



UNITED STATES ARMY

Recuperación: 3 /

IDENTIDAD

Nombre: CHRIS STAVROS

Descripción: Alto y delgado, de mirada perdida y gesto severo. No para de leer el mismo telegrama una y otra vez, junto con una foto de su familia.



ASPECTOS

Concepto principal: Lobo solitario

Complicación: Debería haber estado con Alice en sus últimos momentos

Aspectos: Dispara primero, pregunta después!

No tengo nada que perder

Intuición fuera de lo común

HABILIDADES

Enorme (+4) Percepción

Grande (+3) Atletismo, Disparar

Bueno (+2) Físico, Voluntad, Investigar

Normal (+1) Conducir, Máquinas, Saber, Robar

PROEZAS

- A mí no me engañas: Puedes usar Percepción en lugar de Empatía para descubrir aspectos de alguien mediante la observación.

- Flanquear posición: Una vez por escena, siempre que crees el aspecto "flanqueado" u otro parecido sobre un oponente, ganas una invocación gratuita adicional sobre dicho aspecto.

- A salvo: Tienes un +2 para Crear una ventaja con Percepción cuando busques un sitio apropiado para esconderte o estar a cubierto.

ESTRÉS FÍSICO (Físico)

1 2 3

ESTRÉS MENTAL (Voluntad)

1 2 3

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



UNITED STATES ARMY

Recuperación: 3 /

IDENTIDAD

Nombre: HAL MERCER

Descripción: Ancho y fuerte, con manos grandes y voz potente. Todavía guarda las chapas de sus compañeros caídos en combate.



ASPECTOS

Concepto principal: Veterano curtido

Complicación: La Oscuridad de Dunkerque siempre está al acecho

Aspectos: Nervios de acero

No tengo compañeros, tengo hermanos

Acostumbrado al dolor

HABILIDADES

Enorme (+4) Físico

Grande (+3) Atletismo, Pelear

Bueno (+2) Disparar, Voluntad, Provocar

Normal (+1) Conducir, Percepción, Carisma, Empatía

PROEZAS

- Duro como una piedra: Una vez por partida puedes pagar un punto de destino para reducir el nivel de una consecuencia física de moderada a leve, o eliminar una leve.
- Fuerza hercúlea: +2 a tiradas para Superar o Crear una ventaja usando Físico siempre que implique el levantamiento de objetos pesados.
- ¡Deja en paz a mis camaradas!: +2 para atacar con Pelear siempre que la acción más reciente del oponente haya sido atacar a uno de tus aliados.

ESTRÉS FÍSICO (Físico)

1 2 3 4

ESTRÉS MENTAL (Voluntad)

1 2 3

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



UNITED STATES ARMY

Recuperación: 3 /

IDENTIDAD

Nombre: BILL JOYCE

Descripción: Más joven de lo que parece, metodoso y discreto. En los tiempos muertos se obsesiona con estudiarse los mapas de la zona.



ASPECTOS

Concepto principal: Estratega cualificado

Complicación: Todavía puedo oír los gritos de los que ardieron en el hospital

Aspectos: Algún día llegaré a ser Capitán

Esto me da mala espina

Ratón de biblioteca

HABILIDADES

Enorme (+4) Saber

Grande (+3) Percepción, Voluntad

Bueno (+2) Investigar, Empatía, Carisma

Normal (+1) Disparar, Engañar, Atletismo, Físico

PROEZAS

- ¡Leí algo sobre eso!: Has leído cientos de libros sobre todo tipo de temas. Puedes gastar un punto de destino para usar Saber en sustitución de cualquier otra habilidad durante una tirada o intercambio, siempre que puedas justificar haber leído acerca de la acción que intentas hacer.

- Remedios naturales: +2 a tiradas de Saber para recoger plantas apropiadas para tratar heridos o enfermos.

- Analizar la situación: Una vez por escena, puedes gastar un punto de destino (y algunos minutos de observación) para hacer una tirada de Percepción especial. Por cada aumento, puedes descubrir o crear un aspecto relacionado con tus observaciones, y conseguir una invocación gratuita para uno solo de ellos.

ESTRÉS FÍSICO (Físico)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

ESTRÉS MENTAL (Voluntad)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



UNITED STATES ARMY

Recuperación: 3 /

IDENTIDAD

Nombre: EDWARD COFFEY

Descripción: Siempre bien peinado, con la sonrisa en los labios y la voz bien medida. Ha desplumado a todos sus compañeros de poker.



ASPECTOS

Concepto principal: Caradura

Complicación: Todo esto me viene grande

Aspectos: ¡Tengo que sobrevivir!

Siempre tengo una respuesta preparada

La suerte del rufián

HABILIDADES

Enorme (+4) Engañar

Grande (+3) Carisma, Saber

Bueno (+2) Robar, Voluntad, Sigilo

Normal (+1) Disparar, Percepción, Atletismo, Pelear

PROEZAS

- Disfraz brillante: Una vez por escena, siempre que tengas éxito en una tirada de Engañar para crear un disfraz, consigues un éxito crítico en su lugar.
- Lingüista: Conoces bastantes idiomas. Tienes un +2 a Saber siempre que leas, escribas, hables o traduzcas un idioma que no sea el inglés.
- Dar la tabarra: Tienes la habilidad de hablar tan rápido que a tu oponente no le da tiempo de pensar en lo que le estás diciendo. Puedes crear un aspecto como "charlatán" sobre tí mismo, que justifique su oposición a tiradas de Percepción en tu zona. No puedes realizar otras acciones, pero puedes gastar un punto de destino para negar cualquier tirada que supere con éxito este aspecto. Tus oponentes reaccionarán ante estímulos extraños, pero están, definitivamente, distraídos.

ESTRÉS FÍSICO (Físico)

1 2

ESTRÉS MENTAL (Voluntad)

1 2 3

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



UNITED STATES ARMY

Recuperación: 3 /

IDENTIDAD

Nombre: SIMON BRADLEY

Descripción: Pequeño y huidizo, inocente a pesar de la guerra. Guarda su colección de cómics de la Sociedad de la Justicia en su mochila.



ASPECTOS

Concepto principal: Francotirador idealista

Complicación: ¡Mira, una ardilla!

Aspectos: Mi misión es proteger a los inocentes
Los ojos de un halcón...
...y la sutileza de un felino

HABILIDADES

Enorme (+4) Disparar

Grande (+3) Sigilo, Percepción

Bueno (+2) Carisma, Voluntad, Atletismo

Normal (+1) Robar, Máquinas, Conducir, Engañar

PROEZAS

- Puntería excepcional: Una vez por conflicto, añádele una invocación gratuita extra a una ventaja que hayas creado, representando el tiempo que te has tomado apuntando o calculando el disparo.
- Lluvia de plomo: +2 a Crear una ventaja con Disparar para crear un aspecto relacionado con el fuego de supresión.
- Al acecho: Puedes usar Sigilo en lugar de Investigar para llevar a cabo una operación de reconocimiento

ESTRÉS FÍSICO (Físico)

1 2

ESTRÉS MENTAL (Voluntad)

1 2 3

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



UNITED STATES ARMY

Recuperación: 3 /

IDENTIDAD

Nombre: FRANK WOODS

Descripción: Manos fuertes y rostro alargado, con las uñas siempre manchadas de aceite de motor.
El crucifijo de su cuello se lo regaló su padre.



ASPECTOS

Concepto principal: Optimista irredento

Complicación: La curiosidad mató al gato

Aspectos: Mecánico de nacimiento

Sin piedad pero sin crueldad

Creo que lo llevo en la mochila...

HABILIDADES

Enorme (+4) Máquinas

Grande (+3) Disparar, Empatía

Bueno (+2) Saber, Voluntad, Conducir

Normal (+1) Físico, Carisma, Atletismo, Percepción

PROEZAS

- ¡Mejor que nuevo!: Si tienes un éxito crítico reparando una máquina, puedes asignarle un aspecto temporal (con invocación gratuita) en lugar de un impulso.
- Atento a los fallos: +2 a Crear una ventaja con Máquinas siempre que examines un objeto o máquina en busca de sus puntos débiles.
- Psicólogo: Una vez por partida puedes reducir el nivel de gravedad de una consecuencia, siempre que tengas éxito en una tirada de Empatía a nivel Bueno (+2) para una consecuencia leve, Grande (+3) para una moderada, y Enorme (+4) para una grave. Tendrás que hablar con esa persona durante al menos media hora antes de que tu tratamiento tenga efecto. No puedes usar esta proeza sobre tí mismo.

ESTRÉS FÍSICO (Físico)

1 2 3

ESTRÉS MENTAL (Voluntad)

1 2 3

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave



UNITED STATES ARMY

INFORME DE CAMPO

Autor: Cabo Primero Mark Smith

Fecha: 26 de noviembre, 1944

A la atención de: Teniente Coronel Francis Howell



En primer lugar, espero que el Sargento Bowman le haya hecho llegar mis más sinceras disculpas por el retraso en la entrega de estos informes. Ya le expresé a mis superiores mi opinión sobre la necesidad de redactar este tipo de informes en plena operación militar. No obstante, espero poder entregarlos de forma más regular a partir de ahora.

El Sargento Bowman me ha comunicado que se espera de mí un informe detallado de las operaciones en las que me he visto envuelto con el Pelotón, pero dado que este es el primer informe que redacto desde el desembarco el 6 de junio, intentaré condensar solamente los detalles importantes. Si en algún momento necesitan más información, saben dónde encontrarme.

El día del desembarco en la playa Utah nuestro pelotón fue encomendado la tarea de acabar con un nido de ametralladoras. Lideré al pelotón en la captura del mismo, pero antes de proceder a su demolición, el soldado Woods manipuló el armamento enemigo y colocó bombas en tres lugares dentro del búnker. En lugar de destruirlo, lo desalojamos y lo usamos de cebo para una segunda unidad enemiga, que cayó en la trampa no mucho después.

Tras el desembarco, el Sargento Bowman nos ofreció voluntarios en operaciones de reconocimiento de camino a Bélgica. El soldado Mercer demostró ser de gran ayuda durante estas operaciones, siendo fundamental en el cumplimiento de los objetivos marcados. Hay que tener en cuenta que el soldado Mercer es veterano de la batalla de Dunkerque, y que la cercanía con dicho escenario de combate apenas 4 años después del mismo han reflatado los recuerdos del mismo. Su comportamiento durante dichas operaciones es fácilmente excusable, y es todo lo que diré al respecto.

La captura del aeropuerto de Maastricht a finales de septiembre resultó ser un ejemplo de mala planificación, aunque no estoy capacitado para señalar el origen de dicho descontrol. El comportamiento de la 103 fue excepcional, teniendo en cuenta la información equivocada con la que contábamos. Debido a la alta ocupación de la ciudad, intentamos infiltrarnos haciéndonos pasar por soldados alemanes. Conseguimos hacernos con un transporte y algunos uniformes, y el soldado Coffey estuvo impecable en su imitación de un oficial del Eje. Sin embargo, aunque la planificación de la operación contemplaba numerosos imprevistos, el soldado Joyce no tenía posibilidad de saber que el hospital de la ciudad no había sido evacuado, como nos informaron los de inteligencia.

El plan original del soldado Joyce implicaba el uso del edificio del hospital como distracción para encubrir el avance de la 97 hacia el aeropuerto militar. Sin embargo, para nuestro desconocimiento, el sótano del edificio estaba siendo utilizado por los alemanes como centro de internamiento de ciudadanos judíos. Cuando comenzó el conflicto, cambiamos el plan para intentar la evacuación de esos ciudadanos usando la ruta de escape planificada. El soldado Bradley se ofreció voluntario para utilizar el ala oeste del hospital como nido de francotirador y cubrir nuestra retirada. Sin embargo, no contábamos con los suficientes efectivos como para llevar a cabo una operación de ese calibre con éxito. La cobertura del soldado Bradley resultó ser vital para la supervivencia del pelotón y del 70% de los presos. Sin embargo, perdimos a dos familias durante el ataque de morteros que sufrimos en el hospital, y no pudimos hacer nada por liberarlos del incendio subsiguiente. Sé que el soldado Joyce se culpa por lo ocurrido, pero espero que sepa valorar en su justa medida lo que conseguimos. Por mi parte, estoy seguro de que esas familias ya se encuentran en manos de Dios.

Tras la captura del aeropuerto y el establecimiento del centro de operaciones, hemos realizado operaciones menores en las inmediaciones de Maastricht. Entiendo que el sargento Bowman ha informado de que el asalto al polvorín de Schinnen fue en contra de sus órdenes, pero considero que un buen pelotón debe saber tomar la iniciativa en el frente siempre que sea necesario. Soy el máximo responsable sobre el resultado de la misma.

No tengo nada más que reportar, aunque déjeme informarle de que al soldado Stavros se le ha comunicado recientemente del fallecimiento de su mujer en un accidente de coche. Solicito que se le permita volver a casa antes de navidad para poder estar junto a su hijo durante su recuperación. Ha demostrado en numerosas ocasiones su valía y se merece un reconocimiento por nuestra parte.

FIN DEL INFORME



PELOTÓN 103

Concepto principal: Veteranos del Día D

Complicación: Superados por las circunstancias

HABILIDADES

Bueno (+2) Operaciones

Normal (+1) Reconocimiento

Normal (+1) Equipamiento

PROEZAS

PROEZA DE PELOTÓN Ataque Relámpago: El 103
es rápido, ligero y letal. Sumad un +2 a las
tiradas de Operaciones centradas en atacar
al enemigo por sorpresa.
