

**AGENTES
DE LA
NOCHE**

EXCESO DE EQUIPAJE

DEMO POR KEVIN PULP

Shadowlands


AGENTES

DE LA

NOCHE

UN JUEGO DE ESPIONAJE Y VAMPIROS DE

KENNETH HITE

BASADO EN EL SISTEMA GUMSHOE DE ROBIN D. LAWS

DEMO POR

KEVIN PULP

EDICIÓN ORIGINAL

EDITORA: SIMON ROGERS

AUTORES: KEVIN PULP

MAQUETACIÓN: CHRIS HUTH

ILUSTRACIONES INTERIORES: ALESSANDRO ALAIA, PHIL REEVES

SISTEMA GUMSHOE: ROBIN D LAWS

EDICIÓN ESPAÑOLA

EDITORES: FRANCISCO JAVIER VALVERDE GARCÍA

TRADUCCIÓN: ÁLVARO LOMAN

MAQUETACIÓN LAURA FAÍLDE

EXCESO DE EQUIPAJE ESTÁ DISEÑADO COMO UN BREVE JUEGO DE DEMOSTRACIÓN Y UNA INTRODUCCIÓN AL MUNDO DE **AGENTES DE LA NOCHE**. LAS REGLAS BÁSICAS Y LOS SUPLEMENTOS ESTÁN DISPONIBLES EN

WWW.SHADOWLANDS.ES

Esta es una obra de ficción. Todos los nombres, personajes, empresas, lugares, eventos e incidentes son producto de la imaginación de los autores o se utilizan con fines ficticios. Cualquier parecido con personas reales (tanto vivas como muertas) o sucesos históricos es pura coincidencia.

Copyright ©2015 Pelgrane Press Ltd. Dracula Dossier y Operation Edom son marcas comerciales de Pelgrane Press Ltd.

Pelgrane Press es copropiedad de Simon Rogers y Cathriona Tobin.

© de esta edición Shadowlands ediciones, S.L. Pere IV, 51, 4º 4ª. 08018 Barcelona.

<https://www.shadowlands.es> / info@shadowlands.es

EXCESO

DE EQUIPAJE

OBJETIVO DE LA DEMO

Tu trabajo es brindar a los nuevos jugadores una experiencia rápida de 20 minutos que parece sacada de las mejores películas de James Bond, Jason Bourne o Misión Imposible. Esto requiere una demo cinematográfica que se mantenga ligera de reglas, incluso cuando explora algunas de las principales mecánicas y temas del juego. Una demo rápida como esta le da al jugador la sensación cinematográfica de «¡somos espías chulos!». Les permite salvar el mundo cuando hay mucho en juego y les permite ver cómo funcionan las habilidades generales y de investigación.

Ignora todas las reglas y habilidades superfluas y céntrate sólo en las relevantes. No expliques ninguna regla hasta que sea realmente necesaria en la demo. Cuando los jugadores pidan algo, tu respuesta pre-determinada debería ser «Sí y...» en lugar de «No».

RESUMEN DE DEMOSTRACIÓN

Los PJ persiguen a un terrorista por las calles de Cracovia, Polonia. En el coche que persiguen se encuentra Nikolai Limrovich, un sórdido traficante de armas ruso. El coche lo conduce su guardaespaldas. Los jugadores piensan que Nikolai robó un dispositivo nuclear del tamaño de una maleta de una instalación militar secreta polaca. Los PJ tienen que detenerlo antes de que él y su guardaespaldas escapen con las mercancías.

Lo que los PJ no saben es que Limrovich también es un renfield, el asistente

cuidadosamente elegido de un vampiro. Esto lo hace más duro y resistente que la mayoría de las personas; A pesar de verse cadavéricamente delgado, tiene suficiente fuerza antinatural para partir a un hombre en dos.

Durante la demo, los jugadores detendrán su coche (probablemente estrellándolo), matarán o capturarán a Limrovich y su guardaespaldas y recuperarán el dispositivo nuclear.

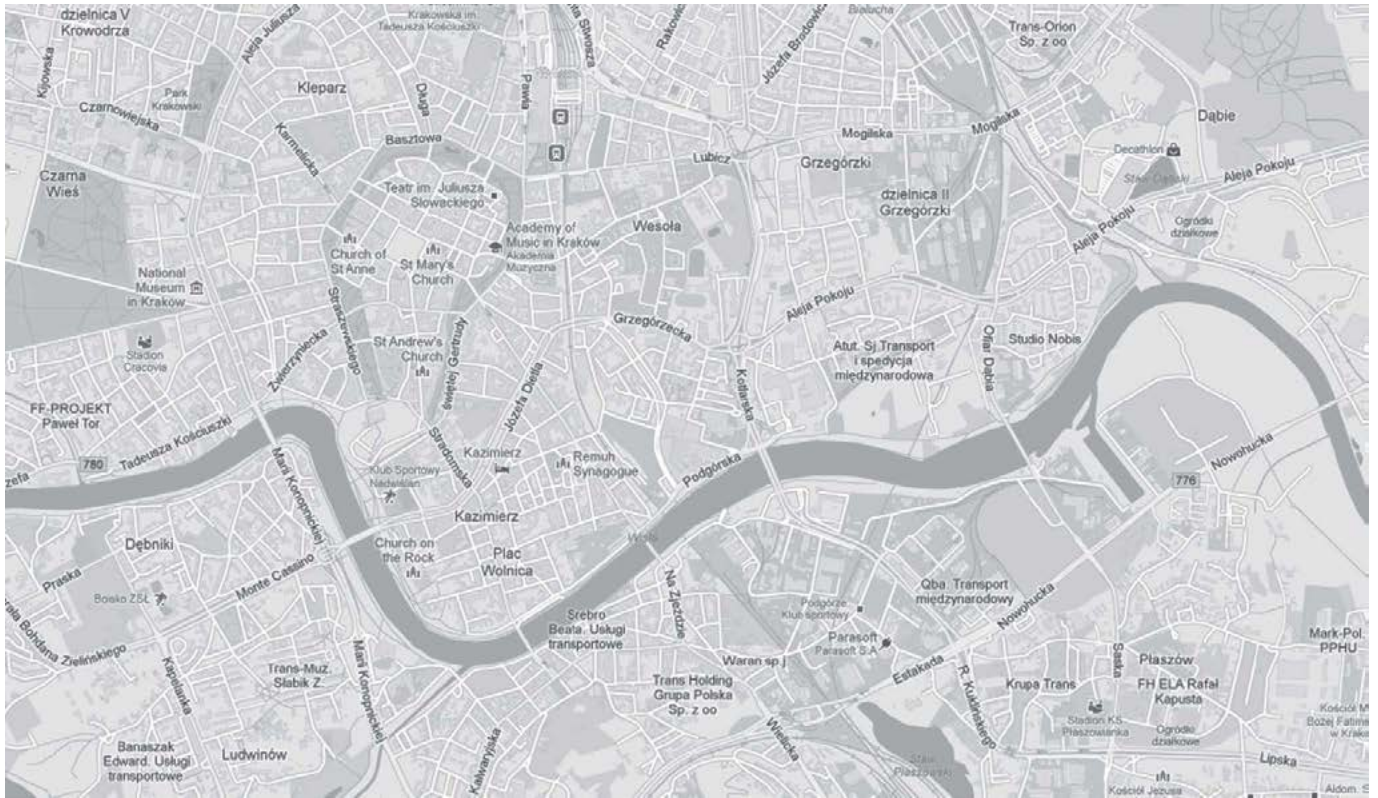
INICIO

- **2 jugadores:** Utiliza a Oliver «Cenicero» Quinn (conductor) y Felix DuBois (asesino) o Gabriella Castellanos (ladrona).
- **3 jugadores:** Utiliza a Oliver «Cenicero» Quinn (conductor), Felix DuBois (asesino) y Gabriella Castellanos (ladrona).
- **4 jugadores:** Utiliza Oliver «Cenicero» Quinn (conductor), Felix DuBois (asesino), Gabriella Castellanos (ladrón) y Jackson Lee (hacker).
- **5 jugadores:** Utiliza a Oliver «Cenicero» Quinn (conductor), Felix DuBois (asesino), Gabriella Castellanos (ladrón), Jackson Lee (hacker) y Persephone Cardiff (analista).

Necesitarás varias tarjetas con nombres para controlar las distancias en la persecución. No se necesitan otras miniaturas ni mapas de batalla para el combate. Necesitarás 1d6 y un lápiz. Se incluye un mapa de Cracovia para mostrar cómo el río Wisla serpentea por la ciudad. Los PJ conducirán por estos caminos y puentes al comienzo del juego. Describe la calzada e inventa cualquier detalle que desees; Los jugadores no conocerán Cracovia mejor que tú.

REGLAS DE PERSECUCIÓN

Esta es una oportunidad perfecta para usar las reglas de *Persecuciones cinematográficas* (página 52), aunque pueda parecer un poco extraño en una demo usar una mecánica de reglas no típica. Puedes usar estas reglas (si estás familiarizado y te sientes cómodo con ellas) o realizar las pruebas de conducción de forma tradicional, haciendo que Limrovich se estrelle cuando no pase su tirada de **Conducción**. En cualquier caso, haz que el conductor (Oliver «Cenicero» Quinn) realice tiradas de **Conducción** mientras los demás personajes en el coche realizan acciones ofensivas para detener o reducir la velocidad de Limrovich. La persecución debe narrarse de manera dramática, así que permita que los jugadores agreguen detalles según sea necesario.



LOS VILLANOS

NIKOLAI LIMROVICH (2 O 3 PJ)

Un renfield vampírico (p. 152)

HABILIDADES GENERALES: Aberración

7, Armas 7, Cuerpo a cuerpo 6,
Disparo 5, Explosivos 5, Salud 9

UMBRAL DE GOLPE: 4

MODIFICADOR DE ALERTA: +1

MODIFICADOR DE SIGILO: +1

MODIFICADOR DE DAÑO: -1

(puño), +0 (cuchillo), +1 (pistola
Makarov PMM de 9 mm)

PODER: Fuerza vampírica: cada 2
de **Aberración** gastadas añaden
+1 de daño cuerpo a cuerpo.

GUARDAESPALDAS SIN NOMBRE DESTINADO A SER ASESINADO DESPIADADAMENTE (2 O 3 PJ):

HABILIDADES GENERALES: Armas 6,
Atletismo 6, Conducción 6, Cuerpo
a cuerpo 4, Disparo 6, Salud 6

UMBRAL DE GOLPE: 3

MODIFICADOR DE ALERTA: +0

MODIFICADOR DE SIGILO: -1

MODIFICADOR DE DAÑO: -2 (puño),
-1 (cachiporra, cuchillo), +0 (garrote),
+1 (pistola Makarov PMM de 9 mm)

*Ten en cuenta que la fuerza tanto de Limrovich
como de su guardaespaldas aumenta si hay más
de 3 jugadores.*

NIKOLAI LIMROVICH (4+ PJ):

Un renfield vampírico (p. 152)

HABILIDADES GENERALES: Aberración

9, Armas 7, Cuerpo a cuerpo 8,
Disparo 5, Explosivos 5, Salud 12

UMBRAL DE GOLPE: 4

MODIFICADOR DE ALERTA: +1

MODIFICADOR DE SIGILO: +1

MODIFICADOR DE DAÑO: -1

(puño), +0 (cuchillo), +1 (pistola
Makarov PMM de 9 mm)

PODER: Fuerza vampírica: cada 2
de **Aberración** gastadas añaden
+1 de daño cuerpo a cuerpo.

GUARDAESPALDAS SIN NOMBRE DESTINADO A SER ASESINADO DESPIADADAMENTE (4+ PJ):

HABILIDADES GENERALES: Armas 8,
Atletismo 8, Conducción 8, Cuerpo
a cuerpo 6, Disparo 8, Salud 9

UMBRAL DE GOLPE: 4

MODIFICADOR DE ALERTA: +0

MODIFICADOR DE SIGILO: -1

MODIFICADOR DE DAÑO: -2 (puño),
-1 (cachiporra, cuchillo), +0 (garrote),
+1 (pistola Makarov PMM de 9 mm)



ETAPA 1: LA PERSECUCIÓN

PREGUNTAS QUE HACER

- Pregunta a los jugadores qué hora del día o de la noche es.
- Pregunta a los jugadores si tienen el coche más rápido o el más maniobrable (su elección).
- Pide a los jugadores que describan su coche, que debe poder albergar a todos los PJ. Pueden tener cualquier cosa, desde un camión de reparto del pan robado hasta un todoterreno blindado o un lujoso deportivo.

PREPARANDO LA ESCENA

Describe una vista aérea de la ciudad, como si fuera una cámara en un helicóptero al comienzo de una película. Describe las carreteras asfixiadas. A medida que la cámara se acerca, describe las luces intermitentes de los vehículos de emergencia y los múltiples accidentes que asfixiaron el tráfico. Finalmente, diles a los jugadores que son responsables de esos accidentes y que están corriendo tras un terrorista que robó una bomba nuclear del tamaño de una maleta de un depósito de armas militar local. Es hora de recuperarlo antes de que pueda escapar.

HABILIDADES GENERALES TÍPICAS UTILIZADAS:

- **Armas:** una vez que los malos logran acercarse, o viceversa.
- **Atletismo:** subir al techo del coche o saltar de coche en coche.
- **Conducción:** para pillar al otro coche.
- **Cuerpo a cuerpo:** una vez detenido el coche.
- **Disparo:** por razones obvias.
- **Invasión digital:** para hackear OnStar o la red de semáforos.

- **Mecánica:** para usarlo como sustituto de la **Preparación** por Quinn.
- **Preparación:** para tener armas adicionales o contramedidas ya implementadas.
- **Red de contactos:** (para tener un amigo local en la aplicación de la ley.

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN TÍPICAS UTILIZADAS:

- **Advertir:** varias ventajas al notar las características locales que puede ser divertido incluir. «¡Mira! ¡Un parque de atracciones local a nuestra derecha!».
- **Análisis de tráfico:** para conocer patrones de tráfico locales.
- **Arquitectura:** para conocer puentes antiguos o callejones que pueden ser utilizados como una trampa natural.
- **Jerga policial o Intimidación:** para mantener alejados o utilizar a las autoridades locales.
- **Vigilancia electrónica:** para acceder a la red de cámaras de tráfico.

En las pruebas de juego, Quinn normalmente conduce furiosamente para alcanzar al enemigo mientras otros PJ se asoman por las ventanillas para realizar un **Disparo** (con la dificultad ajustada según la distancia y la complejidad del disparo en sí; si la dificultad premeditada es de 4, la dificultad podría subir hasta 8 con muchas distracciones e impedimentos), o trepar al techo del auto (tiradas de **Atletismo**) preparándose para saltar al coche de Limrovich. También es común que Jackson Lee piratee semáforos (**Invasión digital** o un gasto de **Análisis de tráfico**) o que cualquier PJ use su **Red de contactos** (o su **Preparación**) para controlar el flujo de tráfico.

Mientras tanto, los coches que los persiguen entran y salen del tráfico, se lanzan a través de plazas de mercado abarrotadas, aceleran por callejones estrechos o senderos peatonales y provocan numerosos

accidentes con otros vehículos cercanos. En caso de duda, describe lo que esperarías ver en una película de *Bourne*. Anima a los jugadores a agregar detalles.

Si Jackson Lee es uno de los personajes, siéntete libre de darle al jugador la opción de que su personaje participe a través de un dron cuadrotor remoto mientras su personaje descansa en algún lugar de una cafetería jugando simultáneamente a algún MMO.

Esta escena termina cuando los PJ detienen el coche de los terroristas, ya sea reventando un neumático, estrellándolo o matando al conductor. Esto probablemente herirá, pero no matará, a Limrovich, quien luego luchará por su vida y amenazará con detonar el dispositivo.

ETAPA 2: LA PELEA

Limrovich es un renfield sórdido y traidor, esclavo de su maestro vampírico (un hombre llamado Viktor Eschenko, aunque no es que importe a efectos de este escenario). Limrovich está sucio y flaco como un adicto a la heroína, pero es asombrosa y anormalmente fuerte. Podría partir a un hombre por la mitad si quisiera.

Limrovich puede amenazar con hacer estallar la bomba, y no es un farol; Si la persecución en coche va mal, pondrá la bomba en una cuenta regresiva corta (de uno a cinco minutos, tu decisión, lo que genere mayor emoción) que podrá cancelar una vez que los PJ lo dejen ir. Utiliza esto como moneda de cambio para intentar escapar. Por supuesto, es probable que los PJ simplemente lo maten y desarmen la bomba ellos mismos.

Lo ideal sería describir el área donde el automóvil se detiene bruscamente como una que tiene algunas opciones tácticas interesantes. Podría ser un parque infantil, un mercado callejero local, un atasco de tráfico o una plaza llena de estatuas dedicadas a los héroes de guerra polacos. Es posible que

los PJ necesiten usar sus habilidades para retrasar o desviar a los agentes de la ley polacos para tener algo de privacidad mientras eliminan a Limrovich.

ETAPA 3: CONCLUSIÓN

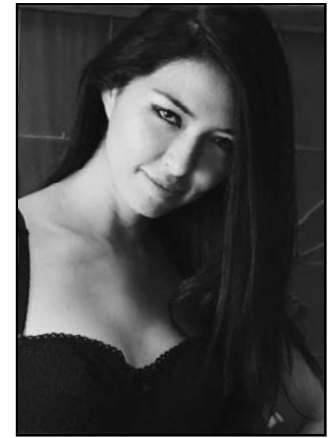
Concluye la demo haciendo que los PJ derroten cinematográficamente a Limrovich y desarmen el dispositivo nuclear. La bomba se puede desarmar fácilmente usando el MOS de Quinn, lo que hace que la tirada sea automática, o puede tirar con dificultad 8 si ya usó su MOS durante la partida. Lo ideal es que la bomba esté en sus últimos segundos cuando haga el intento.

La demo termina cuando los PJ escapan con el dispositivo nuclear desarmado, justo antes de que las autoridades policiales polacas lleguen a la escena.

Cuando finalice la demo, responde cualquier pregunta de los jugadores y diles dónde pueden comprar el libro. Asegúrate de mencionar también los suplementos y las aventuras.



AGENTES DE LA NOCHE



AGENTE Gabriella Castellanos

TRASFONDO Ratera colombiana

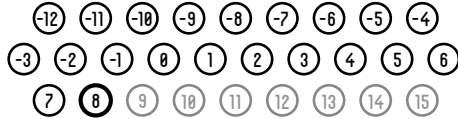
MOTIVACIÓN Venganza

ANTIGUO PATRÓN

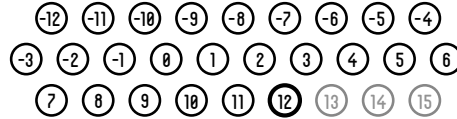
FUENTES DE ESTABILIDAD

- SÍMBOLO △
- CONSUELO △
- SEGURIDAD

SALUD



ESTABILIDAD



UMBRAL DE GOLPE

4

Expuesto: -1

Cobertura total: +1

CONFIANZA

- Hung-Ke Lee
- Persephone Cardiff
- Oliver Quinn

PERSONALIDAD

- Obsesiva
- Apasionada
- Autosuficiente
- Obstinada
- Orgullosa
- Vengativa

IDENTIDADES FALSAS

HABILIDADES ACADÉMICAS

Arqueología		
Arquitectura	<input type="radio"/>	1
Ciencias militares		
Contabilidad		
Criminología	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
Derecho		
Diagnóstico		
Geografía humana		
Historia		
Historia del arte		
Idiomas	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
• Inglés		
• Español		
• Checo		
• Ruso		
• Serbocroata		
• Israelí		
•		
Investigación		
Ocultismo		
Vampirológia		

HABILIDADES INTERPERSONALES

Adulación	<input type="radio"/>	1
Alta sociedad	<input type="radio"/>	1
Bajos fondos	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
Burocracia	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
Detección de mentiras		
Espionaje	<input type="radio"/>	1
Flirteo	<input type="radio"/>	1
Interrogatorio		
Intimidación		
Jerga policial	<input type="radio"/>	1
Negociación		
Tranquilizar	<input type="radio"/>	1

HABILIDADES GENERALES

Armas	<input type="radio"/>	1
Atletismo	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	8
Birlar	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	8
Conducción	<input type="radio"/>	1
Cuerpo a cuerpo	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	8
Disfraz	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
Disparo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	8
Estabilidad	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	12
Explosivos	<input type="radio"/>	1
Identidad falsa	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	10
Infiltración △	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	10
Invasión digital		
Juego		
Mecánica		
Medicina		
Ocultar	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	8
Pilotaje		
Preparación	<input type="radio"/>	1
Psiquiatría		
Red de contactos	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	15
Salud	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	8
Sentir el peligro		
Vigilancia	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2

HABILIDADES TÉCNICAS

Advertir	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
Análisis de tráfico		
Astronomía		
Criptografía		
Falsificación		
Farmacología		
Fotografía	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
Patología forense		
Química		
Recuperación de datos	<input type="radio"/>	1
Supervivencia montaraz		
Supervivencia urbana	<input type="radio"/>	1
Vigilancia electrónica	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2

PERSONALIDAD

Obsesiva. Apasionada. Autosuficiente. Obstinada. Orgullosa. Vengativa. Cuando quieres algo, no descansas hasta conseguirlo.

APARIENCIA

Impresionante pero no bella: piel color café, pelo largo y oscuro, ojos oscuros, pómulos altos. Mirada atormentada y hambrienta. Gracia intrínseca, vestuario soberbio.

TRASFONDO

Creciste en las calles de Medellín, Colombia, haciendo recados para el mismo cártel de la droga cabrón que se comió y escupió a tus padres. Tu madre murió cuando tenías cinco años, una prostituta enferma; tu padre fue ejecutado cuando tenías siete, supuestamente por desobedecer al jefe del cártel. Juraste entonces que encontrarías una manera de hacerles pagar. Aprendiste por ti misma a abrir cerraduras y entrar en lugares donde no te querían. En cierto modo, eso nunca ha cambiado.

Trabajaste para el DAS como infiltradora hasta que te diste cuenta de que los capos colombianos de la droga simplemente les pagaban para obtener inmunidad. Entonces te volviste independiente. Las Naciones Unidas te reclutaron (de manera bastante educada, en realidad) para su grupo de trabajo antiterrorista hace aproximadamente un año. No has vuelto a Sudamérica desde entonces. La echas de menos.

La vida vale la pena vivirla tan fuerte y rápidamente como sea posible, porque el final siempre es sucio y precipitado. Hay una libertad al saber que puedes ir a cualquier parte y tomar lo que quieras. Por eso te molesta tanto cuando hay algo que no puedes tener. Sabes que es una debilidad, pero es divertida.

CONTACTOS DE LA RED

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

CIUDADES CONOCIDAS

- _____
- _____
- _____
- _____

ASOCIADOS CONOCIDOS

Dr. Felix duBois, asesino francés. Este hombre te terroriza en secreto. Es bueno en lo que hace; es tan afable, tan seguro de sí mismo; te sonreiría de manera tranquilizadora mientras te corta la garganta con mucha delicadeza. Tendrás que encontrar una manera de trabajar con él, porque no lo querías como enemigo.

Hung-Ke Lee, hacker estadounidense. Hace con los datos lo mismo que tú con los edificios, y eso te fascina. Él también te fascina y aprovechas cada oportunidad para observarlo, incluso si eso significa utilizar medios poco ortodoxos. Confías en él por completo, incluso si tu atención le desagrada. Ya cambiará de opinión. Está claro que ambos sois almas gemelas.

Mace Hunter, estafador americano. Al principio creías que lo amabas. Luego dejaste su cama y descubriste que lo que amabas era solo una fachada más que cubría un agujero vacío donde debería estar su corazón. Lo odias por eso y por seguir fingiendo que le importas. Aún tienes que trabajar con él, pero no tienes que ponérselo fácil.

Oliver «Cenicero» Quinn, conductor y experto en explosivos irlandés. Oliver te recuerda a tu padre, si tu padre hubiera bebido continuamente, contado historias de fantasmas, conducido como un loco y disfrutado haciendo estallar cosas. Confías en él y es una pena que se retire después de esta última misión.

Persephone Cardiff, analista británica. Es fría y distante, pero intrigante y puede ver patrones donde tú solo ves ruido. Llévale información y descubrirá qué hay detrás. Esto te resulta envidiable y ambas habéis construido una amistad inestable.

RECORDATORIOS PARA LAS GUINDAS

• **Ábrete Sésamo:** (p30) Puedes forzar o reducir automáticamente cualquier cerradura de una puerta comercial o alarma normales (de edificios o vehículos), sin realizar una tirada.

• **Alcance a Bocajarro:** (p66) A esta distancia, todas las armas de fuego realizan +2 puntos adicionales de Daño.

• **Apropiarse la acción:** (p70) Gasta 4 puntos de **Atletismo** o 3 puntos de **Armas, Cuerpo a cuerpo** o **Disparo** cuando otro personaje finaliza su acción para actuar a continuación. La acción que realices debe ser un ataque.

• **Armas de fuego a dos manos:** (p73) Gasta 3 puntos de la reserva de **Disparo** y 2 de **Atletismo** para atacar con ambas pistolas. Contra dos objetivos, elige uno para ganar +2 al Umbral de golpe.

• **Artes marciales:** (p71) Una vez por combate, un jugador puede recuperar 3 puntos en **Armas** o **Cuerpo a cuerpo** elaborando una breve y sugerente descripción narrativa de sus ataques.

• **Ataques adicionales de disparo:** (p72) Puedes gastar 4 puntos de **Disparo**, más 1 punto de **Estabilidad**, para realizar de inmediato un segundo ataque. (Contra un oponente diferente, el Umbral de golpe sube en 2).

• **Ataques adicionales desarmado:** (p72) puedes gastar 3 puntos de **Armas** o **Cuerpo a cuerpo**, además de 2 de **Salud**, para de inmediato lanzar un segundo ataque. (Contra un oponente diferente, el Umbral de golpe sube en 2).

• **Ataque localizado:** (p71) Con un arma (más allá de a Bocajarro), atacar a la cabeza o garganta (+3 al Umbral de golpe) o pecho (+2 al Umbral de golpe si el objetivo está de frente) añade +2 al Daño; atacar el corazón (+3 al Umbral de golpe) añade +3 al Daño. Sin armas, articulaciones o garganta (+3 al Umbral de golpe) añade +2 al Daño, el ojo (+4 al Umbral de golpe) añade +3 de daño.

• **Caídas controladas:** (p78) -2 al daño por caídas.

• **Disparo de francotirador:** (p74) Gasta un turno apuntando con un rifle para reducir el Um-

bral de golpe de un objetivo en 1, o 2 si no es consciente de tu presencia.

• **Enemigo como escudo:** (p74) Gasta 3 puntos de **Cuerpo a cuerpo** y luego realiza un ataque con la misma habilidad contra cualquier carne de cañón a **Alcance de Bocajarro**, (+2 de **Atletismo** a Corto Alcance) para usar a un enemigo como escudo humano.

• **Escondrijo perfecto:** (p32) puedes esconder un objeto pequeño en tu persona o en tu ropa que no se puede encontrar sin rayos X o un registro completo.

• **Estampar y lanzar:** (p74) Gastando 2 puntos adicionales de **Cuerpo a cuerpo** antes de realizar un ataque con esta habilidad contra un enemigo a **Alcance de Bocajarro**. Estampar a un enemigo contra algo frágil o duro hace -1 de Daño. Estampar a un enemigo contra algo duro que sobresalga hace -0 de Daño.

• **Eye of the Tiger:** (p28) Puedes gastar 1 punto de la reserva de **Cuerpo a cuerpo** para calibrar a tu oponente y deducir su resistencia.

• **Fintas:** (p75) Puedes gastar tu turno y hasta 3 puntos de **Cuerpo a cuerpo** (o de **Armas**, si es el caso) para reducir el Umbral de golpe de un enemigo en un número de puntos igual al gastado.

• **Fuego de cobertura:** (p76) Haz una tirada de **Disparo** con un arma automática para evitar que los enemigos crucen una línea trazada por las balas de tu arma.

• **Maniobras de apoyo:** (p76) Haz una tirada de **Atletismo** para dar a un compañero una bonificación en su tirada de ataque.

• **Monólogo tecnológico de película:** (p77) Una vez por combate, puedes recuperar 3 puntos en esta habilidad si elaboras una breve descripción narrativa de sus acciones impregnada de detalles tecnológicos.

• **Parkour:** (p59) Una vez por persecución a pie puede recuperar 3 puntos de **Atletismo** elaborando una breve y sugerente descripción narrativa de su grácil uso de inercia y músculos.

• **Sin errores:** (p27) puedes gastar puntos después de tirar el dado. Por cada 2 puntos de la reserva de **Birlar** que gastes después de tirar el dado, aumentas el resultado de la tirada en 1.

AGENTES DE LA NOCHE

AGENTE Dr. Felix duBois

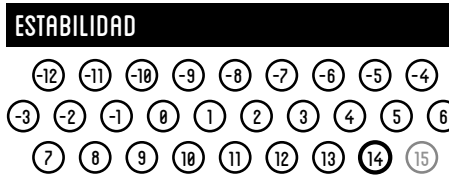
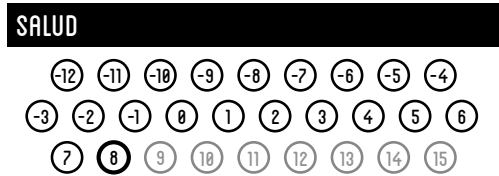
TRASFONDO Asesino francés

MOTIVACIÓN Sin hogar

ANTIGUO PATRÓN

FUENTES DE ESTABILIDAD

- SÍMBOLO △
- CONSUELO △
- SEGURIDAD



UMBRAL DE GOLPE 4

Expuesto: - | Cobertura total: + |

PERSONALIDAD

Autocontrolado

Perfeccionista

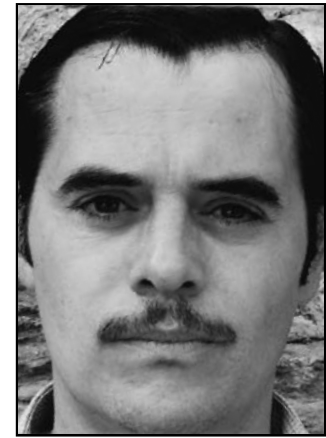
Preciso

Optimista

Desapasionado

Asexual

IDENTIDADES FALSAS



CONFIANZA

Oliver Quinn ○○○

Mace Hunter ○

Hung-Ke Lee ○

HABILIDADES ACADÉMICAS

Arqueología		
Arquitectura		
Ciencias militares	○○	2
Contabilidad		
Criminología	○	1
Derecho		
Diagnóstico	○○	2
Geografía humana	○○	2
Historia		
Historia del arte		
Idiomas	○	1
• Inglés		
• Francés		
• Checo		
•		
•		
•		
•		
Investigación	○	1
Ocultismo		
Vampiología		

HABILIDADES INTERPERSONALES

Adulación	○	1
Alta sociedad	○	1
Bajos fondos	○	1
Burocracia		
Detección de mentiras	○	1
Espionaje	○	1
Flirteo		
Interrogatorio	○	1
Intimidación	○	1
Jerga policial	○	1
Negociación		
Tranquilizar	○	1

HABILIDADES GENERALES

Armas △	○○○○○○○○○○	8
Atletismo	○○○○○○○○○○	8
Birlar		
Conducción	○○	2
Cuerpo a cuerpo	○○○	3
Disfraz	○○	2
Disparo		
Estabilidad		
Explosivos	○○	2
Identidad falsa	○○○○○○○○○○○○○○	10
Infiltración	○○○○	4
Invasión digital		
Juego		
Mecánica		
Medicina	○○○○○○○○○○○○○○	10
Ocultar		
Pilotaje		
Preparación	○	1
Psiquiatría	○○○○○○○○	6
Red de contactos	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	15
Salud		
Sentir el peligro	○○	2
Vigilancia		

HABILIDADES TÉCNICAS

Advertir		
Análisis de tráfico		
Astronomía		
Criptografía		
Falsificación		
Farmacología	○	1
Fotografía		
Patología forense	○	1
Química	○	1
Recuperación de datos		
Supervivencia montañesa	○○	2
Supervivencia urbana	○	1
Vigilancia electrónica		

PERSONALIDAD

Autocontrolado. Los demás ven exactamente lo que tú quieres que vean, y nada más. Preciso, desapasionado, perfeccionista y algo optimista. Asexual, excepto cuando necesitas que alguien piense de otra manera.

APARIENCIA

Siempre arreglado, elegante y seguro de sí mismo. Cabello negro, bigote negro, ojos oscuros. Dedos largos de pianista –«manos de estrangulador», como los llamaba tu abuela– y una sonrisita tranquilizadora.

TRASFONDO

Ya tenías una carrera médica bastante exitosa cuando te reclutaron en la DGSE. Se habían enterado de que carecías de ciertos... escrúpulos... con respecto a los pacientes de edad avanzada que ya estaban enfermos. Con las pruebas que pesaban sobre ti fue una decisión sencilla dedicarte a un trabajo profesional y gubernamental. Para tu sorpresa, lo disfrutaste mucho. Eras bueno en eso y, por primera vez en tu vida, descubriste que te preocupabas por algo más que ti mismo o tocar el piano. Fue una revelación.

Bueno, puede que hayas cambiado, pero el chantaje gubernamental no, y te han enviado a un sinfín de misiones. Aceptas y aplaudes el desafío. Sueñas con un día en que tu trabajo te lleve a realmente preocuparte con todo tu corazón y alma por otra criatura, pero eso no ha sucedido todavía. Actualmente estás con un magnífico equipo antiterrorista de la ONU que te ha dado la bienvenida. Estás bastante seguro de que esto te complace.

CONTACTOS DE LA RED

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

CIUDADES CONOCIDAS

ASOCIADOS CONOCIDOS

Gabriella Castellanos, ratera colombiana. Esta chica te teme aunque no le has dado ningún motivo. Es lo opuesto a ti en muchos sentidos: apasionada, terca y vengativa. Si bien esto no te importa en absoluto, te preocupa que pueda hacer que le resulte difícil trabajar contigo profesionalmente. Te reservas el juicio hasta que decidas por ti mismo.

Hung-Ke Lee, hacker estadounidense. El chico está muy orgulloso de cada uno de sus logros. Te tiene miedo, pero tú sabes cómo manipularlo lo suficientemente bien como para confiar en él en el campo. Su talento es notable.

Mace Hunter, estafador americano. Es un sociópata que se preocupa demasiado, y eso lo está volviendo loco. No estás seguro de si alguien más ve esto o no. Será fascinante de ver: Hunter asume un papel tras otro, y nunca es capaz de desvincularse por completo de aquellos en los que se supone que debe sentir. Lo entiendes lo suficientemente bien como para confiar en él.

Oliver «Cenicero» Quinn, conductor y experto en explosivos irlandés. Este hombre te desconcierta y te complace. No lo entiendes en absoluto. Es un cúmulo de emociones y necesidades, pero parece que ha logrado que funcione durante tanto tiempo que finalmente está al borde de la jubilación. Por improbable que parezca, es posible que os hayáis convertido en amigos. Eso nunca había sucedido antes.

Persephone Cardiff, analista británica. A Cardiff le gustas, incluso cuando no estás tratando de agradarle, y eso te pone nervioso. No entiendes por qué. Es excelente trabajar con ella, pero ¿qué escondes? ¿Cuál es su juego?

RECORDATORIOS PARA LAS GUINDAS

• **Alcance a Bocajarro:** (p66) A esta distancia, todas las armas de fuego realizan +2 puntos adicionales de Daño.

• **Apropiarse la acción:** (p70) Gasta 4 puntos de **Atletismo** o 3 puntos de **Armas, Cuerpo a cuerpo** o **Disparo** cuando otro personaje finaliza su acción para actuar a continuación. La acción que realices debe ser un ataque.

• **Armas de fuego a dos manos:** (p73) Gasta 3 puntos de la reserva de **Disparo** y 2 de **Atletismo** para atacar con ambas pistolas. Contra dos objetivos, elige uno para ganar +2 al Umbral de golpe.

• **Artes marciales:** (p71) Una vez por combate, un jugador puede recuperar 3 puntos en **Armas** o **Cuerpo a cuerpo** elaborando una breve y sugerente descripción narrativa de sus ataques.

• **Ataques adicionales de disparo:** (p72) Puedes gastar 4 puntos de **Disparo**, más 1 punto de **Estabilidad**, para realizar de inmediato un segundo ataque. (Contra un oponente diferente, el Umbral de golpe sube en 2).

• **Ataques adicionales desarmado:** (p72) puedes gastar 3 puntos de **Armas** o **Cuerpo a cuerpo**, además de 2 de **Salud**, para de inmediato lanzar un segundo ataque. (Contra un oponente diferente, el Umbral de golpe sube en 2).

• **Ataque localizado:** (p71) Con un arma (más allá de a Bocajarro), atacar a la cabeza o garganta (+3 al Umbral de golpe) o pecho (+2 al Umbral de golpe si el objetivo está de frente) añade +2 al Daño; atacar el corazón (+3 al Umbral de golpe) añade +3 al Daño. Sin armas, articulaciones o garganta (+3 al Umbral de golpe) añade +2 al Daño, el ojo (+4 al Umbral de golpe) añade +3 de daño.

• **Caídas controladas:** (p78) -2 al daño por caídas.

• **Disparo de francotirador:** (p74) Gasta un turno apuntando con un rifle para reducir el Umbral de golpe de un objetivo en 1, o 2 si no es consciente de tu presencia.

• **Fuego de cobertura:** (p76) Haz una tirada de **Disparo** con un arma automática para evitar

que los enemigos crucen una línea trazada por las balas de tu arma.

• **El cuchillo de caza de Quincey Morris:** Puedes lanzar cualquier arma de mano equilibrada a un objetivo en Medio Alcance sin penalizaciones a la dificultad o el Daño.

• **Estampar y lanzar:** (p74) Gastando 2 puntos adicionales de **Cuerpo a cuerpo** antes de realizar un ataque con esta habilidad contra un enemigo a Alcance de Bocajarro. Estampar a un enemigo contra algo frágil o duro hace -1 de Daño. Estampar a un enemigo contra algo duro que sobresalga hace -0 de Daño.

• **Fintas:** (p75) Puedes gastar tu turno y hasta 3 puntos de **Cuerpo a cuerpo** (o de **Armas**, si es el caso) para reducir el Umbral de golpe de un enemigo en un número de puntos igual al gastado.

• **Maniobras de apoyo:** (p76) Haz una tirada de **Atletismo** para dar a un compañero una bonificación en su tirada de ataque.

• **Monólogo tecnológico de película:** (p77) Una vez por combate, puedes recuperar 3 puntos en esta habilidad si elaboras una breve descripción narrativa de sus acciones impregnada de detalles tecnológicos.

• **Parkour:** (p59) Una vez por persecución a pie puede recuperar 3 puntos de **Atletismo** elaborando una breve y sugerente descripción narrativa de su grácil uso de inercia y músculos.

• **Primeros auxilios:** (p62) Por cada punto de **Medicina** gastado, recuperas 2 puntos de **Salud**, salvo si tú mismo eres el médico, en cuyo caso solo recuperas 1 de **Salud** por cada punto gastado. Una vez por escena, puedes recuperar 1 punto de **Salud** incluso aunque tu reserva esté a 0.

PERSONALIDAD

Buscador de riesgos y adicto a la adrenalina. Divertido, perspicaz, brillante, inventivo, creativo, atlético. Un poco demasiado necesitado de fama, de reconocimiento, de elogios, de emoción, de amor y de amistades íntimas.

APARIENCIA

Cabello negro, ojos oscuros, complexión atlética, estatura media. Gran sonrisa. Usa lentillas. Parece más un atleta que un hacker, con manos gastadas por el uso de herramientas.

TRASFONDO

Te reclutaron en el MIT cuando eras estudiante de segundo año y no has mirado atrás ni una sola vez. Fuiste miembro de la CIA hasta que se volvió aburrido. Se resistieron cuando pediste más trabajo práctico. El Grupo de Trabajo de las Naciones Unidas para el Terrorismo Internacional (UNIT en sus siglas en inglés) resultó ser mucho más receptivo. Hackeaste sus sistemas para ponerte en la cima de sus listas de reclutamiento, y el resto es historia.

Naciste en San Diego de padres criados en Hong Kong. Creen que eres contable. Es duro no mantener el contacto con viejos amigos y familia; estás en esta línea de trabajo porque no hay nada más emocionante y desearías poder decirles la verdad. Sin embargo, eso nunca sucederá. No puedes correr el riesgo de que te delaten y te obliguen a dejar el oficio. Sin embargo, te sientes un poco solo. Es duro no poder hacer amigos cercanos.

Estás muy orgulloso de tu habilidad como hacker y artesano electrónico. Tú construiste personalmente la mayor parte del equipo electrónico del equipo, y sabes manejar los datos como si fueran una espada. También sabes manejar una espada... y un cuchillo, y un bate y un garrote. Esa es la parte emocionante.

CONTACTOS DE LA RED

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

CIUDADES CONOCIDAS

- _____
- _____
- _____

ASOCIADOS CONOCIDOS

Persephone Cardiff, analista británica. Es la reina de hielo intocable, omnisciente y que te mira desde su trono. Ve patrones en los datos que ni siquiera tú puedes ver. Nunca has conocido a nadie como ella, y el hecho de que no quiera tener nada que ver con la intimidad la hace aún más interesante. Confías en ella por completo.

Mace Hunter, estafador americano. Nunca has oído hablar de él mientras estabas en la CIA, pero es asombroso verlo trabajar, tanto profesionalmente como con las mujeres. Puede cambiar de apariencia y personalidad en segundos. Confías en él, pero probablemente no sea recíproco. No estás seguro de por qué. Tal vez necesites demostrar tu valía.

Oliver «Cenicero» Quinn, conductor y experto en explosivos irlandés. Ollie es genial. Es como tu abuelo, si a tu abuelo le gustaba beber mucho, conducir coches a 180 KPH y hacer explotar cosas por diversión. Probablemente no sea el agente más cuerdo que hayas conocido, tiene supersticiones y prejuicios, pero es un profesional y un amigo. Lo extrañarás cuando finalmente se retire el mes que viene.

Gabriella Castellanos, ratera colombiana. Es hermosa, seguro, pero es espeluznante. Nunca olvidarás despertarte y encontrarla colgando del techo de tu habitación, mirándote. Si estaba tratando de emparanoiar al nuevo miembro del equipo, funcionó. Tienes problemas para confiar en una mujer que puede abrir una cerradura en el mismo tiempo que te lleva sacar las llaves.

Dr. Felix duBois, asesino francés. Es un profesional en todos los sentidos de la palabra: un médico que mata a personas a sangre fría. Es tan... tan *indiferente* al respecto. Lo trata como una tarea aburrida. No puedes entender a un hombre así.

RECORDATORIOS PARA LAS GUINDAS

• **Alcance a Bocajarro:** (p66) A esta distancia, todas las armas de fuego realizan +2 puntos adicionales de Daño.

• **Apropiarse la acción:** (p70) Gasta 4 puntos de **Atletismo** o 3 puntos de **Armas, Cuerpo a cuerpo** o **Disparo** cuando otro personaje finaliza su acción para actuar a continuación. La acción que realices debe ser un ataque.

• **Artes marciales:** (p71) Una vez por combate, un jugador puede recuperar 3 puntos en **Armas** o **Cuerpo a cuerpo** elaborando una breve y sugerente descripción narrativa de sus ataques.

• **Ataques adicionales desarmado:** (p72) puedes gastar 3 puntos de **Armas** o **Cuerpo a cuerpo**, además de 2 de Salud, para de inmediato lanzar un segundo ataque. (Contra un oponente diferente, el Umbral de golpe sube en 2).

• **Ataque localizado:** (p71) Con un arma (más allá de **a Bocajarro**), atacar a la cabeza o garganta (+3 al Umbral de golpe) o pecho (+2 al Umbral de golpe si el objetivo está de frente) añade +2 al Daño; atacar el corazón (+3 al Umbral de golpe) añade +3 al Daño. Sin armas, articulaciones o garganta (+3 al Umbral de golpe) añade +2 al Daño, el ojo (+4 al Umbral de golpe) añade +3 de daño.

• **Caídas controladas:** (p78) -2 al daño por caídas.

• **Como una navaja suiza:** (p31) Puedes gastar puntos de la reserva de **Mecánica** en tiradas de **Preparación**, siempre y cuando ofrezcas una explicación sensata. Si tu Agente está presente, puedes incluso gastar 2 puntos de la reserva de **Mecánica** por cada punto que quieras dar en las tiradas de **Preparación** de otro Agente.

• **El cifrado del pirata:** (p30) Las comunicaciones de todo tu equipo están encriptadas.

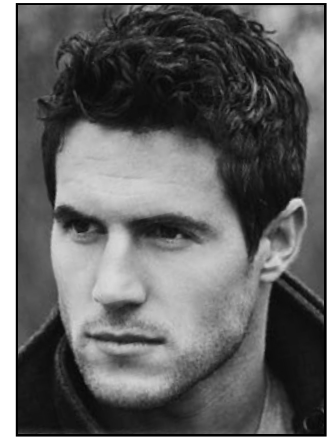
• **El cuchillo de caza de Quincey Morris:** Puedes lanzar cualquier arma de mano equilibrada a un objetivo en Medio Alcance sin penalizaciones a la dificultad o el Daño.

• **Fintas:** (p75) Puedes gastar tu turno y hasta 3 puntos de **Cuerpo a cuerpo** (o de **Armas**, si es el caso) para reducir el Umbral de golpe de un enemigo en un número de puntos igual al gastado.

• **Maniobras de apoyo:** (p76) Haz una tirada de **Atletismo** para dar a un compañero una bonificación en su tirada de ataque.

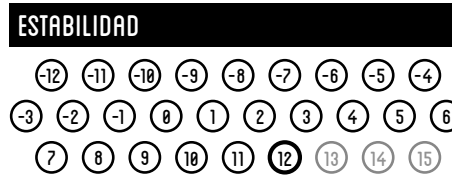
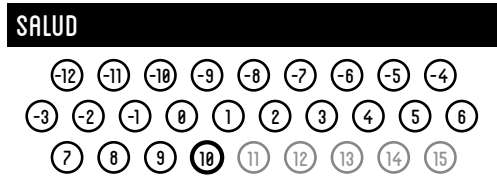
• **Parkour:** (p59) Una vez por persecución a pie puede recuperar 3 puntos de **Atletismo** elaborando una breve y sugerente descripción narrativa de su grácil uso de inercia y músculos.

AGENTES DE LA NOCHE



AGENTE	Mace Hunter
TRASFONDO	Estafador americano
MOTIVACIÓN	Expiación
ANTIGUO PATRÓN	

FUENTES DE ESTABILIDAD	
• SÍMBOLO	△
• CONSUELO	△
• SEGURIDAD	



UMBRAL DE GOLPE	4
Expuesto: - I	Cobertura total: + I

PERSONALIDAD	IDENTIDADES FALSAS
Atractivo. Seductor.	
Carismático.	
Camaleónico.	
Extrovertido.	
Vacío. Convincente.	
Inquietante.	

CONFIANZA

Dr. Felix duBois	○○○
Persephone Cardiff	○
Gabriella Castellanos	○

HABILIDADES ACADÉMICAS

Arqueología	_____
Arquitectura	_____
Ciencias militares	_____
Contabilidad	_____
Criminología	_____
Derecho	_____
Diagnóstico	_____
Geografía humana	○ 1
Historia	○ 1
Historia del arte	○○ 2
Idiomas	○ 1
• Inglés	_____
• Español	_____
• Ruso	_____
• _____	_____
• _____	_____
• _____	_____
• _____	_____
Investigación	_____
Ocultismo	_____
Vampirológica	_____

HABILIDADES GENERALES

Armas	_____
Atletismo	○○○○○○○○○ 8
Birlar	○○○ 3
Conducción	○○ 2
Cuerpo a cuerpo	○○ 2
Disfraz △	○○○○○○○○○ 8
Disparo	○○○○○○○○○ 8
Estabilidad	_____
Explosivos	_____
Identidad falsa	○○○○○○○○○○○○○○○ 12
Infiltración	_____
Invasión digital	_____
Juego	○○○○○○○ 6
Mecánica	_____
Medicina	_____
Ocultar	○○○○○○○○○ 8
Pilotaje	_____
Preparación	○○ 2
Psiquiatría	_____
Red de contactos	○○○○○○○○○○○○○○○ 15
Salud	_____
Sentir el peligro	○○○ 3
Vigilancia	○○○○ 4

HABILIDADES INTERPERSONALES

Adulación	○○ 2
Alta sociedad	○○ 2
Bajos fondos	○ 1
Burocracia	_____
Detección de mentiras	○○ 2
Espionaje	○○ 2
Flirteo	○○ 2
Interrogatorio	_____
Intimidación	○ 1
Jerga policial	_____
Negociación	○○ 2
Tranquilizar	○ 1

HABILIDADES TÉCNICAS

Advertir	_____
Análisis de tráfico	_____
Astronomía	_____
Criptografía	_____
Falsificación	○ 1
Farmacología	_____
Fotografía	_____
Patología forense	_____
Química	_____
Recuperación de datos	_____
Supervivencia montaraz	_____
Supervivencia urbana	○ 1
Vigilancia electrónica	_____

PERSONALIDAD

Atractivo. Seductor. Carismático. Camaleónico. Extrovertido. Vacío. Convincen- te. Inquietante. Eres tan bueno actuando y pensando sobre la marcha que casi nadie sabe lo muerto que estás por dentro.

APARIENCIA

Quien quiera que desees ser. Eres un maestro del disfraz. Sin embargo, de forma natural eres atractivo y rudo, con ojos marrones y un mentón cuadrado.

TRASFONDO

Tu tiempo en la CIA fue bien invertido. Cogieron a un actor de teatro ambicioso e ingenuo y lo convirtieron en un camaleón que se infiltraba en grupos terroristas, se ganaba su confianza y luego los traicionaba. Pero al cabo de un tiempo, empezó a cansarte, ¿sabes? Lo peor fue la célula del IRA, donde delataste al grupo y los británicos se equivocaron al desmantelarlo. 28 personas murieron, incluida la mujer que te amaba y sus tres hijos. Fue entonces cuando te encerraste en ti mismo y te alejaste de todos.

Pero no por mucho tiempo. El Grupo de Trabajo de las Naciones Unidas para el Terrorismo Internacional (UNIT en sus siglas en inglés) se puso en contacto contigo y te sacó de tu exilio autoimpuesto en los Cayos de Florida. Estás de nuevo en el trabajo, pero ahora estás marcando la diferencia. Tal vez ayude. Lo dudas. Aun así, no hay razón para preocupar a tu equipo; con ellos eres todo ambición y sonrisas, creatividad y competencia. Ellos lo aceptan, por supuesto. Es lo que haces. Y tal vez encuentres una manera de tranquilizar tu conciencia.

CONTACTOS DE LA RED

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

CIUDADES CONOCIDAS

ASOCIADOS CONOCIDOS

Dr. Felix duBois, asesino francés. Lo entiendes y confías en él. Es un médico que recurrió al asesinato ordenado por el estado, pero es bueno hablar con él. Lo consideras un amigo.

Persephone Cardiff, analista británica. Es fría, dura, hermosa y despiadadamente eficiente. También es divertido beber con ella. Si las mujeres competentes son sexys, ella es una maravilla y confías en ella profesionalmente.

Gabriella Castellanos, ratera colombiana. Puede infiltrarse en casi cualquier sitio y trabajáis lo suficientemente bien juntos como para confiar en ella. Sin embargo, no estás seguro de que piense mucho en ti. No deberías haberla tratado como a todas las otras mujeres sin rostro que deambulan brevemente por tu vida. Gabriella es especial, y no solo por su temperamento feroz.

Hung-Ke Lee, hacker estadounidense. Te adora como a un héroe, y solo tú sabes lo mala idea que eso es. No eres digno de idolatría. Así que lo alejas aunque, de otra manera, seríais buenos amigos.

Oliver «Cenicero» Quinn, conductor y experto en explosivos irlandés. La peor persona posible para tener en el equipo. Es un ex miembro del IRA de antes del incidente, pero parece conocer a todos. ¿Sospechará? ¿Se vengará si lo hace? No puedes estar seguro, así que no puedes dejar que se acerque, aunque no puedes dejar que parezca que no lo estás dejando acercarse. Ugh. Sin embargo, está a dos semanas de jubilarse, así que solo tienes que superar esta misión y estarás bien.

RECORDATORIOS PARA LAS GUINDAS

• **Alcance a Bocajarro:** (p66) A esta distancia, todas las armas de fuego realizan +2 puntos adicionales de Daño.

• **Apropiarse la acción:** (p70) Gasta 4 puntos de **Atletismo** o 3 puntos de **Armas, Cuerpo a cuerpo** o **Disparo** cuando otro personaje finaliza su acción para actuar a continuación. La acción que realices debe ser un ataque.

• **Armas de fuego a dos manos:** (p73) Gasta 3 puntos de la reserva de **Disparo** y 2 de **Atletismo** para atacar con ambas pistolas. Contra dos objetivos, elige uno para ganar +2 al Umbral de golpe.

• **Ataques adicionales de disparo:** (p72) Puedes gastar 4 puntos de **Disparo**, más 1 punto de **Estabilidad**, para realizar de inmediato un segundo ataque. (Contra un oponente diferente, el Umbral de golpe sube en 2).

• **Ataque localizado:** (p71) Con un arma (más allá de **a Bocajarro**), atacar a la cabeza o garganta (+3 al Umbral de golpe) o pecho (+2 al Umbral de golpe si el objetivo está de frente) añade +2 al Daño; atacar el corazón (+3 al Umbral de golpe) añade +3 al Daño. Sin armas, articulaciones o garganta (+3 al Umbral de golpe) añade +2 al Daño, el ojo (+4 al Umbral de golpe) añade +3 de daño.

• **Caídas controladas:** (p78) -2 al daño por caídas.

• **Disparo de francotirador:** (p74) Gasta un turno apuntando con un rifle para reducir el Umbral de golpe de un objetivo en 1, o 2 si no es consciente de tu presencia.

• **Escondrijo perfecto:** (p32) puedes esconder un objeto pequeño en tu persona o en tu ropa que no se puede encontrar sin rayos X o un registro completo.

• **Fuego de cobertura:** (p76) Haz una tirada de **Disparo** con un arma automática para evitar que los enemigos crucen una línea trazada por las balas de tu arma.

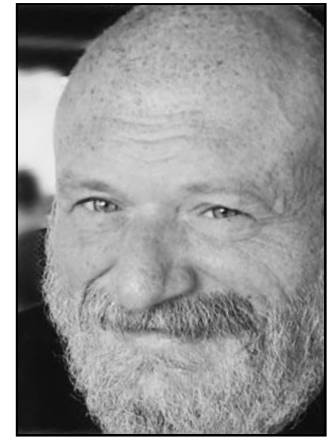
• **Identidad falsa con contactos:** (p28) Puedes gastar puntos de Identidad falsa durante la partida para crear una nueva identidad con relaciones cercanas con cualquier PNJ.

• **Maniobras de apoyo:** (p76) Haz una tirada de **Atletismo** para dar a un compañero una bonificación en su tirada de ataque.

• **Monólogo tecnológico de película:** (p77) Una vez por combate, puedes recuperar 3 puntos en esta habilidad si elaboras una breve descripción narrativa de sus acciones impregnada de detalles tecnológicos.

• **Parkour:** (p59) Una vez por persecución a pie puede recuperar 3 puntos de **Atletismo** elaborando una breve y sugerente descripción narrativa de su grácil uso de inercia y músculos.

AGENTES DE LA NOCHE



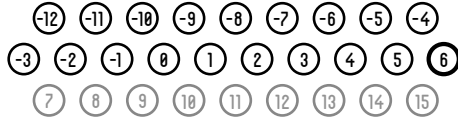
AGENTE Oliver «Cenicero» Quinn

FUENTES DE ESTABILIDAD

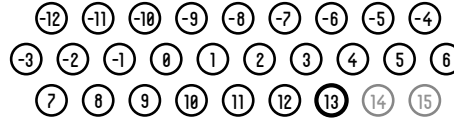
TRASFONDO Conductor y experto en explosivos irlandés
MOTIVACIÓN Camaradería
ANTIGUO PATRÓN

- SÍMBOLO △
- CONSUELO △
- SEGURIDAD

SALUD



ESTABILIDAD



UMBRAL DE GOLPE

4

Expuesto: - I Cobertura total: + I

PERSONALIDAD

IDENTIDADES FALSAS

- Orgullosa
- Supersticioso
- Jovial
- Cuentista
- Arriesgado
- Buscador de emociones

CONFIANZA

- Gabriella Castellanos
- Hung-Ke Lee
- Dr. Felix duBois

HABILIDADES ACADÉMICAS

Arqueología	<input type="radio"/>	1
Arquitectura	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
Ciencias militares		
Contabilidad		
Criminología	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
Derecho		
Diagnóstico		
Geografía humana	<input type="radio"/>	1
Historia		
Historia del arte		
Idiomas	<input type="radio"/>	1
• Inglés		
• Gaelico		
• Ruso		
•		
•		
•		
•		
Investigación		
Ocultismo	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
Vampiología		

HABILIDADES GENERALES

Armas	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
Atletismo	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	8
Birlar		
Conducción	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	10
Cuerpo a cuerpo		
Disfraz		
Disparo	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	8
Estabilidad		
Explosivos △	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	8
Identidad falsa	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	10
Infiltración	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
Invasión digital		
Juego		
Mecánica	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	8
Medicina		
Ocultar	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	4
Pilotaje	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	4
Preparación		
Psiquiatría		
Red de contactos	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	15
Salud		
Sentir el peligro	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	4
Vigilancia	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2

HABILIDADES INTERPERSONALES

Adulación		
Alta sociedad		
Bajos fondos	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
Burocracia		
Detección de mentiras		
Espionaje	<input type="radio"/>	1
Flirteo		
Interrogatorio		
Intimidación	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
Jerga policial	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
Negociación		
Tranquilizar		

HABILIDADES TÉCNICAS

Advertir			Patología forense		
Análisis de tráfico	<input type="radio"/>	1	Química	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
Astronomía	<input type="radio"/>	1	Recuperación de datos		
Criptografía			Supervivencia montaraz		
Falsificación			Supervivencia urbana	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
Farmacología					
Fotografía			Vigilancia electrónica		

PERSONALIDAD

Orgullosa. Supersticiosa. Jovial. Cuentista. Arriesgada. Buscador de emociones.

APARIENCIA

De aspecto inocente, calvo, barba blanca perfectamente recortada, ojos brillantes, mano con cicatrices de quemaduras.

TRASFONDO

Tu hija y tus tres nietos murieron hace años. Estás solo, si no contamos a tu equipo.

Otros podrían pensar que quizás te has vuelto un poco blando sólo porque interrogas a la gente amable, educadamente, mientras sonríes mirando alternativamente al detonador en tu mano y a su nuevo chaleco cableado a toda prisa. O tal vez es porque sabes que hay algunas cosas horribles que acechan en la noche, justo detrás de lo que la mayoría de la gente ve. Las has oído, las has visto. Nadie te cree. Así que al diablo con ellos. Te encanta conducir como un loco, te encanta hacer que las cosas exploten, y harás ambas cosas durante todo el tiempo que puedas.

Ha pasado mucho tiempo desde que te dedicabas a poner bombas y conducir coches para el IRA, pero aún eres mejor en eso que cualquier otra persona que hayas conocido. Haces las cosas a la antigua usanza, y eso significa profesionalidad. Ni siquiera estás seguro de si tu próxima jubilación es una buena idea. Tienes la sensación de que vas a extrañar ese estilo de vida. ¿Te despertarás una mañana y le plantarás C4 al yorkshire terrier de tu vecino porque no deja de ladrar? ¿Estarás corriendo con tu patinete eléctrico por la acera de cualquier «comunidad de jubilados» de mierda en la que te quedas atrapado? No, a menos que sea divertido. Hacer el trabajo sucio de la ONU contra los terroristas te ha convertido en un hombre rico. Puedes permitirte beber mucho whisky en la playa privada que planeas comprar. Tal vez no sea una mala idea después de todo.

Pero por ahora, eres un nostálgico. Atesora estos momentos y aprovecha al máximo tu última misión. Recordarás estos momentos durante años.

CONTACTOS DE LA RED

-
-
-
-
-
-
-

CIUDADES CONOCIDAS

ASOCIADOS CONOCIDOS

Gabriella Castellanos, ratera colombiana. Es lo más parecido a una hija que tienes, y tal vez ella sienta lo mismo. La chica ha tenido una vida terrible. Dale una mano, haz que vea la alegría y probablemente le irá bien una vez que estés fuera del equipo.

Hung-Ke Lee, hacker estadounidense. Gabriella está un poco enamorada de él, pero él aún no ha aprendido a apreciar sus peculiaridades. Puedes ver lo que hay que hacer para jugar a ser Cupido. Hung-Ke es bueno con la informática, pero no tan bueno para hacer amigos. Con un poco de suerte, los dos llegarán a algo.

Dr. Felix duBois, asesino francés. Confías en que es bueno en su trabajo (es un profesional consumado, si alguna vez has conocido a uno), pero también es un sociópata de alto funcionamiento. Solo que lo esconde bien. A veces te preguntas si en realidad es humano o si hay algo más escondido debajo de esa piel.

Persephone Cardiff, analista británica. Ah, la señorita «No hagas estallar el taxi» o «Auggh, 120 mph a través de Regent Circle es una mala idea». Pfft. La mujer no tiene sentido del estilo.

Mace Hunter, estafador americano. No te gusta y no sabes por qué. El bastardo rompió el corazón de Gabriella, pero es más que eso. Te recuerda algo que nunca has podido ubicar. ¿Lo habías conocido antes? ¿Es un cascarón vacío de un hombre poseído por los fantasmas de los muertos? ¿Es su política? No confíes en él. Mantenlo desequilibrado. Un día se romperá.

RECORDATORIOS PARA LAS GUINDAS

• **Alcance a Bocajarro:** (p66) A esta distancia, todas las armas de fuego realizan +2 puntos adicionales de Daño.

• **Apropiarse la acción:** (p70) Gasta 4 puntos de **Atletismo** o 3 puntos de **Armas, Cuerpo a cuerpo** o **Disparo** cuando otro personaje finaliza su acción para actuar a continuación. La acción que realices debe ser un ataque.

• **Armas de fuego a dos manos:** (p73) Gasta 3 puntos de la reserva de **Disparo** y 2 de **Atletismo** para atacar con ambas pistolas. Contra dos objetivos, elige uno para ganar +2 al Umbral de golpe.

• **Ataques adicionales de disparo:** (p72) Puedes gastar 4 puntos de **Disparo**, más 1 punto de **Estabilidad**, para realizar de inmediato un segundo ataque. (Contra un oponente diferente, el Umbral de golpe sube en 2).

• **Ataque localizado:** (p71) Con un arma (más allá de **a Bocajarro**), atacar a la cabeza o garganta (+3 al Umbral de golpe) o pecho (+2 al Umbral de golpe si el objetivo está de frente) añade +2 al Daño; atacar el corazón (+3 al Umbral de golpe) añade +3 al Daño. Sin armas, articulaciones o garganta (+3 al Umbral de golpe) añade +2 al Daño, el ojo (+4 al Umbral de golpe) añade +3 de daño.

• **Caídas controladas:** (p78) -2 al daño por caídas.

• **Como una navaja suiza:** (p31) Puedes gastar puntos de la reserva de **Mecánica** en tiradas de **Preparación**, siempre y cuando ofrezcas una explicación sensata. Si tu Agente está presente, puedes incluso gastar 2 puntos de la reserva de **Mecánica** por cada punto que quieras dar en las tiradas de **Preparación** de otro Agente.

• **Disparo de francotirador:** (p74) Gasta un turno apuntando con un rifle para reducir el Umbral de golpe de un objetivo en 1, o 2 si no es consciente de tu presencia.

• **Fuego de cobertura:** (p76) Haz una tirada de **Disparo** con un arma automática para evitar que los enemigos crucen una línea trazada por las balas de tu arma.

• **Genio del volante:** (p57) Una vez por persecución, puedes recuperar 3 puntos en **Conducción** elaborando una breve descripción narrativa de tus acciones con emocionante detalle.

• **Grand Theft Auto:** (p28) Puedes gastar 1 punto de tu reserva de **Conducción** para robar y poner en marcha cualquier vehículo civil o policial estándar que sepas conducir.

• **Maniobras de apoyo:** (p76) Haz una tirada de **Atletismo** para dar a un compañero una bonificación en su tirada de ataque.

• **Mayor que el big bang:** (p29, p68) Puedes gastar 3 puntos de tu reserva de **Explosivos** para añadir un dado extra de Daño a una carga explosiva que hayas colocado, o 6 puntos para añadir 2 dados extra de Daño.

• **Monólogo tecnológico de película:** (p77) Una vez por combate, puedes recuperar 3 puntos en esta habilidad si elaboras una breve descripción narrativa de sus acciones impregnada de detalles tecnológicos.

• **Parkour:** (p59) Una vez por persecución a pie puede recuperar 3 puntos de **Atletismo** elaborando una breve y sugerente descripción narrativa de su grácil uso de inercia y músculos.

AGENTES DE LA NOCHE



AGENTE Persephone Cardiff

TRASFONDO Analista británica

MOTIVACIÓN Patriotismo

ANTIGUO PATRÓN

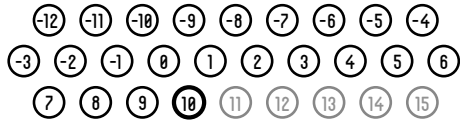
FUENTES DE ESTABILIDAD

• SÍMBOLO △

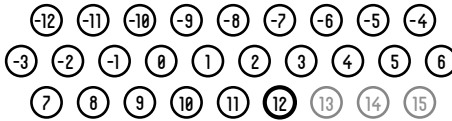
• CONSUELO △

• SEGURIDAD

SALUD



ESTABILIDAD



UMBRAL DE GOLPE

4

Expuesto: - I

Cobertura total: + I

CONFIANZA

- Mace Hunter
- Gabriella Castellanos
- Dr. Felix duBois

PERSONALIDAD

- Brillante
- De sangre fría
- Sarcástica
- Minuciosa
- Profesional
- Suspicaz

IDENTIDADES FALSAS

HABILIDADES ACADÉMICAS

Arqueología		
Arquitectura		
Ciencias militares	<input type="radio"/>	1
Contabilidad	<input type="radio"/>	1
Criminología	<input type="radio"/>	1
Derecho	<input type="radio"/>	1
Diagnóstico		
Geografía humana	<input type="radio"/>	1
Historia	<input type="radio"/>	1
Historia del arte		
Idiomas	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2
• Inglés		
• Español		
• Francés		
• Ruso		
• Alemán		
• Sueco		
•		
Investigación	<input type="radio"/>	1
Ocultismo		
Vampiología		

HABILIDADES INTERPERSONALES

Adulación		
Alta sociedad		
Bajos fondos	<input type="radio"/>	1
Burocracia	<input type="radio"/>	1
Detección de mentiras	<input type="radio"/>	1
Espionaje	<input type="radio"/>	1
Flirteo		
Interrogatorio	<input type="radio"/>	1
Intimidación		
Jerga policial	<input type="radio"/>	1
Negociación		
Tranquilizar	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2

HABILIDADES GENERALES

Armas		
Atletismo	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	8
Birlar		
Conducción		
Cuerpo a cuerpo		<input type="radio"/> <input type="radio"/> 2
Disfraz		<input type="radio"/> <input type="radio"/> 2
Disparo	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	10
Estabilidad		
Explosivos		
Identidad falsa	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	10
Infiltración		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> 4
Invasión digital		<input type="radio"/> <input type="radio"/> 2
Juego		<input type="radio"/> <input type="radio"/> 2
Mecánica		
Medicina		<input type="radio"/> <input type="radio"/> 2
Ocultar		
Pilotaje		
Preparación △	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	8
Psiquiatría		
Red de contactos	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	15
Salud		
Sentir el peligro		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> 8
Vigilancia		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> 8

HABILIDADES TÉCNICAS

Advertir	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2	Patología forense		
Análisis de tráfico	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	2	Química		
Astronomía			Recuperación de datos	<input type="radio"/>	1
Criptografía			Supervivencia montañesa		
Falsificación			Supervivencia urbana		
Farmacología					
Fotografía			Vigilancia electrónica	<input type="radio"/>	1

PERSONALIDAD

Brillante, sarcástica, profesional, de sangre fría, minuciosa, con un inesperado talento para la improvisación y el liderazgo cuando se logra superar la desconfianza natural. El fin justifica los medios.

APARIENCIA

Cabello rubio pálido. Ojos azules pálidos y duros. Complexión . Generalmente puede pasar por escandinavo; no tiene acento en ninguno de los seis idiomas que habla.

TRASFONDO

Eras analista de amenazas del MI5, y una muy buena. El momento en que te ascendieron al Grupo de Trabajo de las Naciones Unidas para el Terrorismo Internacional (UNIT en sus siglas en inglés) fue el momento de mayor orgullo de tu vida, aunque no se lo puedes contar a tus viejos amigos. Todos creen que te estafaron y te echaron del servicio. No importa; servir a Gran Bretaña y sus intereses te da una razón para arriesgar tu vida.

Eres lo que llaman a un analista «activo», lo que significa que normalmente estás sobre el terreno recibiendo disparos. No siempre tienes que pensar qué preguntas hacer, pero normalmente eres tú quien encuentra las respuestas. Te enorgullecen fríamente de dar malas noticias y tener éxito de todos modos.

Tu único vicio es la tendencia a beber en exceso, aunque a menudo no lo demuestran. El alcohol, especialmente el buen whisky, tiende a hacerte más cálida y amigable con tus camaradas de lo que eres normalmente, y más hostil con todos los demás.

CONTACTOS DE LA RED

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

CIUDADES CONOCIDAS

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

ASOCIADOS CONOCIDOS

Mace Hunter, estafador americano. Confías plenamente en él. El agente Hunter es un ex actor de teatro estadounidense que utilizó su talento para la improvisación con gran éxito para la CIA, pero algo que hizo lo llevó a retirarse. No importa lo que pase; él te respalda y es bueno en caso de apuro.

Gabriella Castellanos, ratera colombiana. Confías en ella. La agente Castellanos salió de la pobreza en las calles de Medellín convirtiéndose en una excelente ladrona. Fue reclutada por el DAS para operaciones de infiltración hasta que fingió su propia muerte para unirse a UNIT. Tiene secretos, pero ¿quién no? Sospechas que está enamorada de Hung-Ke Lee. Si es así, es poco profesional.

Dr. Felix duBois, asesino francés. Te gusta y confías en él. El Dr. duBois es amable, elegante y un asesino en masa muchas veces, pero es tu asesino en masa. Gestionó el trabajo sucio de la DGSE durante más de una década antes de que lo conocieras. Es bueno en eso.

Hung-Ke Lee, hacker estadounidense. No confías del todo en él. El agente Lee es un vaquero, un buscador de emociones muy dispuesto a presumir o a lanzarse al peligro. Su talento e inteligencia son indiscutibles, pero su juicio es sospechoso.

Oliver «Cenicero» Quinn, conductor y experto en explosivos irlandés. Casi un riesgo para la seguridad. El agente Quinn está a semanas de jubilarse, es ex IRA y probablemente esté loco. Por lo que puedes ver, está en tu equipo para pasar el rato, beber tragos y contar historias. Para ser justos, también es el mejor experto en explosivos que hayas visto y conduce de manera excelente. Sin embargo, considerando lo mucho que parece odiar a Hunter, no estás seguro de a quién le debe su lealtad.

RECORDATORIOS PARA LAS GUINDAS

• **Alcance a Bocajarro:** (p66) A esta distancia, todas las armas de fuego realizan +2 puntos adicionales de Daño.

• **Apropiarse la acción:** (p70) Gasta 4 puntos de **Atletismo** o 3 puntos de **Armas, Cuerpo a cuerpo** o **Disparo** cuando otro personaje finaliza su acción para actuar a continuación. La acción que realices debe ser un ataque.

• **Armas de fuego a dos manos:** (p73) Gasta 3 puntos de la reserva de **Disparo** y 2 de **Atletismo** para atacar con ambas pistolas. Contra dos objetivos, elige uno para ganar +2 al Umbral de golpe.

• **Ataques adicionales de disparo:** (p72) Puedes gastar 4 puntos de **Disparo**, más 1 punto de **Estabilidad**, para realizar de inmediato un segundo ataque. (Contra un oponente diferente, el Umbral de golpe sube en 2).

• **Ataque localizado:** (p71) Con un arma (más allá de **Bocajarro**), atacar a la cabeza o garganta (+3 al Umbral de golpe) o pecho (+2 al Umbral de golpe si el objetivo está de frente) añade +2 al Daño; atacar el corazón (+3 al Umbral de golpe) añade +3 al Daño. Sin armas, articulaciones o garganta (+3 al Umbral de golpe) añade +2 al Daño, el ojo (+4 al Umbral de golpe) añade +3 de daño.

• **Caídas controladas:** (p78) -2 al daño por caídas.

• **Disparo de francotirador:** (p74) Gasta un turno apuntando con un rifle para reducir el Umbral de golpe de un objetivo en 1, o 2 si no es consciente de tu presencia.

• **En el último momento:** (p32) Planea una sorpresa retroactivamente con una tirada de **Preparación**, narrándolo con un flashback.

• **Estampar y lanzar:** (p74) Gastando 2 puntos adicionales de **Cuerpo a cuerpo** antes de realizar un ataque con esta habilidad contra un enemigo a **Alcance de Bocajarro**. Estampar a un enemigo contra algo frágil o duro hace -1 de Daño. Estampar a un enemigo contra algo duro que sobresalga hace -0 de Daño.

• **Fintas:** (p75) Puedes gastar tu turno y hasta 3 puntos de **Cuerpo a cuerpo** (o de **Armas**, si es el caso) para reducir el Umbral de golpe de un enemigo en un número de puntos igual al gastado.

• **Fuego de cobertura:** (p76) Haz una tirada de Disparo con un arma automática para evitar que los enemigos crucen una línea trazada por las balas de tu arma.

• **Intuición en combate:** (p34) Puedes usar tu puntuación en la habilidad (no la reserva) de en lugar de otra habilidad para determinar el orden de actuación en una confrontación o un combate.

• **Maniobras de apoyo:** (p76) Haz una tirada de **Atletismo** para dar a un compañero una bonificación en su tirada de ataque.

• **Monólogo tecnológico de película:** (p77) Una vez por combate, puedes recuperar 3 puntos en esta habilidad si elaboras una breve descripción narrativa de sus acciones impregnada de detalles tecnológicos.

• **Parkour:** (p59) Una vez por persecución a pie puede recuperar 3 puntos de **Atletismo** elaborando una breve y sugerente descripción narrativa de su grácil uso de inercia y músculos.

• **Primeros auxilios:** (p62) Por cada punto de **Medicina** gastado, recuperas 2 puntos de **Salud**, salvo si tú mismo eres el médico, en cuyo caso solo recuperas 1 de **Salud** por cada punto gastado. Una vez por escena, puedes recuperar 1 punto de **Salud** incluso aunque tu reserva esté a 0.