



# FBI

DEPARTAMENTO  
DE ASUNTOS  
ESPECIALES

# FBI



Este manual  
es obra de

Nemesis  
Romin  
Rorro  
Tarrés  
Tito  
Urruela



# PRIMERAS PALABRAS

Hace ya unos cuantos años que comenzamos a pensar en jugar a algo "similar" a Expediente-X, Fringe, Flashforward... o cualquier otra serie de este tipo, donde los investigadores son Agentes Especiales del FBI y los casos a resolver se "apartan" de lo normal. Y lo hicimos apostando por el Sistema D20 de la primera edición de "Mutantes en la Sombra" de Ludotecnia. Todos lo conocíamos y nos sentíamos cómodos con él.

Con esto nos bastaba para poder disfrutar unas cuantas tardes... En este proyecto comenzamos unos pocos: Nemesis, Rorro, Tito y Urruela. Ahí seguimos los mismos, a quienes se han sumado Tarrés y Romin, intentando ofrecer lo que nosotros disfrutamos...

Y entonces ¿A qué se debe este "manual"? Algunos compañeros que "andan" por la red nos comentaron que lo creado en ese "mini-básico" estaba bien, pero para nosotros. Muchos de ellos no contaban con el manual de juego original de Ludotecnia, otros no deseaban utilizar el manual para unas cosas si y para otras no (supongo que se liarían), y algo después, Albert Tarrés preguntó a la propia Ludotecnia si podía realizar un redux de "Mutantes en la Sombra", y la respuesta fue afirmativa.

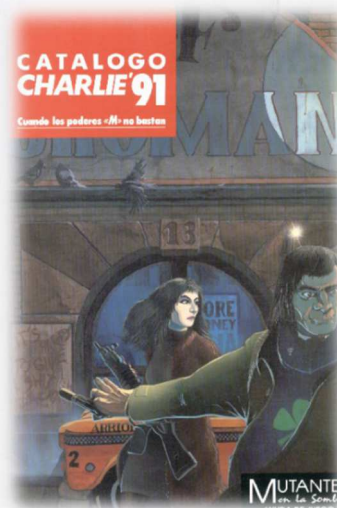
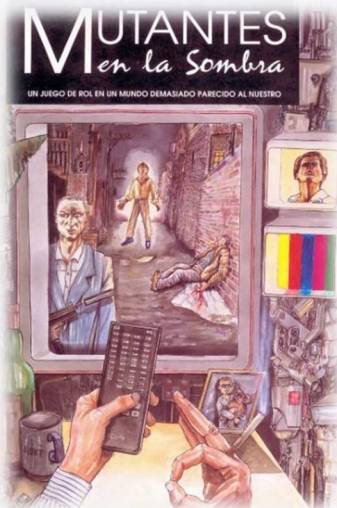
¿Y todo esto a que viene? Pues cada una de estas razones anteriores ha derivado en realizar una "adaptación" utilizando lo que Ludotecnia creó en su momento para lo que ahora necesitamos.

No es un "mutantes" remaquetado... Es **FBI Departamento de Asuntos Especiales**.

De este modo, utilizando el manual básico de "Mutantes en la Sombra" y el "Catálogo Charlie 91", intentamos crear un todo único para poder jugar las aventuras de unos Agentes Especiales del FBI, sin que sea necesario nada más. Bueno si, algunas aventuras para poderlo disfrutar.

A partir de este momento se pueden encontrar ilustraciones de muy diferentes artistas (los bordes de página de "Eyes Only" por recordarnos mucho el espíritu de lo que queremos), a los que sin conocer y sin su consentimiento tácito, hemos "robado" su obra (y si alguno no desea aparecer en estas hojas, con solo decírnoslo, haríamos lo posible por hacer lo correcto, si esa es su voluntad).

Expresamos claramente que con este libro no pretendemos competir ni "destruir" a las editoriales, y confirmamos que no se "subirá" el mismo a "imprentas" virtuales (tipo Lulu...), ya que aunque nosotros no percibamos ni un céntimo, la imprenta si lo recibe. Sabiendo que eso puede suponer un agravio para las editoriales, lo cual es tirar piedras a nuestro tejado. También consideramos que ahora, tal y como lo hemos pensado, a nadie dañamos pues está claro que quien desee conseguir los manuales de los que aquí hablamos, tienen fácil acceso por la red. Son manuales muy antiguos y la posibilidad de descargarlos es bastante sencilla.





# INDICE

<b>Primeras Palabras</b>	<b>1</b>	<b>Armas Arrojadizas</b>	<b>65</b>
<b>Índice</b>	<b>2</b>	<i>Fase de Declaración</i>	<i>65</i>
<b>La Agencia</b>	<b>3</b>	<i>Fase de Acciones</i>	<i>65</i>
<i>Historia</i>	<i>3</i>	<i>Granadas</i>	<i>66</i>
<i>Misiones</i>	<i>6</i>	<b>Equipo de Protección</b>	<b>68</b>
<i>Mando</i>	<i>6</i>	<i>Chaleco Ligero</i>	<i>68</i>
<i>Rangos</i>	<i>6</i>	<i>Chaleco Pesado</i>	<i>68</i>
<i>Oficinas</i>	<i>8</i>	<i>Chaleco Pesado Integral</i>	<i>69</i>
<i>Remuneración</i>	<i>8</i>	<i>Casco Táctico</i>	<i>69</i>
<i>C.I.R.G.</i>	<i>8</i>	<b>Explosivos</b>	<b>70</b>
<b>Conceptos del Juego</b>	<b>10</b>	<i>Preparar una Carga</i>	<i>70</i>
<i>Categorías de Éxito</i>	<i>12</i>	<i>Daños</i>	<i>70</i>
<i>Turnos y Asaltos</i>	<i>13</i>	<i>Algunos Explosivos</i>	<i>71</i>
<i>Capítulos y Temporadas</i>	<i>13</i>	<i>Metrala</i>	<i>71</i>
<b>Creando un Agente</b>	<b>14</b>	<i>Mina Antipersonal</i>	<i>72</i>
<i>Características</i>	<i>14</i>	<b>Sobre Ruedas</b>	<b>73</b>
<i>Puntos de Vida y Orgullo</i>	<i>14</i>	<i>Los vehículos</i>	<i>73</i>
<i>Rasgos Personales</i>	<i>15</i>	<i>Distancias</i>	<i>73</i>
<i>Especialización</i>	<i>20</i>	<i>Fase de Preparación</i>	<i>74</i>
<i>Habilidades</i>	<i>22</i>	<i>Fase de Declaración</i>	<i>74</i>
<b>Capacidades Especiales</b>	<b>30</b>	<i>Fase de Acciones</i>	<i>74</i>
<i>Bioenergía</i>	<i>30</i>	<i>Maniobras</i>	<i>74</i>
<i>Emplear una Capacidad</i>	<i>31</i>	<i>Accidentes</i>	<i>76</i>
<i>Capacidad Especial Uno</i>	<i>32</i>	<i>Maniobras Ofensivas</i>	<i>77</i>
<i>Capacidad Especial Dos</i>	<i>33</i>	<i>Combate al Volante</i>	<i>78</i>
<i>Capacidad Especial Tres</i>	<i>34</i>	<i>La Carretera</i>	<i>79</i>
<i>Capacidad Especial Cuatro</i>	<i>35</i>	<i>El Tráfico</i>	<i>79</i>
<i>Capacidad Especial Cinco</i>	<i>37</i>	<i>Blindajes</i>	<i>79</i>
<i>Capacidad Especial Seis</i>	<i>38</i>	<i>Neumáticos</i>	<i>80</i>
<i>Capacidad Especial Siete</i>	<i>39</i>	<i>Trucando Motores</i>	<i>80</i>
<i>Capacidad Especial Ocho</i>	<i>40</i>	<i>Navegador GPS</i>	<i>80</i>
<b>Puntos de Vida y Orgullo</b>	<b>43</b>	<i>Vehículos</i>	<i>81</i>
<i>Puntos de Vida</i>	<i>43</i>	<b>Sobre el Agua</b>	<b>83</b>
<i>Puntos de Orgullo</i>	<i>44</i>	<i>Características</i>	<i>83</i>
<b>Experiencia</b>	<b>46</b>	<i>Fases</i>	<i>83</i>
<b>Secuencia de Combate</b>	<b>47</b>	<i>Maniobras</i>	<i>83</i>
<i>Fase de Preparación</i>	<i>47</i>	<i>Embarcaciones</i>	<i>83</i>
<i>Fase de Declaración</i>	<i>47</i>	<b>Adicciones</b>	<b>85</b>
<i>Fase de Acciones</i>	<i>48</i>	<i>Drogas</i>	<i>85</i>
<i>Cuerpo a Cuerpo</i>	<i>49</i>	<i>Efectos y Sobredosis</i>	<i>86</i>
<i>Taser</i>	<i>53</i>	<i>Alcohol</i>	<i>87</i>
<b>Combate con Armas de Fuego</b>	<b>54</b>	<i>Adicción</i>	<i>88</i>
<i>Características</i>	<i>54</i>	<i>Síndrome de Abstinencia</i>	<i>88</i>
<i>Fase de Declaración</i>	<i>54</i>	<i>Desintoxicación</i>	<i>89</i>
<i>Fase de Acciones</i>	<i>54</i>	<b>Actores de Reparto</b>	<b>90</b>
<i>Disparando</i>	<i>55</i>	<i>Dándole Forma</i>	<i>90</i>
<i>Daños</i>	<i>56</i>	<i>Rasgos</i>	<i>90</i>
<i>Ráfagas</i>	<i>57</i>	<i>Puntos de Orgullo</i>	<i>91</i>
<i>Ametralladoras</i>	<i>58</i>	<i>Arquetipos</i>	<i>91</i>
<i>Escopetas</i>	<i>58</i>	<b>Hoja del Agente</b>	<b>92</b>
<i>Fusil Francotirador</i>	<i>58</i>		
<i>Acciones Especiales</i>	<i>59</i>		
<i>Accesorios</i>	<i>60</i>		
<i>Armamento</i>	<i>62</i>		






# FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION



## INFORMACION

Fundada	1908
Jurisdicción	 Estados Unidos
Sede	J. Edgar Hoover Building, Washington, D.C
Empleados	30,847 (30 Junio, 2008)
Presupuesto anual	\$6.4 mil millones USD (2007)
Dirección	Robert S. Mueller III, Director  John S. Pistole, Subdirector

## SITIO WEB

<http://www.fbi.gov/>

La Oficina Federal de Investigación (en inglés: *Federal Bureau of Investigation*, **FBI**) es el principal brazo de investigación del Departamento de Justicia (DOJ) de los Estados Unidos de América.

Las oficinas centrales del FBI están ubicadas en Washington, DC, y también hay 56 oficinas locales ubicadas en las principales ciudades de los Estados Unidos, así como más de 400 organismos residentes en pequeñas ciudades y pueblos en toda la nación, y más de 50 oficinas internacionales, llamadas "Diplomacias Legales", en embajadas de Estados Unidos en todo el mundo.

El artículo 28, del Código de los Estados Unidos, en la sección 533, autoriza al Ministro de Justicia para "designar a funcionarios para descubrir crímenes... contra los Estados Unidos" y otros estatutos federales dan la autoridad al FBI y la responsabilidad de investigar crímenes específicos. Actualmente, el FBI tiene jurisdicción investigadora sobre las violaciones de más de 200 categorías de crímenes federales, de esta forma se

convierte en la agencia policial federal más grande del mundo.

El *Top Ten de los sospechosos más buscados* ha sido usado desde 1.949 para notificar a la población acerca de los fugitivos más peligrosos.

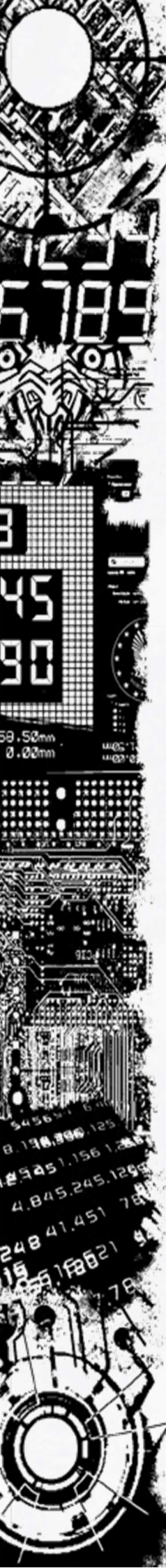


## HISTORIA

El FBI fue creado por iniciativa del procurador general Charles Bonaparte el 26 de Julio de 1.908, al solicitar la contratación de 9 detectives, 13 investigadores para cuestiones de derechos civiles y 12 contadores para investigar casos de fraude y violaciones de las Leyes de Comercio, conjunto de pesquisas que hasta ese momento se hacían por medio de Agentes del Servicio Secreto, pero que no tenía una dependencia directa de la Fiscalía, lo que entorpecía su labor investigativa. La jurisdicción de este grupo sería nacional y no circunscrita a los Estados de la Unión, lo que en su época se consideraba muy controvertido dado el carácter federal de la Constitución del país. Lo que a inicios del siglo XX se llamó en los Estados Unidos "la Era Progresista", que consistía en la comprensión por parte los ciudadanos la naturaleza de los cambios que imponían los nuevos medios de transporte y comunicación, permitió la existencia de un respaldo político suficiente para la creación de un ente policial de ámbito federal.

La primera gran expansión en la jurisdicción del FBI se produjo en Junio de 1.910, cuando se proclamó la Ley Mann (sobre la *esclavitud blanca*), transformando en un delito federal el transportar mujeres de un Estado a otro para "propósitos inmorales". Esta ley también daba atribuciones al gobierno federal para que pudiera investigar a delinquentes que violaban leyes estatales aunque no hubieran transgredido leyes federales.





En los años siguientes, el número de Agentes Especiales aumentó a más de 300, siendo además complementados por otros 300 empleados como personal de apoyo. Se crearon las oficinas locales del FBI en las principales ciudades del país, cada una de las cuales estaba a cargo de un Agente Especial, que era responsable ante la central de Washington. Muchas oficinas se instalaron especialmente en ciudades próximas a la frontera mexicana, para controlar contrabando, violaciones de la neutralidad y operaciones de inteligencia, en particular referentes a la revolución mexicana.

En Abril de 1.917, con la entrada de los Estados Unidos en la Primera Guerra Mundial bajo la administración de Woodrow Wilson, el trabajo de la Agencia se incrementó nuevamente. Como consecuencia de la guerra, el FBI tuvo que dedicarse a labores relacionadas con el espionaje, actos de sabotaje e investigación de extranjeros de países enemigos. En esta época, el número de Agentes con experiencia en investigación y dominio de ciertos idiomas, aumentó notoriamente.

En 1.919 asumió como Director del FBI el antiguo jefe del Servicio Secreto, William J. Flynn, que fue quien primero usó el título de Director. La nueva ley sobre el robo de vehículos motorizados dio a la Agencia otros instrumentos legales para perseguir delincuentes que cruzaban las líneas estatales.

Los años entre 1.921 y 1.933, fueron conocidos como "los años sin ley" a causa del gangsterismo y el desprecio del público por la "prohibición", que convertía en ilegal la venta e importación de bebidas alcohólicas. Esta circunstancia, junto al resurgimiento del Ku Klux Klan, hizo que el servicio tuviera que adaptarse a combatir delitos que eran locales en su ejecución, pero federales por naturaleza. Estas investigaciones y otras más tradicionales, hicieron que el FBI ganara prestigio y estatura ante los ciudadanos.

Si bien en esta época la administración Harding había soportado varios escándalos de corrupción debido a funcionarios poco honestos y

mal calificados para los cargos que ocupaban, el Departamento de Justicia continuó profesionalizando a sus empleados. El Director de la época, William J. Burns, nombró a un joven abogado de 26 años, de nombre J. Edgar Hoover, como Director Asistente. Hoover era un Graduado en Leyes de la Universidad George Washington y había trabajado en el Departamento de Justicia desde 1.917.

El sucesor de Harding, Calvin Coolidge, reemplazó a muchos de los funcionarios nombrados por su antecesor, entre ellos al Procurador General, nombrando en ese puesto a Harlan Fiske Stone, quien a su vez nombró como Director del FBI a Hoover el 10 de Mayo de 1.924. Por su propia inclinación y formación, Hoover reforzó la tradición progresista, que fue asegurada gracias a su nombramiento.

Durante los diez primeros años de su administración, Hoover reforzó la presencia del FBI en las principales ciudades del país, creando nuevas centrales en Nueva York, Baltimore, Atlanta, Cincinnati, Chicago, Kansas City, San Antonio, San Francisco y Portland. Despidió a los Agentes que consideraba inadecuados para el cargo e incrementó la profesionalización del cuerpo. Estableció también inspecciones regulares de las operaciones en todas las oficinas principales del país. En 1.928 estableció un curso formal de entrenamiento para nuevos Agentes, incluyendo el requisito de edad de ingreso, que debía estar entre los 25 y 35 años. Insistió asimismo, en la conveniencia de que los Agentes tuvieran conocimientos o experiencia legal y de contabilidad.

Para el final de la década, el entrenamiento de los Agentes Especiales estaba institucionalizado, el sistema de inspección de las oficinas locales estaba funcionando sólidamente y la *División Nacional de Identificación e Información* estaba compilando estadísticas criminales consistentes para todo el país. Por otra parte, estaban realizándose estudios que llevarían a la creación de laboratorios técnicos e informes de actividad criminal muy fiables.

La Gran Depresión de 1.929, trajo una pobreza generalizada a todo el país lo que repercutió también en el aumento de la criminalidad. Esta situación llevó al presidente Franklin Delano Roosevelt a aumentar las atribuciones de los organismos de jurisdicción federal, lo que a su vez implicó un gran aumento del interés del público por la forma como las Agencias combatían el crimen y cuyos resultados podían verse a diario en los periódicos. Esta situación, llevó al Director Hoover a comunicar el mensaje del FBI a través de los medios; así, en 1.932 se publicó el primer ejemplar del



*Boletín del FBI para el Cumplimiento de la Ley* llamado en ese entonces *Fugitives Wanted by Police*. Hoover se volvió adicto a publicitar el trabajo de su Agencia mientras él estuviera administrándola. Este enfoque consiguió que en poco tiempo la mera identificación con el FBI fuera un motivo especial orgullo para sus empleados atrayendo un reconocimiento y respeto instantáneo por parte del público. Al final de la década, la Agencia tenía oficinas en 42 ciudades y empleaba a 654 Agentes Especiales y 1.141 empleados de apoyo.

Mientras en Europa, a finales de la década de los 30 los acontecimientos políticos y militares se sucedían con rapidez, Guerra Civil Española, pacto germano - ruso, movilización alemana contra Polonia, Francia e Inglaterra, invasión alemana a Rusia... Los Estados Unidos continuaban manteniéndose neutrales.

En este contexto político internacional y con las consecuencias de la Gran Depresión aún vivas, se gestó en los Estados Unidos un terreno fértil para el surgimiento de movimientos políticos radicales, tal como había acontecido en Europa. Los fascistas europeos, tenían apoyo y contraparte en la Liga Germano - Estadounidense, en los Camisas Plateadas y otros movimientos similares. Simultáneamente, inestabilidad laboral, conflictos raciales y simpatías hacia los republicanos españoles, hicieron que el Partido Comunista de los Estados Unidos ganara adherentes. El FBI comenzó a vigilar estos grupos fascistas y comunistas por considerarlos una amenaza a la seguridad del país.

El presidente Franklin Delano Roosevelt dio al FBI atribuciones adicionales durante la época de guerra respaldado por el Congreso.

La autorización oficial para investigar a estos grupos llegó en 1.936 con el visto bueno del Presidente Roosevelt. Un Decreto Presidencial de 1.939 aumentó aún más la autoridad del FBI para investigar grupos considerados subversivos en Estados Unidos, lo que el Congreso reforzó con la promulgación de la Ley Smith de 1.940, declarando ilegales a todos los grupos que promovieran la desobediencia a las autoridades por la fuerza.

En 1.940 y 1.941, los Estados Unidos cambiaban más y más su postura neutral frente a la guerra, dando apoyo efectivo a los aliados. A fines de 1940, se reestableció el reclutamiento obligatorio por parte del Congreso y se asignó al FBI una nueva tarea: localizar remisos y desertores.

Con la entrada definitiva de los Estados Unidos a la guerra en Diciembre de 1.941, el FBI participó directamente en labores de inteligencia y de búsqueda de

información. En el ámbito interno, los mayores esfuerzos se enfocaron en la vigilancia y control de inmigrantes pertenecientes a países del Eje, así como a estadounidenses simpatizantes de su causa. Asimismo, la búsqueda y captura de saboteadores fue otra de las misiones encargadas al FBI en esta época, por lo que el número de funcionarios aumentó de 7.400 a 13.000, 4.000 de los cuales eran Agentes de Campo hacia finales de 1.943.

Si bien la gran mayoría del personal del FBI participó en situaciones o casos criminales relacionados con la guerra, un grupo de Agentes tuvo una misión única y especial. Separados de la nómina de la Agencia, estos Agentes, con la ayuda de los Consejeros Legales del FBI, crearon el Servicio Especial de Inteligencia (SIS) en América Latina. Establecido por el Presidente Roosevelt en 1.940, el SIS se creó para proporcionar información sobre actividades del Eje en Sudamérica y destruir sus redes de inteligencia y propaganda. Varios cientos de miles de alemanes o sus descendientes y numerosos ciudadanos japoneses residían en América del Sur, los que buscaban simpatías en pro de sus respectivos países y apoyo a centros de comunicación pro Eje. Las acciones emprendidas por el SIS en estos países, sin embargo, hicieron que hacia 1.944, el apoyo continuo hacia los nazis se volviera intolerable, o al menos poco práctico.

Una vez finalizada la Guerra en 1.945, el FBI se vio enfrentado a un mundo muy diferente a aquel de 1.939. El aislacionismo estadounidense había terminado definitivamente, y en el ámbito económico el país se había convertido en el más poderoso del planeta. Internamente, las organizaciones laborales habían adquirido un sustento sólido y los afro americanos, habiendo disfrutado de una igualdad sin precedentes debido a la escasez de mano de obra durante la guerra, habían desarrollado aspiraciones y medios para lograr objetivos que eran impensables antes de la guerra. El Partido Comunista de los Estados Unidos había desarrollado una enorme seguridad en sí mismo, mientras en ultramar, la Unión Soviética aumentaba su influencia y



presencia en Europa Oriental, haciendo claro a los Estados Unidos que su propósito era continuar la expansión del comunismo en todo el mundo. La Guerra Fría había empezado.



## MISIONES

La misión del FBI puede resumirse en diez aspectos:

- ✓ Proteger a los Estados Unidos de ataques terroristas.
- ✓ Proteger a los Estados Unidos de operaciones extranjeras de espionaje e inteligencia.
- ✓ Proteger a los Estados Unidos de *ciberataques* y crímenes de alta tecnología.
- ✓ Combatir la corrupción de los servicios públicos en todos los niveles.
- ✓ Proteger los derechos civiles.
- ✓ Combatir organizaciones y empresas de carácter criminal nacionales y transnacionales.
- ✓ Combatir el *crimen de cuello blanco*, estafas corporativas, fraudes financieros, robo de identidad, etc.
- ✓ Combatir crímenes violentos de conmoción pública.
- ✓ Apoyar al gobierno federal, estatal, local y organizaciones internacionales asociadas.
- ✓ Mejorar su tecnología para asegurar el éxito de sus actos.



## MANDO

El FBI es dirigido por un Director, que es nombrado por el Presidente de los Estados Unidos y confirmado por el Senado. El Director puede ejercer su cargo por un máximo de 10 años, plazo que se fijó después de que se estableciera la inconveniencia de que se pudiera repetir una situación como la del ex Director J. Edgar Hoover, que estuvo en el cargo por 48 años.

El Director actual es el abogado Robert S. Mueller III, que fue confirmado como tal por el Senado el 10 de Agosto de 2.001. Mueller fue previamente Fiscal de Distrito en California y Massachusetts.



## RANGOS

**Agente Especial:** Es el Agente de a pie. La persona que se encarga directamente de las investigaciones sobre el terreno o delante del monitor de un ordenador. Los Agentes Especiales van casi invariablemente en pareja, aunque es posible que se asignen casos en solitario.

**Supervisor de Campo:** Es el Jefe de Equipo de varios Agentes Especiales durante las investigaciones y su labor es sobre todo la coordinación, liderazgo y supervisión del equipo, así como del reporte de los progresos a sus superiores.

**Agente Especial al Mando:** Son los encargados de dirigir, organizar y supervisar el trabajo de cada una de las oficinas del FBI y los máximos responsables de la actuación y eficacia de los Agentes bajo su cargo. En Los Ángeles, Nueva York y Washington, los Agentes Especiales al Mando se ocupan de asistir al Director Asistente en programas específicos, al ser éste el responsable de la Oficina.

**Director Asistente al Mando:** Hay dos tipos de Director Asistente (también traducible como "Director Adjunto"), un tipo es el encargado de una oficina, un puesto que sólo existe en las oficinas de Los Ángeles, Nueva York y Washington, debido a su mayor tamaño, complejidad y volumen de trabajo; y el segundo tipo es el encargado de cada una de las cuatro grandes divisiones del FBI.

En todo caso, el Director Asistente es el encargado de dirigir, organizar y supervisar el trabajo de todos los agentes que trabajen en su oficina o división.

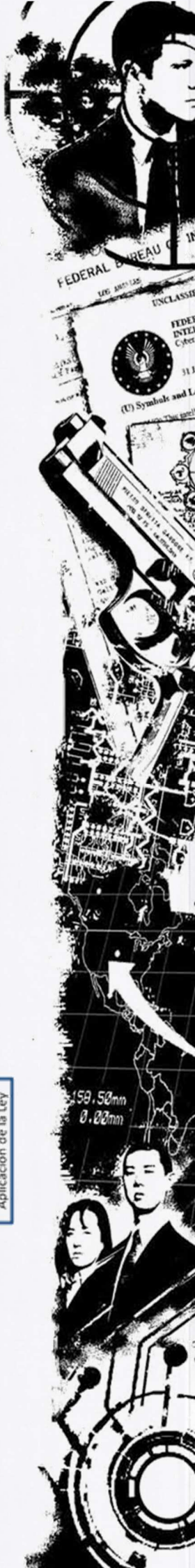
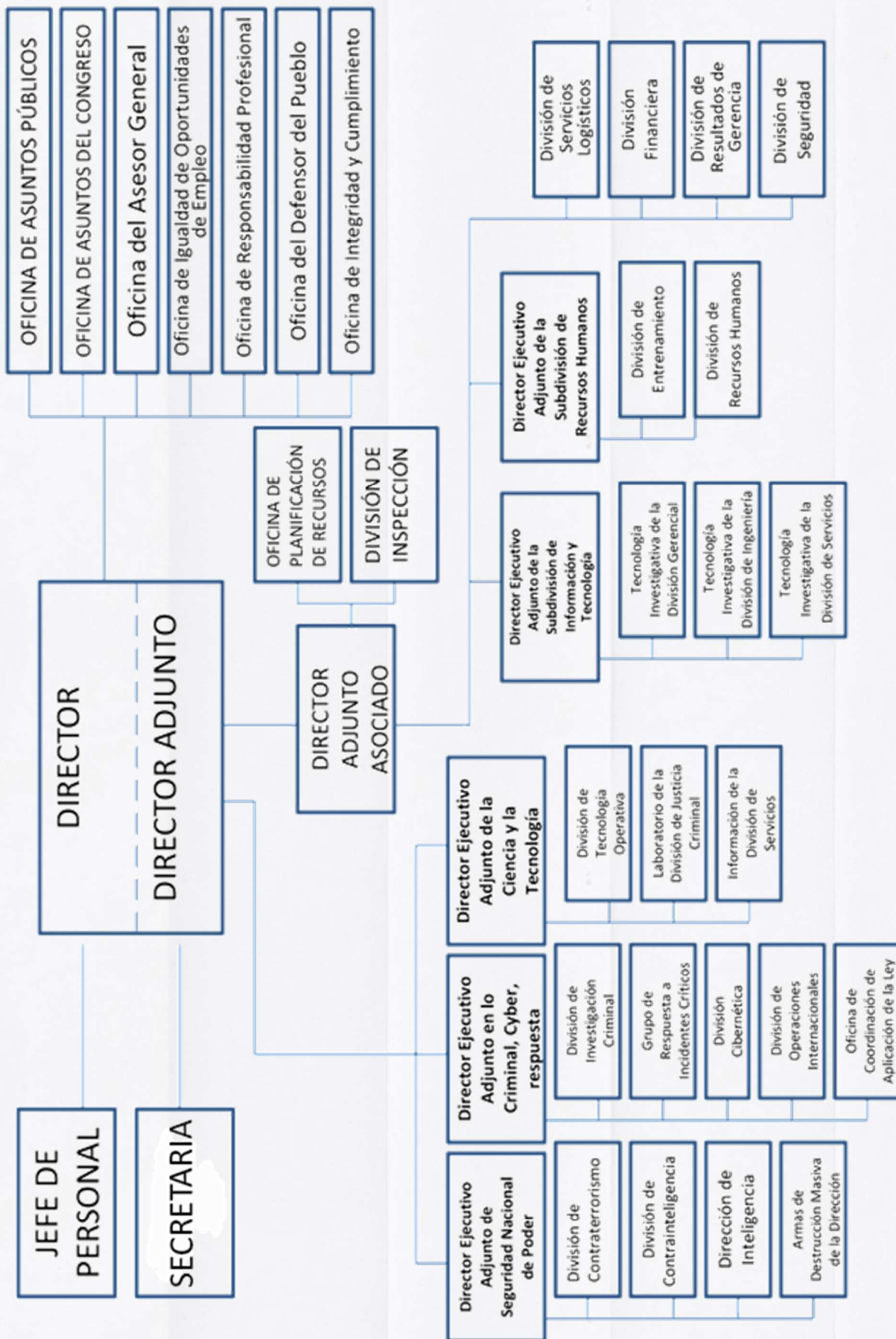
**Director Ejecutivo:** Es el Director de cada una de las ramas investigadoras del FBI y responsable de su dirección, administración y supervisión. También es el encargado del desarrollo de planes de acción dentro de sus competencias y de asesorar al Director del FBI en cuestiones relacionadas con su Dirección.

**Subdirector del FBI:** Se encarga de asesorar y asistir en su trabajo al Director así como de las labores que éste delegue en él. Suele estar elegido por el propio Director aunque un Subdirector con el suficiente poder puede sobrevivir a un cambio de mandato.



**Director del FBI:** Es el responsable último de la Oficina, tanto a nivel administrativo como ejecutivo. Esta

directamente elegido por el Presidente de Estados Unidos, por lo que está muy influido políticamente.





## OFICINAS

Hay cuatro direcciones lideradas por un Director Ejecutivo: inteligencia, Contraterrorismo y Contrainteligencia, Agencias de la Ley y Administración, cada una con sus propias divisiones u oficinas territoriales a cargo de Agentes Especiales al Mando o Directores Asistentes al Mando.

El FBI goza de cubrir todo el territorio nacional ampliamente, además de 45 oficinas satélites en otros países, pero las Oficinas Principales son las siguientes:

- ✓ Albany, New York
- ✓ Albuquerque, Nuevo México
- ✓ Anchorage, Alaska
- ✓ Atlanta, Georgia
- ✓ Baltimore, Maryland
- ✓ Birmingham, Alabama
- ✓ Boston, Massachussets
- ✓ Buffalo, New York
- ✓ Charlotte, North Carolina
- ✓ Chicago, Illinois
- ✓ Cincinnati, Ohio
- ✓ Cleveland, Ohio
- ✓ Columbia, South Carolina
- ✓ Dallas, Texas
- ✓ Denver, Colorado
- ✓ Detroit, Michigan
- ✓ El Paso, Texas
- ✓ Honolulu, Hawaii
- ✓ Houston, Texas
- ✓ Indianapolis, Indiana
- ✓ Jackson, Mississippi
- ✓ Jacksonville, Florida
- ✓ Kansas City, Missouri
- ✓ Knoxville, Tennessee
- ✓ Las Vegas, Nevada
- ✓ Little Rock, Arkansas
- ✓ Los Angeles, California
- ✓ Louisville, Kentucky
- ✓ Memphis, Tennessee
- ✓ Milwaukee, Wisconsin
- ✓ Minneapolis, Minnesota
- ✓ Mobile, Alabama
- ✓ New Haven, Connecticut
- ✓ New Orleans, Louisiana
- ✓ New York, New York
- ✓ Newark, New Jersey
- ✓ Norfolk, Virginia
- ✓ North Miami Beach, Florida
- ✓ Oklahoma City, Oklahoma
- ✓ Omaha, Nebraska
- ✓ Philadelphia, Pensilvania
- ✓ Phoenix, Arizona
- ✓ Pittsburgh, Pensilvania
- ✓ Portland, Oregon
- ✓ Richmond, Virginia
- ✓ Sacramento, California
- ✓ Salt Lake City, Utah
- ✓ San Antonio, Texas

- ✓ San Diego, California
- ✓ San Francisco, California
- ✓ San Juan, Puerto Rico
- ✓ San Luis, Missouri
- ✓ Seattle, Washington
- ✓ Springfield, Illinois
- ✓ Tampa, Florida
- ✓ Washington, DC



## REMUNERACION

Los Agentes Especiales mientras permanecen en la Academia de Quantico reciben el estatus de GS-10, recibiendo un sueldo de 43.441 \$, mas el ajuste del Plus de Localidad, un añadido del 17.50%.

Dichos Agentes una vez que terminen su preparación en la Academia seguirán perteneciendo al grupo GS-10, cobrando lo antes estimado mas un Plus de Localidad que variará entre el 12.5% y el 28.7%, dependiendo de la localidad de servicio. Cuando un Agente es realojado en una nueva localidad como New York, San Francisco, Los Angeles, San Diego, Washington D.C., Boston o Newark, recibe un Plus de Compensación de 22.000 \$, para ayudarlo a reajustarse a un nivel de vida mas costoso.

Por ejemplo, un Nuevo Agente asignado a Washington, D.C. tiene un salario base de 43.441 \$ (GS-10, según la Tabla de Salarios expuestos en "Law Enforcement Officers"), deberá añadir el Plus de Localidad de 7.602 \$ (basado en el ajuste para Washington del 17.5%) y un pago compensatorio de 12.761 \$ por horas, trabajo... Que se calcula del 25% del Salario Base más el Plus de Localidad. En resumen, el Agente percibirá un Salario de 63.804 \$ anuales. Si además hubiera sido trasladado de una localidad no considerada de Alto Coste, percibiría 22.000 \$ extras ese primer año.



## C.I.R.G.

Dentro de las distintas unidades del FBI, podemos señalar especialmente al Grupo de Respuesta a Incidentes o CIRG, una Unidad de reciente creación y cuyo objetivo es dar una respuesta rápida a incidentes críticos, aportando a las Autoridades una actuación integral de servicios de investigación, elementos tácticos y asesoramiento de expertos en crisis. Algunas de las situaciones a las que está dirigido este nuevo grupo son los actos terroristas, situaciones con rehenes, secuestros de niños, asesinatos en serie, crímenes sexuales o incluso situaciones de crisis como accidentes masivos, atentados o desastres naturales.



El CIRG está dividido en tres grandes áreas: Apoyo, Táctica y el Centro Nacional de Análisis de Crímenes Violentos (NCAVC).

El Área de Apoyo (OSB) dispone de unidades especializadas de Negociación de Situaciones de Crisis, Coordinación y Gestión de Crisis con otras Agencias y Organizaciones y Gestión Rápida de Recursos tanto a nivel administrativo como logístico.

El Área Táctica está formada por el Equipo de Rescate de Rehenes (HRT) y Operaciones de Entrenamiento, una unidad especializada en diseñar protocolos de actuación y asesorar y supervisar las actuaciones del HRT. El HRT es la "unidad SWAT" de élite del FBI (pues dispone de otras unidades normales) y actúa en situaciones de crisis de nivel nacional desde su cuartel en Quantico. Su tiempo de respuesta máximo desde la recepción de la alarma es de cuatro horas, lo que da una idea de su nivel de profesionalidad. Los integrantes del HRT son Agentes Especiales del FBI altamente cualificados y con amplios conocimientos en explosivos, tácticas de entrada, negociación, seguridad física y operaciones de rescate y son considerados como la "élite de la élite" de los equipos de intervención rápida.

El NCAVC combina servicios de investigación policial, apoyo operacional y logístico, I+D y entrenamiento especial para asistir y colaborar de forma desinteresada con otras Agencias policiales nacionales e internacionales

en la investigación de crímenes violentos inusuales o de carácter serial, así como servir como elemento de consulta para las investigaciones en casos no violentos. El NCAVC se encarga sobre todo de casos como homicidios, asesinatos y violaciones en serie, secuestros, terrorismo o extorsión.

Dentro del NCAVC podemos distinguir tres secciones: la Unidad de Análisis de la Conducta (anteriormente Unidad de Ciencias del Comportamiento), el Programa de Detención de Criminales Violentos (VICAP) y el Centro de Recursos para la Investigación de Asesinatos en Serie y Secuestros de Menores (CASMIRC). La Unidad de Análisis de la Conducta proporciona asesoramiento a otras organizaciones policiales en la investigación de casos complejos o que requieren la mayor rapidez en su resolución. El VICAP y el CASMIRC proporcionan asesoramiento a otras organizaciones policiales, facilitan la coordinación entre distintas organizaciones que investigan el mismo crimen y proporciona una base de datos con crímenes y criminales.





# CONCEPTOS DEL JUEGO

Los Agentes del Departamento de Asuntos Especiales poseen una serie de Características y Habilidades, con un nivel para cada una de ellas que representa la competencia de ese Agente. Los niveles van de 1 a 10 (tanto los de las Características como los de las Habilidades), aunque las características de los Agentes estarán comprendidas entre 2 y 9.

De todas las acciones que pueda realizar un Agente, algunas tendrán efecto de forma automática (andar por la calle, arrancar un coche, leer un periódico escrito en su propio idioma), pero en otras existe la posibilidad de que falle (correr por una calle helada sin caerse, conducir un coche a toda velocidad o leer un periódico escrito en un idioma extranjero, por ejemplo).

En este último caso, el éxito o el fracaso se determinarán mediante una tirada del dado de 20 caras (D20). En cada Hoja de Agente hay una pequeña tabla denominada Tabla de Acciones. En la parte superior se puede leer Fácil, Normal, Difícil, Muy Difícil e Imposible, y en la parte izquierda una columna numerada de 0 a 10. Cuando el Director pida que se haga una tirada, indicará la dificultad de la acción (que podrá ser Fácil, Normal, Difícil, Muy Difícil o Imposible) y dirá la Característica o Habilidad que se pondrá a prueba.

TABLA DE ACCIONES					
NIVEL	FAC	NOR	DIF	MD	IMP
0	13	16	20	-	-
1	10	13	16	20	-
2	9	12	15	19	-
3	8	11	14	18	-
4	7	10	13	17	-
5	6	9	12	16	-
6	5	8	11	15	20
7	4	7	10	14	19
8	3	6	9	13	18
9	2	5	8	12	17
10	2	4	7	11	16

Consulta el nivel que tengas en esa Característica o Habilidad en la Hoja de Agente y con esos datos (dificultad de la acción y nivel) consulta la Tabla de Acciones. Busca el punto en el que se crucen la columna correspondiente a la dificultad y la hilera correspondiente al nivel. En principio caben dos posibilidades:

El resultado es -, lo cual significa que la acción es tan difícil para tu Agente que no tiene ninguna posibilidad de éxito. Para poder intentarlo tendrá que gastar al menos un Punto de Orgullo, pero eso ya lo explicaremos más adelante.

El resultado es una cifra seguida de un signo +, que indica que para tener éxito en la acción habrá que igualar o superar esa cifra con una tirada de D20.

Por ejemplo, un Agente intenta leer un libro en alemán. Su nivel en la Habilidad "hablar alemán" es de 2, y el Director decide que la dificultad será Imposible (se trata de una obra muy antigua, en un dialecto que ya no se emplea). La combinación de Imposible y 2 en la Tabla de Acciones da un resultado de -. Si no gasta al menos un Punto de Orgullo, el Agente no tendrá más remedio que cerrar el libro y buscar una edición traducida. Poco después, el mismo Agente compra un periódico alemán en un quiosco. Está interesado en una noticia que intenta leer. Su dificultad será Normal, lo que en combinación con 2 (su nivel de alemán) da un resultado de 12+. El jugador tira el dado y el resultado es 7, ha fallado. Tampoco podrá leer el periódico. Horas después, el Agente encuentra una nota que un compañero dejó en su mesa de la oficina (escrita en alemán, pues este compañero sabe que el Agente está aprendiendo el idioma). EL Director determina que la dificultad será Fácil, es decir 9+ en la Tabla de Acciones. Rueda el dado y el resultado es 9, con lo cual el Agente consigue entender el contenido de la nota, y de haber salido un

15 en el dado, también lo hubiera conseguido.

En el juego, la tirada más fácil será 2+, y la más difícil —, teniendo en cuenta que un resultado de 1 directo en el D20 siempre será un Fallo, sea cual sea la tirada si cuenta con Modificadores positivos. Y en el mismo sentido, un 20 directo en el D20, siempre será un éxito.

Seguramente quedan muchas dudas... ¿Cómo se puede decidir la dificultad de las acciones de los Agentes? La tabla de Acciones es el eje central de todo el sistema de juego y es esencial que en todo momento poder decir a los Actores si una acción de su Agente será Fácil, Normal, Difícil, Muy Difícil o Imposible. Con la práctica y el tiempo el problema desaparece. La experiencia facilitará saber que dificultad tendrá cada acción, pero de inicio, se pueden indicar alguna sugerencia:

- ✓ **Fácil:** Representa la dificultad mínima. Se trata de acciones que en condiciones normales no deberían presentar ningún problema, pero cabe una pequeña probabilidad de fracaso.

Por ejemplo, supongamos que se quiere arrancar un coche. Lo normal es que, a menos que esté averiado, se logre. En el peor de los casos bastaría con un par de intentos, pero, ¿y si el coche tiene que arrancar a la primera? Aquí se da una acción fácil, que cualquiera puede hacerlo, pero hay una posibilidad mínima de fallo.

- ✓ **Normal:** Representa una complejidad un poco mayor. Un Agente con un Nivel 5 deberá sacar un 9 o más si quiere tener éxito, lo que supone un 60% de probabilidades a su favor. La mayoría de las tiradas tendrán dificultad Normal, pues representarán acciones que con un mínimo esfuerzo están al alcance de cualquiera.
- ✓ **Difícil:** Representa una dificultad un poco mayor de lo habitual. Para realizar una acción de este tipo hay que disponer de cierto tiempo o estar preparado para ella.
- ✓ **Muy Difícil:** Está más allá de la dificultad habitual en la vida diaria. Los Agentes no sólo tendrán que esforzarse, además necesitarán cierta dosis de buena suerte.
- ✓ **Imposible:** La dificultad máxima. No se trata de acciones imposibles en sentido estricto, si así fuese no cabría ni la posibilidad de intentarlo. Cuando se habla de una acción imposible, lo que se pretende

decir es que está más allá de las capacidades de la gente normal; los Agentes que quieran tener éxito en una de estas tiradas tendrán que llegar hasta el mismo límite de sus posibilidades.

Todos los Agentes con niveles por debajo de cinco que quieran intentar realizar una acción Imposible tendrán que hacer uso de al menos uno de sus Puntos de Orgullo, es decir, deberán "echar toda la carne en el asador".

No conviene abusar de este nivel de dificultad, ya que su función es poner al alcance de los Agentes ese tipo de acciones que diferencian a los héroes del resto de los mortales, y si se les obligas a realizar esfuerzos titánicos de forma habitual pronto perderán el respeto a "lo imposible". Por otra parte, existe el peligro de que el Capítulo llegue a resultar frustrante y eso no hará que los Actores se diviertan más, sino todo lo contrario.

A continuación se proponen una serie de ejemplos, explicando con cinco Habilidades diferentes (hablar inglés, cerrajería, convencer, biología y medicina, por ese mismo orden) lo que puede representar cada nivel de dificultad:

- ✓ **Fácil:**

Cualquier estudiante que lleve unos pocos meses podría entenderlo.

Leer el nombre de una calle o de una tienda, o el titular de un periódico.

Un candado pequeño, la cerradura de una taquilla o de un buzón. Con una simple horquilla podría abrirse.

Que un desconocido en la calle (y pidiéndolo con amabilidad) te dé un cigarrillo.

Distinguir una cabra de una vaca, o saber que todos los seres vivos están compuestos de células.

Diagnosticar una gripe o un catarro.

- ✓ **Normal:**

Mantener una conversación sencilla, preguntar por una dirección o leer una noticia en un periódico.

Abrir (sin la llave correspondiente) una cerradura normal, no de seguridad, como la que se puede encontrar en un piso cualquiera.

Que un desconocido (y pidiéndolo con amabilidad) te ayude a cambiar una rueda.

Lo que puede saber cualquiera que haya terminado los estudios obligatorios, distinguir un reptil de un anfibio o reconocer la raza de un perro o de un gato.

Curar una gripe o un resfriado, diagnosticar una enfermedad no demasiado extraña (rubéola, conjuntivitis...).

✓ **Difícil:**

Mantener una conversación prolongada por teléfono, leer una novela.

Abrir una caja fuerte pequeña, o una cerradura de seguridad.

Que un desconocido te lleve en coche a algún lugar que le pille de camino (pidiéndolo con amabilidad).

Lo que puede saber alguien que haya terminado los estudios previos a la universidad. Reconocer el género y especie de un animal no demasiado exótico.

Tratar una enfermedad que requiera que el paciente pase unos días en la cama. Los conocimientos que pueda tener alguien que haya estudiado dos o tres años de la carrera de medicina o enfermería.

✓ **Muy Difícil:**

Hablar con un inglés y que no se dé cuenta por tu pronunciación de que eres extranjero, distinguir los acentos de las diversas regiones o leer una poesía algo complicada.

Abrir una caja fuerte grande, una cerradura normal con una horquilla o entrar en un coche en cinco segundos.

Que un desconocido te lleve en coche a un sitio que le "pilla a desmano".

Los conocimientos de un licenciado en biología. Por ejemplo reconocer el género y especie de un animal exótico, distinguir variedades de una misma bacteria, o saber el nombre científico de un ser vivo.

Los conocimientos propios de un médico, diagnosticar casi cualquier enfermedad o extraer una bala alojada en una pierna (y que el paciente sobreviva).

✓ **Imposible:**

Escribir una novela, hablar como un británico muy culto y que nadie pueda detectar que eres extranjero, o leer un manuscrito muy antiguo.

Abrir la caja fuerte central de un banco, forzar una cerradura de seguridad con una horquilla.

Que un desconocido te deje su nuevo coche, o un conocido te preste los ahorros de toda la vida.

Descubrir un nuevo virus, conocimientos propios de un experto reconocido internacionalmente en la materia.

Practicar una operación a corazón abierto, realizar un transplante.

Ante cualquier situación el Director tiene la última palabra y es conveniente dejarse guiar por el sentido común.

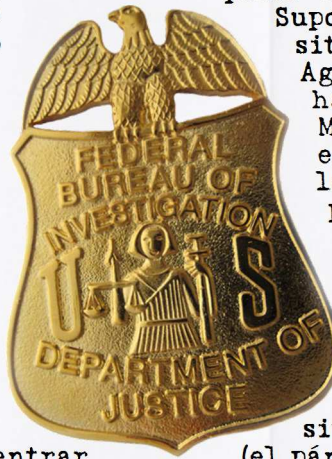


## CATEGORIAS DE EXITO

Vamos a dar un paso más. Hasta aquí hemos visto como un Agente puede hacer cosas, pero en algunas ocasiones no basta con saber que has hecho algo, sino que hay que poder decidir quién lo ha hecho mejor.

Supongamos, por ejemplo, una situación en la que un grupo de Agentes se encuentran en una habitación. De pronto, un cóctel Molotov entra por la ventana y la estancia se llena de llamas. Todos los Agentes intentan salir por la puerta, para lo cual el Director decide que hagan una tirada sobre su Destreza, con un nivel de dificultad Normal. En condiciones normales, no sería necesario tirar el dado para salir de una habitación por la puerta, pero esta es una situación especialmente complicada (el pánico, el humo, las llamas...) y cabe la posibilidad de fracaso. En esta situación, no nos basta con saber quien logra salir por la puerta, necesitamos saber quien sale primero, y una simple tirada en la Tabla de Acciones no nos basta.

Para estos casos, hay que hacer un sencillo cálculo. Cada vez que se tire el dado en la Tabla de Acciones, se restará al resultado la cantidad mínima que habría que sacar para tener éxito. Por ejemplo, si se hace una tirada de una habilidad a nivel 4, con una dificultad de Fácil, la cantidad mínima para superarla será 7+. Si el resultado es 14, le restaremos 7, lo que nos da un resultado



final de 7. A esto lo denominaremos de ahora en adelante Categoría de Éxito (C.E.) y representa simplemente lo bien que un Agente ha realizado una acción.

Una vez que todos los Agentes hayan hecho sus tiradas, aquél que consiga mayor diferencia entre el resultado del dado y la cifra mínima será quien mejor lo haya hecho (es decir, aquel Agente cuya categoría de éxito sea mayor). El mismo sistema puede utilizarse para saber quien ha hecho algo peor. En el ejemplo de la habitación en llamas, podríamos saber el orden en que la abandonan. Primero los Agentes con éxito en sus tiradas, ordenados según su categoría de éxito, de mayor a menor. Después, los que no tuvieran éxito con los dados empezando por aquel con menor diferencia entre su tirada y el resultado mínimo, y terminando por quien haya obtenido el peor resultado.



## TURNOS Y ASALTOS

El tiempo en un Capítulo del F.B.I. está dividido en turnos. Un turno representa unos 2 minutos de tiempo real, pero es posible que el Director decida alargar esos 2 minutos. Supongamos, por ejemplo, que los Agentes se montan en un tren para hacer un largo viaje. Nada especialmente importante va a suceder durante todas esas horas, y tener que declarar lo que va a hacer cada Agente cada 2 minutos sería absurdo. Basta con que el Director pregunte a los Agentes si pretenden hacer algo en especial. Si la respuesta es negativa, en el siguiente turno estarán bajando al andén.

En algunas situaciones (combates, persecuciones...) la secuencia a base de turnos no nos sirve. 2 minutos es muchísimo tiempo cuando uno va en un coche a 150 kilómetros por hora o está disparando con una ametralladora. Para evitar problemas, en estos casos se sigue una secuencia a base de asaltos, cada uno de los cuales representa unos 5 segundos de tiempo real.

Tanto si se trata de un turno como de un asalto, la mecánica será la misma: los Actores anunciarán en voz alta lo que quieren que hagan sus Agentes, y a continuación se representarán los resultados de esas acciones, resolviéndose todas las posibles tiradas de dados.



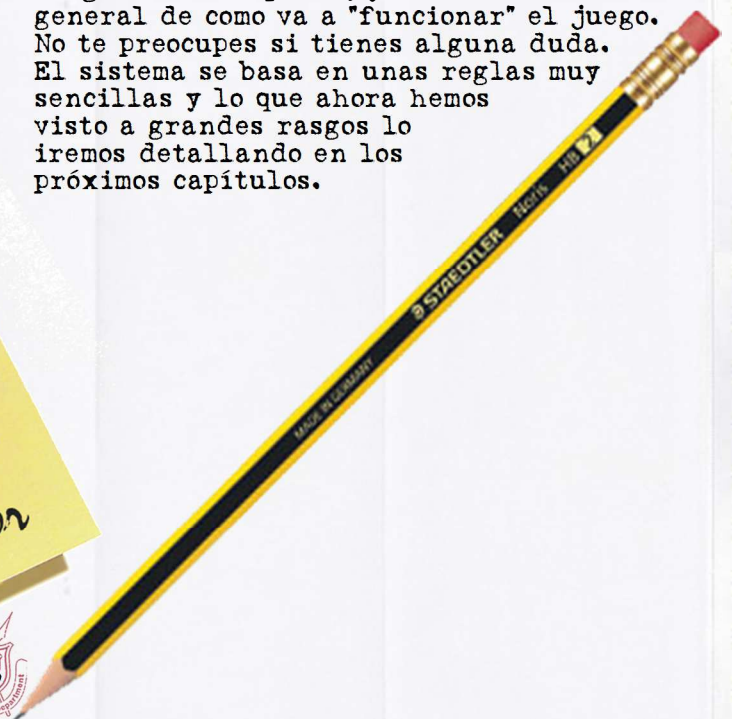
## CAPITULOS Y TEMPORADAS

Las aventuras que van a vivir los Agentes pueden ser de dos tipos, Capítulos o módulos y Temporadas o campañas. La diferencia es la misma que existe una serie de televisión, donde un Capítulo, es una historia completa que se puede terminar de jugar en varias sesiones de juego, y cuando acabe los Agentes recibirán sus Puntos de Experiencia, que les permitirán mejorar sus capacidades, algo muy interesante para a los siguientes módulos.

Una Temporada es algo un poco más complicado. Se trata de una aventura mucho más larga, en la que intervienen los mismos Actores (los Agentes que por cualquier razón queden fuera del juego pueden ser reemplazados por otros). Es posible que la Temporada sea una aventura muy larga, con una trama más o menos compleja que se mantiene hasta el final, en nuestro caso construida a base de Capítulos relacionados entre si y a la par independientes.

Solo queda aclarar dos conceptos que se repetirán mucho, y que vienen unidos a nuestra idea de crear Capítulos y Temporadas. Cuando hablamos de Actores, nos referimos a vosotros, las personas que interpretáis o jugáis a rol, y cuando hablamos de Agente, es el personaje que interpretáis.

Llegados a este punto, ya tendrás una idea general de como va a "funcionar" el juego. No te preocupes si tienes alguna duda. El sistema se basa en unas reglas muy sencillas y lo que ahora hemos visto a grandes rasgos lo iremos detallando en los próximos capítulos.





# CREANDO UN AGENTE

En este capítulo vamos a generar un Agente Especial del FBI. Para hacer las cosas más fáciles, empezaremos creando un ser "humano normal" y más adelante ya veremos como se generan los Agentes con Capacidades Especiales. Es posible que, para evitar problemas en las primeras partidas, el Director entregue Agentes ya creados por él a los Actores, pero aún en ese caso recomendamos que se genere algún Agente por los Actores, para familiarizarse con el sistema.



## CARACTERISTICAS

En primer lugar vamos a hallar los niveles de las Características. Las Características representan las capacidades básicas de tu Agente. Son las siguientes:

**CARISMA:** La capacidad del Agente para caer bien a los demás y ofrecer una buena imagen de sí mismo. Un Agente con un carisma alto caerá bien a casi todo el mundo, mientras que otro con nivel bajo apenas tendrá amigos.

**DESTREZA:** Su agilidad, tanto manual (por ejemplo para manipular mecanismos delicados sin dañarlos) como el dominio sobre su propio cuerpo (para colarse por agujeros estrechos, por ejemplo). También indica la rapidez de sus reflejos.

**EDUCACION:** Como su propio nombre indica, mide los conocimientos aprendidos o estudiados por el Agente. Cuanto mayor sea, más fácil lo tendrá a la hora de aprender idiomas, realizar deducciones lógicas o tener conocimientos de alto nivel sobre alguna materia. Dejar claro que no es su inteligencia o lo listo que es un Agente, pues eso este rasgo es "intrínseco" del Actor que interprete al Agente.

**FUERZA:** La potencia física del Agente. Refleja su capacidad para realizar grandes esfuerzos, levantar pesos y en general, todo aquello que pueda hacerse a base de músculos.

**PERCEPCION:** Refleja las posibilidades del Agente para captar lo que le rodea. Indica la agudeza de sus cinco sentidos.

**VIGOR:** Indica su constitución, es decir, cuanto mayor sea su vigor, más heridas

podrá resistir antes de quedar inconsciente (o morir). De esta característica dependerán sus Puntos de Vida.

**VOLUNTAD:** La resistencia mental. Su nivel indica la capacidad de un Agente para resistir los efectos de algunas Capacidades Especiales, realizar acciones desagradables, mantener su atención durante largos períodos de tiempo o soportar situaciones de gran tensión sin derrumbarse. También refleja la capacidad para resistir el pánico o los momentos emocionalmente difíciles (por ejemplo, ver morir a tu mejor amigo).

Para hallar el nivel de tu Agente en sus siete Características deberás hacer una tirada en la siguiente Tabla por cada una de ellas. El resultado que indique la Tabla será el nivel que tendrá el Agente:

TIRADA	NIVEL DE CARACTERISTICA
01	2
02 - 04	3
05 - 08	4
09 - 12	5
13 - 16	6
17 - 18	7
19	8
20	9



## PUNTOS DE VIDA Y ORGULLO

Con los datos que tenemos ya podemos rellenar otras dos casillas en la Hoja de Agente; la de Puntos de Vida, en la que anotaremos el nivel de Vigor del Agente, y la de Puntos de Orgullo en la que anotaremos el nivel de Voluntad del Agente. Más adelante explicaremos lo que estas dos cifras representan en el juego.





## RASGOS PERSONALES

Antes de decidir que Habilidades puede tener nuestro Agente, se deben "escoger" los Rasgos de Carácter, pues si tiene "miedo a las alturas", es bastante ilógico tener Habilidades del tipo "pilotar aviones" o "pilotar helicópteros". Estos Rasgos representan algunas facetas de la personalidad del Agente, siendo beneficiosos en algunos casos, en otros perjudiciales y en otros serán buenos o malos según las circunstancias.

Para averiguar que Rasgos, se deben sumar las Características del Agente.

Una vez obtenidos los puntos de Características, se deberán tener en cuenta los Rasgos Personales del Agente, que saldrán del siguiente cálculo:

- ✓ Si la suma de los Características es de veintisiete o menos, elige en que Tablas tirar cuatro veces y tira una vez en la Tabla de Azar.
- ✓ Si la suma de Características se encuentra entre veintiocho y treinta y nueve, elige en que Tablas tirar tres veces y tira dos veces en la Tabla de Azar.
- ✓ Si la suma de Características se encuentra entre cuarenta y cincuenta, elige en que Tablas tirar dos veces y tira tres veces en la Tabla de Azar.
- ✓ Si la suma de los Características es de cincuenta y dos o mas, elige en que Tabla tirar una vez y debes tirar cuatro veces mas en la Tabla de Azar.

Además cabe una opción mas, y se trata de comprar cualquier tipo de "Rasgo Personal" señalado con una "\*", por el precio de 20 Puntos de Experiencia, y nunca un Agente puede tener más de seis Rasgos. Tal y como se ha dicho, esta es la Tabla de Azar para saber en donde se debe tirar:

**TABLA DE AZAR**

01 - 06	Tabla Primera
07 - 12	Tabla Segunda
13 - 18	Tabla Tercera
19 - 20	Elige la Tabla

Si se hace más de una tirada en una misma tabla y se repite un mismo Rasgo, se volverá a tirar el dado hasta que se produzca un nuevo resultado. En algunos resultados, se ofrecen varios Rasgos, donde el Actor debe elegir cual puede interesarle más para la hora de crear o interpretar al Agente.

**TABLA PRIMERA DE RASGOS**

1	Adicción
	Listillo
2	Afición Exótica *
3	Avaro
	Chauvinista
4	Vocación frustrada
5	Imperturbable *
6	Camaleón Social *
7	Memoria fotográfica *
8	Enemigo Mortal
	Degradado
9	Mareo en los coches
10	Tengo yo un amigo...
11	Imagen social
12	Subcultura hacker *
13	Comeyogures
14	Caballeroso *
15	Gourmet *
16	Libertino *
17	Pariente rico moribundo
18	Vaciar cargador
	Supersticioso
	Sucesos extraños
19	Grupo marginal
20	Clase social alta



**TABLA SEGUNDA DE RASGOS**

1	Arma Favorita
	Presuntuoso
2	Ambidextro *
3	Antipatía Mecánica
	Fanático
4	Ojos en la nuca
5	Atractivo *
6	Hígado de Acero *
7	Puños de Acero *
8	Recuerdos traumáticos
	Hortera
9	Mareo en los barcos
10	Suerte
11	Asuntos Internos
12	Brújula Humana *
13	Timidez
14	Jerga y Amigos en un Colectivo *
15	Famoso *
16	Flexibilidad *
17	Pariente rico
18	Sinceridad
	Pesado
	Odio a ese tipo
19	Enemistad en un Colectivo
20	Simpatía infantil

### TABLA TERCERA DE RASGOS

1	Las Carga el Diablo
	Manía desagradable
2	Amigo hasta la Muerte *
3	Ausente
	Fantasma
4	Sexto Sentido
5	Hombre Gris *
6	Dotado para... *
7	Puntería *
8	Claustrofobia
	Patán
9	Miedo a las alturas
10	Viajero infatigable
11	Protector en la sombra
12	Bajos fondos *
13	Pulso inseguro
14	Elegante *
15	Contactos *
16	Inmunidad *
17	Servicios cumplidos
18	Obsesión
	Sueño profundo
19	Mal temperamento
20	Simpatía animal

A continuación se ofrece una explicación más detallada de los resultados de las Tablas de Rasgos Personales:

**Adicción:** El Agente es consumidor habitual de alguna sustancia legal que pueda crear adicción, como el café o el tabaco. Por cada día que pase sin ingerir esa sustancia perderá un punto de orgullo. Los recuperará tan pronto como pueda disfrutar de su vicio favorito.

**Afición Exótica \*:** Se tiene un hobby poco habitual, como coleccionar motos antiguas, las mariposas... y en la cual tendrá una habilidad de seis sobre la "cultura" relacionada con la misma, y destacar que debe ser exótica.

**Ambidextro \*:** El Agente es capaz de emplear indistintamente la mano izquierda o la derecha, y en el caso de no tener esta habilidad, el uso de la mano torpe será con +5 a la dificultad.

**Amigo hasta la Muerte:** Tiene un amigo que hará cualquier cosa por el Agente, incluso dar su vida, y acudirá si le precisa; claro está, el también espera que el Agente haga lo mismo por él. El Director y el Actor deben decidir de quién se trata y crearlo como si de un Personaje se tratase (no necesariamente debe ser un Agente).

**Antipatía Mecánica:** El Agente tiene un pequeño problema y es que las máquinas no están pensadas para él. Cada vez que tenga que manipular un mecanismo más complejo que un monopatín, tal es así que tirará la Habilidad más acorde y si falla no funcionará el aparato, pero si Pifia habrá estropeado el mecanismo. **IMPORTANTE:** Este rasgo no se aplicará cuando el Agente utilice un arma o un vehículo.

**Arma Favorita:** Al Agente le gusta un tipo de Arma Corta y no usará otra salvo que supere una tirada de Voluntad a Fácil para llevarla y a Normal para usarla en caso de necesidad.

**Asuntos Internos:** El Agente descubrió un grupo dentro del FBI que actuaba como una banda del crimen organizado, lo cual le hizo promocionar dentro de la Agencia, pero se ha ganado la enemistad de algunos que no fueron encontrados culpables pero que estaban involucrados o siendo inocentes se molestaron por ser investigados. Este punto no puede ser comprado si ya se ha obtenido un ascenso de otra manera.

**Atractivo \*:** El Agente tendrá un "imán" con el sexo opuesto y este caerá a sus pies habitualmente, además siempre tirará como si gastase un Punto de Orgullo con aquellos que se puedan sentir atraídos por él (es decir, que no importa el sexo, sino los gustos). Eso no hará que una Secretaria le deje pasar a ver a su Jefe por que esté "coladita" por el Agente, si su Jefe le ha dicho que no pase nadie.

**Ausente:** El Agente se ensimismara en sus propias ideas con facilidad y se perderá muchas de las charlas que tenga por esta distracción, que se evitará con hablarle directamente. Si quiere evitarlo, debe lograr superar una tirada de Voluntad a Normal.

**Avaro:** El P.J. ama al dinero. Gastará siempre lo menos posible, y deberá superar una tirada de Voluntad para hacer un préstamo (dependiendo la cantidad variará la dificultad para superar la tirada), incluso a su mejor amigo.

**Bajos fondos:** El Agente se crió en un ambiente dominado por delincuentes y bandas, y aunque nunca estuvo directamente "involucrado", mantiene unas excelentes relaciones con el hampa de su ciudad. Este rasgo tiene unos efectos iguales a "amigos en un colectivo", pero con los delincuentes del lugar de origen del Agente.

**Brújula Humana \*:** Siempre sabe donde esta la dirección correcta y tiene un +5 a las tiradas de Orientación y de Navegación.

**Caballeroso \*:** Es extremadamente cortes y galante, incluso en las circunstancias menos adecuadas, como sería dejar pasar a alguien durante una persecución, obviamente no al que persigue sino a su compañero si los dos llegan a la vez a una puerta. Eso si, nunca puede fallar una tirada de Protocolo.

**Claustrofobia:** Los espacios cerrados producen verdadero pavor al Agente, y perderá 2 Puntos de Orgullo mientras se encuentre dentro de un ascensor o lugar



similar. Los recuperará cuando vuelva a un espacio abierto.

**Camaleón Social \*:** Se relaciona estupidamente con los demás obtendrá un +2 a la hora de charlar, convencer a otros, regatear...

**Chauvinista:** Es chauvinista "a la americana", es decir que lo de su tierra es lo mejor, pero no desprecia la comida o herramientas de otros lugares, aunque despotricará contra cualquiera que se meta con su tierra.

**Comeyogures:** El Agente es un tipo de lo más blando, y en combate cuerpo a cuerpo, sumará 1 a los Puntos de Daño que pueda sufrir por encajar un golpe.

**Contactos \*:** Conoce a alguien en un ambiente determinado que le debe favores y que hará lo posible por ayudar al Agente, pero también el Agente le debe algún favor y en su momento se le puede solicitar por este Contacto que se le devuelva.

**Degradado:** Se le ha encontrado culpable de una falta menor, por lo cual se le ha degradado, no importa si fue culpable o no. Si aun no ha sido ascendido, esto quiere decir que fue suspendido de su cargo y ahora ha vuelto, pero sabe que tiene muchas miradas sobre él, esperando que haga algo para expulsarle definitivamente.

**Dotado para... \*:** La habilidad que desee (no puede ser de combate) y en la cual tendrá un +3 a cualquier tirada que realice.

**Elegante \*:** El Agente tiene un gusto exquisito y siempre ira lo mejor vestido posible, de acuerdo con las circunstancias. Además tendrá un nivel de dificultad menor en las tiradas de Protocolo.

**Enemistad en un Colectivo:** Por alguna acción que realizó en el pasado se ha ganado la enemistad de cierto colectivo y el Agente lo sabe; en el caso de que alguien de este colectivo le reconozca evitará ayudarlo e incluso podrá hacer lo posible por molestarle y si no le reconoce, la propia reticencia del Agente hará que todas sus tiradas sean con un +2 de dificultad.

**Enemigo Mortal:** Hay alguien que desea eliminar al Agente cueste lo que cueste, y lo hará en cuanto tenga la oportunidad adecuada. El Agente puede decidir de quién se trata y sus motivos, pero el Director deberá dar su visto bueno. Tendrá que ser alguien que suponga una amenaza real, no sería válido como enemigo mortal, por ejemplo, un mendigo que viva en las antipodas. El motivo también ha de ser razonable (una deuda importante, un ajuste de cuentas...), pues (casi) nadie va

por ahí matando gente por simple antipatía.

**Famoso \*:** El Agente será conocido y respetado por algo que le ocurrió en el pasado, tal y como sería un rescate, un accidente... Este rasgo no hace que la gente le pare por la calle para pedirle un autógrafo, pero cuando se presente a un desconocido es casi seguro que le reconocerá sin demasiado esfuerzo.

**Fanático:** Para el Agente su trabajo es lo más importante y no le importará dar su vida por cumplirlo, o tomar la de otros por la creencia de un bien mayor. Debido a esta dedicación, sus compañeros dentro del FBI le facilitarán la ayuda que a otros no darían (pero no siempre). Frente a quien desprecia su trabajo y así lo proclama deberá contenerse por medio de una tirada de Voluntad a Normal.

**Fantasma:** Siempre exagera sobre lo que le ocurre con tal de ser el centro de atención, es un películas incorregible y a veces sus palabras pueden ser peligrosas frente a oídos inadecuados. Tenderá.

**Flexibilidad \*:** Cualquier maniobra para escabullirse, introducirse por huecos... tendrá un nivel de dificultad menor para el Agente.

**Gourmet \*:** El Agente está acostumbrado a la buena vida, pero donde realmente se siente como pez en el agua es en los restaurantes. Siempre sabrá los cubiertos que hay que emplear, las normas de comportamiento más apropiadas y conoce todo sobre los mejores platos y vinos, es decir con la buena mesa, y exigirá tres platos calientes al día en la medida de lo posible. Debido a lo perceptivo que es en este sentido, cualquier droga, veneno o sustancia extraña que se le administre por bebida o comida, el Agente tendrá un +2 a la hora de detectar su presencia.

**Grupo marginal:** El Agente pertenece a un colectivo minoritario y marginado de la sociedad estadounidense. Puede tratarse de un grupo étnico, social o religioso (el grupo en concreto lo decidirá el Agente de acuerdo con el Director). Ese grupo estará mal visto por casi todo el mundo en los Estados Unidos, y sufrirá por ello problemas de segregación, racismo, intolerancia...

**Hígado de Acero \*:** Tiene una gran resistencia al alcohol y siempre tirará como si hubiese gastado un Punto de Orgullo a la hora "evitar" emborracharse.

**Hombre Gris \*:** El Agente tiene la capacidad de mezclarse con la gente y no levanta sospechas cuando vigila, le es más fácil zafarse de un seguimiento... es decir, que siempre tirará como si hubiese gastado un Punto de Orgullo en aquellas



situaciones que deba hacer una tirada por este motivo. En el caso de que se sospeche entre una persona cualquiera y el Agente, será el último a quien culpar.

**Hortera:** Modas aparte, se las arregla para vestir y comportarse de la forma más estridente posible, con ropas de dimensiones y formas ilógicos, además de colores chillones. Se puede definir como perteneciente a cierto tipo de tribu urbana que tiene su propia moda, tal vez no bien vista por los demás, como sería los skaters, hackers, góticos, heavy...

**Imagen Social:** Por cierto caso de gran relevancia social, que resolvió adecuadamente, ha recabado méritos dentro del FBI, por lo que se le ha promocionado a un rango superior al que tenía, todo bien orquestado de cara a los medios de información. Por este motivo, siempre que trate con cualquier tipo de prensa o medio informativo tendrá un +2 a su tirada.

**Imperturbable \*:** Es como una piedra y no se altera por nada o si lo hace no lo demuestra, ya sea por que le ha tocado la lotería o se le ha muerto su amigo. Nunca falla una tirada de Frialdad.

**Inmunidad \*:** Las enfermedades son algo desconocido para el Agente y no recuerda haber estado enfermo (esto no se aplica a parásitos, hongos, picaduras de insectos, heridas o venenos).

**Jerga y Amigos en un Colectivo \*:** Conoce la jerga técnica de una profesión a la perfección y esto se debe a su estrecha relación que ha tenido con estos, por ello si le reconocen le intentarían ayudar pero en el caso de que no le reconozcan tendrá un Nivel menos de Dificultad a la hora de tratar con ellos.

**Clase social alta:** El Agente, su familia o ambos, gozan de una situación económica bastante desahogada. Está entre las personas más ricas de su comunidad (suponiendo una ciudad de medio millón de habitantes), por lo que si no lo poseía ya, tendrá automáticamente el rasgo "Famoso" (al menos en su ciudad).

**Las carga el Diablo:** Las armas de fuego repugnan al Agente, hasta el punto de que deberá pasar una tirada de Voluntad (fácil) para llevar una consigo. Para emplearla, y sólo si es ABSOLUTAMENTE necesario, la dificultad de la tirada de Voluntad será normal. Durante un combate sólo deberá hacer su tirada en el primer asalto, y de superarla, podrá hacer uso del arma con normalidad. Si la falla, podrá intentar de nuevo utilizarla en el siguiente asalto y así hasta que tenga éxito.

**Libertino \*:** El Agente piensa que nunca se ha divertido lo suficiente y deberá

superar una tirada de Voluntad a Normal para dejarlo todo por ir a una fiesta, tirar los tejos a una "morenaza"... Pero cuando este en su "salsa", tendrá un +2 a sus tiradas sociales.

**Listillo:** Lo sabe todo y no se le puede discutir, poniendo las coletillas a cada final de conversación, pero tampoco es idiota y no dirá nada si se puede comprobar directamente que lo que dice es falso.

**Mal temperamento:** No soporta las bromas, las amenazas, los insultos... y solo podrá sobrellevarlo pasando una tirada de Voluntad a Normal. Con aquellos que le conozcan previamente, tendrá un +2 a la hora de intimidarlos o interrogarlos.

**Manía desagradable:** Suele tener una manía que causa molestia en los demás, como podría ser escupir constantemente, eructar ruidosamente, hurgarse la nariz metiendo el dedo hasta el nudillo, mascar tabaco...

**Mareo en los coches:** A menos que sea él quien va al volante, el Agente se mareo cuando viaja en coche, camión o autobús. Mientras el vehículo esté en movimiento, perderá 2 Puntos de Orgullo, que recuperará al parar. Si se trata de una persecución perderá otro Punto de Orgullo adicional, que también recupera después.

**Mareo en los barcos:** Cuando el Agente se encuentre a bordo de una embarcación perderá 2 Puntos de Orgullo hasta que vuelva a tierra firme.

**Memoria fotográfica:** El Agente posee una memoria tan potente que es capaz de recordar páginas completas de un vistazo. En cualquier momento, el Actor puede solicitar el derecho a hacer una tirada de Percepción o Educación, dependiendo de la situación (la dificultad la decidirá el Director), y de superarla recordará perfectamente cualquier cosa que haya visto con anterioridad.

**Miedo a las alturas:** El Agente encuentra aterrador separarse del suelo. Cuando se encuentre a más de seis pisos de altura y sienta que cabe la posibilidad de caer (aunque sea remota) perderá 2 Puntos de Orgullo, que recuperará cuando pise "tierra firme".

**Obsesión:** Tiene un caso aun sin resolver en la cabeza y muchas de sus actuaciones se verán influenciadas por el mismo, intentando siempre que se reabra el caso. Cada día debe tirar Voluntad a Normal para supeditar este caso al ahora asignado, de no conseguirlo, mientras no pueda dedicarse al mismo no podrá gastar Puntos de Orgullo salvo para resistir heridas.

**Odio a ese tipo:** El Agente es tremendamente rencoroso y si le hacen una mala jugada no la olvidará, esperando el momento adecuado para retribuirla. Puede que su venganza tarde en llegar, ya se sabe que es un plato que se come bien frío, pero será terrible.

**Patán:** Sea cual sea su condición social, el Agente tiene unos modales pésimos, que exhibirá siempre que tenga oportunidad.

**Pariente rico:** El Agente tiene algún familiar con grandes medios económicos, que le proporciona todo lo que necesita para vivir.

**Pariente rico moribundo:** El Agente tiene algún familiar con grandes medios económicos, que le proporciona todo lo que necesita para vivir. Aunque se trata de un familiar de edad avanzada que ha nombrado al Agente su heredero universal. Para ver cuándo muere y el Agente hereda, se tira 1D20 antes de empezar cada nueva aventura, y con un 1 o 2, este familiar habrá pasado a mejor vida.

**Pesado:** Le gusta hablar, aunque sea por el mero hecho de hacerlo y es tal, que llega ser molesto, por lo cual muchos se alejaron de él nada más oír su nombre o verle. El Agente resta -2 a todas sus tiradas sociales con todos aquellos que le conozcan.

**Presuntuoso:** El Agente no cejará de lucir todas sus adquisiciones, hasta tal punto de cabrearse si nadie le dice nada al respecto.

**Protector en la sombra:** Alguien destacado en el FBI o con un puesto importante del Gobierno, cuida del Agente. Aunque el Agente desconoce quien es su protector, si ha adivinado su "mano" en diversas ocasiones y últimamente en su reciente ascenso (promociona un rango).

**Pulso inseguro:** Tiene un -1 en todas las acciones que se requiera cierta precisión con las manos, y en el caso de realizar un disparo solo evitará este negativo cuando empuñe con ambas manos.

**Puntería \*:** Tiene un +2 al uso de cualquier arma que precise puntería, ya sea de fuego, proyectil o arrojadizas.

**Puños de Acero \*:** El Agente se encuentra en su salsa cada vez que se mete en una pelea. Cuando logre alcanzar con uno de sus golpes a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo, sumará 1 a los Puntos de Daño que cause a su víctima.

**Recuerdos traumáticos:** El P.J. sufrió en el pasado una experiencia tan dolorosa que no puede borrar ese recuerdo de su memoria. El Agente, de acuerdo con el Director, deberá escoger una situación y

cada vez que se encuentre en un momento parecido quedará Aturdido durante un asalto, en el que no podrá hacer nada. Para actuar en el siguiente deberá superar una tirada de Voluntad a normal. Si la falla podrá intentar otra en cada asalto hasta que lo logre.

**Servicios Cumplidos:** Sus méritos dentro de la Agencia han hecho que se le ascienda un rango, además podrá elegir cualquier campo de profesión dentro del F.B.I. aunque no posea los requisitos mínimos.

**Sexto Sentido:** El agente cuando pueda ser objeto de un peligro, el Director tirará Percepción a una dificultad variable, dependiendo del peligro posible, siendo menor la dificultad si el peligro es enorme y viceversa.

**Ojos en la nuca:** Un Agente que posea este rasgo tiene un "olfato" especial que hace que sea muy difícil pillarle desprevenido. Cuando alguien intente atacarle por sorpresa (por ejemplo, golpeándole por la espalda) tendrá derecho a hacer una tirada de Percepción a fácil. Si la supera, se hará una tirada de Iniciativa como si se tratase de un combate normal cara a cara y no sufrirá penalizaciones por ser atacado por sorpresa.

**Simpatía infantil:** El Agente tiene un encanto especial para los niños y caerá bien de forma automática a todos los menores de 15 años, salvo que dé motivos para lo contrario.

**Simpatía animal:** El Agente tiene un carisma especial con los animales, hasta el punto de que nunca le atacarán si no les provoca. Si se trata de un animal entrenado para atacar, será a ese Agente el último al que se enfrente, y aún entonces no lo hará con toda su energía.

**Sinceridad:** El Agente siempre dice la verdad y solo mentirá cuando su vida o la de sus compañeros peligren, pues en cualquier otro caso, cada mentira le hará perder un Punto de Orgullo.

**Subcultura hacker \*:** El FBI le eligió por su habilidad con los ordenadores y ahora es uno entre los muchos que trabajan para la Agencia. Tiene un +2 a cualquier tirada que envuelva un ordenador y un +4 siempre que intente "reventar" uno.

**Sucesos extraños:** En algún momento de su vida ha sido objeto de sucesos no muy normales, que ahora le conducen, haciéndole buscar respuestas de todo aquello que no tiene o no se la quieren dar. Estos sucesos serán de una importancia menor, como el avistamiento lejano de un OVNI, ser testigo de un polstergeist de poca magnitud... Debido a su búsqueda, ahora conoce muchos datos, verdaderos o falsos sobre Parapsicología

por lo que sumará un +3 a las tiradas que afecten a esta habilidad.

**Sueño profundo:** Una vez dormido solo será despertado por ruidos muy fuertes o movimientos bruscos, tal es el caso que un despertador no basta para sacarlo del sueño.

**Suerte:** Podrá repetir una Pifia cada sesión de juego, volviendo a hacer la tirada y quedándose con el nuevo resultado.

**Supersticioso:** Hace caso de todas las supersticiones habidas y por haber, por ello nunca pasará por debajo de una escalera, nunca dañará a un sacerdote y se asustará si ve un gato negro. Pero también añadirá un +3 en aquello que tenga que ver con una vieja tradición, leyenda o cualquier asunto relacionado con la buena o mala suerte.

**Tengo yo un amigo...:** El Agente tendrá multitud de conocidos, algunos en puestos importantes. En cualquier situación, con un 17 ó más en un D20, encontrará algún amigo que le pueda resultar útil si se encuentra en su propia ciudad, y con un 19 o 20 por todo el país. Si además posee el rasgo "viajero infatigable", con un 20 encontrará algún conocido en cualquier lugar del mundo.

**Timidez:** El Agente es increíblemente tímido. Siempre tratará de pasar desapercibido y si puede evitarlo no hablará con desconocidos. Por este motivo y en estos casos, tendrá un -1 en los tratos sociales con desconocidos o ante grandes cantidades de gente.

**Vaciar cargador:** El Agente considera que un cargador es una única bala y no parará de disparar hasta que se acaben los cartuchos, a menos que saque una tirada de Voluntad a Difícil.

**Viajero infatigable:** Durante toda su vida el Agente se ha dedicado a ver mundo. Así, cada vez que viaje, tirará un D20, y a menos de 150 kilómetros de su lugar de procedencia con un 2 ó más, ya habrá estado antes en ese lugar y lo conocerá. Si se encuentra en su país pero a más de 150 kilómetros, lo conocerá con un 8 ó más en la tirada, si es fuera de su país y en su mismo continente lo conocerá con un 12 ó más, y si se trata de otro continente, con un 17 ó más.

**Vocación frustrada:** El Agente no consiguió que su especialización actual fuese la que siempre deseó, pero se preparó a conciencia para ella. Por eso, cuando el

Agente elija su especialización y haya recibido las bonificaciones correspondientes por Habilidades, podrá elegir otra (la que quiera). Todas las Habilidades propias de esa segunda profesión que ese Agente posea al nivel indicado recibirán la bonificación de igual forma que si se tratase de su única especialización dentro de la Agencia.



## ESPECIALIZACION

Antes de escoger las Habilidades del Agente, es recomendable mirar las posibles especializaciones profesionales dentro del propio FBI, de este modo, se pueden decidir que Habilidades están más acordes con su "oficio".

La especialización elegida para el Agente no tiene porqué ser la que desempeñe en la actualidad, pues al transferirse al SAD, puede que su misión sea similar o no lo sea.

Para cada especialización profesional se da una serie de Habilidades, y en cada una de estas que tenga el Agente al menos el nivel que indique, subirá un nivel automáticamente. Si esa bonificación hace que una Habilidad llegue a un nivel superior a 10, se quedará en nivel 10 (el máximo que puede tener un Agente).

Si el Agente posee todas las Habilidades que se indican para su especialización dentro de la Agencia y al nivel mínimo exigido, será alguien de reconocido éxito dentro del FBI. Si sólo tiene la mitad o más de esas Habilidades y a ese nivel, será un profesional mediocre, y si cumple menos de la mitad de las condiciones para acceder a esa especialización será un fracasado.

## ABOGADO

**Mínimos:** 5 en Carisma y 6 en Educación

El Agente ejerce profesionalmente la defensa jurídica de los intereses de la Agencia, asesora y da consejo en materias jurídicas, y la representa en los procesos judiciales y administrativos en los que deba estar presente.

Archivos	4
Arma Corta	3
Burocracia	4
Convencer	5
Criminología	4
Charlatanería	4
Derecho	6
Economía	4



Idioma Extranjero	3
Intuición	4
Negociar	4
Teatro	4

## AGENTE DE CAMPO

**Mínimos:** 5 en Educación

Son la fuerza de investigación más importante del gobierno federal y se encargan del cumplimiento de la ley, realizando investigaciones de actividades ilegales y crímenes.

Archivos	2
Arma Corta	4
Armas Cuerpo a Cuerpo	2
Audiovisuales	3
Bajos Fondos	4
Buscar	3
Cerrajería	3
Combate sin Armas	4
Conducción Especial	3
Conducir Coche	3
Convencer	4
Correr	3
Criminología	4
Derecho	2
Escopeta	3
Idioma Extranjero	3
Informática	3
Seguimiento	4
Sigilo	4
Teatro	3

## ANALISTA

**Mínimos:** 6 en Educación

Analiza constantemente todo tipo de datos de la actualidad relacionados con la política, economía, comunicaciones, noticias de prensa... Con dichos datos configura patrones que puedan indicar si alguna "cosa" no está funcionando o pueden presumir que va a dejar de hacerlo, ya sea política, económica o socialmente.

Análisis de la Actualidad

7	
Archivos	5
Arma Corta	4
Ciencias Políticas	4
Criptografía	4
Geografía	3
Historia	3
Idioma Extranjero (4)	5
Informática	5
Teología	3

## CIENTIFICO

**Mínimos:** 6 en Educación y 6 en Voluntad

En un sentido amplio, es aquella persona que participa o realiza una actividad sistemática para adquirir nuevos

conocimientos, es decir, que practica la investigación científica, en pos de una comprensión más integral de la naturaleza, incluyendo lo físico, matemático y social. En la Agencia pueden ser muy diferentes, abarcando químicos, físicos, biólogos...

Archivos	5
Arma Corta	3
Habilidad Científica	6
Habilidad Científica	6
Habilidad Científica	6
Informática	5
Intuición	4

## DOCUMENTALISTA

**Mínimos:** 6 en Educación

Son profesionales que están formados para gestionar la información dentro de las organizaciones, independientemente del soporte en que se encuentre. Además, son capaces de analizar, fijar y mejorar los flujos de información organizativa para la mejora de la productividad de la Agencia.

Análisis de la Actualidad	4
Archivos	6
Arma Corta	3
Audiovisuales	4
Burocracia	4
Buscar	5
Criptografía	4
Geografía	3
Historia	4
Idioma Extranjero	5
Informática	5
Mitología	4
Teología	4

## ESCOLTA

**Mínimos:** 6 en Destreza

Es un Agente especializado en la protección de personalidades, experto en combate cuerpo a cuerpo y especialista en armas bien sean estas armas blancas, armas de fuego y armas convencionales y no convencionales, pero principalmente debe y está capacitado para minimizar cualquier situación de riesgo.

Arma Corta	6
Armas Cuerpo a Cuerpo	5
Armas Improvisadas	4
Buscar	4
Combate sin Armas	5
Conducción Especial	5
Conducir Coche	5
Frialdad	5
Liderazgo	4
Primeros Auxilios	3
Seguimiento	5
Tácticas	4



## FUNCIONARIO

**Mínimos:** 5 en Educación

Es el Agente que desempeña sus labores generalmente en tareas burocráticas y administrativas, siendo generalmente la persona de la Agencia que más trato tiene con la población civil.

Archivos	5
Arma Corta	3
Burocracia	6
Ciencias Políticas	4
Derecho	4
Idioma Extranjero	5
Informática	5
Protocolo	4

## GRUPO DE INTERVENCION

**Mínimos:** 6 en Destreza y 6 en Percepción

Es el Agente especializado en operaciones de alto riesgo, ya sea para proteger a ciudadanos y altas personalidades o en misiones de rescate y anti-terrorismo.

Arma Corta	6
Armas Cuerpo a Cuerpo	4
Camuflaje	4
Cerrajería	4
Combate sin Armas	4
Correr	4
Escopeta	4
Explosivos	4
Frialdad	5
Fusil	4
Informática	3
Primeros Auxilios	3
Saltar	4
Sigilo	5
Subfusil	5
Táctica	4
Trepar	4

## MEDICO

**Mínimos:** 6 en Educación

Es el profesional que practica la medicina y que intenta mantener y recuperar la salud humana mediante el estudio, el diagnóstico y el tratamiento de la enfermedad o lesión del paciente. En la Agencia su formación forense es la más destacada, debido a la gran aportación que pueden sus conclusiones a casi todo tipo de investigaciones.

Arma Corta	3
Biología	5
Convencer	4
Idioma Extranjero	4
Intuición	4
Medicina	6
Primeros Auxilios	6
Psicología	5
Química	4

## RELACIONES PÚBLICAS

**Mínimos:** 6 en Educación y 6 en Carisma

El Agente emplea métodos y teorías de la publicidad, marketing, diseño, comunicación, política, psicología, sociología, periodismo... para fortalecer los vínculos con los distintos públicos, escuchándolos, informándolos y persuadiéndolos para lograr consenso, fidelidad y apoyo en los mismos en acciones presentes y futuras de la Agencia con ellos.

Arma Corta	3
Burocracia	5
Ciencias Políticas	4
Convencer	6
Charlatanería	6
Derecho	4
Economía	4
Frialdad	5
Idioma Extranjero	5
Intuición	4
Liderazgo	5
Negociar	5
Protocolo	6
Teatro	5



## HABILIDADES

Una vez hallado el nivel de las Características pasaremos a escoger las Habilidades del Agente. Las habilidades representan conocimientos teóricos y prácticos que se adquieren mediante la experiencia o el estudio. Sus niveles van de 0 (en el caso de que no se posea la Habilidad en cuestión) a 10, y se emplean igual que las Características, con una tirada del D20 en la Tabla de Acciones.

Nunca el nivel de una habilidad podrá ser superior a 10.

Las Habilidades están divididas en 6 campos, tal y como indica la Lista de Habilidades. Cada uno de los campos depende de una Característica, lo que representa la facilidad de un Agente para dominar una materia cuando está especialmente bien dotado para ella por su propia naturaleza.

Para hallar las Habilidades, lo haremos campo a campo. No hay que tirar dados para ello, multiplicaremos por 4 el Nivel de cada Característica, y el resultado será un número de Puntos que se podrán gastar en adquirir las Habilidades de ese mismo campo.

Para adquirir una habilidad hay que gastar 3 puntos, con lo que se consigue a nivel 1. Por cada nivel que queramos subirla, habrá que gastar otro punto, y de inicio jamás se podrá tener mayor Nivel en

una Habilidad que la Característica que la gobierna.

## CARISMA

Bajos Fondos  
Charlatanería  
Intimidación  
Liderazgo  
Negociar  
Protocolo  
Seducción  
Teatro

## DESTREZA

Arma Corta  
Arma Cuerpo a Cuerpo  
Armas Exóticas  
Cerrajería  
Conducción Especial  
Electricidad  
Escopeta  
Esquiar  
Explosivos  
Fusil  
Juegos de Manos  
Mecánica  
Montar Animales  
Robar Bolsillos  
Subfusil  
Submarinismo  
Tocar Instrumento

## EDUCACION

Antropología  
Arqueología  
Arquitectura  
Astronomía  
Audiovisuales  
Biología  
Cartografía  
Ciencias políticas  
Criminología  
Criptografía  
Derecho  
Economía  
Electrónica  
Física  
Genética  
Geografía  
Geología  
Historia  
Idioma extranjero  
Idioma nativo  
Informática  
Ingeniería  
Medicina  
Mitología  
Parapsicología  
Primeros auxilios  
Psicología  
Táctica  
Teología  
Química  
Veterinaria

## FUERZA

Armas Improvisadas

Combate Cuerpo a Cuerpo  
Correr  
Lanzar  
Nadar  
Saltar  
Tregar

## PERCEPCION

Buscar  
Camuflaje  
Conducir Camión  
Conducir Coche  
Conducir Moto  
Esconder Objetos  
Intuición  
Juegos de Azar  
Navegación  
Orientación  
Pilotar Avión  
Pilotar Helicóptero  
Seguimiento

## VOLUNTAD

Análisis Actualidad  
Archivos  
Burocracia  
Convencer  
Disfraces  
Friedad  
Sigilo  
Supervivencia



A continuación se ofrece una explicación más detallada de los cada Habilidad, reseñando entre paréntesis la Característica que la rige:

**Análisis de la Actualidad (V):** Se trata de saber valorar los datos que aporta el conocimiento de los sucesos del día a día, ya sea en temas de economía, política, prensa rosa, deportes... Tras la valoración se trata de analizarlos para descubrir los puntos comunes o de "conspiración", pudiendo de esta manera desentrañar el origen de ciertos sucesos o su verdadera magnitud.

**Antropología (E):** Es el estudio de los seres humanos desde una perspectiva biológica, social y humanista. La antropología se divide en dos grandes campos: la antropología física, que trata de la evolución biológica y la adaptación

fisiológica de los seres humanos, y la antropología social o cultural, que se ocupa de las formas en que las personas viven en sociedad, es decir, las formas de evolución de su lengua, cultura y costumbres.

Aporta datos acerca de las diversas culturas, sus ritos, costumbres... También permite conocer todos los aspectos étnicos del ser humano, por lo que se puede emplear para tareas tales como reconocer el lugar de origen de alguien por su aspecto físico.

**Archivos (V):** Se emplea en todas aquellas ocasiones en que un Agente quiera encontrar una información concreta en una biblioteca, hemeroteca, archivo... El éxito en una tirada de esta habilidad indica que el texto que se buscaba ha sido encontrado, pero no garantiza que vaya a ser comprendido.

**Arma Corta (D):** Permite manejar pistolas y revólveres de cualquier calibre.

**Arma Cuerpo a Cuerpo (D):** Permite a un Agente manejar todo tipo de armas de combate personal, ya sean navajas, machetes, defensas, palos...

**Armas Exóticas (D):** El Agente deberá especificar el tipo de Arma Exótica en el que se especializa, ya sean arcos, ballestas, shurikens, nunchakus, motosierras, katanas...

En cualquier caso deberá tratarse de un arma poco común, también podría ser un Arma Improvisada en la que el Agente se ha especializado. Si se quiere que un Agente sepa manejar más de un Arma Exótica, deberá adquirir esta Habilidad una vez por cada arma diferente.

**Armas Improvisadas (F):** Permite utilizar cualquier objeto como arma en un combate aunque dicho objeto no se emplee habitualmente de esa forma, como por ejemplo, una botella, una silla, una llave inglesa...

**Arqueología (E):** Se trata de una disciplina que estudia las sociedades a través de sus restos materiales, sean estos intencionales o no. Así, debemos dejar de lado la tradicional visión de que es «una ciencia auxiliar de la Historia, que complementa con documentos materiales aquellos períodos no suficientemente iluminados por las fuentes escritas». La Arqueología es una ciencia social autónoma, que estudia a los seres humanos a través de su cultura material y psicológica.

Se puede emplear para identificar antigüedades, conocer la edad de unas ruinas o descifrar viejos manuscritos.

**Arquitectura (E):** Conocimientos teóricos sobre edificaciones y técnicas de construcción, o de otra manera dicho, es la técnica o el arte de quien realiza el proyecto y dirige la construcción de los edificios y estructuras

**Astronomía (E):** Es la ciencia que se ocupa del estudio de los cuerpos celestes, sus movimientos, los fenómenos ligados a ellos, su registro y la investigación de su origen a partir de la información que llega de ellos a través de la radiación electromagnética o de cualquier otro medio. Es decir, se trata de los conocimientos sobre las estrellas, los planetas y el universo en general.

Podría emplearse, por ejemplo, para saber en que lugar de la Tierra se encuentra el Agente, viendo las posiciones de las constelaciones en una noche estrellada, aunque sería de una forma aproximada!

**Audiovisuales (E):** Teoría y práctica sobre cine, video, audio, televisión o radio.

Permite manejar material de video y fotográfico, tanto para hacer filmar o hacer fotos como para revelarlas, siempre que se cuente con los medios apropiados. También permite conocer sobre sistemas de escucha, de su colocación y detección.

**Bajos Fondos (C):** Permite dominar la jerga y costumbres de los barrios bajos y del hampa.

**Biología (E):** Tiene como objeto de estudio a los seres vivos y, más específicamente, su origen, su evolución y sus propiedades: génesis, nutrición, morfogénesis, reproducción, patogenicidad, etc. Se ocupa tanto de la descripción de las características y los comportamientos de los organismos individuales como de las especies en su conjunto, así como de la reproducción de los seres vivos y de las interacciones entre ellos y el entorno. De este modo, trata de estudiar la estructura y la dinámica funcional comunes a todos los seres vivos, con el fin de establecer las leyes generales que rigen la vida orgánica y los principios explicativos fundamentales de ésta.

Resumiendo, son conocimientos teóricos sobre todo tipo de seres vivos, desde el más primitivo de los organismos unicelulares al ser humano, pasando por plantas, insectos...

**Burocracia (V):** Podríamos definirla como una organización o estructura organizativa caracterizada por procedimientos explícitos y regularizados, división de responsabilidades y especialización del trabajo, jerarquía y relaciones impersonales. En principio el término puede referirse a cualquier tipo de organización, por ejemplo: empresas

privadas, públicas, sociales, con o sin fines de lucro...

Representa la capacidad de los Agentes para conocer los procedimientos oficiales, tratar con funcionarios o empleados, para obtener el máximo provecho en sus gestiones.

**Buscar (P):** Se emplea cuando es necesario encontrar un objeto escondido, por ejemplo, registrando a un individuo o una habitación.

**Camuflaje (P):** Sirve para que un Agente pueda esconderse y moverse para pasar desapercibido, siempre que se realice en un ambiente natural, es decir bosques, montaña...

**Cartografía (E):** Se trata de la ciencia que se encarga del estudio y de la elaboración de los mapas geográficos, territoriales y de diferentes dimensiones lineales.

**Cerrajería (D):** Se emplea en todas las situaciones en que se pretenda abrir una cerradura o candado y el Agente carezca de la llave apropiada, pero tenga a su disposición algún tipo de ganzúa o herramienta.

**Charlatanería (C):** Esta habilidad funciona de forma similar a "convencer", pero con ciertas diferencias. Permite desbordar a alguien a base de palabrería hasta lograr persuadirle de algo aunque no se posean argumentos sólidos. Sin embargo, sus efectos duran poco tiempo; tan pronto como la víctima tenga un rato para pensar podrá darse cuenta de que ha sido engañada.

**Ciencias Políticas (E):** Es una ciencia social que desarrolla su campo de estudio tanto en la teoría como en la práctica de políticas y la descripción y análisis de sistemas y comportamientos políticos de la sociedad con el Estado. En pocas palabras, remitirse a la prueba de los hechos, es decir, estudiar la repetición de fenómenos en el terreno de la política, a semejanza de lo que ocurre en las ciencias numéricas.

Simplificando, es el conocimiento sobre organización de las diversas sociedades y bien pudiera servir, por ejemplo, para saber quién es el alcalde de una ciudad o que funciones desempeña cada concejal de ese ayuntamiento.

**Combate Cuerpo a Cuerpo (F):** Se emplea en todas las ocasiones en que un Agente tenga que luchar y sólo disponga de su propio cuerpo.

Permite lanzar todo tipo de golpes, paladas, puñetazos, presas, luxaciones...

**Conducción Especial (D):** Se trata de la habilidad para conducir vehículos de los

que ya se tenga Habilidad, de una manera "profesional", es decir, saber atacar a otro vehículo o defenderse del mismo. Además, cuando se realizan maniobras de conducción normales y se fallan (no valen las Pifias), el Agente podrá realizar otro intento con esta Habilidad para conseguirla.

**Conducir Camión (P):** Sirve para conducir camiones, pero también puede emplearse para autobuses o maquinaria pesada, como tractores, apisonadoras o segadoras.

**Conducir Coche (P):** Se utilizan para manejar vehículos a motor de cuatro ruedas.

**Conducir Moto (P):** Sirve para conducir vehículos de dos o tres ruedas.

**Convencer (V):** Se emplea en aquellas ocasiones en que sea necesario persuadir a alguien de forma racional para que cambie de opinión. Si se usa con éxito, se habrá conseguido que piense de otra forma, siempre y cuando no existan razones poderosas para lo contrario.

Se necesitan argumentos sólidos y cierta cantidad de tiempo, pero sus resultados son más efectivos a largo plazo que si se utiliza la habilidad "charlatanería".

**Correr (F):** Sirve para saber correr, es decir, saber dosificarse para mantenerse más tiempo en carrera o para poder hacerlo más velozmente.

**Criminología (E):** Es una ciencia de carácter multidisciplinar que basa sus fundamentos en conocimientos propios de la psicología, la psicopatología y de la sociología, tomando para ello el marco conceptual que delimita el derecho penal. La criminología estudia las causas del crimen y preconiza los remedios del comportamiento antisocial del hombre. Las áreas de investigación criminológicas incluyen la incidencia y las formas de crimen así como sus causas y consecuencias. También reúnen las reacciones sociales y las regulaciones gubernamentales respecto al crimen.

Puede utilizarse para hacer cosas tales como buscar e identificar huellas dactilares, ver si hubo una pelea en algún lugar por la posición en que quedaron los muebles, deducir que para que a ese tipo le haya salido ese agujero en la cabeza es muy probable que alguien le haya pegado un tiro, o saber con que tipo de arma pudo haberlo hecho.

**Criptografía (E):** Es la ciencia de cifrar y descifrar información mediante técnicas especiales y se emplea frecuentemente para permitir un intercambio de mensajes que sólo puedan ser leídos por personas a las que van dirigidos y que poseen los medios para descifrarlos.

Si se usa con la Habilidad de Informática, se sumará la mitad redondeando hacia abajo a la tirada para "hackear" un sistema informático o software.

**Derecho (E):** El Derecho es el orden normativo e institucional de la conducta humana en sociedad inspirado en postulados de justicia, cuya base son las relaciones sociales existentes que determinan su contenido y carácter. En otras palabras, es el conjunto de normas que regulan la convivencia social y permiten resolver los conflictos interpersonales.

También puede emplearse de modo similar a "burocracia" cuando se trate con el mundo judicial.

**Disfraces (V):** La capacidad de un Agente para caracterizarse y hacerse pasar por otra persona siempre y cuando cuente con medios apropiados, como ropas, maquillaje, distorsionadores de voz...

Pero para "imitar" a otra persona en sus maneras o modos, debe tenerse la Habilidad de Teatro.

**Economía (E):** Estudia las relaciones sociales que tienen que ver con los procesos de producción, intercambio, distribución y consumo de bienes y servicios, entendidos estos como medios de satisfacción de necesidades humanas y resultado individual y colectivo de la sociedad.

Conocimientos referentes al mundo de las finanzas. Se podría emplear, por ejemplo, para sacar conclusiones sobre el estado de una empresa revisando su contabilidad.

**Electricidad (D):** Se utiliza para manejar, comprender o manipular redes eléctricas, en ciertos casos, puede utilizarse para comprender equipos electrónicos de escasa complejidad.

**Electrónica (E):** Se utiliza para manejar, comprender o manipular aparatos tales como ordenadores, emisores de radio y material electrónico en general, desde un radar a un horno de microondas.

Cuando se emplee con computadoras, no servirá para alterar los programas que puedan contener. Para ello sería necesaria la habilidad "Informática".

**Esconder Objetos (P):** Puede utilizarse tanto para ocultar algo entre las propias ropas como en otros lugares.

**Escopeta (D):** Permite emplear tanto las de caza como las de uso militar o policial.

**Esquiar (D):** Cubre todos las modalidades de esquí sobre nieve: fondo, travesía, alpino...

**Explosivos (D):** Permite construir, colocar y/o hacer estallar bombas, siempre y cuando se disponga de materiales apropiados.

También puede utilizarse para desactivar artefactos explosivos.

**Física (E):** Es una ciencia natural que estudia las propiedades del espacio, el tiempo, la materia y la energía, así como sus interacciones.

Se poseen conocimientos de física a nivel tanto práctico como teórico.

**Frialdad (V):** Se emplea en aquellas ocasiones en que un Agente necesite aparentar tranquilidad. Si, por ejemplo, una banda de delincuentes intenta atracarle, una tirada de frialdad le permitirá no parecer asustado. El nivel en esta habilidad es lo que hace a alguien ser "un tipo duro".

**Fusil (D):** Cubre rifles, carabinas y /o fusiles de asalto, tanto para disparar con ellos como para emplearlos como arma contundente.

**Genética (E):** Conocimientos de alto nivel sobre bioquímica, centrados muy especialmente en los aspectos de la herencia, ADN, ARN, genoma humano, etc.

Trata de comprender cómo la herencia biológica es transmitida de una generación a la siguiente, y cómo se efectúa el desarrollo de las características que controlan estos procesos.

**Geografía (E):** Un Agente que posea esta habilidad podrá saber en que lugar del planeta se encuentra una ciudad o nación, y tendrá conocimientos sobre demografía, climatología, geografía económica, etc.

**Geología (E):** Conocimientos sobre rocas, minerales, el suelo, etc.

Por ejemplo, si se encuentran unas huellas sobre un camino, permitiría saber el peso aproximado del objeto que las haya producido.

**Historia (E):** Permite conocer acontecimientos sucedidos en el pasado. La dificultad de la tirada dependerá de lo conocido que sea el suceso que se pretenda recordar.

**Idioma extranjero (E):** Leer, escribir y hablar un lenguaje diferente del nativo. Se debe especificar el idioma, si se quiere saber más de uno, los demás se deberán escoger como habilidades separadas.

**Idioma nativo (E):** El idioma propio del lugar de origen del Agente. Sin gastar puntos, se tendrá al mismo nivel que la

Educación, pero se podrá subir de la forma habitual.

El "idioma nativo" es una habilidad un tanto especial, ya que todos los Agentes poseen esa Habilidad de forma automática, sin tener que gastar puntos en ella y a un nivel igual a su Educación. Se puede aumentar el nivel de lenguaje nativo de la forma habitual, 1 punto por nivel.

**Informática (E):** La Informática es la ciencia aplicada que abarca el estudio y aplicación del tratamiento automático de la información, utilizando dispositivos electrónicos y sistemas computacionales. También está definida como el procesamiento automático de la información.

Permite manejar, crear y manipular programas de ordenador. Es importante distinguir esta habilidad de "electrónica", que se emplearía para actuar sobre la propia máquina, pero no sobre los programas.

**Ingeniería (E):** La ingeniería es el conjunto de conocimientos y técnicas científicas aplicadas, que se dedica a la resolución u optimización de los problemas que afectan directamente a la humanidad. En ella, el conocimiento, manejo y dominio de las matemáticas y física, obtenido mediante estudio, experiencia y práctica, se aplica con juicio para desarrollar formas eficientes de utilizar los materiales y las fuerzas de la naturaleza para beneficio de la humanidad y del ambiente.

Conocimientos teóricos de alto nivel sobre máquinas y los principios de su funcionamiento.

**Intimidación (C):** Se trata de la capacidad que tiene una persona para provocar temor o miedo a otros por medio de actitudes, palabras o simplemente por su presencia.

También es la habilidad que se utiliza a la hora de realizar interrogatorios, siempre que estén conducidos desde el miedo. Por supuesto, aquí se engloba la tortura.

**Intuición (P):** Refleja el "sexto sentido" de los Agentes; una cierta capacidad para prever acontecimientos a corto plazo. No tiene nada que ver con poderes sobrenaturales, ni percepción extrasensorial, simplemente representa la capacidad para darse cuenta de que algo va mal (o bien), aunque no sepa explicar porqué. Por supuesto, a través de esta habilidad se obtienen conocimientos muy superficiales, simples sensaciones.

Ejemplo: Paseando por el zoco de una ciudad árabe, el Agente tiene la sensación de que alguien le vigila. Lo que su intuición le dice (si supera la tirada) no

es "hay un tipo a 23'4 metros a tu derecha, vestido con una camisa a rayas verdes y azules y un pantalón blanco, moreno, ojos negros, 21 años, 1'68 de estatura y armado con un cuchillo de 345 gramos de peso que lleva oculto en el calcetín derecho. Lo que su intuición le comunica es, simplemente: "Algo no va bien. Sientes que alguien te está observando, pero no podrías decir quién".

**Juegos de Azar (P):** El Agente que posea esta habilidad conocerá las reglas de los juegos que se pueden encontrar en cualquier casino y tendrá cierta habilidad haciendo trampas. Ojo, esto no significa que tenga buena suerte en sus partidas.

**Juegos de Manos (D):** Se emplea para realizar pequeños trucos de magia.

**Lanzar (F):** Permite arrojar objetos a distancia con cierta precisión.

Por ejemplo, se puede emplear para lanzar cuchillos o armas de corte lo suficientemente equilibradas. No, lo sentimos mucho, no sirve para lanzar motosierras.

**Liderazgo (C):** Representa la capacidad de un Agente para imponer su voluntad sobre la de los demás a la hora de tomar decisiones importantes o para ser el "cabecilla" del grupo.

**Mecánica (D):** Representa la capacidad del Agente a la hora de manipular mecanismos complejos, repararlos, construirlos o conocer los fundamentos teóricos de su funcionamiento.

**Medicina (E):** La ciencia dedicada al estudio de la vida, la salud, las enfermedades y la muerte del ser humano, e implica el arte de ejercer tal conocimiento técnico para el mantenimiento y recuperación de la salud, aplicándolo al diagnóstico, tratamiento y prevención de las enfermedades

Proporciona conocimientos sobre el cuerpo humano, diagnóstico y tratamiento de enfermedades o heridas, así como nociones sobre bioquímica y farmacología.

**Mitología (E):** La mitología es un conjunto de mitos relativamente cohesionados: relatos que forman parte de una determinada religión o cultura. También se le denomina mito a los discursos, narraciones o expresiones culturales de origen sagrado, y que posteriormente fueron secularizados y tratados como discursos relativos a una cultura, a una época o a una serie de creencias de carácter imaginario.

Conocimientos sobre mitos, leyendas, folklore o religiones.

**Montar Animales (D):** Permite cabalgar a lomos de animales, siempre y cuando se utilicen normalmente para ello, como caballos, camellos o elefantes (domesticados).

**Nadar (F):** Los Agentes con esta habilidad a nivel 0 que se encuentren en aguas profundas se ahogarán si nadie les ayuda a menos que superen una tirada de Voluntad. En ese caso, simplemente se mantendrían a flote.

Quienes posean esta habilidad no deberán superar una tirada de Voluntad y se mantendrán a flote sin problemas aunque tengan nivel 1. Cuanto mayor sea el Nivel de un Agente en nadar, más rápido lo hará y más tiempo podrá mantenerse a flote.

**Navegación (P):** Se emplea para pilotar embarcaciones, desde un pequeño velero a un barco de tamaño medio.

**Negociar (C):** La negociación es el proceso por el cual las partes interesadas resuelven conflictos, acuerdan líneas de conducta, buscan ventajas individuales o colectivas o procuran obtener resultados que sirvan a sus intereses mutuos. Se contempla generalmente como una forma de resolución alternativa de conflictos o situaciones que impliquen acción multilateral.

Sirve para conseguir pagar lo menos posible en cualquier trato, pero siempre dentro de unos límites razonables (es decir, no esperes conseguir descuentos del 90%).

**Orientación (P):** Representa la capacidad de un Agente para volver al camino correcto si se encuentra perdido, o para saber como llegar a algún lugar sin necesidad de mapas.

**Parapsicología (E):** La parapsicología es una pseudociencia que se encarga de los supuestos fenómenos y comportamientos psicológicos (como la telepatía, las premoniciones, la levitación, etc.) de cuya naturaleza y efectos no ha dado hasta ahora cuenta la Psicología científica.

Entre los fenómenos estudiados, se incluyen la percepción extrasensorial, telequinesia, y la vida después de la muerte, entre otros. Los parapsicólogos se refieren a estos acontecimientos como fenómenos Psi, término más neutral y no sugestivo de las causas de los fenómenos o experiencias que estudian.

Proporciona conocimientos sobre el mundo de las ciencias ocultas, ritos mágicos, vudú, psicofonías, espiritismo... Poseer esta habilidad NO significa que el Agente sea un médium o esté dotado de poderes sobrenaturales.

**Pilotar Avión (P):** Se emplea para pilotar, con un mínimo de seguridad, cada uno de esos tipos de aeronaves.

**Pilotar Helicóptero (P):** Se emplea para pilotar, con un mínimo de seguridad, cada uno de esos tipos de aeronaves.

**Primeros Auxilios (E):** Un Agente con esta habilidad podrá realizar curas de emergencia siempre y cuando cuente con material más o menos apropiado (gasas estériles, vendas, alcohol...). Esta habilidad no permite realizar tratamientos complicados (como máximo, unos puntos de sutura).

Una tirada de Primeros Auxilios con éxito, hace ganar un Punto de Vida al Agente herido sobre el que se aplique. Si el resultado es un veinte, ganará dos Puntos de Vida, pero si es uno, perderá un Punto de Vida, además de los que ya hubiese perdido antes. Si el resultado es un fallo pero más de uno, el Agente ni perderá ni ganará Puntos de Vida.

**Protocolo (C):** Se denomina así al conjunto de reglas establecidas para las ceremonias oficiales o trato social.

**Psicología (E):** Se trata de la ciencia que estudia la conducta observable de los individuos y sus procesos mentales, incluyendo los procesos internos de los individuos y las influencias que se ejercen desde su entorno físico y social.

Puede usarse para percibir la actitud de una persona, o si en su caso miente o dice la verdad.

**Química (E):** Es la ciencia que estudia la composición, estructura y propiedades de la materia, como los cambios que ésta experimenta durante las reacciones químicas y su relación con la energía.

Son conocimientos teóricos y prácticos sobre química. Permite identificar la composición de un material, crear compuestos o conocer el grado de pureza de alguna sustancia.

**Robar Bolsillos (D):** Se emplea en las ocasiones en que se quiera robar un objeto que lleve alguien encima y sin que llegue a enterarse (en ese momento). El objeto a robar no deberá estar necesariamente en un bolsillo, podría ser un reloj, un collar, etc.

**Saltar (F):** Contando con espacio suficiente para tomar carrerilla y en condiciones normales, la dificultad de un salto dependerá de la distancia que se pretenda salvar: 2 metros o menos a fácil, 2 a 3 metros a normal, 3 a 4 metros a difícil, 4 a 5 metros a muy difícil y entre 5 y 6 metros a imposible.

Saltar distancias mayores a 6 metros en horizontal sólo será posible en circunstancias muy favorables (por ejemplo, las que existen en las pistas de atletismo)

**Seducción (C):** Se emplea para facilitar el establecimiento de relaciones sentimentales con otros o en aquellos casos en que se quiera causar una impresión especialmente favorable en miembros del sexo opuesto o afines sexualmente.

**Seguimiento (P):** Se trata la habilidad de poder seguir a alguien sin que este sepa que esta siendo perseguido. Del mismo modo que se pueden establecer vigilancias y con esta habilidad se evita ser detectado.

A mayor número de Agentes en el operativo de Seguimiento, mayor será la dificultad de ser detectado.

**Sigilo (V):** Permite realizar acciones como esconderse y moverse en entornos urbanos sin hacer ruido ni llamar la atención.

**Subfusil (D):** Sirve para utilizar subfusiles.

**Submarinismo (D):** Permite a un Agente bucear tanto con bombonas de oxígeno como sin equipo especial. En ese caso, superado el primer minuto, deberá hacer una tirada de Voluntad cada 2 asaltos o saldrá a la superficie a tomar aire. Como máximo un Agente podrá soportar sin respirar 36 asaltos (3 minutos), transcurrido ese tiempo perderá 3 Puntos de Vida por asalto, supere o no las tiradas de Voluntad. Es necesario poseer la habilidad de "nadar" para poder adquirir esta habilidad.

**Supervivencia (V):** Esta habilidad sirve para que un Agente pueda resistir largos períodos de tiempo en ambientes hostiles. Se emplea para cosas tales como perderse en el desierto y ser capaz de encontrar agua, construir un refugio en la nieve o

cazar pequeños animales en un bosque para poder comer.

**Táctica (E):** Una táctica es, en términos generales, un conjunto de métodos empleados con el fin de alcanzar un objetivo. Originalmente, en el ámbito militar se entiende como táctica a una acción o método empleado para lograr enfrentarse al enemigo con éxito en batalla.

Por ejemplo, permite estudiar una localización y advertir el mejor modo de defenderla o de quebrar su seguridad.

**Teatro (C):** Permite a un Agente aparentar ser lo que no es o simular estados de ánimo y dar una mayor carga expresiva a sus palabras en algunas situaciones.

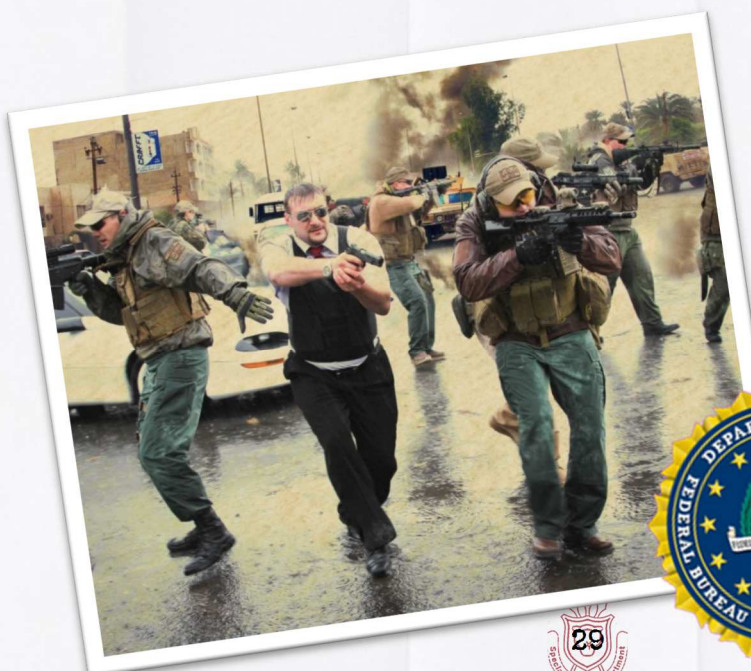
**Teología (E):** Es la disciplina que trata de expresar los contenidos de una fe religiosa, presentados como un conjunto coherente de proposiciones.

Con esta habilidad se tiene un conocimiento sobre las diferentes religiones del mundo, siendo la dificultad variable según sea de conocida, extendida o el precepto sea más o menos común.

**Tocar Instrumento (D):** Se deberá especificar un instrumento musical en concreto. Permite a un Agente hacer música más o menos melodiosa.

**Trepar (F):** Permite escalar paredes, árboles, rocas etc. La dificultad dependerá de la situación, pero en algunos casos será imprescindible el uso de material especial: cuerdas, mosquetones, piolet...

**Veterinaria (E):** Diagnóstico y tratamiento de enfermedades o heridas en animales. También proporciona algunos conocimientos sobre biología en general.





# CAPACIDADES ESPECIALES

Las Capacidades Especiales serán "habilidades" por las cuales ciertas personas pueden hacer proezas que ningún otro humano es capaz, ni siquiera, de pensar. Estas Capacidades serán clasificadas simplemente con números, ocultando así a quien no conozca, cualquier indicio sobre lo que se pudiera realizar con dicha habilidad.

Cada Agente solo puede poseer una Capacidad Especial, y al igual que las Características o las Habilidades, cada "poder" tiene un nivel y nunca será superior a cinco. De inicio, el Agente comenzará con su Capacidad Especial a Nivel 1.

Para que el Agente sea capaz de activar su Capacidad Especial, deberá superar una tirada de Voluntad a Fácil, salvo que en la explicación de cada Capacidad se indique otra cosa.



Como circunstancia especial, si un Agente supera una tirada de Voluntad a Muy Difícil y gasta a la vez 5 Puntos de Orgullo, podrá utilizar un nivel más al que posee, dentro de su propia Capacidad Especial.

Hay que destacar, que el uso de estas Capacidades Especiales es prácticamente imperceptible para terceras personas, salvo por algunos detalles a considerar:

## ✓ Nivel 1 a 3

Las pupilas de los ojos parecen ensancharse hasta cubrir todo el ojo como si se tratase de un líquido negro brillante.

## ✓ Nivel 4

La pupila se ensancha pero solo cubre el iris.

## ✓ Nivel 5

La pupila se ensancha mínimamente, siendo casi imperceptible.



## BIOENERGIA

La bioenergía es la fuerza que permite a los Agentes emplear sus poderes. Todo Agente posee unos puntos de bioenergía (P.B.) que irá gastando cada vez que emplee un poder, de modo que cuando lleguen a 0 el Agente no podrá hacer uso de sus capacidades especiales.

Por supuesto, la bioenergía puede recuperarse y basta con que el Agente pueda descansar durante un periodo de tiempo razonable. Por cada hora de sueño, un Agente recuperará un 10%

de sus Puntos de Bioenergía totales; de esta forma para volver al nivel máximo de bioenergía el Agente deberá dormir durante 10 horas. Si duerme durante menos de 10 horas, recuperará la bioenergía correspondiente a cada fracción completa de 60 minutos.

Si el Agente no puede dormir, pero puede descansar en un lugar tranquilo y seguro sin que nadie le moleste, recuperará un 5% de su bioenergía por cada hora. Durante ese tiempo no podrá realizar ningún ejercicio físico, aunque podría leer un libro, por ejemplo, y su vida no deberá correr ningún peligro (de lo contrario no alcanzaría la suficiente relajación).

En cualquier caso, el nivel de bioenergía de un Agente no podrá subir por encima del máximo por muchas horas que se duerma o descanse.

Los Puntos de Bioenergía iniciales serán 30 para todos los Agentes.





## EMPLEAR UNA CAPACIDAD

El procedimiento general para utilizar una Capacidad Especial es el siguiente: el Agente gasta una cantidad de Puntos de Bioenergía que dependerá de la distancia que le separe de su víctima, de si puede verla o no y de si va a intentar dificultar la tirada de defensa de su víctima. De manera general, salvo que en la Capacidad se indique otra cosa, se concentrará durante un asalto y al principio del siguiente sucederá el efecto de la Capacidad o afectará a la posible víctima, la cual realizará una tirada de defensa. Si la supera, el poder no tendrá efecto.

A continuación, explicaremos en detalle los pasos que acabamos de describir, y en el caso de ser una Capacidad que afecte a terceros, vamos a emplear el término "víctima" para referirnos a quienes van a sufrir los efectos de una Capacidad Especial, sea o no sea una persona.

1.- Se calcula la distancia que separa al Agente de su víctima. En ningún caso podrá ser superior al nivel de la Capacidad que se vaya a emplear multiplicado por 10 en metros.

2.- Se decide si quien emplea la Capacidad puede ver a su víctima.

3.- Se gasta una cantidad de Puntos de Bioenergía Básico, que dependerá del propio Nivel de la Capacidad, el tiempo que vayan a durar sus efectos (si la propia Capacidad permite ser Mantenido), y en algunos casos, de la dificultad de la acción. A esta cifra le llamaremos Coste Básico de Bioenergía.

4.- Si se trata de una Capacidad que puede resistirse, lo cual se indicará en la propia Capacidad Especial, el Agente sumará al Coste Básico de Bioenergía los Puntos de Bioenergía que el propio Agente quiera emplear en hacer más difícil la tirada de Defensa de su víctima.

5.- Esta cantidad de Puntos de Bioenergía se multiplicará por la cifra que indique la Tabla de Modificadores por Distancia y Visibilidad:

x1/2	Si se toca a la víctima
x1	Si se ve a la víctima y está a menos distancia que el doble de su Nivel en metros
x2	Si no ve a la víctima y está a menos distancia que el doble de su Nivel en metros
x2	Si ve a la víctima y está entre el doble y

cinco veces su Nivel en metros

x3

Si no ve a la víctima y está entre el doble y cinco veces su Nivel en metros

x3

Si ve a la víctima y está entre el cinco y diez veces su Nivel en metros

6.- El resultado de esta operación indicará el total de Puntos de Bioenergía que se deberán gastar para poder hacer uso de la Capacidad Especial en esa situación.

7.- En el asalto en que un Agente gaste sus Puntos no podrá hacer nada más que concentrarse, siendo por tanto imposible realizar ninguna acción. Un Agente en esa situación perderá todo contacto con la realidad y si alguien perturba su concentración, el poder no llegará a tener efecto, pero los Puntos de Bioenergía utilizados se perderán. El Agente también puede decidir romper su concentración voluntariamente (con lo que volvería instantáneamente a la realidad y podría realizar cualquier acción), en ese caso el poder no tendrá efecto pero se gastará la Bioenergía correspondiente.

A este caso hay dos excepciones: que la Capacidad en concreto sea Instantánea o forzar que la Capacidad actúe de manera inmediata, para lo cual el Coste Básico por el Nivel de la Capacidad se duplica.

8.- El Agente realizará una tirada de Voluntad a fácil para "activar" la Capacidad Especial.

9.- Al inicio del siguiente asalto el poder mutante tendrá efecto.

10.- Si se trata de una Capacidad que afecte a personas, al principio de ese asalto la víctima podrá hacer una tirada de Defensa. Para ello deberá superar una tirada de Voluntad a Muy Difícil. Si la supera, la Capacidad no tendrá efectos sobre la víctima.

11.- Quién emplee un poder contra una víctima que tenga derecho a una tirada de Defensa, puede decidir gastar Puntos de Bioenergía para hacerla más difícil resistirse. Por cada Punto que emplee de esta forma, la víctima restará -1 al resultado de su tirada de Defensa hasta un máximo de 5. Los Puntos de Bioenergía que se empleen para hacer más difícil la tirada de Defensa se suman a los que se gasten en utilizar la Capacidad Especial antes de que se aplique el modificador por distancia y visibilidad.

**12.-** La tirada de Defensa representa la resistencia natural del cerebro humano, no un intento consciente y deliberado de evitar los efectos de una Capacidad Especial. Por el hecho de hacer una tirada de Defensa, una persona no tiene porqué saber que un Agente emplea sus poderes contra él. Por eso la tirada de defensa la hará el Director en secreto.

**13.-** Si la víctima de una Capacidad sabe que hay un Agente actuando sobre su mente o su cuerpo, y no quiere evitarlo, no será necesario hacer una tirada de Defensa.

**14.-** En el caso de utilizar una Capacidad de manera Mantenida, se pueden gastar cantidades diferentes de Puntos de Bioenergía para dificultar la Defensa de la víctima en cada asalto o incluso hacerlo en unos asaltos y no en otros. Por supuesto, quién emplee la Capacidad deberá permanecer concentrado durante todos los asaltos en que gaste bioenergía.

**15.-** Es importante darse cuenta de una cosa... ¿Qué diferencia hay entre gastar los Puntos de Bioenergía de una sola vez o repartidos entre varios asaltos? Si todos los Puntos se gastan en un mismo asalto la víctima sólo tendrá derecho a una tirada de Defensa y el Agente no deberá permanecer concentrado (e indefenso) durante tanto tiempo.

**16.-** Un mismo Agente no podrá emplear dos Niveles diferentes de forma simultánea salvo que se indique lo contrario en la propia Capacidad, pero si podrá emplear el mismo poder sobre más de una víctima a la vez, siempre y cuando gaste todos los Puntos de Bioenergía que sean necesarios.



## CAPACIDAD ESPECIAL UNO

### NIVEL 1

**Coste de Básico:** 7 P.B. para si mismo  
10 P.B. para otros

**Mantenida:** No

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** Si

#### Descripción:

Sanará una Heridas a si mismo o a los demás.

### NIVEL 2

**Coste Básico:** 2 P.B. por cada Punto de Potencia a reducir

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Medicina a Dificultad Fácil

**Tirada de Defensa:** No

#### Descripción:

El Agente ahora que comprende mejor su cuerpo, puede hacer que su piel se "endurezca", logrando que resista mejor el daño.

Se debe tirar Medicina a Fácil y la Categoría de Éxito multiplicada por dos (x2) será lo que reduzca de la Potencia de Daño recibida.

### NIVEL 3

**Coste Básico:** 10 P.B. por Punto de Daño

**Mantenida:** No

**Instantánea:** No

**Tirada:** Medicina a Dificultad Difícil

**Tirada de Defensa:** Si

#### Descripción:

El Agente ha comprendido que sanar es una parte de un todo, y la otra parte es dañar. Así provocará un daño a otros en la cantidad que desee, siempre que tenga bioenergía suficiente para hacerlo de una sola vez.

### NIVEL 4

**Coste Básico:** 10 por cada habilidad o sentido extra.

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Medicina a Dificultad Difícil

**Tirada de Defensa:** No

#### Descripción:

El Agente ha comprendido como alterar el cuerpo hasta extremos capaces de "mejorar" sus cualidades por otras de diferentes animales mamíferos. Es decir, puede alterar funcionalmente algunas cualidades o capacidades de su cuerpo,

pero no de manera física, podrá mejorar su visión nocturna (como algunos felinos), adaptar sus sentidos para detectar objetos y movimiento (como los murciélagos) o ser capaz de detectar objetos bajo el agua (como los delfines), podrá adaptar su metabolismo para necesitar consumir menos oxígeno (como las ballenas), pero no podrá crearse aletas, alas, garras, o cualquier otro "cambio" que afecte drásticamente su cuerpo.

## NIVEL 5

**Coste Básico:** 15 P.B.  
**Mantenida:** Si  
**Instantánea:** No  
**Tirada:** Medicina a Difícil para asimilar una Capacidad de Nivel 1 y a Muy Difícil para asimilar una Capacidad de Nivel 2.

**Tirada de Defensa:** Si

### Descripción:

El Agente podrá "copiar" patrones de otro ADN con Capacidades e integrarlas por un tiempo como una Capacidad propia. Solo puede "copiar" Capacidades de Nivel 1 y 2. Para mantener dicha Capacidad debe elegir por cuanto tiempo, generalmente asaltos, no pudiendo ampliarlo a posteriori.

Cuando el Agente posee una Capacidad "ajena", sustituye la de igual Nivel propia durante el tiempo elegido.

Aparte del gasto en Puntos de Bioenergía que le supone "asimilar" una Capacidad, posteriormente debe gastar la Bioenergía que precise la otra Capacidad de manera normal.



## CAPACIDAD ESPECIAL DOS

## NIVEL 1

**Coste Básico:** 5 P.B.  
**Mantenida:** Si  
**Instantánea:** Si  
**Tirada:** Voluntad a Fácil  
**Tirada de Defensa:** No

### Descripción:

Afectará a las Habilidades que dependan de los Atributos de Destreza, Fuerza o Percepción.

Solo se escogerá una Habilidad al activar la Capacidad y se sumará tres (+3) a cualquier tirada de esa habilidad.

Deberá entenderse que solo afectará a aquellas Habilidades en las que ya se posea un aprendizaje previo, es decir, que ya posea algún Nivel adquirido.

## NIVEL 2

**Coste Básico:** 5 P.B.  
**Mantenida:** Si  
**Instantánea:** Si  
**Tirada:** Voluntad a Fácil  
**Tirada de Defensa:** No

### Descripción:

Afectará a las Características de Destreza, Fuerza o Percepción, y por ello a las Habilidades que dependan de los mismos.

Se escogerá una Característica, que aumentará en uno (+1) y las Habilidades que dependan de la misma sumarán un +1 a cualquier tirada.

Además, incrementa la Capacidad de Nivel 1, y podrá activar dos Habilidades, calculando el Coste Básico para cada una de ellas por separado, incluido Mantenimiento de cada una, que puede ser diferente.

## NIVEL 3

**Coste Básico:** Variable  
**Mantenida:** Si  
**Instantánea:** Si  
**Tirada:** Percepción a Normal  
**Tirada de Defensa:** No

### Descripción:

Cuando el Agente se enfrente a un adversario que tenga un mejor entrenamiento o mejor comprensión de una Habilidad perteneciente a los Atributos de Fuerza, Destreza o Percepción, si lo observa durante al menos un Asalto (puede estar haciendo otras acciones mientras observa), puede "asimilar" durante un tiempo limitado.

Así, el Coste Básico será el Nivel de la Habilidad a "imitar" por dos (x2) y posteriormente el tiempo que se desee mantener activada.

**Coste Básico:** 5 P.B. para activarlo y 5 Puntos de Bioenergía adicionales por cada proyectil a evitar.

**Mantenida:** No

**Instantánea:** Si

**Tirada:** Percepción a Difícil.

**Tirada de Defensa:** No

#### **Descripción:**

Su mejora de los sentidos le permite "parar" el tiempo en situaciones puntuales, mejorando su capacidad de analizar el entorno. Tal es su mejora que es capaz de ver y sentir el desplazamiento de un proyectil, hasta el punto de moverse para evitarlo.

Podrá evitar un proyectil con su Habilidad de Combate Cuerpo a Cuerpo, superando la Categoría de Éxito del contrario.

### **NIVEL 4**

**Coste Básico:** 15 P.B.

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** Si

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

#### **Descripción:**

El Agente llega a una coordinación muy alta entre su Destreza y su Percepción, logrando realizar simultáneamente dos tareas que impliquen coordinación entre la vista y las manos, siendo su única limitación que la actividad debe ser la "misma" para ambas manos... Así, por ejemplo, podrá escribir textos diferentes con ambas manos a la vez, podrá realizar disparos a la par con dos armas a objetivos diferentes...

Puede usar la Capacidad de evitar los proyectiles del Nivel anterior a la par que utiliza este Nivel, mientras tenga la Bioenergía necesaria.

### **NIVEL 5**

**Coste Básico:** 10

**Mantenida:** No

**Instantánea:** Si

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

#### **Descripción:**

El control sobre las Características de Destreza, Fuerza o Percepción, o las Habilidades pertenecientes a estas, hasta el punto que tras realizar la tirada puede ser modificada hasta tener éxito.

Así, cualquier tirada de estas Características o de sus Habilidades puede ser modificada por el gasto de 2 Puntos de Bioenergía por cada +1 a la tirada que se desee modificar.

Las Pifias en las tiradas son inmodificables.

Este Nivel es compatible con el uso de cualquiera de los Niveles anteriores.



## **CAPACIDAD ESPECIAL TRES**

### **NIVEL 1**

**Coste Básico:** 10 P.B.

**Mantenida:** No

**Instantánea:** Si

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

#### **Descripción:**

Puede repetir una tirada propia y quedarse con este último resultado.

Solo una tirada por asalto.

### **NIVEL 2**

**Coste Básico:** 10 P.B.

**Mantenida:** No

**Instantánea:** Si

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** Si

#### **Descripción:**

Puede hacer repetir una tirada a otros y quedarse con este último resultado.

Esta tirada puede ser de sus propios compañeros o Personajes del Director.

Solo una tirada por persona y asalto.



### NIVEL 3

**Coste Básico:** 5 P.B. más 1 P.B. por cada Nivel de Característica o Habilidad que sea afectada

**Mantenida:** No

**Instantánea:** Si

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** Si

#### Descripción:

El Agente es capaz de concentrarse en "atraer la mala suerte" y su Víctima fallará automáticamente todo lo que realice en el siguiente asalto.

Solo una tirada por asalto.

### NIVEL 4

**Coste Básico:** 5 P.B. más otros 2 P.B. adicionales por cada víctima influenciada

3 P.B. de su propia Bioenergía para quien se beneficie

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

#### Descripción:

El Agente ha comprendido como "alterar" la "fortuna" o el "azar", y puede crear un área de buena suerte a su alrededor (tantos metros a su alrededor como Nivel de la Capacidad tenga).

Así, podrá utilizar las facultades del Nivel 1 para quien el Agente desee y permanezca cerca.

La suerte se "pega" a los compañeros del Agente, pero estos deben poseer y gastar su propia Bioenergía para "ayudarse a si mismos".

Solo una tirada por asalto y persona.

Este poder no sirve para el propio Agente, pero le permite utilizar sus otros poderes (recordemos que es Mantenida).

No sirve para "reducir" la suerte a otros.

### NIVEL 5

**Coste Básico:** 5 P.B. más 1 P.B. por cada Punto que necesitase en la tirada para tener éxito

**Mantenida:** No

**Instantánea:** Si

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

#### Descripción:

El Agente es una persona realmente afortunada y podrá evitar cualquier desgracia que le sobrevenga, que se reflejará en poder eliminar una Pifia cuando le afecte directamente a él, ya sea en una tirada propia o de otra persona que precise de su "beneficio".

**Coste Básico:** 10 P.B. y variable

**Mantenida:** No

**Instantánea:** Si

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

#### Descripción:

Puede repetir una tirada propia como en el primer Nivel y elegir el resultado que mejor le convenga de ambas tiradas.

Ahora puede realizar esta acción tres veces por asalto, pero en tiradas diferentes, gastando 5 P.B. por cada acción a partir de la primera.



## CAPACIDAD ESPECIAL CUATRO

### NIVEL 1

**Coste Básico:** 5 P.B.

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** Si

#### Descripción:

Puede saber cuales son las emociones actuales de la Víctima.

## NIVEL 2

**Coste Básico:** 5 P.B.  
**Mantenida:** Si  
**Instantánea:** No  
**Tirada:** Voluntad a Fácil  
**Tirada de Defensa:** Si

### Descripción:

El Agente podrá entender cualquier idioma que le estén hablando y solo hablando. No podrá entender nada que esté escrito, se escuche en una grabación de audio o viendo imágenes con audio.

## NIVEL 3

**Coste Básico:** 5 P.B. para entender un idioma  
**Mantenida:** Si  
**Instantánea:** No  
**Tirada:** Voluntad a Fácil para entender un idioma

**Tirada de Defensa:** No

### Descripción:

El Agente podrá entender cualquier idioma que esté escrito, se escuche en una grabación de audio o viendo imágenes con audio.

**Coste Básico:** 10 P.B. para modificar una emoción  
**Mantenida:** Si  
**Instantánea:** No  
**Tirada:** Voluntad a Difícil  
**Tirada de Defensa:** Si

### Descripción:

Su mayor conocimiento de su Capacidad le hace capaz de influir en una emoción de otra persona, llevándola al extremo de poder cambiar sus rutinas o realizar alguna "estupidez" llevado por una emoción inadecuada. El cambio de esta emoción o impulso jamás provocará un "acto suicida" en la víctima o la consecución de algo que deje claro a la víctima que realizar dicho impulso le provocaría un mal mayor, como pudiera ser que le despidieran de su trabajo o terminara en prisión.

## NIVEL 4

**Coste Básico:** 5 P.B.

**Mantenida:** Si  
**Instantánea:** Si  
**Tirada:** Percepción a Normal  
**Tirada de Defensa:** Si

### Descripción:

El Agente podrá enfocar su Capacidad en otra persona y ser capaz de escuchar y ver lo que esa persona escucha y ve en ese momento.

También podrá utilizar el Nivel 2 y el Nivel 3 para comprender idiomas conjuntamente mientras tenga Bioenergía suficiente.

## NIVEL 5

**Coste Básico:** 10 P.B. más 2 P.B. por cada Punto de Voluntad de la víctima  
**Mantenida:** No  
**Instantánea:** Si  
**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** Si

### Descripción:

El Agente puede enfocar toda su "voluntad" en una persona y "bloquearla" temporalmente, es decir, que la dejará Aturdida durante un asalto.

**Coste Básico:** 10 P.B. más 5 P.B. por cada Punto de Voluntad de la víctima  
**Mantenida:** Si  
**Instantánea:** No  
**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** Si

### Descripción:

Puede leer los pensamientos actuales de la Víctima.

Requisito imprescindible es conocer el idioma de la Víctima.

Puede utilizar el Nivel 2 conjuntamente siempre que tenga Bioenergía suficiente.

Esta capacidad tiene un "pequeño" riesgo, aunque no propio, si para las víctimas. Pues debe tirar por Voluntad a Normal y si falla le provocará un daño cerebral (cada punto por el que falle la tirada le restará un Punto de Vida).



## CAPACIDAD ESPECIAL CINCO

### NIVEL 1

**Coste Básico:** 5 P.B.  
**Mantenida:** No  
**Instantánea:** No  
**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

#### Descripción:

Puede mover objetos sin tocarlos.

Solo puede actuar sobre un objeto inerte, no afectando de ningún modo en seres vivos, gases o líquidos.

El peso de los objetos que puede mover será de 100 gramos como máximo. También se debe tener en cuenta que puede ejercer presión sobre un objeto con una fuerza similar a 1 newton (mas o menos unos 100 gramos o la "fuerza" necesaria para pulsar un interruptor).

La velocidad del objeto al moverse será como máximo de un centímetro por cada Nivel de la Capacidad Especial por segundo.

### NIVEL 2

**Coste Básico:** 5 P.B.  
**Mantenida:** No  
**Instantánea:** No  
**Tirada:** Mecánica a Normal

**Tirada de Defensa:** No

#### Descripción:

Puede cambiar el modo de funcionamiento de ciertos mecanismos simples, tal y como pudiera ser abrir o cerrar una cerradura de bombín normal, activar o desactivar un interruptor, poner o quitar el seguro de un arma (no dispararla, pues entran en funcionamiento varios mecanismos a la vez)...

No puede "romperlos" o hacer que funcionen erróneamente, solo que cambien su funcionalidad de un punto a otro, dentro de sus posibilidades.

En los casos de mecanismos tan simples, del tipo de un balancín o palanca, la velocidad de movimiento de una posición a otra será de 3 centímetros por cada Nivel de la Capacidad Especial por segundo, y nunca objetos de más de 100 gramos. Con este apunte, podemos

englobar por ejemplo la "apertura" de un cerrojo...

No es ningún tipo de "telequinesis" sobre objetos, sino una especie de "empatía" con los mismos mecanismos, consiguiendo que realicen la función para la que fueron creados sin necesidad de "ayuda" externa.

### NIVEL 3

**Coste Básico:** 5 P.B.  
**Mantenida:** No  
**Instantánea:** No  
**Tirada:** Electrónica a Normal

**Tirada de Defensa:** No

#### Descripción:

El Agente ha mejorado su capacidad de entender la parte electrónica de una máquina, con la que ahora puede interactuar. Al igual que en el Nivel anterior, la comunicación con estos componentes es total y puede "convencerlos" de ejecutar su función, de cómo hacerla o de evitar que la realice.

### NIVEL 4

**Coste Básico:** 10 P.B.  
**Mantenida:** Si  
**Instantánea:** No  
**Tirada:** Informática a Difícil

**Tirada de Defensa:** No

#### Descripción:

El Agente ha desarrollado su empatía con la programación y los diferentes programas o protocolos internos de la máquina, por lo que podrá realizar cualquier función para la que estuviera ideada completamente y de una manera funcional.

Con los sistemas informáticos más complejos interactúa con normalidad y puede llegar a reprogramarlos a su conveniencia, pero siempre que hubiese una manera "normal" de poder hacerlo dentro del propio programa.

**Coste Básico:** 15 P.B.  
**Mantenida:** Si  
**Instantánea:** No  
**Tirada:** Mecánica o Electrónica a Difícil

**Tirada de Defensa:** No

### Descripción:

El Agente ha desarrollado su empatía con los diferentes componentes de una máquina compleja, ya sean mecánicos o electrónicos. Puede hacer que varios de estos interactúen a la vez, como sería producir un disparo en un arma, o en un arco detector de metales anular la alarma por sonido y luz a la vez.

## NIVEL 5

**Coste Básico:** 20 P.B.  
**Mantenida:** Si  
**Instantánea:** Si  
**Tirada:** Mecánica, electrónica o informática a Dificil.

**Tirada de Defensa:** No

### Descripción:

La unión con los diferentes mecanismos es tal, que el Agente es capaz de observar las debilidades de este y aprovecharse de las mismas para estropearlo, no importa que sea una pieza mecánica, un componente electrónico o un programa informático. A diferencia de niveles anteriores, no es una comunicación entre el objeto y el Agente, sino un ataque al objeto para cambiarle su función, evitar las propias restricciones del aparato o evitar por la fuerza sus elementos defensivos para conseguir otro objetivo para el cual no estaban ideados en principio.



## CAPACIDAD ESPECIAL SEIS

## NIVEL 1

**Coste Básico:** Variable  
**Mantenida:** Si, de manera involuntaria  
**Instantánea:** Si  
**Tirada:** No  
**Tirada de Defensa:** No

### Descripción:

Se trata de una "coraza" que rodea el cuerpo y que es capaz de absorber la energía que proviene del exterior, resultando así que el posible daño externo se atenúe al "chocar" con esta "armadura".

El Coste Básico de Bioenergía varía según el origen del daño, de este modo:

- ✓ 3 P.B. por cada Punto de Daño contundente (es decir, puñetazos, patadas, palos...)
- ✓ 5 P.B. por cada Punto de Daño cortante (es decir, navajas, cuchillos, espadas...)
- ✓ 7 P.B. por cada Punto de Daño perforante (es decir, balas, flechas, punzones...)

El inconveniente es que la Capacidad de absorber el daño siempre está activa y no es controlable por el Agente. Absorberá el Daño mientras le quede Bioenergía para hacerlo.

## NIVEL 2

**Coste Básico:** Variable  
**Mantenida:** Si, salvo que lo controle  
**Instantánea:** Si  
**Tirada:** Voluntad a Fácil  
**Tirada de Defensa:** No

### Descripción:

El Agente ha comprendido como poder hacer un uso mas práctico de su Capacidad y en ciertos momentos, podrá "anular" su "coraza", para lo que deberá superar una tirada de Voluntad a Fácil, pues el resto del tiempo se mantendrá activa.

De lograrlo podrá utilizar su Capacidad como desee, ya sea anulando el daño, parte de este o permitirle que pase todo el golpe. Si no logra la tirada de Voluntad, la Capacidad actuará por "instinto" hasta donde pueda, es decir, hasta donde alcance con la Bioenergía que disponga el Agente.

**Coste Básico:** 5 P.B. más variable  
**Mantenida:** Si  
**Instantánea:** Si  
**Tirada:** Voluntad a Fácil  
**Tirada de Defensa:** No

### Descripción:

Además puede compartir su Capacidad con otra persona mientras tenga contacto directo con esta (solo con una), es decir, carne con carne. Si esta persona es dañada, actuará la Capacidad como si del propio Agente se tratase.

## NIVEL 3

**Coste Básico:** 5 P.B. y 1 P.B. adicional por cada metro que extienda la barrera.

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

### Descripción:

El Agente mejora su control de su "barrera", siendo capaz de extenderla fuera de su cuerpo y que crezca hasta cubrir una zona alrededor suyo, siendo él siempre el centro de esta protección. Solo puede extenderla de radio tantos metros como su Nivel de la Capacidad.

La barrera absorbe cualquier tipo de ataque físico, pero no evitará que la traspasen líquidos, gases, fuego, calor, frío...

## NIVEL 4

**Coste Básico:** 5 P.B. y 5 P.B. por cada metro que extienda la barrera.

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

### Descripción:

El Agente ha conseguido dominar su defensa contra cualquier elemento hostil y puede evitar que el líquido, los gases, el calor o el frío traspasen la protección. En un primer momento la barrera saldrá desde el propio Agente, "expulsando" todos los focos que pudieran dañarle. Además si se mueve a una zona con fuego, éste se apagará al "entrar en contacto" con la barrera.

En este momento, se debe tener en cuenta que la barrera contendrá el oxígeno que hay dentro y que este se irá consumiendo al respirar el Agente o las personas que estén dentro.

**Coste Básico:** Variable

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** Si

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

### Descripción:

El Agente ha reforzado la capacidad de resistir la violencia física y necesita menos gasto de su bioenergía para evitar recibir daño:

✓ 2 P.B. por cada Punto de Daño contundente (es decir, puñetazos, patadas, palos...)

✓ 3 P.B. por cada Punto de Daño cortante (es decir, navajas, cuchillos, espadas...)

✓ 5 P.B. por cada Punto de Daño perforante (es decir, balas, flechas, punzones...)

## NIVEL 5

**Coste Básico:** Variable

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** Si

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

### Descripción:

El Agente además de soportar cualquier tipo de daño físico, es capaz de "almacenar" esa energía en su cuerpo para liberarla posteriormente, es decir, si el Agente recibe un disparo, tras resistir el impacto, podrá guardar la energía de este temporalmente para liberarla a voluntad al entrar en contacto con algo.

El Agente deberá realizar el gasto de Bioenergía normal para resistir el impacto y 2 Puntos de Bioenergía adicional por cada hora que desee conservar dicha energía de manera controlada. Finalmente al terminar el tiempo, la "energía" se disipará.



## CAPACIDAD ESPECIAL SIETE

## NIVEL 1

**Coste de Básico:** 10 P.B.

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

**Descripción:**

El Agente podrá elevarse en el aire verticalmente a una velocidad que dependerá del dominio que se tenga sobre la Capacidad (es decir del Nivel alcanzado por el Agente), es decir que se elevará a una velocidad en metros igual al Nivel del Agente por segundo.

**NIVEL 2**

**Coste de Básico:** 10 P.B.

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

**Descripción:**

El Agente podrá moverse en el aire horizontalmente a una velocidad que dependerá del dominio que se tenga sobre la Capacidad (es decir del Nivel alcanzado por el Agente), es decir que se elevará a una velocidad en metros igual al Nivel del Agente por segundo.

**NIVEL 3**

**Coste de Básico:** 10 P.B.

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

**Descripción:**

El Agente podrá elevarse en el aire vertical y horizontalmente, es decir que puede moverse en cualquier dirección, a una velocidad que dependerá del dominio que se tenga sobre la Capacidad (es decir del Nivel alcanzado por el Agente), es decir que se elevará a una velocidad en metros igual al Nivel del Agente por segundo.

**Coste de Básico:** 10 P.B. por cada 100 kilogramos

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

**Descripción:**

El Agente podrá tocar un objeto inanimado y levantarlo siempre que no esté anclado a algún sitio, pues

simplemente anula la gravedad que pudiera tener ese objeto.

No puede ser lanzado o arrojado el objeto pues caería al suelo una vez que perdiera el contacto con el Agente.

**NIVEL 4**

**Coste de Básico:** 5 P.B. y variable

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

**Descripción:**

El Agente puede crear un área de gravedad diferente y mayor a la terrestre alrededor suyo, que reducirá o anulará cualquier proyectil que se le aproxime. Solo afectará a los proyectiles que se aproximen al Agente, como una bala o una flecha, y no a un puñetazo o un navajazo.

Una vez activada y mantenida esta Capacidad, aun deberá gastar 2 P.B. por cada Punto de Potencia que le impacten.

**NIVEL 5**

**Coste de Básico:** 10 P.B. y variable

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** Si

**Descripción:**

El Agente puede crear un foco de gravedad o un pequeño "agujero negro", que aunque no "traga" los objetos si los atrae hacia ese foco.

Se debe tener en cuenta gastar 2 P.B. por cada metro de radio a partir del "foco".

Y atrerá todos los objetos que estén en esa área y su peso sea menor a tres kilogramos, pero el Agente puede aumentar la fuerza de este "agujero negro", para lo cual deberá gastar 1 P.B. por cada tres kilogramos a añadir a la capacidad de atracción del mismo.





## CAPACIDAD ESPECIAL OCHO

### NIVEL 1

**Coste de Básico:** 5 P.B. y variable

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

#### Descripción:

El Agente puede colocarse junto a cualquier tipo de superficie inanimada y estática, copiando sus patrones y haciendo que detectarle sea una misión extremadamente complicada.

Una vez que quiera "camuflarse" con su entorno, deberá gastar 2 P. B. por cada +1 en la tirada de Camuflaje o Sigilo.

### NIVEL 2

**Coste de Básico:** 10 P.B. y variable

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

#### Descripción:

El Agente puede "fundirse" o "mezclarse" con objetos inanimados, formando parte de los mismos. Es decir, que puede atravesar una pared o una puerta de madera al ir "mezclándose" con la misma poco a poco. Siempre avanzará en línea recta y a velocidad constante, es decir que no puede pararse y que saldrá por el lado "opuesto" al que entró.

La velocidad a la que se "funde" es de un centímetro cada asalto por cada Nivel en la Capacidad.

El Agente por cada cinco centímetros de espesor del objeto a atravesar deberá gastar 2 P.B. adicionales al coste básico.

### NIVEL 3

**Coste de Básico:** 10 P.B. y variable

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

#### Descripción:

El Agente puede "fundirse" o "mezclarse" con objetos inanimados, como en el Nivel anterior, pero ahora puede pararse en el momento que desee.

Además, puede "transformar" partes diferentes de su cuerpo fuera del objeto con el que está fundido. Por ejemplo puede sacar la cabeza para ver u oír en el otro lado, o un brazo para pulsar un botón...

El coste será diferente dependiendo de las partes del cuerpo que desea que este "en diferente estado" al resto:

5 P.B. Cabeza

2 P.B. Un brazo o una pierna

### NIVEL 4

**Coste de Básico:** 5 P.B. y variable

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

#### Descripción:

El Agente puede endurecer su cuerpo hasta parecer casi mármol y resistir las agresiones que le lleguen del exterior.

Puede resistir tantos Puntos de Daño como Vigor tenga el Agente, y su coste será 7 P.B. por cada Punto de Daño a resistir.

**Coste de Básico:** 10 P.B. y variable

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

**Tirada de Defensa:** No

#### Descripción:

El Agente puede "fundirse" o "mezclarse" con objetos inanimados, como en el Nivel anterior, pero ahora puede "contagiar" su Capacidad a otros objetos inanimados, con los que siempre debe estar en contacto físico. Por ejemplo puede "atravesar" una caja de seguridad con su brazo y coger unos documentos de su interior y sacarlos...

Además del coste descrito en el Nivel anterior, deberá gastar 1 P.B. por cada



100 gramos del objeto a "contagiar" con su Capacidad y no podrá soltarlo hasta haber acabado el recorrido.

## NIVEL 5

**Coste de Básico:** 10 P.B. y variable

**Mantenida:** Si

**Instantánea:** No

**Tirada:** Voluntad a Fácil

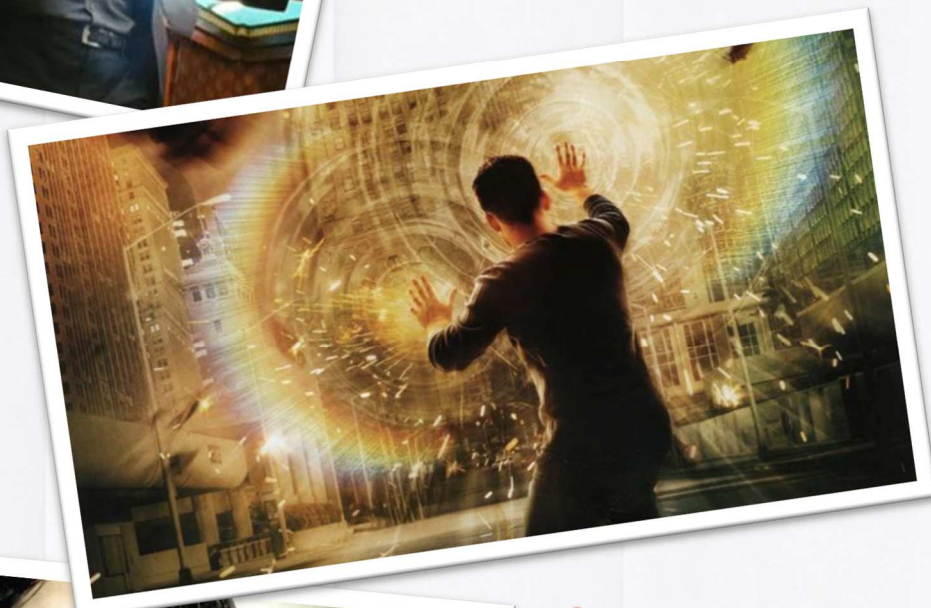
**Tirada de Defensa:** No

### Descripción:

El Agente puede "fundirse" o "mezclarse" con objetos inanimados, como en el Tercer Nivel, pero ahora puede "contagiar" su poder a otros seres vivos, ya sean personas o animales.

Además del gasto que debiera realizar el Agente para atravesar la "pared", deberá añadir al gasto 10 P.B. por cada "ser" que desea cruzar con el Agente.

El Agente no podrá soltar al "contagiado" hasta haber atravesado completamente el objeto a atravesar.





# PUNTOS DE VIDA Y DE ORGULLO

Aunque hemos comentado anteriormente como rellenar la Hoja del Agente con estos datos, no hemos entrado en detalle, y ahora vamos a explicar en que consisten ambas cifras.



## PUNTOS DE VIDA

Los Puntos de Vida (P.V.) reflejan el estado físico de un Agente. Cuando se encuentran al máximo, ese Agente estará en plena forma, pero a medida que vaya sufriendo heridas sus Puntos de Vida irán disminuyendo.

Son muchas las causas que pueden provocar la pérdida de Puntos de Vida: heridas por combate, accidentes de circulación, caídas, asfixia, un ataque de una Capacidad Especial... A cada una de estas situaciones le corresponde una Potencia de Impacto, que encontrarás en la tabla de Daños, y el Daño provocado. Así, por cada Punto de Daño que sufra un Agente, perderá un Punto de Vida.

Cuando los Puntos de Vida de un Agente estén por debajo de cero, sus capacidades se irán mermando. Cuando llegue a -1, cada vez que haga una tirada en la tabla de Acciones, restará uno al nivel de cada Característica o Habilidad que utilice, cuando llegue a -2 restará 2, con -3 restará 3, y cuando llegue a -4 estará inconsciente de forma automática. En esta última situación, si en tres minutos no recibe algún tipo de atención médica morirá sin remedio.

Es posible que un Agente sufra tal cantidad de puntos de daño que sus puntos de vida queden por debajo de -4, momento en el cual moriría instantáneamente y de nada servirá que se le intente reanimar antes de tres minutos.

## RECUPERANDO PUNTOS DE VIDA

De la misma forma que los Agentes pueden sufrir heridas, también pueden reponerse de ellas. Con una tirada de la habilidad "Primeros Auxilios" es posible recuperar hasta dos Puntos de Vida, pero sólo se puede hacer una tirada de Primeros Auxilios por cada herida; si quiere curarse completamente un Agente deberá dejar que pase cierto tiempo.

Recuperará dos puntos de vida por cada día que se pase en un hospital o lugar con atenciones médicas apropiadas. Si el Agente carece de esas atenciones, cada 24 horas hará una tirada de Vigor a dificultad normal, y si la supera recuperará un Punto de Vida, pero si la falla perderá un Punto de Vida.

Si las heridas han sido provocadas por golpes con objetos contundentes o combate sin armas, con asistencia médica se recuperarán 2 Puntos de Vida por día. Sin ayuda médica recuperará un Punto de Vida por día, pero no tendrá que hacer tiradas de Vigor.

También es posible recuperar Puntos de Vida a cambio de gastar Puntos de Orgullo. En ese caso, se ganará 1 Punto de Vida por cada Punto de Orgullo que se gaste, siendo posible hacerlo en cualquier momento (incluso después de

### TABLA DE DAÑOS

POTENCIA DE IMPACTO	PUNTOS DE DAÑO
01-05	0
06-10	1
11-15	2
16-20	3
21-25	4
26-30	5
31-35	6
36-40	7
41-45	8
46-50	9
51-55	10
56-60	11
61-65	12
66-70	13
71-75	14
76-80	15
81-86	16
87-92	17
93-98	18
99-106	19
107-112	20
113-118	21
119-126	22
127-133	23
134-140	24
141-147	25
148-155	26
156-162	27
163-169	28
170-176	29
177-183	30
184-191	31
192-199	32
200-207	33
208-215	34
216-223	35
224-232	36
233-241	37
242-250	38
251-259	39
260-268	40
269-278	41
279-288	42
289-298	43
299-308	44
309-319	45
320-330	46
331-341	47
342-353	48
354-365	49
366-377	50
378-389	51
390...	52

que se sufran los daños). Veinticuatro horas después, los Puntos de Vida que se hayan recuperado de esta forma se perderán, queriendo representar de esta forma la capacidad de un Agente para soportar daños físicos por pura fuerza de voluntad.

El número de Puntos de Vida de un Agente nunca podrá ser superior a su nivel máximo inicial, salvo que compre con Experiencia la Característica.

## CAIDAS

Cuando un Agente cae de cierta altura, sufrirá daños en proporción a los metros que recorra antes de llegar al suelo. Si la altura desde la que se precipita es menor a dos metros, en condiciones normales el Agente no sufrirá daños, pero a partir de los dos metros, la Potencia de Impacto será igual a los metros de caída multiplicados por cinco (x5).

Los daños por una caída de moto son los mismos que los de la situación "salirse de la carretera", como se verá en los accidentes producidos con un vehículo.

## ASFIXIA

Privada de aire respirable, un Agente puede aguantar un tiempo equivalente a un tercio de su Vigor, redondeando hacia abajo en minutos (mínimo de 1).

A partir, diferenciaremos si la asfixia se produce por ahogamiento (el Agente se encuentra sumergido en el agua y nadie le "fuerza" a asfixiarse) o si es un estrangulamiento o asfixia provocada por un ataque violento (como un estrangulamiento):

- ✓ Si el Agente se está ahogando por no saber nadar o por cualquier otra circunstancia que le sumerge, se deberá tener muy en cuenta la Habilidad de Nadar, pues la pericia con esta le enseñará al Agente a no ponerse nervioso, saber aguantar y falsear el cuerpo, aguantando al máximo sin oxígeno y ralentizando el corazón.

A partir de este momento, se deberá calcular los Puntos de Vida que se pierden cada asalto. Así, deberemos restar siete menos la Habilidad de Nadar (7-Nadar), y esos son los Puntos de Vida que se perderán cada asalto y siempre con un mínimo de un Punto de Vida (para los casos en los que la Habilidad de Nadar sea de siete o más).

- ✓ En el caso de producirse una agresión que provoque la asfixia, se deberá seguir la misma regla anterior, pero en lugar de la

Habilidad de Nadar, se deberá realizar la media (redondeando hacia abajo) de las Habilidades de Nadar (dejamos claro que quien sabe "aguantar" la respiración, lo puede hacer en diferentes circunstancias) y de Frialdad (esta claro que hay Agentes que controlan su miedo mejor que otros).



## PUNTOS DE ORGULLO

Los Puntos de Orgullo se emplean en aquellas situaciones en las que un Agente se ve obligado a dar lo mejor de sí mismo. Representan el amor propio del Agente, su coraje, su voluntad de sobrevivir y, en definitiva, esa energía extra que aplicamos todas las personas cuando convertimos algo en una cuestión personal, esos momentos en que hacemos algo "por narices".

Los Puntos de Orgullo son lo que diferencia a un Agente heroico de un ciudadano normal. Un Agente con muchos Puntos de Orgullo está absolutamente seguro de sí mismo, sabe que es alguien perfectamente capacitado para lo que está haciendo y podrá superar cualquier dificultad que se le presente.

El Agente podrá gastar un Punto de Orgullo inmediatamente antes de hacer cualquier tirada de dado, pudiendo gastar tantos como quiera (o pueda) de una sola vez. El Nivel de Dificultad de la tirada bajará en uno (de Imposible a Muy Difícil, de Muy Difícil a Difícil...). Si la dificultad era ya Fácil, suma tres al resultado del dado.

## RECUPERANDO LOS PUNTOS DE ORGULLO

Hay dos formas de recuperar Puntos de Orgullo. Una es automática, el Agente recupera dos Puntos de Orgullo cada vez que amanezca, siempre y cuando no se encuentre ya por encima de su nivel inicial (de esta forma se representa los ánimos con los que se enfrenta a un nuevo día).

Hay otros sistemas para otorgar puntos de orgullo a los Agentes. Cualquiera de ellos resulta válido e incluso es perfectamente posible combinarlos todos:

- ✓ Cada vez que en una tirada del D20 un jugador consiga un 20 (sin modificadores) su Agente ganará un Punto de Orgullo. De esta forma, se conseguirá un Punto de Orgullo en un 5% de las tiradas que hagan en una partida (más o menos).



- ✓ Cada vez que una acción de un Agente resulte ser de una importancia decisiva para el resto del grupo, ganará un Punto de Orgullo. Por ejemplo, cuando un Agente dé con la clave de un misterio sin que sea necesaria una tirada de dado, cuando ponga en peligro su vida por ayudar a un compañero, cuando sea el único que supere una tirada muy importante, cuando salve al grupo de un grave peligro...
- ✓ Cada vez que un Actor represente especialmente bien el papel de su Agente en una escena, su Agente ganará un Punto de Orgullo. Se

trata de recompensar a quienes mejor jueguen, por ejemplo animando la partida, resolviendo situaciones con ingenio, o creando una buena personalidad que siguen en todo momento.

De igual forma que se puede otorgar Puntos de Orgullo como recompensa a los Actores que mejor representen a sus Agentes, también se puede castigar a los que causen problemas quitándoles Puntos de Orgullo. Es una medida de castigo bastante efectiva, siempre y cuando no se abuse de ella.





# EXPERIENCIA

Cada vez que un Agente sobreviva a un Capítulo obtendrá una serie de ventajas. Es este uno de los mayores alicientes para los Actores, pues si un mismo Agente tiene éxito a lo largo de la Temporada, mejorará sus Características, Habilidades, Capacidades Especiales e incluso Rasgos Personales. Además su propia historia personal progresará, dándole mayor profundidad a la hora de estar más integrado en el mundo del Departamento de Asuntos Especiales. Poco a poco conseguirá dinero, amigos y puede llegar a ser alguien importante y respetado en nuestro mundo ficticio.

La experiencia mejorará al Agente, y esto se representa mediante los Puntos de Experiencia (P.X.). Estos Puntos de Experiencia se utilizan para mejorar los Niveles de las Características, de las Habilidades, adquirir Habilidades nuevas, aumentar el Nivel de la Capacidad Especial y de su Bioenergía, e incluso adquirir un Rasgo Personal nuevo.

EL Director otorgará Puntos de Experiencia a los Agentes después de acabar cada Capítulo, aconsejamos que nunca más de 25 Puntos de Experiencia por Capítulo. Y podrá seguir las siguientes indicaciones, aunque se pueden conceder otros por elección del Director:

LOGROS Y ERRORES	P.X.
Capítulo finalizado con éxito total	+5
Capítulo finalizado con éxito parcial	+4
Capítulo finalizado con un fracaso	+2
Nadie ha descubierto sus Capacidades Especiales	+5
Un P.N.J. digno de confianza sabe sobre sus Capacidades	+4
Un P.N.J. peligroso sabe de sus Capacidades	+2
No han resultado heridos	+4
Han resultado heridos	+2
Han elaborado un buen plan	+5
Han estropeado un buen plan	-1
Han salvado la vida a otro Agente	+3
Han salvado la vida a un P.N.J.	+3
Por jugar bien	+5
Por jugar de forma regular	+4
Por jugar mal	+2



Posteriormente, por medio de la Experiencia adquirida solo se podrá subir un Nivel por cada Capítulo en cada Característica, en cada Habilidad y en cada Capacidad Especial. Solo se podrá subir cinco Puntos de Bioenergía.

No es necesario gastar toda la Experiencia de una sola vez, y es posible guardar los que puedan sobrar tras un Capítulo y gastarlos posteriormente.

COSTE POR EXPERIENCIA	COSTE
Adquirir un punto de Bioenergía (máximo de 5)	1
Adquirir una nueva Habilidad (Nivel 1)	5
Subir una Habilidad un nivel (hasta 7)	4
Subir una Habilidad de 7 a 8	6
Subir una Habilidad de 8 a 9	8
Subir una Habilidad de 9 a 10	10
Subir la Capacidad Especial un Nivel	20
Adquirir un Rasgo Personal	20
Subir una Característica un Nivel (hasta 9)	25





# SECUENCIA DE COMBATE

A partir de este momento vamos a distinguir combate cuerpo a cuerpo y combate a distancia. Dentro del combate cuerpo a cuerpo, tenemos por una parte el combate sin armas y por otra el combate cuerpo a cuerpo con armas (tanto blancas como contundentes).

En el combate a distancia también haremos otra distinción, por una parte el combate con armas de fuego y por otro el combate con armas arrojadizas o proyectiles.

Por supuesto, un arma de fuego se puede emplear en cuerpo a cuerpo si en lugar de disparar se golpea físicamente con ella al contrario.

Emplearemos las mismas reglas para los dos tipos de combate cuerpo a cuerpo, otras algo diferentes para el combate con armas de fuego, y por fin las del combate con armas arrojadizas. A continuación veremos las reglas comunes para todas las formas de combate y después explicaremos las propias de cada una.

Durante un combate (en cualquier modalidad) cada asalto está dividido en tres fases: fase de preparación, fase de declaración y fase de acciones, por ese mismo orden.



## FASE DE PREPARACION

Al principio de cada asalto y durante esta Fase, aquellos Agentes que deban superar una tirada de Voluntad para participar en la lucha lo intentarán (por un Rasgo Personal, por ejemplo). Si en ese asalto va a tener efecto una Capacidad Especial, lo hará ahora.

A continuación el Director describe brevemente la escena, de modo que no queden dudas sobre la situación de cada Agente.



## FASE DE DECLARACION

Cada Actor declara en voz alta lo que quiere que haga su Agente en ese asalto. El Director anuncia también las acciones de los Personajes No Jugadores, así cuando llegue la Fase de Acciones cada Agente estará obligado a hacer lo que declaró, aunque para entonces pueda haber dejado de ser útil. De esta forma se representa la confusión que se produce durante una pelea (y especialmente si es a muerte)

mientras varios Agentes intentan hacer un montón de cosas a la vez.

A todo esto hay una excepción, y es en el combate cuerpo a cuerpo hay dos acciones que se pueden realizar sin declararlas durante esta fase, esquivar y parar.

El orden a seguir cuando se declaren las acciones dependerá de lo que pretenda hacer cada Agente y de su Nivel, tanto para los Agentes como para los P.N.J. y es el siguiente:

1.- Los Agentes que no vayan a hacer un ataque en ese asalto, ordenados según su nivel en Destreza, empezando por quién lo tenga menor y terminando por quién lo tenga más alto. En este momento harían su declaración, por ejemplo, quienes vayan a apuntar durante todo el asalto con un arma de fuego, los que vayan a huir, los que recarguen un arma...

2.- Los Agentes que vayan a intentar un ataque sin armas, ordenados de menor a mayor nivel en combate cuerpo a cuerpo.

3.- Los Agentes que vayan a emplear un arma contundente (entendemos como arma contundente toda aquella que carezca de filo o de punta, por ejemplo, una barra de hierro) de menor a mayor nivel en la habilidad que vayan a emplear.

4.- Los Agentes que vayan a utilizar un arma blanca (entendemos por arma blanca toda aquella que pueda pinchar o cortar aunque no esté diseñada para ser empleada en combate, por ejemplo una navaja, un hacha o una motosierra) de menor a mayor nivel en la habilidad que vayan a emplear.

5.- Los Agentes que vayan a atacar a su enemigo con un arma arrojadiza (por ejemplo lanzando un cuchillo, un objeto contundente, etc.) de menor a mayor nivel en la habilidad que pretendan utilizar. También anunciarán sus acciones los Agentes que usen armas que lancen proyectiles pero no sean de fuego (un arco, por ejemplo).

6.- Los Agentes que vayan a disparar con un arma de fuego, de menor a mayor nivel en la habilidad armas de fuego.

Cuando dos o más Agentes vayan a utilizar la misma Habilidad en combate y tengan el mismo Nivel, cada uno de ellos tirará un D20. Anunciarán sus acciones empezando por el que consiga un resultado menor y acabando por el que obtenga la cifra más alta. Si se vuelven a producir empates, se

seguirá tirando el dado hasta que se resuelvan todos.

El orden en que se declaran las acciones, obviamente, no será el mismo en el que finalmente se realicen. Los Agentes y los "actores de reparto" (P.N.J.) anuncian lo que pretenden hacer siguiendo el orden que acabamos de describir y después, cuando todos hayan hablado, sus acciones se llevarán a la práctica en la Fase de Acciones.

Es muy importante respetar la secuencia establecida para anunciar las acciones de los Agentes antes de cada asalto de combate, aunque en las primeras partidas pueda ocasionar algún problema. Cuanto más tarde en declarar lo que va a hacer el Agente, más facilidades tendrá, pues ya sabrá lo que van a hacer los demás. De esta forma se representa el hecho de que alguien con niveles altos o con un arma de fuego tiene una clara ventaja sobre aquellos con Niveles bajos o que pretendan atacar con sus puños desnudos, o el buen blanco que puede ser un Agente que se echa a correr bajo una lluvia de balas.

## INTENCION DEL ATAQUE

Cuando un Agente anuncie que va a realizar un ataque en cuerpo a cuerpo sin armas o con armas contundentes, deberá especificar si pretende luchar hasta el fin contra su enemigo o sólo pretende dejarle inconsciente. Si elige la primera opción, el contrincante perderá Puntos de Vida de la forma habitual, por lo que cabe la posibilidad de que muera.

Si el ataque se efectúa con intención de dejar inconsciente al enemigo, el atacante controlará sus fuerzas. Cuando la víctima no supere una tirada de Inconsciencia, obviamente quedará fuera de combate, pero sus Puntos de Vida no bajarán de cero por mucho que estuviera con valores negativos. La excepción es que vuelva a ser atacado por alguien que luche hasta el fin.

Si un Actor olvida anunciar la intención de sus ataques, su Agente luchará a muerte. Y tampoco es necesario que se indique la intención del ataque en cada asalto, con que se anuncie en el primero basta.

Esta posibilidad de elegir entre luchar hasta el fin o hasta el dejar inconsciente al oponente, sólo existe en combate sin armas o con armas contundentes. Cuando se emplean armas de otro tipo se lucha siempre hasta las últimas consecuencias.

Una vez que los Agentes y los P.N.J. hayan declarado sus acciones, procederán a llevarlas a cabo. En este momento empieza la fase de acciones.



## FASE DE ACCIONES

### INICIATIVA

Se trata de decidir el orden en que los Agentes van a realizar las acciones que anunciaron antes. Aquellos que actúen antes gozarán de una ventaja muy importante; si logran poner fuera de combate a sus enemigos antes de que les llegue su turno no podrán responder al ataque.

Para decidir la iniciativa, cada Actor tirará un D20 al que sumará su Nivel en la Habilidad o Característica que vaya a utilizar. El Director hará una tirada igual por cada uno de los P.N.J. que intervengan en el combate

Todas las armas y cada uno de los diferentes tipos de ataque sin armas tienen un Modificador a la Iniciativa que se sumará o restará también al resultado. Hechas las tiradas, los Agentes llevarán a cabo sus acciones empezando por el que obtenga un resultado más alto y acabando por el que tuviese el peor resultado.

Si dos o más Agentes obtienen el mismo resultado, repetirán sus tiradas hasta que resuelva el empate.

Sólo tendrán derecho a una tirada de Iniciativa aquellos Agentes que decidan atacar en ese asalto o que sepan que van a ser atacados. Cuando alguien es cogido totalmente por sorpresa pierde la iniciativa automáticamente (si, por ejemplo, alguien dispara y la primera noticia que se tiene de ello es el ruido del disparo, no cabrá la posibilidad de responder a la agresión hasta el siguiente asalto).

Algunas acciones obligan a aplicar un modificador extra a la tirada de Iniciativa. En cualquier caso, se tratará simplemente de sumar o restar una cantidad a lo que sería el resultado de la tirada en condiciones normales

### MOVIMIENTO

En combate cuerpo a cuerpo es posible mover y atacar, pero no atacar primero y mover después. En combate a distancia se puede atacar y mover o mover y atacar, aunque en este último caso se sufrirán algunas penalizaciones.

Los Agentes que quieran moverse deberán anunciarlo durante la Fase de Declaración. Si el movimiento va a ser su única acción, hablarán en la primera parte de la Fase de Declaración y sumarán



sólo su Destreza al hacer la tirada de Iniciativa.

Existen cuatro formas posibles de movimiento en combate:

- ✓ **Movimiento normal:** El Agente camina lentamente y sin bajar la guardia en ningún momento. En un asalto podrá recorrer una distancia máxima igual a la mitad de su Destreza en metros (redondeando hacia arriba).
- ✓ **Movimiento esquivando:** El Agente trata de avanzar sin ofrecer un buen blanco. Se agacha, rueda por el suelo y se detiene unos segundos cuando puede aprovechar la cobertura que le proporciona el terreno. Un Agente que realice movimiento esquivando se desplazará cada asalto una distancia igual a su nivel de Destreza en metros como máximo.
- ✓ **Movimiento rápido:** El Agente corre pero sin bajar totalmente la guardia ni dar la espalda totalmente al enemigo. Como máximo podrá recorrer una distancia igual al doble de su nivel de Destreza en metros por asalto.
- ✓ **Huida:** El Agente corre todo lo rápido que puede. Lo único que intenta es poner tierra entre él y sus enemigos, por lo que baja la guardia totalmente. Anunciará sus acciones en la primera parte de la Fase de Declaración y perderá automáticamente sus tiradas de Iniciativa frente a los Agentes que le ataquen. Por cada asalto podrá recorrer una distancia máxima igual al triple de su Destreza en metros.

A continuación vamos a ver los distintos ataques de cada modalidad de combate y la forma de realizarlos.



## CUERPO A CUERPO

Es posible mover antes de realizar un ataque en cuerpo a cuerpo, pero sólo si se hace movimiento normal o rápido. No se puede realizar movimiento esquivando o huida y combatir cuerpo a cuerpo en el mismo asalto.

La distancia máxima a la que se puede combatir en cuerpo a cuerpo es de dos metros, pero hay algunos ataques que requieren una distancia máxima de un metro (en la Tabla de Acciones en combate cuerpo a cuerpo se indica cuales son). Si un Agente se encuentra a más distancia y entra dentro del área de dos metros de un

enemigo para atacarle restará 5 al resultado del D20 cuando se haga la tirada de Iniciativa en el asalto en que se ponga a distancia de cuerpo a cuerpo. Si tiene éxito al atacar a su enemigo en ese mismo asalto sumará 1 Punto a la Potencia de Impacto de ese ataque por cada metro que recorriese en línea recta cargando contra su contrincante, hasta un máximo de 8 (se tienen en cuenta los metros recorridos en el anterior asalto).

En asaltos posteriores y mientras no se salga del área de dos metros, la tirada de Iniciativa se hará de la forma habitual. Si un Agente se mueve dentro de la distancia de combate cuerpo a cuerpo de su contrincante no sufrirá penalización ni bonificación alguna en su iniciativa. Si un Agente se encuentra a distancia de cuerpo a cuerpo de un enemigo e intenta alejarse, todas las formas de movimiento excepto el normal (esquivando, rápido y huida) se considerarán como huida, es decir, quien mueva de esa forma perderá la Iniciativa de forma automática respecto a quienes le ataquen.

De haber un enemigo a distancia de cuerpo a cuerpo, el Agente que vaya a combatir a distancia y quiera mover estará sujeto a las mismas restricciones que si se tratase de un combate cuerpo a cuerpo, aunque vaya a hacer un ataque con armas de cualquier tipo.

## ATAQUE

Se puede emplear un arma de fuego como arma contundente en combate cuerpo a cuerpo (por ejemplo, golpeando con la culata). Quién haga un ataque de este tipo lo hará con su habilidad "armas improvisadas", a menos que se trate de un fusil. La Habilidad de Fusil se emplea tanto para disparar el arma como para emplearla en cuerpo a cuerpo.

Para realizar un ataque en cuerpo a cuerpo se hará una tirada en la tabla de Acciones. El nivel de dificultad de esa tirada se calcula de esta forma:

- 1.- El atacante resta a su Nivel en la Habilidad que utilice el Nivel en la Habilidad "combate cuerpo a cuerpo" del atacado.
- 2.- El resultado será una cifra positiva (si el atacante tiene un Nivel más alto que el atacado) o negativa (si el atacado tiene un Nivel más alto que el atacante).
- 3.- Se busca en la tabla de Acciones en combate cuerpo a cuerpo la columna correspondiente a la diferencia de niveles entre atacante y atacado. Donde esa columna se encuentre con la hilerá correspondiente al tipo de ataque aparecerá el Nivel de Dificultad de la tirada.

En la tabla de acciones en combate cuerpo a cuerpo hay una hilera para cada tipo de ataque sin armas (puñetazo, patada, patada aérea...) o para cada tipo de arma de combate cuerpo a cuerpo (navaja, hacha...)

4.- En algunas casillas de la tabla de Acciones en combate cuerpo a cuerpo aparece una cifra positiva o negativa junto al nivel de dificultad. Se trata de un modificador que se restará o sumará al resultado del dado.

5.- Se tira el D20 con la dificultad indicada en la tabla de Acciones aplicando los posibles modificadores.

6.- Si no se supera la tirada, el golpe no habrá alcanzado a la víctima.

7.- Si se supera la tirada, la víctima ha sido alcanzada, pero aún podrá intentar esquivar o parar.

Cuando un Agente que utilice un arma de cuerpo a cuerpo se enfrente a un Agente desarmado, éste último restará cinco a su Habilidad de "combate cuerpo a cuerpo" cuando se calcule la diferencia de niveles.

## DAÑOS

Cuando un ataque tiene éxito, el siguiente paso es calcular los daños que se provoquen al enemigo. Sigue para ello el siguiente procedimiento:

1.- Calcula la Categoría de Éxito de la tirada del atacante, que en este caso denominaremos Categoría de Golpe, que es simplemente una medida de lo certero que ha sido el ataque.

2.- Suma la Categoría de Golpe, la Fuerza del atacante y el modificador de Potencia del ataque o arma que se haya empleado. El

modificador de Potencia también puede ser negativo, en ese caso se restará. El resultado de esta suma será la Potencia de Impacto del ataque.

Busca en la Tabla de Daños la Potencia de Impacto del ataque. Allí encontrarás la cantidad de Puntos de Vida que perderá la víctima.

## Consecuencias de los daños

Por supuesto, la consecuencia más importante de un ataque es la pérdida de Puntos de Vida que sufre la víctima. Además, y aunque el resultado en la tabla de Daños haya sido 0 (lo que significa que el golpe ha alcanzado su blanco, pero los daños que produjo fueron mínimos) cabe la posibilidad de que la víctima quede aturdida o inconsciente.

Después de calcular el Daño producido por un ataque, haz una tirada de Vigor, restando al Nivel en esa Característica los Puntos de Vida que el Agente haya perdido en ese ataque. La dificultad de la tirada se da en la tabla de Inconsciencia o Aturdimiento, y dependerá de los Puntos de Vida que tenga el atacado después de sufrir el ataque.

La tabla de Inconsciencia o Aturdimiento indica también las consecuencias de fallar la tirada de Vigor, superarla con Categoría de Éxito 0, o superarla con una Categoría de Éxito mayor de 1.

Esta tabla refleja la posibilidad de que un Agente quede inconsciente o aturdido a consecuencia de los daños recibidos por un ataque. Cuando un Agente pierda Puntos de Vida, deberá hacer una tirada de Vigor, a cuyo Nivel de la Característica se debe restar los Puntos de Vida perdidos en ese ataque (en cualquier caso el mínimo será 1).

INCONSCIENCIA O ATURDIMIENTO				
Puntos de Vida	Dificultad	Fallo	C.E. 0	C.E. 1+
Entre 10 y 0	Normal	Inconsciente	Aturdido	Sin efecto
Entre -1 y -4	Muy Difícil	Inconsciente	Aturdido	Sin efecto

## Aturdimiento

Cuando un Agente está aturdido, perderá automáticamente la iniciativa durante el siguiente asalto. En todo lo que quede de ese asalto y durante el siguiente restará un -1 a todas sus tiradas (además de todos los posibles modificadores). Todo aquél que ataque en cuerpo a cuerpo a un Agente que esté aturdido sumará un +1 a su tirada, además de todos los posibles modificadores.

## Inconsciencia

Un Agente que quede inconsciente (por haber llegado a cero Puntos de Vida después de que su atacante declarase la intención de dejarle fuera de combate o por la tabla de aturdimiento o inconsciencia) caerá al suelo sin sentido durante un número de asaltos igual a los Puntos de Vida que perdiese en el ataque que le dejó inconsciente. Por supuesto, no podrá controlar esa caída, y esto se debe recordar por ejemplo cuando se pelee al borde de un tejado, precipicio...

Cuando un Agente está inconsciente, todos los ataques en cuerpo a cuerpo que se hagan contra él tendrán la dificultad que indique la columna +9/+10 de la Tabla de Acciones en Combate Cuerpo a Cuerpo. Si se ataca a un Agente inconsciente y no se tiene éxito en la tirada del D20, no significa que no se le haya alcanzado (eso sería prácticamente imposible) sino que el golpe ha sido tan malo que no provoca ningún daño apreciable.

## ESQUIVAR Y PARAR

Esquivar y parar son dos acciones especiales. No es necesario anunciarlas durante la Fase de Declaración, cuando un enemigo haya logrado golpear a un Agente, la víctima del ataque podrá anunciar que intenta esquivar o parar. No se puede esquivar y parar en un mismo asalto, si alguien intenta una de esas acciones y falla no podrá intentar la otra a continuación.

### Esquivar

Cuando un Agente tenga éxito en una tirada de esquivar, el ataque en cuerpo a cuerpo que se haya lanzado contra él no tendrá ningún efecto. Un Agente que esquive perderá el siguiente ataque que fuera a realizar. De esta forma se representa el hecho de que quién esquiva un golpe realiza un movimiento brusco tras el cual debe recuperar el equilibrio.

El procedimiento para esquivar un golpe en cuerpo a cuerpo es el siguiente:

- 1.- Una vez que el atacante haya efectuado su ataque y se calcule la Categoría de Éxito, el atacado puede decidir esquivar.
- 2.- Quién esquive deberá hacer una tirada de su Habilidad "combate cuerpo a cuerpo".
- 3.- La dificultad a la cual debe tirar el defensor es la misma a la cual tiro el atacante, y de este modo se representa quien es un mejor luchador, tanto en el ataque como en la defensa. Se debe tener en cuenta la Categoría de Éxito (o Golpe) que obtuviese el contrario en dicho golpe, para restarla del dado del defensor.
- 4.- Si se supera la tirada, el ataque no tendrá efecto y el atacado perderá su próxima acción.
- 5.- Si no se supera la tirada el atacado sufrirá los daños al completo y perderá igualmente su próxima acción.
- 6.- Sólo se puede esquivar ataques sin armas, con armas contundentes o con armas blancas. Es imposible esquivar un disparo.



### Parar

La principal diferencia entre esquivar y parar es que, mientras que al esquivar se intenta apartar al cuerpo del Agente del recorrido del ataque, al parar se intenta interceptar el golpe. La parada se anuncia en el mismo momento que los intentos de esquivar. Es posible parar un golpe y realizar la acción que estaba prevista en el siguiente asalto (al contrario de lo que sucede cuando se esquiva).

El procedimiento para parar un golpe es exactamente el mismo que para esquivar. Si se tiene éxito, al calcular los daños se restará la Fuerza del Agente que logra la parada a la Potencia del Impacto. Siempre que se intente una parada, se consiga o no, el Agente que pare el golpe tendrá un menos uno (-1) al dado en su próximo ataque (de este modo se representa que el Agente que para lo tiene más difícil para realizar a continuación un ataque).



Si el Agente que hace una parada emplea un arma en cuerpo a cuerpo, utilizará para parar la Habilidad que emplee para manejar ese arma.

Cuando un Agente desarmado pare o esquive un ataque con un arma en cuerpo a cuerpo, restará -5 a su Nivel en combate cuerpo a cuerpo.

## AGENTES DERRIBADOS

Cuando un Agente esté consciente pero caído en el suelo, al atacar en cuerpo a cuerpo lo hará calculando la diferencia de niveles como si su Nivel en la Habilidad que emplea fuera cero (0). Si es atacado, sin embargo, se calculará la diferencia entre su Habilidad y la del atacante de la forma habitual, restando su nivel completo.

Para que un Agente se levante deberá anunciarlo en la Fase de Declaración. Antes de la tirada de Iniciativa, hará una tirada de Destreza (dificultad normal). Si la falla, se levantará en ese mismo asalto pero perderá la iniciativa de forma automática. Si la supera se hará la tirada de Iniciativa de la forma habitual pero restará 6 a su dado.

## ATAQUES POR SORPRESA

Cuando se ataque a un Agente por la espalda o se le sorprenda, la víctima tendrá su Habilidad a Nivel cero (0) a la hora de calcular la diferencia de niveles con el atacante. Sin embargo, si el atacado

posee el rasgo "ojos en la nuca" o "sexto sentido", esta regla no se aplicará.

## ATAQUES ESPECIALES

En combate sin armas hay algunos ataques un tanto especiales. Son los siguientes:

**Codazo:** Se podrá dar un codazo a cualquier enemigo que se encuentre a menos de un metro del atacante. Si alguien inmovilizado consigue dar un codazo a su enemigo, se liberará de la inmovilización.

**Cabezazo:** Igual que el codazo.

**Derribo:** Se puede intentar un derribo en cualquier momento (incluso si el Agente se encuentra inmovilizado). La Potencia de este golpe se calcula sumando la Fuerza del atacante, la Categoría de Golpe y la Fuerza del atacado. El atacado podrá esquivar este golpe sin perder su siguiente acción. Si un derribo tiene éxito, la víctima terminará en el suelo independientemente del resultado que indique la tabla de inconsciencia o aturdimiento.

**Inmovilizar:** Si el contrincante no supera la tirada de esquivar quedará inmovilizado. No causa daños. Se puede intentar esquivar este ataque sin perder la siguiente acción.

Un Agente inmovilizado no podrá liberarse a menos que tenga éxito en cualquiera de lo siguientes ataques: codazo, rodillazo, cabezazo, derribo o liberar presa.

**Desarmar:** Si el ataque tiene éxito el contrincante perderá su arma. Al calcular la diferencia de Niveles, se restará el Nivel de Fuerza del atacado (no de su Habilidad). No causa daños.

**Voltear:** Igual que el derribo, pero sólo se podrá emplear contra Agentes que acaben de entrar dentro de la distancia de cuerpo a cuerpo (dos metros) del atacante. La Potencia de Impacto se calculará sumando la Fuerza del atacante, más la del atacado, más la Categoría de Golpe, más un Punto por cada metro recorrido en línea recta por la víctima antes de ser volteada.

**Estrangulamiento:** Sólo se podrá intentar estrangular a un Agente que esté inmovilizado. Si en dos asaltos el estrangulado no consigue liberarse, tendrá que superar una tirada de Voluntad (dificultad a Muy Difícil) o quedará inconsciente. Si cuatro asaltos después de quedar inconsciente nadie le libera, el Agente que lo esté estrangulando decidirá si le mata (lo que sucedería instantáneamente) o le libera.

**Luxación:** Igual que una inmovilización, pero provoca mucho más dolor. Las tiradas de inconsciencia o aturdimiento se harán sumando un Nivel de dificultad al que indique la tabla (por ejemplo, de normal pasaría a difícil). Quien pretenda liberarse de una luxación deberá hacer antes una tirada de Voluntad a difícil, pues aumentará el dolor al intentarlo. Si se supera la tirada de Voluntad, podrá intentar el ataque "liberar presa".

**TABLA DE ACCIONES EN COMBATE CUERPO A CUERPO**

ATAQUE	+10 +9	+8 +7	+6 +5	+4 +3	+2 + 1	0	-1 -2	-3 -4	-5 -6	-7 -8	-9 -10	INI	POT
PUÑETAZO	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	-3
PATADA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-3	+3
PATADA AEREA	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-5	+6
CODAZO*	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-2	+2
RODILLAZO*	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-1	+1
CABEZAZO*	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	0
DERRIBO*	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	0
INMOVILIZAR*		F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1		-1	0
DESARMAR		F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2		-2	0
VOLTEAR*	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	-1	0
ESTRANGULAR	N-2	D	D-1	D-2		MI;	MD-1	MD-2	MD-3	I	1-1	-6	
LUXACION*	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D*3	-4	+2
LIBERAR PRESA	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	0	0



# COMBATE CUERPOA CUERPO CON ARMAS

GOLPE	+10 +9	+8 +7	+6 +5	+4 +3	+2 +1	0	-1 -2	-3 -4	-5 -6	-7 -8	-9 -10	INIC.	POT.
BARRA DE HIERRO	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	+ 14
BATE DE BASEBALL	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+2	+13
PALO LARGO (BO)	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+ 1	+9
BOTELLA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	+10
BOTELLA ROTA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	+9
CUBO	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	-2	+ 17
CUCHILLO DE MONTE	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	+ 1	+12
CULATAZO (*)	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+2	+15
CULATAZO (**)	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	+17
ESTILETE	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	+ 10
EXTINTOR	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-2	+ 18
HACHA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+ 1	+16
KATANA	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	+17
LATIGO	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	+11
MACHETE	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	+1	+ 15
MOTOSIERRA	N+2	NV1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	-3	+35
NAVAJA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	+8
NUNCHAKUS	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	+12
PALO	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+2	+7
PAPELERA	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-2	+ 18
PATA DE MESA	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+1	+14
PATA DE MESA DE	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	+ 12
PORRA	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	0	+10
SAIE	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+1	+14
SILLA	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-2	+25
TAPA DE CUBO	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-2	+16
DEFENSA POLICIAL	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	0	+12
TONFAS	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	-2	+8

\* Arma Corta

\*\* Fusil, escopeta y subfusil



## TASER

El Inmovilizador Temporal Disuasivo, más conocido como Taser, ha sido diseñado para que las fuerzas policiales tomen el control en situaciones críticas y de riesgo, para salvaguardar la integridad física de quien lo utiliza y de su objetivo, reduciendo al mínimo los riesgos.

No es un arma sencilla de englobar, pero para utilizarla usaremos la Habilidad de Combate con Armas, y por su forma de "idearla", la adjuntamos aquí.

Un diseño muy útil cuando se necesita un arma no letal para "detener" a un oponente, que lanza una o varias agujas unidas por un cable al cuerpo principal

del arma, produciendo una descarga eléctrica a la víctima. Se puede utilizar con diversas potencias, pero "simplificaremos" en tan solo dos:

**Baja Potencia:** Asumirá la dificultad de un Puñetazo, con la salvedad de no producir la pérdida de Puntos de Vida.

La víctima de esta descarga no podrá moverse durante lo que quede de ese asalto ni el siguiente. Si supera una tirada de Voluntad a dificultad Imposible, podrá moverse con un -4 a la Iniciativa durante el asalto posterior al ataque.

**Alta Potencia:** Asumirá la dificultad de una Inmovilización.

Las víctimas de esta descarga quedarán Inconscientes durante 15 menos su Característica de Vigor en minutos.





# COMBATE CON ARMAS DE FUEGO

Probablemente, la mayoría de los combates que tengan lugar sean armas de fuego, y ahora explicaremos más detalladamente las variantes dentro de este tipo de refriega.



## CARACTERISTICAS

En la Hoja de Agente hay un espacio reservado para anotar las características de las armas de fuego que utilice el Agente. La información necesaria para rellenar esas casillas está en las tablas de armas de fuego, al final de esta sección.

A continuación se explican lo que representa cada una de estas características:

**Nombre:** La denominación del arma.

**Iniciativa (INI):** El modificador que, en función del modelo del arma, se aplicará a las tiradas de Iniciativa.

**Manejo (MAN):** Un modificador que se aplica en las tiradas de Impacto, representando lo sencillo o difícil que es encarar y disparar con dicho arma.

**Potencia (POT):** En esta casilla se anota el modificador a la Potencia de Impacto de ese arma (igual que en los ataques en cuerpo a cuerpo).

**Balas (BAL):** La cantidad de cartuchos que puede llevar ese arma en su cargador.

**Tamaño (TAM):** Es una medida del volumen del arma. La emplearemos para calcular las probabilidades de que alguien, a simple vista, pueda saber si el Agente va armado. Este dato sólo se empleará con las armas cortas y algunos modelos de subfusil (el resto de las armas son demasiado grandes como para esconderlas entre las propias ropas).

**Encasquillamiento (ENC):** Cuando el resultado en el D20 (sin modificadores) en una Tirada de Impacto sea 1, cabe la posibilidad de que el arma se haya encasquillado. Tira otra vez el D20 y si el resultado es igual o menor que la cifra que indica esta casilla, el arma no podrá funcionar a menos que se solucione el encasquillamiento.

**Disparos por asalto (DPA):** El número máximo de disparos que se pueden efectuar con ese arma en un mismo asalto.

Una vez vistas las características de todo arma de fuego, vamos a explicar en detalle las reglas a seguir en los tiroteos.



## FASE DE DECLARACION

Se sigue el procedimiento que ya se explicó al principio de este mismo capítulo.



## FASE DE ACCIONES

### INICIATIVA

Después de la declaración se hará una tirada de Iniciativa y para ello tira un D20 al que suma al resultado el Nivel de la Habilidad que emplee el Agente y el modificador de iniciativa de ese arma. Como de costumbre, el orden en que se efectúen las acciones dependerá del resultado de esta tirada, de mayor a menor.

Si en la tirada de iniciativa participa algún Agente que vaya a disparar por primera vez y no tenga el arma lista para abrir fuego, se aplicará un modificador extra que dependerá del lugar en que lleve el arma ese Agente, tal y como indica la tabla de modificadores por Desenfundar:

#### MODIFICADORES POR DESENFUNDAR

##### ARMAS CORTAS

-3	Sobaquera
-5	Cintura con funda
-8	Cintura sin funda
-10	Tobillo

##### ESCOPETAS Y FUSILES

-5	En las manos
-10	Al hombro
-15	Cruzado a la espalda

##### SUBFUSILES

-2	En las manos
-7	Al hombro
-10	Cruzado a la espalda

No se aplican modificadores positivos ni negativos al disparar por primera vez un arma corta que se lleve ya en la mano.

Los Agentes cuya primera acción en un asalto sea moverse, sumarán su nivel de Destreza a la tirada de Iniciativa, y no su Habilidad en armas de fuego.

Si alguno de los Agentes que participe en la tirada de Iniciativa va a combatir en cuerpo a cuerpo, hará su tirada de iniciativa de la forma habitual en esa modalidad de combate y luego se compararán los resultados.

Una vez resuelta la tirada de iniciativa, se pasará a ejecutar las acciones que antes anunciase los Agentes.

## MOVIMIENTO

En combate con armas de fuego es posible atacar y mover o mover y atacar. Cada una de las formas de movimiento obliga a aplicar ciertos modificadores a las tiradas de impacto:

- ✓ **Movimiento normal:** Si se hace un disparo inmediatamente después de realizar movimiento normal, la Tirada de Impacto sufrirá una penalización de -3.
- ✓ **Movimiento rápido:** Si se dispara inmediatamente después de mover de esta forma la Tirada de Impacto sufrirá una penalización de -5.
- ✓ **Movimiento esquivando:** Los Agentes que se muevan de esta forma sufrirán una penalización de -10 si inmediatamente después realizan un disparo.
- ✓ **Huida:** En la fase de declaración, quien controle a un Agente que huya anunciará sus acciones junto con los que estén desarmados. Además, ese Agente perderá la iniciativa automáticamente y no podrá disparar en ese mismo asalto.



## DISPARANDO

Para disparar un arma, se hará una tirada en la tabla de Acciones (a la que denominaremos de ahora en adelante Tirada de Impacto). La dificultad de la tirada vendrá determinada por la distancia al blanco y se sumará al dado el Manejo (MAN) del arma que se utilice y los modificadores que indique la tabla de Modificadores al Disparo

## ALCANCES EFECTIVOS

Se denomina alcance efectivo de un arma a la distancia máxima a la que es posible disparar con ella contra un blanco con ciertas probabilidades de alcanzarlo. Como ya se vio, el Nivel de Dificultad de

una Tirada de Impacto depende de la distancia que separe al atacante de su objetivo. Existen en principio cuatro posibilidades, tal y como se indica en la Tabla de Alcances. La dificultad será siempre Fácil a bocajarro, Normal a corta distancia, Difícil a media y Muy Difícil a larga.

### TABLA DE ALCANCES

**Bocajarro** (menos de 1 metro) Fácil

**Distancia Corta** Normal

**Distancia Media** Difícil

**Distancia Larga** Muy difícil

#### ARMAS CORTAS

Distancia corta 1/7 metros

Distancia media 7/20 metros

Distancia larga 20/60 metros

#### SUBFUSILES

Distancia corta 1/25 metros

Distancia media 25/75 metros

Distancia larga 75/200 metros

#### ESCOPETAS

Distancia corta 1/20 metros

Distancia media 20/40 metros

Distancia larga 40/75 metros

#### FUSILES

Distancia corta 1/50 metros

Distancia media 50/150 metros

Distancia larga 150/300 metros

#### AMETRALLADORAS

Distancia corta 1/75 metros

Distancia media 75/180 metros

Distancia larga 180/350 metros

Los fusiles para francotiradores utilizarán diferentes dificultades a la hora de realizar la Tirada de Impacto y por supuesto, las distancias a las cuales serán diferentes al resto de fusiles:

### TABLA DE ALCANCES

**Bocajarro** (menos de 1 metro) Difícil

**Distancia Corta** Normal

**Distancia Media** Difícil

**Distancia Larga** Muy Difícil

**Distancia Muy Larga** Imposible

#### FUSILES FRANCOTIRADOR

Distancia corta 2/50 metros

Distancia media 50/150 metros

Distancia larga 150/500 metros

Distancia muy larga 500/1000 metros

Cuando se efectúe un disparo a bocajarro pero el cañón del arma se encuentre en contacto con el cuerpo de la víctima, la dificultad de la tirada será de 1+. Se

tirará el D20 para ver la Categoría de Éxito.

Es posible que el arma se encasquille, por lo que si el resultado es un 1, se tirará otra vez el D20 para ver si se produce un encasquillamiento. Si el arma no falla, se habrá conseguido un impacto pero con categoría de éxito 0. Un Agente que dispare de esta forma, podrá elegir entre sumar o restar la Categoría de Éxito cuando se calcule la Potencia de Impacto. De esta forma se representa el hecho de que quien haga un disparo poniendo en contacto el cañón y el blanco puede decidir si quiere causar el mayor o el menor daño posible.

En principio, no se permite efectuar disparos contra blancos más allá del límite indicado para larga distancia. Esto es así porque se trata de blancos tan alejados que están más allá del alcance efectivo de las armas (no porque el proyectil pierda potencia, sino por la dificultad de apuntar a tal distancia), y las probabilidades de ser alcanzado por

una bala perdida son tan minúsculas que no se pueden representar con un D20.

Sin embargo, es posible que en determinadas circunstancias decidas permitir que se efectúen disparos contra blancos situados más allá del límite dado para larga distancia. En ese caso, la dificultad de la tirada será Imposible



## APUNTANDO

Un Agente puede decidir apuntar cuidadosamente antes de disparar. Para ello, deberá emplear un asalto completo en el que deberá estar quieto y no hacer nada más, pero a cambio en el siguiente (y sólo durante ese asalto) el Nivel de Dificultad de su Tirada de Impacto bajará en un uno (por ejemplo, de difícil a normal) manteniéndose los posibles modificadores.

## MODIFICADORES

La tabla de Modificadores al Disparo indica los modificadores que se aplicarán al D20 en las Tiradas de Impacto, en función de la situación del atacante y el atacado. Todos los modificadores son acumulativos.

### MODIFICADORES AL DISPARO

-2	Por ser el primer disparo tras desenfundar
-1	Por cada disparo consecutivo
+1	Por tirar con arma corta usando las 2 manos
-3	Por tirar con subfusil y una sola mano
0	Si el blanco realiza movimiento normal
-1	Si el blanco realiza movimiento rápido
-3	Si el blanco realiza movimiento esquivando
+1	Si el blanco huye
-1	Si el blanco esta agachado
-3	Si el blanco esta tumbado
-3	Si el tirador acaba de hacer movimiento normal
-10	Si el tirador acaba de hacer movimiento esquivando
-5	Si el tirador acaba de hacer movimiento rápido
-5	Si el tirador acaba de recargar el arma
-5	Si el blanco esta semioculto (por ejemplo, dentro de un coche, pero visible a través de una ventanilla)
-5	Si se acaba de cambiar de blanco en ese mismo asalto
-2	Si se acaba de cambiar de blanco inmediatamente antes de hacer el primer disparo de ese asalto
-4	Si el blanco es menor a 25 x 25 centímetros
+4	Si el blanco mide más de 2 x 2 metros
-5	Por combatir de noche

### DISPAROS CONSECUTIVOS

Se aplica un modificador de -1 por cada disparo consecutivo a un mismo blanco. Este modificador se aplicará teniendo en cuenta los disparos que se hicieron en

asaltos anteriores, siempre y cuando el Agente no haga otra cosa que abrir fuego sin parar. De esta forma, se representan los efectos del retroceso de un arma tras cada disparo.

Es posible evitar esta penalización si se renuncia a hacer uno de los disparos a que se tenga derecho (se supone que el Agente emplea ese instante en corregir levemente la puntería de su arma), esto no es lo mismo que apuntar, para lo cual debería sacrificarse todo el asalto. Perder un disparo de esta forma sólo evita los modificadores negativos, no proporciona otros positivos.

## CAMBIANDO DE BLANCO

Un Agente puede decidir cambiar de blanco en un mismo asalto. Para ello puede, o bien dejar de hacer un disparo (con lo que sufrirá una penalización de -2 por cambio de blanco) o hacer todos sus disparos y sufrir una penalización de -5. La penalización por cambio de blanco anula la de disparos consecutivos.



## DAÑOS

Para calcular la Potencia de Impacto de un disparo, se suma la Potencia del arma y la Categoría de Éxito de la tirada. Con el resultado se acude a la tabla de Daños, que determinará los Puntos de Vida que se pierdan.

Quien sufra el disparo deberá hacer la tirada de Inconsciencia según las reglas normales que se expusieron anteriormente en el combate cuerpo a cuerpo.

## MINIMIZANDO EL DAÑO

A veces, un Agente desea realizar un disparo con la única intención de "detener" o herir pero con la intención de no matarlo. Por ejemplo si se desea disparar a una mano para que suelte el arma, que libere a un rehén... En este caso, el Agente podrá elegir restar la Categoría de Éxito por dos obtenida a la Potencia del Arma, en lugar de sumarla.



## RAFAGAS



Todas las armas en cuyo DPA (disparos por asalto) aparezca una cifra seguida por una R, son capaces de disparar en ráfagas. Quien dispare de esta forma sólo tendrá que dejar apretado el

gatillo para que del cañón surja una mortífera lluvia de balas.

La efectividad de una ráfaga depende de la capacidad del tirador para controlar el arma ante el retroceso. Por ello, el Multiplicador de Daños de las ráfagas dependerá a partir de ahora de la Fuerza del tirador:

- ✓ **Ráfaga corta:** Se emplea la cuarta parte (redondeando hacia arriba) de los cartuchos que lleve el cargador del arma cuando está lleno.

Se realiza el disparo con un modificador de -3.

Se multiplica la Potencia del arma por la cuarta parte de la Fuerza del tirador redondeando hacia arriba. La cifra mínima por la que se multiplicará la Potencia del arma será 1 en cualquier caso.

- ✓ **Ráfaga larga:** Se debe emplear la mitad de la munición que admita ese arma como máximo.

Se realiza el disparo con un modificador de -4.

Se multiplica la Potencia del arma por la mitad de la Fuerza del tirador redondeando hacia arriba.

- ✓ **Vaciar cargador:** Se debe gastar toda la munición que admita el arma como máximo de una sola vez (por tanto el cargador tendrá que estar lleno).

Se realiza el disparo con un modificador de -5.

Se multiplica la Potencia del arma por la Fuerza del tirador.

Tras esto, es importante dejar claro que para hacer una ráfaga hay que tener en el cargador la cantidad de munición que sea necesaria. Si a un subfusil que con el cargador lleno admite treinta cartuchos le quedan sólo quince, no podrá hacer una ráfaga del tipo "vaciar cargador" aunque dispase en ráfaga las quince balas que tiene.

La Potencia de Impacto total de una ráfaga se dividirá entre dos si el blanco (o los blancos) se encuentra a distancia media y entre cuatro si es a larga distancia.

Y por si todo esto fuera poco, los fusiles de asalto disparando en ráfaga multiplican por 2 su encasquillamiento (ENC), y los subfusiles lo multiplicarán por 3.

## RAFAGAS

TIPO DE RAFAGAS	MODIFICADOR DE IMPACTOS	DAÑOS SEGÚN DISTANCIA		
		CORTA	MEDIA	LARGA
Ráfaga Corta	-3	POT x 1/4 FUE	POT x 1/4 FUE /2	POT x 1/4 FUE /4
Ráfaga larga	-4	POT x 1/2 FUE	POT x 1/2 FUE /2	POT x 1/2 FUE /4
Vaciar cargador	-5	POT x FUE	POT x FUE /2	POT x FUE/4

### RAFAGAS CONTRA BLANCOS MÚLTIPLES

Si se elige la opción "ráfaga larga" o "vaciar cargador", es posible alcanzar a más de un blanco. Para ello, se deben seguir los siguientes pasos:

Quien dispare decidirá a cuantos blancos quiere alcanzar en ese asalto.

Se hace una Tirada de Impacto por cada blanco (por supuesto cabe la posibilidad de que se produzca un encasquillamiento en cualquiera de esas tiradas). Se aplicará un modificador adicional de -1 por cada blanco consecutivo (ignorándose por tanto los que se aplican por cambio de blanco y disparos consecutivos cuando se dispara tiro a tiro).

Si se consigue impactar, cada blanco sufrirá la parte de impacto que le corresponde más la Categoría de Éxito de la tirada contra él.

La Potencia del arma se multiplicará por la mitad de la Fuerza del tirador si realiza una ráfaga larga y por toda la Fuerza del tirador si se vacía el cargador.

El resultado de esta operación se dividirá entre el número de blancos.

Además, al calcular la Potencia de Impacto total de una ráfaga contra blancos múltiples, se restará -1 a la Fuerza del tirador y se sumará un blanco más por cada tres blancos o fracción. Es decir, que si hubiera cinco blancos, se repartiría la Potencia como si hubiese seis blancos.



### AMETRALLADORAS

Para emplear una ametralladora ligera se usa la Habilidad de Fusil, y sus disparos, siempre equivalen como si fueran "vacíos del cargador" de un fusil. Su Potencia (POT) está prevista para ello y no hay que multiplicarla por la Fuerza del tirador, pero tampoco se aplican penalizaciones por tirar a ráfagas.

La Característica de Balas (BAL) se refiere al número de asaltos en los que se puede disparar antes de recargar.

Recargar una ametralladora requiere dos asaltos completos.

Para disparar una ametralladora utilizada sin un bípode, trípode o algún apoyo, se debe tener una Fuerza mínima de siete (7), y si no se tiene, por cada punto de Fuerza que tenga menos, se restará 1 (-1) al resultado del dado en las tiradas de Impacto.

La fuerza del tirador impone estos modificadores ya descritos, pero no interviene al calcular los daños de las ráfagas. Si se realiza una ráfaga contra blancos múltiples, cada uno de ellos recibirá un impacto con la Potencia (POT) total del arma y se hará una Tirada de Impacto para cada uno. Cada víctima sufrirá la Potencia (POT) total del arma más la Categoría de Éxito de la tirada contra él en concreto.

Las ametralladoras no sufren las mismas penalizaciones a la hora de calcular la Potencia de sus impactos por la distancia al blanco que se han descrito para los fusiles de asalto y los subfusiles. Su Potencia (POT) únicamente se dividirá entre dos en ataques a larga distancia.



### ESCOPETAS



En lugares cerrados (por ejemplo, dentro de una habitación) reciben una bonificación de +1 a su Manejo (MAN), y en los lugares verdaderamente cerrados (alcantarillas, un pasillo...), reciben un +2.

En cuanto a la penalización por cambio de blanco en un mismo asalto, las escopetas sólo sufren una penalización de -3 en el disparo inmediatamente posterior al cambio de blanco y no sufre negativos si se cambia de blanco inmediatamente antes de hacer el primer disparo de ese mismo asalto.



### FUSIL FRANCOTIRADOR

Los fusiles utilizados por los francotiradores los vamos a considerar "diferentes" de los fusiles "civiles", o mayormente utilizados para la caza.

Estos fusiles, como se ha visto en la sección de Alcances Efectivos de las armas, tendrán un tratamiento especial en cuanto a las dificultades y las distancias, destacando que añaden un alcance más que denominaremos "muy largo".

De manera más o menos habitual, estos fusiles llevarán una mira telescópica, doblando su Alcance Efectivo y excepcionalmente, en estos fusiles reduce en un nivel la dificultad de la Tirada de Impacto en un Nivel. Estos dos beneficios convierten estas armas en devastadoras.

Estos fusiles, si intentan encarar para impactar a un objetivo a bocajarro, se permitirá a la víctima intentar apartar el arma o "esquivar" el disparo a dificultad Fácil.

Este tipo de armas, si son disparados de pie sin apoyo externo tipo bípode o un simple apoyo (un muro...), tendrán un -5 a su Manipulación. En el caso que el tirador esté agachado pero sin el apoyo externo mencionado, tendrán un -2 a su Manipulación.

Por las especiales características de estas armas, aunque es posible hacerlo, para el juego consideramos que nunca podrán ser disparados mientras el tirador se esté moviendo.



## ACCIONES ESPECIALES

### RECARGAR

En las características de cada arma se incluye información sobre el número de cartuchos que admite. Por supuesto, cuando se hayan gastado, ese arma no podrá disparar.

Recargar un arma que utilice cargador o cargador rápido, prácticamente todas las armas, requiere muy poco tiempo, por lo que es posible cambiar el cargador y disparar todos los disparos que permita su valor en Disparos por Asalto (DPA) de dicho arma.

El primer tiro después de recargar sufrirá un modificador a la Tirada de Impacto de -5. Si se renuncia a uno de los disparos el modificador será de -2. Si se emplea un asalto completo para recargar el arma en el siguiente asalto



no se sufrirán modificadores negativos por recargar el arma.

Esta regla para recargar armas que utilicen cargador, da por supuesto que el tirador tiene el otro cargador ya en la mano o en un lugar de fácil acceso (o, en el caso de los fusiles y subfusiles, unido cargador ya vacío). De no ser así, el tirador necesitará un asalto completo para sacar el nuevo cargador de donde esté y colocarlo en el arma.

En las armas que no llevan cargador o se dispone de un cargador rápido, el proceso de recarga es mucho más complejo. En los revólveres se podrá introducir una sola bala sin perder en ello un asalto (siguiéndose las mismas reglas que si se tratase de cambiar el cargador de un arma automática), pero para recargar completamente cualquier arma que no lleve cargador o no se disponga de un cargador rápido, se necesitará emplear un asalto completo.

Todos los Agentes que empleen un asalto completo en recargar un arma, no se considerarán armados a la hora de determinar el orden en que se anuncien las acciones en la Fase de Declaración, por lo que hablarán junto con los que estén desarmados.

### ENCASQUILLAMIENTOS

Cuando en una Tirada de Impacto aparezca un 1 en el D20 (modificadores aparte), cabe la posibilidad de que se produzca un encasquillamiento. Se debe hacer otra tirada con el D20 y si el resultado es igual o inferior a la cifra de Encasquillamiento (ENC) que aparece entre las Características del Arma, algo habrá fallado.

Si se trata de un arma que no emplee cargador (revolver y la mayor parte de las escopetas), el único efecto será que se pierda uno de los disparos. Esa bala o cartucho es defectuoso y no llega a dispararse, pero el arma seguirá funcionando normalmente y la munición que quede se podrá emplear sin problemas. Por supuesto, se puede sustituir la bala defectuosa por otra siguiendo las reglas normales para recargar el arma.

Si se trata de un arma que utilice cargador (pistolas, subfusiles, algunas escopetas o fusiles) un Encasquillamiento significa que, o bien la bala era defectuosa y no llegó a ser disparada, o el casquillo no fue extraído correctamente. Tira un D20, y con un resultado igual o superior a 3, el disparo ha llegado a producirse, y el problema se debe a que el casquillo no ha sido expulsado correctamente. Ese disparo ha



llegado a producirse, calculándose el Daño de la forma habitual. Si el resultado en el D20 es de 1 ó 2, la bala no ha llegado a dispararse.

En cualquier caso, el arma ha quedado temporalmente inutilizada y el resto de la munición que quede en el cargador no se podrá disparar si no se soluciona el encasquillamiento. Para ello, se seguirán las mismas reglas que se emplearían para recargar el arma, aunque se puede dejar el mismo cargador en que estaba la bala que se encasquillase (y aprovechar así la munición que quede).



## ACCESORIOS

### MIRAS TELESCOPICAS

Se puede montar una mira telescópica en cualquier arma (aunque en la realidad no sea práctica habitual montar este tipo de miras en ciertas armas, es perfectamente posible). Prácticamente todas las miras están ajustadas para largas distancias, por lo que el efecto de utilizar uno de estos aparatos es el de multiplicar por dos las distancias consideradas como máximas para los alcances medio y largo (siempre y cuando el tirador emplee un asalto completo en apuntar).

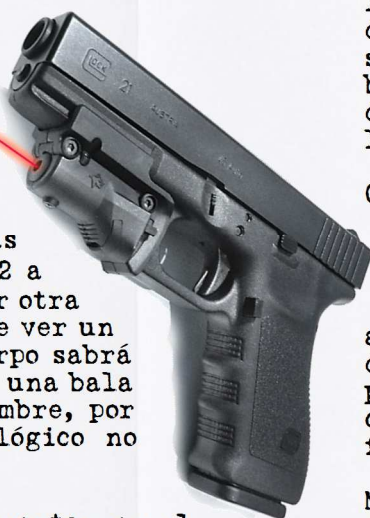
Recordar que en los fusiles para francotiradores, además de doblar el alcance efectivo de los mismos, reduce la dificultad de la Tirada de Impacto en un Nivel.

Una mira telescópica aumenta en +1 el Tamaño (TAM) del arma en que vaya montada.

### MIRAS LASER

Si se monta una mira láser en un arma, ésta proyectará un fino haz de luz roja en el lugar en que impactará la bala. Si se emplea una de estas miras, se aplicará un +2 a la Tirada de Impacto. Por otra parte, si el blanco puede ver un punto rojo sobre su cuerpo sabrá que en alguna parte hay una bala que lleva escrito su nombre, por lo que el efecto psicológico no será nada despreciable.

Algunas miras láser aumentan en +1 el Tamaño (TAM) del arma en que vaya montada, aunque una gran mayoría de las que se montan ahora, no influyen en el Tamaño.



## INTENSIFICADORES DE LUZ ESTELAR

Si se monta uno de estos dispositivos en un arma y se emplea un asalto completo apuntando, en el siguiente no se aplicará la penalización de -5 a la Tirada de Impacto por combate nocturno, que se quedará en una penalización de -1.

En los fusiles para francotiradores, cuando se monte un intensificador de luz, se entenderá que por igual lleva montada una mira telescópica pero esta no doblará las distancias a las cuales se puede realizar un impacto.

Un intensificador de luz estelar aumenta en +2 el Tamaño (TAM) del arma en que vaya montado.

## SUPRESORES

Más conocidos como silenciadores, este silenciador lo que hace es disminuir el volumen del estampido y disfraczarlo por un sonido mucho más inofensivo. Las personas cercanas al blanco atacado dudarán al escuchar un sonido mucho más apagado de lo habitual. De lejos, posiblemente ni siquiera se escuche el sonido, que se confundirá con el ruido de ambiente. De cerca, el disparo se confundirá con un paso, el sonido del viento o cualquier otra situación cotidiana, manteniéndose el factor sorpresa hasta el último segundo.

A un arma a la cual se le incorpora este accesorio se la denominará arma suprimida.

Pero para "silenciarla completamente", se debe utilizar munición subsónica, pues las armas producen dos ruidos: primero, el de los gases en la boca del cañón, y el segundo, la onda acústica generada por la bala al viajar mas rápida que la velocidad del sonido. Solo si la bala es subsónica limitaremos el ruido casi "completamente".

Cualquier arma corta, subfusil o fusil puede montar un supresor, a cambio de aumentar su Tamaño en +2.

Los supresores reducirán la Potencia del arma en 10 Puntos, y cuando se realizan disparos a distancia Muy Larga proporcionan un modificador de -2 (en concreto en los fusiles para francotirador).

Montar o desmontar este accesorio requiere de dos asaltos.

En las escopetas no es algo común, aunque algunos modelos tienen incluidos supresores del ruido.



## CAMUFLAJE DE LAS ARMAS

Una de las características más importantes de un arma es su facilidad para ocultarla, pues delataría claramente o que eres parte de la Ley o un delincuente.

Cada arma corta (y algunos subfusiles) tiene un tamaño definido, tal y como indica la tabla de Armas de Fuego. Además, los diversos complementos que se pueden acoplar a un arma añaden puntos adicionales de Tamaño cuando son instalados.

Cuando un Agente quiera ver si alguien va armado, podrá hacer una tirada de Percepción para detectar su arma a simple vista. La dificultad de esa tirada aparece en la tabla de Detección de Armas, buscando el lugar en que se crucen el Tamaño del arma y el lugar en que se lleva. Por supuesto, esa tirada la hará el Director en secreto (de ese modo, los Agentes nunca sabrán si han fallado la tirada o si alguien está desarmado y no hay nada que detectar).

**TABLA DE DETECCION**

TAMAÑO	1	2	3	4	5
Sobaquera	I	MD	D	N	F
Cintura sin funda	MD	D	N	F	F+1
Cintura con funda	D	N	F	F+1	F+2
Tobillo	D	D	—	—	—

No se puede esconder en el tobillo un arma de Tamaño mayor a 2.

Las armas de Tamaño superior a 5 se detectan automáticamente con una tirada de Percepción a dificultad Fácil + 3 en cualquier posición.

## MUNICIONES ESPECIALES

La potencia que se da en las Tablas de Armas corresponde a los cartuchos más comúnmente empleados para cada tipo de arma y calibre. No obstante, existen algunos tipos de munición más potente que tanto los Agentes e incluso bandas criminales pueden obtener, y que pueden aumentar letalidad de las armas.

Hay muchos tipos de munición diferente: expansiva, frangible, perforantes, trazadoras, incendiaria... o más "particulares" como subcalibradas, Action, THV, CEPP, TIN... Pero solo vamos a hablar de algunas y más "sencillas" de adquirir.

### Punta hueca

En vez de terminar en punta, la bala tiene un hueco abierto en el plomo desnudo. Al impactar, la cabeza de la bala revienta y

abre una herida mucho mayor. Sin embargo, su penetración sobre cualquier cosa que no sea tejido humano baja notablemente.

Cuando se emplee munición de punta hueca contra personas, la potencia de impacto del arma subirá en +5, pero si el blanco está protegido por un chaleco antibalas o dentro de un vehículo (por poner dos ejemplos) su potencia bajará en -7.

La munición de punta hueca se puede emplear en revólveres sin ningún problema. F.n cualquier otro tipo de arma, hará que sea mucho más fácil que se encasquille. Con un 1 o un 2 en una Tirada de Impacto, habrá que hacer una tirada de Encasquillamiento. Además, el Encasquillamiento (ENC) del arma subirá en +10 cuando se utilice munición de punta hueca.

### Dum-Dum

Una modificación casera que consiste en hacer unas muescas en forma de cruz en la cabeza de la bala (lo puede hacer cualquier Agente con una tirada de su Habilidad en Arma Corta a dificultad normal).

Sólo se puede emplear con revólveres (y aún así se aplicarán las reglas de Encasquillamiento que se describieron para las balas de punta hueca para todas las armas excepto revólveres).

La potencia contra blancos desprotegidos aumenta en +4 pero contra blancos con prendas antibalas baja en -10.

### KTW

Empleada exclusivamente con fines militares y policiales (y aún así raramente utilizada) se trata de un cartucho de alta penetración con un revestimiento de teflón o tungsteno.

La potencia del arma aumenta en +7 contra blancos que usen prendas antibalas, +3 en todos los demás casos.

### Flechette

Un cartucho antipersonal relleno de diminutas flechas de acero en lugar de los clásicos perdigones esféricos. Cuando se utilice contra personas (no importa que lleven chaleco antibalas, pero si que estén dentro de un coche o a cubierto por algún material sólido) la Potencia (POT) del arma subirá en +6. Sólo se puede emplear en escopetas.

## CONTENEDOR DE CASQUILLOS

Muy útil cuando no se quiere dejar rastro. Se puede acoplar en fusiles de asalto y subfusiles, pudiendo recoger los



casquillos. El interior del recipiente está forrado para evitar que hagan ruido.

## BIPODES

Se puede instalar un bípode en cualquier arma larga, aunque existe algún modelo pensado para usarse con armas cortas apoyado en lugares como, por ejemplo, la ventanilla de un vehículo.

Un bípode proporciona un bonus de +2 a las Tiradas de Impacto.



## ARMAMENTO

El método para elegir unas armas y otras no ha sido más o menos sencillo, o mejor dicho simple, pues se ha tomado como referencia las armas "más comunes" en Estados Unidos y las más adquiridas por los usuarios.

También aclarar que decir sencillo no equivale a fácil, pues estadísticas y opiniones hay cientos...

## AMETRALLADORAS

MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
M249	+2	-3	200	3*	—	4	R
M60	+1	-2	235	3*	—	3	R
Mk48	+1	-3	235	3*	—	3	R

\* Este valor en las balas, indica las ráfagas que puede realizar antes de tener que cambiar la cinta de munición, y cada ráfaga debe hacerse en

diferentes asaltos, pues cada ráfaga se trata como si fuera un vaciado del cargador.

## ESCOPETAS

MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
AA-12	+3	+1	38	8	—	2	3/R*
AA-12 (con tambor)	0	-2	38	32	—	4	3/R
Benelli M4 Super 90	+4	0	38	7	—	1	2
Remington M870	+3	0	33	8	—	1	1

\* Este valor en los Disparos por Asalto, indica que el arma puede realizar ráfagas, pero con ciertas limitaciones: siempre se entenderá que realiza un

Vaciado de Cargador, aunque se aplicarán las reglas de Rafaga Corta, tanto en Modificadores del Disparo (-3) como en el Multiplicador de Daño (POT x 1/4FUE).

## FUSILES

MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Remington 783	+4	+1	71	5	—	1	1
Ruger American	+5	+2	63	5	—	2	1
Savage 11 Trophy Hunter	+5	+2	57	5	—	1	1

## FUSILES DE ASALTO

MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
AK-47	+5	+1	47	30	—	1	3/R
IMI Tavor	+6	+3	38	30	—	2	4/R
SCAR-H	+4	+1	47	20	—	2	3/R
SCAR-L	+5	+1	38	30	—	2	3/R
AKS-74U	+5	+1	40	30	—	1	3/R
M-4 Carbine	+6	+2	38	30	—	2	3/R
M-14	+4	0	47	20	—	2	2/R
M-16	+5	+1	38	30	—	3	3/R

**AK-47:** Este fusil por cada disparo consecutivo sufrirá un modificador de -2 en lugar del -1 habitual.

**M-14:** Este fusil varía su alcance efectivo para la distancia Larga, siendo de 150 a 700 metros.



## FUSILES (FRANCOTIRADOR)

MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
M-110	+6	+3	45	20	—	3	3
M200 Cheytac (ML)	+5	+1	100	7	—	1	1
M107 Barrett (ML)*	+5	-1	110	10	—	2	2
M99 Barrett (ML)*	+4	0	130	10	—	1	1
M40A5	+7	+2	47	5	—	1	1
AS-50 (ML)*	+4	-1	110	5	—	2	2
LWRC SABR 308	+5	+3	45	20	—	3	3
AWP L96A1	+4	+2	70	10	—	1	1

\* En estas armas no pueden montarse supresores.

ML - Los fusiles marcados con ML, o capaces de abatir un objetivo a distancia Muy Larga, son todos antimaterial, pudiendo atravesar blindajes a discreción del Director y de la munición que lleven, si es con punta de uranio, reforzada...

## PISTOLA

MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Colt 1911 MEU	+5	+1	32	7	3	1	3
Derringer	+10	+4	12	2	1	1	2
Desert Eagle (cal .44 Magnum)	+5	-1	37	8	4	1	2
Desert Eagle (cal .50)	+5	-2	47	7	4	1	2
Glock 18	+7	+2/0	25	21/33	2/3	1/3	3/R
Glock 22 (cal. 40)	+7	+1	33	15	2	1	2
H&K USP P7M10	+7	+2	29	8	3	1	3
M9 (beretta M92S)	+7	0	26	15	3	2	3
SIG P226 (cal .40)	+6	+1	33	15	3	2	2

**Derringer:** Su alcance máximo será de 10 metros.

**Desert Eagle (calibre.44 Magnum):** Cuando realiza un disparo consecutivo, su penalización será de -2 (en lugar del -1 habitual). Este arma no puede utilizar supresores.

**Desert Eagle (calibre.50):** Cuando realiza un disparo consecutivo, su penalización será de -3 (en lugar del -1 habitual). Este arma no puede utilizar supresores.

**Glock 18:** Este modelo puede disparar en modo semiautomático o en modo automático. Al realizar los disparos en modo automático, su Manipulación es cero (0) y su Encasquillamiento será 3. El Tamaño del arma con el cargador de 21 cartuchos será de dos (2) y en el caso de utilizar el cargador de 33 cartuchos, su Tamaño será tres (3).

**Glock 22 (cal. 40):** Este modelo suele ser el entregado por el propio FBI a sus Agentes tras superar la Academia de Quantico.

**P226 (cal .40):** Cuando realiza un disparo consecutivo, su penalización será de -2 (en lugar del -1 habitual).

## REVOLVER

MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
Astra 680	+6	0	31	6	1	1	3
Dan Wesson 44v	+5	+1	38	6	5	1	1
Llama Supercomanche	+4	-1	40	6	5	1	1
Rossi 68	+7	+1	27	6	2	1	3
Ruger Speed-six 206	+5	+1	26	6	2	1	3
S&W .44 Mag.Mod.29	+5	+1	38	6	4	1	1
Smith & Wesson 586	+6	-1	34	6	5	1	2
Taurus 85	+5	-1	26	6	2	1	3



## SUBFUSIL

MODELO	INI	MAN	POT	BAL	TAM	ENC	DPA
FN P90	+7	+1	27	50	4	3	3/R
KA PDW	+6	+2	32	30	5	2	3/R
MP5A3	+5	+3	29	30	5	2	3/R
MP5K	+7	+1	29	30	3	2	3/R
MP7	+5	+1	26	30/40	3/4	2	4/R
PP-2000	+5	0	29	44	4	3	3/R
UMP 40	+4	+1	35	30	4	2	2/R
Uzi	+5	+1	30	32	3	2	3/R

**MP7:** Este arma puede disponer de un cargador de 30 cartuchos y su Tamaño será 3, pero si utiliza el

cargador de 40 cartuchos, su Tamaño se incrementará a 4.





# ARMAS ARROJADIZAS

Denominamos armas arrojadas a todas aquellas que se utilicen a distancia pero no sean de fuego: arcos, ballestas, u objetos contundentes que se arrojen contra un enemigo.



## FASE DE DECLARACION

Los Agentes que vayan a emplear un arma arrojada anunciarán sus acciones tal y como ya se explicó anteriormente.



## FASE DE ACCIONES

### INICIATIVA

La tirada de Iniciativa se hará de la forma habitual, sumando al resultado de una tirada de D20, su Nivel en la Habilidad que utilice el Agente y el Modificador a la Iniciativa del tipo de arma que vayan a emplear.

En la tabla de Armas Arrojadas sólo se dan los modificadores a la iniciativa del arco, la ballesta y el cuchillo arrojado, pues pueden ser los más comunes o fáciles de encontrar. Es imposible dar datos completos para todos los objetos que se puedan lanzar con intención de herir al contrario en un combate, pero, si el objeto que se vaya a arrojar aparece en la tabla de Acciones en Combate Cuerpo a Cuerpo, resta dos a su iniciativa cuando se emplee a distancia.

Como regla general, cuando un Agente quiera lanzar un objeto que no aparezca en la tabla de Acciones en Combate Cuerpo a Cuerpo, el modificador a la Iniciativa estará entre -5 y -2 (más baja cuanto más voluminoso sea el objeto).

### MOVIMIENTO

En combate con armas arrojadas se aplican los mismos modificadores y restricciones al movimiento que se describieron para las armas de fuego.

### ALCANCES

Cuando se emplee un arma arrojada, su alcance efectivo dependerá de si se trata de un arma diseñada para ser utilizada de esa forma (arco, ballesta o cuchillo) o de si se trata de un simple objeto que se arroja.

En la tabla de Armas Arrojadas, están las distancias consideradas como bocajarro, corta, media o larga. Si se trata de un simple objeto que se lanza, las distancias dependerán de la Fuerza de quien la utilice.

La dificultad de la Tirada de Impacto, dependerá de la distancia a la que se encuentre el blanco, igual que en el Combate con Armas de Fuego: fácil a bocajarro, normal a corta, difícil a media y muy difícil a larga. Se sumarán o restarán los mismos modificadores que se emplean para las armas de fuego, siempre y cuando sean aplicables a la situación.

### DAÑOS

En la tabla de Armas Arrojadas encontrarás también la Potencia del arco, la ballesta y el cuchillo. La Potencia del resto de los objetos, será la misma que aparece en la tabla de Acciones en Combate Cuerpo a Cuerpo: ataques con armas. La Potencia de Impacto se calculará sumando la Categoría de Golpe de la Tirada de Impacto (recordemos que la Categoría de Golpe es igual a la mitad de la Categoría de Éxito), la Fuerza del atacante dividida entre dos (redondeando las fracciones hacia abajo) y la Potencia del Arma.

Cuando se lance un ataque a larga distancia, la Potencia de Impactos se dividirá entre dos.

Un arco podrá lanzar una flecha por asalto, una ballesta podrá lanzar un virote cada dos asaltos y se podrán lanzar hasta dos cuchillos por asalto.



## ARMAS ARROJADIZAS

Arma	Bocajarro	D. Corta	D. Media	D. Larga	Iniciativa	Potencia
Ballesta	1 metro	2-50 metros	50-100 metros	100-150 metros	+0	+30
Arco	1 metro	2-45 metros	45-75 metros	75-120 metros	-1	+25
Cuchillo	1 metro	2-11 metros	11-14 metros	15-30 metros	+1	+12

DISTANCIA	METROS
Bocajarro	1
D. Corta	FUE x 1
D. Media	FUE x 2
D. Larga	FUE x 3

Si es necesario emplear las dos manos para lanzar el objeto, los alcances se reducirán a la mitad



## GRANADAS

Aunque realmente no es un arma arrojadiza, su fundamento al usarla si es arrojarla, y por ello la hemos incluido en este apartado.

A pesar de que no suelen formar parte del equipo habitual de un Agente del FBI, las granadas pueden ser especialmente efectivas en aquellas situaciones en que se necesite una gran potencia de fuego y en situaciones y lugares concretos, pues al provocar daños de modo indiscriminado limita seriamente su uso en ambientes urbanos.

### GRANADAS EN COMBATE

Un Agente que quiera lanzar una granada deberá anunciarlo durante la Fase de Declaración como si se tratase de un Arma Arrojadiza cualquiera. Podrá lanzarla como máximo, a una distancia igual a su Fuerza en metros multiplicada por tres (x3). El modificador de Iniciativa de las granadas es de -4 y la granada estalla al principio del asalto inmediatamente posterior a aquel en que se lanzasen, justo antes de la Fase de Preparación.

### DAÑOS DE LAS GRANADAS

Dos son los tipos más comunes de granadas: las ofensivas y las defensivas.

#### Granadas defensivas

Diseñadas para defender posiciones, y por tanto, la mejor forma de lanzarlas es desde un punto en el que se esté a cubierto (desde una trinchera al exterior, desde detrás de una pared razonablemente sólida, etc.). También conocidas como granadas de fragmentación, saturan de

metralla un área, por lo que el lanzador también sufrirá las consecuencias de la explosión si se encuentra en campo abierto.

Los Agentes que se encuentren a dos metros o menos del punto de explosión de una granada defensiva, sufrirán un impacto de 50 Puntos de Potencia. A partir de esa distancia, se perderá 3 Puntos de Potencia de Impacto por cada metro de distancia del punto de explosión. Los Agentes que se encuentren a cinco metros o más pero en posición de "cuerpo a tierra", dividirán la Potencia del Impacto entre 2.

#### Granadas ofensivas

Están preparadas para que el lanzador pueda emplearlas en campo abierto con relativa seguridad y en lugar de proyectar metralla, su letalidad viene dada por la potencia de su carga explosiva, por lo que su radio de acción es mucho menor.

Una granada ofensiva provoca un Impacto de Potencia 45 a los Agentes que se encuentren a menos de dos metros del punto de explosión. A partir de esa distancia, la Potencia baja seis Puntos por cada metro.

### OTROS TIPOS DE GRANADAS

#### Gas lacrimógeno

Estas granadas, en principio no letales, contienen un gas lacrimógeno muy similar al empleado por las fuerzas antidisturbios de todo el mundo. Estallan en el momento en que impactan contra el suelo y crean una nube de gas que crece a razón de un metro de diámetro por asalto durante cuatro asaltos, para permanecer activas durante un Turno en campo abierto y tres en lugares cerrados. Los Agentes que se encuentren dentro de una de estas nubes de gas y no vayan protegidos por una

máscara perderán la Iniciativa respecto a los que estén a salvo de los gases de forma instantánea. Además, su Percepción bajará en -4 y todas sus tiradas de D20 restarán -1, además se sufre una penalización de -3 por disparar a través de una nube de gas.

Bastará con una máscara antigás que proteja los ojos del Agente para anular el efecto de esta granada (salvo el hecho de que el humo no deja ver al otro lado de la nube).

### Aturdiidora

También conocida como flashbang, esta granada provoca una detonación tremendamente ruidosa y despierta una luz brillantísima. Cualquiera que se encuentre a menos de dos metros del Punto de Impacto quedará ciego y sordo (Nivel cero en Percepción) a todos los efectos durante dos asaltos, para luego ir recuperando un Nivel en cada asalto. Esta penalización afectará a todas las acciones

que puedan estar relacionadas con la Percepción, como por ejemplo disparar un arma.

Unas simples gafas de sol y unos tapones en los oídos, una protección fácilmente disponible, puede atenuar los efectos de la granada (solo baja a la mitad la Percepción durante dos asaltos para ganar luego un nivel por asalto). Si se utiliza los cascos protectores adecuados, como los de los equipos especiales, sólo se perderá un Nivel de Percepción durante dos asaltos.

La granada sigue emitiendo luz durante tres asaltos, suficiente para iluminar perfectamente una habitación cerrada de 6 x 6 metros, y en el caso de disparar a través de la "llamarada" se sufrirá una penalización de -2.

Por cierto, estas granadas dejan "inútiles" a los visores de infrarrojos.





# EQUIPO DE PROTECCION

Los equipos de protección son tremendamente efectivos contra las armas cortas, escopetas, subfusiles y metralla, cuando reciben impactos de fusiles pierden efectividad, aunque siguen proporcionando una mínima protección.



## CHALECO LIGERO

Se puede llevar por debajo de la ropa normal sin que interfiera la libertad de movimientos del Agente y ofrece una protección moderada, siendo plenamente efectivos contra las siguientes armas:

- ✓ Armas cortas con Potencia de Impacto inferior a 29 a cualquier distancia.
- ✓ Todas las armas cortas a distancia larga.
- ✓ Subfusiles de Potencia inferior a 32 a cualquier distancia.
- ✓ Todos los subfusiles a larga distancia.
- ✓ Escopetas a distancia media y larga.
- ✓ Frente al resto de las armas ofrece protección parcial.

Cuando un Agente que lleve este tipo de chaleco sufra un impacto de cualquier arma, se debe tirar 1D20, y si el resultado es un 13 o más, la bala ha impactado en el chaleco, y en el caso que se trate de un ataque efectuado con un arma contra la cual el chaleco sea plenamente efectivo, el Agente perderá solo 1 Punto de Vida, como si hubiera sufrido un ataque en cuerpo a cuerpo, pues sigue sufriendo la energía cinética de la bala.

Si el ataque proviene de un arma contra la cual el chaleco sólo ofrece protección parcial, se seguirá el mismo procedimiento, pero restando 25 Puntos a la Potencia (POT) del arma atacante. El daño que sufra el atacado se tratará como el normal de un arma de fuego.



Contra granadas y explosivos ofrece una protección limitada, restando 20 a la Potencia de estos.



## CHALECO PESADO

Se trata de un chaleco más aparatoso y visible, siempre por encima de la ropa, que ofrece una protección mucho más efectiva, y que complica la libertad de movimientos del usuario, es decir que implica un -1 a la Destreza del Agente y a sus Habilidades asociadas, menos a las Habilidades de Armas de Fuego.

Si alguno de los Agentes desea "ocultar" el chaleco colocándose una gabardina o abrigo amplio, la Destreza se reducirá en un -3 y en este caso, también se verán afectadas las Habilidades de Armas de Fuego.

Este chaleco es plenamente efectivo contra:

- ✓ Armas cortas de Potencia inferior a 33 a cualquier distancia.
- ✓ Armas cortas de mayor Potencia a larga distancia.
- ✓ Subfusiles de Potencia inferior a 33 a cualquier distancia.
- ✓ Todos los subfusiles a larga distancia.
- ✓ Escopetas todas las distancias excepto a bocajarro.
- ✓ Fusiles de asalto con Potencia inferior a 42 a larga distancia.
- ✓ Frente al resto de las armas sólo ofrece protección parcial.

Se siguen las mismas reglas que con el chaleco ligero, pero detendrá la bala con un 12 o más en 1D20 y en el caso de solo proteger parcialmente, restará 29 Puntos a la Potencia (POT) del arma atacante.

Este modelo también ofrece cierta protección contra granadas y explosivos, restándose 35 Puntos a su Potencia.





## CHALECO PESADO INTEGRAL

Básicamente igual al modelo anterior, pero más largo, pues cubre el abdomen hasta un poco por debajo de la pelvis. Implica un -1 a la Destreza del Agente y a sus Habilidades asociadas, incluidas las Habilidades de Armas de Fuego.

Se siguen las mismas reglas que con el chaleco pesado, pero detendrá la bala con un 11 o más en 1D20 y en el caso de solo proteger parcialmente, restará 29 Puntos a la Potencia (POT) del arma atacante.



## CASCO TACTICO

Los cascos tácticos incorporan e incluso integran mejoras como sistemas de comunicación o de visión, ya sean prismáticos, amplificadores de luz o incluso visores térmicos. La protección que es la misma que la de un chaleco integral, pero con las siguientes diferencias.

Para detener la bala es necesario obtener un 17 o más en el D20.

Si se utiliza uno de estos cascos en conjunción con un chaleco, las ventajas serán acumulativas. Si el chaleco no logra detener el ataque, se tirará el D20 para ver si ha impactado en el casco.

Frente a las granadas y explosivos solo resta 10 Puntos a su Potencia, o +10 si se utiliza junto a un chaleco.





# EXPLOSIVOS

En realidad, cuando se utiliza un explosivo cuando se pretende destruir "algo", resulta tan importante saber donde colocar la carga como qué cantidad de explosivo se va a necesitar. Por otra parte, su uso "en combate" está bastante restringido porque su eficacia como arma antipersonal no es tan grande como pueda parecer, empleándose generalmente en operaciones de sabotaje y demolición.



## PREPARAR UNA CARGA

Si se posee explosivo en buenas condiciones pero el detonador es de construcción casera, se deberá hacer una tirada de Explosivos, variando la dificultad según las condiciones en las que se trabaje. Por ejemplo, para construir una bomba de relojería con un despertador unas cuantas pilas de petaca, un rollo de cable fino y las herramientas necesarias (destornilladores, alicates grandes y pequeños, un rollo de cinta aislante...) la dificultad será Normal.

En caso de fallarse la tirada, cabe la posibilidad de que la carga estalle al conectarse el detonador. Tira un 1D20, y con un 19 o un 20 la bomba explotará instantáneamente. Si el detonador va conectado a un mecanismo de retardo de la explosión, con un resultado entre 10 y 18 no explotará. Con un resultado entre 1 y 9 el detonador se activará pero no en el momento deseado. El resultado que se haya obtenido en la última tirada de dado multiplicado por 10 será el porcentaje de tiempo por el que se produzca el fallo (queda a discreción del Director si es antes o después).

Si el detonador no va unido a un mecanismo de tiempo, con un resultado entre 1 y 18 sencillamente la carga no estallará.

Cuando un Agente quiera, además, elaborar su propio explosivo de forma casera, puede elegir usar la habilidad Química y no la de Explosivos. Si cuenta con los "ingredientes" apropiados la dificultad irá de Fácil a Difícil, y en el

caso que los componentes no estén en buenas condiciones, de Muy Difícil a Imposible. Si la tirada falla, se calcula la diferencia entre el resultado mínimo para haber tenido éxito y el resultado real. Se tirará otra vez el D20 y si el resultado es igual o inferior a esa cifra, el artefacto explotará en las manos al "artificiero". En caso contrario, la carga no estallará cuando sea colocada.

Muchos son los componentes con los que se puede elaborar explosivos caseros, pudiéndose conseguir, por ejemplo, en tiendas de productos químicos. La Potencia media del explosivo casero será de 10 Puntos de Impacto por cada 250 gramos, pudiendo variar pero nunca será mayor que la del equivalente de producción industrial.

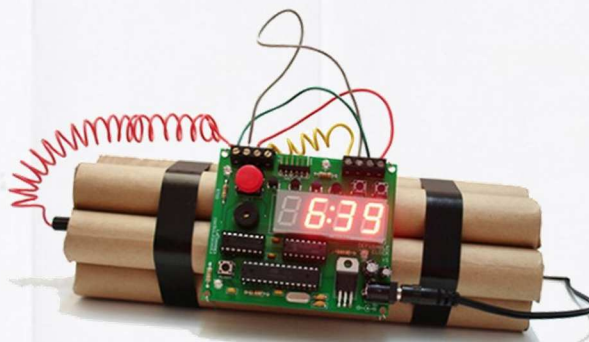


## DAÑOS

Los explosivos de por sí, es decir, sin estar rodeadas por una camisa de fragmentación o cualquier elemento más o menos casero que despidan metralla en la explosión (por ejemplo, un recipiente lleno de tornillos) no tienen mucha eficacia antipersonal. Cuando se coloque una carga explosiva, se seguirán las mismas reglas de disminución de daños por distancia al punto de explosión que en el caso de las granadas ofensivas.

Fallar una tirada de Explosivos en el momento en que se coloque una carga en el punto en que se desee no hace que ésta explote. Si se falla la tirada la Potencia de la carga bajará a la mitad, si se obtiene éxito será la indicada para cada tipo de explosivo y si se consigue una Categoría de Éxito de 3 o más se sumará un 25% más a la Potencia de Impacto.

Los daños que damos para cada tipo de explosivo son acumulativos, el doble de cantidad tiene el doble de potencia.





## ALGUNOS EXPLOSIVOS

### EXPLOSIVO PLASTICO

Sin duda la opción perfecta para el sabotaje, y generalmente se ofrece en bloques de un kilogramo envuelto de forma de hacerlo impermeable, con una consistencia un poco más densa que la plastilina.

Muy estable, pudiéndose moldear para adaptarlo a la forma del lugar en el que se coloque, aumentando su eficacia frente a otros tipos de explosivos. Este explosivo puede sumergirse en agua y si sufre un impacto de bala no sucederá nada, pues sin un iniciador (detonador) difícilmente explotará.

Su efectividad antipersonales muy limitada.

250 gramos de explosivo plástico tienen una potencia de 20 Puntos de Impacto.

### CORDON DETONANTE

A primera vista, un cable eléctrico un poco más grueso de lo normal, se trata en realidad de fina "manguera" de plástico rellena de explosivo. El cordón detonante está diseñado para servir de detonador a otras cargas, pero por sí mismo puede servir para pequeños trabajos.

La forma de utilizar este explosivo, es enrollándolo alrededor de aquello que se quiera volar, y la explosión cortará limpiamente en ese punto. Los dos usos más comunes son la voladura de árboles, la ruptura de raíles de tren... En diferentes conflictos armados, los transportes de prisioneros se han hecho con estos "unidos" sus cuellos por cordón detonante, así si uno intentaba escapar toda la línea de prisioneros era decapitada.

El cordón detonante tiene un Punto de Potencia de Impacto por cada centímetro de longitud a una distancia máxima de un metro. Más allá de un metro no tiene una eficacia real en el uso habitual.

### T.N.T.

No demasiado eficaz en demoliciones por no ser maleable, generalmente es empleado cuando no hay nada mejor para poder elegir. Tiene un tono entre marrón y amarillo, y generalmente se presenta en barras. Es bastante estable (aunque no tanto como el explosivo plástico) y si se quiere almacenar durante largos períodos de tiempo es conveniente que no se exponga a la luz ni al calor.

250 gramos de T.N.T. tienen una Potencia de Impacto de 18.

### NITROGLICERINA

Un explosivo líquido y tremendamente inestable. Así, por cada Punto de Impacto que sufra un recipiente que contenga nitroglicerina hay un 10% de probabilidades de que estalle.

25 gramos de nitroglicerina tienen impotencia de 20 Puntos de Impacto.

### DETONADORES

Para hacer estallar cualquier explosivo es prácticamente imprescindible emplear un detonador, básicamente se trata de una pequeña carga explosiva y algún mecanismo que retarde la ignición. Me aquí algunos de los modelos más comunes:

**Mecha de seguridad:** La clásica mecha consistente en un cordón relleno de pólvora negra y recubierto por un aislante impermeable. Tras ser prendida, la mecha se va consumiendo, y dependiendo de sus composición de manera rápida o lenta.

**Detonador eléctrico:** Una pequeña batería unida a un dispositivo que produce una chispa. Se puede ajustar el retardo, desde instantáneo (explota en cuanto se activa) hasta tres asaltos. Hay otro modelo que incorpora un reloj y puede prepararse para que se active tras un periodo de tiempo.

**Detonador de presión:** Este modelo se activa cuando se ejerza sobre él una presión concreta.

**Detonador de alivio de presión:** Exactamente igual que el anterior, pero se activa cuando deja de haber peso sobre él. Ambos se utilizan muy a menudo para montar trampas "cazabobos".



### METRALLA

Para aumentar la letalidad de un explosivo se puede colocarla carga en un recipiente lleno de elementos metálicos que tras la explosión salgan despedidos a gran velocidad. Cualquier cosa puede servir como metralla; tornillos, tuercas, trozos de chapa etc. Si se coloca una cantidad de metralla con un peso igual al doble del explosivo que lleve la carga la potencia de impacto se multiplicará por dos al calcular los Daños sobre las personas, y por 1,5 contra objetos inanimados.



## MINA ANTIPERSONAL

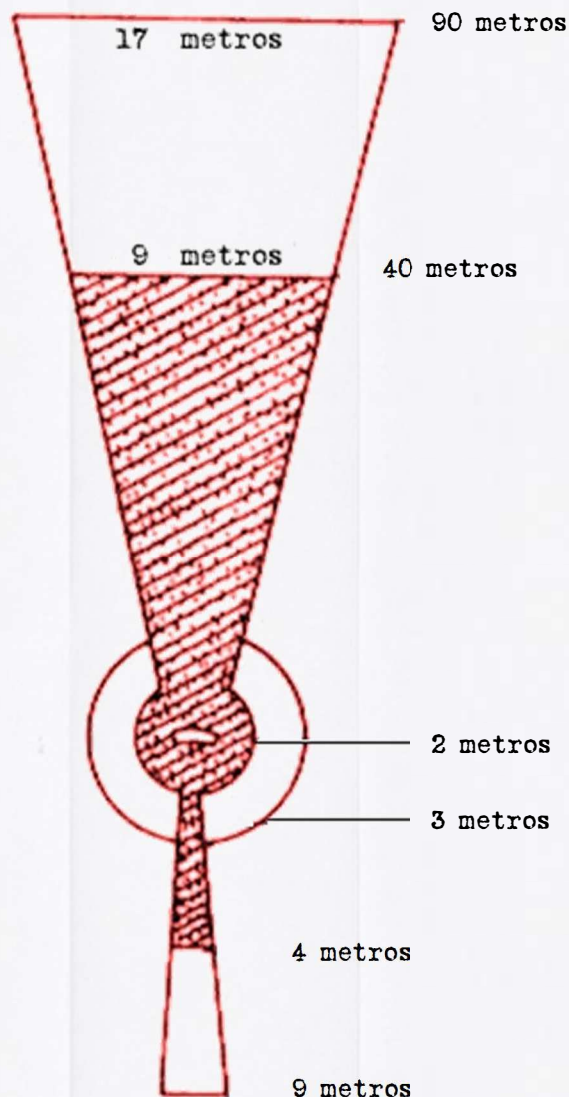
Más conocida como Claymore, esta mina antipersonal tiene dos claras ventajas en el uso de este tipo de arma: la primera es su efectividad y la segunda es que son empleadas por el ejército americano en grandes cantidades y por tanto son fácilmente conseguibles en el mercado negro. Es sin duda se trata de un arma increíblemente versátil y con un poco de imaginación sus posibilidades son inagotables.

La Claymore es un arma esencialmente defensiva, ya que se clava (generalmente) en el suelo con unas varillas y se acciona a distancia por cable, ya sea al paso de la víctima o por acción del "atacante".. Últimamente se tiende a accionarlos a través de dispositivos láser, que al interrumpirse el haz del láser, detona la mina.

En la parte trasera lleva una plancha de sólido metal, luego una placa de explosivo plástico y por fin un contenedor con bolas diminutas de acero. Cuando es accionada, la Claymore proyecta una nube mortal de metralla que barre todo aquello que se encuentre por delante.

Además del detonador normalizado, que se activa pulsando un conmutador, se pueden conseguir detonadores de lámina depresión o de alivio de presión. Son láminas del tamaño de un folio que se conectan por un cable a la mina. Cuando algo de más de 35 kilos pise la lámina de un detonador la claymore estallará. Si se trata de un detonador de alivio de presión, se activará la mina cuando se retire lo que se encuentre sobre la lámina en ese momento.

En la ilustración puede verse su radio de acción y los daños que provoca.



La zona afectada no rayada provocará una Potencia de Daño de 35, pero en la zona rayada, su Potencia será de 55.





# SOBRE RUEDAS

Para el FBI, los vehículos a motor son algo más que un simple medio de transporte. Los Agentes pasan tanto tiempo realizando prácticas de conducción como en la galería de tiro, pues muchas veces ser rápido y preciso al volante es lo que se precisa.

Todos utilizamos coches, motos o camiones de forma habitual, pero los Agentes lo harán de una forma muy especial. Para ellos, un vehículo es un arma, a menudo mucho más letal que el más potente de los fusiles de asalto. De sus reflejos al volante, de su capacidad para asumir riesgos, de su coraje y, en definitiva, de su pericia como conductores, va a depender su vida muy a menudo.



## LOS VEHICULOS

Todos los vehículos poseen una serie de Características, y dividiremos sus tipos en motos, coches, furgonetas, todo-terrenos y camiones. A continuación se explican estas Características básicas de los vehículos:

- ✓ **Nombre:** La denominación de ese modelo
- ✓ **Estructura:** Representa la capacidad del vehículo para encajar daños. Un coche con muchos Puntos de Estructura será más seguro para sus ocupantes y tendrá menos probabilidades de quedar inutilizado por un accidente.
- ✓ **Puntos de Velocidad Máximos (P.Ve. Máximos):** La velocidad de un vehículo se mide en Puntos de Velocidad (P.Ve.) y cada Punto de Velocidad equivale a 10 kilómetros por hora. Así, los Puntos de Velocidad Máximos representan simplemente la velocidad máxima a la que puede correr un vehículo.
- ✓ **Aceleración:** La cantidad máxima de Puntos de Velocidad que puede aumentar un vehículo en un mismo asalto.
- ✓ **Maniobrabilidad:** Representa la respuesta a los mandos de un vehículo. Un coche con muchos puntos de Maniobrabilidad podrá, por ejemplo, girar en curvas muy cerradas con menos probabilidades

de salirse de la carretera que uno con poca maniobrabilidad. Por supuesto, una maniobrabilidad alta hace que el vehículo sea más fácil de conducir.

Siempre que un conductor haga una tirada de su habilidad conducir, deberá sumar o restar esta Característica de su vehículo al resultado del D20.



## DISTANCIAS

A partir de ahora vamos a distinguir entre persecuciones a larga distancia y a corta distancia. Mientras que las persecuciones a larga distancia siguen la secuencia de juego a base de turnos, a corta distancia se aplica la secuencia a base de asaltos (cuando dos vehículos se mueven a gran velocidad y a unos pocos metros de distancia, la situación se parece mucho a la de un combate; en unos pocos segundos pueden pasar muchas cosas).

## PERSECUCIONES A LARGA DISTANCIA

Se considera una persecución a larga distancia a todas aquellas situaciones en las que perseguido y perseguidor se encuentren a una distancia entre 40 metros y el límite de visibilidad (que variará según las circunstancias, es mucho más difícil ver un coche a diez metros de distancia si acaba de girar en una curva, que ver a ese mismo coche en una recta a doscientos metros). Tan pronto como perseguidor y perseguido se encuentren a menos de cuarenta metros, se considerará como persecución a corta distancia.

Si el perseguidor lleva una velocidad mayor que la del perseguido y la carretera no tiene desvíos ni intersecciones, es evidente que acabará alcanzándole. El Director determinará el momento exacto en que el perseguidor se coloque a menos de cuarenta metros del perseguido.

Sin embargo, si hay desvíos en la carretera o se circula dentro de una ciudad, el perseguido puede intentar despistar al perseguidor. Para no perder la pista de su objetivo, el perseguidor deberá superar una tirada de Seguimiento o Percepción (a mucha más dificultad). El

nivel de Dificultad lo decidirá el Director basándose en la situación de ambos vehículos.

Si el perseguidor falla su tirada de Seguimiento, o si simplemente no puede ver por cualquier razón al vehículo que persiga, podrá hacer una tirada de Intuición. Si esa tirada se hace tras haber fallado una de Seguimiento, su dificultad será mayor en un Nivel a la de la tirada de Seguimiento que se fallase (si la dificultad de esa primera tirada ya era de Imposible, esa seguirá siendo la dificultad de la segunda).

Si el perseguido se mueve a más Puntos de Velocidad que el perseguidor, podrá escapar.

## **PERSECUCIONES A CORTA DISTANCIA**

Tan pronto como perseguidor y perseguido se encuentren a menos de cuarenta metros, se aplicarán las reglas de Persecución a corta distancia. En este tipo de persecuciones se siguen unas reglas parecidas a las del combate, estando cada asalto dividido en tres fases: Fase de Preparación, Fase de Declaración, y Fase de Acciones.

Es importante aclarar que esta secuencia sólo la seguirán los Agentes que conduzcan. Si a bordo de los vehículos que participen en la persecución hay Agentes que vayan a combatir, deberán seguir la secuencia que ya se explicó anteriormente.

Vamos a ver más de cerca cada una de ellas.



## **FASE DE PREPARACION**

Todos los Agentes que deban superar alguna tirada para participar en la persecución (por ejemplo, por los efectos de un Rasgo Personal) lo intentarán. Si en ese asalto va a tener efecto una Capacidad Especial, lo hará en este momento.

A continuación, el Director describe brevemente la escena de modo que no queden dudas.



## **FASE DE DECLARACION**

Todos los Agentes que conduzcan un vehículo deberán anunciar en voz alta lo que van a intentar hacer en ese asalto. El Director será quien declare las Acciones de los Actores de Reparto (P.N.J.). El orden en que declaren será inverso al orden de marcha, es decir, el primero en declarar sus Acciones será el que vaya en el último lugar.

El orden en que se declaren las acciones no será el mismo en que se ejecuten.



## **FASE DE ACCIONES**

Una vez que todos los Agentes hayan declarado sus acciones, se pasará a realizarlas. Se seguirá una secuencia similar a la del combate: primero se hará una Tirada de Iniciativa para ver el orden en que actúan los Agentes, y luego se resolverán sus maniobras.

### **INICIATIVA**

Todos los conductores que participen en la persecución deberán hacer una Tirada de Iniciativa. Cada uno de ellos tirará 1D20 al que se sumará el Nivel en Conducir (coches, motos o camiones, según el vehículo que se emplee) del Agente o P.N.J. Las acciones se resolverán empezando por aquél que haya obtenido el resultado más alto, y terminando por el que haya conseguido el más bajo.



## **MANIOBRAS**

Cada vez que un Agente que conduzca un vehículo quiera hacer una maniobra, deberá superar una tirada de su Habilidad en Conducir (coche, camión o moto, dependiendo del vehículo que utilice en ese momento). A esa tirada la llamaremos de ahora en adelante Tirada de Maniobra. Para hacer una Tirada de Maniobra, se hará una tirada en la Tabla de Acciones, sumándose al resultado en el D20 la Maniobrabilidad del Vehículo que se utilice.

Si se falla la Tirada de Maniobra, se deberá hacer a continuación una Tirada de Control. Para hacer una Tirada de Control, se puede realizar de dos modos:

Se hará una tirada de la Habilidad de Conducir con un nivel de dificultad Fácil, al que se sumará al dado la Maniobrabilidad del Vehículo y se restará la diferencia entre el resultado obtenido en la Tirada de Maniobra y el resultado mínimo con el que se hubiese superado dicha tirada.

O bien, se puede realizar una segunda tirada con la Habilidad Conducción Especial a dificultad Fácil, sumando o restando solo los modificadores del vehículo. Esta Habilidad no es de uso común, y practicarla es una gran ventaja contra aquellos que no la tienen.

Si se supera una Tirada de Control, la maniobra habrá fracasado, pero no habrá otros efectos y la persecución seguirá su ritmo normal. Si se falla la maniobra, se habrá producido un accidente. Los accidentes se explicarán más adelante, en este mismo capítulo.

En la tabla de maniobras básicas, encontrarás la dificultad de una serie de maniobras básicas, que dependerá del tipo de vehículo que la realice (coche, furgoneta, todo terreno, camión o moto).

Hay otras maniobras básicas cuya dificultad es fija, y por tanto no aparecen en la tabla de maniobras básicas.

MANIOBRAS				
Vehículo	Adelantamiento	Giro 180°	Giro 90°	Atrás y giro
Motos	F	N	F	--
Coches	F	D	N	D
Todo-terrenos	F	D	N	D
Furgonetas	F	D	N	D
Camiones	N	MD	D	MD

## MANIOBRAS BASICAS

- ✓ **Acelerar:** Si sólo se pretende acelerar, no es necesario tirar dados. Todo vehículo puede acelerar en un asalto la cantidad de Puntos de Velocidad que indique su característica de Aceleración como máximo.
- ✓ **Frenar:** Un conductor puede reducir la velocidad de su vehículo hasta un máximo de tres veces su Aceleración en un mismo asalto sin tener que tirar dados.
- ✓ **Frenada brusca:** El fin de esta maniobra es detener un vehículo en el menor tiempo posible. Para hacer una frenada brusca, el conductor deberá superar una Tirada de Control. Si la supera, los Puntos de Velocidad que lleve su vehículo en ese asalto podrán bajar hasta un máximo de 20 Puntos de Velocidad.

Si el vehículo con el que se haga una frenada brusca se mueve a más de 20 Puntos de Velocidad, se necesitará otro asalto para completar la maniobra. En ese segundo asalto, se deberá superar otra Tirada de Control (no se puede hacer una frenada brusca en un asalto, y terminar de detenerse con

una frenada normal en el siguiente).

Después de una frenada brusca, el vehículo quedará cruzado en la carretera, salvo que las Tiradas de Control se realicen con la Habilidad de Conducción Especial, que permitirá dejar el coche en la posición que se desee (a excepción de cambiar 180° la dirección de marcha).

- ✓ **Adelantamiento:** El fin de esta maniobra es colocarse delante o en paralelo al vehículo que se encuentre inmediatamente delante, por tanto es imprescindible que el vehículo que intente esta maniobra lleve una velocidad mayor que la del que se pretenda adelantar.

Si el vehículo que se quiere adelantar no se opone al adelantamiento, no será necesario tirar dados. Si el vehículo que se pretenda adelantar es conducido por un Agente que no quiera ser adelantado, será necesario superar una Tirada de Maniobra. La dificultad de esa tirada aparece en la tabla de Maniobras Básicas.

Si se tiene éxito en una maniobra de Adelantamiento, el conductor adelantado tendrá derecho a realizar una "contramaniobra". Esta



contramaniobra no necesita ser anunciada durante la Fase de Declaración, pero el conductor que la realice perderá su próxima acción (en ese mismo asalto si aún no ha realizado su acción, o en el posterior si ya la había realizado, es algo muy parecido a Esquivar en Combate Cuerpo a Cuerpo).

La dificultad de esta contramaniobra será Fácil, pero se restará al D20 la Categoría de Éxito de la Tirada de Maniobra.

Si el vehículo que se pretendía adelantar fracasa en su contramaniobra, deberá superar una Tirada de Control de la forma habitual. Si tiene éxito, el adelantamiento no se producirá, pero el conductor que intentaba esa maniobra no deberá hacer una Tirada de Control.

Si una moto intenta hacer un Adelantamiento, la dificultad de la contramaniobra no será Fácil, sino Normal.

- ✓ **Giro de 180 grados:** El fin de esta maniobra es invertir el sentido de marcha del vehículo de forma brusca. Los camiones no podrán realizar esta maniobra.

Para hacer un giro de 180°, es imprescindible tener un carril libre a la izquierda o a la derecha. Si los Puntos de Velocidad del vehículo son iguales o inferiores a diez (10) se necesitará un asalto para realizar esta maniobra. Si son superiores se necesitarán dos asaltos. Al final de la maniobra, la velocidad máxima será igual a la Aceleración del vehículo (pues la velocidad del vehículo llega a 0 durante esta maniobra).

- ✓ **Giro de 90 grados:** El fin de esta maniobra es girar de forma básica.
- ✓ **Adelantar y cruzarse:** El fin de esta maniobra es adelantar a un vehículo y quedar detenido en perpendicular a él para obligarle a detenerse. Para realizar esta maniobra se deberá hacer un Adelantamiento, y si se tiene éxito, se hará a continuación una Tirada de Control. Si se supera, la maniobra se habrá completado (si se falla, se deberá hacer otra Tirada de Control).

Una vez que se haya realizado esta maniobra, el vehículo que haya sido adelantado deberá superar una Tirada de Control o se saldrá de la carretera y se producirá un accidente (los accidentes se explicarán más adelante, en este mismo capítulo).

Si se supera esa Tirada de Control, el conductor adelantado podrá decidir si se detiene o continúa. Si continúa puede intentar esquivar al vehículo que se le haya cruzado. Para ello hará una Tirada de Maniobra con nivel de dificultad difícil. Si la supera, seguirá adelante sin problemas una vez haya rodeado al otro vehículo.

Si falla, se producirá un accidente.

- ✓ **Atras y giro:** El fin de esta maniobra es invertir el sentido de marcha del vehículo (como un giro de 180°) pero sin que se necesite tener libre un carril de la carretera a izquierda o derecha.

Si los Puntos de Velocidad del vehículo son iguales o inferiores a diez (10) se necesitará un asalto para realizar esta maniobra. Si son superiores se necesitarán dos asaltos. Si se tiene éxito en la tirada de Maniobra, la Velocidad Máxima a la que se terminará el asalto será igual a la Aceleración del vehículo más cuatro Puntos de Velocidad.



## ACCIDENTES

Cuando se falle una Tirada de Control, se habrá producido un accidente. Por supuesto, un accidente provocará la pérdida de Puntos de Estructura al vehículo, y de Puntos de Vida a sus ocupantes.

Inmediatamente después de fallar la Tirada de Control, se restará al resultado mínimo con el que se hubiese superado la tirada el resultado real de dicha tirada. Esa será la velocidad del vehículo cuando se produzca el accidente (de esta forma se representa el hecho de que, en una situación de emergencia, el conductor pisa el freno de forma instintiva). La velocidad final de un vehículo en un accidente nunca podrá ser superior a la que llevase inmediatamente antes de hacer la Tirada de Control.

Una vez calculada la velocidad en Puntos de Velocidad del vehículo cuando se produjo el accidente, ve a la Tabla de Accidentes. Allí encontrarás cada tipo de vehículo y una serie de situaciones (choque contra una moto, choque contra una valla, salirse de la carretera...). Donde se crucen la columna correspondiente al tipo de vehículo y la hilera correspondiente al tipo de accidente, encontrarás un modificador. Multiplica la velocidad en el momento del accidente por ese modificador. Resta al resultado de esta operación los Puntos de Estructura del vehículo y el total será la Potencia de Impacto que sufrirán los ocupantes. El vehículo perderá tantos Puntos de Estructura como Puntos de Velocidad llevase cuando se produjo el accidente.

Si el accidente se produce por un choque frontal entre dos vehículos, a la hora de

calcular los daños cada uno de ellos llevará una velocidad igual a la suma de las velocidades de los dos en el momento del accidente.

## DAÑOS EN LOS VEHICULOS

Por cada Punto de Estructura que pierda un vehículo (por cualquier causa) su Velocidad Máxima bajará en -1, su Aceleración en -1, y todas las Tiradas de Maniobra o de Control que haga quien le conduzca en ese momento, sufrirán una penalización de -1.

La Aceleración de un vehículo nunca podrá ser inferior a 1. Cuando un vehículo que haya perdido Puntos de Estructura, intente frenar, se calculará su frenada a partir de la Aceleración original, sin aplicarse penalizaciones.

ACCIDENTES					
ACCIDENTE	VEHICULO QUE SUPRE EL ACCIDENTE				
	Moto	Coche	Todo Terreno	Furgoneta	Camión
Choque contra moto	x 3	x 1	x 1	x 1	x 0
Choque contra coche	x 4	x 3	x 3	x 2	x 1
Choque contra todo terreno	x 4	x 3	x 3	x 2	x 1
Choque contra furgoneta	x 5	x 4	x 4	x 3	x 2
Choque contra camión	x 5	x 5	x 5	x 5	x 3
Choque contra un muro	x 5	x 5	x 5	x 5	x 4
Choque contra una valla	x 4	x 1	x 1	x 1	x 0
Choque contra un árbol	x 4	x 2	x 2	x 2	x 0.5
Salirse de la carretera	x 2	x 1	x 1	x 1	x 1



## MANIOBRAS OFENSIVAS

Hay tres maniobras un tanto especiales, a las que denominaremos maniobras ofensivas. Su fin es emplear al propio vehículo como arma, para intentar dañar a los otros vehículos que participen en la persecución. Son las siguientes:

### FORZAR

Cuando se fuerza a un vehículo, el conductor que intente la maniobra colocará al suyo en paralelo con el otro y tratará de echarlo de la carretera golpeándole lateralmente.

Antes de empezar esta maniobra, el vehículo que la intente deberá haber tenido éxito en un Adelantamiento en el asalto anterior, de modo que circule en

paralelo con su víctima. La dificultad será a Difícil, con la salvedad de sumar a la tirada de la Habilidad de Conducir el Nivel de la Habilidad de Conducción Especial (se representa de este modo la mejor preparación de quien ha practicado para afrontar este tipo de situaciones). Si la tirada tiene éxito, el conductor habrá conseguido golpear al otro vehículo.

El vehículo que haya sido forzado tendrá derecho a una contramaniobra. La dificultad de la contramaniobra será con la Habilidad de Conducir a Difícil (si se dispone de la Habilidad de Conducción Especial se sumará su Nivel a la tirada). Se restará al resultado de esa tirada la Categoría de Éxito de la Tirada de Maniobra que se hizo para forzar. Además, si el vehículo atacante tiene en ese momento más Puntos de Estructura que el atacado, se restará la diferencia al resultado de la Tirada. Si es el atacado



el que tiene más Puntos de Estructura, se sumará la diferencia a la Tirada.

Un vehículo que haga una contramaniobra para evitar ser forzado, perderá automáticamente su siguiente acción. Si la contramaniobra tiene éxito, el atacante no habrá podido forzar a su víctima. Si fracasa, se habrá completado con éxito la maniobra.

Cuando se consiga forzar a un vehículo, éste sufrirá un accidente (igual que si hubiera fallado una Tirada de Control). El vehículo que haya forzado, deberá hacer una Tirada de Control aunque haya tenido éxito en la maniobra. Al resultado de esa tirada deberá sumar la Categoría de Éxito que consiguiera en la Tirada de Maniobra que hizo para forzar.

## ARROLLAR

Cuando se arrolla a un vehículo, se le golpea por detrás para intentar que su conductor pierda el control. Por supuesto, quien intente esta maniobra deberá moverse a más Puntos de Velocidad que su víctima. La dificultad de la Tirada de Maniobra será Normal, sumando a la tirada de Conducir el Nivel de Conducción Especial, y se sumará al resultado la diferencia de Puntos de Velocidad entre atacante y atacado.

Si el atacante tiene éxito en esta maniobra, deberá superar una Tirada de Control. Al resultado de esa tirada deberá restar la diferencia en Puntos de Velocidad respecto a su víctima cuando sea mayor de 2.

El conductor de un vehículo que haya sido arrollado deberá superar una Tirada de Control, a la que restará la Categoría de Éxito que consiguiese en su Tirada de Maniobra el vehículo atacante.

## ATROPELLOS

Cuando un peatón sea atropellado la Potencia de Impacto será igual a la velocidad del vehículo que le atropelle multiplicada por su Estructura.



## COMBATE AL VOLANTE

Cuando los Agentes que se vean implicados en una persecución quieran emplear armas de fuego, se seguirán las reglas normales de combate para determinar el orden en la Fase de Declaración y las Tiradas de Iniciativa.

Cuando se dispare contra los ocupantes de un vehículo, se restará la Estructura original del vehículo a la Potencia de Impacto de los disparos. En las motos no se sigue esta regla, quien vaya en una moto recibirá el daño completo.

Es posible disparar contra las ruedas de un coche, en cuyo caso, la Tirada de Impacto sufrirá una penalización de -2. Se inutilizará un neumático cuando se logre alcanzarlo con una Categoría de Éxito de 1 ó más. Si se revienta un neumático, el vehículo deberá superar una Tirada de Control adicional cada asalto. Si pierde más de un neumático, se hará una Tirada de Control por cada uno que esté reventado. Además, el vehículo perderá 3 Puntos de Velocidad en cuanto quede inutilizada una de sus ruedas.

## DAÑOS CONTRA VEHICULOS

Si se dispara contra un vehículo, éste perderá una cantidad de Puntos de Estructura igual a la mitad de los Puntos de Vida que perdería una persona en ese disparo.



Cuando se dispare una ráfaga (de cualquier tipo) con un fusil de asalto o subfusil contra un vehículo la efectividad del ataque bajará (no todos los impactos que reciba un coche afectarán a componentes vitales). Además de las penalizaciones ya descritas anteriormente (cuando se habló de las ráfagas), una ráfaga

contra un vehículo le hará perder una cantidad de Puntos de Estructura igual a un tercio de los Puntos de Vida que perdería un Agente en esa misma situación.

Las ametralladoras, las granadas, los misiles, los explosivos... siguen provocando una pérdida de Estructura igual a la mitad de los Puntos de Vida que perdería un ser humano.

Como resultado de esta regla, las motos son muy vulnerables ante el fuego enemigo dada su baja estructura, y que una moto sea inutilizada por culpa de un disparo, no significa que se haya convertido en ceniza, simplemente, que ha sufrido una caída.

Los daños por una caída de moto son los mismos que los de la situación "salirse de la carretera".

Velocidad (P.Ve.) que lleve por encima de los Puntos de Velocidad de Seguridad.

CARRETERAS	
TIPO DE CARRETERA	P.VE.S.
Autopista	30
Autovía	18
Nacional	14
General	13
Comarcal	9
Vecinal	7
Urbana	7
Camino de cabras	4



## LA CARRETERA

Cada tipo de carretera posee unos Puntos de Velocidad de Seguridad (P.Ve.S.). Estos Puntos de Velocidad de Seguridad representan la velocidad máxima a la que es posible circular en ese tipo de carretera sin demasiados riesgos. Cuando un vehículo supere este "límite" de velocidad de la carretera sobre la que circule y haga una Tirada de Maniobra o de Control, el conductor deberá restar al D20 un punto por cada Punto de



## EL TRAFICO

Por supuesto, no se corren los mismos riesgos durante una persecución en una carretera desierta que en los accesos a una gran ciudad durante una hora punta. La densidad de tráfico puede influir de forma decisiva cuando un Agente intente maniobras arriesgadas a los mandos de su vehículo.

Al principio de la persecución, el Director decidirá el nivel de tráfico de la carretera en que se vaya a desarrollar la escena. En la Tabla de Tráfico aparecen varias posibilidades (por ejemplo tráfico normal, tráfico denso, atasco...). Una vez que se determine el tráfico de la carretera, la tabla indicará el modificador que se aplicará a todas las tiradas de maniobra o de control dependiendo del vehículo que se conduzca.

TRAFICO					
NIVEL DE TRAFICO	MOTOS	COCHES	TODOTERRENOS	FURGONETAS	CAMION
Sin tráfico	+3	+2	+2	+2	+1
Poco tráfico	+2	+1	+1	+1	0
Tráfico normal	+1	0	0	-1	-1
Tráfico Denso	0	-1	-1	-2	-2
Atasco	-1	--	--	--	--



## BLINDAJES

Las características que se dan para todos los vehículos, se refieren a los modelos de serie tal y como salen de fábrica. Por

supuesto es posible realizar ciertas modificaciones de modo que se adapten mejor a las necesidades de los agentes de Heracles.

Todos los vehículos proporcionan cierto nivel de protección a sus ocupantes, pero es posible instalar blindajes que proporcionen protección adicional. El

blindaje se "refleja" en el juego aumentando los Puntos de Estructura, y así, por cada dos puntos de Estructura que se aumente al vehículo, la Velocidad Máxima del mismo bajará en 1 (las fracciones se redondean hacia arriba). Si se realiza el blindaje con materiales más actuales, como el acero balístico, el kevlar o dyneema, perderá un Punto de Velocidad Máxima por cada tres Puntos de Estructura adicionales y uno de Aceleración por cada siete de Estructura adicionales.

Además, por cada cinco Puntos que se aumente la Estructura de un vehículo, bajará también en 1 su Aceleración, que no podrá bajar más allá de 1.



## NEUMATICOS

Los neumáticos de seguridad o de alta resistencia, tipo "Rolling Armor", evita que un disparo detenga el vehículo, pues aun destruida la llanta permite continuar la marcha, pues el interior de esta tiene un "aro" construido con materiales de alta resistencia, flexibles y suficientemente livianos.



## TRUCANDO MOTORES

Con la ayuda de un buen mecánico, es posible aumentar la potencia del motor de un vehículo respecto a la que tiene al salir de fábrica. Estas modificaciones generalmente hacen que aumente la probabilidad de averías en el vehículo y acorta la vida útil de la mecánica.

Así, se puede aumentar la Aceleración y los Puntos de Velocidad Máximos de cualquier vehículo, pero por cada Punto que se aumente la Aceleración (hasta un máximo del 30% del valor original) se bajará en uno (-1) la Maniobrabilidad (MAN) del vehículo, y sucede lo mismo cuando se varían los Puntos de Velocidad Máximos.

Las penalizaciones por ambas modificaciones serán acumulativas.



## NAVEGADOR G.P.S.

Proporcionan un +4 a los Puntos de Velocidad de Seguridad para cada tipo de carretera, siempre que este actualizado con la mejor versión posible para circular por dicha carretera, y que ofrezca la información detallada sobre el lugar exacto de la carretera en el que se encuentre, las posibles rutas alternativas o el trazado que por el que tendrá que circular.





## VEHICULOS

Lo primero es aclarar que estos vehículos son ampliamente conocidos y comprados en el mercado norteamericano, y consideramos que con el número ofrecido, hay

suficientes para dar variedad a las persecuciones o cualquier otra acción llevada a cabo con un vehículo.

### CAMIONES

MODELO	ESTRUCTURA	P.V. MÁXIMOS	ACELERACIÓN	MANIOBRABILIDAD
Freightliner Columbia CL 120 ISX	85/195	11	2	0
Mack Titan	85/240	9	2	0
Volvo VNL64T670	70/225	12	3	+1

### COCHES

MODELO	ESTRUCTURA	P.V. MÁXIMOS	ACELERACIÓN	MANIOBRABILIDAD
Acura RDX	14	22	8	+2
Chevrolet Impala LTZ	13	23	7	+1
Chrysler 200	14	21	5	+1
Ford Focus ST	12	25	8	+2
Honda Accord EX	12	22	6	0
Honda Civic Type R	12	24	8	-1
Hyundai Sonata IMO	11	20	5	0
Mercedes Benz E Class	13	25	6	+2
Nissan Altima 2.5 S	11	20	7	+2
Toyota Camry SE	11	23	7	+1

### FURGONETAS

MODELO	ESTRUCTURA	P.V. MÁXIMOS	ACELERACIÓN	MANIOBRABILIDAD
Chevrolet Express Cargo	16/26	11	3	0
Ford E-150 XL	15/25	13	4	0
Nissan NV 400	16/25	11	3	0

### MOTOS

MODELO	ESTRUCTURA	P.V. MÁXIMOS	ACELERACIÓN	MANIOBRABILIDAD
Harley Davidson Iron 883	3	17	8	+2
Honda CBR600RR	2	27	12	+3
Kawasaki Ninja ZX-6R	2	24	11	+1
Triumph Daytona 675R	3	25	11	+2
Triumph Street Triple	3	22	11	0

## TODOTERRENOS

MODELO	ESTRUCTURA	P.V. MÁXIMOS	ACELERACIÓN	MANIOBRABILIDAD
Chevrolet Cheyenne LT Z71	17	17	6	+2
Chevrolet Silverado 1500	16	13	5	+1
Dodge RAM 2500 CAB 4x4	19	25	5	0
Ford Escape SE/ Titanium	15	18	6	+2
Ford F-150 SVT Pick up	19	16	8	0
GMC Sierra SLT	20	17	5	+1
Honda CR-V	12	15	5	-1
Honda Pilot 4WD Touring	17	19	6	+2
Jeep Grand Cherokee 3.0 CRD	20	20	5	0
Toyota RAV 4 Executive	16	20	5	+2





# SOBRE EL AGUA

Hay muchas diferencias con las persecuciones terrestres, en primer lugar, en el agua no hay carreteras de las que salirse por lo que, en principio, el rumbo que sigan las embarcaciones no estará tan predeterminado. Por otra parte, el agua ofrece un rozamiento superior, y la hélice no es tan efectiva como las ruedas a la hora de impulsar la embarcación, por lo que estas tardan más en acelerar y frenan mucho más rápidamente.



## CARACTERISTICAS

Las Características que se dan para las embarcaciones son exactamente iguales que las de los vehículos terrestres y, por supuesto, representan los mismos factores.



## FASES

Cuando se produzca una persecución con embarcaciones se seguirá la secuencia habitual, empezando por la Fase de Preparación, siguiendo por la de Declaración y terminando por la de Acciones. La Iniciativa se calcula también por el procedimiento habitual.



## MANIOBRAS

Las maniobras que no aparezcan en esta lista no se podrán efectuar con embarcaciones, y la dificultad de las maniobras será la misma que se da para los coches.

- ✓ **Acelerar:** Igual que en los coches.
- ✓ **Frenar:** Igual que en los coches, pero una embarcación puede frenar hasta cinco veces su Aceleración en un mismo asalto sin tener que tirar dados.
- ✓ **Adelantamiento:** Igual que en los coches, pero con la diferencia de que el adelantado no tendrá derecho a realizar una contramaniobra a menos que la embarcación que la adelante la supere en 3 Puntos de Velocidad o menos. Esto es así

porque el "adelantador" puede separarse lo suficiente del adelantado durante la maniobra.

- ✓ **Giro de 180 grados:** Igual que en los coches.
- ✓ **Giro de 90 grados:** Igual que en los coches.
- ✓ **Forzar:** Igual que en los coches, pero los daños se reducirán a la mitad.
- ✓ **Arrollar:** Igual que en los coches, pero los daños se reducen a la mitad.

Los combates entre los Agentes a bordo de embarcaciones se desarrollarán igual que si se tratase de una persecución entre vehículos terrestres. Si un Agente que esté nadando es "atropellado" por una embarcación los daños serán los mismos que si lo hiciese un coche.

## DAÑOS EN EMBARCACIONES

Las embarcaciones sufren daños siguiendo las mismas reglas que cualquier vehículo, pero con una diferencia importante: las embarcaciones pueden llegar a hundirse.

## HUNDIMIENTOS

Cuando una embarcación pierda un tercio de sus Puntos de Estructura, embarcará en cada asalto una cantidad de agua igual a la mitad de los Puntos de Estructura (redondeando hacia abajo) que haya perdido hasta ese momento. Este cálculo se efectuará al principio de cada asalto, y los resultados se aplicarán inmediatamente. Cuando la cantidad de agua que haya entrado en la embarcación sea igual a sus Puntos de Estructura originales se hundirá. Tardará en hundirse un número de asaltos igual a sus Puntos de Estructura dividido entre dos, redondeando hacia arriba.



## EMBARCACIONES

Respecto al uso de embarcaciones, suponemos que será bastante limitado durante el paso de los Capítulos, y es por ello que tan solo reseñamos unas pocas, que suponemos suficientes para dar

variedad a las persecuciones o cualquier otra acción llevada a cabo sobre el agua.

## LANCHAS

MODELO	ESTRUCTURA	P.V. MÁXIMOS	ACELERACIÓN	MANIOBRABILIDAD	PASAJE
Malibu Wakesetter VTX	14	20	8	0	11
Rally 21 Sport	12	18	7	+1	6

## MOTOS AGUA

MODELO	ESTRUCTURA	P.V. MÁXIMOS	ACELERACIÓN	MANIOBRABILIDAD	PASAJE
Sea Doo GTR 215	3	12	5	+3	2
Tigershark Monte Carlo	2	10	4	+3	3

## VELEROS

MODELO	ESTRUCTURA	P.V. MÁXIMOS	ACELERACIÓN	MANIOBRABILIDAD	PASAJE
Jeanneau Sun Odyssey 49	45	4	1 / 2	-1	3
Admiral 38	43	3	1 / 2	-1	8

## YATES

MODELO	ESTRUCTURA	P.V. MÁXIMOS	ACELERACIÓN	MANIOBRABILIDAD	PASAJE
Joy Me	200	7	3	-2	12
Mystic	205	7	3	-2	12





# ADICCIONES

Nos guste o no, las drogas forman parte de nuestro mundo y no podemos cerrar los ojos ante la evidencia. A continuación, hay una descripción de varios tipos de estupefacientes, los efectos de su consumo y de la adicción a los mismos.

Un Agente que utilice drogas, se encontrará en una situación muy similar a la que se produce en la vida real. En un principio, parecerá que sus capacidades aumentan sin apenas esfuerzo. Luego se dará cuenta de lo que sucede cuando los efectos de la química han pasado y finalmente, se encontrará envuelto en una espiral de autodestrucción de la que difícilmente podrá salir.



## DROGAS

### OPIO Y SUS DERIVADOS

Tiene propiedades sedativas y analgésicas. Calmante de los estados de angustia y ansiedad. Debilidad ante las infecciones. Desnutrición y avitaminosis que pueden desencadenar caquexia e incluso la muerte.



Un Agente drogado con este tipo de estupefacientes se mostrará eufórico, aunque de modo pasivo, somnoliento y torpe intelectualmente: -2 a todas sus Características. Un Agente adicto adquiere además un Rasgo de Maníaco-depresivo, es decir, cada seis horas tirará D20, y de salir par estará sobreexcitado, "muy capaz" y ganará 2 Puntos de Orgullo, pero si sale impar lo verá todo negro y perderá 2 Puntos de Orgullo.

Este tipo de drogas son comunes en Asia, en el resto del mundo, su adicción es rara o muy rara.

Su forma de consumo es generalmente fumándolas.

### MORFINA

Produce gran excitación, seguida de somnolencia y estado de coma en caso de intoxicación aguda. Sensación de bienestar y placidez. Exaltación de la imaginación.

Los efectos son idénticos a los del opio.

La obtención suele tener lugar a través del mercado negro de medicinas, laboratorios ilegales...

Es necesario inyectarla para consumirla.

### HEROINA

Produce gran esclavitud y acortamiento gradual de la ingestión. Trastornos de etiología bulbar. Accidentes respiratorios, cianosis, sofocaciones. Aparición de edemas congestivos y de microhemorragias de los centros nerviosos y de las vísceras.

Un Agente bajo los efectos de la heroína se comportará de forma impulsiva, llevando a sus extremos los efectos del Rasgo descrito anteriormente de "maníaco-depresivo", pero sin ganar ningún Punto de Orgullo y perdiéndolos en sus momentos de decaimiento, además de perder tres Niveles en todas las Características. En caso de adicción estos efectos son permanentes.

Obtenerla es sencillo, pues desgraciadamente es muy común en los núcleos urbanos de todo el mundo.

Su forma de consumo es muy diversa, ya sea por vía intravenosa, esnifándola, inhalada...

### CAÑAMO (MARIHUANA, HACHIS...)

Tras consumir alguna sustancia de este tipo el Agente experimenta una sensación de bienestar físico y moral, acompañado de gran alegría expansiva y comunicativa. Aumento de la emotividad y de la hilaridad, apareciendo a veces una repentina impulsividad, con crisis de ansiedad y fugas con agresividad que pueden llegar al crimen. Se altera la noción del tiempo y del espacio, llegándose a una abulia total seguida de sueño. Tras despertar, incapacidad para trabajar y falta de energía para actuar.

Los efectos son los del Rasgo descrito de "maníaco-depresivo", pero en el D20 si sale de 1 a 17 estará maníaco o sobreexcitado, y de 18 a 20 estará decaído. Además pierde un Nivel en todas sus Características.



Relativamente comunes, se consumen generalmente fumándolas.

## COCAINA

La sensación es de euforia activa, seguida de apatía, visiones alucinatorias, sensaciones de frío y picor, estado obsesivo de estar siendo perseguido, mirada inquieta... Desemboca en decadencia mental; posibilidad de adquirir diversas infecciones de la vías respiratorias.



número consumido, con un límite igual a su Vigor) durante el mismo lapso de tiempo las tiradas de "Frialdad" verán su dificultad elevada en dos Niveles.

Un adicto adquiere el rasgo especial de "depresivo", y contará con dos Puntos de Orgullo menos de manera "habitual".

Comunes, se encuentran en forma de pastillas.

Su consumo añade, inmediatamente después del mismo, un nivel a Voluntad, Percepción y Carisma. Lamentablemente, media hora después de consumida la dosis, estos efectos cesan y se ven reemplazados por un -2 a las mismas Características durante una hora. Una nueva dosis mantiene el primer efecto (no acumulable).

Un Agente adicto a la cocaína desarrolla el rasgo especial de "paranoico", pensando que todo el mundo está en su contra (1 a 10 en D20) ó "maniaco-depresivo" (de 11 a 18) o adquiere los dos Rasgos (con 19-20).

Es una droga común en los núcleos urbanos de casi todo el mundo, y especialmente en Sudamérica.

Para consumirla, generalmente se "esnifa" por la nariz, pero puede fumarse, inhalarse...

## BARBITURICOS

Proporcionan placer físico y psíquico, euforia, trastornos visuales y del equilibrio, disartria, irritación contra el medio ambiente.

Tras su consumo se volverá paranoico, creyendo que todo el mundo le espía y está en su contra. Además perderá un Nivel en Destreza, siendo permanentes en caso de adicción.

Son muy comunes y por lo general, se presentan en forma de pastillas.

## TRANQUILIZANTES

Disminuyen la angustia y la ansiedad, disminución de los reflejos.

Proporcionan (temporalmente) la habilidad de "Frialdad" a Nivel 4 (o se suman dos Niveles a esta Habilidad, lo que sea mayor). Se resta un Nivel a Destreza y Percepción, y un -5 en todas las tiradas de Iniciativa. Al cesar sus efectos (una hora por cada pastilla, depende del

## ANFETAMINAS

Aumentan la actividad neuromuscular y la presión arterial. Suprimen el sueño y la fatiga física e intelectual. Provocan adelgazamiento y anorexia.

Añaden temporalmente un +1 a Fuerza, Destreza y Vigor, añadiendo un +5 a todas las tiradas de Iniciativa. Al cesar sus efectos (idénticas reglas al grupo anterior) y por espacio de cinco horas, esas ventajas se convierten en -2 y -10 respectivamente. Un adicto adquirirá el rasgo de "paranoico".

Son bastante comunes y se encuentran en forma de pastillas.

## ALUCINOGENOS (LSD...)

Provocan alteración de la conciencia. Los objetos adquieren un brillo especial y sus cuerpos destacan sobre el fondo. Despersonalización y visión de sí mismo y del pasado. Brotes depresivos con intentos de suicidio.

-4 a todas las Características, -10 a la Iniciativa. El Agente se convierte en un guñapo incapaz de escapar de sus propios sueños (o pesadillas). Con dosis reducidas los efectos son idénticos a los descritos en "barbitúricos". Un Agente adicto sólo serviría como visionario místico, chamán, ruina humana...

Su forma de presentación varia, pero en general se trata de pequeñas piezas de cartulina embebidas en esas drogas. También en forma líquida, pastillas...



## EFFECTOS Y SOBREDOSIS

Los efectos comienzan a manifestarse antes de una hora de haberse drogado, y su duración es diferente dependiendo de la droga, las dosis consumidas, la forma de consumo, si está adulterada, demasiado pura... Como siempre, la última palabra la tiene el Director, y de modo general implicará una tirada de Vigor con resultados... quizá muy desagradables.



## ALCOHOL

En el mundo "occidental", y por ello en Estados Unidos, el alcohol es la droga más fácil de adquirir y sobre la cual no hay una opinión tan "negra" o contraria como la que se tiene sobre otro tipo de drogas. Es más. Podemos asegurar que se da un gran número de ocasiones en las cuales beber unas copas es algo completamente necesario dada la importancia que tiene en nuestra sociedad el hábito de la bebida como parte importante de cualquier relación social.

Por este motivo, se dedica un apartado al alcohol y otro al "resto" de drogas, pese a que sus efectos no son menos dañinos que las otras, pues actúa sobre el tubo digestivo, acentuando la carencia de vitaminas, y provocando trastornos del metabolismo. Afecta al sistema nervioso disolviendo los lípidos y modificando las cronaxias, puede provocar cirrosis,

encefalitis carenciales, parálisis, epilepsia, demencia en caso de abuso excesivo y continuado, y disminución de la atención y de la capacidad de reflexión.



Visto lo visto, el consumo de alcohol influye en el comportamiento y en las mismas Características de los Agentes, y las siguientes reglas intentan reflejar los efectos nocivos (pero siempre interesantes para el Capítulo), que conlleva el disfrute de estos líquidos elementos.

La cantidad de alcohol viene medida en Niveles, siendo 1 el más bajo y 5 el mayor (destacando que es una medida muy subjetiva), reflejando además una relación de equivalencia entre las bebidas más usuales y la dificultad para aguantar los posibles efectos que pueda producir cada Nivel, que se aplicarán una vez que es rebasado (cada nivel).

### NIVELES DE EQUIVALENCIA

Nivel 1	3 pintas	=	6 cervezas	=	3 copas	=	6 vinos	Fácil
Nivel 2	5 pintas	=	10 cervezas	=	5 copas	=	10 vinos	Normal
Nivel 3	7 pintas	=	14 cervezas	=	7 copas	=	14 vinos	Difícil
Nivel 4	9 pintas	=	18 cervezas	=	9 copas	=	18 vinos	Muy Difícil
Nivel 5	11 pintas	=	22 cervezas	=	10 copas	=	22 vinos	Imposible

Para definir un poco más los efectos del alcohol propiamente dichos. Encontraremos los efectos divididos en dos partes:

**Efectos inmediatos:** Independientes de cualquier tipo de Tirada. Se sufren simplemente por haber bebido tal cantidad y se aplican antes de la Tirada de Resistencia los efectos posibles correspondientes a tal nivel.



**Efectos posibles:** Reflejan el efecto del alcohol según el cuerpo sea capaz o no de asimilarlo. Para representar este hecho, el Agente deberá superar una tirada de Vigor con una dificultad diferente dependiendo del Nivel, apilándose todos los modificadores oportunos: las heridas, los ya provocados por el alcohol y cualquier otro que considere pertinente el Director. Estos efectos reemplazarán a los efectos inmediatos.

### EFFECTOS DEL ALCOHOL

**Reducción de las Características:** Dependiendo del nivel alcanzado las Características sufrirán reducciones que reflejarán en él la euforia y la pérdida

de autocontrol que conlleva el consumo de las bebidas alcohólicas. **Aumento del Carisma:** Cuando se bebe, se pierden las inhibiciones y el Agente se muestra más comunicativo y activo.

**Pérdida de la consciencia de la realidad:** el Agente tiene la mirada perdida en el infinito, balbucea y pierde con bastante facilidad el hilo de la conversación.

**Pérdida del conocimiento:** el Agente caerá inconsciente a causa del alcohol, ver a continuación, el "tiempo de recuperación".

**Intoxicación Etilica:** Inconsciencia precedida por vómitos y delirio. El suelo acudiría velozmente al encuentro del Agente. Se precisa de atención hospitalaria y generalmente un lavado de estómago, además de 10+1D20 horas de descanso para recuperarse.

**Pérdida de memoria temporal:** A partir del Nivel 3, el Agente deberá superar una Tirada de Voluntad en una dificultad indicada por la Tabla de Efectos, y de

fallarla, no recordará más de lo que ocurra a partir de ese preciso momento,

pasando a ser un "actor de reparto" controlado por el Director.

NIVEL	EFFECTOS INMEDIATOS	EFFECTOS POSIBLES
1	Ninguno	+ 1 al Carisma
2	Expresión Alegre	-1 a todas las Características Tirada de Voluntad para rechazar cualquier otra bebida alcohólica que se le brinde a dificultad Normal.
3	-1 a todas las Características Superar una tirada de Voluntad a dificultad Normal para recordar lo que ocurre a partir de este momento.	-2 a todas las Características Tirada de Voluntad para mantener la conciencia de la realidad en dificultad Normal.
4	-2 a todas las Características Superar una tirada de Voluntad en dificultad Difícil para recordar lo que ocurre a partir de ese momento.	-3 a todas las Características Voluntad en dificultad Normal para no caer en la inconsciencia.
5	-3 a todas las Características Superar una tirada de Voluntad para recordar lo que ocurre a partir de ese momento.	Inconsciencia directa Vigor en dificultad normal para no sufrir una intoxicación etílica.

## RECUPERACION

Para los Niveles 1 y 2, los efectos desaparecen tras una hora por Nivel después de la última ingestión, pero para los Niveles de 3 en adelante, se precisan de dos horas por Nivel, desde la última hora que bebió.

La desaparición de los efectos se realiza de manera gradual, y así, al transcurrir el tiempo necesario para "recuperar" un Nivel, se aplicarán los efectos del Nivel inmediatamente inferior. Los efectos aplicables son únicamente lo "efectos inmediatos".

Si el Agente ha caído en la inconsciencia, pasará sumido en la misma la mitad del tiempo necesario para su total recuperación.

## MODIFICADORES

El Director podrá tener en consideración algunos detalles como modificadores a las tiradas de resistencia indicada arriba. Todos los modificadores se aplicarán a la Tirada de Vigor:

Comer algo mientras bebe	+1
Una comida en toda regla	+3
Beber si pausa (menos de 5 minutos entre bebida y bebida)	-1
Bebidas desacostumbradas	-2
Mezclar bebidas	-3



## ADICCION

Si un Agente tiene un contacto más o menos prolongado con la droga (voluntario o no) ha caído en la adicción, y esto es tras haberla "disfrutado" en diversas ocasiones (para indicar un valor sería la

suma de Vigor y Voluntad), en un tiempo relativamente corto (en semanas sería 10-Vigor, así a menor Vigor más semanas son las que deben pasar para no hacerse adicto).



## SINDROME DE ABSTINENCIA

Los Puntos de Orgullo en este caso excepcional pueden tener valores negativos. El Director los eliminara diariamente elevando la dificultad en un nivel del número de Tiradas necesario para que el número de Puntos de Orgullo permanezca a 0.

Al llegar los Puntos de Orgullo a cero, pues perderá un Punto de Orgullo cada día que no consuma la droga, el Agente comenzará a sufrir el síndrome de abstinencia. La duración del mismo es igual, en semanas, a la cifra resultante de 9 menos el Vigor del Agente. Durante la primera semana el Agente perderá cuatro Niveles en todas sus Características y Habilidades. Su estado, tanto físico como mental es absolutamente lamentable, alternando entre crisis nerviosas, depresiones que pueden llevarle al suicidio, ataques de furia...

Deberá superar una tirada de Voluntad en Muy Difícil para evitar probar la droga si se encuentra a su alcance. Durante las semanas posteriores irá recuperando un Nivel de Características y Habilidades por semana. Aún se encuentra en bastante mal estado pero, pasada la primera crisis, va camino de recuperarse. El nivel de dificultad para evitar volver a caer en la adicción será de difícil a partir de ahora.

Seis meses después de concluir este proceso los únicos efectos que permanecen son aquellos derivados de la adicción



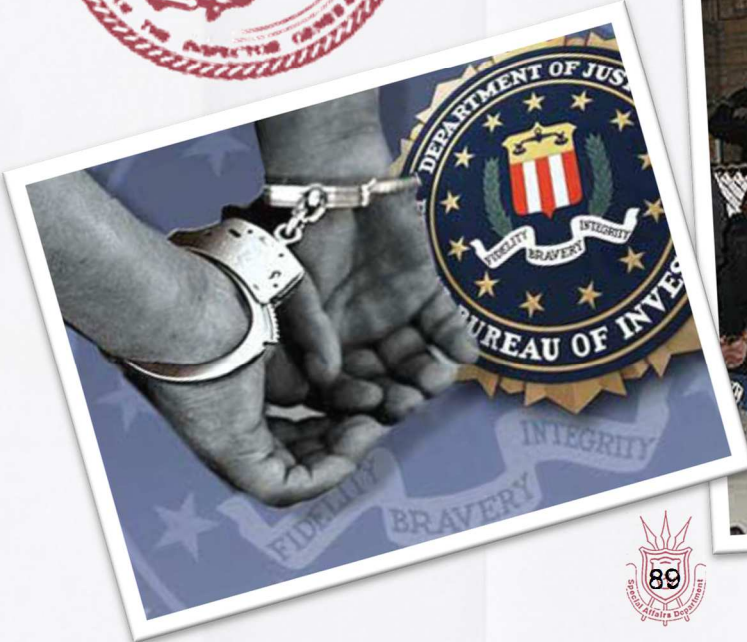
psicológica: ante la tentación de volver a consumir tal droga deberá superar una tirada de Voluntad a dificultad Normal.



## DESINTOXICACION

Sí un Agente decide ponerse en tratamiento para librarse de su problema, tal posibilidad la decidirá el Director, y este sistema de "curación" se utilizaría entonces únicamente en los casos de adicción adquirida (de forma voluntaria o no) a lo largo de los Capítulos.

El tratamiento consiste en la estancia del afectado en un centro de desintoxicación durante un tiempo, nunca inferior a tres meses, donde recibirá asistencia médica y psicológica. Al finalizar el proceso de curación se realizarán dos tiradas: Si el resultado es de 1 a 17 en 1D20, el Agente se ha liberado de su problema. Si el resultado es 18, 19 ó 20 continúa con el "problema" aunque aparentemente esté curado. Continúa padeciendo los efectos de "maniaco - depresivo" o "paranoico".





# ACTORES DE REPARTO

Uno de los cometidos más importantes de un Director es representar a cada uno de los "actores de reparto" o P.N.J. Es importante, pues todo lo que los Actores lleguen a saber de ellos lo recibirán a través del Director, de modo que tendrá que representar sus personalidades como si se tratase de sus propios "Agentes" o "Personajes".



su forma de ser. A continuación, tendrá que darle unas Características y Habilidades con sus correspondientes niveles. Aunque para hacer buen rol esto último no es lo más importante, de esos datos va a depender en gran medida la dificultad de los Capítulos (suponiendo que seas honesto con los dados). Si, por ejemplo, se crea un grupo de

criminales con órdenes de acabar con los Agentes, pero se pretende que sean derrotados fácilmente, no se puede darles un nivel 10 en armas de fuego o serán invencibles para un grupo normal de Agentes. Aunque siempre queda la posibilidad de hacer algunas "trampas" o "ajustes", es preferible calcular bien los niveles y dejar que sean los Agentes los que acaben con ellos por sus propios medios.



## RASGOS

Es importante poder definir una personalidad sólida a los Actores de Reparto importantes, tanto la apariencia física, el tono de su voz, su forma de hablar, sus expresiones más típicas... Pero algunos, digamos que los importantes para la trama, pueden tener también Rasgos Personales como los Agentes protagonistas.

Un factor muy importante en la interacción dentro de cada Capítulo, es la reacción de estos Actores de Reparto con los Agentes, que en algunos casos será hostil "por exigencias del guión" y otras veces no amistosa, o neutral ante un "desconocido".

Desde luego, no todos los P.N.J. son igual de importantes. A lo largo de los Capítulos aparecerán cientos de "actores de reparto" sin demasiada importancia con los que no tendrá que esforzarse tanto, pero aquellos que intervengan en sus guiones más a menudo, deberá trabajarlos especialmente. No sólo necesitará unas Características y Habilidades, si no que tendrá que darles una personalidad clara. Los rasgos de los P.N.J. más importantes deben quedar bien definidos. Si, por ejemplo, un "superior" de los Agentes que siempre está detrás de todo y nunca lo ven, pero siempre fuma unos cigarrillos determinados, cada vez que alguien en el grupo huela el humo de uno de esos cigarrillos, todos sabrán que ha estado allí.

Debe quedar claro que el Director no "juega"



contra los Actores, sino que colabora con ellos para hacer fluir la historia y que esta sea lo más entretenida posible. Por tanto, no todos sus P.N.J. tendrán malas intenciones para con los Agentes, algunos les ignorarán y otros les prestarán ayuda de forma más o menos desinteresada, pero todos deberán parecer "de carne y hueso", no pueden dar la sensación de formar parte del decorado.



## DÁNDOLE FORMA

Cuando diseñe sus Capítulos, el Director primero deberá pensar en el papel que tendrá el P.N.J. más importante, así como



Por supuesto, un Agente puede intentar ganarse las simpatías de un Actor de



Reparto, y para ello dispone de muchas "argucias", pero básicamente de la Característica de Carisma y las Habilidades de Charlatanería, Convencer y Seducción.

Sin embargo, seguimos teniendo un problema, ¿qué pasa cuando un P.J. y un P.N.J. se encuentran por primera vez? En un caso así, para determinar la reacción del P.N.J., puedes hacer una tirada de carisma en secreto por cada miembro del grupo de jugadores. Aquellos que la superen se ganarán la simpatía del P.N.J. en cuestión, quienes la fallen, recibirán su desconfianza o incluso su odio, según las circunstancias.



## PUNTOS DE ORGULLO

Al igual que los Agentes, los Actores de Reparto también poseen Puntos de Orgullo, que pueden emplear de la forma habitual, pero hay algunas diferencias a la hora de calcular cuantos ganan. Un Actor de Reparto no recupera Puntos de Orgullo. Tiene una cantidad fija, (que puede no ser igual a su nivel de Voluntad) y cuando los gasten todos no conseguirán más hasta el próximo Capítulo en que aparezcan (en el que volverán a tener la cantidad original).

Nuestra recomendación es que solo dispongan de Puntos de Orgullo los Actores de Reparto importantes, los verdaderos "actores" y no los "extras" del Capítulo. De otro modo, la gran "ventaja" del Agente, que es el protagonista del Capítulo, se equipara con los de cualquiera que aparezca en el mismo.



## ARQUETIPOS

El Director debe considerar que un actor de reparto puede tener diversos "grados" de importancia dentro de la trama, y así se considerarán sus Características y Habilidades en tres grados: personaje mediocre, personaje normal y personaje relevante. Se podrán ajustar los siguientes modificadores a los valores que se ofrecerán en las posibles Profesiones:

TIPO DE ACTOR	CARACTERÍSTICA ENTRE...	MODIFICADOR A LA HABILIDAD
Mediocre	1 y 3	-1 a -2
Normal	4 y 6	0
Relevante	7 y 9	+1 a +3

A continuación se ofrece una lista de posibles actores de reparto más o menos típicos, junto con los niveles de sus

Habilidades, entendiendo como las necesarias para cumplir con su profesión de un modo adecuado.

## ABOGADO

Archivos	4
Burocracia	3
Ciencias políticas	4
Convencer	5
Criminología	2
Charlatanería	5
Derecho	6
Economía	5
Intuición	4
Protocolo	3
Psicología	2
Teatro	4

## ACTOR

Charlatanería	5
Disfraces	6
Frialidad	4
Mitología	3
Protocolo	2
Psicología	2
Teatro	7
Tocar instrumento	2

## ANALISTA

Análisis de la actualidad	4
Archivos	5
Ciencias Políticas	3
Criptografía	5
Geografía	3
Historia	4
Idioma Extranjero	4
Idioma Extranjero	4
Idioma extranjero	4
Informática	4
Intuición	3
Psicología	2

## AVENTURERO (UN P.N.J. PARA TODO)

Arma corta	4
Armas improvisadas	4
Audiovisuales	3
Bajos fondos	4
Camuflaje	3
Combate sin armas	4
Conducir camión	3
Conducir coche	3
Convencer	3
Charlatanería	3
Idioma extranjero	5
Intuición	4
Mecánica	4
Negociar	3
Primeros auxilios	3
Sigilo	3
Supervivencia	4
Teatro	5

## BOMBERO

Conducir camiones	6
Correr	7



Frialdad	6
Lanzar	3
Nadar	5
Primeros Auxilios	7
Supervivencia	7
Trepar	7
Saltar	7

## CAMIONERO

Armas improvisadas	3
Combate sin armas	4
Conducir camión	6
Conducir coches	4
Geografía	4
Mecánica	5
Negociar	4
Orientación	5
Primeros auxilios	3
Supervivencia	4

## CIENTIFICO

Archivos	4
Informática	3
Intuición	3
Escoger al menos dos de las siguientes habilidades a Nivel 7:	
Antropología	
Arqueología	
Astronomía	
Biología	
Física	
Genética	
Geología	
Ingeniería	
Medicina	
Química	

## DELINCUENTE COMUN

Arma corta	2
Arma cuerpo a cuerpo	2
Armas improvisadas	2
Bajos fondos	5
Cerrajería	2
Combate sin armas	3
Conducir coche o moto	4
Frialdad	3
Liderazgo	4
Robar bolsillos	3

## DETECTIVE O INSPECTOR

ya sea privado o de la policía

Cerrajería	3
Archivos	3
Arma corta	5
Armas improvisadas	3
Audiovisuales	3
Bajos fondos	5
Buscar	3
Combate sin armas	4
Conducir coche	4
Conducción especial	4
Convencer	3
Criminología	5
Derecho	4
Disfraces	4
Intuición	4
Psicología	3

Seguimiento	5
Sigilo	2
Teatro	3

## DOCUMENTALISTA

Archivos	5
Audiovisuales	4
Bajos fondos	4
Burocracia	4
Buscar	5
Geografía	3
Historia	4
Idioma Extranjero	4
Informática	3
Liderazgo	4
Protocolo	2

## EJECUTIVO

Burocracia	5
Ciencias políticas	6
Convencer	6
Charlatanería	6
Derecho	6
Economía	6
Idioma extranjero	5
Intuición	6
Negociar	7
Protocolo	5
Psicología	2
Teatro	6

## ESCRITOR

Antropología	4
Archivos	4
Audiovisuales	3
Convencer	2
Idioma Extranjero	3
Idioma Nativo	6
Intuición	3
Mitología	4
Psicología	3
Teatro	2

## ESTAFADOR

Burocracia	4
Convencer	6
Charlatanería	6
Economía	5
Frialdad	6
Intuición	5
Negociar	6
Protocolo	2
Psicología	3
Teatro	6

## ESTUDIANTE

Archivos	2
Biología	1
Convencer	4
Charlatanería	3
Física	1
Geografía	1
Historia	1
Química	1



## FUNCIONARIO

Archivos	5
Burocracia	6
Ciencias políticas	5
Derecho	5
Informática	3

## ESCOLTA

Arma corta	6
Armas cuerpo a cuerpo	4
Armas improvisadas	4
Combate sin armas	7
Conducir coche	6
Conducción especial	6
Correr	3
Frialidad	6
Liderazgo	4
Primeros Auxilios	3
Seguimiento	5
Sigilo	5

## LADRON

Bajos fondos	6
Cerrajería	4
Combate sin Armas	3
Armas cuerpo a cuerpo	3
Negociar	4
Robar Bolsillos	3

## LADRON DE GUANTE BLANCO

Cerrajería	6
Arma corta	3
Buscar	4
Camuflaje	7
Charlatanería	5
Disfraces	5
Explosivos	3
Frialidad	6
Lanzar	3
Robar bolsillos	6
Seducción	4
Sigilo	6
Teatro	6
Saltar	3
Trepar	3

## MAFIOSO

Miembro del crimen organizado

Arma Corta	5
Armas cuerpo a cuerpo	5
Combate sin armas	4
Conducir coche	6
Correr	3
Frialidad	5
Liderazgo	3
Negociar	2
Sigilo	5

## MARINO

Armas improvisadas	3
Cartografía	6
Combate sin armas	3
Geografía	5
Mecánica	4

Nadar	3
Navegación	6
Orientación	5
Submarinismo	3
Supervivencia	3

## MEDICO

Biología	4
Convencer	5
Criminología	3
Intuición	4
Liderazgo	4
Medicina	6
Primeros Auxilios	5
Química	4

## MEDIUM

Damos por supuesto que estos actores de reparto no tienen ninguna habilidad "paranormal", sino que serán simples estafadores o charlatanes.

Convencer	6
Charlatanería	6
Mitología	6
Parapsicología	7
Psicología	3

## MERCENARIO

Armas improvisadas	4
Camuflaje	3
Cartografía	4
Combate sin armas	3
Conducir camión	4
Conducir coche	4
Correr	4
Explosivos	3
Frialidad	3
Fusil	5
Liderazgo	6
Nadar	3
Primeros Auxilios	4
Saltar	3
Sigilo	3
Subfusil	4
Supervivencia	6
Táctica	4
Trepar	3

## MILITAR

Camuflaje	2
Cartografía	3
Combate sin armas	4
Conducir camión	2
Conducir coche	2
Correr	5
Explosivos	3
Frialidad	3
Fusil	5
Liderazgo	5
Nadar	3
Primeros Auxilios	3
Saltar	3
Sigilo	3
Subfusil	4
Supervivencia	5
Táctica	3
Trepar	3

## MILLONARIO

En realidad, no es una profesión sino un modo de vida, el de los miembros de la alta sociedad.

Conducir cochazos	6
Esquiar	3
Juegos de azar	6
Montar animales	3
Nadar	3
Navegación	5
Sedución	6

## PILOTO

Cartografía	6
Electrónica	4
Geografía	3
Idioma inglés)	3
Mecánica	5
Orientación	5
Pilotar avión o helicóptero	6

## POLICIA

Arma corta	5
Arma exótica (defensa policial)	4
Bajos fondos	4
Combate sin armas	4
Conducir Coche 5	
Conducción especial	3
Criminología	3
Derecho	2
Escopeta	4
Frialdad	5
Seguimiento	3
Subfusil	4

## POLITICO

Burocracia	4
Ciencias políticas	6
Convencer	6
Charlatanería	6
Derecho	6
Economía	6
Frialdad	4
Historia	3
Intuición	6
Negociar	3
Protocolo	4
Teatro	6

## PROFESOR

Archivos	5
Burocracia	3
Convencer	5
Intuición	4
Liderazgo	4
De la lista de Habilidades que tengan una enseñanza reglada, sean del tipo que sean, elegir tres a Nivel 7.	

## REPORTERO

Análisis de la actualidad	3
Archivos	5
Audiovisuales	5
Bajos fondos	4

Burocracia	4
Buscar	3
Ciencias políticas	3
Convencer	5
Charlatanería	4
Intuición	3
Negociar	1
Protocolo	2
Psicología	3
Teatro	3

## SACERDOTE

Archivos	4
Convencer	5
Charlatanería	5
Historia	4
Idioma latín	4
Liderazgo	4
Protocolo	2
Psicología	3
Teología	5

## SICARIO O ASESINO

Arma corta	4
Arma cuerpo a cuerpo	4
Bajos fondos	4
Combate sin armas	4
Conducción especial	4
Conducir coche	5
Correr	3
Disfraces	2
Explosivos	4
Frialdad	5
Fusil	4
Intuición	5
Primeros auxilios	4
Seguimiento	3
Sigilo	3
Teatro	2

## TAHUR

Bajos fondos	2
Esconder objetos	5
Intuición	4
Juegos de azar	6
Juegos de manos	4
Robar bolsillos	3
Psicología	3
Teatro	4

## VENDEDOR AMBULANTE

Bajos fondos	4
Conducir camión o coche	5
Convencer	5
Charlatanería	7
Frialdad	5
Negociar	3
Psicología	1
Teatro	6



## HABILIDADES

ANALISIS ACTUALIDAD (V)	DERECHO (E)	MECANICA (D)
ANTROPOLOGIA (E)	DISFRACES (V)	MEDICINA (E)
ARCHIVOS (V)	ECONOMIA (E)	MITOLOGIA (E)
ARMA CUERPO A CUERPO (D)	ELECTRICIDAD (D)	MONTAR ANIMALES (D)
ARMA CORTA (D)	ELECTRONICA (E)	NADAR (F)
ARMAS EXOTICAS (D)	ESCONDER OBJETOS (P)	NAVEGACION (P)
ARMAS IMPROVISADAS (P)	ESCOPEA (D)	NEGOCIAR (C)
ARQUEOLOGIA (E)	ESQUIAR (D)	ORIENTACION (P)
ARQUITECTURA (E)	EXPLOSIVOS (D)	PARAPSICOLOGIA (E)
ASTRONOMIA (E)	FISICA (E)	PILOTAR AVION (P)
AUDIOVISUALES (E)	FRIALDAD (V)	PILOTAR HELICOPTERO (P)
BAJOS FONDOS (C)	FUSIL (D)	PRIMEROS AUXILIOS (E)
BIOLOGIA (E)	GENETICA (E)	PROTOCOLO (C)
BUROCRACIA (V)	GEOGRAFIA (E)	PSICOLOGIA (E)
BUSCAR (P)	GEOLOGIA (E)	QUIMICA (E)
CAMUFLAJE (P)	HISTORIA (E)	ROBAR BOLSILLOS (D)
CARTOGRAFIA (E)	IDIOMA	SALTAR (P)
CERRAJERIA (D)	IDIOMA	SEDUCCION (C)
CHARLATANERIA (C)	IDIOMA	SEGUIMIENTO (P)
CIENCIAS POLITICAS (E)	IDIOMA	SIGILO (V)
COMBATE SIN ARMAS (P)	IDIOMA	SUBFUSIL (D)
CONDUCCION ESPECIAL (D)	INFORMATICA (E)	SUBMARINISMO (D)
CONDUCCIR CAMION (P)	INGENIERIA (E)	SUPERVIVENCIA (V)
CONDUCCIR COCHE (P)	INTIMIDACION (C)	TACTICA (E)
CONDUCCIR MOTO (P)	INTUICION (P)	TEATRO (C)
CONVENCER (V)	JUEGOS DE AZAR (P)	TEOLOGIA (E)
CORRER (P)	JUEGOS DE MANOS (D)	TOCAR INSTRUMENTO (D)
CRIMINOLOGIA (E)	LANZAR (P)	TREPAR (P)
CRIPTOGRAFIA (E)	LIDERAZGO (C)	VETERINARIA (E)

## HERIDAS



## ORGULLLO



## POTENCIA

01-05	0
06-10	1
11-15	2
16-20	3
21-25	4
26-30	5
31-35	6
36-40	7
41-45	8
46-50	9
51-55	10
56-60	11
61-65	12
66-70	13
71-75	14
76-80	15

## PROTECCION

TIRADA:

## VEHICULO

EST  
P. Vel  
ACEL  
MAN  
ESPECIAL

## DIFICULTADES

NIVEL	FAC	NOR	DIF	M.D.	IMP
0	13	16	20	-	-
1	10	13	16	20	-
2	9	12	15	19	-
3	8	11	14	18	-
4	7	10	13	17	-
5	6	9	12	16	-
6	5	8	11	15	20
7	4	7	10	14	19
8	3	6	9	13	18
9	2	5	8	12	17
10	2	4	7	11	16

## ARMA

INI  
MAN  
POT  
BAL  
TAM  
ENC  
DPA  
ESPECIAL

# **DATOS DEL AGENTE DEL GRUPO DE RESPUESTA RAPIDA**

Agente	Alias
Residencia	
Especialidad	
Rango	
Nacido	Fecha
Estatura	Peso
Pelo	Ojos
Antecedentes	

Capacidad Especial  
Rasgos Determinantes

## **CAPACIDAD ESPECIAL**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

## **BIOENERGIA**

I	2	3	4	5	6	7	8	9
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
100	101	102	103	104	105	106	107	108
109	110	111	112	113	114	115	116	117
118	119	120	121	122	123	124	125	126
127	128	129	130	131	132	133	134	135

## **COSTE P.B.**

**X 1/2**

SI SE TOCA A LA VICTIMA

**X 1**

SI VE A LA VICTIMA Y ESTA A MENOS DISTANCIA QUE EL DOBLE DE SU NIVEL EN METROS

**X 2**

SI NO VE A LA VICTIMA Y ESTA A MENOS DISTANCIA QUE EL DOBLE DE SU NIVEL EN METROS

**X 2**

SI VE A LA VICTIMA Y ESTA ENTRE EL DOBLE Y CINCO VECES SU NIVEL EN METROS

**X 3**

SI NO VE A LA VICTIMA Y ESTA ENTRE EL DOBLE Y CINCO VECES SU NIVEL EN METROS

**X 3**

SI VE A LA VICTIMA Y ESTA ENTRE CINCO Y DIEZ VECES SU NIVEL EN METROS

**X 4**

SI NO VE A LA VICTIMA Y ESTA ENTRE CINCO Y DIEZ VECES SU NIVEL EN METROS

## **EQUIPO**



# Reconocimiento No Comercial Compartir Igual III Unported

(CC BY-NC-SA 3.0)



Este manual es gratuito y no puede venderse.

Usted es libre de:

- ✓ Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.
- ✓ Remezclar - transformar 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.
  - Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

Entendiendo que:

- ✓ Renuncia. alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.
- ✓ Dominio Público. Cuando la obra o alguno de sus elementos se halle en el dominio público según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.

Otros derechos. Los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna manera:

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.

Los derechos morales del autor.

Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.

**Aviso.** Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Esto es un resumen fácilmente legible del texto legal (la licencia completa) expuesta en la web.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/legalcode>

FBI Departamento de Asuntos Especiales para Mutantes en la Sombra por Albert Tarrés, Juan Malvido "Nemesis", Roberto Temiño "Tito", Rocío Mínguez "Romín", Rodrigo Pérez "Rorro" y Santiago Gómez "Urruela", se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License.

To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.



FBI