueden llegar a ser amigables y mostrar predisposición al intercambio de víveres y utensilios, así como prestar ayuda en la medida de lo posible. Suelen estar en áreas remotas y rurales a las afueras, lejos de las zonas urbanas, aunque las posibilidades de contacto con este tipo de grupos son puro azar.

**Características medias:** 2D6 + 6

**Puntos de Vida:** CON+TAM

**Armas:** como máximo escopetas.

**Protección:** como máximo chalecos ligeros.

**Habilidades:** Armas de fuego 40%, Armas c/c 40%, Sigilo 60%, Atletismo 40%, el resto las determina el director.

## Reducto Nazi (Información clasificada):

En una remota base de la Antártida, la amenaza olvidada del nazismo prospera en silencio alcanzando niveles tecnológicos avanzados y aguardando pacientemente su oportunidad para resurgir de nuevo. El destino de los supervivientes les trae sin cuidado, de momento se dedican a reconocer el terreno.

Los nazis en principio evitarán cualquier contacto con supervivientes, tanto jugadores como no jugadores. Harán acto de presencia en contadas ocasiones y siempre serán apariciones misteriosas y difusas como vuelos de cazas supersónicos parecidos a los U2, luces misteriosas en el cielo por las noches o sonidos irreconocibles e inquietantes que no se aprecia claramente de donde provienen. Ni qué decir tiene que un posible enfrentamiento con fuerzas de esta índole sería nocivo para cualquier grupo, sobre todo al principio. No son necesariamente malvados u hostiles, el director puede usarlos en caso de necesitar un "Deus Ex Machina" (y nunca mejor dicho).

La historia de la aventura nazi en el Continente Inexplorado comenzó hace muchos años durante la Segunda Guerra Mundial cuando los lobos de mar al mando del Almirante Dönitz descubrieron la existencia de las grutas antárticas donde un navío se podía cobijar sin ningún problema, llevar a cabo reparaciones, descansar la tripulación y estar tranquilamente sin riesgo alguno a ser localizados. Pero los planes del Tercer Reich y las actividades de la Kriegsmarine respecto del vasto territorio antártico iban mucho más lejos: los alemanes reclamaron la soberanía sobre un enorme territorio helado al que denominaron "Neuschwabenland" (Nueva Suabia).

En éste territorio se construyeron enormes bases secretas permanentes, siendo la principal la denominada como "Neuberlin" (Nuevo Berlín) y en la cual ayudaron de manera fundamental flotas enteras de submarinos cargados hasta los topes de provisiones y materiales de todo tipo. Los alemanes consiguieron entonces llevar hasta aquellos inhóspitos parajes la maquinaria de construcción y tunelación más moderna de la época, así como científicos, ingenieros y personal técnico avanzado.

**Características medias:** 2D6 + 6

**Puntos de Vida:** CON+TAM

**Armas:** Tecnológicamente avanzadas, listadas a continuación:

**FG72** (2D6+1 Ráfaga de 3) Fusil de asalto y usado también por paracaidistas, incorpora mira telescópica.

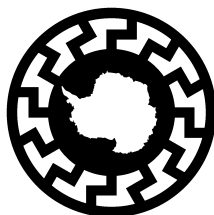
**Kar73** (2D6+2) Rifle de asalto que también se puede usar por francotiradores si se le acopla una mira apropiada.

**MG70** (2D6+2 Ráfaga de 6) Ametralladora de posición fácil de manejar, fiable y letal.

**Luger** (1D6) La clásica pistola semiautomática alemana que apenas ha sufrido retoques desde la Primera Guerra Mundial.

**Protección:** Tecnológicamente avanzadas, 1D10/1D12.

**Habilidades:** Armas de fuego 80%, Sigilo 75%, Rastrear 75%, Ocultarse 80%, Atletismo 90%, el resto las determina el director.



## FAUNA

En las afueras de las ciudades y en las zonas rurales, la fauna campa a sus anchas y muchas especies han sabido sobreponerse al holocausto. Por las calles de las ciudades fantasma, a través de la vegetación que empieza a brotar entre el asfalto y las aceras, también es posible encontrar animales de todo tipo en libertad, desde grupos de perros callejeros hambrientos hasta una familia de leones o tigres cuyos orígenes se remontan a los zoológicos o los circos, aunque en este mundo devastado los animales se han vuelto mucho más agresivos y desconfiados.

La fauna del planeta también se ha visto afectada por el mismo efecto de transformación que han sufrido los humanos a causa de la radiactividad y los agentes químicos, dando forma a las criaturas más horribles que el ser humano jamás hubiese llegado a imaginar, aunque en el caso de los animales mutantes, la capacidad de reproducción es mucho menor y los encuentros con este tipo de seres serán más esporádicos.

La creación de estas bestias mutantes es trabajo del director y su imaginación, ya que la diversidad que puede existir entre este tipo de monstruos es prácticamente ilimitada. Hay que tener en cuenta que existen ciertas limitaciones razonables a la hora de crear monstruos ya que, partiendo de la base de que alguna vez han sido animales corrientes, las criaturas creadas podrán tener características formidables en cuanto a fuerza, tamaño o resistencia, pero nunca llegarán a desarrollar aptitudes tales como inteligencia o poderes sobrenaturales. Existe una tabla de creación aleatoria a modo de ayuda en la página 60, aunque un director creativo disfrutará creando sus propios engendros.

A continuación se detallan varios tipos de animales comunes que se podrían encontrar prácticamente en cualquier parte:



**Cocodrilo:**

FUE 4D6+12, CON 3D6+8, TAM 4D6+12, INT 3, DES 2D6

**Puntos de Vida:** 22-23

**Bonificación al daño:** +2D6

**Armas:** Mordisco 50% (1D10)

**Protección:** 5 puntos de piel.

**Habilidades:** Ocultarse 50%, Sigilo 75%

**Oso:**

FUE 3D6+10, CON 2D6+6, TAM 3D6+10, INT 5, DES 3D6

**Puntos de vida:** 17

**Bonificación al daño:** +2D6

**Armas:** Mordisco 50% (1D10), Garras (2) 40% (1D6),

**Protección:** 3 puntos de piel.

**Habilidades:** Atletismo 40%, Percepción 75%

Los osos pueden realizar dos ataques por turno, pueden ser dos garras o una garra y un mordisco.

**Perros salvajes:**

FUE 2D6, CON 3D6, TAM 1D6+1, INT 5, DES 2D6+6

**Puntos de Vida:** 7-8

**Bonificación al daño:** Ninguno.

**Armas:** Mordisco 30% (1D6)

**Protección:** 0

**Habilidades:** Atletismo 55%, Percepción 85%

Las jaurías de perros salvajes suelen merodear en grupos de 1D8+3 individuos o más.

**Lobos:**

FUE 2D6+6, CON 3D6, TAM 2D6+1, INT 5, DES 2D6+6

**Puntos de Vida:** 9-10

**Bonificación al daño:** Ninguno.

**Armas:** Mordisco 30% (1D8)

**Protección:** 2 puntos de piel.

**Habilidades:** Atletismo 35%, Percepción 95%, Buscar 60%, Seguir rastros 80%

Las manadas de lobos suelen cooperar en sus ataques, varios lobos pueden atacar a un objetivo y para que, una vez en el suelo, puedan atacar más miembros de la manada.

Generalmente las manadas contienen entre dos y seis animales, aunque pueden encontrarse manadas con más de 20.

**Gorila:**

FUE 6D6+15, CON 2D6+6, TAM 4D6+12, INT 1D6+1, DES 3D6+3

**Puntos de vida:** 20

**Bonificación al daño:** +3D6

**Armas:** Mordisco 45% (1D6), Pelea 25% (1D4+BD), Agarre 50% (Habilidad específica\*)

**Protección:** 3 puntos de piel.

**Habilidades:** Atletismo 65%, Ocultarse 50%, Sigilo 35%, Percepción 25%

\* Un gorila puede realizar dos ataques por turno, pueden combinarse cualquiera de sus tres ataques pero si un Agarre tiene éxito, el gorila abraza a su víctima y le inflige 3D6 puntos de daño por turno mientras dure el abrazo.

**León:**

FUE 2D6+12, CON 3D6, TAM 3D6+6, INT 5, DES 2D6+12

**Puntos de Vida:** 13-14

**Bonificación al daño:** +1D6

**Armas:** Mordisco 50% (1D10), Garras 60% (1D6), Desgarro 80% (2D6) (Habilidad específica\*)

**Protección:** 2 puntos de piel.

**Habilidades:** Atletismo 55%, Ocultarse 70%, Percepción 50%, Seguir rastros 55%, Sigilo 75%

\* El león puede atacar con mordisco y garra en el mismo turno y si consigue tener éxito con los dos puede además realizar una tirada de Desgarro.

**Tigre:**

FUE 3D6+12, CON 3D6, TAM 3D6+6, INT 5, DES 2D6+12

**Puntos de Vida:** 13-14

**Bonificación al daño:** +1D6

**Armas:** Mordisco 45% (1D10), Garras 70% (1D8), Desgarro 80% (2D8) (Habilidad específica\*)

**Protección:** 2 puntos de piel.

**Habilidades:** Atletismo 45%, Ocultarse 80%, Percepción 50%, Seguir rastros 50%, Sigilo 75%

\* El tigre puede atacar con mordisco y garra en el mismo turno y si consigue tener éxito con los dos puede además realizar una tirada de Desgarro.

**Serpiente constrictora:**

FUE 3D6+12, CON 2D6+6, TAM 5D6, INT 3, DES 2D6+6

**Puntos de Vida:** 15-16

**Bonificación al daño:** +1D6

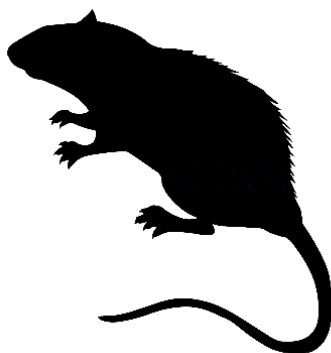
**Armas:** Mordisco 65% (1D4+bd), Constricción 40% (1D6+bd), Tragar 100% (Habilidad específica\*)

**Protección:** 2 puntos de piel.

**Habilidades:** Atletismo 75%, Ocultarse 75%, Percepción 75%, Nadar 50%, Sigilo 90%

La serpiente constrictora puede realizar dos ataques por turno, uno de mordisco y, si tiene éxito, puede intentar hacer la constricción a la víctima.

Si lo consigue, cada turno que el personaje permanezca en esa horrible situación, sufrirá el total de puntos de daño (1D6+bd). Una tirada de Suerte (INT x5) cada turno podría dejar libre un brazo de la víctima para intentar hacer daño a la serpiente. Para librarse de un ataque de este tipo será necesario una tirada con éxito en una lucha FUE contra FUE en la Tabla de Resistencia. Si los puntos de vida del personaje caen por debajo de la mitad del total, quedará inconsciente o morirá y la serpiente procederá a tragárselo.



**Serpiente venenosa:**

FUE 2D4, CON 2D6, TAM 2D4, INT 3, DES 3D6

**Puntos de Vida:** 6

**Bonificación al daño:** veneno (1D12)

**Armas:** Mordisco 70% (1D4-1+veneno\*)

**Protección:** Ninguna.

**Habilidades:** Atletismo 50%, Ocultarse 80%, Percepción 65%, Nadar 50%, Sigilo 90%

\* El veneno tiene una FUE 15 y hace efecto en 30 minutos, el personaje deberá hacer una tirada en la Tabla de Resistencia FUE contra CON, si se falla, el veneno hará el total de daño produciéndole convulsiones y fallo en el sistema respiratorio durante 1D6 turnos.

**Rata gigante:**

FUE 1D6, CON 1D6, TAM 1D4+2, INT 4, DES 1D6

**Puntos de Vida:** 6-7

**Bonificación al daño:** infección (1D6/día)

**Armas:** Mordisco 25% (1D4+infección\*)

**Protección:** 0

**Habilidades:** Atletismo 50%, Percepción 70%

Las ratas gigantes han adquirido su formidable tamaño gracias a la abundancia de alimento que ahora tienen por todas partes y a la falta de depredadores. Suelen merodear en grupos de 2D6+3 o más. Lo más nocivo del mordisco de una rata gigante no es el daño que pueda hacer sino la infección que puede producir.

\* La infección de una rata funciona parecido al veneno de la serpiente, tiene FUE 12 y empieza a hacer efecto media hora

después de ser mordido más o menos, el personaje deberá hacer una tirada en la Tabla de Resistencia FUE contra CON, si se falla, la infección hará el total de daño produciendo fiebre muy alta mientras no se apliquen Primeros Auxilios con éxito sobre el personaje. Si el personaje supera la tirada, el mordisco de la rata no se infecta y no sufre daño adicional.

**Enjambres de insectos:** generalmente un enjambre de este tipo no ataca a los humanos porque sí, pero si su colmena se ve amenazada pueden volverse un auténtico peligro para el grupo. Aquí se describe el tamaño de un enjambre y el daño que producen sus picaduras, pudiendo escapar con una tirada con éxito en Atletismo generalmente:

Enjambre pequeño	1D6
Enjambre grande	2D6
Enjambre muy grande	4D6

**Ratas:** como los enjambres de insectos, un buen grupo de ratas enormes pueden poner en apuros al grupo. Suelen atacar en grupos de diez, el director deberá multiplicar el número de grupos x5 y el resultado será el porcentaje de acierto de cada rata dentro del grupo (cada grupo de ratas tendrá su tirada. Cuantas más sean, más posibilidades de acierto tendrán).

Por ejemplo: 6 grupos de ratas, tendrán oportunidad de realizar 6 ataques al 30% de Mordisco ( $6 \times 5 = 30\%$ ), cada ataque con éxito produce 1D4 puntos de daño.

Un ataque de un grupo de ratas puede ser evitado con una tirada exitosa en Agilidad (DES x5).

## Fauna mutante:

La fauna mutante engloba a todos los animales cuya naturaleza se ha visto corrompida a causa de las radiaciones y los agentes químicos. En este apartado, el director tiene total libertad de creación. Las criaturas creadas deberán partir de la base de un animal corriente para, a partir de ahí, modificar sus atributos y aspecto al gusto del director. Al igual que pasa con los humanos mutantes, los animales mutantes suelen salir casi siempre al caer la noche, aunque cada vez es más frecuente encontrárselos a plena luz del día. Todas las criaturas de este tipo están muy contaminadas y entrar en contacto con ellas o en su radio de acción conlleva una Tirada de Radiación, que en caso de fallarla significará 1D8 de puntos de radiación que se anotarán en el CRC de la hoja de personaje.

**Características:** similares a las del animal que fue

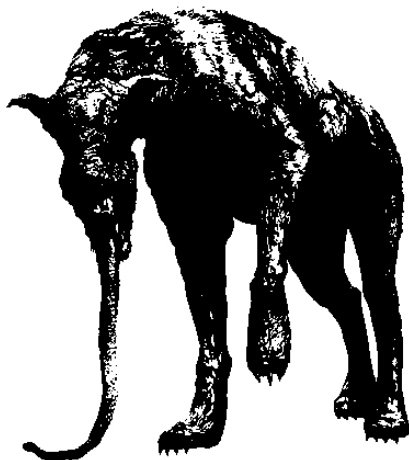
**Puntos de Vida:** CON+TAM + mutaciones

**Bonificación al daño:** las de la criatura base + mutaciones

**Armas:** las de la criatura base + mutaciones

**Protección:** 1D8 + mutaciones

**Habilidades:** similares a las del animal que fue



La siguiente tabla puede servir al director como orientación a la hora de crear sus propias criaturas añadiéndoles mutaciones o capacidades extra pero será libre de añadir nuevas mutaciones que se le ocurran:

TABLA DE MUTACIONES ALEATORIAS (1D8)	
1	Cabezas adicionales: ataques adicionales de mordisco
2	Miembros adicionales: ataques adicionales por cada miembro
3	Contaminación: en caso de fallar la TR, tirar 1D10 rads o más
4	Gigantismo: fuerza, tamaño y constitución extraordinarios
5	Genética corrompida: aspecto muy desagradable <b>(1)</b>
6	Resistencia: piel muy dura que absorbe la mitad del daño
7	Regeneración: la criatura regenera 1D6 Puntos de Vida por asalto
8	Arma natural: ha desarrollado tentáculos, cuernos, pinzas, etc. <b>(2)</b>

**(1) Genética corrompida:** la criatura parece haber absorbido la genética de otros seres vivos, convirtiéndose en una imperfecta amalgama de patas, bocas y vísceras pulsantes. Su presencia causa tal repugnancia y horror, que los jugadores deberán superar una tirada de aguante (CON x5) para que no les afecte el shock. De no superarla, entrarán en pánico, lo que significa que pasarán a tener automáticamente el estado de fatiga *exhausto*.

**(2) Arma natural:** el arma natural puede ser prácticamente cualquier cosa razonable y se pueden aplicar de manera genérica daños de 1D8 aparte de los ataques naturales que tenga la bestia mutante. Si la criatura tiene tres tentáculos, podrá efectuar tres ataques por turno y hacer presa con ellos, si son dos pinzas, efectuará dos ataques, si tiene cuernos podrá embestir, etc.



## Bestias mutantes de gran tamaño:

Una criatura creada con un TAM superior a 50 es más grande que un elefante y debido a su gran masa corporal, serán muy resistentes a las armas de fuego, que harán sólo la mitad del daño, aunque los críticos les afectarán del mismo modo que al resto. Si la criatura es extremadamente grande, es decir, con un tamaño, constitución y fuerza con valores cercanos o superiores a los 100 puntos, no atacará de manera individual, sino que abarcará áreas de un radio determinado con cada ataque. Este área podría cubrirla con sus extremidades o con un arma natural, como garras, tentáculos, una gran lengua o la distancia recorrida al intentar una embestida. Con un tamaño semejante, estaríamos hablando de monstruos gigantescos de al menos 15 metros de altura o de longitud, aunque podrían ser mayores.

**Ataque:** las criaturas tan grandes se mueven más despacio y siempre atacarán en último lugar. Sus ataques con éxito solamente impactarán directamente sobre el objetivo en caso de crítico, aunque siguen haciendo daño y además pueden hacerlo sobre más de un personaje a la vez si se encuentran suficientemente juntos. Los ataques de estos monstruos pueden ser esquivados, pero un crítico sólo puede ser evitado con una tirada crítica en esquivar y aún así, el efecto de conmoción seguirá afectando a los personajes.

**Armas:** pisotón, garra, embestida, etc. Si se realizan con éxito este tipo de ataques, el personaje que esté dentro del radio de acción y absorba el golpe, recibirá 1D4 puntos de daño aunque no sea golpeado directamente y además deberá realizar una tirada de aguante (CON x5) con éxito o se desvanecerá en 1D4 turnos debido a la conmoción. Un crítico significará que la criatura impacta de pleno sobre la infortunada víctima, causándole el daño máximo o lanzándolo por los aires.

**Apariencia:** el aspecto de estos monstruos colosales, a diferencia de las bestias mutantes que aún guardan un cierto parecido con lo que fueron en el pasado, puede ser realmente desconcertante, ya que están tan súmamente corrompidos que casi cualquier cosa que salga de la mente del director se podría representar como una de estas criaturas; desde gigantescos gusanos o larvas, pasando por insectos sobredimensionados hasta cuadrúpedos con varias cabezas y numerosas patas. No obstante, el director no debería abusar de este tipo de criaturas ya que, aparte de ser muy poderosas, London Calling pretende ser sobre todo un juego de supervivencia más que de cazar monstruos.

A continuación se representa una bestia mutante de gran tamaño genérica con valores medios en sus características y habilidades. Servirá de ayuda al director en la creación de estas aparatosas criaturas. Los valores podrán variar todo lo que el director considere oportuno:

<i>Característica</i>	<i>Tiradas</i>	<i>Media</i>
<b>FUE</b>	20D6+45	120
<b>CON</b>	16D6+45	100
<b>TAM</b>	20D6+45	120
<b>INT</b>	3D6	10
<b>DES</b>	3D6	10

**Puntos de Vida:** 150-200

**Bonificación al daño:** +15D6

**Armas:** Mordisco 35% (3D6), Pisotón 35% (3D6), Garras 35% (2D6), Embestida 35% (2D6), Empujón 35% (Mitad del daño +1D4 adicional por cada metro proyectado)

**Protección:** 10D6

**Habilidades:** Buscar 45%, Percepción 60%

**Mutaciones:** utilizar la tabla aleatoria de la página 60

## Luchando contra criaturas de gran tamaño:

Debido a la gran cantidad de puntos de vida que tienen este tipo de seres, cada zona de su cuerpo tendrá su propia cantidad de puntos de vida, siendo las únicas criaturas del juego en las que se aplicará la localización de impactos. Los jugadores deberán realizar una tirada con 1D6 en la tabla de localización de impactos después de hacer un ataque con éxito para saber en qué parte del monstruo se produce el daño. Si se usa la habilidad Puntería, será el jugador el que elija la zona de impacto.

TABLA DE LOCALIZACION DE IMPACTOS (1D6)	
1	Cabeza
2-3	Torso
4-5	Espalda
6	Extremidades

Los puntos de vida del monstruo los repartirá el director como crea conveniente, pero el cuerpo y la espalda siempre serán las zonas con más puntos. Si los puntos de vida de la cabeza, el cuerpo o la espalda del monstruo llegan a cero, este muere. En el caso de las extremidades, cuando los puntos de vida llegan a cero, el monstruo pierde la extremidad pero no muere necesariamente, simplemente se intentará retirar mientras pueda si se le sigue haciendo un daño considerable.

Cuando se luche contra criaturas de gran tamaño con armas automáticas que puedan efectuar más de un disparo por turno, no se aplica la regla de dispersión si se tiene éxito en la tirada de disparo, sino que todos los proyectiles de la ráfaga impactan sobre el objetivo salvo pifia.

Ejemplo: el grupo de Jameson se ha visto sorprendido por una monstruosa bestia de TAM 90, salida de una grieta en un bosque. La criatura es una especie de Dragón de Komodo gigante de color negro, sin cola y que no parece tener boca ni ojos sino que donde debería estar la cabeza, tiene un orificio por el cual sale una larga y repugnante lengua pegajosa. La criatura ha localizado al grupo y se dirige pesádamamente hacia ellos.

Jameson decide atacar al monstruo por detrás con una rafaga de su fusil de asalto para desviar su atención, tiene un 42% y saca un 23, lo cual significa que impacta sobre el objetivo. A continuación el director le pide que tire 1D6 para la localización de daños y saca un 3, lo que indica que ha impactado sobre la espalda del monstruo. Después tira 1D8+2 para evaluar el daño que hace el fusil. Tras el impacto, la enorme bestia profiere un rugido y comienza a girar hacia su agresor bastante rápido, chasqueando algo que parece ser su boca. Jameson intenta alcanzar una posición ventajosa para su próximo ataque, ya que en este turno de combate aún tiene la iniciativa. Mientras tanto, algunos miembros del grupo comienzan a hacer tiradas de atletismo para salir pitando de la zona mientras que otros corren hacia la criatura abriendo fuego.



## DÍA Y NOCHE

Los encuentros por el día normalmente suelen ser con animales salvajes y con humanos agrupados en grupos hostiles de supervivientes, llegando en muchas ocasiones a ser más peligrosos que los mutantes. A veces los personajes se podrían encontrar en medio de escaramuzas o pequeñas batallas entre otros grupos que están en discordia por territorios o recursos.

Los animales salvajes serán también bastante peligrosos aún en territorio urbano. Un tigre o un grupo de ratas gigantes no deberían suponer un peligro para un arma automática, pero en condiciones climatológicas adversas, un animal silencioso acostumbrado a cazar y con sus sentidos agudizados por el hambre, puede convertirse en un rival formidable ante el cual un arma de gran calibre no serviría de mucho.

La noche pertenece a las diferentes criaturas mutantes, sobre todo en zonas urbanas. Es muy extraño encontrarse con otras formas de vida que no sean ellos deambulando por las calles cuando se hace de noche, sólo algunas bandas se atreven a salir de manera ocasional y sólo cuando existe una causa muy justificada, como rescatar a un miembro de su grupo o alcanzar algún refugio de su propiedad en apuros, aunque las pocas veces que se aventuran a salir al anochecer lo hacen de manera extremadamente sigilosa.

Nada más ponerse el sol los mutantes salen de su letargo diurno. Poco a poco comienzan a escucharse sus gritos desgarradores e inhumanos, que van aumentando hasta que por fin, estas aterradoras criaturas van haciendo acto de presencia en las calles con gran alboroto y en grupos muy numerosos.

## TABLAS DE CREACION ALEATORIA

A continuación se detallan unas tablas de posibles encuentros que pueden ser de utilidad al director cuando necesite combates aleatorios para sus jugadores de manera rápida. Con sólo tirar unos poco D6, el director dispondrá de una serie de ideas para la creación de aventuras rápidas.

Las tablas de encuentros diurnos y nocturnos sirven para recrear encuentros de forma aleatoria con grupos enemigos y puede ser utilizada en cualquier aventura a discreción. El número de individuos de cada grupo queda a determinación del director:

ENCUENTROS DIURNOS (1D6)	
1	Merodeadores
2	Banda organizada o emboscados
3	Grupo militar o paramilitar
4	Grupo hostil de pnjs similar al de pjs
5	Grupo de animales salvajes al azar
6	Refriega entre grupos hostiles al azar

ENCUENTROS NOCTURNOS (1D6)	
1	Grupo mutante pequeño: 1D6 +5
2	Grupo mutante mediano: 1D20 +10
3	Grupo mutante grande: 1D20 +30
4	Horda mutante: 1D100 +50 o más
5	Banda en misión: riesgo de ataque mutante
6	Cualquiera de los anteriores al azar

Las siguientes tablas son complementarias a las de encuentros, y pueden dar una serie de ideas al director para la creación rápida de aventuras con sólo tirar 1D6:

<b>ARGUMENTO (1D6)</b>	
1	Rescate de alguien en apuros
2	Limpiar la zona de posibles amenazas
3	Misión de sigilo o infiltración
4	Buscar armas, víveres o equipo
5	Invasión de posición fortificada
6	Huída de una zona de peligro

<b>GIRO ARGUMENTAL (1D6)</b>	
1	Búsqueda de un pnj importante
2	Asalto para hacer acopio de munición
3	Asalto para hacer acopio de víveres
4	Obstáculo (puente, bosque, grieta, incendio)
5	Avance nocturno para evitar tiradores
6	Ayuda a otro grupo en apuros

<b>ESTRUCTURA (1D6)</b>	
1	Partida tipo mazmorra: diurna o nocturna (1)
2	Partida urbana diurna (2)
3	Partida urbana nocturna (3)
4	Partida a cielo abierto: diurna o nocturna
5	Partida de supervivencia (4)
6	Viaje durante el día o migración (2)

- (1) Realizar varias tiradas de la tabla de encuentros.
- (2) Realizar varias tiradas de la tabla de encuentros diurnos.
- (3) Realizar varias tiradas de la tabla de encuentros nocturnos.
- (4) Sorprenden al grupo muchos enemigos desde el principio.

## EL MUNDO TRAS EL HOLOCAUSTO

La guerra nuclear total ha afectado por completo a todo el hemisferio norte y la contaminación se ha extendido por todo el planeta aunque la contaminación no es igual en todos los países. Las ciudades más importantes han sufrido los ataques más importantes y la mayoría han quedado convertidas en inhabitables desiertos atómicos de varios kilómetros cuadrados donde la vida no es posible.

En el hemisferio sur la contaminación es menor pero la pandemia mutante se ha propagado con mucha más rapidez y su población ha crecido hasta niveles insoportables, por lo que sobrevivir en esas zonas del globo sea quizá más difícil que en otras latitudes.

Las zonas en el mapa se pueden distinguir en cinco rangos diferentes de gris que indican los niveles de contaminación del área:

**Zonas limpias** (color blanco): son las áreas que no han sido bombardeadas. Aunque puede haber lluvia radiactiva ocasional debida a los vientos, la contaminación radiactiva aquí es un mal menor. Una gran parte de Sudamérica, muchas zonas del sur de África y la mayor parte de Australia están dentro de este grupo. El mayor problema que tienen las áreas limpias es que han servido de caldo de cultivo para las hordas mutantes, haciéndolas más terribles aún que las áreas más afectadas por los bombardeos.

**Zonas sucias** (color gris claro): estas zonas no han sido bombardeadas directamente pero al encontrarse en un área cercana al conflicto, están afectadas a menudo por la lluvia radiactiva y en ella existen bastas áreas contaminadas.



El nivel de contaminación aquí es bajo y supone un riesgo relativo adentrarse en ellas sin protección adecuada. Prácticamente todo el planeta podría englobarse dentro de este grupo independientemente de su localización.

**Zonas afectadas** (color gris): son áreas que se han visto directamente afectadas por el conflicto aunque no han sido bombardeadas directamente. La contaminación radiactiva aquí es moderada y la supervivencia en la zona es posible si se toman las precauciones adecuadas. Las calles de las áreas urbanas son cementerios de vehículos y los edificios están en estado ruinoso pero la mayoría siguen en pie. La hierba comienza a crecer entre las aceras y el asfalto, y pueden verse muchos animales salvajes pululando por las avenidas sin mayor problema.

En este grupo se encuentra prácticamente la totalidad del hemisferio norte, y son las áreas que no han sido atacadas directamente, como las afueras de muchas ciudades o poblaciones menores.

**Zonas críticas** (color gris oscuro): engloban el terreno más cercano a los impactos directos del armamento nuclear. La contaminación aquí es elevada y no es recomendable cruzarlas o internarse en ellas, a no ser que sea extremadamente necesario y siempre a la luz del día. Las posibilidades de encontrar supervivientes en estas zonas son casi nulas exceptuando a los mutantes, que han hecho de las ruinas de la civilización su hogar. Debido a esto, internarse en una zona bombardeada al caer la noche es prácticamente un suicidio.

**Zonas cero** (color negro): han sido las zonas de mayor alcance de las armas de destrucción masiva. La devastación en estas áreas es máxima, extendiéndose durante kilómetros como auténticos desiertos altamente contaminados. Las víctimas aquí

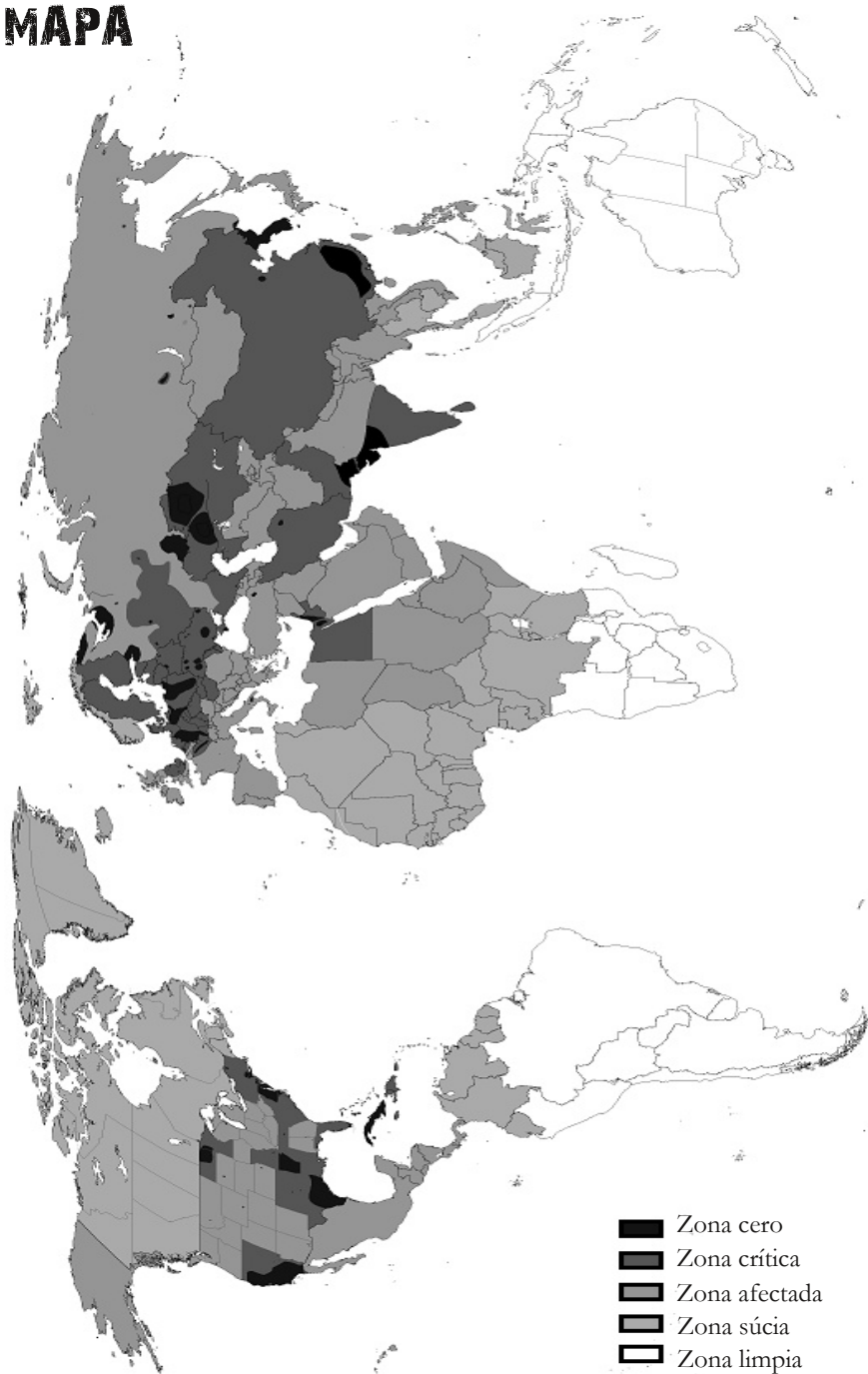
han sido del 100% y ni siquiera los mutantes soportan las radiaciones que emanan de la zona.

Muchas de las ciudades más importantes del mundo se encuentran dentro de este fatídico grupo: concretamente Washington y Moscú ya no existen, quedando reducidas a yermos de muerte y destrucción.



# MAPA

LONDON CALLING



## REFUGIOS

Durante la guerra fría numerosos gobiernos construyeron refugios para sus funcionarios de alto rango y para sus instalaciones militares importantes, por lo que no sería descabellado encontrar supervivientes en alguna de estas zonas recónditas siempre y cuando la plaga mutante no lo hubiera hecho ya.

Un refugio es un lugar donde aguardar a que pase la lluvia radiactiva y debe reunir las siguientes cualidades:

- Ofrecer protección contra la lluvia radiactiva.
- Que nadie sepa de su existencia salvo sus ocupantes y que sea difícil de localizar.
- Debe estar lo más alto posible para minimizar los posibles ataques mutantes.
- Pueda improvisarse en cualquier lugar en pocos días u horas.

Los refugios pueden ser de varios tipos:

**1. El excavado:** que se hace rápido y es bastante eficaz aunque es incómodo. Consiste en una zanja con techo. El mínimo para cuatro personas sería de 1,80 metros de profundidad para poder permanecer de pie, 5 de largo y 2 de ancho, con huecos en el suelo y en las paredes para guardar las provisiones. El refugio excavado es el mínimo indispensable para sobrevivir pero no es recomendable pasar allí más de una semana. Un refugio de este tipo se puede realizar en doce horas de duro trabajo.

**2. Las cuevas profundas:** que son el refugio ideal, ya que suelen tener ventilación natural, no penetra el polvo radiactivo y si se tiene suerte, pueden incluso tener agua filtrada naturalmente en su interior. Es conveniente tener herramientas para cavar por si se necesitase una salida alternativa en caso de emergencia.

Suelen tener un acceso difícil, lo cual es una desventaja para los personajes pero en caso de un ataque mutante puede significar la salvación.

**3. Las casas de campo construidas en piedra:** que pueden ser transformadas en refugio con mucha comodidad si se dispone de herramientas básicas, aunque es más fácilmente detectable por los mutantes. Se puede habilitar el sótano para evitar las radiaciones provenientes de la lluvia radiactiva, ya que la radiación puede penetrar a través del techo y las paredes pero no a través de la tierra o de paredes de un metro de grosor, así que es altamente recomendable cubrir el piso de la casa con una capa de tierra de unos 50 cm. para proteger totalmente el sótano.

**4. Las comúnmente llamadas "conejas":** son agujeros excavados en la tierra en zonas con cierta elevación, como una colina o monte pronunciado. Suelen tener dos o tres metros de pasillo zigzagante a la entrada hasta llegar a una sala excavada donde poder estar de pie. Es muy aconsejable realizar una salida o dos de emergencia por si se da el caso de derrumbamiento o de un ataque mutante. Si el terreno es bueno, las conejas protegen perfectamente de la contaminación radiactiva, además se pueden camuflar muy bien las entradas con troncos, ramas, barro o tierra.

**5. Los edificios de las ciudades:** la mayor parte de las zonas afectadas están en ruinas y su mayor peligro es que en cualquier momento pueden caer cascotes o pueden venirse abajo partes grandes del mismo.

Quizá en otro tiempo fueron lujosos hoteles o rascacielos llenos de oficinistas, pero ahora se han convertido en lugares tétricos y peligrosos desde su azotea hasta los oscuros sótanos. Un edificio abandonado sigue siendo peligroso aún cuando está limpio de enemigos, ya que dentro de ellos se pueden producir derrumbamientos, fugas de gas y caídas a profundos y oscuros agujeros en zonas con poca iluminación, además de riesgos de cortaduras y quemaduras. El director puede poner a prueba las habilidades físicas de los jugadores en este tipo de edificaciones.

En este tipo de refugios urbanos será determinante elegir bien el lugar de establecimiento del campamento para dificultar su localización. Lógicamente un refugio establecido en una azotea siempre será más difícil de atacar que uno localizado en un garaje, sin embargo, no ofrecerá la misma protección a la radiactividad, aunque sea cual sea su ubicación, mantener oculto un campamento de este tipo durante más dos semanas es complicado. Estos gigantes en extrema decadencia pueden albergar en sus entrañas más oscuras a grupos de mutantes que se ocultan para descansar cuando sale el sol.

El alcantarillado de las ciudades y los conductos y galerías que se abren paso por el subsuelo son una forma rápida de desplazarse por la ciudad, pero también puede ser una encerrona si el tiempo se echa encima porque muchos mutantes se refugian ahí al amanecer. Aunque por la noche los mutantes suelen salir al exterior en busca de alimento y las galerías del subsuelo están relativamente vacías, hay que echarle arrojo para moverse por un lugar tan claustrofóbico y tenebroso, sea cual sea la hora del día.

A continuación se detallan los diferentes niveles de protección contra la radiación que ofrecen diferentes tipos refugios:

<b>Casa: piso</b>	<b>60%</b>
<b>Casa: sótano</b>	<b>95%</b>
<b>Edificio: ático</b>	<b>60%</b>
<b>Edificio: piso</b>	<b>80%</b>
<b>Edificio: sótano</b>	<b>96%</b>
<b>Refugio excavado</b>	<b>97%</b>
<b>Conejera</b>	<b>98%</b>
<b>Cueva</b>	<b>99%</b>
<b>Bosque</b>	<b>25%</b>
<b>Coche</b>	<b>15%</b>

La tirada porcentual representa el nivel de protección que ofrecen los distintos tipos de refugios.

Los refugios pueden estar ubicados o ser contruidos en zonas contaminadas o no contaminadas, en ambos casos existen ciertas diferencias y la protección no será igual de efectiva en ambas:

Cuando los jugadores se encuentren en un refugio donde la zona no esté contaminada, el director **sólo deberá realizar la tirada bajo el nivel de protección del refugio en caso de lluvia radiactiva**, si es superada daremos por sentado que el refugio cumple su papel protector y no se reciben daños. Si se falla la tirada los jugadores deberán superar una Tirada de Radiación, debido a que la capacidad de protección del refugio no ha cumplido su función y por algún motivo ha penetrado polvo radiactivo en suspensión, agua de lluvia contaminada o algún otro elemento contaminante.

Por contra, en caso de estar refugiados en una zona contaminada, los edificios no ofrecen la misma protección y en caso de fallar la tirada porcentual del refugio, los personajes sufrirán los daños sin posibilidad de usar su NPR, igual que si entrasen en una zona contaminada, utilizando la Tabla de Contaminación Radiactiva para evaluar los daños.

En la siguiente tabla se hace un resumen de las tiradas necesarias y sus consecuencias en caso de éxito o fallo:

ZONA NO CONTAMINADA (tirada porcentual del refugio sólo en caso de lluvia radiactiva)		ZONA CONTAMINADA (tirada porcentual del refugio)	
FALLO	EXITO	FALLO	EXITO
Tirada NPR	Sin efecto	Sin tirada NPR	Tirada NPR

Hay que tener en cuenta que el que una zona no esté contaminada no significa que no haya elementos contaminantes dispersos o que no pueda caer lluvia o polvo radiactivo del cielo mientras los personajes estén en el refugio.

En resumen: una tirada porcentual con éxito de protección de los refugios protege de la lluvia radiactiva en zonas no contaminadas y atenúan el daño en zonas contaminadas.



Estando en un refugio en una zona contaminada sólo es necesaria una Tirada de Radiación al día, mientras que a la intemperie en una zona contaminada la tirada se hace cada hora.

En las grandes ciudades se habían construido grandes refugios que podían albergar en su interior una pequeña población durante meses y que estaban compuestos por varias plantas que podían tener múltiples servicios como enfermerías, escuelas, supermercados, y reservas de combustible y alimentos, aunque después de la guerra nuclear total, es poco probable que queden supervivientes en alguno de ellos. El único gran refugio que aparenta mantener algún rastro de civilización organizada es uno que según el mensaje se encuentra en las afueras de Londres, emitiendo día y noche esa intermitente señal de S.O.S. y que posiblemente sea la última esperanza para la raza humana, si es que todavía existe. El problema es que si llegar a Londres puede convertirse en una tarea muy complicada, encontrar ese gran punto seguro es prácticamente una quimera.

Un personaje con un buen porcentaje en la habilidad Refugio puede construir o encontrar cualquiera de estos tipos de refugios, pero no garantiza que no sean encontrados por mutantes a no ser que consiga una tirada crítica, en cuyo caso el director no efectuará las tiradas de Suerte y Percepción de los mutantes durante al menos una semana de juego.

En una zona contaminada se puede estar a refugio unos cuantos días antes de recibir una dosis mortal de radiación. Sin protección esa dosis mortal se alcanza mucho antes.

Los días que un personaje puede aguantar bajo los efectos de la radiación dependen de su constitución y de la intensidad de la radiación. La Tabla de Contaminación Radiactiva, que se explicará en el siguiente capítulo, servirá para determinar la intensidad del daño que pueda sufrir el personaje.

Dependiendo del tipo de refugio en el que se encuentren los personajes, se suavizarán más o menos los efectos de la radiación, pero la protección nunca excederá los dos o tres rads como máximo.



# COMBATE Y ARMAS

## DESARROLLO DE LOS COMBATES

La lucha siempre se desarrolla en *turnos de combate*, que es el tiempo dentro del cual cada personaje puede realizar una o varias acciones de combate. Cada turno de combate suele durar unos diez segundos, que es el tiempo justo en el cual el jugador realiza al menos la acción de disparar, aunque hay acciones alternativas al disparo, como veremos a continuación.

Cuando se produce un enfrentamiento, se entra en una fase de turnos de combate en la que el tiempo de juego se ralentiza y en la cual se repite la secuencia "*Disparo - Éxito - Evaluación de daños - Turno del siguiente personaje*" o "*Disparo - Fallo - Turno del siguiente personaje*" hasta el desenlace final. También cabe la posibilidad de otro tipo de secuencias si los jugadores no disparan y realizan alguna acción del tipo "*Acción - Éxito - Turno del siguiente personaje*" o "*Acción - Pifia - Consecuencias de la pifia - Turno del siguiente personaje*".

Cuando un turno completo de combate termina, o lo que es lo mismo, cuando todos los jugadores han hecho sus acciones, comienza el siguiente turno y así hasta que termine la contienda, momento en el cual el tiempo vuelve a transcurrir normalmente.

La iniciativa en el combate la tiene el personaje de mayor DES, aunque en situaciones especiales como emboscadas o ataques sorpresa la iniciativa puede cambiar.

**Acción múltiple:** aparte de disparar, los jugadores pueden hacer otras acciones dentro de un turno de combate, como pueden ser agacharse, echarse cuerpo a tierra, recargar munición, dar una orden a otro miembro del grupo o desenfundar un arma. Estas acciones conllevan un gasto temporal de 5 puntos de destreza durante ese turno de combate que puede repercutir en la iniciativa del personaje. El efecto de las acciones múltiples es acumulativo, es decir, realizar dos acciones en un turno de combate conllevaría un gasto de 10 puntos de DES y realizar tres acciones serían 15 puntos. Dado que en London Calling una característica no podrá tener valores por encima de 18 salvo extrañas excepciones, las acciones a realizar dentro de un turno de combate nunca serán más de tres, aunque hay que destacar que **después de realizar acciones múltiples, si los puntos de destreza restantes son inferiores a la mitad de la DES del personaje redondeando hacia arriba, este ya no podrá disparar hasta su siguiente turno de combate.**

Por ejemplo: un personaje de DES 13, en lugar de disparar durante su turno, decide que quiere echarse cuerpo a tierra, lo cual tiene un coste de 5 puntos de DES, por lo que el personaje **SÓLO DURANTE ESE TURNO DE COMBATE**, tendrá una DES de 8. Durante ese turno, todo personaje, jugador o no jugador, que tenga una DES superior a 8 realizará su acción antes que este personaje, aunque aún podría disparar ya que la acción de echarse cuerpo a tierra no ha disminuído su DES por debajo de la mitad, que es 7 (la mitad de 13 es 6,5 pero redondeando hacia arriba quedaría en 7). Si hubiese realizado dos acciones, como echarse cuerpo a tierra y recargar el arma, el gasto de DES hubiese sido 10 ( $5+5=10$ ) dejando su DES en 3 ( $13-10=3$ ), por lo que ya no hubiese podido disparar hasta su próximo turno. En la siguiente ronda de combate, los puntos de destreza de los personajes vuelven a tener su valor habitual y comenzaría disparando primero el personaje de mayor DES.

El gasto de puntos de destreza por acción múltiple es acumulativo, es decir, si nuestro personaje de DES 13 quiere echarse cuerpo a tierra y además quiere preparar un arma que lleva a la espalda, lo cual son dos acciones, la penalización a la destreza se multiplica por 2 y para tres acciones se multiplicaría por 3. En el ejemplo, la destreza de nuestro personaje durante ese turno de combate se quedaría en 3 ( $5 \times 2 = 10$  y  $13 - 10 = 3$ ), por lo que no podría realizar ninguna otra acción hasta el siguiente turno de combate, en el cual volvería a tener una destreza de 13 y además estaría tumbado y con su escopeta lista para disparar. A pesar de que al personaje aún le quedan cuatro puntos de destreza, no puede efectuar ninguna otra acción porque necesitaría cinco puntos para realizarla.

**La destreza mínima necesaria para el uso de cada arma es independiente a la reducción temporal de destreza por acción múltiple.** En el ejemplo anterior, al personaje le queda una destreza de 8 tras echarse cuerpo a tierra y la destreza necesaria para disparar una escopeta es de 10, pero podría disparar porque la reducción temporal no afecta a la destreza mínima que necesita cada arma. Este dato puede consultarse en la columna FUE/DES de la Tabla de Armas.

Acciones como arrodillarse, echarse cuerpo a tierra, desenfundar, cambiar de arma, rodar por el suelo, salirse del combate, arrastrar a un herido, dar una orden de combate, recargar munición, desplazarse, pasar un cargador a otro personaje, o cualquier otro movimiento que no sea un ataque, se consideran acciones múltiples que se realizan durante un turno de combate y que conllevan un gasto de 5 puntos de destreza cada una. Por supuesto, durante una escaramúza pueden darse situaciones muy diversas y el director es libre de añadir nuevas acciones en combate, aunque siempre implicarán un gasto de 5 puntos de destreza.

Esto sería una secuencia de combate:

**1º Los jugadores y el director anuncian las acciones que van a realizar sus personajes en el próximo asalto.** El director decide quien actúa primero en base a la DES o a las circunstancias de la partida, como una emboscada o un ataque por sorpresa.

**2º Desenlace del combate por orden de DES.** El personaje con mayor DES será el que ataque primero y va cambiando el turno por orden de mayor a menor DES. Los personajes menos diestros tendrán que esperar su turno, siempre y cuando sobrevivan a los ataques, claro.

**3º Movimiento de los personajes que no han combatido.** Los jugadores que no estén en combate cuerpo a cuerpo, disparando o realizando otra acción, puede desplazarse al máximo de su movimiento.

Los personajes que hayan utilizado la habilidad Evitar, que esten recogiendo un arma o haciendo una actividad parecida, sólo podrán desplazarse a la mitad del máximo permitido. Los que hayan matado o neutralizado a su adversario podrán moverse a la mitad del movimiento igualmente.

Mientras dure la acción, es muy conveniente tanto para el director como para los jugadores el hacer un boceto o un mapa sencillo de la situación de combate, para que todos tengan una idea lo más exacta posible de su posición. Esta es una práctica muy habitual y casi obligada en los juegos de rol que puede evitar malos entendidos.

## Habilidades de combate:

Existen cinco habilidades de combate, que son las siguientes:

**Armas cuerpo a cuerpo:** cuando un personaje porta un arma cuerpo a cuerpo y se encuentra a una distancia lo suficientemente corta para llegar a su objetivo, se usa esta habilidad. Cuchillos, navajas, palos, un bate, una porra, un hacha o un palo de golf, son ejemplos de un arma cuerpo a cuerpo.

**Armas de fuego:** el manejo y uso de todas las armas de este tipo están resumidas en esta habilidad básica. El porcentaje de Armas de fuego refleja la probabilidad de acierto que tienen los personajes con las armas y una tirada con 1D100 por debajo del porcentaje que tenga el personaje significa un disparo con éxito sobre el objetivo.

Siempre que un jugador decida disparar durante su turno deberá tirar bajo su habilidad de Armas de fuego.

**Explosivos:** esta habilidad representa el conocimiento que el personaje tiene de cualquier tipo de explosivo. Lanzar una granada, poner una carga de TNT o activar una pequeña cantidad de C-4 para reventar una cerradura, son acciones que se hacen bajo esta habilidad.

**Pelear:** cuando una personaje está totalmente desarmado, todavía le quedan los puños para intentar salvar el pellejo, en ese caso se utiliza esta habilidad.

**Puntería:** esta habilidad sirve para realizar disparos con precisión y funciona de manera diferente al resto de habilidades. Su funcionamiento se detalla en el apartado de habilidades.

## Otras acciones de combate:

**Disparar con dos armas:** disparar con un arma en cada mano queda muy bien en las películas de Hollywood, pero en realidad es muy poco efectivo con pistolas y prácticamente imposible de realizar con subfusiles. El director no debería permitir ese tipo de excesos con las armas. Si un personaje se empeña en usar un arma en cada mano, se podría disparar con dos pistolas y la segunda arma siempre tendría un porcentaje de acierto de la mitad del porcentaje base. Con otras armas sólo un crítico o un disparo a bocajarro impactarían en el objetivo.

**Evitar un ataque cuerpo a cuerpo:** los ataques con armas cuerpo a cuerpo pueden ser evitados con una tirada con éxito en Esquivar, a no ser que el ataque sea un crítico.

**Desplazarse durante el combate:** un asalto de combate dura entre 10 y 15 segundos más o menos y quien se desplaza durante un combate lo hace rápidamente. En ese tiempo, el personaje puede llegar a recorrer tantos metros como puntos de CON tenga, pero siempre conllevará un gasto temporal de 5 puntos de DES durante su turno de combate. Esto quiere decir que un personaje puede moverse a cualquier punto de una habitación que tenga unas dimensiones que entren dentro de esa distancia, aunque no se trata de medir distancias con regla sino más bien de aplicar el sentido común.

**Salirse del combate:** si alguien que está luchando cuerpo a cuerpo contra otro decide salirse del combate, al retirarse sufrirá un ataque cuerpo a cuerpo extra del enemigo que no podrá ser evitado ni contrarrestado.



**Abalanzarse sobre el enemigo:** en algunas situaciones, un personaje podría preferir saltar sobre un enemigo y pasar a la lucha cuerpo a cuerpo. En este caso, la acción no resta 5 puntos de destreza sino que ambos personajes deberán hacer una tirada DES contra DES en la Tabla de Resistencia para determinar si la acción tiene éxito. Si se falla la tirada, el enemigo tendrá opción de realizar un ataque cuerpo a cuerpo que no podrá ser esquivado. Si el personaje que tiene éxito en su tirada de abalanzarse sobre alguien tiene un tamaño superior al de su objetivo, este último caerá al suelo y se aplicarán los modificadores de esa situación específica de pelea, descrita en la página 107.



## HERIDAS

Cuando se recibe un disparo, lo único que se puede hacer es esperar a que las protecciones absorban el daño; todo el daño que exceda la tirada de las protecciones las recibirá el personaje.

Un personaje puede acumular daños hasta que sus puntos de vida lleguen a cero, en cuyo caso muere, aunque si una sola herida hace un daño igual a la mitad de los puntos de vida totales del personaje, se considera que ha recibido una Herida Grave y sufre las siguientes consecuencias:

**El personaje ya no estará en condiciones de seguir combatiendo.** Su DES queda reducida a la mitad y sólo la recuperará cuando recupere los puntos de vida perdidos.

**Una herida grave debe recibir asistencia médica antes de una hora.** Si no se recibe ayuda, el personaje correrá el riesgo de morir debido a la hemorragia o los daños recibidos. Se deberá superar una Tirada de Aguante (CON x5) para sobrevivir, y si sobrevive, deberá anotar las consecuencias de la herida o las posibles secuelas que deje en su hoja de personaje.

**Deberá realizarse una tirada con 1D100 para ver las consecuencias de la herida** en la Tabla de Heridas Graves que se detalla en la siguiente página.

## TABLA DE HERIDAS GRAVES

01-50	La bala o la contusión deja una cicatriz sin más consecuencias
51	Pérdida de ojo izquierdo. Pérdida de 2 puntos de CAR y 1 punto de DES
52	Pérdida de ojo derecho. Pérdida de 2 puntos de CAR y 1 punto de DES
53	Disparo o contusión en la cara. Pérdida de 3 puntos de CAR
54	Pérdida de oreja izquierda. Pérdida de 1 punto de CAR y un 5% en habilidades de percepción
55	Pérdida de oreja derecha. Pérdida de 1 punto de CAR y un 5% en habilidades de percepción
56	Disparo o contusión en el pecho. Pérdida de 1 punto de CON
57-60	Disparo o contusión leve en la cabeza. Pérdida de 1 punto de INT
61-65	Daños graves en órganos internos. Pérdida de 1D4+1 de CON y los mismos puntos de vida que de CON
66-70	Costillas rotas. Pérdida de 1 punto de CON
71-74	Disparo o contusión en brazo izquierdo. Pérdida de 2 puntos de DES
75-78	Disparo o contusión en brazo derecho. Pérdida de 2 puntos de DES
79-82	Herida en mano izquierda. Pérdida de 1 punto de DES y posibilidad de perder la mano si no se supera CON x5
83-85	Herida en mano derecha. Pérdida de 1 punto de DES y posibilidad de perder la mano si no se supera CON x5
86-88	Disparo o contusión en pierna izquierda. Pérdida de 1 puntos de DES
89-91	Disparo o contusión en pierna derecha. Pérdida de 1 puntos de DES
92-94	Tendones dañados de algún miembro. Pérdida de 3 puntos de DES
95-97	Músculos dañados de algún miembro. Pérdida de 4 puntos de DES
98-00	Disparo o contusión grave en la cabeza. Muerte instantánea

## TIRADAS DE RADIACION TR

En situaciones determinadas, los personajes deberán realizar una Tirada de Radiación (*TR*) con 1D100, si la tirada es igual o inferior al Nivel de Protección Radiológica (*NPR*) del personaje, tiene éxito y no es afectado, pero si es superior, el personaje aumentará su contaminación radiactiva corporal tirando un dado que variará en función de la fuente contaminante y anotándolo en su hoja de personaje.

Las Tiradas de Radiación quedan a determinación del director, pero siempre deben estar justificadas. El director debe hacer tiradas ocultas a los jugadores para localizar las áreas contaminadas. Los siguientes ejemplos recrean posibles situaciones que a buen seguro serán muy comunes durante las partidas:

**Entrar en una zona contaminada:** consultar Tabla de Contaminación Radiactiva si se falla la Tirada de Radiación y 1 punto si se supera, repetir la tirada cada hora de juego mientras se permanezca en la zona.

**Ingerir agua o alimentos contaminados:** se tira 1D8 si se falla la Tirada de Radiación y 1 punto si se supera.

**Ser afectados por lluvia radiactiva:** consultar Tabla de Contaminación Radiactiva si se falla la Tirada de Radiación y 1 punto si se supera.

**Estar cerca del radio de acción de organismos vivos contaminados:** se tira 1D4 si se falla la Tirada de Radiación.

**Entrar en contacto con mutantes o bestias contaminadas:** se tira 1D8 si se falla la Tirada de Radiación.

**Puede haber accidentes** con ropas contaminadas ya usadas o contactar con personas que, aunque aparentemente pueda parecer que están sanas, en realidad están contaminadas, y requerirán una Tirada de Radiación, pero en estos casos accidentales los rads absorbidos nunca serán mayores de 1D4-1 si se falla la Tirada de Radiación.

Los personajes que tengan la suerte de poseer un contador Geiger podrán detectar zonas y elementos contaminados, como agua o alimentos, aunque no servirá de mucho ante un ataque mutante.



## CONTAMINACION RADIATIVA

La Tabla de Contaminación Radiactiva se usa siempre que los personajes entren en una zona contaminada o también cuando estén bajo lluvia radiactiva, en ambos casos el director deberá tirar 1D12 para determinar la intensidad de la radiación que posee dicha zona. Una vez que se sabe el nivel de contaminación de la zona, los personajes afectados deberán realizar una Tirada de Radiación y si no la superan, pasarán a evaluar los daños haciendo coincidir su constitución con el nivel de contaminación radiactiva. La cantidad resultante es el número de rads absorbidos y se apuntarán en la hoja de personaje. El director determinará cuando será necesario repetir el proceso, aunque generalmente suele hacerse cada hora de juego.

Por ejemplo: el profesor Tersakov, sin saberlo, está avanzando por una zona contaminada por lo que el director le manda hacer una Tirada de Radiación. El profesor tiene un NPR de 46 por lo que deberá sacar 46 o menos con 1D100 para superar la tirada; no tiene suerte y saca un 61, así que deberá sufrir los efectos de la contaminación existente en la zona. El director tira 1D12 para determinar la intensidad de las radiaciones que hay en la zona, sacando un 6. Tersakov tiene una CON de 14, por lo que si hacemos coincidir los dos resultados en la tabla, nos da como resultado un 5.

Esos son los rads absorbidos por el personaje y deberá apuntarlos en su hoja. Si permanece dentro de la zona contaminada, cuando pase una hora de juego deberá repetir las tiradas.

# TABLA DE CONTAMINACION RADIATIVA

LONDON CALLING

Nivel de contaminación radiactiva (1D12)

Constitución (CON)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
18	1	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7
17	1	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8
16	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
15	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
14	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
13	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
12	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
11	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
10	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
9	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
8	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
6	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
5	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
4	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
3	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20



## EFECTOS DE LA RADIACION

La ficha de personaje incluye un Contador de Radiación Corporal (CRC) que consiste en 100 puntos de radiación. Debido al contacto con la radiactividad, el director pedirá de vez en cuando tiradas de radiación a los personajes, las cuales si no se superan irán sumando puntos de contaminación al contador de los personajes.

Existen cinco niveles distintos de contaminación que causan peores efectos sobre el personaje a medida que este absorbe más rads.

A continuación se explican los diferentes efectos causados por la radiación:

**200 rads** (20 puntos en el CRC): -1 punto permanente de característica. Vómitos ocasionales.

**400 rads** (40 puntos en el CRC): -3 puntos permanentes de característica. Vómitos y diarreas frecuentes.

**600 rads** (60 puntos en el CRC): -5 puntos permanentes de característica. Caída de cabello y hematomas corporales.

**800 rads** (80 puntos en el CRC): -10 puntos permanentes de característica. Situación crítica si no hay posibilidad de transfusiones o atención médica.

**1000+ rads** (100 puntos en el CRC): muerte. Leucemia, un tipo de cáncer agresivo e incluso muerte instantánea entre convulsiones.



Las armas en London Calling son una herramienta de supervivencia indispensable, no obstante, son bastante difíciles de encontrar, sobre todo si nos encontramos en el Viejo Continente, por lo que los personajes no deberían tomar a la ligera una herramienta tan valiosa como una buena pistola. En la mayoría de países, la tenencia de armas estaba prohibida antes del holocausto nuclear, por ese motivo, los personajes en un principio no podrán poseer armas automáticas. Sólo los personajes procedentes de América y los comandos podrán comenzar con este tipo de armas aunque incluso ellos también tienen algunas restricciones.

Generalmente los personajes tienen dos armas como mucho, aparte de una cuerpo a cuerpo, y están familiarizados con su uso. Al usar un arma encontrada en cualquier parte, esta podría fallar o encasquillarse en el momento más inoportuno y además habría que saber utilizarla.

El arma personal es un objeto valioso y querido, y difícilmente un personaje se desprenderá de ella.

Si bien es cierto que en un mundo postapocalíptico tan hostil como este, un plato de comida puede salvarte la vida mejor que una bala, también es cierto que ante una horda de mutantes que acaba de descubrir al grupo, un buen fuego de cobertura suministrado por un fusil de asalto puede marcar la diferencia entre vivir o morir.

En London Calling se diferencian básicamente dos clases de armas diferentes, que son las armas de fuego y las armas cuerpo a cuerpo, teniendo su propia habilidad cada una de ellas y estando detalladas de manera genérica en las tablas de armas.

**Arma favorita:** (regla opcional) cada personaje tiene un arma predilecta y personal con la que se siente a gusto, es un objeto especial que confiere una bonificación del 5% cuando es utilizado. El personaje tiene un cierto dominio del arma y difícilmente se separará de ella, a no ser que se vuelva inservible, en cuyo caso intentará hacerse con un arma igual o muy similar cuanto antes.

Para determinar que un arma es la favorita del personaje se deberá haber efectuado previamente un crítico con ella, tras lo cual el jugador indicará al director su intención de que esa arma sea su favorita.

Se pueden tener varias armas, pero sólo una puede ser el arma favorita, pudiendo ser de cualquier tipo. Al principio suele ser la escogida durante la creación del personaje, no obstante un crítico en cualquier otra arma permite seleccionarla como arma personal, pasando esta última a tener la bonificación. El arma personal se anota rellenando el recuadro correspondiente de la lista de armas en la hoja de personaje y sólo se podrá realizar un cambio por día de juego.



TABLA DE ARMAS DE FUEGO

Tipo de arma	Cad.	Alc.	Rec.	Car.	Daño	FUE/DES	Mal.	Acc.
Revólver	2	60	2	6	1D8	9/9	00	
Revólver pesado	1	60	2	6	1D10+2	10/9	00	
Pistola media (9 mm)	2	60	—	13	1D8	9/9	98-00	
Pistola pesada	1	60	—	14	1D10+2	10/9	00	
Rifle de cerrojo	1	400	—	5	2D6+4	11/11	00	Sí
Rifle de caza	1	600	—	2	3D6+4	11/11	98-00	Sí
Escopeta de dos cañones	2	50	2	8	4D6	10/10	00	
Escopeta recortada	1	20	2	8	4D6	10/10	00	
Subfusil *	1/3	60	—	30	1D8	9/12	98-00	Sí
Fusil de asalto *	1/3	200	—	30	2D6+2	10/12	00	Sí
Fusil de combate *	1/3	300	—	20	2D6+4	11/12	00	Sí
Fusil de francotirador **	1	1000	—	11	2D10+4	12/14	98-00	Sí
Lanzagranadas *	1	100	1	1	3D6	9/9	98-00	
Ametralladora 5.56 *	5	250	—	50	2D6+4	14/12	00	
Ametralladora 7.62 *	4	400	—	50	2D6+8	15/12	98-00	
Arco	1	100	1	1	1D8+2	12/12	00	
Ballesta	1	100	1	1	1D6+2	10/11	00	

**CAD** (Cadencia): indica cuantos proyectiles pueden dispararse en cada turno. Con los fusiles, las ráfagas de tres se disparan a un único objetivo y el porcentaje de acierto de la habilidad Armas de fuego baja un -10% en el segundo tiro y un -20% en el tercero debido a la dispersión del arma, no obstante, cada proyectil hace su daño correspondiente. Con las ametralladoras, la penalización es solamente de un -5% en todos los disparos, además con este tipo de armas se pueden repartir los disparos entre 1D6 objetivos que estén juntos.

**ALC** (Alcance): es el rango efectivo del arma en metros. Fuera de esa distancia, la habilidad de Armas de fuego se reduce a la mitad y el daño causado por el arma también (redondeando hacia abajo).

**REC** (Recarga): indica el número de proyectiles que pueden ser recargados en un turno. Si no trae ningún valor en esa columna es que la recarga en un turno es completa.

**CAR** (Cargador): indica la cantidad de proyectiles que puede llevar cargados el arma, una vez agotados es necesario recargar.

**Daño:** es el daño que realiza el arma. Un crítico doblará el daño.

**FUE/DES:** indica la fuerza y la destreza mínimas que debe tener el personaje para poder usar el arma. Un personaje que no cumpla los requisitos necesarios para usar un arma, siempre podrá intentar utilizarla igualmente, ya que nadie se queda de brazos cruzados esperando a que le maten, pero su porcentaje de acierto será sólo su destreza y atacará el último del turno.

**MAL** (Mal funcionamiento): si la tirada de ataque es igual o mayor que el número de mal funcionamiento, el arma tiene problemas y puede tener los siguientes fallos:

*Si es un arma de cartuchos, un revólver o un rifle de cerrojo, será sólo un proyectil defectuoso. Haciendo una tirada con éxito en el siguiente turno o sacando el proyectil del arma se soluciona, pudiendo disparar en el tercer turno. Si en el turno "de reparación" vuelve a haber otro mal funcionamiento, el arma se avería definitivamente, no pudiendo si quiera repararse.*

*Si el arma es automática, semiautomática o de corredera, está encasquillada. Reparar un arma encasquillada lleva 1D6 turnos y se necesita una tirada con éxito en Disparar o en Reparar, la que sea más alta, pero una tirada de 96/00 durante esta tirada, avería el arma definitivamente y queda inservible.*

El director puede determinar que la probabilidad de mal funcionamiento de un arma encontrada o reparada pueda ser más bajo de lo habitual debido a que esté deteriorada o dañada.

**ACC** (Accesorios): A estas armas se les pueden añadir accesorios que mejoran las prestaciones del arma de la siguiente manera:

*Mira telescópica:* añade una bonificación del 20% a la habilidad Armas de fuego.

*Bípode:* mejora el alcance efectivo del arma en 100 metros.

*Mira láser:* reduce la dispersión y el retroceso del arma al disparar en modo ráfaga, dejando la penalización del segundo y tercer tiro en -5% y -10% respectivamente, en lugar del -10% y -20% habitual.

*Supresor:* amortigua el ruido y el fogonazo del arma. Muy útil para aventuras en las que se requiere sigilo.

Los accesorios son objetos muy difíciles de encontrar y algunos de ellos, como las miras, necesitan de cierta calibración para funcionar correctamente, por lo que queda a criterio del director mediante tiradas de característica que los personajes sepan utilizarlos y calibrarlos adecuadamente una vez encontrados.

(\*) No disponible al crear el personaje. El director podría añadir como regla opcional que al ser ocho los diferentes tipos de armas disponibles, los jugadores podrían tirar 1d8 al generar sus personajes para determinar el arma de inicio. Si el personaje proviene del continente americano o el escenario de la aventura se desarrolla en América, se podrán escoger hasta rifles de asalto, usando 1d10 para seleccionar el arma en lugar del d8. El resto de armas de fuego estaban restringidas a un uso exclusivamente militar, por lo que son extremadamente difíciles de encontrar.

(\*\*) El fusil de francotirador es un arma muy delicada y compleja. Para poder usarla correctamente es necesario un porcentaje en Puntería igual o superior al 75%.

**Tipos de munición:** (regla opcional) existen tres tipos diferentes de munición que sirven para todas las armas excepto las de cartuchos, aunque no es habitual encontrarse con este tipo de munición por la calle. Son las siguientes:

*Munición normal:* hace el daño normal correspondiente al arma.

*Munición de punta hueca:* añade +2 al daño, pero si el objetivo viste protección resta -1 al daño correspondiente del arma.

*Munición perforante:* añade +1 al daño a objetivos con protección, si el objetivo no va protegido, hace el daño correspondiente al arma.

## TABLA DE ARMAS CUERPO A CUERPO

Tipo de arma	Daño	FUE/DES	MAL
Puñetazo, patada	1D4	Pelear	00
Porra, bate, etc. *	1D6	9/9	00
Cuchillo	1D6	9/10	00
Machete	1D6+1	10/10	00
Hacha bombero	1D6+2	12/11	00

(\*) Si se obtiene un éxito crítico con este tipo de armas contundentes, el personaje que absorba el golpe, aparte de recibir el daño del arma, deberá realizar una tirada con éxito de Aguante (CON x5) o se desvanecerá en 1D4 turnos debido al golpe.

Esta tabla pretende ser orientativa ya que prácticamente cualquier cosa puede convertirse en un arma cuando se lucha cuerpo a cuerpo. El director tiene libertad absoluta para determinar de manera razonable el daño que pueda causar desde un palo de golf a una silla o un jarronazo, aunque rara vez excederá de 1D6.



**Dispersión:** siempre que se dispare un arma automática en modo ráfaga, se debe aplicar la regla de dispersión, es decir, aplicar una penalización del -5% y del -10% al segundo y tercer tiro respectivamente.

Por ejemplo: supongamos que un personaje tiene una habilidad en Armas de fuego del 57% y saca un 49 con 1D100, el primer disparo se hará bajo su 57% habitual, mientras que el segundo se hará bajo un 52% ( $57-5=52$ ) y el tercero bajo un 47% ( $57-10=47$ ). Como ha sacado un 49 con el dado, el personaje hará impacto con los dos primeros disparos porque pese a la primera penalización del -5%, sigue por debajo del valor de la habilidad, pero el tercero se pierde, ya que su 49 está por encima del 47% que necesitaría para el tercer disparo. Si hubiese sacado un 20, por ejemplo, hubiese dado en el blanco con los tres disparos.

Las armas que se detallan a continuación representan uno o varios modelos de cada una de las armas genéricas que vienen en la tabla de armas de fuego.

Lógicamente, la variedad de armas que se pueden encontrar los personajes es tan grande que sería imposible detallarlas aquí una por una, por lo que la armería sirve como orientación tanto a jugadores como al director a la hora de saber qué tipo de arma lleva cada uno y también para saber dónde englobar las diferentes armas que se vaya encontrando el grupo durante las aventuras. Un detalle a tener en cuenta por el director a la hora de añadir nuevas armas es que el mundo como lo conocimos terminó en 1989 y la acción se desarrolla desde entonces, por lo cual las armas siempre serían de ese tiempo o anteriores.

Aunque no se detallan los diferentes tipos de munición para hacer el sistema de combate más sencillo y ágil, la diferencia de calibre está incluida en el daño que inflige cada arma.



# ARMERIA DE LONDON CALLING



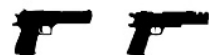
*Revólver*



*Revólver pesado*



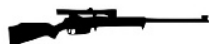
*Pistola media (9mm)*



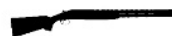
*Pistola pesada*



*Rifle de cerrojo*



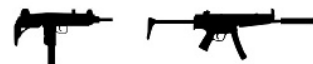
*Rifle de caza*



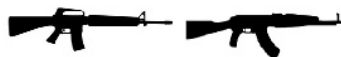
*Escopeta de dos cañones*



*Escopeta recortada*



*Subfusil*



*Fusil de asalto*



*Fusil de combate*



*Rifle de francotirador*



*Lanzagranadas*



*Ametralladora 5.56*



*Ametralladora 7.62*



*Arco*



*Ballesta*

## PROTECCIONES

Las protecciones más ligeras eran utilizadas comúnmente por la policía, guardias de seguridad privada y civiles, mientras que las protecciones más pesadas con componentes reforzados solían ser llevados en combate por soldados, así como por unidades especiales de policía. Las armaduras modernas pueden combinar un chaleco antibalas con otras prendas protectoras, como un casco. Los chalecos antibalas para policías y soldados también pueden incluir protecciones inguinales, hombreras, cuellera y defensas laterales.

### TABLA DE PROTECCIONES

Tipo de prenda	Protección *	Penalización a las habilidades	T
Ropa balística **	1D4	Sin penalización	1
Chaleco ligero **	1D4+1	Sin penalización	1
Chaleco pesado	1D4/1D8	-10% a habilidades físicas	1
Protección de Kevlar	1D8+1	-5% a habilidades físicas	2
Protección de Spectra	1D8/1D10	Sin penalización	2
Pantalón de Kevlar	+1	-5% a habilidades físicas	1
Pantalón de Spectra	+2	Sin penalización	1
Casco ligero	+1	Sin penalización	1
Casco de Kevlar	+2	Sin penalización	1

(\*) El primer dado indica la protección cuerpo a cuerpo, el otro indica la protección para armas de fuego.

(\*\*) Estas protecciones no son útiles contra armas automáticas.

**Penalización a las habilidades:** indica la penalización que conlleva vestir ese tipo de protección.

**T:** es el tiempo en turnos que tarda el personaje en ponerse la protección y ajustar los cierres y velcros correctamente a su cuerpo. Quitársela es mucho más sencillo y no se contabiliza.

Los personajes que no lleven protección tienen siempre un 1 punto de protección por la ropa, a no ser que estén desnudos, lógicamente.

Si el personaje recibe demasiados daños a pesar de llevar protección, el director puede decidir que la prenda está demasiado deteriorada y que ha perdido su capacidad de protección, quedando inservible.



## TABLA DE EXPLOSIVOS

Explosivo	Daño	FUE/DES	MAL
Dinamita	5D6/2m	8/9	99-00
Explosivo plástico	6D6/3m	—	99-00
Granada	4D6/1m	8/9	99-00
Cóctel Molotov	1+Fuego*	8/10	99-00

**Daño:** se expresa en dados por metro. Cada metro que pase del indicado, reduce el daño de la explosión en 1D6.

**Alcance:** el alcance de los explosivos, salvo el explosivo plástico, el cual debe ser colocado y preparado adecuadamente, será bajo una Tirada de Pericia (DES x5).

**Explosión:** si el objetivo es alcanzado dentro del radio de acción de la explosión, este deberá hacer además una Tirada de Suerte y si no la supera, se incendiará su ropa, recibiendo un daño de 1D6 por turno. Deberá tener éxito en la Tirada de Suerte o seguirá ardiendo, también puede apagar las llamas otro personaje si tiene los medios adecuados, como puede ser un extintor, agua, una manta o incluso tierra.

## EQUIPO

Debido a que la moneda ha perdido su valor, las operaciones financieras ya no tienen ningún sentido, por lo que se ha regresado al trueque como forma principal de comercio aunque en ocasiones un buen pedazo de oro o una piedra preciosa podría seguir sirviendo de cambio en alguna rara ocasión en la que la vieja y olvidada codicia humana aflorase de nuevo.

En un mundo post apocalíptico, cada bala, cada utensilio o cada ración de comida tiene un precio incalculable, por lo que los personajes empiezan con su propio equipamiento. Queda a voluntad del director el que los jugadores encuentren puntos de abastecimiento, como locales y centros comerciales abandonados, casas a las afueras u otros grupos de supervivientes para intercambiar víveres, aunque luchar por la supervivencia es uno de los puntos fuertes de London Calling y es recomendable hacer sentir necesidad de recursos a los personajes.

Todos los objetos tienen un grado de valor, cuanto más alto sea este valor, más difícil será de conseguir o encontrar, o menos probabilidad habrá de que lo tenga alguien. Para conseguir objetos, generalmente se usa la habilidad Buscar cuando se trata de rastrear una zona, y la habilidad Persuasión se suele usar a la hora de interactuar con otros supervivientes para conseguir un trato justo, comerciar con objetos u obtener algún tipo de información valiosa.

El equipo con el cual comienza un personaje vendrá determinado por su suerte. Sólo al principio de la creación de un personaje, su INT x3 determina la cantidad de puntos que se puede gastar en equipamiento al inicio y cuyo valor viene dado en la columna "coste" en la tabla de equipo.

Generalmente, al crear un personaje se utilizan todos los puntos, ya que la incertidumbre de encontrar un lugar donde poder volver a abastecerse puede jugar una mala pasada.

En la tabla de equipo de la página siguiente, se detalla el equipo más común o necesario para la supervivencia postnuclear, el director puede ampliarla a su gusto si lo considera necesario.

La columna Valor refleja la probabilidad de que ese objeto esté disponible. Si un personaje quiere algo, tirará 1D6 y comparará el resultado con el Valor del objeto, si la tirada es igual o superior, el objeto estará disponible para un trueque o para tomarlo directamente, si no se supera la tirada, significará que el objeto no se encuentra o que no está disponible para el trueque, estando disponibles solamente los del valor del número que haya sacado con el D6 e inferiores. Si el director lo desea, puede determinar que un objeto se encuentra sin necesidad de recurrir a la tirada de valor.



LISTA DE EQUIPO

Equipo	Descripción	Coste	Valor
Comida	Raciones de comida y agua para un día. Cantimplora	1	2
Munición	Un cargador completo (Ver CAR en la tabla de armas)	2	3
Traje NBO civil (1)	Traje plástico con capucha. Incluye máscara.	3	3
Traje NBO militar	Traje de fibra sintética y diseño de camuflaje. Incluye máscara.	5	5-6
Máscara antiqás militar (2)	Elemento indispensable de protección	2	2
Kit médico básico	Añaë 1D4 PV a Primeros Auxilios con éxito	4	4
Kit médico completo	Añaë 1D6 PV a Primeros Auxilios con éxito	6	5-6
Kit de campaña	Tienda, saco, manta, útiles de cocina y hornillo de gas	4	3
Kit de camuflaje (3)	Ropa y pinturas de camuflaje (+20% a Ocultarse)	5	4
Herramientas básicas	Añaë 1D10% adicional al reparar algo. Cortantes	3	3
Herramientas completas	Para construir y mantener un refugio	4	5
Iluminación	Velas, linterna o algún otro sistema de alumbrado	2	3
Detector de partículas (4)	Mide radiación de objetos y zonas (1 pila dura 1 mes)	10	6
Arma cuerpo a cuerpo 1D6	Cuchillo de supervivencia, porra, bate o algo parecido	5	5
Arma corta	Pistolas y escopetas	8	5
Arma automática	Rifles de asalto, subfusiles y ametralladoras	—	6
Explosivos	Explosivos básicos, cóctel Molotov o dinamita	—	6
Protecciones	Prendas de protección básicas	10	5
Cuerda de 20m. (FUE 30)	Cuerda para todo tipo de usos	2	3
Pilas alcalinas (5)	Pack de cuatro pilas de 1,5 voltios	4	5-6
Píldoras antinucleares (6)	Disminuyen la cantidad de radiaciones absorbidas	5	5-6
Gafas y crema protectora	Para evitar quemaduras en los días soleados	2	3
Almacenaje de agua	Dos bidones de 5 litros y 10 pastillas potabilizadoras	4	4
Equipo de orientación	Brújula y mapas de diferentes países	2	2

**(1)** Los trajes NBQ (Nuclear-Biológico-Químico) son fundamentalmente de dos clases:

Los trajes para uso militar, de color verde o con un diseño externo de camuflaje, los cuales suelen estar hechos de fibras sintéticas tratadas con retardantes del fuego (para su uso con armas de fuego) y con una capa interna de algodón impregnada en carbón activo. Y los trajes de uso civil, empleados en industrias químicas y por los bomberos en caso de amenaza NBQ, estos suelen estar hechos de polímeros plásticos impermeables como el polipropileno u otros tejidos plásticos adecuados especialmente para tener una gran resistencia química, son muy parecidos a un impermeable grueso con capucha.

En conjunto con estos trajes se utilizan otros elementos para la protección completa del cuerpo como guantes de butilo y botas especiales de seguridad.

Estos equipos solo evitan el contacto de estos agentes con el cuerpo, para una protección completa es indispensable el uso de sistemas filtrantes, como las máscaras antigás.

**(2)** Las máscaras antigás tienen que ser preferiblemente de uso militar, es decir, con el filtro hacia un lado debido a que a la hora de apuntar con un arma larga, no sería posible teniendo el filtro situado delante, como lo tienen las de uso industrial.

La máscara M40 americana, la Bundeswehr alemana y la PNG rusa son las más comunes. El uso prolongado durante varias horas este tipo de máscara tiene una penalización a las habilidades de percepción del -10%. No llevarla conlleva 2 puntos adicionales de radiación en caso de fallar una Tirada de Radiación.



(3) El kit de camuflaje confiere el 20% de bonificación a Ocultarse solamente cuando es aplicado al completo, es decir, con el traje puesto y pinturas en cara y manos. Cada tarro de pintura de camuflaje tiene tres usos y cada aplicación dura todo un día de juego.

(4) El detector de partículas o contador Geiger es un objeto muy preciado, útil para detectar elementos contaminados como el agua o los alimentos, aunque es muy frágil y se puede contaminar fácilmente, quedando inservible. Básicamente se usa acercando el contador a la zona u objeto que el personaje desee medir, necesitando un turno completo dedicado exclusivamente a esa tarea. El personaje que lo use debe realizar una Tirada de Suerte (INT x5) para ver si el objeto a medir está contaminado o no. Una tirada de 99-00 significa una mala utilización o un fallo técnico que dejará el aparato inservible.

(5) Las pilas se suelen usar para los contadores Geiger y las linternas. El primero necesita una sola pila y la linterna usa dos. Encontrar pilas se irá volviendo cada vez más difícil según vayan pasando los meses.

(6) Las píldoras antinucleares o de yoduro de potasio se usan para proteger de los efectos de la radiación inhalada o tragada. Sólo se puede tomar una al día, ya que tomar más no aumenta su efecto y además puede generar efectos secundarios, como debilidad o dolor de cabeza. Disminuyen 1D4 el nivel de radiación corporal.

**Gasolina:** la gasolina no se especifica en la lista de equipo porque es poco probable que el grupo se encuentre un vehículo en buen estado en el que puedan viajar todos, pero en el apartado de Situaciones Especiales se detalla el uso de vehículos como ayuda al director que quiera incluirlos en su aventura.

A continuación se describen una serie de tablas que pueden servir de ayuda al director cuando necesita resultados rápidos a búsquedas de sus jugadores, las cantidades de lo que se encuentre queda a determinación del director:

<b>BÚSQUEDA DE ALIMENTOS (1D6)</b>	
1	En la zona hay animales domésticos y agua abundante
2	No se encuentra casi nada, apenas para dos personajes
3	El área está limpia, no hay nada que poder llevarse a la boca
4	Se encuentran alimentos y agua para un día
5	Encuentro con supervivientes dispuestos a comerciar
6	Zona con muchos recursos pero custodiada por fuerzas hostiles

<b>BÚSQUEDA DE ARMAMENTO (1D6)</b>	
1	Algún piso o granja con unas pocas armas y munición
2	Aparecen uno o dos cargadores y algún arma blanca
3	Ni rastro de armas ni nada que se le parezca
4	Armería o centro comercial con escopetas, pistolas y munición
5	Supervivientes con armamento menor dispuestos a comerciar
6	Área muy vigilada con armas automáticas, munición y explosivos

<b>BÚSQUEDA DE EQUIPO (1D6)</b>	
1	Algunos objetos de valor 2 ó 3 en la lista de equipo
2	Objetos de valor 3 ó 4 en la lista de equipo
3	No se encuentra nada
4	Se encuentra alguna prenda de protección menor
5	Supervivientes con escaso material dispuestos a comerciar
6	Grupo hostil con equipamiento variado

## SITUACIONES ESPECIALES

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

**Enemigo sorprendido:** cuando se ataca cuerpo a cuerpo a un enemigo que no espera el ataque, se obtiene una bonificación del 20% aunque el objetivo tiene la opción de intentar evitar el ataque si consigue una tirada con éxito en su habilidad Esquivar a la mitad. Esta tirada sólo se permite cuando la destreza del objetivo es igual o mayor que la del atacante.

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

**Caídas:** un personaje sufre 1D4 puntos de daño por cada tres metros de altura hasta los 12 metros, a partir de ahí el daño es de 1D8 cada tres metros.

Una caída de más de 20 metros es mortal a no ser que sea sobre agua, en cuyo caso, el personaje deberá tener éxito en una tirada por debajo de su característica de fuerza para tener una oportunidad de sobrevivir. Si lo consigue, será una herida grave. En caso de herida grave, el personaje sufrirá la rotura de algún hueso a escoger por el director en la tabla de Heridas Graves.

**Desarmar o inhabilitar a un oponente:** un personaje puede decidir atacar a un oponente sin hacerle daño. En ese caso hay que notificarlo antes del turno de combate y el ataque se hará normalmente, aunque para tener éxito, la tirada deberá ser la mitad o menos del porcentaje de la habilidad de ataque del personaje. El oponente podría resistirse con una tirada bajo su destreza, a no ser el jugador saque un crítico.

**Disparar rápido (fuego de cobertura):** el fuego de cobertura es más una acción de distracción que un intento de alcanzar un objetivo. El personaje podrá realizar dos rondas de disparos en su turno de combate a la mitad de su habilidad con el arma. Si se tiene éxito y hay más de un objetivo descubierto, el director determinará qué objetivos son alcanzados. Si se fallan las tiradas los enemigos podrán ponerse a cubierto.

**Disparar en altura:** los disparos realizados desde una posición alta aumentan el porcentaje de acierto en un 10%. La posición debe estar a una altura razonable, un personaje subido a una mesa o a un coche no tiene bonificación. La regla se aplica a posiciones fortificadas o azoteas.

**Disparar en movimiento:** un personaje puede disparar saltando o corriendo, pero su porcentaje de ataque se reducirá a la mitad.

**Suelo inestable:** los suelos resbaladizos, el hielo, los puentes en mal estado y cualquier superficie inestable donde se pueda perder el equilibrio, implica una penalización a las habilidades de -10%.

**Fuera de alcance:** un personaje puede decidir disparar con un arma de fuego más allá del alcance útil del arma. En ese caso, el porcentaje de acierto del arma se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) y en caso de impacto, el daño que produciría el proyectil también se reducirá a la mitad.

**Bocajarro:** disparar un arma de fuego a bocajarro aumenta el doble el porcentaje de acierto del arma. La situación podría darse mientras se espera a un enemigo tras una puerta o en lo alto de una escalera.

**Emboscada:** los personajes que deseen realizar una emboscada deberán tener éxito en una tirada de Ocultarse para no ser vistos y posteriormente en Sigilo para atacar por sorpresa al objetivo. Si los jugadores tienen armas de tiro, no hará falta la tirada de Sigilo y podrán disparar libremente durante un turno. El objetivo durante ese ataque no podrá Ocultarse ni defenderse.

**Desenfundar:** alguien sorprendido por un enemigo puede no llevar el arma desenfundada o preparada, por lo que si un personaje es sorprendido así no atacará hasta el siguiente turno. Los personajes con un porcentaje igual o superior al 90% en un arma tienen suficiente habilidad para desenfundar rápidamente y no les afecta esta regla.

**Desde el suelo:** estando en combate cerrado, un personaje puede caer o resbalar. Es ese caso, el que permanece de pie recibe un 20% de bonificación al Ataque cuerpo a cuerpo mientras que el aventurero que yace en el suelo reduce su habilidad de Ataque cuerpo a cuerpo a la mitad. Para ponerse en pie, el personaje que está en el suelo debe tener un éxito en Atletismo y no puede realizar ninguna otra acción durante ese turno.

**Fuego:** el fuego causa 1D6 de daño por turno a un personaje que se encuentre en llamas, y si este llega a perder más de la mitad de sus puntos de vida en ese estado (herida grave) deberá quitarse tres puntos de CAR. Un personaje armado con una antorcha puede golpear con ella a un enemigo, pero si el adversario además no viste protecciones, sus ropas pueden arder si no supera una tirada de Suerte, en cuyo caso seguirá perdiendo 1D6 por turno si no se apaga el fuego.

Las protecciones de Kevlar y Spectra evitan siempre la ignición por un ataque con fuego. Si alguien se ve en medio de un fuego vistiendo ese tipo de protección, le protegerá durante 1D6 turnos pero después de ese tiempo, las ropas internas del personaje también arderán haciendo el daño habitual de 1D6 por turno hasta que se apaguen las llamas. Para apagar un fuego pueden usarse trapos, agua o tierra.

**Oscuridad:** en situaciones de muy poca luz, todas las habilidades incluidas las de armas se reducen en un -20%. En condiciones de oscuridad total todas las acciones se reducen a la mitad. Una tirada con éxito en Percepción podría ayudar a escapar o a encontrar a alguien en condiciones de oscuridad total.

**Posición cubierta parcial:** cuando un personaje está a cubierto parcialmente tras un muro, una roca, un árbol grande o cualquier elemento susceptible de cubrir sólo una parte del cuerpo, el porcentaje de acierto del atacante se reduce a la mitad. Si el grado de cobertura es bastante elevado, como por ejemplo que asome sólomente un poco de la cabeza, el director podría determinar que el porcentaje de acierto fuese una Tirada de Suerte o una tirada bajo su destreza.

**Acción desesperada:** si las circunstancias y el director lo permiten, un personaje acorralado o en una situación límite puede realizar una última acción a la desesperada con una tirada de destreza y siempre al final de todo el turno.

**Proyecciones:** producidas por un golpe muy fuerte, se aplica un daño de 1D4 adicional por cada metro que salga despedido. Un empujón no se considera proyección a efectos de daño.

**Frío y calor extremos:** los personajes que se vean afectados por calor asfixiante o por temperaturas bajo cero sin abrigo apropiado, deberán superar una tirada de Aguante (CON x5) cada hora de juego y en caso de fallar alguna de ellas, pasarán a nivel de fatiga *cansado*. Si un personaje continúa expuesto a condiciones adversas durante más de un día de juego, sus acciones pasarán a tener el porcentaje de acierto de su CON hasta que se abrigue o refresque adecuadamente, además el director puede decidir que pierde 1D4 PV adicionales por cada día que pase en esa situación.

**Vehículos:** aunque es poco probable, los jugadores podrían encontrarse con algún vehículo corriente en buen estado, por lo que la gasolina podría ser un elemento a tener en cuenta tanto por el director como por los jugadores. Un vehículo corriente gasta unos 5 litros de combustible cada 100 kilómetros de media, aunque este dato puede variar mucho dependiendo del tipo de vehículo. El director debería aplicar el sentido común a la hora de incluir vehículos en sus aventuras ya que, aunque cualquier personaje en plenas facultades es capaz de conducir un coche de manera normal, intentar hacer despegar un helicóptero es algo prácticamente imposible para alguien que no esté familiarizado con este tipo de aparatos.

Realizar una conducción temeraria o una persecución necesitará una Tirada de Pericia (DES x5) con éxito cada 10 kilómetros. Un fallo significaría que se acercan los perseguidores o que se pierde la pista de alguien o algo a quien se está persiguiendo.



# SUPERVIVENCIA

## NIVEL Y EFECTOS DE LA FATIGA

**Fatiga:** El director podrá pedir ocasionalmente a sus jugadores tiradas de aguante (CON x5) cuando el director lo considere oportuno pero siempre con lógica, es decir, los personajes empezarán a cansarse después de esfuerzos razonables y continuados, como puede ser pasar demasiado tiempo sin dormir, combatir de manera prolongada, hacer marchas largas sin pausa o estar en situaciones de tensión demasiado tiempo, pero nunca será después de sólo tres o cuatro turnos o después de hacer una sola acción aislada que requiera esfuerzo. Con un éxito, el personaje mantiene el estado de forma en el que se encontraba, pero si falla la tirada, bajará a un nivel de fatiga inferior y sufrirá las consecuencias.

La única forma de remediar el cansancio es descansar. Dormir o estar tumbado relajadamente sin hacer ningún esfuerzo durante al menos una hora hace que el personaje recupere un nivel de fatiga, de esta manera, un personaje que se encuentre exhausto, necesitará al menos cuatro horas de descanso para recuperarse plenamente.

La fatiga es originada por acciones prolongadas que requieren resistencia más que por acciones de fuerza bruta. Como máximo se harán dos o tres tiradas de este tipo durante el transcurso de una aventura en condiciones favorables, aunque en unas condiciones climatológicas o de combate especialmente adversas



o dramáticas, la fatiga puede ser el peor enemigo del grupo, pero en cualquier caso, queda a elección del director decidir cuándo se hace una tirada de aguante.

Hay cuatro niveles de fatiga: *Fresco*, *Cansado*, *Agotado* y *Exhausto*, que afectan de la siguiente manera:

**Fresco:** el personaje se encuentra en un estado de forma óptimo.

**Cansado:** empiezan a notarse efectos leves del cansancio como picor de ojos, dolor de pies o de cabeza, que podrían aparecer si el personaje obtiene una pifia. Todas las habilidades menos las de armas sufren un -10% de penalización y el personaje es incapaz de usar la habilidad de Puntería.

**Agotado:** el cansancio acumulado puede producir calambres, tirones musculares o mareos, que se producirán con una pifia. Todas las habilidades sufren un -20% de penalización y además no será posible usar Puntería, Sigilo o Atletismo.

**Exhausto:** necesidad urgente de descansar. Todas las habilidades quedan reducidas a la mitad, y en 1D4-1 horas el personaje debe dormir o se desmayará si no supera una tirada bajo su CON.

## HAMBRE Y SED

Debido a la atmósfera altamente contaminada del planeta, la mayoría de supervivientes suelen contraer a medio y largo plazo lo que se conoce como el "síndrome de irradiación crónica", que consiste en falta de fuerzas, desgana, depresión, esterilidad y facilidad para contraer enfermedades e infecciones por la merma de las defensas del organismo debido a la radiactividad. No es mortal a no ser que alguien esté muy enfermo o debilitado, pero la mala alimentación así como la baja calidad de la misma, tiene efectos mucho más graves en el organismo que en condiciones normales, por lo que los daños que sufren los personajes debido a la mala nutrición son mayores.

**Hambre:** los personajes deberán llevar alimentos cuando partan o al menos deberán tenerlos en su refugio. Partiendo del hecho de que tengan dichos alimentos, el director pedirá tres tiradas de Aguante (CON x5) al día, que corresponden a las tres comidas diarias que una persona necesita para estar bien alimentado. Una siempre se hará al principio de la aventura y otra al final (desayuno y cena), la tercera se hará a lo largo de la aventura al criterio del grupo, como podría ser en un descanso, por ejemplo.

Fallar una sola de estas tiradas no tiene efectos negativos pero si se falla una segunda, el personaje empieza a notar debilidad y se aplica el nivel de fatiga *Agotado*. Fallar la tercera tirada de alimentación, conlleva el estado de fatiga *Exhausto* + 1 PV, si los puntos de vida del personaje llegan a cero debido a la falta de alimento, aunque una persona en condiciones normales pueda aguantar cuarenta días o más sin comer, el personaje muere debido a hemorragia interna, debilidad extrema, daños en algún órgano o infección por falta de nutrientes, ya que el deterioro del organismo es agravado por el ambiente radiactivo.

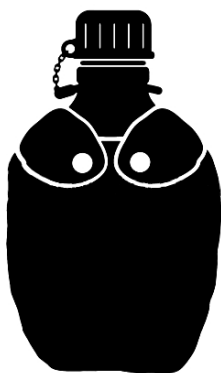
Fallar las tres tiradas también implica la reducción permanente de 1 punto de característica a elección del jugador y por cada día sin comer adicional se aplicarán la fatiga *Exhausto* mas 2 puntos de daño.

La comida se cuantifica en raciones, no nos interesa el tipo de comida que es, y se supone que no está contaminada, por lo que todo personaje que parta de aventura debería llevar al menos tres raciones de comida, con una capacidad máxima de carga en víveres de la mitad de su TAM. En casos extremos puede ingerirse comida contaminada con el consecuente pago de 1D8 Puntos de Radiación si se falla la Tirada de Radiación y 1 punto si se supera.

**Sed:** todos los personajes deben beber durante al menos dos de las tres tiradas de comidas diarias, por lo tanto, la cantimplora es un elemento vital. El agua no contaminada puede tenerse almacenada en bidones en el refugio. La bebida, al igual que la comida, se cuantifica en raciones. En una cantimplora caben tres raciones de agua, por lo que todo personaje que parta de aventura debería llevar una cantimplora o más de una. El personaje recibe 1 punto de daño por cada día que pasa sin beber, pudiendo aguantar hasta cinco días sin agua tras los cuales, muere de sed. En casos de deshidratación extrema puede beberse agua contaminada pero el personaje recibirá 1D8 Puntos de Radiación si se falla la Tirada de Radiación y 1 si se supera, al igual que pasa con los alimentos.

Tras una falta prolongada de alimentos o de descanso, aunque el personaje finalmente coma, beba, descanse y se recupere, esa falta de nutrientes y descanso a la que estuvo expuesto puede desembocar en una enfermedad menor, como puede ser una gripe, un resfriado o una pequeña anemia como efecto secundario si no supera una tirada de Aguante (CON x5).

Si tiene éxito, no se contrae ninguna enfermedad, si falla se resta 1 punto de vida.



## CONDICIONES METEOROLÓGICAS

Debido a los drásticos cambios de temperatura causados por la guerra nuclear global, se ha generado tal caos climático que en el mundo de London Calling, la meteorología será un elemento muy importante y muy agresivo que influirá en las aventuras de manera activa.

Para que este sistema activo de meteorología adversa funcione, el director debe hacer tiradas ocultas a los jugadores para localizar las condiciones climatológicas que tendrán los jugadores durante la aventura. La duración de cada efecto es variable y será determinado por el director aunque **cada una o dos horas de juego deberían hacerse tiradas de intensidad del clima para determinar si el tiempo cambia.** Del mismo modo, las precipitaciones o las variaciones climatológicas pueden ser de manera inmediata o no, y tampoco tienen por que ser de manera continua, dando la opción al director de recrudecer la situación a su antojo haciendo arreciar el tiempo o por el contrario, dar un respiro al grupo exhausto.

Para determinar las condiciones climatológicas, primeramente el director deberá tirar 1D6 de manera oculta, y posteriormente tirará 1D4 para conocer la intensidad de esas condiciones, más adelante se resumen todas las posibilidades en una tabla.

Las condiciones climatológicas pueden ser las siguientes:

**1. Soleado:** el día está despejado, aunque hay que tener en cuenta que, debido al humo estratosférico originado por la guerra nuclear, la luz siempre será tenue, como si fuese de otoño, con sombras alargadas y un sol pequeño y brillante pero sin demasiada fuerza. No se necesita tirar 1D4 para determinar la intensidad.

En estos días el sol está muy bajo, causa deslumbramiento y hay muy baja visibilidad. Los jugadores no tendrán ninguna penalización si usan gafas oscuras, pero sin gafas protectoras tendrán una penalización de -10% al disparo con armas. Debido a la gran disminución de la capa de ozono, los personajes también deberán usar crema protectora contra los rayos UVA. Aquellos que no lleven protección solar, deberán hacer una tirada de Aguante (CON x5), si tienen éxito, no les afecta demasiado el sol debido quizá a la calidad de las ropas o a que no han estado demasiado expuestos a la luz solar, consiguiendo incluso un bonito bronceado, pero si fallan la tirada, sufrirán 1D4 puntos de daño por quemaduras.

**2. Viento:** el viento por sí mismo no representa una gran amenaza pero merma la capacidad de escuchar y dar órdenes con claridad, así como la de oír enemigos acercándose u otra amenaza acechante. En los días ventosos se aplica una penalización a las habilidades de percepción.

**3. Lluvia o niebla:** este tipo de clima, aparte de las dificultades auditivas y visuales, también ralentiza los movimientos del grupo en un 25%. Los personajes sufren una penalización en sus habilidades de percepción y también una cierta pérdida de la iniciativa, ya que la DES se reduce a la mitad en caso de encuentros.

**4. Nieve:** el meteoro blanco se traduce principalmente en dificultades auditivas y visuales, generando una penalización en habilidades de percepción que dependerá de la intensidad del clima; también se reducirá el movimiento a la mitad. La nieve también viene acompañada de la fatiga, por lo que será necesario que cada jugador haga una Tirada de Aguante. El director también podría aplicar la situación especial *frío extremo* (pg.115) si los personajes no fuesen adecuadamente abrigados.

**5. Tormenta:** la cosa se complica bastante cuando la tormenta arrecia. Una unión de viento, lluvia y/o nieve que pueden convertir el esfuerzo de avanzar unos pocos kilómetros en una auténtica odisea. Con tormenta las habilidades de percepción se reducen considerablemente y la capacidad de movimiento disminuye en un 75%. Los jugadores también necesitarán luchar contra la fatiga realizando una Tirada de Aguante. La iniciativa también se verá afectada en un 50% en caso de encuentros con enemigos: la DES se reduce a la mitad en estos casos.

**6. Lluvia Radiactiva:** aunque se llame lluvia radiactiva, eso no significa que sea necesariamente en forma de agua, puede ser simplemente polvo radiactivo que se precipita al suelo o humo en suspensión. Es absolutamente nociva sin la protección adecuada. Gran parte de las cenizas y el polvo en ascensión procedentes de las explosiones nucleares empiezan a depositarse de nuevo sobre el suelo horas después. Todo este material está sumamente irradiado. Esto incrementa los niveles de contaminación radiactiva de la zona pero no solo eso, también llena el aire de partículas que pueden ser ingeridas por todos los supervivientes en el área por vía respiratoria. Su acumulación en la piel ya es de por sí nociva; no hace falta imaginar los daños que conlleva respirar dicho polvo. El área de deposición de la lluvia dependerá de las condiciones atmosféricas posteriores a la detonación. Esta lluvia no hay que entenderla en un sentido literal. Son partículas que caen y se van depositando poco a poco paulatinamente contaminándolo todo, pero puede ocurrir que por las condiciones meteorológicas del momento, llueva de verdad en alguna parte cercana a la explosión. En esos puntos sí se produce una lluvia radiactiva en un sentido estricto. Estos lugares reciben una especial dosis de contaminación, por lo que allí donde llueve realmente, suele quedar lo que se llama un punto caliente donde la intensidad de la contaminación es muy elevada.

En condiciones de lluvia radiactiva, uno de los personajes escogido al azar por el director debe hacer una tirada de Suerte (DES x5), si la consigue, la lluvia radiactiva no viene en forma de lluvia y no se aplica Intensidad del Clima. Si se falla serán las mismas condiciones que si fuese lluvia normal.


Las condiciones de lluvia radiactiva SIEMPRE conllevan realizar una Tirada de Radiación. Se añadirán 1D10+1 rads al Contador de Radiación si se falla la tirada y 2 rads si se supera.

**Tormenta ígnea:** esto no es una condición meteorológica pero es un fenómeno que se podría dar en algunas zonas. Las explosiones en masa y los grandes incendios pueden crear un fenómeno llamado "tormenta ígnea" o "tormenta de fuego", que se crea por el calentamiento excesivo del aire que está sobre ésta volviéndose extremadamente caliente y subiendo rápidamente. El aire frío que se encuentra al nivel del suelo en el área circundante se apresura a ocupar el vacío dejado por el aire en ascenso, creando fuertes vientos que ventilan más las llamas agitándolas y proveyéndolas de más oxígeno. Esto crea una tormenta ígnea que se mantiene sola con temperaturas que llegan a más de 2.000 °C alimentada por el constante flujo de oxígeno. Las áreas urbanas e industriales tienen muchas posibilidades de experimentar este fenómeno debido a los incendios descontrolados y las explosiones en cadena.

Si los personajes tienen la mala suerte de encontrarse con este fenómeno de destrucción masiva, deberán moverse rápido si quieren sobrevivir.



# TABLA RESUMEN DE METEOROLOGIA ACTIVA

(1D6) 	Intensidad del clima (1D4)			
	Débil	Fuerte	Muy fuerte	Torrencial
<b>Soleado</b> Sin protección solar: - Aguante CONx5	- Disparo -5% sin gafas oscuras	- Disparo -5% sin gafas oscuras	- Disparo -5% sin gafas oscuras	- Disparo -5% sin gafas oscuras
<b>Viento</b>	- Percepción -5%	- Disparo -5% - Percepción -10%	- Disparo -5% - Percepción -15% - No puntería - Tirada de fatiga	- Disparo -10% - Percepción -20% - No puntería - Tirada de fatiga - Esfuerzo (FUEx5)
<b>Lluvia</b> - Movimiento -25% - DES/2	- Percepción -5%	- Percepción -10%	- Disparo -5% - Percepción -15% - No puntería - Tirada de fatiga	- Disparo -10% - Percepción -20% - No puntería - Tirada de fatiga - Esfuerzo (FUEx5)
<b>Nieve</b> - Movimiento -50% - Fatiga: CONx5	- Percepción -5%	- Percepción -10%	- Disparo -5% - Percepción -15% - No puntería - 2ª tirada de fatiga	- Disparo -10% - Percepción -20% - No puntería - 2ª tirada de fatiga - Esfuerzo (FUEx5)
<b>Tormenta</b> - Movimiento -75% - Fatiga: CONx5 - DES/2	- Percepción -5%	- Disparo -5% - Percepción -10%	- Disparo -15% - Percepción -15% - No puntería - 2ª tirada de fatiga	- Disparo -20% - Percepción -20% - No puntería - 2ª tirada de fatiga - Esfuerzo (FUEx5)
<b>Lluvia ácida</b> - (Suerte: INTx5) - Movimiento -25% - DES/2	- Percepción -5%	- Percepción -10%	- Disparo -5% - Percepción -15% - No puntería - Tirada de fatiga	- Disparo -10% - Percepción -20% - No puntería - Tirada de fatiga - Esfuerzo (FUEx5)

Después de haber tirado 1D6 para determinar qué condición meteorológica azotará al grupo, el director debe tirar 1D4 para determinar la intensidad del clima, dando las siguientes opciones:

**1. Débil:** la penalización al disparo con armas de fuego es de un -5% pero sólo se aplica en los días soleados sin la protección adecuada. Para el resto de condiciones, las habilidades de percepción sufren una penalización del -5%.

**2. Fuerte:** la penalización al disparo con armas de fuego es de un -5% con viento y tormenta. Las habilidades de percepción sufren un -10% de penalización.

**3. Muy fuerte:** la penalización al disparo con armas de fuego es del -5% menos en caso de tormenta, en cuyo caso la penalización es del -15%. No se permite el uso de la habilidad Puntería en ningún caso. Se deberá hacer una Tirada de Aguante a causa de la fatiga (en caso de nieve o tormenta sería ya la segunda Tirada de Aguante) y se añade un -15% a las habilidades de percepción.

**4. Torrencial:** la penalización al disparo con armas de fuego será de un -10% salvo en caso de tormenta, que será de un -20%. No se permite el uso de la habilidad Puntería en ningún caso y también será necesaria una Tirada de Aguante para determinar si aparece la fatiga. Las habilidades de percepción sufren una penalización del -20% en todos los casos.

Tirada de Esfuerzo (FUE x5): Si se falla la tirada, debido a la dureza de realizar acciones bajo condiciones tan adversas, el resto de habilidades del personaje tienen una penalización de un -10% adicional.

Es importante recordar que los modificadores de la intensidad del clima no se aplican cuando el tiempo es soleado.

## DESPLAZAMIENTO Y TIEMPO

El director determina el paso del tiempo cuando no se están desarrollando combates o acciones, pudiendo resolver viajes largos en unos pocos minutos, aunque siempre pueden ocurrir eventos durante el transcurso de un viaje. Si no ocurre nada, el director diría algo como: "os dirigís a aquella ciudad del horizonte y llegáis sanos y salvos en unas seis horas" o, por el contrario, un viaje con problemas podría describirse así: "de la que estabais de camino hacia aquella ciudad fantasma, sois atacados por un grupo de nómadas caníbales", aunque al margen de que haya enfrentamientos o sea un viaje apacible, el director deberá efectuar siempre las tiradas de meteorología al comenzar el viaje y las de intensidad del clima cada una o dos horas.

No obstante, en London Calling lo que se pretende es que cada kilómetro recorrido sea un reto para los jugadores, así que no conviene acortar demasiado las distancias porque es parte de la esencia del juego.

Dado que en London Calling hay bastante diferencia cuando la acción se desarrolla de día o de noche, el director debería llevar el control del tiempo transcurrido y tener en cuenta la salida y la puesta del sol porque influye en el desarrollo del juego. De manera aproximada, en verano suele amanecer sobre las 7 de la mañana y anochecer alrededor de las 21 horas, y en invierno amanece sobre las 8 de la mañana para anochecer cerca de las 17 horas. Estos tiempos son una estimación hecha en lugares comunes de Europa o Norteamérica y podrán variar si desarrollamos la acción en algún lugar diferente o remoto.

En esta tabla se muestran distancias recorridas en jornadas de ocho horas y con paradas para descansar incluidas. Las medidas son orientativas:

Andando	40 kms.
Marchas forzadas	60 kms.
Corriendo	80 kms.

Una persona normal puede correr una distancia de 100 metros en una media de 15 a 19 segundos; caminando a marcha normal, una persona media tarda entre diez y quince minutos en recorrer un kilómetro, aunque los tiempos pueden variar debido a la carga, el cansancio o la meteorología. Durante un turno de juego, que dura aproximadamente unos 15 segundos, la distancia en metros que un personaje puede recorrer caminando es igual a su destreza. En el caso de los mutantes, la distancia es el doble de su destreza.

En esta tabla se muestran distancias orientativas y el número de turnos aproximado que se tardarían en recorrerlas caminando a paso normal:

Cruzar una calle (10 m.)	1 turno
Atravesar una manzana (100 - 500 m.)	de 8 a 12 turnos
Atravesar un barrio (1 kms.)	de 80 a 120 turnos
Atravesar un poblado (5 kms.)	de 400 a 600 turnos
Atravesar una ciudad (100 - 1000 kms.)	de 2 a 25 días

El estado del terreno fuera de las zonas urbanas también reducirá la marcha de los personajes como sigue:

**Ríos:** cruzar un río grande en el que no existan puentes ni pasos llevará todo un día.

**Bosques:** el movimiento se reduce en un tercio.

**Montañas:** el movimiento se reduce dos tercios.

**Zonas pantanosas:** el movimiento se reduce tres cuartas partes a no ser que se use algún tipo de embarcación.

**Desiertos:** se reduce el movimiento a la mitad.

**Nieve:** se reduce el movimiento a la mitad.



# AYUDAS

## CONSEJOS AL DIRECTOR

**Consumibles:** es conveniente llevar una cuenta lo más exacta posible de los consumibles de los jugadores, como la comida, el agua o las pilas, siendo implacable a la hora de aplicar las reglas en ese sentido: cuando se termina algo, se terminó. La idea es crear una atmósfera de escasez y supervivencia lo más realista posible, y no se consigue permitiendo a los jugadores atiborrarse de recursos. El director no debería permitir personajes con una M16 en cada mano, dos pistolas en sendas cartucheras, un lanzagranadas a la espalda y un cuchillo en los dientes, no sería ni realista ni divertido.

**Éxitos automáticos:** hay situaciones en las partidas de rol cuyo resultado es tan obvio, que no hace falta hacer una tirada de dados, esto da realismo al juego y se gana velocidad y tiempo. Por ejemplo: un personaje saludable no debería tener problemas a la hora de atrapar a un niño que se escapa, tirar una puerta evidentemente frágil o encontrar unas llaves encima de un mueble para una puerta que está al lado, serían éxitos automáticos. Esto también evita que los personajes adquieran experiencia de acciones demasiado sencillas, ya que este tipo de éxitos nunca aumentarán la experiencia del personaje.

**Diferenciar el día de la noche:** por el día los jugadores deberán ingeniárselas para hacer acopio de víveres bajo duras condiciones climatológicas, deberán defenderse de la vida animal salvaje que ahora campa a sus anchas por todas partes y deberán luchar contra otros grupúsculos de supervivientes hostiles, pero la verdadera pesadilla empieza al caer la noche, ya que las hordas de humanos transformados en monstruos a causa de la radiactividad salen de sus escondites buscando algo que llevarse a la boca, y sienten predilección por la carne humana.

**Época de desarrollo de las partidas:** el holocausto fue en 1989 y las partidas suelen desarrollarse a partir de esa fecha, aunque un director duro podría poner a los jugadores en una fecha actual, veinte o treinta años después del gran holocausto nuclear, en un mundo invadido por la vegetación y con una población mutante insoportable.

Antes del holocausto, la población total mundial era de 5.000 millones de personas. La guerra y sus efectos secundarios han dejado la población en unos 1.000 millones, muchos de los cuales se han transformado en monstruos. Muchos de los supervivientes de los primeros compases de la guerra van muriendo poco a poco debido a los terribles efectos secundarios y a las duras condiciones para la vida que existen ahora en el planeta. Se estima que los supervivientes humanos a duras penas superan el millón de individuos, además están muy dispersos por el globo y los mutantes se reproducen a un ritmo vertiginoso. Ante semejante situación, el pensamiento de la mayoría de los supervivientes es que la raza humana ha llegado a su destino final: la extinción.

**¿Por qué Londres?** Después del gran holocausto nuclear, las grandes ciudades han quedado prácticamente reducidas a cenizas y los grandes núcleos urbanos ya no existen. Londres no ha sido una excepción y también ha sido duramente bombardeada, llegando prácticamente a desaparecer en los primeros compases del conflicto y quedando anegada casi por completo en su zona central, pero en el subsuelo de lo que un día fue el parque Hampstead Heath, a seis kilómetros del centro de la ciudad, un descomunal refugio había sido construido hacía poco tiempo con el objeto de albergar una pequeña población autosuficiente de seres humanos durante aproximadamente una década, y desde allí es desde donde se emite ese inquietante y pertinaz mensaje de S.O.S. destinado a lo que pudiese quedar de civilización en el mundo.

**¿Cómo es ese gran refugio?** Sepultado a cincuenta metros de profundidad, el "Last Chance", que es como lo llaman sus pobladores, es una enorme estructura subterránea de forma cilíndrica con unos cien metros de diámetro, con quince plantas de cinco metros de altura cada una. En el interior del complejo "Last Chance", los habitáculos tienen capacidad para albergar a varios miles de personas de manera confortable, tiene almacén de víveres, armamento, hospital, biblioteca, gimnasio, ventilación constante, calefacción, energía en forma de enormes depósitos de gas y combustible, y baterías fotovoltaicas experimentales que mantienen en funcionamiento todo el complejo. Este gran complejo representa la última oportunidad de supervivencia para la raza humana. Sus habitantes son conscientes de que a su alrededor todo está devastado pero puede que no comprendan la magnitud del horror que aguarda en el exterior. Este descomunal refugio "antiapocalipsis" es la última esperanza, la última frontera, una Shangri-La en mitad del infierno, el problema es que nadie tiene ni la más remota idea de dónde se encuentra...



**¿Un final para London Calling?** London Calling no pretende tener final y mucho menos un final feliz, pero la existencia del "Last Chance" es necesaria y la supuesta llegada de un grupo de personajes a este lugar sin duda significaría una enorme inyección de esperanza para ellos y un nuevo comienzo, dando quizá por terminada su andadura. Por supuesto que el director nunca debería dejar llegar a un personaje a tal lugar, no es el objetivo principal del juego y las posibilidades de finales alternativos para un grupo de aventureros en un mundo devastado es prácticamente infinito. Alcanzar el "Last Chance" en London Calling sería como destruir a Sauron en el Señor de los Anillos, por poner un ejemplo de solemnidad.

**¿Qué pintan los nazis en todo esto?** La sociedad nazi oculta en la Antártida consta de unas 2000 personas aproximadamente y lleva allí mucho tiempo antes del holocausto nuclear, exactamente desde el fin de la Segunda Guerra Mundial, recopilando información, desarrollándose y esperando su momento. Espías infiltrados y agentes especiales afines al régimen movieron hilos en la sombra para favorecer que las dos superpotencias llegasen a la infame "destrucción mutua asegurada" (MAD, por sus siglas en inglés), pero el infierno desatado superó todas sus expectativas, encontrándose con un mundo inhabitable y altamente contaminado. Poséen una tecnología superior pero de momento se mantienen al margen, realizando ejercicios de reconocimiento y buscando posibles lugares habitables donde poder desarrollar finalmente el IV Reich. Llegado el momento ofrecerán su mano a los grupos de supervivientes que vayan encontrando, los cuales no podrán resistirse a la tentación de un nuevo amanecer a salvo del horror mutante y del hambre, aunque sea bajo una bandera nazi.

# PRIMER INVIERNO

**Información preliminar:** *Primer invierno* es una aventura lista para jugar, ideal para un grupo de tres a cinco jugadores. Esta aventura sirve para familiarizarse con el sistema de juego y consta de tres escenas que van unidas entre sí de manera lineal, aunque para un grupo que no se ciña estrictamente a lo establecido en la aventura, las tablas de giros argumentales de la pg.67 pueden ser de gran utilidad para el director. **La información que viene dentro de los cuadros sombreados es exclusivamente para el director** y explica datos detallados sobre el desarrollo de la aventura. El resto del texto es el cuerpo de la aventura, pudiendo ser modificada por el director según se vayan desarrollando los acontecimientos.

## Escena 1: camino a Langley

18 de marzo de 1989. Cuatro meses después del holocausto.

Os encontráis en Canadá, aproximadamente a un kilómetro de la pequeña localidad de Langley, que se ve a lo lejos. Más al fondo se vislumbran las grandes montañas pobladas de árboles. Una fina capa de nieve cubre todo el paisaje. Los víveres y la munición escasean, quizá pueda haber algo aprovechable en este pueblo fantasma y hay que atravesarlo de todas maneras, así que sería una suerte encontrar algo de comida y agua. Son las cinco de la tarde y para cuando anochezca estaría bien encontrar algún lugar donde guarecerse, este no es un buen lugar para quedarse parados, se hace tarde y las alimañas que merodean alrededor nuestro desde hace días cada vez son más agresivas. Hay que marchar y atravesar Langley, pasar el río Fraser y alcanzar finalmente las montañas.

Hace frío y está nublado. No se escucha nada salvo el graznido ocasional de algún cuervo en la lejanía. Enfrente veis ese pueblo del que sale alguna leve fumarola. Al este y al oeste el terreno desolado se extiende hasta donde alcanza la vista y detrás habéis dejado tantas penurias que casi no osáis ni mirar atrás, aunque el grupo tiene la sensación de que alguien o algo los observa. Las pisadas del grupo hacen crujir la nieve al caminar con cautela...

Los personajes deberán hacer tiradas de Percepción después de un rato, si alguno de ellos la supera, detectarán un grupo de tres perros salvajes acercándose hacia ellos corriendo y tendrán dos turnos de tiempo antes de que los alcancen, de fallar las tiradas los perros dejarán menos margen de acción, un turno como mucho para reaccionar y los enemigos tendrán la iniciativa.)

Cada perro tiene 5 puntos de vida (PV) y un porcentaje de Mordisco del 45%. Son una especie de Rottweiler despeinado y con calvas. Al morir emiten un chillido y tras un par de espasmos, quedan tumbados en la nieve manchada de sangre.

Os encamináis con cautela hacia Langley, ya falta poco para llegar a una zona no tan expuesta. La visibilidad no es muy buena, no se escucha nada salvo vuestras propias pisadas, pero esas malditas bestias siempre se las arreglan para acercarse sin hacer ruido. Algo que parecen tres perros de tamaño medio corren hacia vosotros y no parece que tengan muy buenas intenciones.

Cuando acabáis con las bestias, os reunís en los restos de lo que fue un parque infantil. Ante vosotros se extiende una calle muy ancha con casas bajas a ambos lados.

## Escena 2: Langley

Langley fue en su día el típico pueblo de estilo americano, con casas bajas prefabricadas y amplias carreteras. Antes del holocausto nuclear tenía unos 15000 habitantes, hoy sólo el viento parece habitar aquí, es un lugar silencioso y fantasmagórico donde la vegetación comienza a reclamar el terreno perdido saliendo de entre el asfalto. Hay coches destartalados a ambos lados de las carreteras dentro de los cuales en muchas ocasiones se encuentra el conductor convertido en un esqueleto que parece reirse de los personajes. Caminando a marcha normal se tarda aproximadamente una hora en atravesar el poblado. Cuando llegáis está empezando a ponerse el sol.

El grupo seguramente buscará refugio. El director deberá hacer tiradas ocultas de Refugio para los personajes, si lo consiguen encontrarán un buen sótano donde cobijarse y pasarán la noche relativamente tranquila, de no conseguir la tirada, encontrarán refugio pero tendrán sorpresa de noche (los mutantes los descubrirán). Basta con que un personaje del grupo consiga la tirada, no hace falta que tengan éxito los cuatro salvo que vayan en grupos separados.

Mientras hacéis una búsqueda en media docena de casas de la zona, va cayendo la noche. Quizá sea un buen momento para llevarse algo a la boca, ha sido una tarde dura.

Cae la noche en Langley. Mientras buscáis acomodo en el refugio, poco a poco comenzáis a escuchar a los mutantes arriba en la calle, estáis tan acostumbrados a ellos que ni os inmutáis, siempre vagan por las calles con gran alboroto al llegar la noche. No parece que en este poblacho haya demasiados, aunque siempre es mejor avanzar de día.

El tiempo va pasando y las conversaciones se apagan mientras llega el sueño. Descansáis durante algunas horas.

Todo transcurre con normalidad hasta que en la lejanía se oyen disparos y voces humanas. "¡Vaya! Parece que alguien se los está pasando de puta madre ahí fuera", piensan para sus adentros. Son las tres de la madrugada y parece que empieza a llover. No hay duda de que afuera, en la lejanía, se escucha una pequeña escaramúza entre esos seres y personas armadas. No parece un panorama demasiado alentador para salir del refugio a nada y menos con las montañas rocosas tan cerca.

El grupo puede decidir salir a ver qué ocurre o quedarse en el refugio. Si optan por la segunda opción, la noche pasará sin más problemas para ellos y el tiroteo poco a poco irá disminuyendo hasta que cese totalmente. Si deciden salir pasarán a la acción. Deberán ponerse los trajes NBQ antes de salir si no quieren empezar a sumar puntos de radiación. Los mutantes tienen entre 25 y 30 PVs (más características en pg.47).

La visibilidad es bastante mala por la lluvia y la oscuridad pero a unos cien metros hay un grupo de tres personas que desde una casa luchan por sobrevivir contra varios de esos mutantes. Una tirada con éxito en Percepción revelará que son un grupo de doce mutantes y otros seis por lo menos yacen muertos en el suelo o se arrastran a duras penas.

Tras los combates descubris que dos de los tres supervivientes han conseguido salvar el pellejo gracias a vosotros. Cuando llegáis a la vivienda atacada, aparece una mujer afroamericana de unos 30 años cubierta de sangre y dándoos las gracias entre llantos por la ayuda prestada. Dentro de la vivienda hay un hombre tirado en el suelo con gesto de dolor, tiene una herida bastante profunda en una pierna y está perdiendo sangre poco a

poco, cerca de la puerta yace el cadáver de un hombre. La mujer dice: "¡murió intentando salvarnos! Llevamos aquí un par de días y nos las estábamos arreglando bien, pero anoche llegaron esas cosas y nos descubrieron, pillándonos desprevenidos, ¡si no es por vosotros no lo contamos!" "Mi nombre es Sharon y el herido se llama Peter", dice la mujer mientras se pone su traje protector y su máscara.

La lluvia es intensa y la oscuridad inhunda cada rincón entre las casas de esta carretera olvidada, haciendo que vuestras mentes trabajen a un ritmo vertiginoso. Hay unos cien metros entre el refugio y la casa atacada. Intentando ayudar a los heridos sucede lo inevitable: por la calle tanto por el norte como por el sur, comienzan a dibujarse las siluetas inconfundibles de más de esos seres, que vienen atraídos por el alboroto y por el olor a sangre.

Una tirada con éxito en Percepción desvela dos grupos de unos seis mutantes. En condiciones normales no tendrían mucho problema en llegar al refugio y defenderse pero ahora llevan a Peter herido, lo que ralentiza el paso y hace que parezca que alcanzar el refugio esté un poco justo de tiempo.

El silencio de la noche se rompe con los sonidos de guerra y las voces. Esos monstruos se acercan inexorablemente hacia vosotros. El tiempo en esta situación es vital, la cuestión es si seréis capaces de llegar al refugio porque una lucha cuerpo a cuerpo podría ser fatal para los heridos. Aún faltan horas para que amanezca y para que esas criaturas vuelvan al agujero de donde salieron.

Aquí se entra en una etapa de acciones por turnos hasta que se acabe con los enemigos o hasta que caiga el último personaje.

Finalmente habéis terminado con los enemigos. Peter necesita ayuda para caminar pero de otra manera está estable. Falta aproximadamente una hora para que amanezca y las calles de Langley aparentemente están tranquilas. Deberéis descansar algo si no queréis que la fatiga comience a aparecer. Pequeños copos de nieve vuelven a cubrir levemente el suelo de este tenebroso pueblo. Hace frío.

En el refugio encontráis la estancia tal cual, aún con las mantas que usasteis al principio de la noche desperdigadas por el suelo y restos de la cena. La distancia entre las dos casas es un simple paseo, pero se hace tremendamente larga cuando esas cosas acechan en la oscuridad. La claridad empieza a asomar por el horizonte y respiráis aliviados porque sabéis que esos monstruos no volverán hasta que caiga la noche. El cansancio empieza a aparecer y también comenzáis a tener algo de hambre. Parece un buen momento para descansar.

Sharon y Peter, como muestra de agradecimiento os dan una llave del sótano de la casa donde estaban. Allí encontráis 6 raciones de comida. Los pnjs deciden no acompañar al grupo porque aún tienen cosas que buscar por aquí pero darán valiosa información:

Sharon: "gracias, llegaremos hasta donde podamos pero no creo que sigamos vuestro camino, no vamos hacia el norte. Peter y yo vamos comer algo y a descansar al menos un par de horas, todavía nos queda mucho por hacer. Gracias por todo, amigos."

Peter: "cierto, vosotros necesitáis pasar el puente para llegar a las montañas pero nosotros todavía tenemos que encontrar a alguien por aquí, además en mi estado lo único que haría sería retrasaros y ponerlos en peligro. Si uno de vosotros fuese tan amable de encontrarnos algún refugio mejor que el que

teníamos, estaríamos bien. Está todo prácticamente vacío pero unos días atrás, Jonas (el que murió en la casa) se había jugado el pellejo por ir a buscar algo para su úlcera de estómago y volvió con un par de cajas de analgésicos, así que creo que hacia el oeste hay un pequeño centro de salud u hospital pequeño. ¡Recuerdo que teníamos un mapa de la zona en la otra casa!".

Si les preguntan el motivo de quedarse, Peter les contará que aún debe buscar a su hija y que Sharon también tiene gente que buscar por aquí, quieren encontrar a sus familias o alguna señal que les indique si están vivos o muertos.

Llegado este punto, los personajes deberán hacer tiradas de Aguante (CONx5%) para determinar si les afecta el haber estado toda la noche en vela luchando contra los mutantes. También se puede aprovechar para hacer recuento de provisiones y munición, así como actualizar las hojas de personaje.

Estáis frente a la puerta de la casa que os sirvió de refugio. Ante vosotros se extiende de norte a sur la calle principal donde ha tenido lugar la batalla de la noche anterior, al frente varias callejas menores se pierden entre maleza y más casas. No se escucha nada salvo el sonido del viento.





## Buscando el hospital:

Os dirigís hacia el norte con la esperanza de encontrar algo. Las silenciosas calles comienzan a ser invadidas por la vegetación, y los comercios y viviendas estan destrozadas y esquilmas. Tras varios minutos de búsqueda infructuosa, vislumbraís a lo lejos un edificio que podría tratarse de un pequeño hospital, según las indicaciones ahí aún debe de quedar todavía algo. Es un edificio bastante sóbrio de dos plantas en el cual no queda una ventana con cristal. El hospital tiene una amplia zona de entrada ahora cubierta de maleza bastante alta. La entrada principal esta sellada con cadenas.

Dentro del edificio, el suelo está lleno de restos de cristales y suciedad y no se escucha nada salvo el eco de vuestros susurros. Es la típica sala de recepción con salas de consulta y boxes alrededor. Al final se ven las escaleras de acceso a la segunda planta. Hay un plano bastante deteriorado en la pared de la primera planta aunque se puede ver perfectamente la distribución de las estancias.

Un registro de la primera planta no revelará nada especial aparte de mobiliario viejo y oxidado. Una tirada con éxito en Percepción revelará evidencias de que alguien ha estado por aquí en los últimos días a juzgar por las ligeras marcas de barro relativamente fresco que hay en algunas partes del suelo. No se escucha nada aparte del sonido del viento recorriendo las estancias.

En la segunda planta estan las habitaciones, la mayoría de ellas con las puertas abiertas e incluso alguna ocupada por su antiguo paciente, hoy convertido en un esqueleto inerte que descansa plácidamente sobre una cama oxidada entre el desorden. En esta planta, al final del pasillo también hay un pequeño almacén

cerrado con llave. El silencio es total, una corriente de aire frío inhunda la estancia y la luz del mediodía entra por los ventanales sin cristales. La puerta del almacén se ve que es sólida y la cerradura también y a juzgar por lo limpia que está y por la marca de haberse abierto recientemente que se dibuja en el polvo del suelo, se diría que es usada con frecuencia.

Si el grupo consigue forzar la cerradura, encontrarán recursos médicos de todo tipo y también varios bidones cerrados de agua embotellada de esos que se ponen boca abajo en las oficinas, es extraño que aquí también haya latas de comida pero es más extraño aún que una escopeta y dos cajas de 25 cartuchos esten en el almacén de un hospital.

Una tirada con éxito en Percepción descubrirá a un grupo de hombres acercándose hacia su posición.

Véis a un grupo de unos seis hombres que se dirigen hacia vuestra posición, aunque de momento no parece que se hayan percatado de la presencia del grupo. Van enfundados en sus trajes NBQ y con sus máscaras protectoras puestas, parece que portan armas. Vienen por el final de la calle que se ve desde la ventana, estarán a unos 200 metros. Aún tardaran varios turnos en llegar a la zona del hospital.

En este punto el grupo podrá optar entre un enfrentamiento directo o una huída silenciosa. Si optan por lo primero se pasará a la acción por turnos pero si escogen la opción pacífica, tendrán la opción de efectuar algunas tiradas de Sigilo. Un director permisivo podría permitirles escabullirse sin demasiado esfuerzo para permitir continuar con la trama. Si los personajes se empeñan en combatir, el grupo se trata de seis merodeadores. El director tiene las características de este tipo de personajes en la pg.41 para desarrollar el combate.

El grupo comienza a salir sigilosamente del hospital intentando dejar el menor rastro posible. Esa gente que viene por la calle no se ha dado cuenta de vuestra presencia. Intentando hacer el menor ruido posible os escabullís por entre las casas bajo la luz del mediodía. Esa gente sin duda se dará cuenta de todo el material sustraído, pero para entonces, el grupo ya habrá tomado suficiente ventaja como para poder escapar..

### **Escena 3: el puente sobre el río Fraser.**

Os dirigís al norte recorriendo las calles de Langley con mucha cautela pero sin pararse demasiado. Poco a poco los barrios de casas van dejando paso a zonas de las afueras en las que hay restos de naves industriales y áreas baldías, estáis dejando atrás el fantasmagórico poblado. Poco a poco un rumor de agua se va volviendo cada vez más intenso y a los lejos veis los enormes pilares del puente Golden Ear: con casi un kilómetro de largo y 300 metros de altura en su punto más alto, este enorme puente es la única vía para cruzar el río Fraser.

Avanzáis hacia el puente, el terreno parece despejado y el silencio es absoluto. La neblina de la mañana no permite ver con demasiada claridad el horizonte pero no supone un problema para avistar peligros. El puente es el típico colgante con altos pilares de los que bajan gruesos tubos de los cuales cuelga el resto de la estructura, hay unos doscientos metros de caída en su parte más elevada y algo menos en sus entradas. Cruzar el puente sería un fácil paseo si no fuese porque más o menos a la mitad le falta un buen trozo, digamos que unos quince metros de puente han desaparecido, posiblemente por una detonación o un ataque aéreo para contener alguna amenaza, el mayor problema es que en kilómetros es el único paso posible sobre el enorme y caudaloso río.

La manera de cruzar el puente es a través de los cables tensores, haciendo una cordada. Para hacer el paso por los cables se deberán hacer dos tiradas bajo Pericia, el que falle las dos se caerá pero al estar asegurados por el resto del grupo no pasará nada, eso sí: si tres de los cuatro personajes fallan las dos tiradas se cae todo el grupo desde 200 metros. Llevará una hora larga pasar el puente de esta manera. Si alguien se preocupó por echar un vistazo desde los alto del puente, habrá podido vislumbrar movimiento de unas personas a lo lejos.

Tras una larga hora de angustia, conseguís pasar la gran brecha del puente. Primeramente llegásteis a la parte alta del pilar para descender por la otra parte desde casi trescientos metros de altura. Salvo algún que otro paso en falso, gracias a la seguridad de la cordada y a echarle valor, todos cruzáis sanos y salvos.

Tras de sí queda el fatídico puente, al frente se ve una pequeña área residencial con aspecto de cualquier cosa menos de ser un lugar hospitalario. Es mediodía y unas nubes plomizas cubren el cielo amenazando lluvia o incluso nieve. A lo lejos, unas pequeñas fumarolas salen de algo que parece un campamento.

Cuando lleguen a una zona lo suficientemente segura como para poder observar sin levantar sospechas, lo que verán no les agradará demasiado: tras casi media hora observando se dan cuenta de que son merodeadores, gente sin escrúpulos que practica el canibalismo practicamente a diario. Será mejor no caer en sus manos ¡y nunca mejor dicho! Es un grupo formado por cuatro hombres y dos mujeres de aspecto sucio y desaliñado. Parece un campamento a juzgar por un par de raídas lonas a modo de tienda y dos potas en las que se cuece algo que desprende un olor nauseabundo. El director tiene las características de este tipo de personajes en la pg.41.

De nuevo los jugadores tiene dos opciones: o rodear el peligro o enfrentarse a ese grupo. Si deciden rodear, más tarde o más temprano tendrán que volver a buscar refugio. Al despertar se puede añadir alguna frase del tipo "el día está nublado y cae una fina lluvia, son aproximadamente las 8 de la mañana."

Si el grupo decide rodear el infame campamento, la nueva ruta les llevará unas horas pero conseguirán evitar el enfrentamiento

Son las cuatro de la tarde y comienza a levantarse algo de viento que azota los árboles de los jardines de las pequeñas casas residenciales de la zona. La calle del barrio residencial se extiende aproximadamente un kilómetro, donde la afluencia de casas es cada vez menor y dan paso a pequeñas casas de campo con terreno y zonas de pasto.

Comenzáis a caminar con mucha cautela hacia el final de la última zona urbana de la población. Durante ese tiempo no ha pasado nada de importancia y llegáis a una zona más abierta de pastos, pequeñas granjas y caminos que se entrelazan hacia una propiedad u otra. Las montañas estan muy cerca, tanto que quizá sería posible llegar a ellas antes del anochecer. No se ve un alma y el sonido de los cuervos vuelve a aparecer como al principio. Un viento frío y limpio se hace notar desde las altas cumbres nevadas.

Detrás vuestro quedan las afueras de la ciudad. Estáis en un área de pequeñas granjas y graneros dispersados, muchas de ellas reducidas a cenizas aunque quedan algunas que todavía resisten en pie. A ambos lados se ven una especie de granjas que estan a unos doscientos metros aproximadamente. Restos de lo que un día fue ganado abunda por la zona. Nubes negras se ven en la lejanía y un trueno tardío parece saludar al grupo de supervivientes, parece que se avecina tormenta.

En un momento de descanso del grupo o antes de dormir, el líder del grupo da una información que ocultaba al resto: "antes de que os durmáis tengo algo que deciros a todos: ahora que nuestro objetivo está cerca creo que debéis saber que a donde nos dirigimos son las coordenadas de un asentamiento de supervivientes oculto en Las Montañas Rocosas. Si no os lo he dicho antes es porque temía que se pudiese dar esa información a terceras personas de poco fiar. Supuestamente, desde ese lugar he recibido un último mensaje antes de partir, en el que un viejo colega llamado Isaac me decía que allí se reunían unos cien o ciento cincuenta supervivientes con buenas expectativas de vida. Si ese lugar no ha caído aún, podría ser un sitio para permanecer a salvo una temporada. Sólo necesitamos un último esfuerzo. La comunicación con mi amigo fue bastante más corta de lo deseado pero siempre confié plenamente en él, me salvó la vida en más de una ocasión. No me dió muchos detalles del refugio, solamente que había sitio y víveres en abundancia. En nuestro caso creo que todos hemos demostrado que somos de confianza. Sin vosotros yo nunca hubiese llegado hasta aquí pero tampoco llevaría a un grupo de chiflados hasta mi amigo, todos tenemos nuestros defectos pero creo que sois personas honradas y nos merecemos la oportunidad de encontrar algo mejor. En mi opinión, la mejor opción es continuar, ya habrá tiempo después para decidir quien se queda y quien continúa. Debemos movernos."



La noche ha pasado sin novedad entre fuertes relámpagos y una lluvia torrencial. Ahora amanece en la desangelada granja y sigue cayendo una lluvia gélida pero menos fuerte que anoche, la buena noticia es que el grupo ha podido descansar medianamente bien por primera vez en días. Se divisan amplios campos los cuales ahora muchos de ellos estan encharcados y también se ven varios caminos que se pierden en la lejanía, hacia las montañas, que estan más cerca que nunca.

El día está nublado y oscuro y la lluvia cae incesantemente sobre los trajes protectores de los personajes haciendo un ruido característico. Las máscaras dificultan algo la visibilidad pero al menos se puede avanzar de manera segura. Salís a un camino embarrado que discurre entre vallas de madera a ambos lados. La vista no alcanza a ver a mucha distancia a causa de la lluvia.

Dejáis tras de vosotros varios graneros quemados, el camino definitivamente desaparece para dar paso a campo abierto aunque entre la maldita lluvia arreciante y la máscara protectora es realmente difícil orientarse.

En este punto se deberían hacer unas tiradas de Orientación, así como una disminución del -10% o el -15% en habilidades de Percepción debido al tiempo (pg.125). Si se tiene éxito, irán en el buen camino pero si se fallan las tiradas, el director podría producir un encuentro con alguno de los enemigos dejados atrás o cualquier otro contratiempo utilizando las tablas de la pg.66.

Tras dejar atrás los que un día fueron granjas y pastos, alcanzáis una zona de densos pinares que casi protegen completamente de la lluvia. La neblina que emana de la arboleda a causa de la humedad confiere al lugar un halo de misterio, todo está en silencio. La visibilidad es algo mejor aquí pero la gran humedad hace que el calor sea sofocante.

Es necesario que el director haga tiradas ocultas de Percepción, si alguien tiene éxito, se darán cuenta de que alguien o algo se oculta en la espesura.

Tras varios minutos en silencio, veis que algo grande se mueve en la espesura, algo que respira de manera extraña. A unos diez metros de donde estáis aparecen dos criaturas horribles, parecidas a un lobo pero bastante más grandes y casi sin pelo, con extremidades que son horriblemente más largas de lo normal y unas grandes fauces que enseñan unos dientes largos y afilados.

Si se ha superado la tirada de Percepción, las criaturas habrán oído algo pero aún no se habrán percatado de la presencia del grupo y tendrán la iniciativa los jugadores, pero si no se superó ninguna tirada, las criaturas los descubrirán y atacarán primero. Es necesario hacer tiradas de Radiación por la proximidad de estos seres.

**Bestias mutantes:** Puntos de Vida: 50 Bonificación al daño: Ninguno. Armas: 2 Garras 40% (1D6), Mordisco 50% (1D8) Protección: 4 puntos de piel. Habilidades: Atletismo 55%, Percepción 95%, Seguir rastros 80% Estas bestias pueden realizar dos ataques por turno con sus garras y si consiguen "impactar" con las dos, podrán hacer una tercera tirada de mordisco.



Tras la lucha por la supervivencia contra esos dos engendros de la naturaleza, la calma se restablece. Es mediodía aunque la espesura del bosque impide que entre demasiada luz. Tras un par de largas horas siguiendo las indicaciones del líder, en un pequeño claro, el silencio se rompe con una voz oculta en la espesura: "¡bajad las armas y levantad las manos inmediatamente!".

Una vez que el último del grupo pose su arma, de entre la espesura y muy lentamente irán apareciendo varios hombres y mujeres completamente pintados con pinturas de camuflaje y con las armas preparadas. Tras unos pocos minutos en silencio que parecen horas, uno de ellos, con voz ronca, rompe el silencio y saluda al líder del grupo, que lo reconoce como su viejo amigo. El hombre, que se dice llamar Isaac, da instrucciones para que ayuden al grupo: "ayudad a esta gente, dadles agua." Los hombres obedecen a Isaac sin dudar y guían al grupo a través del bosque. Tras media hora de camino llegan a una especie de gruta escondida en la espesura a través de la cual se accede a un poblado en el que parece habitar una pequeña población con niños, mujeres y diferentes personas. Según comenta Isaac, han construido un refugio seguro y lo suficientemente grande como para mantener a la población de manera confortable.

De momento habéis sobrevivido. Tenéis la opción de quedaros el tiempo que queráis u os pueden escoltar hasta un lugar seguro desde el cual continuéis vuestro camino, pero eso, como decía Rudyard Kipling, es otra historia.

<b>Nombre:</b>			
Sexo:	Edad:	<b>CARACTERISTICAS</b>	
Profesión:	Nacionalidad:	FUErza	_____
Puntos de vida:	Estado de fatiga:	CONstitución	_____
		TAMaño	_____
		INTeligencia	_____
		DEStreza	_____
		CARisma	_____
Nivel de Protección Radiológica:		<b>TIRADAS DE CARACTERISTICA</b>	
Protecciones:		Esfuerzo (FUE x5%)	_____
		Aguante (CON x5%)	_____
		Suerte (INT x5%)	_____
Herida grave:		Pericia (DES x5%)	_____
		Carisma (CAR x5%)	_____
<b>CONTADOR DE RADIACIÓN CORPORAL (CRC)</b>			
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25			
26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50			
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75			
76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 00			
<b>HABILIDADES</b>			
Atletismo (FUE x2%)	_____ <input type="checkbox"/>	Armas c/c (10%)	_____ <input type="checkbox"/>
Buscar (10%)	_____ <input type="checkbox"/>	Armas de fuego (05%)	_____ <input type="checkbox"/>
Detectar radiación (00%)	_____ <input checked="" type="checkbox"/>	Explosivos (05%)	_____ <input type="checkbox"/>
Esconderse (10%)	_____ <input type="checkbox"/>	Pelear (CON x2%)	_____ <input type="checkbox"/>
Esquivar (DES x2%)	_____ <input type="checkbox"/>	Puntería (05%)	_____ <input type="checkbox"/>
Forzar cerraduras (05%)	_____ <input type="checkbox"/>	<b>ARMAS Y EQUIPO</b>	
Idiomas (INT x2%)	_____ <input type="checkbox"/>	_____	
Liderazgo (05%)	_____ <input type="checkbox"/>	_____	
Orientación (05%)	_____ <input type="checkbox"/>	_____	
Percepción (10%)	_____ <input type="checkbox"/>	_____	
Persuasión (CAR x2%)	_____ <input type="checkbox"/>	_____	
Primeros auxilios (05%)	_____ <input type="checkbox"/>	_____	
Rastrear (10%)	_____ <input type="checkbox"/>	_____	
Refugio (10%)	_____ <input type="checkbox"/>	_____	
Reparar (DES x2%)	_____ <input type="checkbox"/>	_____	
Sigilo (10%)	_____ <input type="checkbox"/>	_____	
Sistemas (05%)	_____ <input type="checkbox"/>	_____	
Supervivencia (05%)	_____ <input type="checkbox"/>	_____	

<b>Nombre:</b> Joseph Bernard		
<b>Sexo:</b> Varón	<b>Edad:</b> 28 años	<b>CARACTERISTICAS</b>
<b>Profesión:</b> Policía	<b>Nacionalidad:</b> Canadá	<b>FUErza</b> <u>13</u>
		<b>CONstitución</b> <u>13</u>
<b>Puntos de vida:</b> 23	<b>Estado de fatiga:</b>	<b>TAMaño</b> <u>10</u>
		<b>INTeligencia</b> <u>9</u>
<b>Nivel de Protección Radiológica:</b> 53		<b>DEStreza</b> <u>14</u>
		<b>CARisma</b> <u>10</u>
<b>Protecciones:</b> cHaleco ligero (1D4+1)		<b>TIRADAS DE CARACTERISTICA</b>
<b>Herida grave:</b>		<b>Esfuerzo (FUE x5%)</b> <u>65%</u>
		<b>Aguante (CON x5%)</b> <u>65%</u>
		<b>Suerte (INT x5%)</b> <u>45%</u>
		<b>Pericia (DES x5%)</b> <u>70%</u>
		<b>Carisma (CAR x5%)</b> <u>50%</u>
<b>CONTADOR DE RADIACIÓN CORPORAL (CRC)</b>		
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 00		
<b>HABILIDADES</b>		
<b>Atletismo (FUE x2%)</b> <u>29</u> <input type="checkbox"/>	<b>Armas c/c (10%)</b> <u>51</u> <input type="checkbox"/>	
<b>Buscar (10%)</b> <u>67</u> <input type="checkbox"/>	<b>Armas de fuego (05%)</b> <u>48</u> <input type="checkbox"/>	
<b>Detectar radiación (00%)</b> <u>0</u> <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Explosivos (05%)</b> <u>5</u> <input type="checkbox"/>	
<b>Esconderse (10%)</b> <u>10</u> <input type="checkbox"/>	<b>Pelear (CON x2%)</b> <u>26</u> <input type="checkbox"/>	
<b>Esquivar (DES x2%)</b> <u>28</u> <input type="checkbox"/>	<b>Puntería (05%)</b> <u>30</u> <input type="checkbox"/>	
<b>Forzar cerraduras (05%)</b> <u>5</u> <input type="checkbox"/>		
<b>Idiomas (INT x2%)</b> <u>18</u> <input type="checkbox"/>	<b>ARMAS Y EQUIPO</b>	
<b>Liderazgo (05%)</b> <u>67</u> <input type="checkbox"/>	<b>Revólver pesado (1D10+2) seis tiros</b>	
<b>Orientación (05%)</b> <u>5</u> <input type="checkbox"/>	<b>Cuchillo de supervivencia (1D6)</b>	
<b>Percepción (10%)</b> <u>41</u> <input type="checkbox"/>		
<b>Persuasión (CAR x2%)</b> <u>20</u> <input type="checkbox"/>	<b>Traje NBQ militar y máscara</b>	
<b>Primeros auxilios (05%)</b> <u>24</u> <input type="checkbox"/>	<b>2 raciones de comida (2 días)</b>	
<b>Rastrear (10%)</b> <u>23</u> <input type="checkbox"/>	<b>5 cargadores (30 balas)</b>	
<b>Refugio (10%)</b> <u>10</u> <input type="checkbox"/>		
<b>Reparar (DES x2%)</b> <u>28</u> <input type="checkbox"/>		
<b>Sigilo (10%)</b> <u>10</u> <input type="checkbox"/>		
<b>Sistemas (05%)</b> <u>5</u> <input type="checkbox"/>		
<b>Supervivencia (05%)</b> <u>5</u> <input type="checkbox"/>		

<b>Nombre:</b> Dra. charlotte Renard	
<b>Sexo:</b> Mujer	<b>Edad:</b> 32 años
<b>Profesión:</b> Médico	<b>Nacionalidad:</b> canadá
<b>Puntos de vida:</b> 21	<b>Estado de fatiga:</b>
<b>Nivel de Protección Radiológica:</b> 41	
<b>Protecciones:</b> Ropa balística (1D4)	
<b>Herida grave:</b>	

CARACTERISTICAS	
FUErza	10
CONstitución	11
TAMaño	10
INTeligencia	15
DEStreza	8
CARisma	16

TIRADAS DE CARACTERISTICA	
Esfuerzo (FUE x5%)	50%
Aguante (CON x5%)	55%
Suerte (INT x5%)	75%
Pericia (DES x5%)	40%
Carisma (CAR x5%)	80%

CONTADOR DE RADIACIÓN CORPORAL (CRC)	
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25	
26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50	
51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75	
76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 00	

HABILIDADES	
Atletismo (FUE x2%)	20 <input type="checkbox"/>
Buscar (10%)	10 <input type="checkbox"/>
Detectar radiación (00%)	0 <input checked="" type="checkbox"/>
Esconderse (10%)	10 <input type="checkbox"/>
Esquivar (DES x2%)	16 <input type="checkbox"/>
Forzar cerraduras (05%)	41 <input type="checkbox"/>
Idiomas (INT x2%)	30 <input type="checkbox"/>
Liderazgo (05%)	56 <input type="checkbox"/>
Orientación (05%)	5 <input type="checkbox"/>
Percepción (10%)	10 <input type="checkbox"/>
Persuasión (CAR x2%)	32 <input type="checkbox"/>
Primeros auxilios (05%)	37 <input type="checkbox"/>
Rastrear (10%)	10 <input type="checkbox"/>
Refugio (10%)	27 <input type="checkbox"/>
Reparar (DES x2%)	16 <input type="checkbox"/>
Sigilo (10%)	10 <input type="checkbox"/>
Sistemas (05%)	5 <input type="checkbox"/>
Supervivencia (05%)	5 <input type="checkbox"/>

ARMAS Y EQUIPO	
Armas c/c (10%)	10 <input type="checkbox"/>
Armas de fuego (05%)	23 <input type="checkbox"/>
Explosivos (05%)	5 <input type="checkbox"/>
Pelear (CON x2%)	22 <input type="checkbox"/>
Puntería (05%)	5 <input type="checkbox"/>
Pistola Glock 9mm (1D8)	
Traje NBQ militar	
Kit médico completo (1D6 PVs)	
Kit de campaña	
4 cargadores de 16 balas	
5 raciones de comida (para 5 días)	
Gafas de sol y crema solar	

<b>Nombre:</b> <i>Colin Murphy</i>		
<b>Sexo:</b> <i>Varón</i>	<b>Edad:</b> <i>35 años</i>	<b>CARACTERISTICAS</b>
<b>Profesión:</b> <i>Trabajador</i>	<b>Nacionalidad:</b> <i>USA</i>	<b>FUErza</b> <i>15</i>
		<b>CONstitución</b> <i>15</i>
<b>Puntos de vida:</b> <i>28</i>	<b>Estado de fatiga:</b>	<b>TAMaño</b> <i>13</i>
		<b>INTeligencia</b> <i>10</i>
		<b>DEStreza</b> <i>11</i>
<b>Nivel de Protección Radiológica:</b> <i>56</i>		<b>CARisma</b> <i>12</i>
<b>Protecciones:</b> <i>Ropa balística (1D4)</i>		<b>TIRADAS DE CARACTERISTICA</b>
<b>Herida grave:</b>		<b>Esfuerzo (FUE x5%)</b> <i>75%</i>
		<b>Aguante (CON x5%)</b> <i>75%</i>
		<b>Suerte (INT x5%)</b> <i>50%</i>
		<b>Pericia (DES x5%)</b> <i>55%</i>
		<b>Carisma (CAR x5%)</b> <i>60%</i>
<b>CONTADOR DE RADIACIÓN CORPORAL (CRC)</b>		
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 00		
<b>HABILIDADES</b>		
<b>Atletismo (FUE x2%)</b> <i>30</i> <input type="checkbox"/>	<b>Armas c/c (10%)</b> <i>10</i> <input type="checkbox"/>	
<b>Buscar (10%)</b> <i>10</i> <input type="checkbox"/>	<b>Armas de fuego (05%)</b> <i>48</i> <input type="checkbox"/>	
<b>Detectar radiación (00%)</b> <i>0</i> <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Explosivos (05%)</b> <i>23</i> <input type="checkbox"/>	
<b>Esconderse (10%)</b> <i>22</i> <input type="checkbox"/>	<b>Pelear (CON x2%)</b> <i>54</i> <input type="checkbox"/>	
<b>Esquivar (DES x2%)</b> <i>22</i> <input type="checkbox"/>	<b>Puntería (05%)</b> <i>5</i> <input type="checkbox"/>	
<b>Forzar cerraduras (05%)</b> <i>5</i> <input type="checkbox"/>		
<b>Idiomas (INT x2%)</b> <i>20</i> <input type="checkbox"/>	<b>ARMAS Y EQUIPO</b>	
<b>Liderazgo (05%)</b> <i>5</i> <input type="checkbox"/>	<i>Escopeta recortada (4D6)</i>	
<b>Orientación (05%)</b> <i>5</i> <input type="checkbox"/>	<i>Porra (1D6)</i>	
<b>Percepción (10%)</b> <i>34</i> <input type="checkbox"/>		
<b>Persuasión (CAR x2%)</b> <i>24</i> <input type="checkbox"/>	<i>Traje NBQ militar y máscara</i>	
<b>Primeros auxilios (05%)</b> <i>5</i> <input type="checkbox"/>	<i>4 raciones de comida (4 días)</i>	
<b>Rastrear (10%)</b> <i>10</i> <input type="checkbox"/>	<i>2 de munición (16 cartuchos)</i>	
<b>Refugio (10%)</b> <i>41</i> <input type="checkbox"/>	<i>Kit de herramientas completo</i>	
<b>Reparar (DES x2%)</b> <i>67</i> <input type="checkbox"/>		
<b>Sigilo (10%)</b> <i>10</i> <input type="checkbox"/>		
<b>Sistemas (05%)</b> <i>5</i> <input type="checkbox"/>		
<b>Supervivencia (05%)</b> <i>5</i> <input type="checkbox"/>		

<b>Nombre:</b> Konnor Stanley																											
<b>Sexo:</b> Hombre	<b>Edad:</b> 39 años																										
<b>Profesión:</b> Marine	<b>Nacionalidad:</b> USA																										
<b>Puntos de vida:</b> 29	<b>Estado de fatiga:</b>																										
<b>Nivel de Protección Radiológica:</b> 51																											
<b>Protecciones:</b> Ropa balística (1D4)																											
<b>Herida grave:</b>																											
<table border="1"> <tr> <th colspan="2">CARACTERISTICAS</th> </tr> <tr> <td>FUERza</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>CONstitución</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>TAMaño</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>INTeligencia</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>DEStreza</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>CARisma</td> <td>9</td> </tr> <tr> <th colspan="2">TIRADAS DE CARACTERISTICA</th> </tr> <tr> <td>Esfuerzo (FUE x5%)</td> <td>70%</td> </tr> <tr> <td>Aguante (CON x5%)</td> <td>70%</td> </tr> <tr> <td>Suerte (INT x5%)</td> <td>45%</td> </tr> <tr> <td>Pericia (DES x5%)</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>Carisma (CAR x5%)</td> <td>45%</td> </tr> </table>		CARACTERISTICAS		FUERza	14	CONstitución	14	TAMaño	15	INTeligencia	9	DEStreza	10	CARisma	9	TIRADAS DE CARACTERISTICA		Esfuerzo (FUE x5%)	70%	Aguante (CON x5%)	70%	Suerte (INT x5%)	45%	Pericia (DES x5%)	50%	Carisma (CAR x5%)	45%
CARACTERISTICAS																											
FUERza	14																										
CONstitución	14																										
TAMaño	15																										
INTeligencia	9																										
DEStreza	10																										
CARisma	9																										
TIRADAS DE CARACTERISTICA																											
Esfuerzo (FUE x5%)	70%																										
Aguante (CON x5%)	70%																										
Suerte (INT x5%)	45%																										
Pericia (DES x5%)	50%																										
Carisma (CAR x5%)	45%																										
<b>CONTADOR DE RADIACIÓN CORPORAL (CRC)</b>																											
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 00																											
<b>HABILIDADES</b>																											
Atletismo (FUE x2%) 44 <input type="checkbox"/> Buscar (10%) 10 <input type="checkbox"/> Detectar radiación (00%) 0 <input checked="" type="checkbox"/> Esconderse (10%) 10 <input type="checkbox"/> Esquivar (DES x2%) 20 <input type="checkbox"/> Forzar cerraduras (05%) 5 <input type="checkbox"/> Idiomas (INT x2%) 18 <input type="checkbox"/> Liderazgo (05%) 5 <input type="checkbox"/> Orientación (05%) 5 <input type="checkbox"/> Percepción (10%) 10 <input type="checkbox"/> Persuasión (CAR x2%) 18 <input type="checkbox"/> Primeros auxilios (05%) 5 <input type="checkbox"/> Rastrear (10%) 10 <input type="checkbox"/> Refugio (10%) 9 <input type="checkbox"/> Reparar (DES x2%) 20 <input type="checkbox"/> Sigilo (10%) 10 <input type="checkbox"/> Sistemas (05%) 5 <input type="checkbox"/> Supervivencia (05%) 41 <input type="checkbox"/>	Armas c/c (10%) 30 <input type="checkbox"/> Armas de fuego (05%) 25 <input type="checkbox"/> Explosivos (05%) 5 <input type="checkbox"/> Pelear (CON x2%) 28 <input type="checkbox"/> Puntería (05%) 22 <input type="checkbox"/>																										
<b>ARMAS Y EQUIPO</b>																											
Fusil M16 (2D6+2)																											
Pistola Beretta 9mm (1D8)																											
Traje NBQ militar + máscara																											
Equipo de orientación																											
2 Cargadores para Fusil de 30 balas																											
1 Cargador para pistola (13 balas)																											
3 raciones de comida (para 3 días)																											

