



GUÍA DE INICIO RÁPIDO

Estas reglas son una versión compacta de las reglas básicas de *The Troubleshooters*, pensadas para su uso con los escenarios de inicio rápido o para realizar demostraciones del juego. En el típico escenario de inicio rápido se asume que al menos el Director de Operaciones (el que dirige la partida) ya sabe qué son los juegos de rol y cómo funcionan, y puede explicar cómo es este juego de rol a aquellos que no lo sepan.

TIRADAS DE DADOS

The Troubleshooters utiliza dados de seis y de diez caras (percentil).

Código del dado	Significado	Se usa en
d%	Dado percentil	Tiradas de acción, algunas tablas
Nd6	Suma el resultado de N dados de 6 caras	
NdP	Reserva de N dados de seis caras	Tiradas de absorción, Tiradas de recuperación
NdX	Reserva de N dados de seis que explotan	Tiradas de Daño

Tiradas de percentil: Todas las tiradas de acción utilizan el dado de percentil, abreviado **d%**.

Para los dados de percentil, utilizas dos dados de diez caras que te dan un número al azar entre 1 y 100. Uno de los dados se lee como las **decenas** (hay dados de diez caras con los números 00, 10, y así sucesivamente hasta el 90) y el otro como las **unidades**. El resultado 00 y 0 (o 0 y 0) debe leerse como «100».

- Lleva la cuenta del resultado de cada uno de los dados. A veces utilizamos las **decenas** o las **unidades** de una tirada de **d%**.
- El dado de las **decenas** te da un número aleatorio entre 0 y 9, a menos que saques exactamente 100 («0 y 0» o «00 y 0»), en cuyo caso el resultado de las **decenas** cuenta como la cifra 10. Las **decenas** pueden estar limitadas por el valor de tu habilidad si se usan en una tirada exitosa.
- El dado de las **unidades** también te da un número aleatorio entre 0 y 9, pero no hay un caso especial para el 100. El número aleatorio es mayormente independiente del valor de la habilidad. Las **unidades** se utilizan a menudo junto con la dificultad.

La mayoría de las veces, las tiradas de percentil se utilizan para las tiradas de acción. Durante una tirada se compara el número resultado de la tirada de dados con el valor de una habilidad para determinar el éxito o el fracaso. A veces, las tiradas de percentil se utilizan para consultar y determinar resultados en tablas.

Dados de seis caras: Los dados de seis caras, comúnmente llamados **d6**, se usan para muchas tiradas que no son acciones en sí mismas, como las tiradas de Daño, absorción y recuperación. Si tiras varios **d6**, la cantidad de dados es un número antes del código «**d6**».

Suma de dados (Nd6): Si se usan varios **d6** y no es para una tirada de Daño, absorción o recuperación, simplemente se tiran los dados y se suman.

Tiradas de Daño (NdX): Las tiradas de Daño se utilizan para infligir Daño, y van desde **2dX** para los ataques sin armas hasta **7dX** para las ametralladoras. Para las tiradas de Daño se utilizan dados de seis caras como una reserva de dados explosivos. «Dados explosivos» significa que si sacas 6, tiras dados adicionales.

- Tira N número de dados de seis caras.
- Si sacas algún seis, tira un **dX** adicional por cada seis que hayas obtenido. Sigue haciendo esto hasta que ya no saques ningún seis.
- Cada dado que muestre un número del 4 al 6 equivale a la pérdida de 1 punto de **Vitalidad**.

Tiradas de absorción y recuperación (NdP): Las tiradas de absorción se utilizan para reducir la pérdida de **Vitalidad**, normalmente debido a la armadura o protecciones. Las tiradas de recuperación se utilizan para recuperar la **Vitalidad** perdida. Las tiradas de absorción son poco comunes, mientras que las de recuperación son más frecuentes.

Al igual que las tiradas de Daño, se utilizan dados de seis caras como reserva de dados para las tiradas de absorción y recuperación, pero a diferencia de las tiradas de Daño, estas nunca explotan.

- Tira un número N de dados de seis caras.
- Cada dado con un resultado de 4 a 6 equivale a 1 punto de absorción o recuperación.

RESOLVER ACCIONES

El juego de *The Troubleshooters* es un diálogo entre los jugadores y el Director. El Director normalmente establece la escena y la describe. Los jugadores describen cómo actúan o reaccionan sus personajes. La situación se desarrolla entonces como sería razonable o utilizando e interpretando las reglas. A partir de ahí, ocurren otras cosas. De este modo, jugadores y Director crean juntos una historia.

A veces, el resultado de una acción no está tan claro. Puede que necesites alguna estructura para avanzar en una escena o que quieras una forma de resolver las acciones que todos estén de acuerdo en que es justa. Es entonces cuando se utiliza la resolución de acciones. La regla más básica de *The Troubleshooters* es esta:

Cuando quieras hacer algo, describe qué haces y cómo lo haces. Si el resultado deseado es razonablemente probable pero no está garantizado, encuentra una habilidad adecuada, tira los dados de porcentaje y compara el resultado con el valor de la habilidad.

Una tirada de acción es: un intento de realizar una acción cuando hay cierta incertidumbre respecto al resultado y que utiliza los dados para determinar lo que ocurre.

CUÁNDO USAR LOS DADOS

Usa los dados cuando...

- El éxito o el fracaso no están asegurados de una manera u otra.
- Estás intentando hacer algo atrevido, desafiante o peligroso, que puede tener consecuencias graves.
- Quieres resistir, desafiar o detener a otra persona.
- Quieres utilizar tus habilidades para lucirte.
- Siempre que te parezca interesante.

No uses los dados cuando...

- El resultado no sea interesante o relevante para la historia.
- No hay riesgo, peligro o desafío.
- El único resultado de un éxito o un fracaso es que no pasa nada.
- No hay nada que detenga a tu personaje.
- Otra persona ya ha hecho una tirada de acción para lograr lo mismo y ha fallado. Si quieres intentar ayudarlo, dilo antes de que haga la tirada para facilitar su tirada de acción.
- El personaje no puede afectar a la situación de ninguna manera.

CONFIGURAR LA ESCENA

Normalmente, no nos interesa cada pequeño detalle de la historia. Nos saltamos algunas partes, porque no es importante saber cuándo tu personaje va a usar el baño (a menos que un agente de Octopus haya colocado una bomba allí, entonces la visita al baño se vuelve muy interesante).

La mayor parte del tiempo, nos centramos en los acontecimientos más atractivos mediante el uso de escenas, situaciones enmarcadas en las que ocurre algo interesante, y nos saltamos las partes sin interés de la historia.

Hay tres tipos principales de escenas:

Escenas de transición: Utiliza escenas de transición cuando necesites pasar a la siguiente parte de la historia. A menudo se trata de un viaje. Si hay alguna acción en la escena, resúmela, haz las tiradas de dados para ver cómo va, haz las cuentas y sigue adelante.

Un tipo especial de escena de transición es la **escena de planificación**. En una escena de planificación, los jugadores estudian las pistas, deciden qué hacer a continuación y consiguen equipo. El Director rara vez participa en una escena de planificación, excepto cuando los jugadores preguntan si pueden conseguir el material que necesitan. Cuando todos los participantes están de acuerdo en que han terminado, generalmente se viaja al lugar elegido.

Escenas detalladas: Las escenas detalladas se utilizan cuando se necesita una mejor visión de la localización y una interacción más estrecha que no es fácil de resumir. Cuando los personajes protagonistas se infiltran en la base de Octopus, buscan pruebas en el laboratorio del Dr. Nephario o se mezclan con los asistentes de un casino de Montecarlo, se utiliza una escena detallada. Las escenas detalladas no se resumen, sino que se explica lo que ocurre acción por acción, línea por línea.

Escenas de acción: Un tipo especial de escena detallada es aquella en la que sucede la acción. No solo hay que resolver las acciones, sino también determinar su orden y sus consecuencias inmediatas. Todas las escenas de lucha son escenas de acción, pero no todas las escenas de acción son escenas de lucha.

Encuadrar una escena

Cuando se establece la escena, se determinan las siguientes cosas:

- **¿Dónde?** ¿Dónde estáis cuando ocurre algo? ¿En la carretera? ¿En el bar del hotel? ¿En un templo perdido en la selva camboyana? ¿Qué aspecto tiene el lugar?
- **¿Qué?** ¿Qué ocurre? ¿Los villanos persiguen a los personajes? ¿Es una fiesta? ¿o una pelea a puñetazos?
- **¿Quiénes?** ¿Quiénes participan, sin contar a los personajes?

En una escena de transición, no es necesario dedicar mucho tiempo a describir la escena. Explicar que los personajes están en un aeropuerto lleno de gente cerca de París puede ser suficiente. Cuando pasas a una escena de detalle o de acción, es necesaria una información más específica, pero no tienes que esbozarla toda de una vez.

TIRADAS DE ACCIÓN

Una tirada de acción es una tirada de **d%** que se compara con un modificador y un valor de habilidad para determinar si una acción tiene éxito o no.

La tirada de acción estándar

La tirada de acción estándar compara una tirada de **d%** únicamente con el valor de la habilidad.

- Si la tirada es menor o igual que el valor de la habilidad, la acción tiene éxito.
- Si la tirada es mayor que el valor de la habilidad, la acción falla.

Modificadores

Los modificadores miden las circunstancias más allá de tu aptitud personal que afectan a la posibilidad de éxito. El equipo con el que cuentas puede facilitar una acción, las malas condiciones meteorológicas pueden dificultarla... estas son las típicas clases de modificadores. Los modificadores positivos facilitan una acción, y los modificadores negativos la dificultan. Ambos se miden en puntos.

Si una tirada tiene un modificador, primero se comparan las **unidades** de la tirada **d%** con el modificador. Esto tiene prioridad sobre la comparación con el valor de la habilidad.

Modificadores positivos: Cuando una tarea es más fácil de lo normal, se aplica un modificador de subida, escrito como «**+X puntos**».

- Comprueba si las **unidades** de la tirada de **d%** están entre 1 y X. Si es así, la acción tiene éxito, independientemente del resto del resultado.
- Si las **unidades** no están entre 1 y X, comprueba si el resultado es igual o menor que el valor de la habilidad de manera habitual.

Elektra y Éloïse intentan impedir que un agente secreto llegue a Viena. Su principal objetivo es llegar a la frontera antes que el agente secreto para que los guardias fronterizos la cierren. Pero algo va mal en el Lancia de Elektra y Éloïse intenta arreglarlo. Por suerte, tiene una caja de herramientas de mecánico, que le da un modificador de +2 puntos cuando repara algo.

Éloïse tiene Ingeniería 45% y obtiene 81 puntos. La tirada de acción es un éxito incluso si 81 es mayor que 45, porque las unidades de su tirada (1) están entre la posibilidad de salir 1 y 2 por el modificador de +2 puntos. Rápidamente identifica el problema como las abrazaderas sueltas del refrigerador, las arregla y llena la nevera de agua.

Modificadores negativos: Cuando una acción es más difícil de lo normal, se aplica un modificador negativo, escrito como «**-X puntos**».

- Comprueba si las **unidades** de la tirada de **d%** están entre 1 y X. Si es así, la acción falla, independientemente del resultado.
- Si las **unidades** no están entre 1 y X, comprueba si el resultado es igual o menor que el valor de la habilidad de manera habitual.

Puedes utilizar las siguientes pautas para determinar el modificador basado en la dificultad de una acción.

Nivel de dificultad	Modificador
Muy fácil	+5 puntos
Fácil	+2 puntos
Desafiante (la mayoría de las tiradas de acción)	-
Difícil	-2 puntos
Muy difícil	-5 puntos

Acumular modificadores

Puedes acumular modificadores siempre que sean de diferentes categorías. Las categorías son:

- Dificultad
- Circunstancias
- Kit de equipo
- Habilidades

Solo puedes utilizar o sufrir un modificador de cada categoría. Los positivos y los negativos se anulan mutuamente, punto por punto.

Ten en cuenta que no importa cuántos puntos tenga el modificador, el 0 en las **unidades** no se ve afectado.

Si tienes éxito

Si la tirada de acción tiene éxito, se obtiene el resultado deseado.

Si fallas

En la mayoría de los casos, una tirada de acción fallida significa que la acción ha fracasado.

No puedes volver a intentarlo. Ni siquiera tus amigos pueden intentarlo. Tienes que cambiar significativamente las circunstancias para poder volver a tirar: por ejemplo, debe ser otra escena, y puede que necesites conseguir el equipo adecuado o ayuda adicional.

Puedes mitigar el riesgo creando, en su lugar, un Desafío. Entonces la calidad general de tu intento depende del número total de éxitos en el Desafío.

Fracasar sin más es aburrido y detiene la acción. «Fallar hacia adelante» es una filosofía que impulsa la acción haciendo que ocurra algo más aparte de que no ocurra el resultado deseado. Si no es una escena de lucha, el Director podría considerar que ocurra una de las siguientes cosas:

- Separar a los personajes.
- Llamar una atención no deseada.
- Cambiar la escena o la zona.
- Perder sus cosas.

Marcas de experiencia

Cada vez que utilices una habilidad de forma significativa (es decir, que la trama avance gracias a ella) por primera vez durante una sesión, obtendrás una marca de experiencia. Hay una pequeña casilla para ello junto al valor de la habilidad. Solo puedes tener una marca por habilidad.

No es necesario que hagas una tirada de acción con la habilidad. Solo tienes que usarla de manera que progrese la trama. No debes abusar del sistema y ponerte a utilizar una habilidad solo para conseguir la marca: eso no hace avanzar la trama, y el Director puede (y debe) vetar la marca de experiencia si lo haces. Estas son algunas situaciones que pueden ser vetadas:

- Otra persona ya ha hecho una tirada de acción y ha fallado.
- No hay riesgo, peligro o desafío.
- La acción no es importante para la historia.

Después de cada sesión, durante la fase Tras la aventura, utilizas las marcas de experiencia para mejorar las habilidades.

TIRADAS ENFRENTADAS

Las tiradas enfrentadas tienen lugar cuando enfrentas tus capacidades a las de otra persona.

- Ambos participantes realizan una tirada de acción.
- Si ambos participantes fallan, la tirada enfrentada resulta en un empate. Ninguna de las partes gana o pierde.
- Si uno de los participantes tiene éxito y el otro falla, el participante que tiene éxito gana el enfrentamiento.
- Si ambos participantes tienen éxito, el participante con la tirada más alta gana el enfrentamiento.
- Si ambos participantes tienen éxito y las tiradas están empatadas, el enfrentamiento resulta en empate. Ningún bando gana o pierde.

Al atacar y defender, el último punto es importante: el atacante solo inflige Daño si gana el enfrentamiento. Si tanto el atacante como el defensor tienen éxito, pero hay un empate, el defensor «gana» por un tecnicismo.

DAR LA VUELTA A LAS TIRADAS

En determinadas circunstancias, puedes dar la vuelta a una tirada de acción. Esto puede salvarte el pellejo y convertir una tirada de acción fallida en un éxito. Puedes dar la vuelta a una tirada de acción si gastas 2 **Puntos de Historia** o si un talento te permite hacerlo. Dar la vuelta a una tirada con un talento está condicionado a un número limitado de veces por sesión, o te costará 1 **Punto de Historia** pero limitado a un pequeño grupo de habilidades o situaciones. Cuando quieras dar la vuelta a una tirada de acción:

- Indica al Director cómo vas a dar la vuelta a la tirada: gastando **Puntos de Historia**, qué talento vas a utilizar, etc.
- Cambia de lugar las **unidades** y las **decenas**. Una tirada de 73 ahora cuenta como 37, una tirada de 29 cuenta como 92, y así sucesivamente. Una tirada de 100 sigue siendo 100.

KARMA

Si sacas el mismo número en ambos dados en una tirada de acción **d%**, por ejemplo 11, 22, incluidas tan altos como 99 o 00 etc. obtienes **Karma**.

Cuando sacas un resultado de **Karma**, siempre ganas 1 **Punto de Historia**. Si la tirada tiene éxito, obtienes **Buen Karma**. Si la tirada falla, sufres **Mal Karma**.

El **Buen Karma** significa que ocurre algo positivo, según lo acordado por ti y el Director. No es exactamente un «éxito crítico» per se, pero a menudo es algo bueno y puede que sin relación con lo que está pasando. Algunas situaciones proporcionan reglas específicas para el **Buen Karma**. En caso contrario, tú o el Director tenéis que aportar lo que ha sucedido, algo bueno y que no esté relacionado.

Siempre puedes utilizar estas sugerencias:

- Tienes un golpe de suerte inesperado. La siguiente tirada de acción que hagas en la escena tiene un modificador de **+2 puntos**.
- La siguiente tirada de acción que haga tu oponente en la escena sufre **-2 puntos**.

El **Mal Karma** significa que sucede algo malo. Al igual que con el **Buen Karma**, no es una pifia. Algunas situaciones proporcionan reglas para determinar el resultado del **Mal Karma**. En caso contrario, tú o el Director tenéis que aportar lo que ha sucedido, algo malo y que no esté relacionado.

Aquí tienes un par de sugerencias para el resultado si no se te ocurre nada:

- Llegan refuerzos enemigos.
- Tu próxima tirada de acción sufre un modificador de **-2 puntos**.

DESAFÍOS

Los Desafíos se utilizan en situaciones que requieren cooperación, llevan tiempo o implican múltiples habilidades (entre 3 y 5).

En los Desafíos se pueden utilizar tiradas de acción simples o enfrentadas. Un Desafío tendrá un resultado, dependiendo de en cuántas tiradas de acción hayan tenido éxito o, en el caso de los Desafíos enfrentados, de quién haya ganado.

Cuando se describen, los desafíos especifican qué habilidades se van a usar y por qué, además de una lista de modificadores (opcional) y una lista de resultados y lo que significan. Si hay más modificadores que habilidades, generalmente se pueden acumular a discreción del Director.

Resultado

Hay cinco posibles resultados de un desafío.

- **Resultado magnífico:** Es el resultado deseado del Desafío, pero aún mejor. Puede haber un efecto de bonificación, una calidad mejorada que añada una buena etiqueta a un proyecto, modificadores positivos para futuras tiradas, etc.
- **Buen resultado:** Es el resultado deseado para el Desafío.
- **Resultado de éxito limitado:** Es el resultado deseado del Desafío, pero con un efecto malo adicional, una elección difícil, un defecto que añada una etiqueta mala, modificadores negativos para futuras tiradas, etc.
- **Mal resultado:** No consigues el resultado deseado. El proyecto fracasa, no llegas al destino, etc. Sin embargo, obtienes un «premio de consolación»: puedes reutilizar el material o puedes aprender algo y obtener un modificador positivo para el futuro.
- **Resultado pésimo:** Todo lo que podía salir mal salió mal, y probablemente algo que no podía salir mal salió mal también.

Llevar a cabo un Desafío

Cuando plantees un Desafío, diles a los jugadores qué habilidades están involucradas. Haz que distribuyan las tiradas de acción de la manera más equitativa posible entre los personajes en la escena. Cada personaje en la escena debe tener al menos una tirada de acción.

A continuación, los jugadores realizan las tiradas. Lleva la cuenta de cuántas tiradas tienen éxito (y cuáles). Dependiendo de cuántas tiradas haya en total para el Desafío, y cuántas de ellas tienen éxito, obtienes un resultado.

CREAR DESAFÍOS

Muchos Desafíos se definen dentro de las aventuras. También hay muchas sugerencias que puedes encontrar en «Cómo resolver situaciones», más abajo. Si necesitas crear un Desafío desde cero, aquí tienes cómo hacerlo.

- Empieza haciendo una lista de tres a cinco habilidades para el Desafío.
- Decide qué sería un **Buen resultado**, basado en el resultado deseado.
- Decide qué pasa si no obtienes el resultado deseado. A menudo, es simplemente eso: no lo consigues. Ese es el **Mal resultado**.
- Decide lo peor que puede pasar. Ese es tu **Resultado pésimo**.
- Añade algo aún mejor para conseguir el **Resultado magnífico** y algún contratiempo o elección difícil para el **Resultado de éxito limitado**. Puedes hacerlo a medida que surja en partida.

Desafíos enfrentados

Un Desafío enfrentado funciona como un Desafío normal, pero las tiradas de acción son enfrentadas. El bando que instiga el Desafío decide su resultado deseado, que se convierte en el Buen resultado. El otro bando decide su resultado deseado, que se convierte en el Mal resultado.

El Resultado magnífico se convierte entonces en una victoria completa para el bando instigador, mientras que un Resultado pésimo es la victoria completa para el otro bando. Un Resultado limitado es una especie de empate

#Número de tiradas de acción	# Número de tiradas de acción exitosas / enfrentamientos ganados					
	0	1	2	3	4	5
3	Pésimo	Limitado	Bueno	Magnífico	-	-
4	Pésimo	Malo	Limitado	Bueno	Magnífico	-
5	Pésimo	Malo	Limitado	Limitado	Bueno	Magnífico

PELEAS Y COMBATE

En *The Troubleshooters*, habrá peligros y desafíos, puñetazos y tiroteos, ¡incluso explosiones masivas! A pesar de ello, *The Troubleshooters* no es mortal ni descarnado. En este juego, tu personaje puede quedar inconsciente, desaparecer de la escena o ser hecho prisionero —un elemento característico del género—, pero no morirá a menos que eso sea lo que quieras o hagas algo realmente estúpido.

Pero seguimos queriendo que los combates sean justos. Al fin y al cabo, si vas a capturar o incluso matar a los personajes, más vale que lo hagas según las normas, aunque seas el Director.

Pelear sin más es aburrido. Cuando planees una pelea, dale contexto y significado. Asegúrate de que hay una razón para el conflicto que haga que los jugadores se impliquen en la escena.

Consecuencias de las peleas

Aunque las peleas en *The Troubleshooters* no conducen a la muerte de los personajes (a no ser que el jugador quiera que eso ocurra), sigue habiendo consecuencias.

- A corto plazo, las peleas llaman la atención. Los disparos darán lugar a que la policía armada se presente en el lugar muy rápidamente. Incluso las peleas a puñetazos en público pueden hacer que la gente llame a la policía.
- A largo plazo, las heridas necesitan atención. Los profesionales de la salud también llamarán a la policía si los personajes entran en urgencias con heridas de bala. E incluso si consigues que un turbio médico trate tus heridas, la recuperación será lenta.

EMPEZAR UNA PELEA

Cuando comience una pelea, establece las zonas de la escena y luego determina el orden de iniciativa.

Zonas

La unidad básica de espacio en un combate es la zona. Una zona es un área que es distinta de las demás y algo homogénea. No importa exactamente en qué parte de la zona te encuentres: se supone que te mueves constantemente y que cuando haces algo o te ocurre algo, te encuentras en el lugar apropiado de la zona.

Sin embargo, moverse entre zonas es una acción. A menudo solo requiere declarar el uso de la acción de movimiento, pero a veces la acción de movimiento requiere una tirada de acción.

Las zonas no están pensadas para medir las distancias, sino para hacer interesante el terreno y facilitar el movimiento táctico sin necesidad de una cuadrícula. Si un área es tan grande que sería absurdo no tener en consideración cierta distancia, planifica sus zonas en consecuencia. Introduce objetos que restrinjan el movimiento en ciertas zonas y dales a las diferentes zonas propiedades distintas.

Iniciativa

La tirada de iniciativa es una tirada de acción de **Alerta** (o de la habilidad **Básica** para los personajes del Director que no tengan **Alerta**).

- Con **Mal Karma**, tu iniciativa es 0.
- Si la tirada falla, tu iniciativa es el valor de las **unidades** de la tirada.
- Si la tirada tiene éxito, tu iniciativa es el valor de las **de-cenas** más las **unidades** de la tirada.
- Con **Buen Karma**, añades 10 a tu iniciativa.

Muchos personajes del Director tienen números de iniciativa preestablecidos, especialmente los Subalternos y los Esbirros. Así, el Director no tiene que tirar para determinar su iniciativa.

Entonces, en orden descendente de iniciativa (de mayor a menor), cada personaje realiza su turno. Cada uno de ellos solo puede realizar un turno durante una ronda completa, incluso si su iniciativa baja durante el turno.

En caso de empate entre los personajes jugadores y los personajes del Director, los personajes jugadores realizan su turno primero. Los personajes jugadores empatados entre sí actúan en el orden que acuerden los jugadores. Los personajes del Director empatados entre sí actúan en el orden que el Director considere oportuno.

La iniciativa puede disminuir durante la escena, por la activación de talentos o por la opción *¡Pam! Disparo apuntado*. La iniciativa nunca puede bajar de 0. Si algo hace que tu iniciativa baje de 0, se convierte en 0 en su lugar. Si un talento u otra opción requiere que bajes la iniciativa, y ya tienes iniciativa 0, no puedes activar ese talento u opción.

Si llegan nuevos personajes a la escena de pelea y se involucran en ella, haz que tiren iniciativa al principio de su turno después de haber llegado.

EN TU TURNO

La unidad básica de tiempo durante una pelea es la ronda. Una ronda no tiene una cantidad de tiempo fija, sino que es lo que tardan todos los participantes de la escena en hacer su parte. Durante una ronda, todos los implicados realizarán su turno en orden descendente de iniciativa.

Cada turno consta de tres fases:

- Inicio del turno
- Acciones
- Fin del turno

Enunciamos estas fases más que nada por claridad. Algunos efectos de los estados y las etiquetas se aplican al inicio y al final del turno, pero si no tienes ningún efecto de este tipo, simplemente realizas tus acciones y luego pasáis al siguiente personaje en orden de iniciativa.

Inicio de turno

Al comienzo del turno pueden ocurrir cosas. Por ejemplo, algunos estados aparecen o se eliminan al comienzo del turno del personaje. Esto no cuenta como una acción.

Acciones

Durante tu turno puedes realizar tres acciones. Puedes hacerlas en el orden que quieras.

- Una acción de movimiento.
- Una acción gratis.
- Una acción principal.

En algunos casos, puedes realizar una cuarta acción, una acción extra. Esto ocurre directamente después de la acción principal.

Algunas acciones tienen lugar fuera de tu turno.

- **Acciones retrasadas:** si retrasas tu acción principal, esta puede activarse fuera de tu turno.
- **Defensa:** cuando eres atacado, puedes defenderte en algunos casos.
- **Contraataques:** algunos personajes del Director pueden realizar un contraataque si son atacados. El contraataque ocurre inmediatamente después del ataque, antes de cualquier otra acción, incluyendo las acciones extra.

Acciones de movimiento

Solo hay una acción para moverse, denominada Movimiento. Tiene su propia categoría para que no tengas que elegir entre moverte y hacer cosas.

Movimiento: puedes moverte a una zona adyacente disponible. Algunas zonas pueden estar *Restringidas* y requerir una tirada de acción para entrar o salir de ellas. Si la tirada falla, la acción de movimiento se pierde.

Acciones gratis

Las acciones gratis son acciones cortas que ocurren simultáneamente con otra acción.

Di algo: tienes tiempo para decir algo breve; una orden, una instrucción corta, una declaración de una longitud aproximada de una frase que no sea demasiado compleja.

Otras personas pueden responder rápidamente, aunque no sea su turno.

Recoger algo: si algo está en la misma zona que tú, es claramente visible y se puede llevar en la mano, entonces puedes recogerlo.

Dejar caer algo: si tienes algo en las manos o colgando de una correa sobre el hombro, puedes dejarlo caer como acción gratis.

Preparar un arma: sacas un arma de su vaina o funda. Puedes amartillarla si quieres.

Cambiar de arma: si tienes un arma en tus manos y tienes otra disponible, puedes soltar el arma actual y sacar la otra. Si también tienes una funda o vaina vacía fácilmente accesible, puedes enfundar un arma y desenfundar la otra.

Dejar la cobertura: puedes salir de la cobertura para empezar a realizar acciones de movimiento, pero ya no estás a cubierto.

Cuerpo a tierra: caes al suelo y te encuentras en posición de **Tumbado**.

Acciones principales

Las acciones principales son lo que intentas conseguir durante la ronda.

Esprintar: realiza una acción de movimiento adicional. Algunas zonas pueden estar *Restringidas* y requieren una tirada de acción para entrar o salir de ellas. Si la tirada falla, la acción de movimiento se pierde.

Atacar: ataca a alguien. Este puede defenderse. Consulta el apartado «Ataques y defensa» para más información.

Recuperar el aliento: tómate un momento para recuperar el aliento y haz una tirada de recuperación de **2dP**.

Recarga: si tu arma está vacía (ver la etiqueta *Recarga*), realizas una acción para recargar. Si las condiciones son difíciles, o el arma tiene la etiqueta *Recarga difícil*, se requiere una tirada de acción exitosa de una habilidad de combate apropiada.

Ponerte a cubierto: te agachas detrás de algo (define qué). Ahora puedes hacer tiradas de defensa contra ataques a distancia desde otra zona. No puedes realizar una acción de movimiento hasta que rompas la cobertura.

Examinar: examinas la situación para tener una visión general de lo que está ocurriendo. Vuelve a determinar tu iniciativa.

Retrasar tu acción principal: esperas el momento adecuado. Establece una condición específica y una respuesta con el formato de «si X, entonces Y»: «si se mueve, disparo», «si saca su arma, le pego». Si la condición se dispara, realizas inmediatamente tu acción principal al mismo tiempo que la acción desencadenante. Si la condición no se dispara antes de que comience tu siguiente turno, no podrás realizar tu acción principal.

Acciones extra

Puedes realizar una acción extra directamente después de tu acción principal si hay una condición o talento que lo permita. Solo puedes realizar una acción extra por ronda. Debes hacerla directamente después de la acción principal, antes de realizar tu siguiente acción.

Si atacas a un personaje con la etiqueta *Contraataque*, el contraataque ocurre directamente después de tu ataque pero antes de tu acción extra, así que no olvides realizar la acción extra después del contraataque, si la tienes.

Fin de turno

Al igual que al principio del turno, pueden ocurrir cosas cuando llegue su final. Una vez más, eliminar estados puede ser un ejemplo, y de nuevo, esto no cuenta como acciones.

Tan pronto como termines, dilo. Entonces el siguiente personaje en orden de iniciativa comienza su turno. Una vez que tu turno termine, normalmente no se te permite volver atrás y cambiar lo que hiciste.

ATAQUES Y DEFENSA

Una tirada de ataque es una tirada de acción de una habilidad de combate. La tirada puede ser una simple tirada de acción para una habilidad de combate apropiada o, si el objetivo realiza una acción de defensa, una tirada de acción enfrentada de la habilidad de combate del atacante contra la del objetivo. Si la tirada de ataque gana (o si simplemente tiene éxito, en el caso de que no se le oponga una defensa), golpeas a tu objetivo y le infliges Daño.

El ataque básico

Una acción de ataque rara vez consiste en un solo disparo o un solo golpe: se golpea al objetivo varias veces tratando de atravesar sus defensas, o se dispara una salva o ráfaga de disparos en rápida sucesión (la excepción es cuando un arma a distancia solo permite un disparo, por ejemplo si se trata de un mosquete, una ballesta o una jabalina —que realmente son excepciones en la era moderna—, o de disparos a distancia cuidadosamente dirigidos).

Estos múltiples giros y disparos se abstraen dentro del ataque básico.

El ataque básico utiliza este procedimiento:

- Selecciona un objetivo válido.
- Haz una tirada de ataque. Se puede oponer a ella una tirada de defensa.
- Si el ataque tiene éxito, tira el Daño.
- Ten en cuenta las etiquetas *Recarga (X)*, *Disparo único* o *Lanzamiento*.
 - **Recarga (X)**: X es un rango, a menudo entre 9 y 0, pero a veces solo 0 o entre 8 y 0. Si las **unidades** de la tirada de ataque están dentro del rango de X, el arma necesita ser recargada si quieres volver a usarla. Si obtienes **Mal Karma** y el arma se ha vaciado (las **unidades** coinciden dentro de X), entonces el arma está atascada y tiene que arreglarse en una escena posterior.
 - **Disparo único**: el arma necesita recargarse tras el disparo.
 - **Lanzamiento**: Tras arrojar el arma a tu objetivo, ya no estás en posesión del arma. Utiliza una acción gratis para cambiar a otra arma antes del siguiente ataque, o ataca desarmado.

Objetivos válidos

- Con **Pelea**, solo puedes atacar a objetivos en la misma zona (a menos que tú o la zona del objetivo especifiquen otra cosa).
- Con **Combate a distancia**, puedes atacar a objetivos en tu propia zona o en cualquier zona que no tenga una línea de visión bloqueada y que esté dentro del alcance.

Línea de visión

No necesitas una cuadrícula para determinar la línea de visión. Basta con mirar la disposición de la zona y decidir si la línea de visión está despejada, obstaculizada o bloqueada.

- **Despejada**: puedes ver toda la zona del objetivo desde la zona del atacante.

- **Obstaculizada**: puedes ver partes de la zona del objetivo desde la zona del atacante. Puede que haya una puerta que solo te permita ver una parte de la zona, obstáculos en medio, una zona en medio tiene la etiqueta *Restringida*, etc. Si la línea de visión está obstaculizada, las tiradas de ataque tienen **-2 puntos** por cada zona que obstaculice la línea de visión.
- **Bloqueada**: no puedes ver la zona del objetivo desde la zona del atacante, de ninguna manera. Puede estar tras una esquina, en otro nivel, las puertas están cerradas, las puertas no están alineadas, etc. Si la línea de visión está bloqueada, el objetivo no es válido.

Alcance

Unas pocas armas a distancia, principalmente las armas arrojadas, tienen la etiqueta *Alcance corto (X)*. Esto significa que el arma solo puede ser disparada a un objetivo que esté a X zonas o menos del atacante. La zona ocupada actualmente por el atacante no se cuenta.

Opciones de ataque

Cuando atacas, tienes algunas opciones disponibles. Si no eliges ninguna, utilizas el ataque **básico**.

¡Zas! – Agarrar o lanzar

Si intentas agarrar o lanzar a alguien por los aires, haz una tirada de ataque. Si tienes éxito, elige dos de las siguientes opciones:

- Infliges **1dX** de Daño
- El objetivo queda **Inmovilizado**
- El objetivo queda **Tumbado**

¡Pam! – Disparo apuntado

Requiere: Iniciativa 1+

Usando la opción de disparo apuntado, realizas un disparo cuidadosamente dirigido o arrojas un arma arrojada cuidadosamente dirigida. No tienes que preocuparte por la etiqueta *Recarga (X)* (pero las de *Disparo único* y *Lanzamiento* funcionan como siempre). Los tres puntos siguientes se aplican cuando se hace un disparo apuntado:

- Haz una tirada de ataque con **+2 puntos**
- Si aciertas, infliges **+1dX** de Daño.
- Tu iniciativa disminuye en 2.

¡Ratatata! – Ataque a distancia, vaciar el arma

Requiere: Etiqueta *Recarga (X)*

Usando un arma de fuego semiautomática o automática, también puedes disparar una ráfaga continua sobre la zona del enemigo hasta que el arma esté vacía.

- Haz tiradas de ataque contra todos los objetivos en una zona o haz una tirada de ataque contra un solo objetivo e inflige **+2dX** de Daño extra a ese objetivo.
- Tu arma se vacía automáticamente y necesitas recargarla. Esta opción requiere la etiqueta *Recarga (X)*. No puedes usar esta opción si tu arma tiene la etiqueta *Disparo único*.

Defensa

Una tirada de defensa es una tirada de acción con la habilidad **Pelea** o con la puntuación en Defensa para los personajes del Director.

- Si un personaje del Director no tiene una puntuación en Defensa, no puede hacer una tirada de defensa.
- Si un personaje del Director tiene una puntuación en Defensa, y la situación permite una tirada de defensa, puede hacer una cuando sea el objetivo de un ataque.
- Si un personaje jugador es atacado, y la situación permite una tirada de defensa, puede hacer una cuando sea el objetivo de un ataque.

Los personajes jugadores también pueden utilizar la **Agilidad** contra los ataques a distancia si están a cubierto.

La tirada de defensa se enfrenta a la de ataque, por lo que para que el atacante tenga éxito, no solo debe tener éxito con un resultado menor o igual a su habilidad de combate, sino que el resultado también tiene que ser mayor que la tirada de defensa del defensor.

Puedes hacer una tirada de defensa en las siguientes situaciones:

Situación	Tirada de defensa del personaje protagonista	Tirada de defensa del personaje del Director
Eres el objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo	Pelea	Valor de Defensa
Eres el objetivo de un ataque a distancia y el atacante está en la misma zona	Pelea	Valor de Defensa
Eres el objetivo de un ataque a distancia desde otra zona y tienes cobertura	Agilidad	Valor de Defensa

Si no puedes realizar la tirada de defensa, aún seguirás defendiéndote, pero ahora tu defensa dependerá de la incertidumbre de la tirada de ataque.

(Falta de) Defensa en los personajes del Director

El valor en Defensa de los personajes del Director suele ser un poco más baja que el valor de ataque, y un poco más alta que la habilidad **Básica**. La razón es que con una puntuación de Defensa alta, el combate tiende a alargarse un poco y a volverse aburrido.

Algunos personajes del Director —Subalternos y Esbirros generalmente— no tienen un valor en Defensa. Esto es intencionado. Su defensa es la posibilidad de que los personajes fallen, es decir, la defensa pasiva. Eso, y la baja **Vitalidad** de los Esbirros, suele significar que caen como moscas.

¿Impactaste?

Le das al objetivo si:

- La tirada de ataque tiene éxito y el objetivo no hace tirada de defensa.
- La tirada de ataque tiene éxito y ganas a la tirada de defensa. Si la tirada de ataque empata con la tirada de defensa, el ataque falla.

El Karma en el combate

En el combate, el **Karma** tiene efectos específicos.

- **La tirada de ataque tiene Buen Karma:** los Subalternos y los Esbirros golpeados quedan **Fuera de combate**. Puedes descartar la tirada de Daño, incluso después de haberla realizado o incluso si ha explotado, y hacer una nueva tirada de Daño. Debes conservar el nuevo resultado.
- **La tirada de ataque tiene Mal Karma:** algo malo sucede que complica las cosas para el personaje. La siguiente tirada del personaje sufre un modificador de **-2 puntos**.
- **La tirada de defensa tiene Buen Karma:** haz una tirada de recuperación de **1dP** después de resolver el Daño.
- **La tirada de defensa tiene Mal Karma:** eres derribado por el ataque y estás **Tumbado**.

No olvides que un resultado de **Karma** en una tirada de acción te da **1 Punto de Historia**.

DAÑO, VITALIDAD Y HERIDAS

Si el atacante impacta, tira el Daño. Las tiradas de Daño (**dx**) pueden explotar: por cada 6 que obtengas, tira otro dado. Si alguno de ellos es un 6, tira otro dado, y así sucesivamente hasta que ya no saques ningún nuevo 6. Por cada 4, 5 o 6 que obtengas, el defensor pierde 1 punto de **Vitalidad**.

Si el defensor tiene algún tipo de coraza u otra forma de protección ligera, realiza una tirada de absorción. Por cada 4, 5 o 6 en la tirada de absorción, reduce la pérdida de **Vitalidad** en 1.

Consejo profesional: aparta cualquier dado con un resultado de 4, 5 o 6 a un lado. De esta manera, no tienes que preocuparte de que puedan ser golpeados y cambiar de cara mientras tiras más dados. Si hay una tirada de absorción, puedes retirar ese número de dados de la pila y contar el resto.

- Si la pérdida de **Vitalidad** es 0 o menos, no pasa nada.
- Si la pérdida de **Vitalidad** es de al menos 1, reduce la **Vitalidad** actual del objetivo en esa cantidad.
- Si la **Vitalidad** llega a 0, estás **Fuera de combate**.
- Los personajes protagonistas (y algunos personajes del Director) pueden adquirir los estados **Herido** o **En peligro de muerte** en lugar de aceptar la pérdida de **Vitalidad**.

Fuera de combate significa que ya no estás en la pelea. Normalmente estás inconsciente, pero puedes haber sido arrojado por un acantilado al mar o por una ventana, haberte caído por una trampilla o algo similar que te saque del combate y te impida volver.

Los personajes jugadores pueden adquirir los estados **Herido** y **En peligro de muerte**. Los personajes del Director que no son importantes no pueden: los Esbirros y los Subalternos quedan **Fuera de combate** cuando se les acaba la **Vitalidad**. Los personajes del Director de nivel Teniente pueden adquirir el estado **Herido**.

Los personajes del Director nivel Jefe pueden adquirir el estado **En peligro de muerte**. No tienen que hacerlo: al igual que los personajes jugadores, pueden ser tomados como prisioneros y esperar un momento oportuno para intentar escapar. Incluso si son encarcelados, a menudo son liberados entre aventuras para aparecer en la siguiente.

	Herido	En peligro de muerte
Personajes jugadores	✓	✓
Esbirros, Subalternos	✗	✗
Tenientes	✓	✗
Jefes	✓	✓

Herido

Los personajes jugadores y los personajes del Director de los niveles Jefe y Teniente pueden adquirir el estado **Herido** en lugar de sufrir la pérdida de **Vitalidad**. No tienen que hacerlo, pero pueden elegirlo si quieren evitar quedarse **Fuera de combate**. Sin embargo, estar **Herido** tiene consecuencias más adelante, y se mantiene durante algún tiempo. Después de la pelea sigues estando **Herido** y, cuando la escena de lucha termina, todas tus tiradas de acción tienen un modificador

de **-2 puntos** hasta que la herida se cure (ver «Curación» en la página 11):

Solo puedes tener una **Herida** a la vez. Si ya estás **Herido**, no puedes volver a estarlo.

Ten en cuenta que incluso si alguien te dispara con un arma y te inflige una gran pérdida de **Vitalidad**, no hay daño, heridas o sangre a menos que adquieras el estado **Herido**. ¡Esto es importante!

En peligro de muerte

Los personajes jugadores y los personajes del Director de nivel Jefe pueden adquirir el estado **En peligro de muerte** en lugar de perder **Vitalidad**. Una vez más, esto no es obligatorio, pero pueden elegirlo si quieren evitar quedar **Fuera de combate** y arriesgarlo todo.

Si decides adquirir el estado **En peligro de muerte**, puedes realizar tiradas de ataque a voluntad durante el resto de la escena. Pero esto tiene un coste: si estás en **En peligro de muerte** y te quedas sin **Vitalidad**, no pasas a estar **Fuera de combate**. ¡Estás muerto!

MORIR

Por defecto, en *The Troubleshooters* los personajes de los jugadores no mueren. Lo más frecuente es que queden **Fuera de combate**. Incluso los personajes del Director mueren raras veces, si es que lo hacen. Hay tres excepciones:

- **Abusar de las reglas o de la buena voluntad:** cuando abusas de las reglas o de la buena voluntad del Director y haces tonterías, puedes morir. «Como no puedo morir, lucho con el oso», «Bien, el oso te come. Estás muerto». No te metas con el Director y no abuses de la regla «El personaje protagonista no debe morir».
- **Sacrificio:** el Director puede poner la muerte como opción en una situación en la que la elección final depende de ti: «Puedes salvar a la baronesa Zonda y hacer que se replantee su maldad poniéndote entre ella y la hoja de la sierra, pero morirás» o «si sigues reteniendo a Graf von Zadrith dentro del almacén en llamas, moriréis los dos». El Director no debe utilizar esta opción a la ligera, reservándola solo para cuando cree un gran dramatismo. Si entonces eliges esa opción, tu personaje está muerto. Puedes describir tu final prematuro si quieres y el Director está de acuerdo.
- **En peligro de muerte:** Cuando sufres el estado **En peligro de muerte** y te quedas sin **Vitalidad**, tu personaje muere. Puedes decir unas últimas palabras a tus amigos, pero estás perdido.

Matar

The Troubleshooters no es un juego en el que se mate indiscriminadamente, ni siquiera a sangre fría.

Incluso los personajes del Director sin importancia rara vez son asesinados. En su lugar, los enemigos son noqueados, expulsados de la escena o desarmados y obligados a rendirse cuando llegan a sufrir el estado **Fuera de combate**.

Los Jefes pueden morir, pero en la mayoría de los casos solo cuando es dramáticamente apropiado. Utilizan las mismas reglas que los personajes de los jugadores, por lo que pueden morir al sufrir el estado **En peligro de muerte**. La mayoría de las veces, escapan antes de eso o los hacen prisioneros. Resolver la aventura sin un derramamiento de sangre innecesario y, en su lugar, hacer prisioneros a los villanos es recompensado con tres marcas de mejora gratuitas.

No se mata a los personajes del Director que se rinden. Si estás cansado de que el archienemigo siempre se escape de la cárcel para aparecer en la siguiente aventura, en lugar de matarle, habla con el Director y pide que el archienemigo sea encerrado para siempre y que utilice una nueva amenaza en su lugar. Pero no mates al villano. ¡Así no funcionan las cosas en este tipo de historias!

Si los jugadores siguen queriendo matar a los personajes del Director a sangre fría, considera no darles ninguna marca de mejora gratuita en esta sesión.

Además, elimina todos los **Puntos de Historia** de un personaje que mate a sangre fría, más la mitad de aquellos personajes que podrían haber evitado el acto pero no lo hicieron.

CURACIÓN

Tan pronto como la escena de lucha termine, sucederán dos cosas:

- Si tienes el estado **En peligro de muerte**, dejas de tenerlo.
- Recuperas tu **Vitalidad** actual a la **Vitalidad máxima**.

Fuera de combate

Si tienes el estado **Fuera de combate**, dejas de tenerlo.

- En cuanto termine la escena de combate, otro personaje que no sufra **Fuera de combate** puede hacer una tirada de acción de **Medicina**. Si tiene éxito, pierdes ese estado y puedes actuar inmediatamente. Si la tirada de acción falla, sigues **Fuera de combate** hasta la escena siguiente. Básicamente, alguien más tiene que realizar una tirada de **Medicina** con éxito o tienes que saltarte una escena.
- Si todos los personajes están **Fuera de combate**, o si algunos lo están mientras los otros hicieron una retirada táctica, están a merced del Director. Todavía podrán perder el estado con el tiempo, pero pueden hacerlo mientras están atados a una silla o encerrados en una celda. Sin embargo, no todo está perdido: **ganarán 9 Puntos de Historia** cada uno por haber sido capturados (ver el apartado «Ganar Puntos de Historia» del manual básico).

Herido

El estado **Herido** se mantiene durante algún tiempo más. Hay dos formas de eliminar el estado **Herido**:

- Pasar una escena curando la herida. La escena debe contener dos días de recuperación, o bien una escena de hospital (puede que con preguntas incómodas de la policía), una tirada de acción de **Crédito** o **Contactos** exitosa con una visita al médico para sobornarle con algo apropiado para que se quede callado, o una tirada de acción de **Medicina** con éxito.
- Dedicar el tiempo de inactividad entre aventuras a recuperarte.

Puedes ignorar los efectos del estado **Herido** durante una escena si alguien te cura con una tirada de acción de **Medicina**. Si tiene éxito, sigues teniendo el estado **Herido** y no puedes adquirir otro estado **Herido**, pero ignoras la modificación de **-2 puntos** durante una escena.

ESTADOS

La mayoría de los estados son binarios: se tiene un estado o no se tiene. Si tienes ese estado, te afecta.

Algunos estados se acumulan. Los estados acumulables los puedes sufrir más de una vez al mismo tiempo. Cada uno de ellos añade su efecto a los demás.

Los estados terminan desapareciendo con el tiempo. Los estados acumulados se eliminan de uno en uno, no todos a la vez.

Agotado (acumulable)

Reduce temporalmente a la mitad tu **Vitalidad máxima**. Si tu **Vitalidad** actual supera la **Vitalidad máxima** temporal, tu **Vitalidad** actual pasa a ser igual a tu **Vitalidad máxima** temporal.

Los estados **Agotado** se acumulan.

Elimina un estado **Agotado** después de comer, rehidratarte y tener una noche de sueño reparador.

Asustado

No puedes entrar en la misma zona que en la que está la fuente de tu miedo. Las tiradas de ataque sufren **-2 puntos**. Elimina el estado **Asustado** teniendo éxito en una tirada de acción de **Fuerza de voluntad** como tu acción principal.

Aterrorizado

Todas las tiradas sufren **-2 puntos**. Las tiradas de ataque contra la fuente de tu terror sufren **-5 puntos**. No puedes acercarte a la fuente de tu terror. Al comienzo de tu turno, si estás en la misma zona que la fuente de tu terror, haz una tirada de acción de **Fuerza de voluntad** como acción gratis. Si fallas, debes salir de la zona antes de hacer cualquier otra cosa. Sustituye el estado **Aterrorizado** por el de **Asustado** si tienes éxito en una tirada de **Fuerza de voluntad** como acción principal.

Aturdido

Las tiradas de ataque sufren un modificador de **-5 puntos**. Las acciones Esprintar o Movimiento que habitualmente requieren una tirada de acción también sufren **-5 puntos**. Las acciones normales que no requerían de Esprintar o Movimiento ahora deben realizarse con una tirada de acción.

Las demás tiradas de acción sufren **-2 puntos**.

A menos que **Aturdido** sea el resultado de un veneno o una enfermedad, la mayoría de las veces puedes usar tu acción principal para hacer una tirada de acción de **Fuerza de voluntad**. Si tienes éxito, elimina el estado **Aturdido**.

El estado **Aturdido** se elimina al comienzo de la siguiente escena si aún está vigente.

Cegado

Todas las tiradas para percibir algo a través de la vista fallan automáticamente. Todas las tiradas de **Buscar** e **Investigación**, y todas las tiradas de ataque y defensa tienen un modificador de **-5 puntos**. Muchas acciones, como leer, son imposibles.

Si la ceguera se debe a la oscuridad, se elimina el estado **Cegado** cuando vuelve a haber luz.

Si la causa de la ceguera es temporal, elimina el estado **Cegado** después de la escena.

En llamas

Al comienzo de tu turno, recibes **1dX** de Daño. Si al comienzo de tu turno estás **Fuera de combate** y sigues **En llamas**, sufres el estado **Herido**.

Puedes realizar una acción principal para intentar apagar el fuego si estás en una zona que no esté en llamas. Haz una tirada de **Agilidad**. Si lo consigues, elimina el estado **En llamas**.

Otra persona también puede apagar el fuego mediante la misma tirada en su turno.

Si tienes una manta u otra herramienta para apagar el fuego, la tirada de acción tiene un modificador de **+2 puntos** o más.

En peligro de muerte

Adquieres el estado **En peligro de muerte** en lugar de perder **Vitalidad**. Solo puedes tener el estado **En peligro de muerte** si no lo tienes ya.

- Da la vuelta cualquier tirada de ataque durante el resto del combate.
- Si la **Vitalidad** llega a 0 en el combate actual, mueres sin remedio.

Tú eliges cuándo adquirir el estado **En peligro de muerte**; nunca estás obligado a hacerlo. Las razones para aceptar el estado **En peligro de muerte** son normalmente para evitar quedarte **Fuera de combate** cuando ya estás **Herido**, si quieres tener la capacidad de dar la vuelta las tiradas de ataque en un combate crítico, o si quieres mostrar que esta pelea es importante para ti.

Fuera de combate

Cuando se agota la **Vitalidad**, estás **Fuera de combate** y ya no estás en la pelea.

Elimina el estado **Fuera de combate** al comienzo de la siguiente escena si otro personaje realiza una tirada de acción de **Medicina** con éxito. Elimina el estado al comienzo de la escena siguiente a esta si la tirada de acción falló o si no hubo tirada de acción de **Medicina**.

Herido

Puedes adquirir el estado **Herido** en lugar de recibir una pérdida de **Vitalidad**. No tienes que adquirir el estado **Herido** si no quieres. Solo puedes sufrir este estado si no lo tienes ya.

Una vez finalizado el combate, todas las tiradas de acción que se realicen después sufren un penalizador de **-2 puntos** hasta que el estado **Herido** se cure. Puedes ignorar los efectos del estado **Herido** durante una escena si otra persona te realiza con éxito una tirada de **Medicina**.

Elimina el estado **Herido** tras realizar escena de recuperación de dos días y una **tirada de acción exitosa de Medicina, Crédito o Contactos** (y posiblemente tener una charla con la policía con algunas preguntas incómodas), o utilizando el tiempo de inactividad en Arreglar y Recuperar.

Inmovilizado

No puedes realizar ni una acción de Movimiento ni una acción de Esprintar.

Elimina este estado haciendo una tirada de acción con éxito de **Fuerza, Agilidad o Pelea** (sin armas) como acción principal. La tirada es enfrentada si otro personaje te está sujetando. Si la tirada falla o si pierdes el enfrentamiento, sigues estando **Inmovilizado**.

Intoxicado (acumulable)

Todas las tiradas de acción sufren **-2 puntos**. No puedes realizar ninguna acción de defensa. Obtienes **1d6** de Protección.

El estado **Intoxicado** se acumula hasta tres veces. No obtienes un cuarto estado **Intoxicado**, sino que colapsas y caes inconsciente (cuenta como **Fuera de combate**). Quítate un estado **Intoxicado** a la mañana siguiente, y luego otro en cada intervalo de seis horas a partir de entonces.

Paralizado

No puedes realizar ninguna acción en tu turno.

Al final de tu turno, haz una **tirada de acción de Resistencia**. Si tienes éxito, «desbloquea» un tipo de acción (gratis, movimiento, principal o extra) para el resto de la escena. Dependiendo del motivo de la parálisis, puede haber un modificador para la tirada.

Elimina el estado **Paralizado** cuando la fuente de la parálisis así lo indique.

Sobrecargado

Cuando estás **Sobrecargado**, las tiradas de movimiento y ataque sufren **-2 puntos**.

Elimina el estado **Sobrecargado** con una acción gratis si puedes dejar o soltar los objetos que te sobrecargan.

Elimina el estado **Sobrecargado** con una acción principal si tienes que salir de un arnés o similar para dejar los objetos que te sobrecargan.

Sordo

Todas las tiradas para escuchar algo fallan automáticamente. Las tiradas de **Encanto**, **Idiomas**, **Entretenimiento** e incluso **Contactos** y **Sigilo** pueden sufrir un modificador de **-2 o -5 puntos**.

Si la causa de la sordera es un sonido fuerte y repentino, elimina el estado **Sordo** después de la escena.

Sorprendido

Siempre que te sorprendan, te pillen desprevenido o no estás preparado para la acción, obtienes el estado **Sorprendido**.

Solo puedes realizar una acción gratis en tu turno.

El estado **Sorprendido** se elimina al final de tu turno.

Tumbado

No puedes realizar la acción de Movimiento con normalidad aunque sí puedes realizar una acción de Esprintar, pero requiere del éxito en una **tirada de acción de Agilidad**. Las **tiradas de ataque** a distancia realizadas contra ti desde otra zona tienen **-2 puntos**. Tus tiradas de defensa contra ataques cuerpo a cuerpo o a distancia desde la misma zona tienen **-2 puntos**.

Al final de tu turno, puedes levantarte y abandonar el estado **Tumbado** como acción extra.

OTRAS MANERAS DE RESULTAR HERIDO

Ahogamiento

Si te sumerges o eres incapaz de respirar por otras causas, tienes que hacer una tirada de acción de **Resistencia** al comienzo de tu turno. Si estás **Sorprendido** cuando ocurra, la tirada de acción sufre **-2 puntos**. Si tienes tiempo para prepararte, la tirada tiene un bonificador de **+2 puntos**. Si la tirada de acción falla, recibes **1dX** de Daño al comienzo de tu turno.

Explosiones

Cualquier artefacto explosivo inflige daño a todos los presentes en la zona cuando estalla. Tira el Daño individualmente para los personajes jugadores y los personajes del Director de niveles Lugarteniente y Jefe. Los Subalternos y los Esbirros pueden ser tenidos en cuenta como un grupo. La zona también puede quedar *En llamas* tras la explosión.

Todos los que se encuentren en zonas adyacentes reciben la mitad del Daño (redondea el Daño hacia abajo para tener en cuenta un número de dados completos). Tira el Daño individualmente para los personajes protagonistas, los Lugartenientes y los Jefes.

Si se trata de un artefacto explosivo muy potente (aún quedan al menos **5dX** de Daño después de reducirlo a la mitad), vuelve a reducir el Daño a la mitad para las zonas siguientes a las adyacentes a la zona de la explosión, y sigue repitiendo este proceso para simular que la explosión se extiende hacia fuera. Deja de extender el efecto de la explosión cuando el Daño sea inferior a **5dX**.

- Las granadas de mano y otros artefactos similares explotarán en la siguiente ronda después de quitar la anilla o la espoleta. El artefacto explotará al principio, antes de que nadie actúe en esa ronda.
- Algunos artefactos explosivos —cohetes, bazucas, etc.— harán explosión en la misma acción en la que son disparados.
- Algunos artefactos explosivos tienen un temporizador o una mecha. Establece el tiempo de detonación, por ejemplo: «En el cuarto asalto tras accionarla, la bomba estallará». El artefacto estallará al principio de dicha ronda, antes de que nadie actúe.
- Algunos dispositivos son trampas, que se activan por una acción o situación específica. «Si alguien abre la caja fuerte», «si alguien baja las escaleras y no comprueba los cables que la accionan», etc. Las minas son un ejemplo típico. En cuanto se produce la acción o situación, el dispositivo se detona.

Fuego

Si una zona está *En llamas*, recibes **1dX** de Daño al comienzo de tu turno y tienes que hacer una tirada de acción de **Agilidad**. Si tienes ropa gruesa o húmeda, la tirada de acción se realiza con **+2 puntos**. Si la tirada falla, sufres el estado **En llamas**.

Caídas

Si caes una distancia mayor de 1 metro o si saltas deliberadamente desde más de 2 metros de altura, haz una **tirada de acción de Agilidad**, modificada por **-1 punto** por cada metro extra. Si la tirada falla, estás **Herido**. Si ya tienes el estado **Herido** cuando te caes o saltas, te quedas **Fuera de combate**.

Dispositivo explosivo	Daño	Detonación
Granada de mano	6dX	Al principio de la siguiente ronda
Cartucho de dinamita	8dX	Al principio de la ronda que determine el mecanismo de detonación
Bomba trampa	8dX	Cuando tenga lugar la acción o la situación que la detone
Granada propulsada por cohete (RPG)	9dX	Con la acción de ataque
Bomba con tiempo	8-12dX	Al principio de la ronda especificada

Veneno

Un veneno tiene una potencia que funciona como una habilidad. Un veneno de potencia 50 es un veneno débil o se ha empleado en una dosis pequeña, y de 75 es un veneno fuerte o utilizado en una dosis fuerte. Si te envenenan, haz una tirada de acción enfrentada de **Resistencia** contra la potencia del veneno.

- Si el veneno falla, no tiene efecto.

- Si la tirada de acción del veneno tiene éxito, pero ganas el enfrentamiento, solo sufres el efecto inicial.
- Si la **tirada de acción de Resistencia** tiene éxito, pero pierdes el enfrentamiento con el veneno, sufres el efecto inicial y el efecto a largo plazo durante toda la duración.
- Si la **tirada de acción de Resistencia** falla y la tirada de veneno tiene éxito, sufres el efecto inicial y el efecto a largo plazo durante el doble de tiempo.

Veneno	Potencia	Efecto inicial	Efecto prolongado	Duración
Gas somnífero	75	Aturdido durante 1d6 turnos	Dormido, no puedes ser despertado	1d6 horas
Veneno paralizante	75	Aturdido durante 1d6 turnos	Paralizado , no puedes moverte	1d6 horas
Veneno mortal	65	1d6 de Daño	1dX de Daño al final de cada turno mientras dure	1d6 turnos
Veneno alucinógeno	50	Todo está borroso, Aturdido durante 1d6 turnos	No puedes discernir lo que es real de lo que es alucinación, Aturdido y Intoxicado	1d6 horas

Ataque de francotirador/ ataque por la espalda

No es divertido que te maten en una emboscada o que lo haga un francotirador. Si un personaje jugador es atacado por un francotirador o por la espalda, debe realizar una **tirada de acción de Alerta**.

- Si la tirada de acción saca **Mal Karma**, simplemente declara que el personaje está **Fuera de combate** y posiblemente también **Herido**.
- Si la tirada de acción falla sin más, haz una tirada de Daño por el ataque con **+4dX** de Daño y el personaje sufre el estado **Sorprendido**.
- Si la tirada de acción tiene éxito, haz una tirada de Daño normal para el ataque. El personaje no queda **Sorprendido**.
- Si la tirada de acción saca **Buen Karma**, el personaje se da cuenta del ataque a tiempo y puede hacer una tirada de defensa si es posible. El personaje no es **Sorprendido**.
Si un personaje del Director es atacado así por los personajes, haz que los personajes atacantes hagan **tiradas de acción de Sigilo**.
- Si la tirada de acción tiene **Mal Karma**, el objetivo se percató del ataque a tiempo y puede defenderse. No es

Sorprendido.

- Si la tirada acción falla, el objetivo se da cuenta del ataque, pero no a tiempo. El personaje hace una tirada de ataque normal. El objetivo no es **Sorprendido**.
- Si la tirada de acción tiene éxito, el personaje hace una tirada de ataque con **+2 puntos**. Si tiene éxito, la tirada de Daño tiene un modificador **+2dX**. El objetivo está **Sorprendido**.
- Si la tirada de ataque tiene **Buen Karma**, el jugador decide si el objetivo está solo **Fuera de combate**, o **Fuera de combate** y **Herido**.

A continuación, realiza tiradas de iniciativa, si no las has hecho ya, y deja que el combate siga su curso normal.

PUNTOS DE HISTORIA

Los **Puntos de Historia** son una especie de moneda que los personajes protagonistas pueden gastar para influir en la trama.

- Puedes tener hasta **12 Puntos de Historia** como máximo. Ese es límite de **Puntos de Historia**.
- Comienzas cada sesión con **4 Puntos de Historia** en tu reserva de **Puntos de Historia**, a menos que el Director diga lo contrario. Por ejemplo, el Director puede decir que empiezas con la cantidad que tenías al final de la sesión anterior, si la sesión anterior terminó en un *cliffhanger*.

GANAR PUNTOS DE HISTORIA

Karma: 1 punto

Cada vez que se obtiene **Buen Karma** o **Mal Karma** (es decir, cuando en una tirada las **unidades** y las **decenas** son iguales), se obtiene 1 **Punto de Historia**.

Ser capturado: 9 puntos

La mejor manera de ganar **Puntos de Historia** es ser capturado: ríndete cuando el villano te apunte con sus armas, o que te noqueen en una pelea y te arrastren al cautiverio. Si te capturan, **ganas 9 puntos de historia**.

Fallar una tirada de acción para ponerte en problemas: 2 puntos

Puedes cambiar una tirada de acción exitosa por un fallo que te ponga en una situación problemática. Dile al Director cuál sería el resultado de la tirada de acción fallida. Si el Director está de acuerdo, obtienes **2 Puntos de Historia**.

- «¿No sería divertido si fallara esta **tirada de Sigilo**, y justo cuando paso a hurtadillas junto a esa puerta, se abriera y salieran dos guardías?».
- «Necesito **Puntos de Historia** para más tarde. Esta puerta tiene una cerradura con código electrónico, en lugar de la cerradura con llave que puedo forzar con mis ganzúas, así que **fallo esta tirada de acción de Seguridad**»

Activar una complicación: variable

Otra fuente de **Puntos de Historia** son tus complicaciones. Si activas una, obtienes **Puntos de Historia** si hay alguna consecuencia para el personaje. En caso contrario, el personaje no obtendrá ningún **Punto de Historia** por activar complicaciones. Si activas tu Adicción y te emborrachas durante el tiempo de inactividad o en un día en el que no pasa nada, no obtendrás ningún **Punto de Historia**.

En general, las complicaciones pueden proporcionar dos cantidades de **Puntos de Historia**:

- La cantidad más baja que dan son **3 Puntos de Historia**. Esto supone hacer que una tirada de acción exitosa se convierta en un fracaso, asumir una penalización de **-2 puntos** en todas las tiradas de acción en esa escena o

adquirir un estado. Ten en cuenta que obtienes más **Puntos de Historia** por fallar una tirada de acción debido a una complicación que por decidir fallar sin más.

- La cantidad más alta de puntos que pueden proporcionar son **6 Puntos de Historia**. Esto ocurre cuando te retiras de una escena por completo.

Entretener a la mesa: 1 punto

Si una acción es buena y entretiene a la mesa, el Director puede otorgarte **1 Punto de Historia**. Cualquier jugador puede sugerir en cualquier momento que otro jugador sea premiado con **1 Punto de Historia** por entretener a la mesa, en caso de que el Director lo olvide.

No abuses de esta opción. No es divertido acaparar el protagonismo todo el tiempo. Suele ser igual de entretenido empujar a los otros personajes al foco de atención.

USAR PUNTOS DE HISTORIA

Los **Puntos de Historia** te permiten influir en la historia, abrir nuevas vías de acción e impulsar tus talentos.

Activar un talento: variable

La mayoría de los talentos tienen efectos que cuestan **Puntos de historia** para activarse. El valor de los talentos funciona de la siguiente manera:

- Por **1 Punto de Historia**, puedes dar la vuelta a una tirada de acción para ciertas habilidades.
- Por **2 Puntos de Historia**, puedes cambiar una tirada de acción para ciertas habilidades para que sea un éxito.
- Por **4 Puntos de Historia**, puedes activar un efecto especial importante, único para ese talento.

Obtención de equipo: variable

Los cinco kits de equipo con los que empiezas pueden no ser los que necesitas para la aventura. Para acceder a otros kits de equipo, es posible que tengas que gastar **Puntos de Historia**.

Dar la vuelta a una tirada: 2 puntos

Si no tienes ningún talento que pueda aplicarse, puedes dar la vuelta a una tirada por **2 Puntos de Historia**.

Obtener una pista: 1 – 4 Puntos

Gasta un número de **Puntos de Historia** concreto y el Director te dará una pista. La mayoría de las pistas cuestan **1 Punto de Historia**. El Director puede establecer un coste mayor o hacer que hagas una tirada de acción relevante para conseguir la pista.

Esta opción es ideal para usarla mientras el villano te captura. Gasta hasta **4 Puntos de Historia** para que el graf Von Zadrith se regodee de su malvado plan, si no lo hace por su cuenta.

Añadir algo menor a una escena: 2 puntos

Gasta **2 Puntos de Historia** para añadir algo menor a una escena. «Algo menor» podría ser:

- Hay una pistola que se le cayó a alguien por ahí.
- Ese gran botón rojo del panel de control es la alarma de incendios.
- Tienes una horquilla de pelo o un alfiler de solapa que puedes usar para forzar la cerradura.
- Tu pecho atrae la atención de todos los villanos del sexo opuesto de la zona, lo que les distrae y permite que otra persona haga algo.
- Uno de los villanos es un antiguo amante.

El Director puede decir que no si lo que se añade es demasiado ridículo o poco creíble, pero generalmente, añadir algo menor no suele ser un problema.

Añadir algo importante a la escena: 6 puntos

Gasta **6 Puntos de Historia** para añadir algo importante a una escena. «Algo importante» suele ser un giro que lleva la historia en una dirección totalmente nueva.

- El antiguo amante ayudará a los personajes a escapar.
- Un personaje del Director aparece para salvar el pellejo del personaje.
- El daño causado en una escena anterior hace que se derrumbe un muro para que los personajes puedan escapar.

«Algo importante» suele requerir una revisión de la aventura, así que no te sorprendas si el Director niega su utilización o sugiere una modificación.

Añadir demasiado

A veces, el Director puede pensar que el añadido sugerido no funciona. En esos casos, el Director debe ofrecer una idea diferente que se ajuste al plan general de la aventura, pero que se inspire en la sugerencia. Si el jugador acepta, entonces eso es lo que sucede. Esto puede incluir rebajar algo importante a algo menor, en cuyo caso el Director devuelve algunos de los **Puntos de Historia** invertidos.

Si el jugador no acepta, el Director devuelve todos los **Puntos de Historia**.

También es posible rechazar la sugerencia del jugador y devolverle todos los **Puntos de Historia**, pero las sugerencias de los jugadores solo deberían rechazarse directamente en raras ocasiones. Es mejor modificar la sugerencia.

PERDER DE PUNTOS DE HISTORIA

En algunos casos, puedes perder **Puntos de Historia**. La razón más común es actuar en contra de las convenciones del género, en particular matar a sangre fría. Pero primero, hablemos de por qué cosas no debes quitar **Puntos de Historia**.

- **Nunca quites Puntos de Historia por actuar en contra de tus planes:** esto solo enseña a los jugadores a satisfacer tus intereses, en vez de divertirse y actuar como sus personajes. En su lugar, admite que los jugadores han sido más listos que tú, que no estaban motivados para seguir tus indicaciones o que han encontrado algo más interesante que hacer. Entonces salva lo que puedas y sigue la partida.
- **Nunca quites Puntos de Historia para castigar a un jugador por comportarse mal en la vida real:** la eliminación de **Puntos de Historia** es para las infracciones de las convenciones del género en el juego, no para las transgresiones en la vida real. En ese caso, tómate un tiempo y habla con el jugador. Dile que no te gusta el comportamiento odioso, que perjudica a todo el grupo y que dificulta o hace imposible disfrutar del juego. Pídele que reconsidere lo que está haciendo. En el peor de los casos, considera no invitar a ese jugador a tu partida.

Matar innecesariamente o a sangre fría: todos los Puntos de Historia (+ la mitad de los Puntos de Historia de otros jugadores)

El acuerdo de no matar va en ambos sentidos. Es difícil matar a los personajes jugadores a no ser que el jugador quiera que ocurra, pero también debería ir en el otro sentido. La autodefensa puede estar justificada, pero ¿matar sin necesidad? No.

- Si un personaje jugador mata a cualquier personaje a sangre fría o cuando realmente no tiene que hacerlo, no dudes en quitarle todos los **Puntos de Historia**.
- Si el asesinato es excepcionalmente cruel, quita también la mitad de los **Puntos de Historia** (redondeando hacia arriba) a los otros personajes jugadores por no impedir el acto. Y eso además de las consecuencias que su acción tiene en la historia. Es bastante probable que el personaje sea ahora buscado por asesinato.

EXPERIENCIA

Después de cada sesión de juego, hay una fase en la que podéis aumentar las habilidades, aprender idiomas o talentos.

La fase de postpartida funciona de la siguiente manera para cada personaje:

- 1 Por cada marca en la casilla de experiencia junto a una habilidad, realiza una tirada de experiencia para esa habilidad, marca una casilla de un idioma si la habilidad que tiene la marca de experiencia es **Idiomas**, o marca una casilla de un talento asociado a la habilidad con la marca de experiencia.
- 2 Obtén las marcas de mejora gratuitas (de 1 a 5).
- 3 Por cada marca de mejora, haz una tirada de experiencia para esa habilidad, marca una casilla de un idioma si la habilidad a la que pones una marca de mejora es **Idiomas**, o marca una casilla de un talento asociado a la habilidad que marcas con una mejora. No puedes usar más de una marca de mejora para una sola habilidad: debes usarlas para diferentes habilidades.
- 4 Obtén marcas de recompensa después de la aventura.
- 5 Recalcular la **Vitalidad** si es necesario.

MARCAS DE EXPERIENCIA

Cada vez que utilices una habilidad de forma significativa, podrás marcar la casilla de experiencia que aparece junto al valor de la habilidad. Ni siquiera tienes que hacer una tirada de acción con éxito usando la habilidad, o ni siquiera hacer tirada de ningún tipo, siempre y cuando la habilidad se utilice de forma significativa.

Por otro lado, si haces un mal uso de esta regla, y simplemente haces algo intrascendente para conseguir la marca, el Director puede anularla para que no consigas marcar la casilla.

Solo puedes tener una marca por habilidad.

Después de la sesión, puedes usar cada marca para hacer una de las siguientes cosas para cada habilidad marcada:

- Hacer una tirada de experiencia para esa habilidad.
- Mejorar un idioma en una casilla.
- Marcar una casilla para desarrollar un talento.

MARCAS DE MEJORA GRATUITAS

Después de cada sesión, los personajes obtienen un número de marcas de mejora gratuitas según:

- Todos los personajes presentes obtienen una marca de mejora gratuita.
- Si los jugadores han interactuado con los personajes del Director de una manera significativa más allá de ceñirse simplemente a hacer tiradas de acción de habilidades, los personajes jugadores obtienen cada uno una marca gratuita de mejora adicional.
- Si los jugadores interactuaron entre sí de manera significativa, los personajes jugadores obtienen una marca de mejora gratuita adicional cada uno.

- Si los personajes del Gancho de trama arrastraron a los demás a la aventura, obtienen una marca de mejora gratuita.
- Si los demás jugadores trabajaron para que los personajes del Gancho de trama fueran los protagonistas de la aventura, obtienen una marca de mejora gratuita.
- Al final de la aventura, si los jugadores la resolvieron sin un derramamiento de sangre innecesario y en su lugar pusieron a los villanos entre rejas, obtienen tres (3) marcas de mejora gratuitas.
- ¡Cualquier personaje que mate a sangre fría a cualquier personaje del Director pierde algunas o todas sus marcas de mejora gratuitas en esta sesión!

Puedes utilizar las marcas de mejora gratuitas igual que utilizarías una marca en la casilla de experiencia.

- Haz una tirada de experiencia para cualquier habilidad en la que no hayas usado una marca de mejora gratuita.
- Marca una casilla para aprender un idioma.
- Marca una casilla para desarrollar un talento.

Solo puedes usar una marca de mejora gratuita por habilidad, y solo puedes usar una marca de mejora gratuita por talento o idioma. Esto, junto la limitación de una marca de experiencia por habilidad utilizada, supone un total máximo de dos marcas en una habilidad, talento o idioma concreto durante cada fase de Tras la aventura.

Tiradas de experiencia

Las tiradas de experiencia representan una posibilidad de mejorar una habilidad. Cuando tengas una marca de experiencia o uses una marca de mejora gratuita de esta manera, realiza una tirada de experiencia tal como se indica:

- Tira **d%** y compara el resultado con el valor de la habilidad. No puedes usar **Puntos de Historia** en esta tirada.
- Si el resultado es igual o mayor que el valor de la habilidad, esta aumenta en **1d6**. Borrás u antiguo valor y escribe el nuevo valor junto a la habilidad.
- Si el resultado es menor que el valor de la habilidad, esta no aumenta.
- En cualquier caso, quita la marca de la casilla.

Aprender idiomas

Una marca de experiencia en **Idiomas** puede utilizarse para aprender un idioma en lugar de para mejorar la habilidad. También puedes usar una marca de mejora gratuita para avanzar una marca en un idioma por sesión, así que en cada fase Tras la aventura, puedes poner hasta dos marcas para aprender el idioma.

- Anota el idioma que estás aprendiendo bajo el epígrafe Idiomas en el Pasaporte, si no lo has hecho ya. Pon el idioma entre paréntesis para indicar que aún no lo dominas.
- Añade una marca al lado del idioma que quieres aprender.
- Si utilizaste una marca de experiencia para la habilidad

Idiomas, quita la marca de experiencia de la casilla junto a la habilidad.

- Cuando tengas cinco marcas en el idioma que quieres aprender, pasarás a dominar ese idioma. Quita los paréntesis.

Hasta que no hayas aprendido un idioma, deberás realizar tiradas de acción de **Idiomas** para entenderlo. Sin embargo, las tiradas de acción tienen un modificador de **+1 punto** por cada marca permanente que tengas junto al idioma en cuestión.

Desarrollar talentos

Desarrollar talentos funciona de forma muy similar a aprender idiomas. Cada talento tiene un coste y una o más habilidades asociadas. Los talentos también pueden tener requisitos como tener un valor de habilidad concreto o tener otros talentos previos. Si no cumples los requisitos, no puedes desarrollar el talento.

Puedes usar una marca de mejora gratuita para añadir un punto a un talento que quieras desarrollar. También puedes usar una marca de experiencia que tengas en una de las habilidades asociadas para poner una marca de desarrollo de talento. Por lo tanto, en cada fase Tras la aventura, tienes hasta dos oportunidades por habilidad para desarrollarlo.

- Comprueba que cumples los requisitos del talento. Si no cumples los requisitos, no puedes desarrollarlo.
- Anota el talento en el apartado para Talentos del Pasaporte, si no lo has hecho ya. Ponlo entre paréntesis para mostrar que aún no lo has desarrollado. Escribe el coste del talento en la casilla de al lado, pero deja espacio para las marcas.
- Pon una marca al lado del talento.
- Si has usado una marca de experiencia de una de las habilidades asociadas, quita esa marca de la habilidad.
- Cuando tengas tantas marcas como el coste del talento, lo habrás desarrollado y podrás utilizarlo en futuras sesiones. Elimina el paréntesis y el coste.

MARCAS DE RECOMPENSA

Después de una aventura, puedes recompensar a los personajes con marcas de recompensa adicionales. Las marcas de recompensa deben estar ligadas a objetivos concretos de la aventura y solo se obtienen si se cumplen las «condiciones de victoria» de la aventura. Entre tres y cinco condiciones de victoria suelen ser adecuadas.

Las marcas de recompensa también están vinculadas a determinadas habilidades. Normalmente, las habilidades como **Estatus** (fama y gloria), **Crédito** (recompensas monetarias) y **Contactos** (nuevos amigos) están sujetas a las marcas de recompensa. Dependiendo de las condiciones de victoria que establezcas, puede haber más de una marca de recompensa por habilidad.

Las marcas de recompensa funcionan como cualquier marca de experiencia: se pueden usar para tiradas de experiencia, para aprender idiomas o para desarrollar talentos. Las marcas de recompensa van más allá de las reglas normales de «dos marcas por habilidad, talento o idioma».

COMPROBAR SI LA VITALIDAD AUMENTA

Después de llevar a cabo todo el proceso de experiencia, comprueba si tu **Vitalidad** aumenta. Tu **Vitalidad** aumentará si la **Agilidad** o el valor de tu habilidad de combate más alta aumenta por encima de ciertos umbrales.

- El valor de la **Vitalidad** es 4 por defecto.
- Si la **Agilidad** o una habilidad de combate están entre 45 y 64, aumenta la **Vitalidad** a 5.
- Si la **Agilidad** o una habilidad de combate es de 65+, aumenta la **Vitalidad** a 6.
- Si tanto la **Agilidad** como una de las habilidades de combate son de 65+, aumenta la **Vitalidad** a 7.

HOJA DE AYUDAS Y REFERENCIAS

Cómo resolver situaciones

Actuar asumiendo un papel: tirada de acción de Subterfugio; tirada enfrentada de Subterfugio contra Alerta; desafío de Alerta, Encanto, Idiomas, Subterfugio, Fuerza de voluntad.

Acrobacia aérea: tirada de acción de Vehículos.

Acrobacias con coches: tirada de acción de Vehículos.

Alpinismo: Desafío de Alerta, Agilidad, Resistencia, Supervivencia, Fuerza de voluntad.

Análisis de la escena del crimen: desafío de Alerta, Investigación, Buscar.

Averiguar cómo funciona un dispositivo mecánico: tirada de acción de Maquinaria.

Averiguar cómo funciona un dispositivo electrónico: tirada de acción de Electrónica.

Buceo: Desafío de Agilidad, Alerta, Resistencia, Maquinaria, Fuerza de voluntad.

Burlar un sistema de seguridad: Desafío de Electrónica, Ingeniería, Prestidigitación, Seguridad.

Buscar en la escena: tirada de acción de Buscar.

Búsqueda en archivos: tirada de acción de Investigación; Desafío de Contactos, Investigación, Papeleo/Ciencias/Humanidades, Buscar.

Causar una buena primera impresión: tirada de acción de Encanto, Estatus o Subterfugio.

Colarse en grupo: Desafío de Sigilo × número de participantes; Alerta, Buscar, Seguridad, Sigilo.

Colarse sin que nadie te vea: tirada de acción de Sigilo; tirada de acción enfrentada de Sigilo contra Alerta.

Combate aéreo: duelo.

Comprar cosas caras: tirada de acción de Crédito.

Comprender garabatos y anotaciones científicas: tirada de acción de Ciencia.

Comprender lo esencial de un idioma desconocido: tirada de acción de Idiomas.

Comprender planos de diseño: Desafío de Electrónica, Ingeniería, Investigación, Ciencia.

Conocimientos de historia: tirada de acción de Humanidades.

Conocimiento de la ley y la burocracia: tirada de acción de Papeleo.

Conseguir objetos restringidos: Desafío de Encanto, Contactos, Crédito, Papeleo/Subterfugio.

Construir un artilugio: Desafío de Crédito, Electrónica, Ingeniería, Ciencia.

Criptoanálisis: Desafío de Investigación, Idiomas, Ciencia, Seguridad.

Descubrir a una persona que se escabulle: tirada de acción enfrentada de Alerta contra Sigilo.

Disminuir el estado de Aterrorizado a Asustado: tirada de acción de Fuerza de voluntad.

Duelo: duelo.

Eliminar el estado Asustado: tirada de acción de Fuerza de voluntad.

Eliminar el estado Aturdido: tirada de acción de Fuerza de voluntad.

Eliminar el estado Fuera de combate en la siguiente escena: tirada de acción de Medicina por otra persona.

Escalar un acantilado: Desafío de Agilidad, Alerta, Resistencia, Fuerza.

Evaluar la naturaleza de las heridas: tirada de acción de Medicina, Pelea o Combate a distancia.

Examinar el sistema de seguridad: tirada de acción de Seguridad.

Farolear: tirada de acción de Encanto o Subterfugio.

Forzar cerraduras: tirada de acción de Prestidigitación o Seguridad.

Ganarse la confianza de alguien: tirada de acción enfrentada de Encanto o Subterfugio contra Fuerza de voluntad.

Hacer que el estado Herido no tenga efecto durante una escena: tirada de acción de Medicina por otra persona.

Identificar drogas: tirada de acción de Medicina o Ciencia.

Identificar el idioma hablado o escrito: tirada de acción de Idiomas.

Investigar la historia: Desafío de Contactos, Investigación, Humanidades, Buscar.

Investigar una pieza de arte: Desafío de Contactos, Investigación, Humanidades, Buscar.

Juegos de azar: duelo.

Levantar algo pesado: tirada de acción de Fuerza.

Malabares: tirada de acción de Prestidigitación.

Modificar un dispositivo electrónico: tirada de acción de Electrónica.

Nadar en aguas turbulentas: tirada de acción de Agilidad; Desafío de Agilidad, Resistencia, Fuerza de voluntad.

No dejarse sorprender: tirada de acción de Alerta.

Operar una grúa portuaria: tirada de acción de Maquinaria.

Persecución en coche: duelo.

Perseguir a alguien a pie: duelo.

Ponerse en contacto con alguien: tirada de acción de Contactos, Crédito, Papeleo o Estatus; Desafío de Contactos, Crédito, Papeleo, Estatus.

Preguntar por pistas: Desafío de Encanto, Contactos, Investigación, Papeleo.

Reconectar o alterar el cableado de algo electrónico: tirada de acción de Electrónica.

Registrar a una persona: tirada de acción enfrentada de Buscar contra Subterfugio o Prestidigitación.

Resistir los efectos de la hipnosis: tirada de acción de Fuerza de voluntad.

Robar bolsillos: tirada de acción de Prestidigitación; tirada enfrentada de Prestidigitación contra Alerta.

Seducción: tirada de acción enfrentada de Encanto contra Fuerza de voluntad.

- Senderismo:** Desafío de **Alerta, Resistencia, Fuerza, Supervivencia, Fuerza de voluntad.**
- Subir una escalera a tiempo:** tirada de acción de **Agilidad.**
- Tratar el estado Herido:** tirada de acción de **Contactos, Crédito o Medicina** (ver «Curación» en la página 11).
- Truco de cartas:** tirada de acción de **Prestidigitación.**
- Valorar arte:** tirada de acción **Humanidades.**
- Valorar armas a distancia:** tirada de acción de **Combate a distancia.**

Difficultad y modificadores

Nivel de Dificultad	Modificador
Muy fácil	+5 puntos
Fácil	+2 puntos
Desafiante (la mayoría de las tiradas de acción)	-
Difícil	-2 puntos
Muy difícil	-5 puntos

Puedes acumular un modificador de cada una de las siguientes categorías:

- Dificultad
- Circunstancias
- Kits de equipo
- Talentos

Desafíos

#Número de tiradas de acción	Número de tiradas de acción exitosas / enfrentamientos ganados					
	0	1	2	3	4	5
3	Pésimo	Limitado	Bueno	Magnífico	-	
4	Pésimo	Malo	Limitado	Bueno	Magnífico	
5	Pésimo	Malo	Limitado	Limitado	Bueno	Magnífico

Iniciativa

Haz una **tirada de acción de Alerta**

- **Si tienes éxito:** Iniciativa = unidades + decenas
- **Buen Karma:** Iniciativa = 10 + unidades + decenas
- **Si fallas:** Iniciativa = unidades
- **Mal Karma:** Iniciativa = 0

En tu turno, en cualquier orden, puedes realizar:

- Una acción de movimiento
- Una acción gratis
- Una acción principal
- Si está disponible, una acción extra después de la acción principal.

Acciones principales

- **Esprintar:** Realiza una segunda acción de movimiento
- **Atacar:** Haz una tirada de ataque
- **Recuperar el aliento:** Haz una tirada de recuperación de **2dP**
- **Recarga**

- **Ponerte a cubierto**
- **Examinar:** Volver a tirar iniciativa
- **Retrasar acción principal:** En el formato «Si [condición] entonces [acción]»

El ataque básico

- Selecciona un objetivo válido.
- Haz una tirada de ataque. Se puede oponer a ella una tirada de defensa.
- Si el ataque tiene éxito, tira el Daño.
- Ten en cuenta las etiquetas *Recarga (X)*, *Disparo único* o *Lanzamiento*.
 - **Recarga (X):** X es un rango, a menudo entre 9 y 0, pero a veces solo 0 o entre 8 y 0. Si las **unidades** de la tirada de ataque están dentro del rango de X, el arma necesita ser recargada si quieres volver a usarla. Si obtienes **Mal Karma** y el arma se ha vaciado (las **unidades** coinciden dentro de X), entonces el arma está atascada y tiene que arreglarse en una escena posterior.
 - **Disparo único:** El arma necesita ser recargada tras el disparo.

- **Lanzamiento:** Tras arrojar el arma a tu objetivo, ya no estás en posesión del arma. Utiliza una acción gratis para cambiar a otra arma antes del siguiente ataque, o ataca desarmado.

Opciones de ataque

¡Zas! – Agarrar o lanzar

Haz una tirada de ataque. Si tienes éxito, elige dos de las siguientes opciones:

- Infliges **1dX** de Daño
- El objetivo queda **Inmovilizado**
- El objetivo queda **Tumbado**

¡Pam! – Disparo apuntado

Requiere: Iniciativa 1+

- Haz una tirada de ataque con **+2 puntos**
- Si aciertas, infliges **+1dX** de Daño
- Tu iniciativa disminuye en 2

Ratatatat! – Ataque a distancia, vaciar el arma

Requiere: Etiqueta *Recarga (X)*

- Elige una de las siguientes opciones:
 - Haz tiradas de ataque contra todos los objetivos en una zona.
 - Haz una tirada de ataque contra un solo objetivo e inflige **+2dX** de Daño extra a ese objetivo.
- Tu arma se vacía automáticamente y necesitas recargarla.

Daño

- Tirada de Daño - tirada de absorción (si la hay) = pérdida de **Vitalidad**. Reduce la **Vitalidad** en esta cantidad.
 - Si te quedas sin **Vitalidad**, te quedas **Fuera de combate**.
 - Adquieres el estado **Herido** en lugar de la pérdida de **Vitalidad**. Una vez el combate haya terminado, sufres **-2 puntos** hasta que te cures.
- Elige **En peligro de muerte** en lugar de la pérdida de **Vitalidad**. Si te quedas sin **Vitalidad**, estás muerto.

	Herido	En peligro de muerte
Personajes jugadores	✓	✓
Esbirros, Subalternos	✗	✗
Tenientes	✓	✗
Jefes	✓	✓

Curación

- La **Vitalidad** se recupera al final del combate.
- Las **Heridos** se sanan tras una escena de recuperación de dos días.
- **En peligro de muerte** desaparece al final del combate.

Karma

En combate:

- **Tirada de ataque, Buen Karma:** Subalternos y Esbirros quedan **Fuera de combate**. Puedes descartar el Daño obtenido y repetir la tirada. Debes quedarte con el nuevo resultado.
- **Tirada de ataque, Mal Karma:** La siguiente tirada sufre **-2 puntos**.
- **Tirada de defensa, Buen Karma:** Haz una tirada de recuperación de **1dP** después de resolver el Daño.
- **Tirada de defensa, Mal Karma:** Te han derribado, **Tumbado**.

Sugerencias de efectos del Karma:

- **Buen Karma:** La próxima tirada gana un modificador de **+2 puntos** o la próxima tirada del oponente sufre **-2 puntos**.
- **Mal Karma:** El enemigo recibe refuerzos o tu próxima tirada sufre **-2 puntos**.

Puntos de Historia

Ganar Puntos de Historia:

- **Karma:** +1 puntos
- **Fallar una tirada de acción con éxito:** +2 puntos
- **Activar una complicación:** +3 o +6 puntos
- **Ser capturado:** +9 puntos
- **Entretener la mesa:** +1 punto

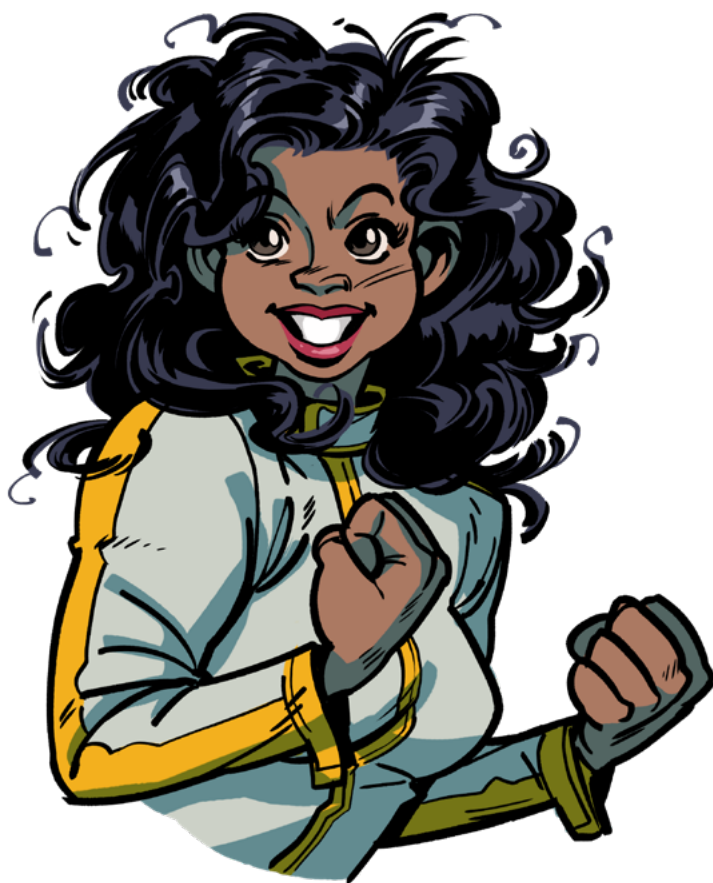
Gastar Puntos de Historia:

- **Activar un talento:** variable
- **Obtención de equipo:** variable
- **Dar la vuelta a una tirada:** 2 puntos
- **Conseguir una pista:** 1 a 4 puntos
- **Añadir algo menor:** 2 puntos
- **Añadir algo importante:** 6 puntos

Perder Puntos de Historia:

- **Matar innecesariamente o a sangre fría:** todos + posiblemente la mitad de los **Puntos de Historia** de otros jugadores

ELEKTRA AMBROSIA, PILOTO DE CARRERAS



Soy Elektra, piloto profesional de rallies del equipo ERF Oil. Soy una de las mejores del sector, lo suficientemente buena como para competir con pilotos de talla mundial. Y con un coche como el Lancia, estoy entre las mejores de las mejores.

Ser una de las pocas chicas en este deporte me hace mucho más popular en los medios de comunicación. Nadie conoce a los mejores pilotos de los otros equipos por su nombre, y nadie podría señalarlos entre la multitud. ¡Pero todo el mundo sabe quién es Elektra Ambrosia!

Habilidades: Alerta 65%, Buscar 45%, Crédito 45%, Pelea 45%, Estatus 45%, Fuerza 45%, Fuerza de voluntad 65%, Ingeniería 65%, Maquinaria 45%, Resistencia 65%, Vehículos 75%, otras habilidades 15%

Vitalidad: 5

Talentos: Nacida al volante, He estado en todas partes

Complicaciones: Exceso de confianza

Idiomas: Griego (nativo), inglés, francés (fluido)

Ganchos de Trama: Querida por los medios

Kist de equipo: coche de carreras (Marca personal), cámara de cine, caja de herramientas de mecánico, fajo de billetes, ropa de playa

TALENTO: NACIDA AL VOLANTE

Eres una con el vehículo y la carretera.

Puntos de Historia: Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción para conducir un vehículo.

Gasta 2 Puntos de Historia para repetir cualquier tirada de acción que hagas para conducir un vehículo.

Gasta 2 Puntos de Historia para hacer posible una acrobacia con el coche durante la escena: conducir sobre dos ruedas, saltar obstáculos, etc.

TALENTO: HE ESTADO EN TODAS PARTES

¿Taj Mahal? ¿La Gran Muralla? ¿Machu Picchu? Aburrido y convencional. Ya has estado allí. De hecho, has estado en todas partes, has conocido a todo el mundo y tienes una camiseta que lo demuestra.

Puntos de Historia: Gasta 1 Punto de Historia para conocer a alguien en el lugar.

Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción de Contactos o Papeleo cuando no estés en tu país de origen.

Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción de Idiomas para comprender o utilizar idiomas modernos.

COMPLICACIÓN: EXCESO DE CONFIANZA

Puedes hacerlo todo. Y si no tienes éxito, es porque realmente no querías hacerlo o tal vez te apetecía dejar que otro ganara para variar. A la larga, ¡no puedes fallar!

Puntos de Historia: Gana 3 Puntos de Historia por aceptar sufrir un modificador de -2 puntos en una de tus habilidades con un valor de 65% o más. Decide antes de tirar. Mantén el modificador durante toda la escena.

GANCHO DE TRAMA: QUERIDA POR LOS MEDIOS

Estás constantemente en el candelero. Esto no solo significa una cobertura constante en revistas y noticias, sino también que a menudo conoces a reporteros y periodistas.

KITS DE EQUIPO

Caja de herramientas de mecánico	Destornilladores variados, llave dinamométrica con puntas, llave ajustable, llave inglesa martillo, alicates, cutter	Montaje, creación o reparación de máquinas: +2 puntos
Cámara de cine	Cámara de cine en portátil de 8 mm o 16 mm, casetes de película, bolsa acolchada	Documentación y análisis de eventos: +2 puntos
Coche de carreras (Marca personal)	Uno o dos asientos, volante, sin maletero, armazón protector	Carreras o persecuciones en coche: +2 puntos
Fajo de billetes	Billetes de banco, goma elástica	Compras: +2 puntos
Ropa de playa	Traje de baño o bañador, sandalias, vestido de verano o pantalón corto y polo, gafas de sol, sombrero elegante, toalla de playa, sombrilla	No hagas preguntas: +2 puntos Impresionar en la Riviera: +2 puntos

YURIKA MISHIDA, PERIODISTA INQUISITIVA



¡Konnichiwa! Mishida Yurika desu. Ano, en Japón anteponemos el apellido al nombre. Soy una reportera gráfica que trabaja como enviada de larga duración a Francia para el periódico japonés *Senjogahara Shinbun*. Dicen que presto mucha atención a los detalles, pero creo que es solo porque soy japonesa.

Soy judoka rokudan, y para mi vergüenza me he visto obligada a utilizar mis habilidades de judo fuera del dojo, cuando los borrachos se toman ciertas libertades. Supongo que la defensa propia está bien, pero sigo sintiéndome mal por ello.

Habilidades: Alerta 65%, Buscar 65%, Contactos 75%, Pelea 45%, Encanto 45%, Estatus 45%, Idiomas 45%, Investigación 65%, Prestidigitación 45%, Subterfugio 65%, Vehículos 45%; otras habilidades 15%

Vitalidad: 5

Talentos: Credenciales de prensa, Cinturón negro de judo

Complicaciones: Código de honor (la verdad debe ser conocida)

Idiomas: Japonés (nativo), inglés, francés, alemán (fluido)

Gancho de Trama: Buscando un caso, Extranjera

Kits de equipo: Cámara (Marca personal), grabadora, coche deportivo, furisode (kimono formal de manga larga), cámara de cine

TALENTO: CREDENCIALES DE Prensa

Se te reconoce oficialmente como periodista para algún medio de noticias. No te da ningún derecho per se, pero te abre algunas puertas (y te cierra otras). También te da acceso a un montón de noticias en todo el mundo.

¿Puedo citarte?: Cuando tu credencial de prensa sea ventajosa, obtienes un modificador de **+2 puntos** para acceder a alguien.

Quita eso de mi vista: Del mismo modo, si alguien no siente precisamente amistad hacia la prensa, obtienes un modificador de **-2 puntos** cuando intentas acceder a esa persona.

Puntos de Historia: Gasta **2 Puntos de Historia** para acceder a una conferencia de prensa (establece que hay una) con un personaje del Director importante y relevante, como un jefe de policía, alcalde, ejecutivo de una empresa, funcionario del Gobierno o algo similar. Si asistes, la conferencia es una escena en la que puedes obtener pistas que el personaje del Director conocería.

Gasta **2 Puntos de Historia** para acceder a un editor de noticias del que no seas empleada o a otro reportero de la competencia, con el que puedes intercambiar información y pistas.

TALENTO: CINTURÓN NEGRO DE JUDO

Eres un experta en judo, aikido o un arte marcial similar.

Puntos de Historia: Gasta **1 Punto de Historia** y grita el nombre de una técnica de aikido o judo para dar la vuelta a una tirada de ataque de un ¡pum! en un lanzamiento cuerpo a cuerpo o de presa.

Si una tirada de ataque contra un *Esbirro* tiene éxito, **gasta 1 Punto de Historia** y grita el nombre de una técnica de aikido o judo para sacar a ese *Esbirro* de la pelea —arrojado por la ventana, dentro de un armario, por el conducto de la ropa sucia de una lavandería, o de cualquier otra forma que elijas adecuada a la escena—.

COMPLICACIÓN: CÓDIGO DE HONOR (LA VERDAD DEBE CONOCERSE)

Hay cosas que simplemente no se hacen. No es solo una cuestión de educación o cortesía, es una cuestión de principios, de honor. Sí, puede limitar tus opciones, a veces severamente, pero si eso distingue al mundo civilizado de los brutos y bárbaros, que así sea.

Puntos de Historia: Gana 3 Puntos de Historia cuando un villano se escape gracias a tu código de honor.

Gana 3 Puntos de Historia por aceptar un modificador de -2 puntos en las acciones que van en contra de tu código de honor.

Gana 6 Puntos de Historia cuando alguien traiciona tu código de honor.

GANCHO DE TRAMA: BUSCANDO UN CASO

Algunas personas se ganan la vida resolviendo los problemas de otras personas. Algunas personas se ganan la vida informando sobre los problemas de otras personas. Algunas personas son simplemente entrometidas.

GANCHO DE TRAMA: EXTRANJERA

No eres de aquí, sino de otro lugar con una cultura claramente diferente. Pero eso no te detiene: ¡Encuentras todo lo que hay en tu nueva tierra natal muy emocionante! ¡Todo es muy extraño! Esto tiende a ponerte en situaciones más aventureras de lo que esperabas.

KITS DE EQUIPO

Cámara (Marca personal)	Cámara de 35 mm, objetivos, rollos de película, bolsa acolchada	Documentación y análisis de localización: +2 puntos
Cámara de cine	Cámara de cine en portátil de 8 mm o 16 mm, casetes de película, bolsa acolchada	Documentación y análisis de eventos: +2 puntos
Coche deportivo	Dos asientos, volante, maletero pequeño	Persecuciones en coche y viajes con estilo: +2 puntos
Furisode (kimono formal de manga larga)	Vestido, bolso a juego, maquillaje, perfume, zapatos a juego	Impresionar en ocasiones formales: +2 puntos
Grabadora de casete	Grabadora de casete compacta, microcasete o grabadora de carrete, micrófono, cinta adicional de casetes	Grabación de sonido

PAUL MARCHAND, LADRÓN DE GUANTE BLANCO

Mi carrera profesional comenzó en el maquis francés durante la guerra. Fueron tiempos emocionantes: robar armas a los alemanes, volar trenes y puentes... es un pequeño milagro que siga de una pieza. Pero aprendí a hacer cosas lejos de los ojos de las autoridades.

Todavía pongo en práctica esas habilidades. Hay quienes me llaman el Robin Hood francés, y hay algo de verdad en ello. Algunos lo llaman robo, contrabando, incluso latrocinio, pero nunca se lo hago a personas inocentes o pobres, y nunca permito que la gente corriente sufra por lo que hago.



Habilidades:

Agilidad 65%, Alerta 45%, Buscar 65%, Pelea 45%, Encanto 45%, Investigación 45%, Prestidigitación 65%, Seguridad 75%, Sigilo 65%, Subterfugio 45%, Vehículos 45%; otras habilidades 15%

Vitalidad: 6

Talentos: Cerrajero, Sexto sentido

Complicaciones: Mala reputación

Idiomas: Francés (nativo), inglés (fluido)

Gancho de Trama: Buscando una aventura

Kits de equipo: Ganzúas (Marca personal), linterna, prismáticos, kit de disfraz, coche compacto

TALENTO: CERRAJERO

No todos los que saben abrir cerraduras son ladrones. Algunos lo hacen como parte de su trabajo. Para otros, es un mero pasatiempo. En cualquier caso, esta es la habilidad específica que necesitas para forzar rápidamente una cerradura.

Puntos de Historia: Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción de **Prestidigitación** o **Ingeniería** para abrir una cerradura o una caja fuerte.

TALENTO: SEXTO SENTIDO

Intuición, sexto sentido, ojos en la nuca... sea como sea que lo llames, lo tienes.

Puntos de Historia: Gasta 1 Punto de Historia para eliminar el estado **Sorprendido** y actuar con normalidad.

Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción de **Investigación**.

Gasta 2 Puntos de Historia para percibir algo importante en una escena. El Director te notificará una cosa importante o te devolverá los **Puntos de Historia**.

COMPLICACIÓN: MALA REPUTACIÓN

Tu reputación te precede, y no en el buen sentido. Eres la persona de la que todo el mundo habla, y eso te traerá problemas.

Puntos de Historia: Gana 3 Puntos de Historia para recibir -2 puntos en las tiradas de acción de **Encanto**, **Contactos** o **Estatus** en una escena.

Gana 6 Puntos de Historia para que te echen de una escena porque no quieren a los de tu clase.

GANCHO DE TRAMA: BUSCANDO UNA AVENTURA

La vida mundana no es para ti. Quieres ir más allá de los límites, adentrarte en lo desconocido. Eres de los que navegan en solitario alrededor del mundo, escalan los picos más altos, hacen senderismo por los parajes más salvajes, esquían hasta los polos, todo lo que no forma parte de la moderna, civilizada y aburrida vida cotidiana.

KITS DE EQUIPO

Coche compacto	Cuatro asientos, volante	Viajes en carretera
Ganzúas (Marca personal)	Ganzúas, funda	Abrir cerraduras: +2 puntos
Kit de disfraz	Peluca, maquillaje, lentillas, algodones	Disfraces y actuación: +2 puntos
Linterna	Linterna con pilas	Observación en la oscuridad: +2 puntos
Prismáticos	Prismáticos, correa, funda de transporte	Observación a distancia: +2 puntos

HARRY FITZROY, EXPLORADOR INTRÉPIDO



Sir Harold Fitzroy, KCB, DSO, MC, TD y un montón de otras abreviaturas, a su servicio. Puede llamarme Harry, no soy tan formal. Serví en el norte de África e Italia durante la guerra y me quedaron cicatrices. Nunca pude sentar la cabeza después. He escalado montañas, navegado en yates, montado a caballo. Fui el copiloto que leía los mapas a Elektra hasta que me aburrí. Una chica encantadora, muy animada.

Es cierto que conozco a muchos de la red de los Viejos Compañeros, tanto por mi servicio como por mi educación. Dicen que soy demasiado aficionado al whisky, pero no es cierto. También me gusta la cerveza, la ginebra, el aguardiente, el vodka y el akvavit, e incluso aceptaría un vaso o tres de tinto. En el peor de los casos, podría incluso recurrir a esa cosa horrible que hacen al otro lado del charco.

Habilidades:

Agilidad 65%, Alerta 45%, Buscar 45%, Combate a distancia 45%, Contactos 65%, Crédito 45%, Fuerza de voluntad 65%, Idiomas 45%, Resistencia 65%, Supervivencia 75%, Vehículos 45%; otras habilidades 15%

Vitalidad: 6

Talentos: Nobleza, He estado en todas partes, Montaraz

Complicaciones: Honesto, Bebedor

Idiomas: Inglés (nativo), francés, latín (fluido)

Gancho de Trama: Buscando en el pasado

Kits de equipo: Equipo de senderismo (Marca personal), equipo de supervivencia, rifle de caza, vehículo todoterreno, equipo de acampada

TALENTO: NOBLEZA

Eres un Caballero Comandante de la Muy Honorable Orden de Bath (KCB), y también has obtenido la Orden de Servicio Distinguido (DSO), una Cruz Militar (MC) y una Condecoración Territorial (TD).

Puntos de Historia: Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción de Encanto o Subterfugio.

TALENTO: HE ESTADO EN TODAS PARTES

¿Taj Mahal? ¿La Gran Muralla? ¿Machu Picchu? Aburrido y convencional. Ya has estado allí. De hecho, has estado en todas partes, has conocido a todo el mundo y tienes la camiseta...

Puntos de Historia: Gasta 1 Punto de Historia para conocer a alguien en un lugar.

Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción de Contactos o Papeleo cuando no estés en tu país de origen.

Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción de Idiomas modernos.

TALENTO: MONTARAZ

Conoces todos los trucos secretos para ir de excursión por el interior del país y sobrevivir a base de comida del monte.

Has caminado quinientas millas: En un desafío de habilidad durante una larga caminata senderista o cualquier otro viaje por el interior, tu tirada es de +2 puntos.

Has caminado quinientas millas más: Si dispones de tiempo, puedes hacer un refugio primitivo y encender un fuego con casi nada.

Puntos de Historia: Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción de Supervivencia o Resistencia.

COMPLICACIÓN: HONESTO

La honestidad es la base de una sociedad civilizada. Te disgusta la falsedad y la mentira. Va en contra de tu esencia y te hace sentir incómodo.

Puntos de Historia: Gana 3 Puntos de Historia por adquirir un modificador de **-2 puntos** en las tiradas de acción por fanfarronear en una escena.

Gana 6 Puntos de Historia cuando tu honestidad te meta en problemas con la ley o con un personaje del Director poderoso de tal manera que no puedas participar en una escena importante.

Gana 6 Puntos de Historia cuando tu honestidad convierta a un personaje del Director poderoso en tu enemigo.

COMPLICACIÓN: BEBEDOR

Eres un alcohólico. Si no satisfaces tu adicción al alcohol, esto tendrá un efecto por la abstinencia. Compaginar tu alcoholismo con una vida laboral normal será un reto e, incluso si te desintoxicas, cualquier lapsus te arrastrará de nuevo al agujero.

Puntos de Historia: Gana 3 Puntos de Historia si te afecta tu alcoholismo o el síndrome de abstinencia y adquieres el estado **Borracho**.

Gana 3 Puntos de Historia si tu alcoholismo te pone en una situación difícil con las autoridades.

Gana 6 Puntos de Historia si tu alcoholismo te impide participar en una escena importante.

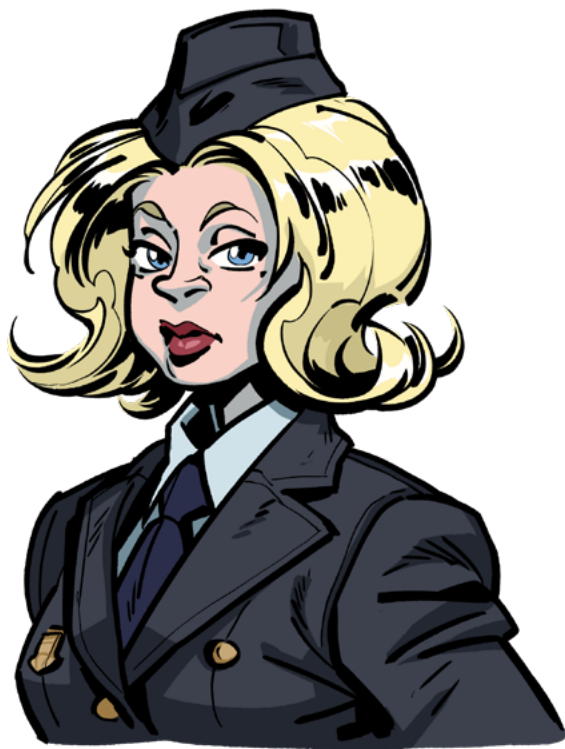
GANCHO DE TRAMA: BUSCANDO EN EL PASADO

Europa —y el mundo— tiene una larga historia que a veces resurge. A ti te interesa el pasado, y a veces el pasado se interesa por ti. Sea cual sea el caso, te puede conducir inesperadamente a nuevas aventuras.

KITS DE EQUIPO

Equipo de acampada	Mochila, tienda de campaña, lona, saco de dormir, manta, raciones liofilizadas, cuchillo sencillo, rollo de cuerda, olla, sartén, cerillas, hornillo de camping, silla plegable ligera	Supervivencia y acampar: +2 puntos
Equipo de senderismo (Marca personal)	Botas cómodas, ropa de abrigo duradera ropa, manoplas, bastón	Senderismo y marchas largas: +2 puntos
Equipo de supervivencia	Cuchillo, brújula, cuerda, cerillas, pedernal y acero, yesca, manta de mylar, anzuelo, hilo de pescar, bisturí, pastillas para limpiar el agua y dos bengalas, embaladas en una caja hermética	Supervivencia: +2 puntos Cuchillo de supervivencia: Pelea, Daño 4dX , Preciso
Rifle de caza	Fusil (normalmente calibre .250), correa, visor, funda protectora, 4 recargas, bolsa de munición	Rifle de caza: Combate a distancia, Daño 7dX , Ruidosa, Disparo único
Vehículo todoterreno	Cuatro asientos, volante, amplio maletero, escotilla trasera	Viajes fuera de carretera: +2 puntos

ANNI-FRID «FRIDA» BÄCKSTRÖM, OFICIAL DE LAS FUERZAS AÉREAS



Capitán Bäckström, Fuerzas Aéreas Suecas. Por favor, llámeme Frida. Soy piloto de combate, y antes de ser asignada como enlace para representar a Suecia en la CEE y la OTAN, solía volar el interceptor J-35 Draken. Esta asignación tiene sus altibajos: echo de menos volar, y el café de aquí es demasiado flojo para mi gusto.

Pero a veces las misiones pueden ser realmente emocionantes. Mis superiores se quejan a menudo de que me involucre en asuntos no relacionados con mi misión, pero conozco a algunas personas que pueden convertirla en una misión secreta oficial a posteriori, si me entienden.

Habilidades: Agilidad 45%, Alerta 65%, Combate a distancia 75%, Pelea 45%, Encanto 45%, Fuerza 45%, Investigación 45%, Papeleo 45%, Resistencia 65%, Subterfugio 65%, Vehículos 65%; otras habilidades 15%

Vitalidad: 6

Talentos: Piloto, Rango militar (capitán), Piloto de combate

Complicaciones: Código de honor, Patriota

Idiomas: Sueco (nativo), inglés, francés (fluido)

Gancho de Trama: Servicio secreto

Kits de equipo: Uniforme de gala, pistola, pistola de bolsillo (Marca personal), equipo de radio, bicicleta

TALENTO: PILOTO

Atrás quedaron los días en los que cualquiera podía subirse a un avión y surcar el cielo. Hoy en día, se necesita una licencia para pilotar legalmente un avión y tú la tienes.

Puedo volar: Sabes cómo pilotar un avión y los procedimientos adecuados a seguir, cómo hacer y presentar un plan de vuelo, cómo comunicarte con los controladores aéreos, etc.

Puntos de Historia: Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción de **Estatus** relacionada con ser un piloto.

Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a cualquier tirada de acción relacionada con las interacciones sociales con los pilotos, controladores de tráfico aéreo u otro personal del aeropuerto o del avión.

TALENTO: RANGO MILITAR

Tienes el rango de capitán en la Fuerzas Aéreas Suecas. Servicio: si eres un oficial en activo, puedes ser enviado a misiones en cualquier momento. Tus superiores pueden ser utilizados como patrón.

Puntos de Historia: Gasta 1 Punto de Historia para conseguir que cualquier soldado con el rango de soldado raso que pertenezca a las mismas fuerzas armadas que el uniforme que llevas obedezca tus órdenes, independientemente de que esté o no en tu cadena de mando.

Gasta 4 Puntos de Historia para conseguir que cualquier oficial de las mismas fuerzas armadas que tu uniforme obedezca tus órdenes, independientemente de que esté o no en tu cadena de mando.

Ten en cuenta que podrías usar el Talento de esta forma con soldados enemigos si llevas su uniforme y hablas su idioma, pero el Director también puede pedir una **tirada de acción de Subterfugio**.

TALENTO: PILOTO DE COMBATE

Los aviones de combate militares son un tipo de bestia diferente de los pequeños jets privados. Son inmensamente potentes y ágiles y, por supuesto, también están armados con misiles, bombas, cohetes y cañones. Son máquinas complejas, con sistemas de radar, sistemas de interferencia para evitar ser detectados y bengalas. Algunos pueden incluso aterrizar verticalmente. También están restringidos: tienes que ser alguien de confianza para pilotar estos caros y peligrosos aviones.

Puntos de Historia: En un combate aéreo, **gasta 1 Punto de Historia** para dar la vuelta a una tirada de acción de ataque con las armas del avión de combate.

Gasta 2 Puntos de Historia para ganar la iniciativa en un combate aéreo.

COMPLICACIÓN: CÓDIGO DE HONOR (OFICIAL Y CABALLERO)

Hay cosas que simplemente no se hacen. No es solo una cuestión de educación o cortesía, es una cuestión de principios, de honor. Sí, puede limitar tus opciones, a veces severamente, pero si eso distingue al mundo civilizado de los brutos y los bárbaros, que así sea.

Puntos de Historia: **Gana 3 Puntos de Historia** cuando un villano se escape gracias a tu código de honor.

Gana 3 Puntos de Historia por aceptar un modificador de **-2 puntos** en las acciones que van en contra de tu código de honor.

Gana 6 Puntos de Historia cuando alguien traiciona tu código de honor.

COMPLICACIÓN: PATRIOTA

No hay nada malo en amar a tu país, pero a veces puede nublar tu juicio.

Puntos de Historia: **Gana 3 Puntos de Historia** por aceptar fallar una tirada exitosa de acción de **Investigación** o **Subterfugio** y llegar a una conclusión errónea, si la conclusión errónea se basa en tu patriotismo.

Gana 6 Puntos de Historia por recibir un golpe por el rey y la patria, cuando una tirada de ataque falló o fue desviada.

GANCHO DE TRAMA: SERVICIO SECRETO

Europa es un hervidero de espías. Todo el mundo espía a todo el mundo, incluso los aliados como los estadounidenses, los alemanes, los británicos... diablos, incluso los escandinavos espían. Tú eres un agente secreto al servicio del Gobierno. La mayor parte de las veces, solo informas y tratas de reclutar gente, pero a veces tus jefes te dan otros encargos...

KITS DE EQUIPO

Bicicleta	Bicicleta, kit de reparación, bomba, cesta, candado	Viaje de corta distancia o tráfico denso: +2 puntos
Equipo de radio	Transceptor, auricular, baterías, antena, mochila, maletín	Comunicación por radio de larga distancia
Pistola	Pistola (normalmente de calibre 9 mm Parabellum), funda, 5 cargadores adicionales, bolsa o fundas para los cargadores	Arma de mano: Combate a distancia, Daño 5dX , Fuerte, <i>Corto alcance (3)</i> , <i>Recarga (9-0)</i>
Pistola de bolsillo (Marca personal)	Pistola pequeña (normalmente calibre .25 ACP), funda, correa, 6 recargas.	Pistola de bolsillo: Combate a distancia, Daño 4dX , <i>Corto alcance (1)</i> , <i>Recarga (7-0)</i> , Ocultable
Uniforme de gala tipo m/1960	Zapatos impecablemente pulidos, blusa blanca, pantalones, gorra de oficial, chaqueta, abrigo, corbata azul marino, guantes marrones, botas, casco, cinturón, guantes y polainas.	Impresionar en ocasiones formales: +2 puntos

ÉLOÏSE GIRAUD, ESTUDIANTE PROMETEDORA



Bostezo Buenas. Soy Éloïse, y como tengo 16 años, no tengo trabajo. Estudio en la escuela para señoritas St Cathérine, un internado católico en las afueras de París. De ahí el uniforme escolar. Me puso allí mi madre para poder salir con hombres estúpidos sin que yo la estorbase.

Papá desapareció hace unos años, pero dicen que de él saqué mi afinidad por la electrónica y la ciencia. El internado es realmente aburrido: apenas enseñan nada de eso. Pero el jardinero al menos me permite usar el establo como taller.

Habilidades: Buscar 65%, Ciencia 65%, Contactos 45%, Pelea 45%, Electrónica 65%, Fuerza de voluntad 45%, Idiomas 45%, Ingeniería 45%, Investigación 75%, Medicina 65%, Seguridad 45%; otras habilidades 15%

Vitalidad: 5

Talentos: Maga de la tecnología, Joven, Inventora loca

Complicaciones: Menor de edad, Dormilona

Idiomas: Francés, alemán (nativo), inglés (fluido)

Gancho de Trama: Archienemigo: Octopus

Kits de equipo: Caja de herramientas de electrónica (Marca personal), juego de laboratorio de química, scooter, walkie-talkie, equipo de esquí

TALENTO: MAGA DE LA TECNOLOGÍA

Si crees que un ordenador es un dispositivo muy complejo que requiere una planta de producción o un ejército de ingenieros, piénsalo de nuevo: todo lo que se necesita es un sótano, un montón de chips TTL, un soldador, un mago de la tecnología como tú y paciencia. Por cierto, tu magia tecnológica no se limita a los ordenadores. También podríamos hablar de piratear el sistema telefónico utilizando los silbatos que regalan con las cajas de cereales para el desayuno; construir un dispositivo incendiario improvisado con una piña, resina de pino, trapos y un mechero, o provocar un cortocircuito en una cámara de seguridad con un clip.

Hazte un MacGyver: arregla un artilugio en una escena de acción normal fuera de una escena de planificación. Debe ser razonable crear el artilugio con las herramientas y los materiales a mano. Después, el dispositivo se estropea. Puede que tengas que gastar **Puntos de Historia** para que los materiales y las herramientas estén a mano, a discreción del Director.

Más allá de la vanguardia: puedes inventar tecnología de espionaje y ciencia extraña en los periodos de inactividad entre sesiones, así como dispositivos de fabricación artesanal en una escena de planificación.

Puntos de Historia: Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción de **Electrónica, Ingeniería o Maquinaria**.

Gasta 2 Puntos de Historia para repetir una tirada de acción de **Electrónica, Ingeniería o Maquinaria**.

TALENTO: JOVEN

No ser un adulto es una bendición a medias. Por un lado, la sociedad suele ser más indulgente con tus transgresiones. Por otro, tu edad conlleva un cierto prejuicio contra tu supuesta falta de experiencia.

Puntos de Historia: Gasta 1 Punto de Historia para ser ignorado por los adultos en la escena, a menos que hagas algo violento o alarmante.

Gasta 4 Puntos de Historia cuando adquieras el estado **Herido** para, en su lugar, recibir una regañina real de un villano. La reprimenda funciona exactamente igual que el estado **Herido** hasta después de la escena de lucha, cuando se retira. Lo único que resulta herido es tu orgullo.

HABILIDAD: INVENTORA LOCA

Tienes la chispa, el gen que permite que la ciencia loca se haga realidad. Lo dominas todo, desde las variaciones del espacio-tiempo de Zvyerdlov hasta la encefalografía inversa y la secuencia genética completa de los hongos. Con esos conocimientos, ¡pronto inventarás una máquina que te permitirá reclamar el dominio del mundo!

... o hacer helados. Cualquiera de las dos cosas vale.

¡Muajajaja! Una vez por sesión, y si tienes un aparato de aspecto peligroso con efectos especiales impresionantes, puedes activarlo o agitarlo mientras te ríes maníacamente, lo que ahuyentará a **1d6 Esbirros**.

¡Invencción trepidante! Uno de los periodos de inactividad entre sesiones cuenta como dos a efectos de creación y artesanía.

Más allá de la vanguardia: Puedes inventar tecnología de espionaje y ciencia extraña en los periodos de inactividad entre sesiones, así como manipular el dispositivo en una escena de planificación.

Puntos de Historia: Gasta **1 Punto de Historia** para dar la vuelta a una tirada de acción de **Electrónica, Ingeniería o Ciencia**.

COMPLICACIÓN: DORMILONA

No eres una persona madrugadora. Tampoco eres una persona vespertina, y una siesta a mediodía y por la tarde estarían bastante bien ahora que lo piensas. No es que seas perezosa, es que necesitas dormir más que la mayoría.

¿Tal vez seas un gato?

Puntos de Historia: Gana **3 Puntos de Historia** por tener una modificación de **-2 puntos** en una tirada de acción de **Alerta, Resistencia o Iniciativa** debido a un bostezo en un momento crítico.

Gana 6 Puntos de Historia si te pierdes una escena por quedarte dormida o por dormirte antes de la escena.

COMPLICACIÓN: MENOR DE EDAD

Ser joven no siempre es deseable. A veces significa que tu edad te impide participar en ciertas actividades.

Implicaciones legales: No puedes comprar alcohol, conducir un coche, tener un arma de fuego o entrar en determinados locales si eres menor de edad. Dependiendo de lo joven que seas, puede que no se te permita tener relaciones sexuales. Para muchas otras acciones, necesitas el permiso de tus padres o de tu tutor legal.

Puntos de Historia: Gana **3 Puntos de Historia** por fallar una tirada de acción exitosa de **Encanto** o **Subterfugio** después de tirar, cuando tus argumentos son descartados debido a tu edad.

Gana 6 Puntos de Historia por no poder participar en una escena porque tu edad te impide entrar en el lugar donde se desarrolla.

GANCHO DE TRAMA: ARCHIENEMIGO: OCTOPUS

Octopus es una especie de organización paraguas del crimen organizado, una corporación mundial criminal, una organización terrorista y una conspiración para la dominación del mundo, todo en uno. Se esfuerza por conseguir el control utilizando cualquier medio necesario, tanto directamente a través de complots nefastos como indirectamente actuando como gobiernos en la sombra. Al igual que un pulpo, tiene brazos por todas partes y, si le cortas uno, sigue habiendo muchos más. A Octopus no le gusta llamar la atención. Y hace tiempo que estás en su radar.

KITS DE EQUIPO

Caja de herramientas de electrónica (Marca personal)	Soldador, soldadura, bomba de extracción de soldadura, alambre de soldadura, multímetro, lupa, pinzas, cables, cables de puente, un surtido de componentes	Arreglar, crear o reparar electrónica: +2 puntos
Equipo de esquí	Esquí (de descenso o de fondo), botas de esquí, bastones	Desplazarse por la nieve: +2 puntos
Juego de laboratorio de química	Microscopio, portaobjetos, cubreobjetos, tubos de ensayo, matraces erlenmeyer, pipetas, tubos de vidrio, catalizadores, reactivos, quemador de alcohol, alcohol, agua destilada, máscara de protección, hisopos y toallitas de algodón, maletín	Análisis químico o investigación: +2 puntos
Scooter	Scooter elegante, casco, candado para la moto	Impresionar: +2 puntos Desplazamientos con tráfico denso: +2 puntos
Walkie-talkie	Auricular, pilas, micrófono, enganche para el cinturón	Comunicación por radio de corto alcance