

A movie poster for the film 'Top Gun: Maverick'. The background is a fiery orange and yellow sky. In the foreground, a man in a dark flight suit with a white fur collar and gold pilot wings (Maverick) is looking forward, holding a gold helmet. Behind him, another man in a similar flight suit (Pete Mitchell) is looking down. To the left, a large black flag is visible. In the background, there are silhouettes of buildings and a satellite dish. The title 'FUERZA DELTA' is written in large, bold, orange letters. At the bottom, the text 'Miraguano Ediciones' is written in a stylized, orange font.

FUERZA DELTA

Miraguano Ediciones

FUERZA DELTA

Autor: Jorge Barquín

Ilustraciones:

Alberto Arraiza

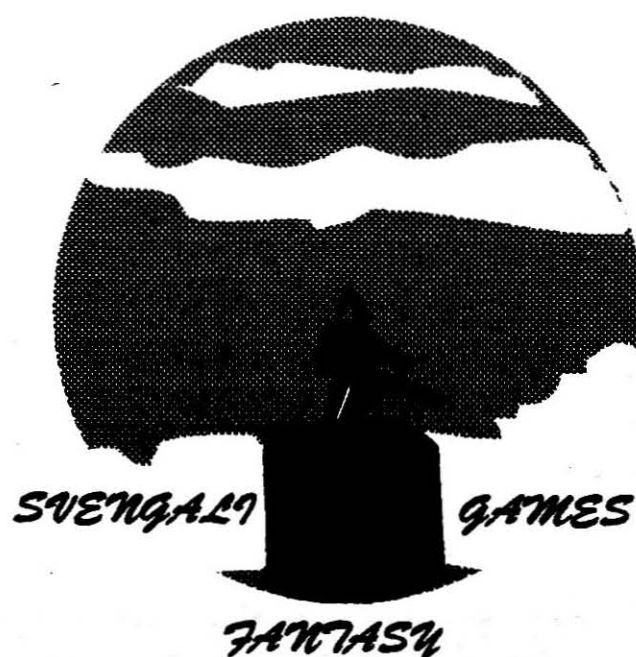
César Heppe

Manuel López

Patxi

Carlos Monzón

Portada: Luis Royo



© 1991 Svengali Fantasy Games (Jorge Barquín, Ana Núñez, Carlos Monzón)

© MIRAGUANO EDICIONES

ISBN: 84-7813-087-X

Depósito legal: M. 38.851-1991

Impreso en Closas-Orcoyen, S. L.

Polígono Igarsa. Paracuellos de Jarama (Madrid)

Printed in Spain



Scanned by Pepe

INTRODUCCION	7
Libro del jugador	11
-Capítulo 1	
El Universo Fuerza Delta	13
-Capítulo 2	
Creando un personaje	15
-Capítulo 3	
El sistema de juego	39
-Capítulo 4	
Persecuciones y combates cuerpo a cuerpo	45
-Capítulo 5	
Las cartas de acción	55
-Capítulo 6	
La historia del Universo Fuerza Delta	59
Libro del director	63
-Capítulo 7	
La organización Fuerza Delta	65
-Capítulo 8	
Habilidades	69
-Capítulo 9	
Combates y persecuciones	73
-Capítulo 10	
Las cartas de acción	95
-Capítulo 11	
Equipo	97
Módulo	
"Cacería en Nueva York"	105
Material de juego	125

INTRODUCCION

Año 2081, en el universo conocido cinco razas mantienen una lucha política constante por el poder y la riqueza del universo. Aldebaranes, Calípodas, Fígür, Fórnor y Humanos, usan de sus agentes, ejércitos, todo lo que se halle en su poder para conseguir una ligera ventaja sobre el resto de las razas. La guerra y sus desastrosas consecuencias sería inevitable sin la existencia de Fuerza Delta, una organización ultrasecreta formada por miembros de todas las razas, cuyo objetivo es mantener por cualquier medio la paz en el universo.

"Fuerza Delta" es un juego de rol ambientado en un universo de ciencia ficción con una temática de investigación y trepidante acción.

Pero vayamos por partes. Puede ser que tú nunca hayas jugado rol y te preguntes qué es un juego de rol. Podría decirse que jugar rol es como pasar de estar delante de una pantalla de cine a ser uno de los protagonistas de la acción. Cuando eres un jugador de rol desempeñas el papel de un personaje ficticio en un mundo ficticio, tú y tus compañeros (los otros jugadores) os halláis envueltos en una aventura cuyo transcurso y final dependerá de vuestras sucesivas decisiones y acciones. Para regir todas estas acciones se utiliza el "sistema de juego". Tú puedes intentar pilotar un deportivo en una persecución por una carretera virada, o intentar seducir a la impresionante morena que has conocido en la fiesta del embajador, pero el "sistema de juego" y tus tiradas de dados serán los que decidirán si la acción ha tenido éxito o no.

Para decidir cómo varía la aventura, dependiendo de las decisiones y acciones de los jugadores, existe el "director de juego". Éste

ha de ser un buen conocedor del sistema de juego ya que, basándose en él, ha de actuar como juez, y dirigir la partida actuando como los personajes no jugadores que se hallan envueltos en ella.

Podríamos seguir escribiendo páginas y páginas intentando hacerte ver lo que es un juego de rol, y no lo conseguiríamos. La única forma de averiguar lo que es un juego de rol es jugarlo.

Si ya has jugado rol, "Fuerza Delta" pretende ofrecerte un sistema de juego moderno y realista. Te ofrece un sistema de juego nuevo basado en la resolución de las acciones por niveles de dificultad, una creación de personajes original con cuatro nuevas razas y gran diversidad de posibilidades, el sistema de autodefinición en combates y persecuciones (en el cual eliges de forma secreta la complicación de las acciones que vas a realizar, con la posibilidad de sorprender al director de juego), las cartas de acción (para hacer los momentos de acción más reales y emocionantes) y el sistema de "stress" (que controla la presión psíquica que tu personaje es capaz de soportar).

"Fuerza Delta" ha sido creado con la filosofía de ofrecernos ese algo más que muchos jugadores de rol buscábamos. Casi todos hemos empezado masacrando orcos bobalicones, discutiendo con enanos gruñones, y rescatando damiselas.

Hemos pasado muy buenos momentos, pero buscamos algo más en un juego de rol.

Buscamos aventuras con una trama intrincada que tengamos que desvelar, trepidantes persecuciones con la vida de nuestros personajes en grave peligro, momentos de tensión con el tiempo justo para desactivar una potente bomba, y personajes no jugadores con personalidad propia y compleja, personajes a los que podamos temer, querer, odiar o amar.

Buscamos un universo diferente lleno de cosas misteriosas y desconocidas que tengamos que investigar, un universo para ir conociendo gradualmente a medida que vivamos aventuras en él, pero que siempre guarde una parte secreta, como una mujer esqui-va que no acaba de entregársenos. Pero sobre todo buscamos esa aventura que nos permita desarrollar a nuestro personaje en todas sus facetas, una aventura larga y compleja en la cual podamos poner todo nuestro cariño en el personaje que llevamos. Cuando hemos jugado una aventura semana tras semana durante un año, hemos cogido tal cariño a ese personaje que llega a formar parte de nuestras vidas.

Todo esto es lo que pretendemos ofrecerte con "Fuerza Delta". Los módulos de "Fuerza Delta" pueden ser jugados como aventuras independientes, o como largas campañas de entre 5 y 9 módulos de duración. Hemos puesto especial cariño y cuidado en la creación del universo Fuerza Delta, con una infinidad de planetas y razas, armamento y equipo, completamente novedosos y originales. Especial interés hemos dedicado también a los módulos o aventuras, llenos de momentos de acción, pero con una intrincada trama que los personajes tendrán que desvelar, ya que creemos que en gran medida la calidad de un juego de rol depende de la calidad de los módulos de ese sistema.

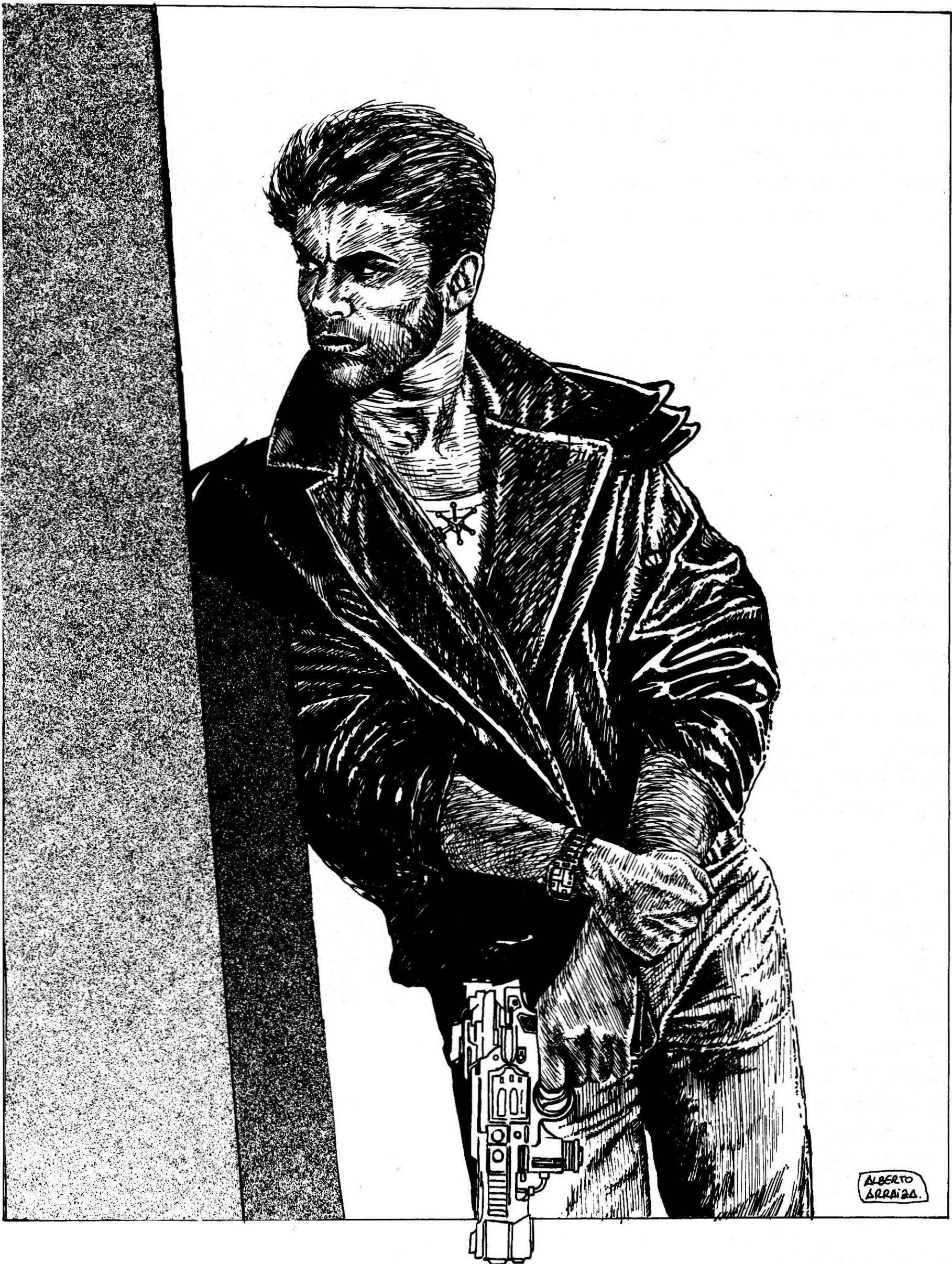
En la explicación del sistema de juego hay una serie de términos que debido a su importancia se repiten con frecuencia, y que para comodidad del lector han sido sustituidos por sus abreviaturas, así "Fuerza Delta" es sustituido por FD. En el sistema de juego de Fuerza Delta se usan dados de seis caras: para indicar las diferentes tiradas de dados a realizar se indicarán con una D precedida y continuada de un número, el número que la precede es el número de dados que se han de

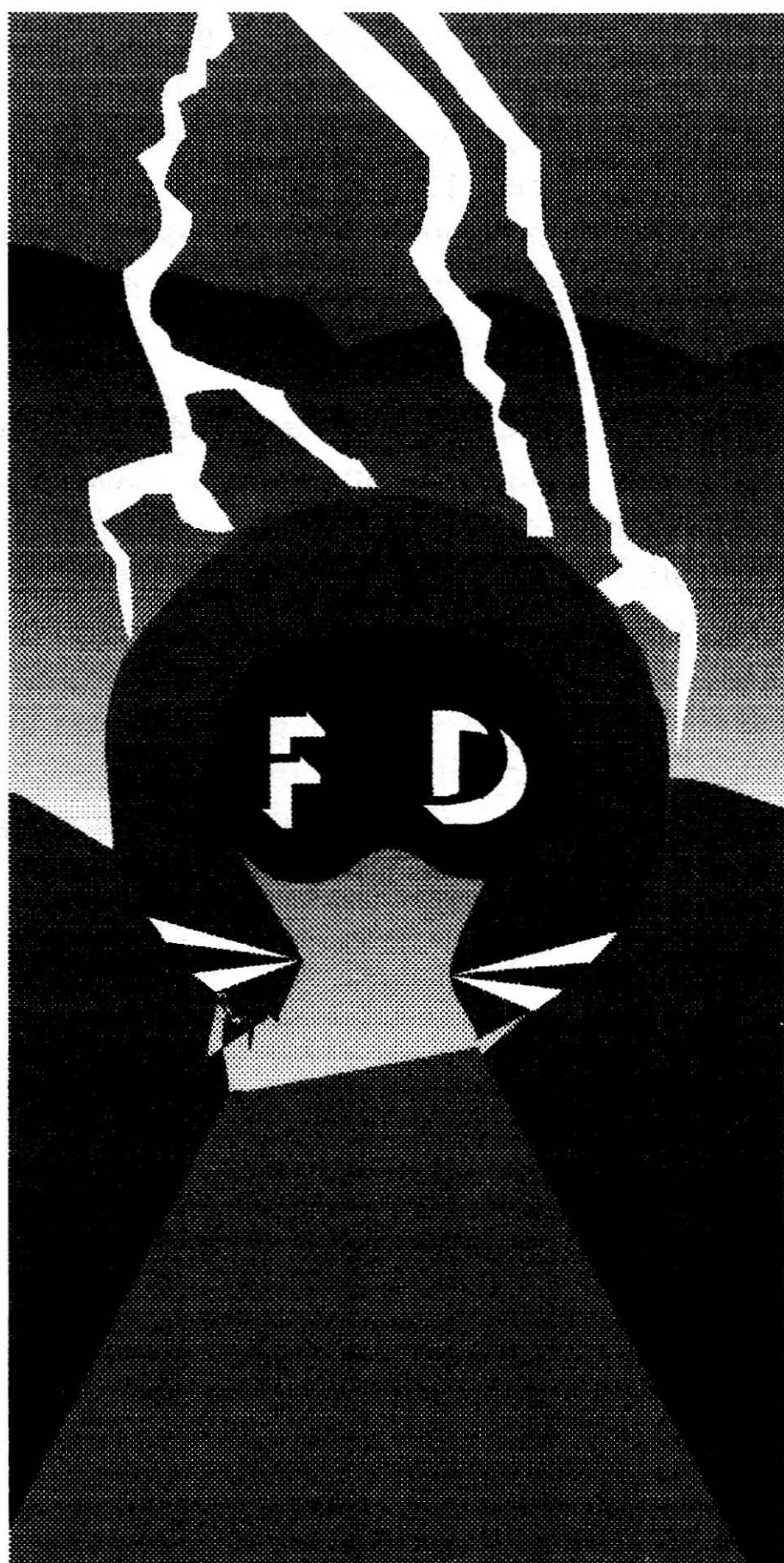
usar y el que la sigue las caras del dado a usar. Así 3D6 nos indica que tenemos que usar tres dados de seis caras. Por último la abreviatura de "director de juego" sera DJ, la de "personaje jugador" PJ, y la de "perso-

naje no jugador" PNJ. La abreviatura de las características es la siguiente: Fuerza (*Fue*), Destreza (*Des*), Constitución (*Con*), Poder (*Pod*), Inteligencia (*Int*), Carisma (*Car*).

Svengali Fantasy Games
Bilbao, 16 de Septiembre de 1991

LIBRO DEL JUGADOR





CAPITULO 1

EL UNIVERSO FUERZA DELTA

Nos hallamos en el año 2100 de la era actual, en plena conquista del espacio. Los viajes espaciales son algo rutinario y nos permiten transportarnos entre la multitud de planetas del universo. A pesar de ello la inmensidad del espacio sigue guardando celosamente sus secretos y atrayéndonos a sus ocultas trampas.

Cada planeta se halla en una diferente etapa tecnológica, siendo estrictamente controlado y castigado el contrabando tecnológico ilegal. Por supuesto cada planeta posee sus propias características climáticas, culturales, raciales y de flora y fauna.

El universo Fuerza Delta es un universo completo y detallado. Proporcionarte ahora la información detallada sobre cada planeta sería excesivamente complicado y pesado para los jugadores. Obviamente, a medida que tu personaje viva aventuras en este universo, irá descubriéndolo, y esto constituirá en sí uno de los alicientes de la aventura. De todas formas en el capítulo 6 titulado "La historia del universo Fuerza Delta" hallarás el conocimiento básico que posee cualquier habitante del universo.

La raza humana se ha disgregado por el espacio, donde existen otras razas humanoides inteligentes. Cada planeta es considerado soberano, rigiendo en cada uno sus propias leyes. Como te puedes imaginar este universo sería un caos sin unas directrices generales. Estas directrices las formula el Consejo Rector Espacial. Este Consejo tiene sede en la Tierra y está formado por un miembro de cada uno de los planetas soberanos del universo. La misión de este Consejo es crear unas

directrices generales que preserven el equilibrio y la paz en este universo. A pesar de ello cada planeta tiene su propio ejército y por desgracia la ambición no ha conseguido erradicarse del universo. A consecuencia de ello las guerras no han acabado.

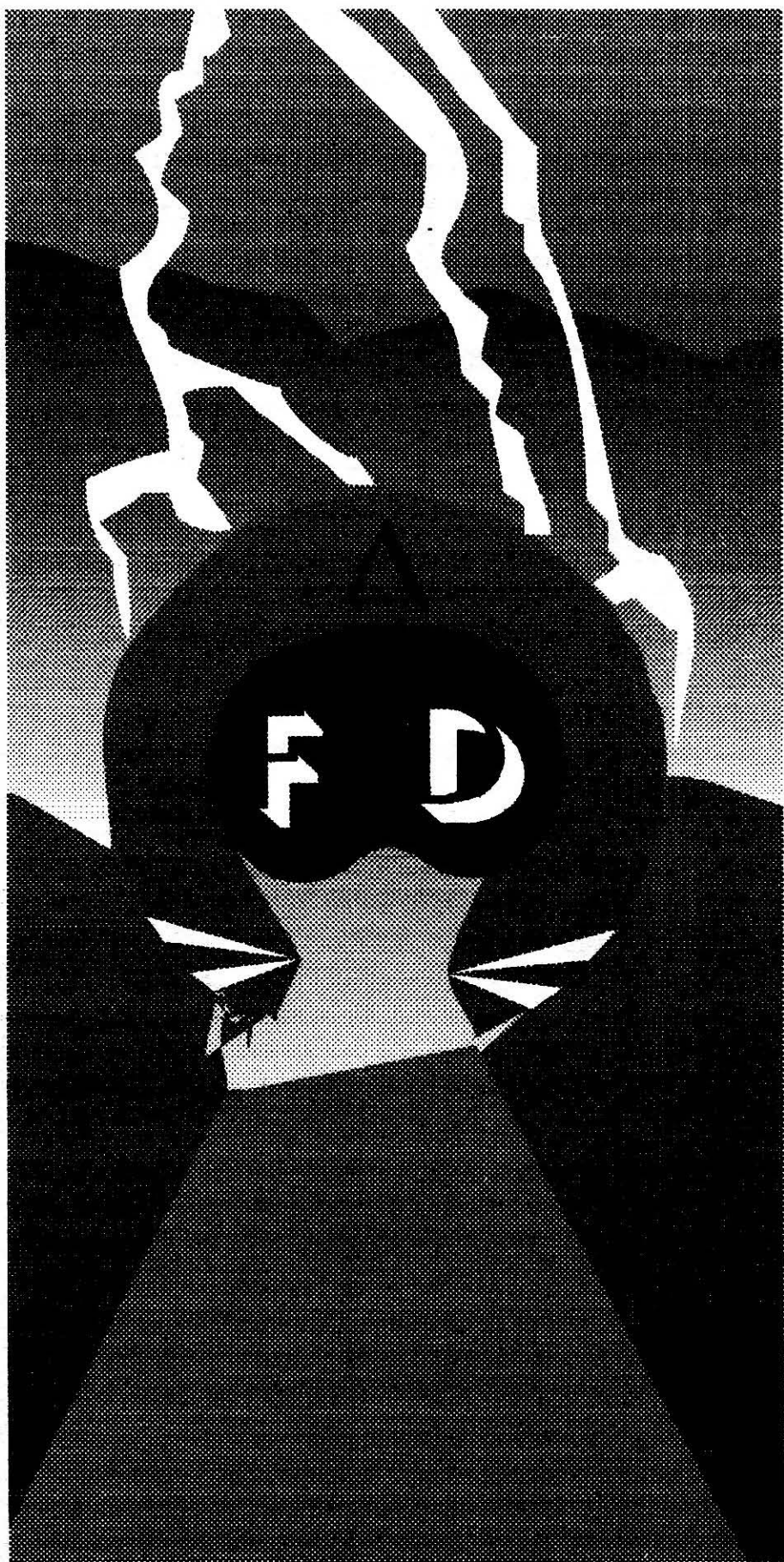
El Consejo Rector Espacial es un ente meramente legislativo, no posee poder militar para dirimir las disputas que se producen. Debido a ello, paralelamente a la creación del Consejo Rector Espacial nació la Fuerza Delta. Fuerza Delta es una organización secreta bajo el mando del Consejo Rector Espacial, cuya misión es desbaratar las intrigas y los planes maquiavélicos forjados por algunas de las mentes más privilegiadas del universo.

Todo el mundo sabe de la existencia de Fuerza Delta, aunque no se ha podido demostrar su existencia. Como integrante de Fuerza Delta un personaje tendrá una ocupación normal y una personalidad secreta, encubierta bajo un código en clave. Todos tus

contactos dentro de la organización se realizarán por medio de esos códigos en clave, de tal forma que si algún miembro de la organización es capturado, la información que de él se puede extraer no provoca ningún daño al resto de la organización. Los miembros de Fuerza Delta se distinguen por una misteriosa capacidad para proyectar una imagen holográfica de una serie de letras delta de diferentes colores. Esta imagen sólo es visible para otros miembros de la organización, y revelan el rango y la sección a la que pertenece el emisor.

Fuerza Delta se halla compuesta por una variedad enorme de individuos, cada cual con su misión, desde médicos a militares o investigadores. Debido al carácter secreto de la organización todo miembro de Fuerza Delta ha de actuar como un agente secreto. Sus rivales irán desde agentes secretos de los servicios de inteligencia de cada planeta, a las mentes criminales de los miembros de la mafia organizada del universo.





CAPITULO 2

CREANDO UN PERSONAJE

En Fuerza Delta podemos crearnos un personaje de una de las cinco razas predominantes en el universo, y que más adelante te describimos con detalle. En próximas ampliaciones te proporcionaremos más razas y su sistema de creación de personajes. El director de juego te indicará si puedes elegir la raza de tu personaje, o si has de tirar en la tabla aleatoria de razas que te proporcionamos a continuación.

Tirar 3D6	RAZA
3-5	FIGÜR
6-8	FORNOR
9-13	HUMANO
14-16	CALIPODE
17-18	ALDEBARAN

A continuación has de elegir las características de tu personaje. Las características son sumamente importantes ya que forman el esquema principal del personaje. Las posteriores habilidades que posea tu personaje se basarán fundamentalmente en sus características. Por ello, la elección de tus características condicionará el papel de tu personaje en la aventura (un personaje poco inteligente difícilmente podrá ser un científico).

Las características son seis: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Poder y Carisma.

FUERZA: Hace referencia a la capacidad física para realizar ejercicios violentos (desde la capacidad para levantar pesos, a la de sal-

tar o correr). Esta característica también se utiliza para el daño producido por armas sobre las que actúe directamente el personaje, tales como un cuchillo, una botella o un puñetazo.

DESTREZA: Es la capacidad de reacción, movimiento y coordinación visomotriz de nuestro personaje. Esta capacidad define la agilidad de nuestro personaje y su habilidad para los componentes en los que intervenga la vista y el tacto.

CONSTITUCION: La resistencia corporal del personaje. Capacidad de aguantar sin dormir, sin comer, de soportar agotamiento sin perder la consciencia. De ella dependerá también la capacidad de recibir daño de nuestro personaje.

INTELIGENCIA: Capacidad de tu personaje de utilizar su cerebro para asimilar y resolver problemas intelectuales. En las aventuras de Fuerza Delta los personajes se en-

contrarán con situaciones que el jugador ha de resolver por medio de su propia inteligencia. Para compensar esta diferencia, que personajes menos inteligentes tengan más facilidad para resolver problemas que personajes inteligentes (debido a la inteligencia del jugador), el DJ ha de proporcionar más datos a los personajes inteligentes que al resto.

PODER: Capacidad de poder mental y resistencia psíquica de tu personaje. Esta característica da credibilidad y consistencia a tu personaje. El poder se utiliza para convencer y engañar. Esta característica mide la capacidad de poderes extrasensoriales de tu personaje (telequinesis, piroquinesis, etc).

CARISMA: Esta característica hace referencia al atractivo físico o simpatía de tu personaje.

A continuación te proporcionamos la descripción y características de cada una de las razas.



HUMANO

La raza humana es la raza estándar. Sus características se hallan equilibradas. Para crear tu personaje puedes repartir puntos entre las seis características, siempre entre los máximos y mínimos indicados, o efectuar las correspondientes tiradas de dados indicadas para cada característica.

Puntos a repartir: 51

CARAC	MAX	MIN	TIR
FUE	14	4	2D6+2
DES	14	4	2D6+2
CON	14	4	2D6+2
INT	14	4	2D6+2
POD	14	4	2D6+2
CAR	14	4	2D6+2

Si te creas un personaje humano puedes repartir 51 puntos entre las seis características, con un máximo de 14 y un mínimo de 4 puntos por característica. Podemos elegir por otro lado efectuar la correspondiente tirada de dados por cada característica, con este método puede ser que obtengamos más o menos de 51 puntos, pero nos hemos de quedar con los resultados obtenidos.

Supongamos que decidimos repartir los 51 puntos entre las seis características. En ese caso podemos resaltar las que más nos interesen. Repartimos los puntos de la siguiente manera. Fue 7, Des 11, Con 10, Int 6, Pod 7, Car 10.

Si elegimos tirar dados tiraremos 2D6 y al resultado le añadiremos 2, siendo éste el valor final de la característica correspondiente. Así tiramos los dados para fuerza y obtenemos un 9, +2 será 11. En destreza obtenemos un 7, +2 será 9. Y así para todas las características. Los resultados finales son: Fue 11, Des 9, Con 12, Int 11, Pod 7, Car 13. Como vemos la suma de nuestras características es 63, pero no hemos podido poner los resultados en las características que deseábamos.

ALDEBARAN

Constituyen una raza guerrera y orgullosa. Absolutamente sinceros y sumamente confiados. Físicamente son imponentes, de constitución muy atlética, muy anchos de hombros y estrechos de caderas. Miden entre 1,90 y 2,20 m. Su piel es de color azul oscuro con

matices brillantes. Sus rasgos son delicados y atractivos, y se hallan enmarcados por un largo pelo leonado de tonos entre rubio y blanco. Ojos rasgados, felinos, de colores fríos, en tonalidades moradas, lilas o violetas.

Puntos a repartir: 55

CARAC	MAX	MIN	TIR
FUE	15	5	2D6+3
DES	16	6	2D6+4
CON	14	4	2D6+2
INT	14	4	2D6+2
POD	13	3	2D6+1
CAR	16	6	2D6+4



CALIPODE

Es la raza más aventurera del universo. Muy vivaces y desinhibidos son capaces de cualquier acción por una motivación (dinero, amistad, etc). Son sumamente delgados y fle-

xibles. Cara triangular, orejas puntiagudas, nariz muy chata. Piel dorada, ojos grises, pelo rizado muy corto, negro o rubio. Su estatura se halla entre 1,40 y 1,70 m.

Puntos a repartir: 49

CARAC	MAX	MIN	TIR
FUE	13	3	2D6+1
DES	17	7	2D6+5
CON	12	2	2D6
INT	14	4	2D6+2
POD	13	3	2D6+1
CAR	13	3	2D6+1



FIGÜR

Una de las razas que más han sufrido, debido a su carácter pacífico. Su temperamento es apacible y simpático. Se caracterizan por sus poderes mentales y la afinidad y comunicación mental que se da entre miembros de

esta raza. Su apariencia es similar a la de un niño humano. Cara redondeada, nariz y boca pequeñas, grandes ojos con largas pestañas. Pelo muy corto y recio. Estatura entre 1,20 y 1,50 m.

Puntos a repartir: 56

CARAC	MAX	MIN	TIR
FUE	12	2	2D6
DES	15	5	2D6+3
CON	15	5	2D6+3
INT	15	5	2D6+3
POD	17	7	2D6+5
CAR	15	5	2D6+3



FORNOR

Son una raza lenta pero con una gran determinación. Son apacibles, aunque su cólera es temible. Son muy agradecidos, pero nunca perdonan ni olvidan una ofensa. Físicamente

son muy robustos y velludos, de rasgos un tanto simiescos y primitivos. Su estatura se halla entre 2,10 y 2,40 m.

Puntos a repartir: 50

CARAC	MAX	MIN	TIR
FUE	17	7	2D6+5
DES	12	2	2D6
CON	16	6	2D6+4
INT	13	3	2D6+1
POD	13	3	2D6+1
CAR	12	2	2D6



Ya has obtenido las características de tu personaje. El siguiente paso a dar es determinar la sección a la que pertenece tu personaje en Fuerza Delta, ya que dependiendo de ello habrá sido entrenado en determinadas habilidades, mientras que en otras no.

En Fuerza Delta hay cinco secciones:

SECCION ROJA: Sección militar, formada por personal preparado para el uso de armas y material de guerra, aviones, cazas espaciales, etc.

SECCION BLANCA: Sección científica, formada por cirujanos, médicos, biólogos, físicos y todo tipo de investigadores científicos.

SECCION GRIS: Sección de apoyo, formada por mensajeros, pilotos y otros especialistas en dar cobertura y apoyo a las otras secciones.

SECCION AZUL: Sección de inteligencia, formada por espías o agentes especialistas en conseguir información.

SECCION NEGRA: Sección ejecutora, formada por especialistas en matar.

A elección del director de juego queda el que los jugadores elijan la sección a la que pertenecen, o el que sean los dados quienes decidan. Para ello te proporcionamos la siguiente tabla.

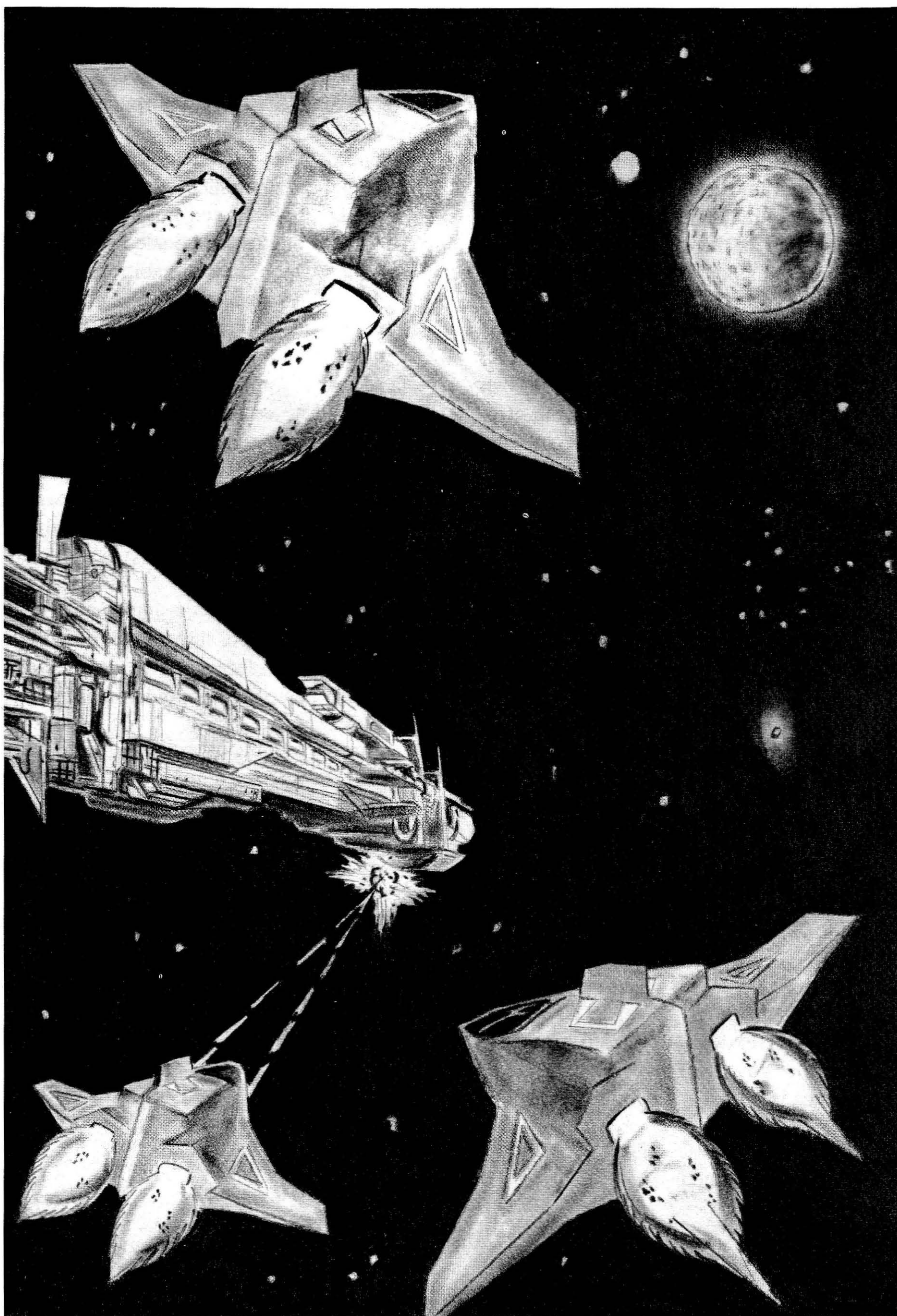
Tirar 3D6	SECCION
3-5	BLANCA
6-8	GRIS
9-12	ROJA
13-15	AZUL
16-18	NEGRA

A continuación tenemos que hallar las habilidades que tu personaje posee, y el nivel de cada habilidad. O dicho de otra forma: qué sabe hacer tu personaje y la probabilidad de hacerlo bien. Para ello en primer lugar nos iremos a la tabla de habilidades de la sección a la que tu personaje pertenezca. Una vez allí, veremos una serie de habilidades listadas. Éstas son las habilidades de tu personaje por profesión, a las que podemos añadir tres a elección de la tabla de habilidades común.

El nivel que tu personaje posea en dichas habilidades es la suma de la base y el entrenamiento. Cada habilidad tiene como base una característica (Fue, Des, Con, Int, Pod, Car), para hallar la base de cada habilidad tenemos que efectuar una tirada dependiendo del valor de la característica, según indica la siguiente tabla.

CARAC	TIRAR
2-4	1D6
5-7	1D6+2
8-10	2D6
11-12	2D6+2
13-15	3D6
16	3D6+2
17	4D6

Por ejemplo, si nuestro personaje tiene una destreza de 14, tiraremos 3D6 para todas y cada una de las habilidades cuya base sea la destreza. Supongamos que nuestro personaje pertenece a la "sección negra". Tiramos 3D6, el resultado 10 es la base de la primera habilidad de destreza, "Acrobacias"; volve-



mos a tirar 3D6 para la siguiente habilidad, "Esquivar", el resultado 7 será la base de esa habilidad, y así para todas las habilidades listadas.

Con ello logramos que habilidades basadas en la misma característica tengan diferente base, resaltando así las diferencias entre personajes motivadas por sus diferentes historias personales.

A esto sólo nos queda añadirle los niveles de entrenamiento. Para ello debemos volver a las tablas de habilidades por sección. Como ves a cada habilidad y nivel de entrenamiento les corresponde un coste en puntos. Dispones de 17.000 puntos para adquirir niveles de entrenamiento a tu personaje. La adquisición de niveles de entrenamiento es progresiva, no puedes adquirir un segundo nivel de entrenamiento sin haber adquirido previamente el primer nivel. Así por ejemplo, en la tabla de habilidades de la "sección negra", adquirir entrenamiento a nivel 1 en acrobacias nos cuesta 1.000 puntos, adquirir entrenamiento a nivel 2 en la misma habilidad nos cuesta 2.500 puntos (1.000 del primer nivel más 1.500 de progresar a segundo nivel). Una vez adquiridos los niveles de entrenamiento para cada habilidad se les suma a la base de esa habilidad y el resultado será el nivel total de nuestro personaje en dicha habilidad.

Según tu personaje vaya jugando aventuras irá adquiriendo experiencia. Esto viene representado por los puntos que el director de juego da a cada personaje al final de cada sesión de juego.

Con estos puntos puedes:

A) Subir niveles de entrenamiento en habilidades utilizadas con éxito.

B) Adquirir entrenamiento en habilidades en las que no lo poseíamos. El coste de este entrenamiento será de 1.000 puntos adicionales para el primer nivel.

C) Adquirir habilidades nuevas. Para ello necesitamos que alguien nos las enseñe, y pagar 5.000 puntos adicionales para el nivel de entrenamiento en dicha habilidad.

Si tu personaje es de raza "fígür" puedes cambiar cualquiera de las tres habilidades de la sección común por poderes mentales. Si tu personaje no es de raza fígür, pero posee un poder igual o superior a 12 puede cambiar una de las habilidades de la sección común por un poder mental. El proceso para hallar el nivel en dichos poderes es similar al de cualquier habilidad.

Ahora a tu personaje únicamente le queda adquirir un equipo, la creación de un nombre en clave y la elección si lo deseamos de un rasgo de personalidad predominante.

Para la adquisición del equipo personal, armas especiales, automóviles, implantes cibernéticos, etc, necesitas disponer de un dinero. Tira 3D6 y multiplícalos por tu inteligencia, el resultado por 10.000 será el total de Kyos (moneda oficial) de que dispondrás para completar tu equipo personal. Has de tener en cuenta el nivel tecnológico en que se halla tu raza, y no podrás adquirir objetos de nivel superior al tuyo.

RAZA	N.T.
FORNOR	4
FIGÜR	5
HUMANO	6
ALDEBARAN	6
CALIPODE	7

Esta restricción es aplicable únicamente para el sistema de creación del personaje. A lo largo de la aventura un personaje puede adquirir objetos de cualquier nivel tecnológico, siempre y cuando se hallen disponibles.

El nombre en clave de tu personaje se hallará compuesto de tres partes. La primera hace referencia a tu graduación dentro de la organización, si tu personaje es un princi-

piante su código será "hurón". La segunda hace referencia a la sección a la que pertenece el personaje. La tercera es el código personal y queda a elección del jugador.

Así por ejemplo nuestro personaje es un principiante, pertenece a la "sección azul" y su código personal es "Starved". Luego su nombre en clave será "Hurón azul Starved".



TABLA DE HABILIDADES POR SECCIONES

SECCION NEGRA

HABILIDAD	BASE	PUNTOS DE ENTRENAMIENTO							
		1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
Acrobacias	DES	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+ 5000*
Esquivar	DES	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Armas de Fuego	DES	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Abrir Cerraduras	DES	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+ 5000
Armas de Cuerpo a C.	DES	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Armas Arrojadizas	DES	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Ocultarse	DES	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+ 5000
Artes Marciales	DES	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Movimiento Silencioso	DES	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Interrogar	POD	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+ 5000
Fuerza de Voluntad	POD	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+ 5000
Descubrir	POD	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+ 5000
Sexto Sentido	POD	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+ 5000
Análisis de Datos	INT	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+ 5000
Primeros Auxilios	INT	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+ 5000
Trepar	FUE	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+ 5000

(*) 5000 puntos más por cada nivel de entrenamiento, así nivel 8° nos cuesta 18000 puntos, nivel 9° 23000 puntos, nivel 10° 28000 puntos, etc.

SECCION AZUL

HABILIDAD	BASE	PUNTOS DE ENTRENAMIENTO							
		1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º
Acrobacias	DES	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+ 5000
Esquivar	DES	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+ 5000
Armas de Fuego	DES	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+ 5000
Abrir Cerraduras	DES	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Ocultarse	DES	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Artes Marciales	DES	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+ 5000
Interrogar	POD	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Descubrir	POD	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Actuar	POD	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Fuerza de Voluntad	POD	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Sexto Sentido	POD	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Análisis de Datos	INT	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+ 5000
Idiomas	INT	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+ 5000
Seducción	CAR	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Persuasión	CAR	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000

SECCION BLANCA

Infomática	INT	500	1000	1500	2500	4000	6000	9000	+ 3000
Medicina	INT	500	1000	1500	2500	4000	6000	9000	+ 3000
Electrónica	INT	500	1000	1500	2500	4000	6000	9000	+ 3000
Idiomas	INT	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+ 4000
Ciencias	INT	500	1000	1500	2500	4000	6000	9000	+ 3000

SECCION GRIS

HABILIDAD	BASE	PUNTOS DE ENTRENAMIENTO							
		1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
Cuerpo a Cuerpo	DES	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+5000
Vehículos Aéreos	DES	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+4000
Vehículos Terrestres	DES	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+4000
Vehículos Espaciales	DES	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+4000
Vehículos Marítimos	DES	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+4000
Armas de Fuego	DES	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+5000
Interrogar	POD	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+4000
Actuar	POD	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+5000
Idiomas	INT	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+4000
Informática	INT	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+5000
Mecánica	INT	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+4000
Primeros Auxilios	INT	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+5000
Persuasión	CAR	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+4000

SECCION ROJA

Armas de Fuego	DES	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+5000
Armas Pesadas	DES	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+4000
Cuerpo a Cuerpo	DES	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+4000
Vehículos Aéreos	DES	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+5000
Vehículos Espaciales	DES	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+5000
Análisis de Datos	INT	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+5000
Primeros Auxilios	INT	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	+5000
Escalar	FUE	750	1250	2000	3000	4500	7000	10000	+4000

TABLA DE HABILIDADES COMUN

HABILIDAD	BASE	PUNTOS DE ENTRENAMIENTO					
		1°	2°	3°	4°	5°	6°
Acrobacias	DES	1750	3000	5000	8000	12000	+ 5000
Montar Animales	DES	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Esquivar	DES	1750	3000	5000	8000	12000	+ 5000
Armas de Fuego	DES	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Abrir Cerraduras	DES	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Armas de Cuerpo a C.	DES	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Armas Arrojadas	DES	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Ocultarse	DES	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Artes Marciales	DES	1750	3000	5000	8000	12000	+ 5000
Movimiento silencioso	DES	1750	3000	5000	8000	12000	+ 5000
Cuerpo a Cuerpo	DES	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Vehículos Terrestres	DES	1750	3000	5000	8000	12000	+ 5000
Vehículos Espaciales	DES	1750	3000	5000	8000	12000	+ 5000
Vehículos Marítimos	DES	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Armas Pesadas	DES	1750	3000	5000	8000	12000	+ 5000
Interrogar	POD	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Fuerza de Voluntad	POD	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Descubrir	POD	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Actuar	POD	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Análisis de Datos	INT	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Primeros Auxilios	INT	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Idiomas	INT	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Informatica	INT	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000

HABILIDAD**BASE****PUNTOS DE ENTRENAMIENTO**

		1º	2º	3º	4º	5º	6º
Mecánica	INT	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Medicina	INT	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Electrónica	INT	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Ciencia	INT	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Seducción	CAR	1750	3000	5000	8000	12000	+ 5000
Persuasión	CAR	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000
Escalar	FUE	1500	2500	4000	6000	9000	+ 4000



EJEMPLO DE CREACION DE UN PERSONAJE

A continuación vamos a realizar como ejemplo la creación de un personaje siguiendo las directrices que te hemos dado en este capítulo.

En primer lugar hemos de hallar la raza de nuestro personaje. Tiramos 3D6 y obtenemos un 11, por lo que nuestro personaje será de raza humana.

Para hallar sus características tenemos que tirar 2D6+2 para cada una de ellas.

Los resultados son los siguientes:

FUERZA : 11
DESTREZA : 9
CONSTITUCION : 12
INTELIGENCIA : 11
PODER : 7
CARISMA : 13

A continuación tenemos que hallar a qué sección de Fuerza Delta pertenece nuestro personaje. Para ello tiramos 3D6, obtenemos un 13, por lo que pertenece a la sección azul.

El siguiente paso será ir a la tabla de habilidades de la sección azul y hallar la base de cada una de las habilidades de nuestro personaje.

Como su destreza es 9 tiramos 2D6 para cada habilidad de destreza.

Obtenemos las siguientes bases de destreza:

Acrobacias : 4
Esquivar : 6
Armas de Fuego : 7
Abrir cerraduras : 12
Ocultarse : 8
Artes Marciales : 8

Para hallar la base de las habilidades de poder tiramos 1D6+2, ya que el poder de nuestro personaje es 7.

Los resultados son:

Interrogar : 6
Descubrir : 7
Actuar : 7
Fuerza de Voluntad : 8
Sexto Sentido : 5

Para hallar la base de las habilidades de inteligencia tiramos 2D6+2, ya que la inteligencia de nuestro personaje es 11.

Los resultados son:

Análisis de Datos : 10
Idiomas : 14

Únicamente nos queda por hallar la base de las habilidades de carisma. Como nuestro personaje tiene carisma 13 tiramos 3D6, y obtenemos:

Seducción : 12
Persuasión : 9

Ahora nos dirigimos a la tabla de habilidades común y elegimos tres habilidades que no posea por profesión nuestro personaje.

Elegimos "Vehículos Terrestres" (concretamente automóviles), "Armas Pesadas" e "Informática".

Las dos primeras son habilidades de destreza, luego tiramos 2D6 y obtenemos:

Vehículos Terrestres : 12
Armas Pesadas : 10

"Informática" es una habilidad de inteligencia luego para hallar su base tiramos $2D6+2$, el resultado es:

Informática: 9

El siguiente paso es adquirir los niveles de entrenamiento. Para ello disponemos de 17.000 puntos.

Debido a las características de nuestro personaje decidimos que destaque en la habilidad de seducción. Por ello le adquirimos nivel 3 de entrenamiento en seducción. Nos dirigimos a la tabla de habilidades de la sección azul y hallamos el coste de entrenamiento 3 en esta habilidad. Nos cuesta 4.000 puntos, ya que al no tener previamente ningún nivel de entrenamiento tenemos que adquirirle los dos niveles anteriores.

Para que nuestro personaje pueda defenderse en las situaciones peligrosas adquirimos entrenamiento a nivel 2 en "Armas de Fuego", a un coste de 2.500 puntos. También le adquirimos nivel 2 en "Artes Marciales", 2.500 puntos, y nivel 1 en "Armas Pesadas", 1.750 puntos.

Llevamos gastados 10.750 puntos, nos quedan 6.250 puntos. Adquirimos nivel 1 en "Vehículos Terrestres", 1.500 puntos, "Análisis de datos", 1.000 puntos, "Esquivar", 1.000 puntos, "Abrir Cerraduras", 750 puntos, "Descubrir", 750 puntos, y "Actuar", 750 puntos.

Hemos gastado otros 5.750 puntos, con lo cual nos quedan 500 puntos, que al no poder utilizarlos quedan en remanente para añadir a los Puntos de Experiencia obtenidos en la primera aventura.



RASGOS DE PERSONALIDAD

A la hora de concretar la personalidad que nuestro personaje va a tener, podemos elegir nosotros cuáles son las motivaciones y rasgos de su carácter, y cómo van variando debido a las circunstancias. En ese caso consideraremos que no posee un rasgo de personalidad marcado que influya directamente en sus habilidades. Si por el contrario queremos que exista un rasgo de personalidad marcado que destaque en él, tendremos que efectuar una tirada en la tabla aleatoria de rasgos de personalidad. Estos rasgos de personalidad conllevan unas ventajas y unas desventajas adicionales para nuestro personaje.

Para efectuar la tirada en la tabla de rasgos de personalidad se necesitan 2D6, marcando uno las decenas y el otro las unidades, por lo que es conveniente que sean de diferente color o tamaño.

Tirada	RASGO
11-14	LUJURIOSO
15-22	IDEALISTA
23-26	VENGATIVO
31-34	IMPASIBLE
35-42	DESCONFIADO
43-46	DISTANTE
51-66	SIN RASGO

Lujurioso: Nuestro personaje tiene una evidente debilidad por todo lo relacionado con el buen vivir. Su carácter será alegre, desenfadado y vanal. Añadir un nivel a sus habilidades de seducción y persuasión. Restar tres niveles a su fuerza de voluntad ante cualquier intento de seducción.

Idealista: La paz y la igualdad son los ideales que rigen las acciones de nuestro personaje. Se trata pues de un personaje pacífico que

mata como último recurso, y que se ve sumamente afectado por ello. Añadir un nivel a la fuerza de voluntad de nuestro personaje (la motivación de las ideas), hacer un chequeo de poder adicional cada vez que nuestro personaje tenga que matar, en caso de fallarlo se le añade un punto de stress permanente (cuyas consecuencias vienen explicadas en el capítulo 9).

Vengativo: Nuestro personaje es cruel e implacable, y no perdona ninguna ofensa que se le haga. Añadir un nivel a la fuerza de voluntad de nuestro personaje, restar un nivel a sus habilidades de seducción y persuasión. Cada vez que nuestro personaje tenga que hacer un chequeo en la tabla de stress de combate (pag. 82), adicionar uno al resultado final.

Impasible: Nuestro personaje es sumamente racional y no se deja dominar por las pasiones y emociones. Añadir tres niveles a la fuerza de voluntad de nuestro personaje ante intentos de seducción o persuasión, si tiene que efectuar un chequeo en la tabla de stress de combate, adicionar dos al resultado final. Restar uno a las habilidades de seducción y persuasión de nuestro personaje.

Desconfiado: Nuestro personaje es desconfiado por naturaleza hasta extremos exagerados. Añadir tres niveles a la fuerza de voluntad de nuestro personaje ante intentos de seducción o persuasión. Restar dos niveles a sus habilidades de seducción y persuasión.

Distante: Nuestro personaje es emocionalmente débil, y para protegerse se distancia de aquellos con quienes tiene que tratar. Añadir cuatro niveles a la fuerza de voluntad de nuestro personaje ante intentos de seducción o persuasión. Restar tres niveles a sus habilidades de seducción y persuasión.

NOMBRES ALDEBARANES

Aivory, Agna, Allescent, Blandsment, Coasen, Defenyal, Ephs, Espect, Feasance, Gentine, Hawrik, Loogsen, Kainnel, Mailcal, Orwar, Ousry, Phaal, Vantian, Ystalline.

APELLIDOS ALDEBARANES

Adix, Aften, Allantry, Amrock, Anthein, Astig, Du bouch, Du casmere, Eamer, Earn, Egged, Ever, Fessit, Gibrous, Ilgint, Jogge, Leer, Magsant, O⁹, Rinkle, Sake, Sunk, Thesman, Yant, Yrfal.

NOMBRES CALIPODES

Abard, Bandon, Basin, Bayot, Cesse, Degrad, Divson, Doggel, Ducent, Enge, Felton, Frugel, Galor, Hang, Inad, Gersen, Junt, Norman, Tremment, Setchel, Svelt.

APELLIDOS CALIPODES

Afer, Bable, Bared, Bassnet, Beafit, Beless, Bonet, Chaldac, Chafer, Dicket, Dolphin, Enrel, Faddle, Gagle, Iffton, Kinmaid, Loter, Madoc, Render, Neggless, Offum, Sensec, Testor, Torze, Veyor.

NOMBRES FIGÜR

Arkle, Ashy, Bean, Cean, Clio, Dean, Dese, Eaken, Ecel, Eton, Goric, Harbin, Iddle, Ineel, Kyo, Mate, Onet, Pent, Ulip, Yervish.

APELLIDOS FIGÜR

Alness, Arficer, Chasness, Cebert, Defult, Engement, Frostten, Gagren, Haughness, Irmish, Itmous, Jussic, Knightwing, Leazy, Maum, Neblick, Omfool, Ogon, Oublemak, Pable, Pinna, Polmeter, Quotent, Ranpour, Rever.

NOMBRES FORNOR

Abstal, Calnal, Dentor, Eldst, Ervid, Greg, Harsh, Iddy, Ingle, Most, Oddish, Olyard, Onfit, Opath, Owpath, Ram, Tray, Umble, Uscul, Volut.

APELLIDOS FORNOR

Backe, Ccolo, Elease, Exle, Fawness, Glac, Gshore, Inunc, Juxson, Kiric, Lood, Mlence, Ocker, Oodcut, Oreing, Scrate, Slat, Span, Sping, Spose, Stil, Stise, Uban, Usky, Wrope.

CAPITULO 3

EL SISTEMA DE JUEGO

LA TIRADA DE DADOS

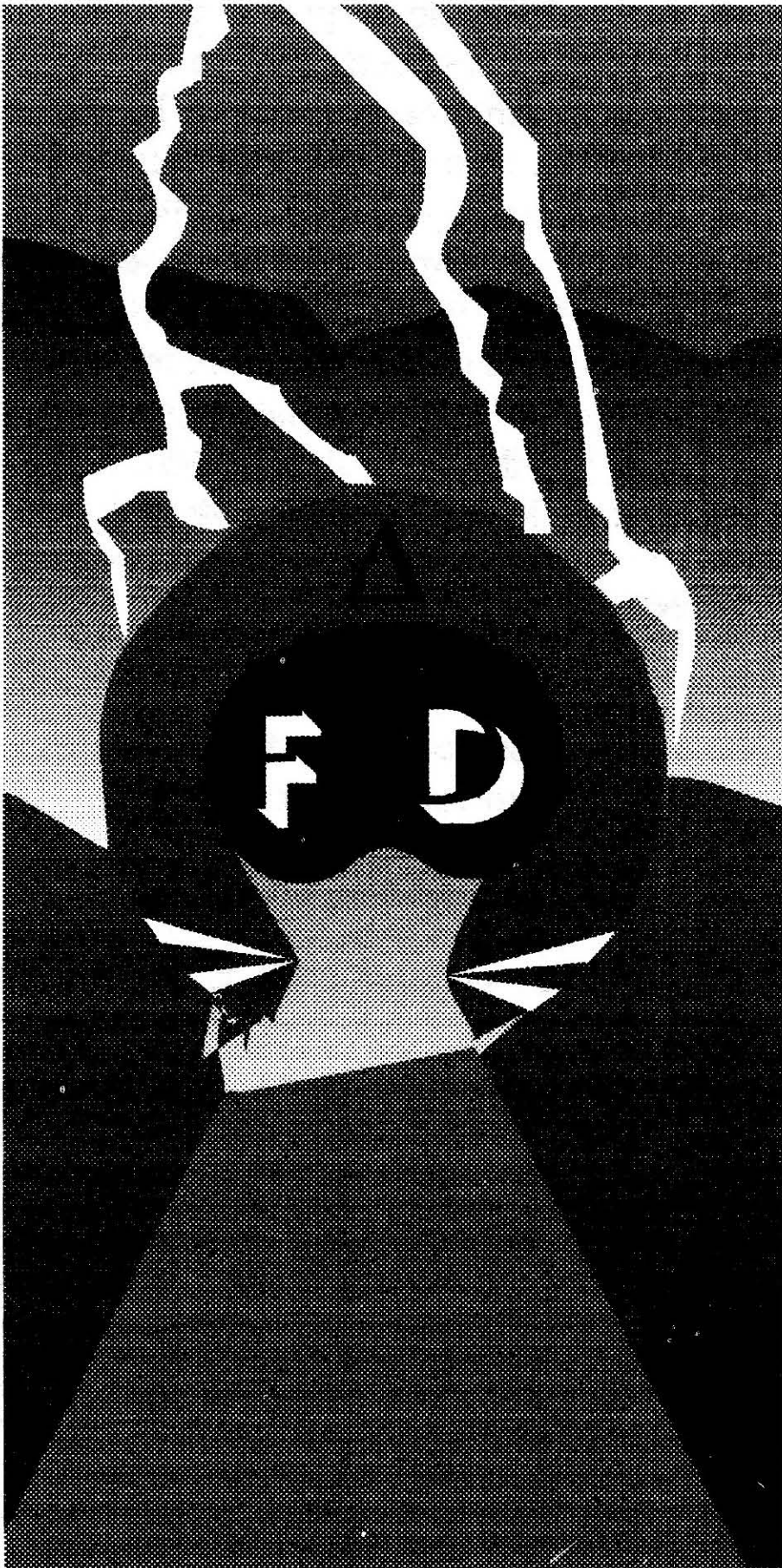
En el sistema de juego de Fuerza Delta se utilizan tres dados de seis caras (3D6). El resultado de nuestra tirada será igual a la suma de los resultados. Salvo algunas excepciones que más adelante veremos los seises suman y repiten, es decir si en nuestra tirada obtenemos uno o varios seises los sumaremos al total y volveremos a tirar el dado adicionando también el último resultado.

Ejemplo: En la tirada hemos obtenido los siguientes resultados: 6, 6, 2, para un total de 14. Repetimos los dos seises y obtenemos un 5 y un 6, total 11. Añadimos este total al anterior, el resultado es 25. Repetimos el último seis y nos sale un 1 que sumamos al total anterior para un resultado final de la tirada de dados de 26.

Los seises repiten tantas veces como se obtengan, esto posibilita tiradas espectaculares de dados gracias a las cuales los personajes podrán realizar todo tipo de acciones heroicas.

EL TOTAL DE UNA ACCION

En Fuerza Delta para averiguar si una acción tiene éxito, hemos de generar el nivel total de una acción. ¿Cómo se genera el total de una acción? El nivel total se halla compuesto del nivel de habilidad del personaje en esa acción y del modificador por tirada de dados. El modificador por tirada de dados se obtiene comparando el total de nuestra tirada en la tabla de modificadores que se encuentra en la hoja de personaje. El nivel total de la acción se compara con el nivel de dificultad



de la acción a realizar indicado por el DJ: si es igual o superior, la acción se habrá realizado con éxito, en caso contrario no.

Ejemplo: Starved se halla invitado en la mansión del gobernador general en Faragt. El comportamiento de otro de los invitados le resulta sumamente sospechoso, por ello aprovechando una fiesta ofrecida por el gobernador se decide a registrar su habitación. El DJ marca un nivel de dificultad de 11 para abrir la cerradura de la habitación sin dejar muescas. Starved tira los dados y obtiene un 4, 4, 6, repite el seis y saca un 1. El total de la tirada de Starved es $4 + 4 + 6 + 1 = 15$, esto nos da un modificador de +3, que sumado al nivel de abrir cerraduras de Starved (13), nos da un total de 16 para la acción, superando el nivel de dificultad exigido que era de 11.

Un modificador negativo reduce el total de la acción.

Ejemplo: Starved se halla dentro de la habitación registrando sigilosamente. En ese momento alguien se aproxima por el pasillo, el DJ efectúa bajo pantalla una tirada sobre el sexto sentido de Starved, con un nivel de dificultad de 9. Obtiene un total de 8 con los dados, modificador -3, su nivel en esa habilidad es de 5, luego el total de la acción es de 2. Starved no se ha percatado de nada y el DJ no se lo hace notar.

EL TOTAL DE UN EFECTO

En algunas acciones tendrás que generar dos totales, el primero para saber si la acción ha tenido éxito y el segundo para saber el efecto que esa acción ha ocasionado. El caso más habitual es el combate en el que primero generas un total para ver si has impactado, y en caso de que así sea generas otro total para el daño que tu impacto ha ocasionado. El to-

tal de un efecto se halla sumando el modificador por tirada al nivel de daño que ocasiona el arma.

Ejemplo: Starved oye ruidos de alguien trasteando en la cerradura, inmediatamente se coloca detrás de la puerta sin ocasionar ruidos. Cuando la puerta se abre intenta golpear con el canto de su mano en la base del cuello del intruso. El nivel de dificultad es 10, obtiene un 15, modificador +3, el nivel de Starved en "Artes Marciales" es de 10 luego el total de la acción es de 13. Para hallar el efecto de su acción sumaremos el daño de Starved en "Artes Marciales" (su FUE) 11 y el modificador de la acción (+3), luego el efecto total de la acción es de 14.

EL NIVEL DE DIFICULTAD

El sistema para hallar el nivel de dificultad de cada acción se halla extensamente explicado en el libro del director de juego.

HABILIDADES PASIVAS

Algunas de nuestras habilidades se hallan continuamente actuando sin que nosotros tengamos que especificarlo. Así por ejemplo el nivel de dificultad habitual para impactarle a Starved será su nivel en la habilidad de esquivar (7), a este nivel se le añaden modificadores por distancia, visión, obstáculos, etc. Este es el carácter pasivo de esta habilidad, pero también tiene un carácter activo. El carácter activo de esta habilidad serían maniobras de esquiva realizadas por el personaje. El nivel de dificultad en este caso se hallaría como en el resto de las acciones, por medio del modificador por tirada.

LOS PUNTOS DE FUERZA

Nuestros personajes empiezan con cuatro puntos de fuerza, esto es lo que les convier-

te en héroes y les posibilita vivir tal número de aventuras arriesgadas. Los puntos de fuerza son una ayuda para las ocasiones límite en las que una acción heroica se hace necesaria.

¿Cómo se usan los puntos de fuerza?

Los puntos de fuerza pueden usarse de dos formas:

A) Para adicionar una tirada de dados a la ya efectuada. Esto nos permite tener éxito en una acción fallida, o que el efecto de nuestra acción sea mayor.

Ejemplo: Starved ha conseguido escapar de la mansión del gobernador con la información que deseaba, conduciendo un potente deportivo. Pronto se apercibe de que alguien le viene siguiendo. Se halla en una carretera estrecha y muy virada. Tras varias acciones consigue alejarse de sus perseguidores. Al salir de una curva se topa con dos coches cruzados que ocupan el ancho de la carretera, la única forma de evitar el choque es efectuar un frenazo y un trompo para cambiar la dirección del vehículo. El nivel de dificultad es de 16. Starved obtiene un 13, modificador +1, para un nivel total de 14. Debido a lo comprometido de la situación Starved decide gastar un punto de fuerza. En la nueva tirada obtiene un 19, que añadido a la anterior nos da un total de 32, modificador +12, luego el total de la acción de Starved es de 25.

B) Para reducir el daño ocasionado sobre nuestro personaje. Un punto de fuerza utilizado de esta forma reduce un nivel en las heridas que nuestro personaje recibe.

Ejemplo: Starved consigue esquivar el coche que le viene de cara, pero en el tiroteo le impactan produciéndole una herida seria y seis puntos de shock. Debido a que la

herida seria reduciría el nivel de todas sus habilidades como consecuencia de la pérdida de sangre, y como aún tiene que librarse de los dos coches que se hallaban cruzados en la carretera y que ahora vienen siguiéndole, Starved decide utilizar otro de sus puntos de fuerza. Debido a ello el daño que recibe se ve reducido a una herida grave y cinco puntos de shock.

No se puede gastar más de un punto de fuerza por acción, de tal forma que no puedes usar dos puntos de fuerza para tirar tres veces los dados, ni para reducir en dos los niveles de heridas. Tampoco podemos gastarnos un punto de fuerza para influir sobre acciones de turnos anteriores. En el ejemplo anterior no podemos gastarnos en el turno siguiente un nuevo punto de fuerza para reducir en otro nivel la gravedad de nuestras heridas, ya que esto ocurrió el turno anterior.

¿Cómo se obtienen los puntos de fuerza?

Los puntos de fuerza se obtienen como recompensa al final del módulo (siempre según el criterio del DJ), y por tiradas de dados superiores a 20 (siempre y cuando no nos hallamos gastado un punto de fuerza o una carta de acción en esa misma tirada).

ACCIONES SIN HABILIDAD

Como hemos visto nuestro personaje posee una serie de habilidades determinadas por su profesión y aprendizaje, pero es prácticamente imposible tener todas las habilidades. ¿Qué ocurre cuando nuestro personaje quiere realizar una acción cuya habilidad no posee? En ese caso podemos efectuar la tirada de dados teniendo como nivel la mitad (redondear hacia arriba) de la característica que es la base de dicha habilidad, y sin poder repetir los seises de la tirada en caso de que

los hubiera, ni gastarnos puntos de fuerza en esa acción.

Esta regla no es aplicable a algunas habilidades que no se pueden usar si no se poseen (no se puede hablar un idioma si no se conoce, ni efectuar una operación si no se sabe medicina).

Si al efectuar una tirada sobre una habilidad que no poseemos obtenemos un 15 o más con los dados, habremos adquirido al término de la aventura esa habilidad sin coste por aprendizaje.

Ejemplo: Starved se ve obligado a realizar un salto peligroso a lomos de un caballo, el nivel de dificultad exigido es 9. Como Starved no posee la habilidad de equitación efectúa la tirada sobre la mitad de su destreza que es 5. Obtiene un 9 con los dados, modificador -2, para un total de 3. Starved ha hecho el más espantoso ridículo, yendo a dar con sus huesos en el suelo.

Si Starved hubiera sacado un 15 o más con los dados, al final de la aventura obtendría la habilidad de equitación a un nivel de 9, que es la destreza de Starved.

EL COMBATE

LA INICIATIVA

En caso de que se usen las "Cartas de Acción" (Cap. 5) éstas indican qué bando tiene la iniciativa en cada ronda de combate. En caso contrario habrá que chequear en cada ronda qué bando toma la iniciativa. Para ello se tira 1D6 y el resultado se le añade a la destreza del personaje que tenga más en cada bando. Los seises también se repiten.

Cada ronda de combate son doce segundos en la ficción de tu personaje.

Empieza a relatar las acciones que desea hacer ese turno el personaje con más destreza en el bando, siguiendo el orden de mayor a menor. Una vez que todos los personajes han relatado sus acciones el DJ fija los niveles de dificultad de cada acción y se procede a las tiradas. El DJ describe los efectos de las acciones realizadas con éxito, y las acciones que va a realizar el otro bando.

EL DAÑO

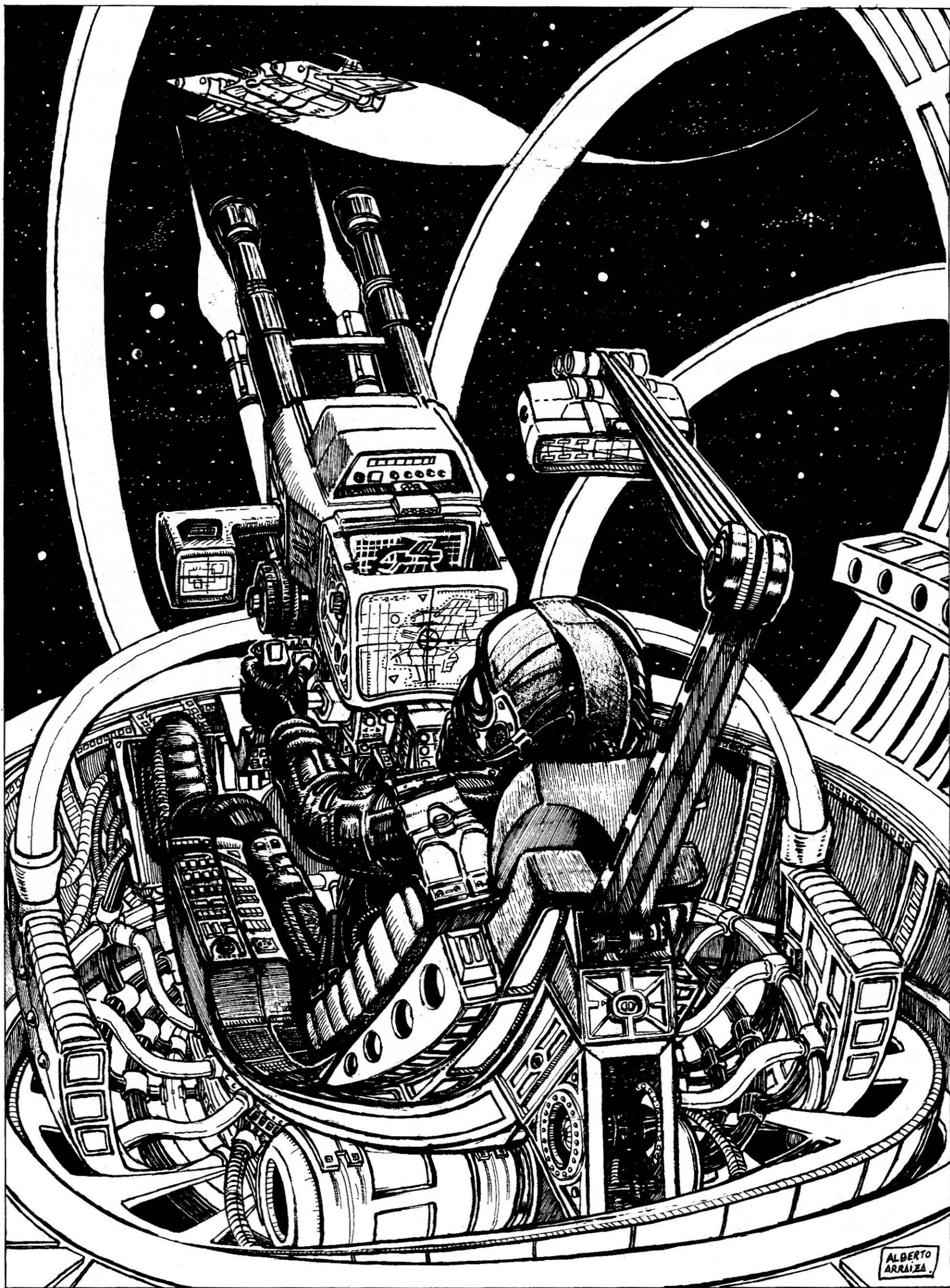
Para hallar el daño que un impacto produce, se ha de reducir la constitución del personaje de la potencia del impacto. El resultado se compara en la tabla de daños (pag. 78) y nos ofrece el daño ocasionado por el impacto.

Existen dos tipos de daño: las heridas y los puntos de shock o aturdimiento.

Cada personaje posee tantos puntos de shock como constitución: cuando los puntos de shock del personaje llegan a cero éste queda inconsciente. Los puntos de shock son acumulativos, es decir los puntos de shock que nos infligen a lo largo de diferentes rondas se van acumulando, incluso a cifras por debajo de cero. Los puntos de shock se recuperan al ritmo de uno cada tres rondas de combate.

Por supuesto entre combate y combate si hay un tiempo mínimo de media hora, el personaje recupera todos sus puntos de shock.

Heridas: Hay cinco niveles de heridas. Leve, grave, seria o muy grave, mortal y muerto. Cada nivel conlleva unas consecuencias diferentes. Todas las heridas excepto las leves y graves añaden un punto de shock cada ronda hasta que sean atendidas con primeros auxilios. Si la herida es mortal tiene que ser

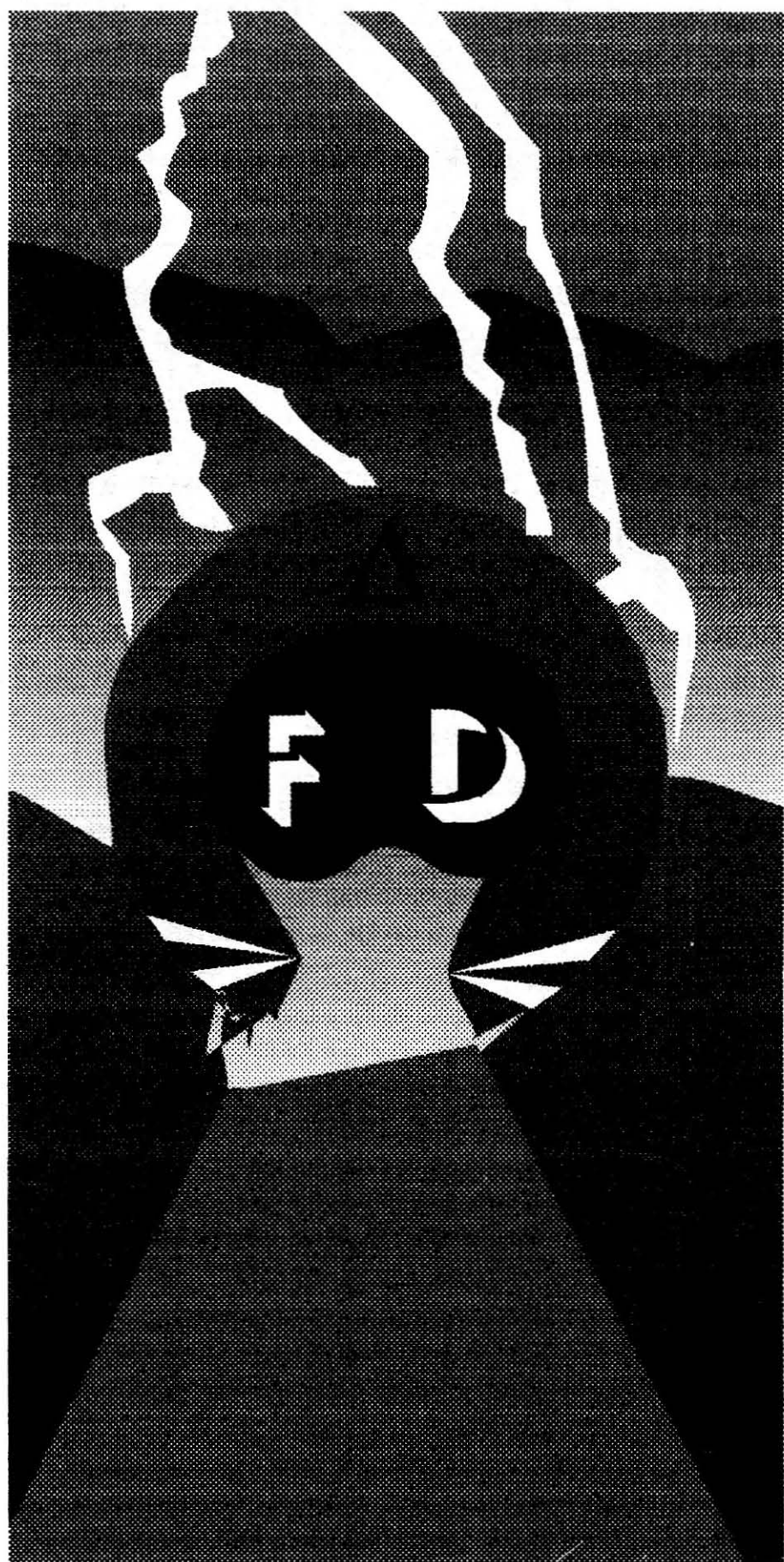


tratada con primeros auxilios antes de que los puntos de shock lleguen a cero, en caso contrario el personaje morirá. Si la hemorragia es detenida se dispondrá de tantos minutos como constitución del personaje por diez para ser tratado quirúrgicamente antes de que muera.

EL STRESS

Los personajes de Fuerza Delta se ven constantemente envueltos en situaciones de presión emocional. La capacidad de soportar esta presión es medida por los puntos de

stress. Cada personaje tiene un nivel de puntos de stress igual a su poder. En situaciones stressantes (tiroteos, persecuciones, etc) las cartas de acción nos requerirán un chequeo de poder, si no conseguimos pasarlo perdemos los puntos de stress indicados. Cuando los puntos de stress llegan a negativos perdemos el equilibrio emocional y actuamos de forma inesperada según la tabla de stress. Los puntos de stress se recuperan al ritmo de 1 cada 5 rondas de combate. Ser herido siempre conlleva un chequeo de poder. Los puntos de stress son acumulativos.



CAPITULO 4

PERSECUCIONES Y COMBATES CUERPO A CUERPO

Fuerza Delta pretende ser un juego de acción e investigación. Para resaltar la acción en el juego, hemos decidido dar protagonismo a esos momentos cruciales en los que nuestros personajes a veces se juegan el todo por el todo: las persecuciones y los combates cuerpo a cuerpo, o con armas de cuerpo a cuerpo. Para ello hemos creado el sistema de autodefinition.

Pretendemos con este sistema, lograr que estos emocionantes momentos de acción no se resuelvan como una aburrida competición de ver quién obtiene mejores tiradas con los dados. Pretendemos dar emoción y realismo a esos momentos, con un juego de estrategias, de lucha mente a mente. Con el sistema de autodefinition elegirás de forma secreta la complejidad de tus acciones, intentando sorprender a los personajes no jugadores cuyas acciones decide también secretamente el DJ.

PERSECUCIONES

Las persecuciones dependen primordialmente del vehículo sobre el que se realicen. Dependiendo de si se trata de un coche, una moto, un caza, o una lancha, las maniobras que se puedan realizar serán diferentes. Dependiendo de la potencia y manejabilidad del vehículo en el que te halles, éste tendrá unas ventajas o inconvenientes sobre el del contrario.

En el sistema de autodefinition existen dos clases de maniobras. Maniobras de velocidad, destinadas a influir sobre la velocidad

de tu vehículo en cada turno. Maniobras de pilotaje, destinadas a eludir al contrario. Por lo tanto entre las características de cada vehículo habrá una sección dedicada a las características de velocidad de éste, y otra a las características de pilotaje.

A continuación pasamos a hacer una relación de las maniobras que se pueden realizar con cada tipo de vehículos.

Vehículos Terrestres

En Fuerza Delta las características de velocidad de cada vehículo vienen indicadas de la siguiente forma.

M	1	2	3	4	5	6
V	50	100	150	200	250	300
D	167	333	500	667	833	1000

En la primera fila se hallan especificados los grados o modificadores de velocidad, que serán los que posteriormente se apliquen a las maniobras de esquivar o pilotaje.

En la segunda fila la velocidad correspondiente (en km/h) a cada modificador.

En la tercera fila se hallan los metros que recorreremos en cada ronda, con lo cual podremos calcular en cuánto se va acortando o incrementado la distancia con nuestro oponente.

Las maniobras de velocidad sirven para modificar la velocidad a la que vamos en cada ronda, y la dificultad que añade esa velocidad a las maniobras que vayamos a realizar en ese turno. Las modificaciones de velocidad se hacen por grados, y ese mismo grado será el modificador que influirá en las maniobras en ese turno.

Las maniobras de velocidad en los vehículos terrestres son las siguientes.

Aceleración: Subir en un grado la velocidad.

Aceleración brusca: Subir en dos grados la velocidad. De grado 2, a 100 km/h, a grado 4, a 200 km/h.

Deceleración: Reducir en un grado la velocidad.

Frenada: Reducir en dos grados la velocidad. De grado 5, a 250 Km/h, a grado 3, a 150 km/h.

Velocidad en curva: Las curvas son los tramos en los que más se pueden reducir o ampliar las ventajas, dependiendo de lo que cada uno quiera arriesgar. Durante la persecución el DJ te indicará la velocidad de la curva a la que te aproximas, que es la velocidad a la que se puede tomar la curva sin ningún problema. Tú eliges la velocidad a la que deseas tomar la curva, la diferencia de modificadores se aplicará al factor de curva de tu vehículo, y se añadirá al nivel de dificultad a superar en ese turno.

Ejemplo: El DJ te indica que te aproximas a una curva de grado 2 (tu vehículo podría entrar en ella a 100 km/h sin ningún problema), tú decides entrar a 200 km/h (grado 4). La diferencia de grados, en este caso $4 - 2 = 2$, se la aplicaremos al factor de curva de tu vehículo (3). El resultado (2 por 3) serán los niveles de dificultad que habrá que añadir a las acciones realizadas ese turno (en este caso 6).

Maniobras de esquivar o pilotaje: La dificultad de estas maniobras depende de dos factores: la velocidad a la que se realizan, y la maniobrabilidad del vehículo. Cada vehículo posee un factor diferente para cada ma-



niobra, que debe multiplicarse por el modificador de la velocidad a la que realizamos la maniobra. Así a mayor velocidad, mayor dificultad para realizar la acción.

Derrapaje: Maniobra utilizada para tomar bruscamente una dirección perpendicular a la que llevavamos. Es muy práctica en ciudad para tomar una calle que se cruza perpendicularmente con la que estamos.

Trompo: Maniobra utilizada para cambiar el sentido de la marcha bruscamente. En el mismo turno nos hallamos en el carril contrario y en dirección contraria a la que llevábamos.

Zig-zag: Pequeños volantazos destinados a hacer mas difícil de impactar a nuestro vehículo. Añade el factor de velocidad a la que efectuamos la maniobra, al nivel de dificultad de impactar en nuestro vehículo.

Embestida: Dificultad de controlar el vehículo tras un choque calculado contra otro vehículo. Esta maniobra se utiliza para evitar adelantamientos, y para echar vehículos fuera de la carretera.

Esquiva: Maniobra para superar las vicisitudes del tráfico. En autopistas o en ciudad, contempla los cambios de un carril a otro para evitar los obstáculos que van surgiendo.

Salto: Dificultad de controlar el vehículo tras efectuar un salto (cambios bruscos de rasante, carreteras cortadas, puentes levadizos, etc).

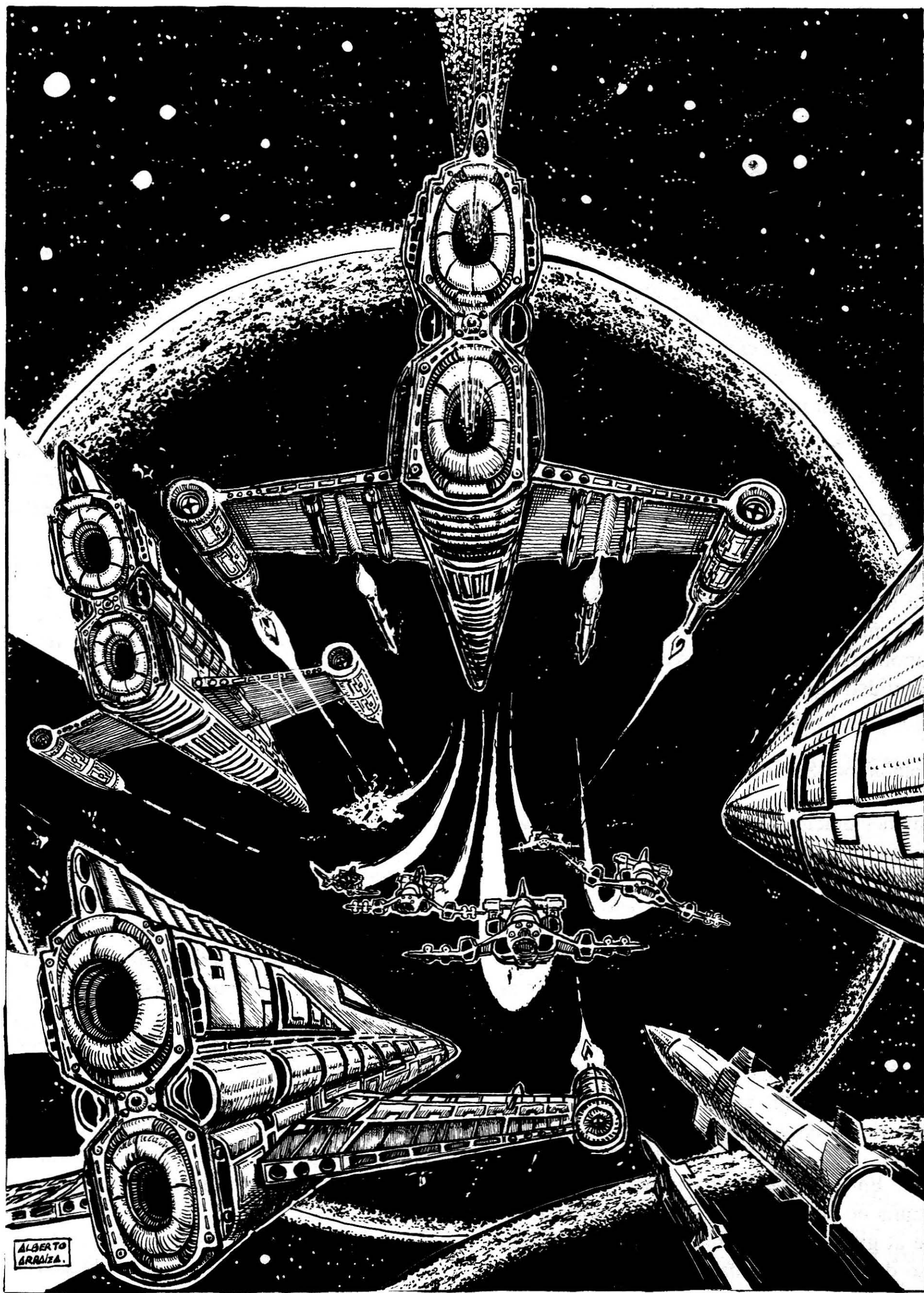
Dos ruedas: Dificultad de llevar el vehículo con la mitad de sus ruedas en el aire.

Fuera de control: Dificultad de recuperar el control del vehículo tras la pérdida del mismo.

Ejemplo: Starved sale huyendo de un complejo de oficinas y se apodera de una "suzuki ogma 180z" que se hallaba en el aparcamiento. El primer turno realiza una sobreaceleración, pasando de grado 0 de velocidad a grado 2 (200 km/h), el nivel de dificultad que ha de superar será 5 (base de todas las acciones de pilotaje) + 3 de sobreacelerar, nivel de dificultad 8. Starved tiene un nivel 13 en conducir vehículos terrestres, obtiene un 7 con los dados, modificador -5, lo que nos da un total de 8. Ha superado la acción justo.

El turno siguiente Starved entra en el tráfico de la ciudad, como posee una abundante ventaja, 667 m, que es lo que ha recorrido el primer turno, decide no arriesgar. Este turno acelera, pasando a grado 3 de velocidad (250 km/h), y realiza la maniobra de esquivar para poder moverse entre el tráfico. Esto nos da un nivel de dificultad de 5 de base, +1 de acelerar, + 3 por 1 de esquivar, igual a dificultad 9. Sus perseguidores a los mandos de un "Tagfer Evolution 638" deciden sobreacelerar, para pasar de grado 0 a grado 2 (150 km/h), su nivel de dificultad será de 5 + 2 = 7, y tienen un nivel en pilotar vehículos terrestres de 10. Starved obtiene una tirada de 16, modificador +4, sus perseguidores un 28, modificador +11. Ambos han realizado sus acciones, pero la distancia ha aumentado siendo ahora de 1 km.

El siguiente turno Starved decide seguir a la misma velocidad y esquivando, lo que supone un nivel de dificultad de 8. Su perseguidor decide sobreacelerar, pasando de grado 2 a 4 (250 km/h) y esquivar. Esto representa un nivel de dificultad de 5 (base) + 2 (sobreacelerar) + 8 (4 por 2 de esquivar), para una dificultad final de 15. Starved obtiene una tirada de 18, modificador +6, y sus perseguidores un 26, modificador +10. Ambos realizan sus acciones, pero la ventaja se mantiene.



El turno siguiente el DJ informa a Starved que se aproxima a una curva de grado 2, pero que no le es necesario esquivar este turno. Starved decide decelerar, pasando a grado 2 y tomar la curva sin peligro, esto le supone una dificultad de 6. Su perseguidor decide acelerar a grado 5 (300 km/h) y esquivar, lo que le supone una dificultad de 16. Starved obtiene un 17, modificador +5, su perseguidor un 11, modificador +0, lo que sumado a su nivel (10) no es suficiente para superar la dificultad de sus acciones, por lo cual habría que hacer una tirada en la tabla de consecuencias, con un menos 6 a la tirada puesto que son los niveles por los que ha fallado la acción.

Vehículos Marítimos

Los vehículos marítimos más apropiados para las persecuciones son las lanchas motoras y motos náuticas, cuyas características primordiales son una gran velocidad y escasa estabilidad, que definirán el carácter de las maniobras a realizar.

Aceleración: Subir en un grado la velocidad.

Sobreaceleración: Subir en dos grados la velocidad.

Deceleración: Reducir en un grado la velocidad.

Velocidad límite: Acción consistente en ir al tope de la velocidad. La dificultad de esta acción estriba obviamente en controlar las constantes sacudidas que el vehículo recibe a esa velocidad. En velocidad límite se corre grave riesgo de vuelco.

Giro: En estos vehículos la acción de girar entraña de por sí una dificultad adicional, ya que al girar su estabilidad es aún menor. En caso de no señalar esta acción el vehículo se

desplazará en línea recta. Esta maniobra sirve para comenzar un desplazamiento en curva.

Giro brusco: Esta maniobra nos permite cambiar el sentido de la marcha del vehículo en un espacio mucho más reducido. Esta maniobra es similar al trompo en los vehículos terrestres. Se trata de una maniobra sumamente arriesgada, ya que la estabilidad del vehículo en estos instantes es mínima.

Zig-zag: Maniobra consistente en realizar pequeños giros en ambos sentidos para aumentar la dificultad de impactar en el vehículo.

Salto: Dificultad de controlar el vehículo tras un salto, o un desplazamiento por superficies no acuáticas.

Vehículos Aéreos y Espaciales

Nos hallamos ante vehículos que desarrollan una velocidad vertiginosa, en las que todas las acciones son muy rápidas y bruscas. Como consecuencia de todo ello el fuselaje sufre unas presiones extremas con el consiguiente riesgo.

Estos vehículos pueden desplazarse en tres dimensiones. Debido a ello, y para hacer más seguible el desarrollo de un combate entre este tipo de vehículos, aconsejamos servirse de un tablero hexagonal para representar los acontecimientos del combate.

Debido, pues, a las características especiales de estos vehículos añadirán una novedad con respecto a los anteriores. Se trata del factor de giro, que nos indica cada cuántos hexagonos podemos cambiar el encaramiento de nuestro vehículo sin sufrir presiones peligrosas sobre nuestro fuselaje.

Aceleración: Subimos en un grado la velocidad.

Sobreaceleración: Subimos en dos grados la velocidad.

Deceleración: Reducimos en un grado la velocidad.

Rizo: Con esta acción cambiamos el encaramiento de nuestra nave de forma brusca. La acción consiste en la toma brusca de altitud hasta dar la vuelta completa cambiando el sentido de nuestra marcha.

Zig-zag: Pequeños cambios de posición en la línea recta de nuestro vehículo que dificultan la acción de impactarle. Esta maniobra añade el factor de la velocidad a la que se realice, al nivel de dificultad necesario para impactarnos.

Picado: Pérdida brusca de altitud de nuestro vehículo. Esta maniobra provoca fuertes presiones en el fuselaje de nuestro vehículo. Únicamente puede ser realizada al tope de la velocidad del vehículo, y es incompatible con cualquier otra maniobra. Un vehículo en picado únicamente puede ser seguido por otro vehículo en picado. Esta maniobra añade el doble del factor de la velocidad a la que la hemos realizado, al nivel de dificultad necesario para impactar nuestro vehículo.

Picado lateral: Maniobra similar a la anterior, pero realizando al mismo tiempo un desplazamiento lateral. Se halla sujeta a las mismas restricciones que el picado normal.

Giro: Esta maniobra reduce en uno el factor de giro de nuestro vehículo.

Giro brusco: Esta maniobra reduce en dos el factor de giro de nuestro vehículo.

Disparo: Esta maniobra consiste en accionar los mandos de disparo de nuestra nave al mismo tiempo que la pilotamos.

COMBATES CUERPO A CUERPO

El sistema de autodefinition se puede utilizar también tanto para combates cuerpo a cuerpo y de artes marciales, como para combates con armas de cuerpo a cuerpo.

Nuevamente dispondremos de una serie de acciones que marcaremos secretamente en nuestra hoja de combate, intentado sorprender a nuestro enemigo. La variedad y dificultad de las acciones que vayamos a realizar dependerá del tipo de combate del que se trate.

Las acciones que podremos realizar se diferencian en acciones ofensivas, defensivas, y de reacción.

Acciones ofensivas serán aquellas cuyo fin sea sobrepasar la guardia de nuestro enemigo para impactarle y provocarle el mayor daño posible.

Acciones defensivas son aquellas realizadas en previsión de las realizadas por nuestro enemigo, y cuyo fin es protegernos de sus ataques.

Acciones de reacción son acciones defensivas no previstas pero realizadas como un acto reflejo. Las acciones de reacción tienen un mayor coste en niveles de dificultad que las acciones de defensa ya previstas.

Las acciones ofensivas, y defensivas, se realizan por zonas, pudiendo realizarse tantas por turno como aquellas que vengan señalizadas en nuestra hoja de combate.

El desarrollo de la acción

Cada contrincante efectúa su tirada de dados. El modificador obtenido, añadido a su nivel en esa habilidad, proporciona los niveles de dificultad que puede realizar cada uno

en ese turno de combate. A continuación cada contrincante marca en su hoja de combate las acciones a realizar en ese turno, entre ofensivas, defensivas y de reacción. Hay que tener en cuenta que no se pueden marcar acciones por un coste de niveles de dificultad superior al obtenido, y que una acción ofensiva repetida, realizada consecutivamente, duplica su coste en niveles de dificultad. (Si en una ronda de combate en artes marciales, realizamos una patada alta, una patada media y otra patada alta, esto nos supone un coste de $4 + 3 + 4 = 11$ niveles de dificultad. Si deseamos realizar las dos patadas altas seguidas, el coste en niveles de dificultad será de $4 + 8 = 12$, ya que repetir consecutivamente la segunda patada duplica el nivel de dificultad. Si quisiéramos realizar otra patada alta consecutiva, ésta volvería a duplicar su nivel de dificultad, con lo cual el coste en niveles de dificultad se nos quedaría en $4 + 8 + 16 = 28$).

A continuación se determina quién posee la iniciativa y el número de acciones ofensivas que se pueden realizar antes de recibir contestación.

Para ello se tira 1D6 y se añade el resultado (recuerda que los seises repiten) al nivel de cada contrincante en esa habilidad. El resultado más alto tiene la iniciativa, y la diferencia entre los resultados son el número de acciones ofensivas de que se dispone antes de recibir contestación.

Así por ejemplo, supongamos dos contrincantes: uno con nivel 11 en artes marciales, y el otro con nivel 9 en la misma habilidad. Para determinar la iniciativa se tiran los dados, obteniendo un 9 y un 2 respectivamente. La diferencia entre los totales es de $20 - 11 = 9$. El primer contrincante posee la iniciativa pasando a ser el atacante, y dispone de hasta 9 acciones ofensivas antes de pasar a

ser el defensor. Para determinar las acciones de que dispone el defensor cuando pase a ser atacante, se restan seis menos las acciones ofensivas de que haya dispuesto el contrario. Teniendo en cuenta que siempre dispondrá de un mínimo de un ataque, y que nunca podrá disponer de más ataques que el jugador que haya ganado la iniciativa.

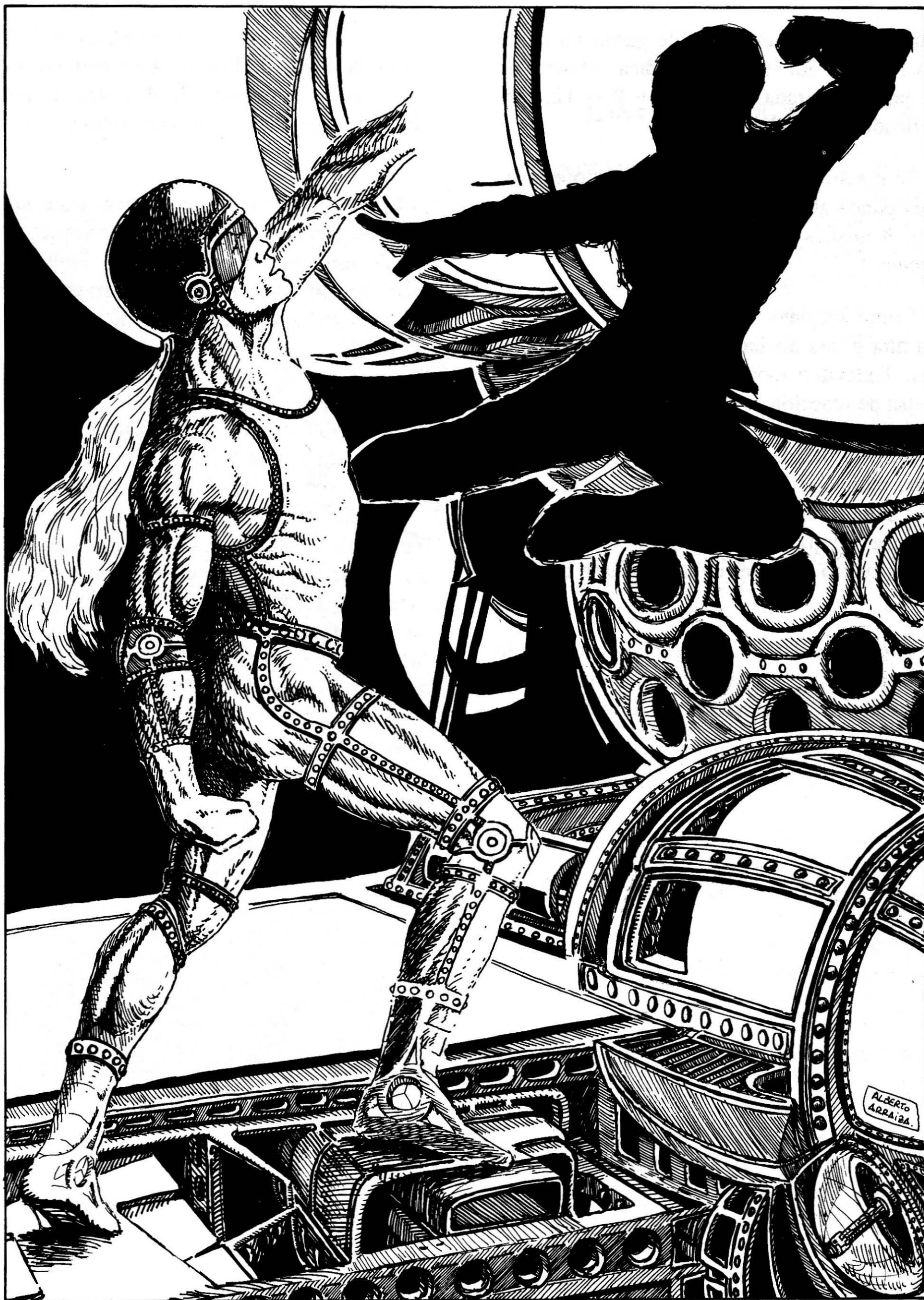
Así en el ejemplo anterior, el primer jugador dispondría de 9 ataques, a continuación el otro jugador dispondría de un ataque, y se volvería a repetir la sucesión hasta que ambos jugadores acabasen sus acciones. Si la diferencia entre los resultados de ambos jugadores hubiese sido de dos, cada jugador dispondría de dos ataques, ya que el jugador que ha perdido la iniciativa no puede disponer de más ataques que su contrario.

Si el defensor no dispone de acciones defensivas o de reacción para parar un ataque, entonces se produce un impacto. Para calcular el daño que este impacto produce, se tira 1D6 (se repiten y suman los seises), y el resultado se añade a la potencia de impacto del arma (la fuerza del personaje en la mayoría de los casos), se le resta la constitución del blanco, y se compara el resultado en la tabla de daños de cada tipo de combate. Cuando un personaje recibe un impacto que ocasiona daño, pierde todas las acciones ofensivas que le quedaran ese turno.

Ejemplo

Starved se halla en la azotea de un edificio, enfrentado a su antiguo maestro de artes marciales, al que ahora debe matar. El nivel del maestro en artes marciales es de 12. El de Starved es 10.

Ambos jugadores tiran los dados para obtener el nivel final. El maestro obtiene un 16, modificador +4, para un total de 16.



Starved obtiene un 4, decide gastar un punto de fuerza y adicionar otra tirada, obtiene un 8, para una tirada final de $4 + 8 = 12$, modificador 0, nivel total 10.

El maestro marca como acciones ofensivas dos puños altos y dos medios, lo que totalizan 8 niveles si no se realizan consecutivamente.

Como acciones defensivas marca una parada alta y una media, lo que totalizan 4 niveles. Todavía dispone de otros 4 para una defensa de reacción.

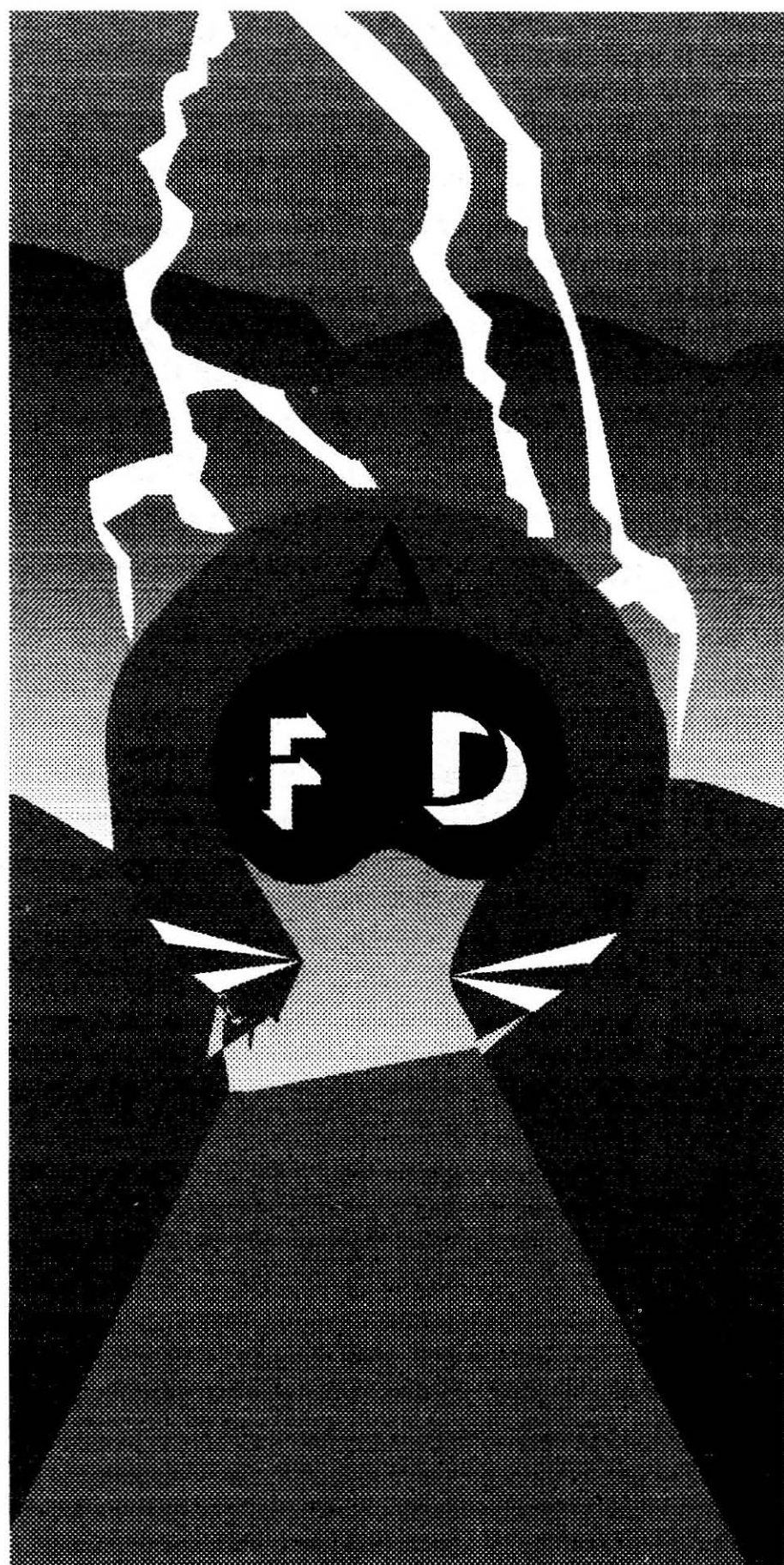
Starved decide, en vista de sus malas tiradas, renunciar al ataque. Marca como acciones defensivas dos paradas altas y una media, lo que totalizan seis niveles, y utiliza los otros cuatro restantes en una defensa de reacción.

Pasamos a determinar la iniciativa, para lo que tiran 1D6. El maestro obtiene un 1, para un total de 13. Starved obtiene un 5, su total es 15.

La diferencia entre ambos totales es de 2 a favor de Starved. Por lo tanto Starved gana la iniciativa y dispone de dos ataques antes de ser respondido por dos ataques de su maestro.

Como Starved no posee acciones ofensivas pasa su turno y llega el de su maestro, que puede usar dos de sus ataques. Emplea un puño medio y un puño alto. Starved emplea su única defensa media y una de sus defensas altas.

Nuevamente es el turno de Starved, que lo ha de ceder porque no dispone de ataques. Su maestro vuelve a atacar con un puño medio. Starved no dispone ya de ninguna parada media, por lo que utiliza su defensa de reacción. Su maestro usa su último ataque alto, al que Starved responde con su última parada alta. Como ninguno de los dos dispone de más ataques acaba esta ronda y se vuelven a repetir los pasos en el turno siguiente. Si por el contrario el maestro hubiera dispuesto de un ataque más, éste no lo hubiera podido parar Starved y le habría ocasionado un impacto, calculando el daño por el procedimiento habitual.



CAPITULO 5

LAS CARTAS DE ACCION

Las cartas de acción son una de las novedades que te ofrece el sistema de juego de Fuerza Delta. Su misión es hacer que las rondas de combate sean más reales y emocionantes. Además las cartas de acción son una ventaja adicional para los jugadores al poder ser usadas como puntos de fuerza adicionales.

Al final del libro, en el material de juego encontraras unas hojas para fotocopiar y poder hacer tus propias cartas de acción.

A pesar de ello las cartas de acción nunca han de romper el fluir dinámico de una partida de rol. Por ello, únicamente se han de utilizar si se usan con soltura y no entorpecen el transcurso de la acción.

Las cartas de acción le permiten al jugador, modificar ligeramente el transcurso de la aventura con acontecimientos inesperados. De su buen juicio depende su uso para que la partida sea más emocionante.

En caso de que se usen las cartas de acción, al principio de cada módulo y salvo anotaciones especiales, se reparten a cada jugador tres cartas de acción. En el encabezado de la carta viene indicado el uso que el jugador puede hacer de ella.

Las cartas de acción se dividen en dos grupos:

CARTAS DE TURNO: Estas cartas sólo tienen vigencia durante el turno en que son jugadas. Son reconocibles porque tienen un número impreso en la esquina superior derecha de la carta. Estas cartas sólo pueden ser jugadas si la carta superior del mazo de descarte

posee un número inmediatamente anterior o posterior al impreso en la carta.

Ejemplo: "Carta de Héroe". Puede ser usada como un punto de fuerza adicional. Te permite sumar una tirada a las dos ya realizadas, en caso de que te hayas gastado un punto de fuerza, o ser usada como un punto de fuerza en caso de que ya no te queden. Si el número impreso en la carta es un 7, sólo se puede jugar si la carta superior del mazo es un 6 o un 8.

CARTAS DE MODULO: Añaden sucesos que tienen vigencia hasta la conclusión del módulo. Son reconocibles por no tener número impreso. Estas cartas han de ser jugadas secretamente en cualquier momento de la partida, aunque el suceso que añaden a la partida no tiene por qué ser inmediato. Puede ser que el DJ considere que esa carta es contraproducente para el transcurso de la aventura y decida no darle vigencia, en ese caso el jugador será recompensado con 500 puntos de experiencia adicionales.

Ejemplo: "Carta de romance". El DJ ha de crear un romance arriesgado y apasionado para el portador de la carta.

En el espacio central, las cartas de acción te indican qué bando posee la iniciativa en cada ronda de combate, las rondas en que se ha de efectuar un chequeo de poder, sobre qué nivel de dificultad y los puntos de stress que se pierden en caso de no pasarlo.

En la parte inferior de las cartas vienen indicados los pasos que se pueden realizar en la resolución de una acción escalonada. Las acciones escalonadas poseen cuatro pasos: A, B, C, D; para completar la acción es necesario realizar consecutivamente los cuatro pasos. No se puede realizar un paso sin haber realizado los anteriores. No podemos realizar el paso C si no hemos realizado antes el A y

el B. Las cartas de acción nos indican los pasos que podemos realizar ese turno; en un turno se pueden intentar dos o más pasos si son consecutivos y se hallan aprobados ese turno (aunque el nivel de dificultad es mucho mayor); si por el contrario el paso que queremos dar no se halla aprobado debemos perder el turno.

Ejemplo: La carta marca los pasos A, B, D, si no hemos realizado ningún paso podemos intentar el paso A, o el A y el B en el mismo turno. Si por el contrario ya hemos realizado los pasos A y B, debemos perder ese turno de combate, ya que el paso C no está aprobado, y no podemos realizar el paso D sin haber realizado el C. Starved ha conseguido llegar hasta la bomba de tiempo situada en el complejo militar de base Andrómeda. Éste se halla abarrotado de gente y no queda tiempo para evacuarlo, ya que el cronómetro marca dos minutos para la explosión. Esto significa que tiene 10 cartas de acción para realizar los cuatro pasos antes de que ocurra la explosión.

El DJ indica que los cuatro pasos a realizar son:

- A) Localizar y desconectar el sensor de vibración que puede hacer que la bomba estalle ante cualquier movimiento un poco brusco.
- B) Localizar el dispositivo de tiempo entre el conjunto de engranajes.
- C) Localizar el detonador.
- D) Cortar el cable que une el detonador al dispositivo de tiempo.

Por último, en el margen inferior de la carta puede ser que vengan listados algunos eventos especiales.

Éstos pueden ser:

Problema crítico: Se trata de algún suceso imprevisto que nos imposibilita seguir la acción que estábamos realizando.

Ejemplo: En plena persecución nuestro coche se prende fuego por una pérdida de aceite, o desconectando la bomba nos hallamos con dos dispositivos y no sabemos discernir cuál de ellos es el detonador.

Complicación: Un suceso imprevisto que añade un nivel de dificultad adicional a nuestras acciones.

Ejemplo: Reventamos una rueda en plena persecución, o cuando estamos desconectando la bomba hay un apagón en las luces de la base.

Dificultad adicional: Un evento que viene a sumarse a los anteriores y complica la situación.

Ejemplo: Dos guardias de la base descubren a Starved y le disparan al confundirle con un terrorista.

Golpe de suerte: Suceso imprevisto que surge en nuestra ayuda.

Ejemplo: Un trailer que se cruza en la carretera haciendo maniobras e impidiendo el paso a nuestros perseguidores.

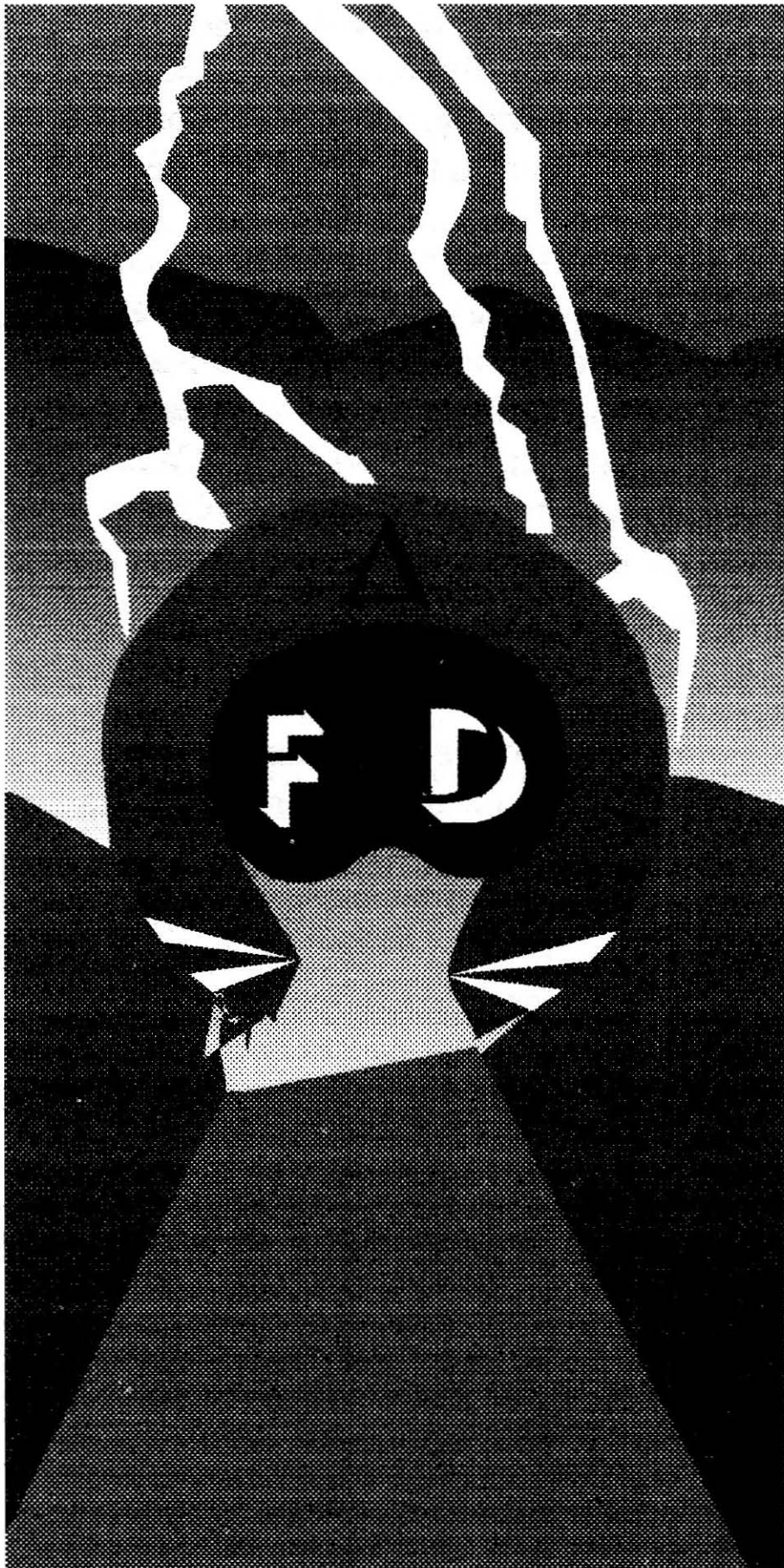


ALBERTO
ARRAIZA



CAPITULO 6

LA HISTORIA DEL UNIVERSO FUERZA DELTA



Año **5361** del Calendario Calípode. Los científicos Calípodes descubren una sustancia denominada "Gassat" en Calípode, que proporciona una fuente de energía sumamente económica. Pronto aplican esta fuente de energía a sus naves, las cuales con una mínima cantidad de Gassat son capaces de recorrer grandes distancias espaciales. La expansión de la raza Calípode da lugar al nacimiento del Universo Fuerza Delta.

Año **5371**. Las fuentes de Gassat se están acabando en Calipod. Debido a ello la flota Calípode realiza viajes más largos, en busca de planetas que puedan proporcionarle esta indispensable sustancia. Los Calípodes descubren tres núcleos de planetas a los que denominan, "Cuadrante Daroc", "Cuadrante Fátar", y "Cuadrante Fig". En el cuadrante Daroc descubren tres planetas ricos en Gassat, Úligan, Fanas, y Ahín. La extracción masiva de esta sustancia supone la muerte de estos tres planetas y de toda materia viva que los habitaba.

En el Cuadrante Fig descubren cuatro planetas habitados por una apacible raza a la que denominan "Fígür". Los Fígür se comunican mentalmente con los Calípodes, a consecuencia de lo cual pronto nacen unas relaciones sumamente cordiales entre ambas razas. Los Fígür tienen una sociedad compuesta de pequeños poblados familiares. La tecnología es prácticamente inexistente. Ello es debido a su poder de comunicación mental que hace innecesarias otras formas de comunicación, y a su capacidad de mover objetos mentalmente que hace innecesarias las herramientas. Los Fígür no conocen la violencia y

no poseen ningún tipo de arma. Los Fígür intentan enseñar a usar sus poderes mentales, pero éstos no consiguen alcanzar el suficiente grado de concentración, haciendo todo intento prácticamente nulo.

Año 5372. Dos nuevos planetas son descubiertos. Se hallan poblados por una raza de gigantes musculosos, los Fórnor. Son sumamente recelosos y violentos. Debido a ello y a su escaso nivel tecnológico (sus armas son espadas y hachas), los Calípodes deciden usarlos como mano de obra barata. Empieza una matanza que produce cantidades ingentes de Fórnor en cautividad. Los Fórnor no aguantan la cautividad, se niegan a trabajar y luchan hasta la muerte en las minas. Debido a los problemas que ocasionan, los Calípodes deciden olvidarse de dar cualquier utilidad a esta raza. Sin embargo los Fórnor no olvidan, tienen una deuda que pagar a los Calípodes, y empiezan una carrera tecnológica con todo lo que han visto y aprendido de los Calípodes.

Año 5381. Un nuevo cuadrante es descubierto. Está compuesto de seis planetas. Tres de estos planetas se encuentran muy próximos entre sí, y están poblados por una raza guerrera y orgullosa, los Aldebaranes. Esta raza se halla tecnológicamente bastante avanzada y dispone de una pequeña flota de naves espaciales capaces de recorrer cortas distancias. La poderosa flota Calípode consigue destruir sin ningún problema a la flota Aldebarán. En la superficie de los planetas las cosas no son tan fáciles, las bases Calípodes son asaltadas una y otra vez por los fieros Aldebaranes. Esta guerra de guerrillas se perpetúa durante tres años.

Año 5384. Se firma un tratado de paz entre Calípodes y Aldebaranes. En los términos del tratado se deja el gobierno de los planetas en poder de los Aldebaranes, pero se permi-

te la instalación de bases Calípodes. Lo que permite a esta raza seguir explorando el universo.

Año 5394. Durante diez años los Aldebaranes han aprendido concienzudamente de la tecnología Calípode. En riguroso secreto han construido una flota espacial de alta tecnología. El objetivo de esta flota es contactar con los Fórnor por un trayecto alternativo.

Año 5395. La flota Aldebarán inicia su viaje hacia los planetas Fórnor. En su trayecto alternativo descubren un pequeño planeta habitado, cuya atmósfera es sumamente rica en Gassat, lo denominan Al-Ijhan (Camino de la Luz). Los habitantes de este planeta lo conocen como planeta Tierra, y al Gassat lo denominan Ozono. Ese mismo año la flota Aldebarán alcanza los planetas Fórnor.

Año 5396. Los servicios de inteligencia Calípode avisan de una peligrosa alianza entre Fórnor y Aldebaranes. Los científicos Calípodes empiezan a investigar en una poderosa arma, los "Bioguerreros", máquinas de metal con código genético propio programadas para matar.

Año 5397. Betl Stromg, científico Calípode, diserta ante el consejo científico. Su teoría se basa en el descubrimiento de una sustancia sináptica localizada en el cerebro de los Fígür, con la cual, según Stromg, se podría desarrollar el poder de translación espaciotemporal. Para continuar con sus experimentos solicita un gran número de Fígür.

Año 5398. Empieza el cautiverio y matanza de una cantidad ingente de Fígür para la consecución de la apreciada sustancia. Debido al carácter pacífico de esta raza, no oponen la mínima resistencia a su matanza en masa. Aldebaranes y Fórnor unen sus escasas fuerzas en un intento desesperado de parar a los

Calípodes. Comienza la más cruenta guerra que haya contemplado jamás el universo. El ejército Calípode, más poderoso y avanzado tecnológicamente, se ve sin embargo superado en una proporción numérica de tres a uno por el ejército combinado. Para remediar este hecho y aun hallándose en fase de prueba, los Calípodes deciden utilizar los bioguerreros. Esta destructiva arma pronto inclina la balanza a favor del bando Calípode, a pesar de los valerosos ataques suicidas de Fórnor y Aldebaranes.

Consciente del inmenso peligro que para su raza representa su poder, un joven Fígür llamado Kyo Felton, decide hacer algo para la salvación de su raza. Crea el Grupo Delta, formado por jóvenes Fígür, que actúa como receptor de la energía psíquica de todos los miembros de su raza. Tal cantidad de energía acumulada en sus mentes hizo estallar sus cerebros, pero a partir de ese instante ya no fue posible extraer la sustancia sináptica del cerebro de ningún individuo Fígür. Eliminada la causa del conflicto, todo parece indicar el final de la guerra. Por desgracia los bioguerreros empiezan a desobedecer ordenes y a actuar por cuenta propia. Se apoderan de gran cantidad de naves de las tres razas, y se revelan con el propósito de esclavizar a sus creadores. Ante la gravedad de este problema se crea una alianza entre las tres razas, con el propósito de acabar con las máquinas de guerra. Cuando la guerra acaba, las tres razas firman un tratado de paz, quedando el uso de los androides completamente prohibido. De este tratado surge también la creación del Consejo Rector Espacial, cuya finalidad será dirimir las disputas entre las superpotencias.

Dicen algunos que el sacrificio del Grupo Delta creó una reacción extraña en el carácter de los Fígür, y que a raíz de ello, algunos Fígür empezaron a interesarse por los

hechos que acontecen en el Universo. También se dice que la energía del Grupo Delta se proyectó al Universo, y que en algún lugar de la Galaxia se condensó en un objeto poderoso que será encontrado por un grupo de elegidos y salvará el Universo de la destrucción.

Año 5400. La guerra ha supuesto un gran coste para todas las razas. Las reservas de Gassat se hallan en un estado lamentable. La Tierra ha sido considerada hasta ahora un almacén de esta sustancia, debido a que su extracción significaría la muerte del planeta. La Confederación Calípode presenta un informe ante el Consejo Rector Espacial para la evacuación de una pequeña parte de la raza que habita el planeta, y la posterior extracción de Gassat en el mismo. El Consejo pospone su decisión, dando así lugar a una "guerra fría" política. Como consecuencia nace Fuerza Delta, con el objetivo de desmembrar la siniestra tela de araña que sobre el Consejo y sobre la Tierra se cierne.

Año 5401. La situación es crítica. Las presiones sobre el Consejo Rector Espacial son tremendas. Ese mismo año, una pequeña nave mercante, tripulada por seis miembros pertenecientes a Fuerza Delta, descubre cinco nuevos planetas inmensamente ricos en Gassat. Estos planetas presentan una diferencia fundamental con respecto a la Tierra, la sustancia se halla en el corazón de los planetas, no en su atmósfera, con lo cual la extracción no significa la destrucción de los mismos. Ese mismo año se firma un tratado entre las superpotencias para los derechos de extracción en los planetas Gassat.

Año 5402. La Tierra y la raza humana son admitidas en la Confederación Espacial, empezando una nueva etapa en la historia de la raza humana.

Año 5437. Momento actual del Calendario Calípode; según el calendario terrestre es el año 2081. La Tierra se ha conservado tal y como se hallaba en el año 2046, año de su integración, en recuerdo de los peligros por los que pasó. El Consejo Rector Espacial tiene ahora su sede central en la Tierra, en una ciudad llamada Roma. La moneda oficial en el Universo se denomina Kyo, en memoria del héroe Fígür. El idioma común es el Calípode. La raza más numerosa, la humana. El Universo sigue siendo una incógnita llena de secretos por desvelar.

Características psicológicas predominantes en las razas:

Aldebarán: Son seres sumamente altivos y orgullosos. Se consideran reyes y amos del Universo, y consideran a las otras razas como inferiores. Son amantes de la belleza y la perfección. Son agresivos y apasionados, pero sumamente distantes. Son muy obsesivos y vengativos, si se autoimponen un objetivo no descansarán hasta lograrlo. La sociedad aldebarán es una sociedad sumamente estandarizada, con clases sociales herméticamente definidas, y en la cual no se tiene en consideración a las mujeres. Se gobiernan por grandes señores feudales, amos y señores de todos sus siervos. El Aldebarán tiene un código del honor estricto, centrado en la sinceridad, la obediencia a su señor, y el cumplimiento de sus obligaciones.

Fígür: Son seres sencillos, alegres y felices. Niegan toda importancia a los bienes materiales y se rigen por impulsos afectivos. Son sumamente amables y agradecidos. Perdonan y comprenden todo mal que se les pueda hacer, aunque sienten gran dolor ante el sufrimiento ajeno. La amistad de un Fígür es el mejor de los regalos.

Calípode: Son seres sumamente vitales, movidos por una descomunal curiosidad. Siempre están investigando nuevos campos. Los Calípodes no poseen moral, no juzgan sus actos ni los de los demás. Un Calípode no conoce el significado de la palabra venganza. Sumamente joviales son muy dados a las juergas y bromas, que aceptan con agrado. Por otro lado son sumamente inteligentes, y se entregan de lleno al objeto de su atención. Poseen un extraño sentido de la amistad, y no hay nada que nieguen a un amigo.

Fórnor: Son seres trabajadores y constantes. Son sumamente radicales, todo lo ven en términos de bueno o malo. Son muy agradecidos y temiblemente vengativos. Lentos de pensamiento y movimiento son como una tormenta cuando estallan en cólera.

LIBRO DEL DIRECTOR



CAPITULO 7

LA ORGANIZACION FUERZA DELTA

Fuerza Delta es una organización secreta. Cada miembro es designado por un nombre en clave, y sólo conoce los nombres en clave de los otros miembros de la organización. No se sabe que esta organización posea ninguna sede ni base. Para reconocerse entre sí los miembros de Fuerza Delta poseen un código que se basa en su capacidad psíquica de proyectar la imagen de la letra delta. Dependiendo de la sección a la que pertenece el personaje, la imagen sera del color correspondiente a la sección. Dependiendo de la graduación del personaje proyectará un determinado número de letras delta.

La graduación en Fuerza Delta es la siguiente, en orden de menor graduación a mayor:

Hurón

Lobo

Águila

Tigre

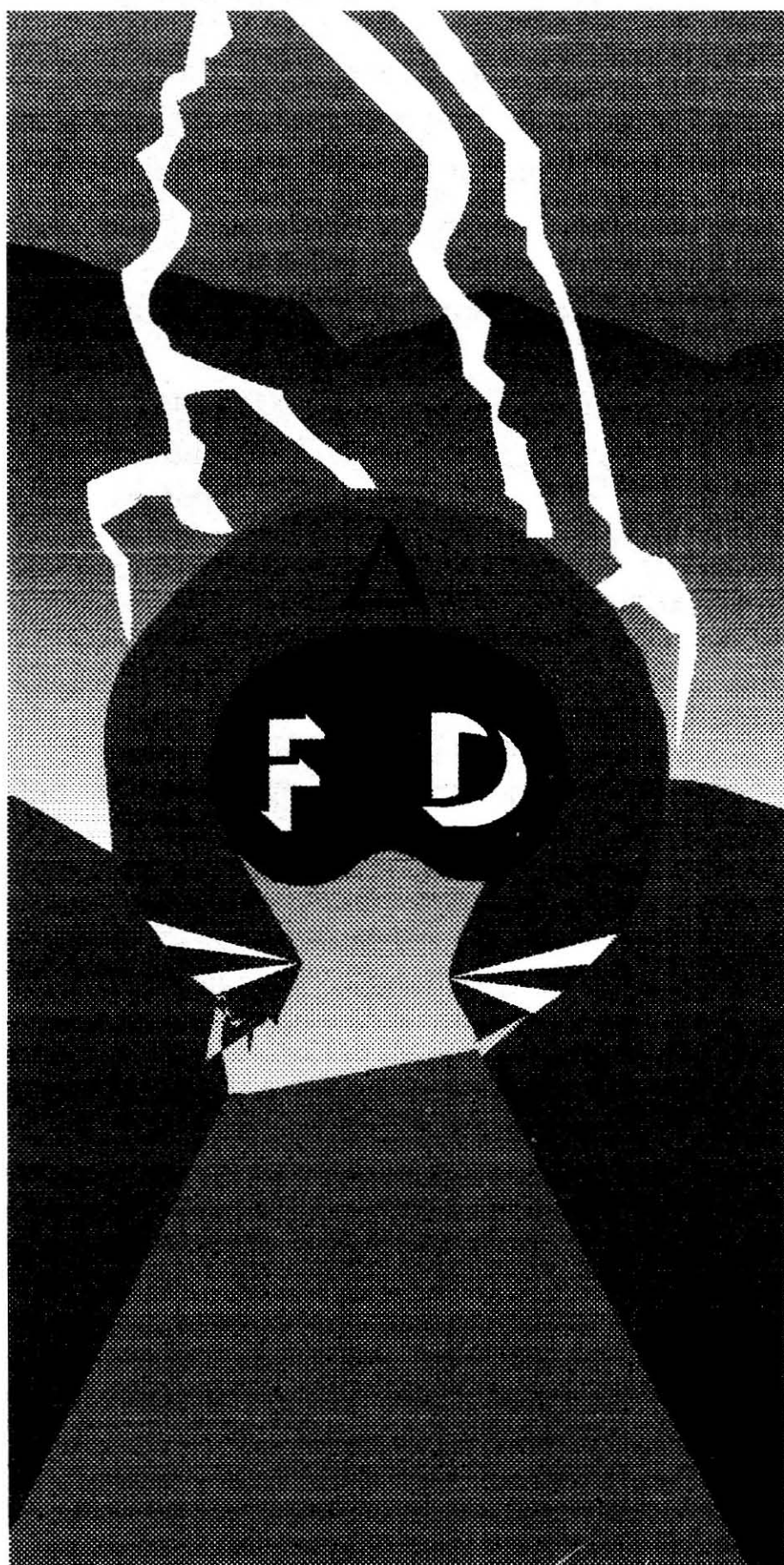
Tiburón

Halcón

Pantera

Se sabe que en cada sección hay un único "pantera", y que los cinco panteras forman el Consejo Rector de Fuerza Delta.

La capacidad que poseen los miembros de Fuerza Delta de proyectar la imagen de la letra delta, es debida a una sustancia que se inyecta periódicamente, y de forma secreta,



a los miembros de la organización en los diversos chequeos médicos que han de pasar.

El método de ascensión dentro de la organización viene dado por los niveles de entrenamiento en habilidades, que son necesarios para alcanzar el siguiente grado.

Así, para ascender de Hurón a Lobo es necesario poseer una habilidad a nivel 4 de entrenamiento, dos habilidades a nivel 3, y tres habilidades a nivel 2.

Para ser Águila es necesario poseer una habilidad a nivel 5, dos a nivel 4, tres a nivel 3, y tres a nivel 2.

Para ascender a Tigre será necesario poseer una habilidad a nivel 6, dos a nivel 5, tres a nivel 4, tres a nivel 3 y tres a nivel 2.

Para ser Tiburón es necesario alcanzar una habilidad a nivel 7, dos a nivel 6, tres a nivel 5, tres a nivel 4, tres a nivel 3, y tres a nivel 2.

Para llegar a Halcón es necesario tener una habilidad a nivel 8, dos a nivel 7, tres a nivel 6, tres a nivel 5, tres a nivel 4, tres a nivel 3, y tres a nivel 2.

La única forma de llegar a ser Pantera es como recompensa final de campaña. Es decir ese personaje ya no puede ser jugado por ningún jugador, aunque puede aparecer como personaje no jugador, para dar un toque de colorido.

Este ascenso de los personajes será debido a los puntos de experiencia obtenidos tras la conclusión de la partida.

Los módulos de Fuerza Delta estarán divididos en cuatro capítulos, cada uno de ellos pensado para una duración de juego aproximada de entre tres y cinco horas. Esto per-

mite llevar el módulo en cómodas sesiones de juego acabadas en los momentos oportunos. Como Fuerza Delta es un juego dinámico y de acción, al final de cada capítulo llega la repartición de recompensas a los personajes.

Los puntos de experiencia a otorgar tras cada sesión de juego dependen de la valoración que el personaje de cada jugador le merezca al DJ.

Un baremo aproximado sería el siguiente:

Pésimamente	500 puntos
Mal	750 puntos
Bien	1000 puntos
Muy Bien	1200 puntos
Excelente	1500 puntos

A la hora de otorgar puntos de experiencia procura que no haya grandes diferencias, ya que ello puede herir susceptibilidades entre los jugadores.

Para valorar el papel de cada personaje te aconsejamos que tengas en cuenta factores como:

A) La seriedad con que el jugador asume su personaje. Detalles significativos pueden ser: el llamar a los otros jugadores por el nombre de sus personajes, tomar notas de los nombres y hechos importantes que ocurren durante la aventura...

B) El dinamismo con que el personaje ha sido llevado. Personajes activos siempre en busca de información y acción.

C) Ideas ocurrentes, ingeniosas y divertidas. Personajes que desentrañan claves importantes para la resolución de la intriga, o personajes que hagan reír al resto del grupo.



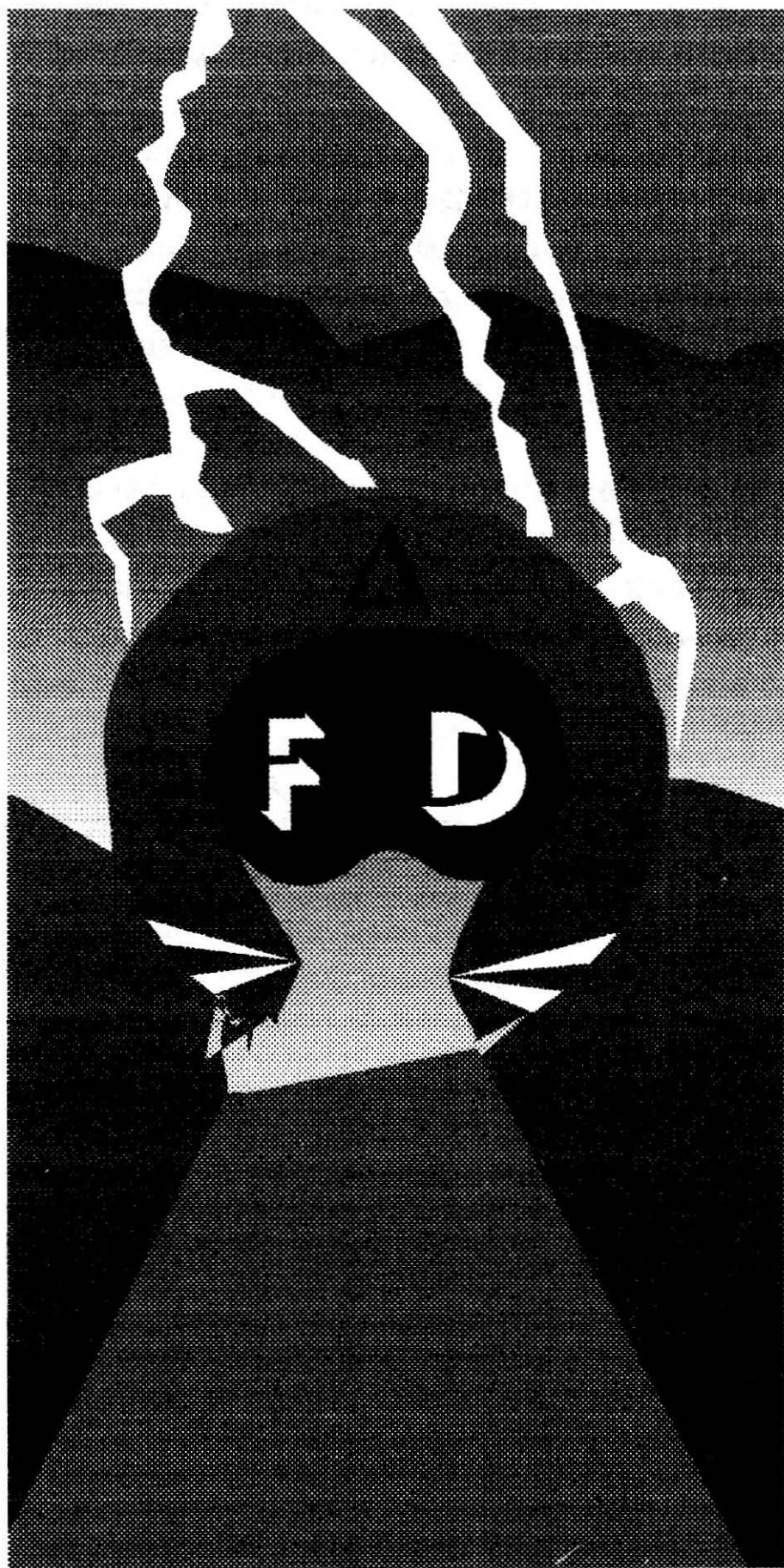
Estos puntos de experiencia pueden acumularse sin llegar a tener límite de acumulación. O bien pueden ser gastados en subir niveles de entrenamiento en aquellas habilidades que haya realizado con éxito durante la partida, o en habilidades enseñadas por otros personajes.

Por último al final de cada módulo, tras la conclusión de los cuatro capítulos, y como preparación para el siguiente, reparte una

carta de acción y un punto de fuerza adicional a cada personaje. Esta recompensa puede ser acumulativa, es decir, se otorga aunque el personaje tenga ya tres cartas de acción, o cuatro o más puntos de fuerza.

De todas formas no seas excesivamente generoso repartiendo cartas de acción y puntos de fuerza, ya que éstos son una recompensa, y como tal ha de estar bien dosificada.





CAPITULO 8

HABILIDADES

En este capitulo vamos a intentar explicarte en qué consisten las habilidades principales, y el uso que de cada una de ellas se puede hacer.

Habilidades de Destreza.

Acrobacias: Esta habilidad hace referencia a la capacidad de realizar saltos espectaculares que nos posibiliten salvar obstáculos o grandes distancias. Esta habilidad se puede usar para reducir el nivel de daño en caídas (de grandes alturas o vehículos en marcha), o para realizar desplazamientos circenses (de un vehículo en marcha a otro, de un emplazamiento alto a otro, etc). No tiene gran validez en combate.

Montar Animales: Capacidad para gobernar y controlar animales de monta.

Esquivar: Es la capacidad defensiva en combate de realizar maniobras con el fin de evitar los impactos de nuestro enemigo. Esta habilidad tiene dos aspectos, el activo y el pasivo. El aspecto activo se realiza de forma consciente, teniendo que ser previamente indicado por el jugador y necesitando de una tirada de dados para su resolución (desplazarse rodando de un parapeto a otro, etc). El esquivar activo se considera una acción y nos ocupa una ronda de combate, esa ronda de combate no podremos realizar ninguna otra acción. El modificador mínimo obtenido en una tirada sobre esquivar activo será de cero, si obtenemos un modificador negativo, éste se transformará inmediatamente en modificador cero. Dicho de otra forma: esquivando activamente no podemos obtener menos nivel que esquivando pasivamente. El aspecto pa-

sivo hace referencia al acto intuitivo de esquivar, no se considera una acción, con lo cual nos posibilita realizar otra acción durante nuestra ronda de combate. El nivel que poseamos en la habilidad constituirá la dificultad base de nuestro enemigo para impactarnos.

Armas de fuego: Capacidad para manejar e impactar con todo tipo de armas de fuego ligeras (pistolas, rifles, subfusiles, etc).

Abrir cerraduras: Capacidad de abrir con las herramientas adecuadas todo tipo de cerraduras, tanto mecánicas, como electrónicas, digitales, o de cualquier tipo.

Armas de cuerpo a cuerpo: Capacidad para manejar e infligir daño con armas contundentes o cortantes usadas en combate cuerpo a cuerpo (cuchillos, porras, espadas, la culata del rifle, etc).

Armas arrojadizas: Capacidad de manejar e impactar con armas de tipo arrojadizo (flechas, dagas, lanzas, boomerang, etc).

Ocultarse: Hace referencia a la habilidad de pasar desapercibido, camuflarse, o buscar el mejor sitio donde esconderse. También hace referencia a la capacidad de usar las sombras y objetos existentes para desplazarse sin ser visto.

Artes marciales: Habilidad de combate en el cual se usa como arma nuestro cuerpo. Existen varios tipos de artes marciales, intentar tratarlos todos sería un arduo trabajo que conllevaría la publicación de un libro propio. Por lo tanto, en principio, la tratamos como una habilidad general, pero en posteriores ampliaciones iremos desgranando una a una las más significativas. El combate de Artes marciales produce más daño que el combate cuerpo a cuerpo, por ello utilizamos una ta-

bla diferente de daño para cada tipo de combate. **Esta habilidad no puede ser usada si el personaje no la posee.**

Movimiento silencioso: Capacidad de deslizarse por todo tipo de superficies aprovechando los ruidos de nuestro entorno para hacer nuestro movimiento lo más imperceptible posible.

Cuerpo a cuerpo: Hace referencia a la habilidad de combatir sin armas. El daño producido en este tipo de combates vendrá condicionado por la fuerza del individuo y los modificadores obtenidos.

Vehículos aéreos: Esta habilidad hace referencia a la capacidad de pilotar cazas aéreos y vehículos similares. **Esta habilidad no puede ser usada si no poseemos dicha habilidad, o la habilidad de vehículos espaciales.**

Vehículos terrestres: Habilidad para realizar maniobras arriesgadas en vehículos que se desplazan sobre superficies terrestres (automóviles, motocicletas, etc).

Vehículos espaciales: Capacidad de pilotar vehículos diseñados para realizar recorridos interplanetarios. Fundamentalmente hace referencia a vehículos de combate (o cazas espaciales) y a pequeños cruceros o naves mercantes interplanetarias. Esta habilidad nos faculta para pilotar vehículos aéreos aun sin poseer dicha habilidad. **Esta habilidad no puede ser usada si no se posee.**

Vehículos marítimos: Habilidad de pilotar vehículos a motor que se desplazan sobre superficies líquidas.

Armas pesadas: Entrenamiento y capacitación para manejar armas de fuego de gran calibre y poder destructivo. Esta habilidad

hace referencia al manejo de morteros, bazookas, lanzamisiles, cañones antiaéreos, etc.

Habilidades de Poder.

Interrogar: Esta habilidad hace referencia al entrenamiento en tácticas y actitudes destinadas a conseguir información de una persona que no desea revelarla. Puede ser usada para obtener información casual y pacíficamente de genta de la calle. No requiere forzosamente el uso de la violencia.

Fuerza de voluntad: La fuerza de voluntad es una capacidad del intelecto que también puede ser entrenada mediante diversas técnicas. Esta habilidad permite llegar a nuestros personajes más allá de sus límites físicos. Es utilizable como defensa activa contra habilidades como interrogar, persuasión y seducción. También es aplicable cuando nuestros puntos de shock, o de stress llegan a cero. Esto viene estensamente tratado en el capítulo dedicado al combate.

Descubrir: Se trata más bien de una capacidad intuitiva de cerciorarse de hechos casuales o de objetos y pistas aparentemente irrelevantes.

Actuar: Es la capacidad de nuestro personaje de interpretar papeles completamente diferentes del suyo. Esta habilidad se halla sumamente ligada a la credibilidad habitual de nuestro personaje. Esta habilidad se usa también siempre y cuando nuestro personaje desee mentir, y de su éxito dependerá la credibilidad de nuestra mentira.

Sexto sentido: Es la capacidad de cerciorarse de las situaciones de peligro por pequeños datos aparentemente irrelevantes (un roze, el desplazamiento de una sombra, etc).

Habilidades de inteligencia.

Análisis de datos: Capacidad de buscar, analizar y correlacionar datos y hechos que puedan proporcionarle a nuestro personaje información relativa a la aventura. Esta habilidad se usa en registros, y búsqueda de información por medio de documentos. Es más la capacidad de reconocer lo realmente importante entre toda la información que recibimos.

Primeros auxilios: Conocimientos médicos básicos aplicables a nuestros personajes en combate. Esta habilidad no puede ser realizada sobre si mismo.

Idiomas: Capacidad de hablar otros idiomas. Esta habilidad ha de ser comprada para cada idioma adicional que queramos hablar. **Esta habilidad no puede ser usada si no la poseemos.**

Informática: Habilidad en el manejo, manipulación y extracción de información en ordenadores y computadoras.

Mecánica: Capacidad de solucionar problemas mecánicos. Éstos pueden ser relativos a los cuatro tipos de vehículos mencionados, por lo tanto se ha de especificar en qué tipo de vehículos se halla uno especializado.

Medicina: Conocimientos de medicina superior. Esta habilidad proporciona a nuestro personaje para realizar cualquier tipo de operación siempre que disponga del material adecuado. **Esta habilidad no puede ser usada si no se posee.**

Electrónica: Conocimientos en alta electrónica y electricidad de nuestro personaje. Esta habilidad se usa para desconectar alarmas y otros sistemas de seguridad. **Esta habilidad no puede ser usada si no se posee.**

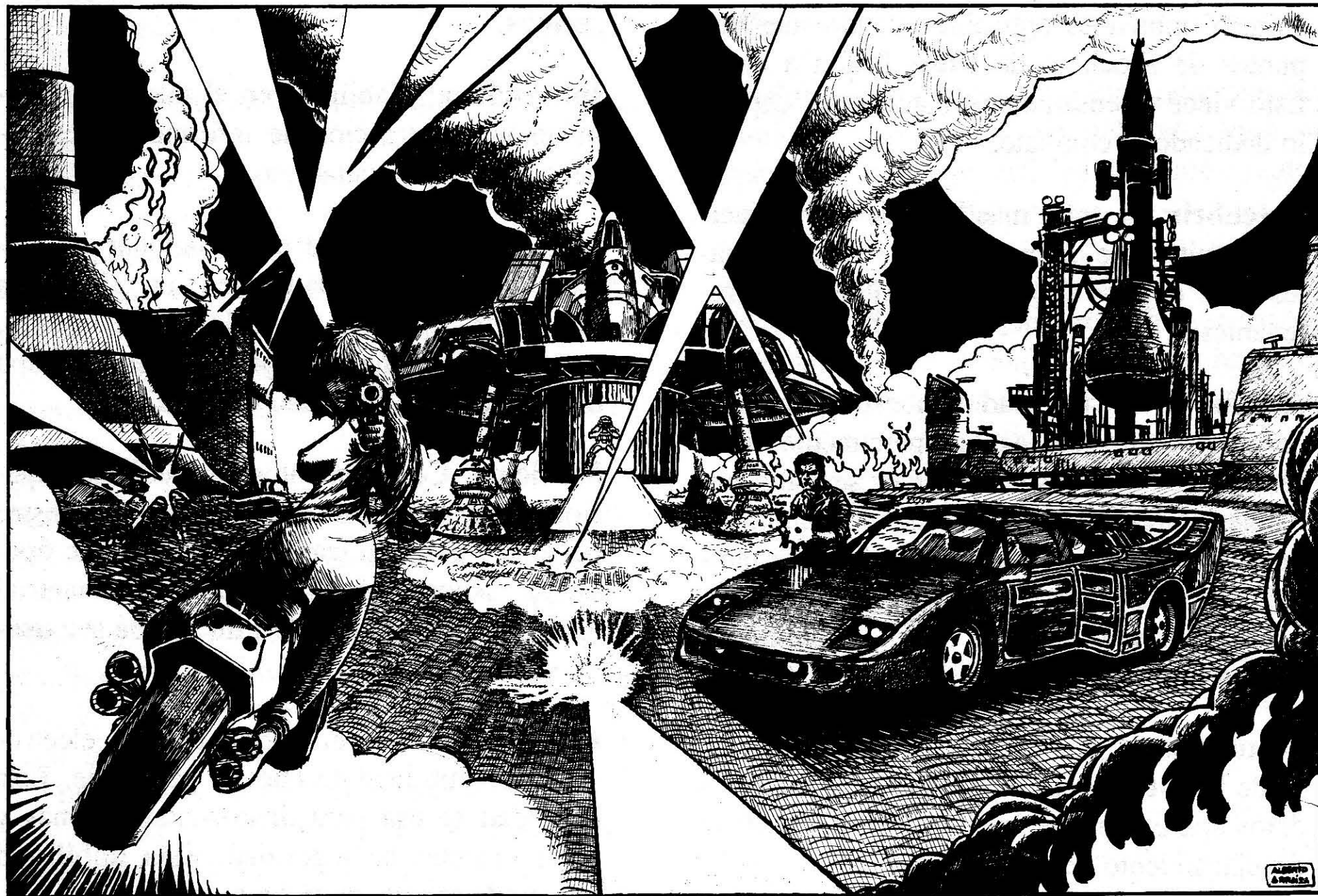
Ciencia: Conocimientos de nuestro personaje en uno de los restantes campos científicos (antropología, arqueología, biología, historia, etc). Hay que especificar a que campo se refieren nuestros conocimientos científicos. **Esta habilidad no puede ser usada si no se posee.**

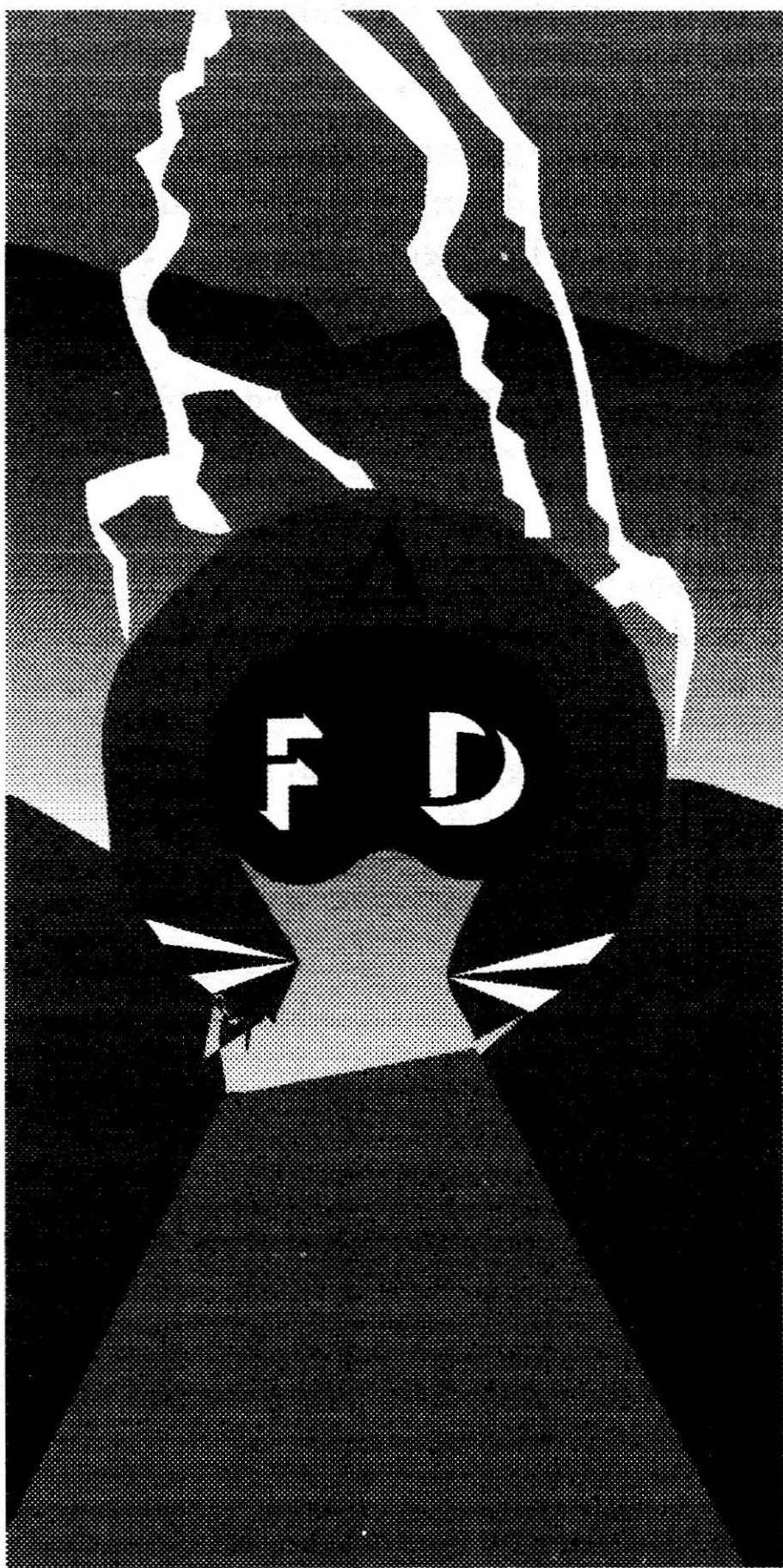
Habilidades de Carisma.

Sedución: Facultad de dominar a otro personaje por medio de la atracción física. Con esta habilidad se puede extraer información, u obligar a la persona seducida a realizar actos que voluntariamente no hubiera realizado. Cuanto más en contra de la voluntad del

personaje seducido vayan los actos a realizar, más nivel de dificultad se habrá de superar con esta habilidad. Esta habilidad posee todo un ritual o serie de pasos a dar por el personaje, que vienen explicados en el capítulo dedicado al combate.

Persuasión: Capacidad de por medio de la simpatía y la oratoria convencer a otro personaje de realizar algo contrario a su voluntad o de revelar información. Cuanto más contraria a la voluntad del personaje seducido sea la acción a realizar, más nivel de dificultad habrá de superarse con esta habilidad.





CAPITULO 9

COMBATES Y PERSECUCIONES

En un juego de acción como Fuerza Delta, los combates y persecuciones son los momentos más difíciles de llevar para el DJ. Esto es debido a que son los momentos de más intensidad en la aventura, en los que todos los personajes quieren realizar acciones al mismo tiempo, y que han de resolverse con soltura y celeridad para que no se hagan lentos y aburridos. En combates y persecuciones ha de crearse un clima de tensión e incertidumbre (los personajes están arriesgando sus vidas), y hay que resolverlos de la forma más realista posible. Para ello hay que manejar una serie de conceptos y tablas que vamos a analizar en este capítulo.

El sistema de Fuerza Delta ha sido creado para representar con el mayor realismo posible la tensión de estos instantes. Te advertimos que sin embargo las armas tienen un poder menos destructivo del que tendrían en esta realidad ficticia. Ello es debido a que los personajes se van a ver envueltos demasiado a menudo en situaciones de peligro, y si el armamento conservara su poder letal real, la vida de un personaje en Fuerza Delta sería excesivamente breve.

Te vamos a proporcionar toda una serie de opciones para incluir en estos momentos que irán proporcionando mayor realismo y tensión a tus persecuciones y combates. Pero alto: es preferible sacrificar un poco de realismo para conseguir dinamismo en la acción. Si el incluir todas las reglas y opciones que te proporcionamos hacen que estas acciones sean demasiados lentas, suprime aquéllas que más dificultades te ocasionen, y ya las introduciras a medida que la experiencia os pro-

porcione a ti y a los jugadores soltura en la resolución de combates y persecuciones.

Fuerza Delta está pensado para ser sobre todo un juego dinámico.

Resolución esquemática de una ronda de combate.

Llevando como director una partida de rol uno se encuentra a menudo con situaciones en las que todos los jugadores quieren realizar acciones a la vez. Estas situaciones coinciden habitualmente con los momentos de acción y peligro. Para solucionar estos momentos de caos, dar a todos los jugadores oportunidad de realizar acciones y divertirse, y aproximar lo más posible la ficción del juego a la realidad, hemos estructurado el transcurso de la acción en turnos. Cada turno dura doce segundos en la ficción de los personajes. En el transcurso de un encuentro habrás de ir resolviendo turno tras turno hasta la completa resolución del encuentro.

El esquema y pasos a dar en cada turno son los siguientes:

1. Descripción breve pero detallada de la situación, o de los elementos o circunstancias que hayan cambiado con respecto al turno anterior. Los jugadores han de estar bien informados para imaginarse la situación y que el juego sea más vívido.
2. A continuación preguntas a los personajes cuál va a ser su acción ese turno (ofensiva o defensiva) generando un nivel de dificultad para todas las acciones ofensivas.
3. Resolución de las defensas activas (tirarse rodando por el suelo, parapetarse, correr en zig-zag, etc). El total generado constituirá el nivel de dificultad para acertar a dicho personaje. Cuando realizamos una defensa activa

el modificador mínimo obtenido será 0, los modificadores negativos se ignoran.

Los personajes que realicen acciones ofensivas tendrán un nivel de dificultad para que les acierten igual a su defensa activa más los modificadores de situación (parapetos, distancias, etc).

4. Levantar la carta superior del mazo de acción para determinar qué bando tiene la iniciativa y los eventos especiales durante la ronda de combate si es que los hubiera.
5. El bando con la iniciativa efectúa sus tiradas.
6. Anuncias qué acciones han tenido éxito y los efectos de esas acciones, deteniendote en las oportunas descripciones cuando la espectacularidad de la acción lo requiera.
7. A continuación el bando que perdió la iniciativa efectúa sus tiradas.

Estos pasos has de ir repitiéndolos turno tras turno hasta completar el encuentro. En todos los turnos has de determinar qué bando posee la iniciativa y los eventos especiales.

Tabla de resultados.

Esta tabla nos proporciona el nivel de éxito que hemos obtenido al realizar una acción, y si esa acción ha sido lo suficientemente espectacular como para detenernos en descripciones de la misma.

El nivel de éxito obtenido se halla de sustraer el nivel de dificultad exigido del nivel total obtenido por el personaje.

Hay cinco categorías de éxito:

Mínimo: El personaje realiza la acción apuradamente.



Común: No merece la pena detenerse en descripciones.

Notable: Merece una breve descripción de los hechos.

Sobresaliente: Hay que poner un ligero énfasis en el éxito y la descripción de la acción.

Espectacular: Alto: detén el habitual transcurrir de la acción y haz una descripción paso a paso de la misma, recreandote en todo tipo de detalles, como si de una imagen cinematográfica enfocada desde varias camaras se tratara.

Supongamos que uno de los personajes se halla rodeado y tiene que efectuar con su motocicleta un salto sobre un extenso precipio. La dificultad exigida es 14 y obtiene un nivel total de 25. Se trata de una acción espectacular. Describe cómo el personaje apoya la bota sobre el asfalto y realiza un derrape enfilando el precipio. Su guante bajando la visera del casco. Los destellos del sol sobre la moto. La rueda trasera patinando al dar gas a tope. El puño cerrado sobre la maneta del acelerador. El precipio acercándose en etapas. La rueda delantera saliendo disparada hacia el cielo. El sol cegando la vista del personaje. El gesto de rabia y frustración del enemigo. La toma de contacto con el suelo al otro lado del precipio. La frase lapidaria del enemigo.

Tabla de resultados

Diferencia	Exito
+0	Mínimo
+1-+2	Común
+3-+5	Notable
+6-+8	Sobresaliente
+9 o más	Espectacular

Acciones por ronda.

En cada ronda de combate cada personaje puede realizar una acción. Fundamentalmente existen dos tipos de acciones, acciones defensivas y acciones ofensivas.

Las acciones defensivas hacen referencia a defensas activas y acciones de maniobra. Las defensas activas se basan en nuestra habilidad de esquivar, y para su resolución hay que generar un total sobre dicha habilidad, modificador mínimo +0.

Las acciones de maniobra consisten en buscar parapeto, ocultarse, etc. Para averiguar la distancia que un personaje es capaz de recorrer en un turno, se efectúa una tirada y se aplica el modificador correspondiente a su fuerza. El nivel total multiplicado por cinco serán los metros recorridos en un turno. Así un nivel de 20 serán 100 metros, y un nivel de 12 serán 60 metros.

Acciones ofensivas son acciones de ataque al enemigo, y pueden ser las siguientes:

Atacar: Intento de impactar e infligir daño en el enemigo.

Apuntar: El personaje pierde esa ronda apuntando a un blanco, pero posee un +3 al nivel total generado el turno siguiente contra ese blanco.

Ataque vital: Es un ataque dirigido contra un punto crítico o vital de nuestro enemigo. Supone un nivel de dificultad de +5 para impactar, sin embargo los niveles de heridas obtenidos por el impacto se aumentan en dos. Si el nivel de dificultad requerido para impactar a nuestro enemigo es de 14, la dificultad para impactarle en un blanco vital será de 19. Una herida leve pasaría a seria, herida

grave a mortal, y herida seria a la muerte instantánea.

Cubrir localización: El personaje cubre con su arma una zona (una puerta, un pasillo, una esquina). Si un enemigo irrumpe en esa zona el personaje tiene siempre la iniciativa, y añade un +3 a su nivel total generado como si hubiera estado apuntando un turno.

Combates de "melee".

En el libro del jugador explicábamos con detenimiento la forma de resolver este tipo de combates, que incluyen los combates cuerpo a cuerpo, de artes marciales y con armas de cuerpo a cuerpo. Estos tres tipos de combate tienen una tabla diferente de daño. A continuación pasamos a detallarte y explicar cada una de las tablas.



Tabla de daño de combates cuerpo a cuerpo.

Resultado	Heridas	Shock
1		1
2		2
3		3
4		4
5		5
6		6
7		7
8		8
9		9
10	Leve	10
11	Leve	11
12	Leve	12
13	Leve	13
14	Grave	10
15	Grave	11
16	Grave	12
17	Grave	13
18	Seria	10
19	Seria	11
20	Seria	12
21	Mortal	10
22	Mortal	11
23	Mortal	12
24	Muerto	

Como vemos el daño producido por un impacto viene representado por dos tipos de daño, los puntos de shock que ese impacto nos hace perder, y el nivel de herida que nos ocasiona en caso de que así sea. Así un resultado de 8 nos ocasiona la pérdida de 8 puntos de shock, mientras que un resultado de 14 nos ocasiona la pérdida de 10 puntos de shock y una herida grave.

Para hallar el daño que un impacto produce en combate cuerpo a cuerpo, tiramos 1D6 (los seises repiten y suman) y lo sumamos a la fuerza del atacante, esto nos genera el total del impacto. A este total le restaremos la constitución del defensor, y el resultado final

lo comparamos en la tabla. Así por ejemplo, si el atacante tiene fuerza 11, y obtiene un 4 con el dado, nos daría un impacto total de 15. A esto le restaríamos la constitución del defensor (supongamos que es 12), y el resultado final, 3, lo compararíamos en la tabla. El defensor perdería 3 puntos de shock.

Tabla de daño de combate con Artes marciales

Resultado	Herida	Shock
1		3
2		4
3		5
4		6
5		7
6	Leve	7
7	Leve	8
8	Leve	9
9	Leve	10
10	Grave	7
11	Grave	8
12	Grave	9
13	Grave	10
14	Seria	7
15	Seria	8
16	Seria	9
17	Seria	10
18	Mortal	7
19	Mortal	8
20	Mortal	9
21	Mortal	10
22	Muerto	

El sistema para hallar el daño que un impacto produce con artes marciales es exactamente igual que el empleado en combates cuerpo a cuerpo. La mayor facilidad para ocasionar daño viene ya representada en la tabla. Unicamente hemos de tener en cuenta que cuando el impacto es ocasionado por una patada se añade un modificador de +3 al total del impacto.

Así en el ejemplo que habíamos utilizado en el combate cuerpo a cuerpo, el total del impacto sería de 18 debido al modificador por tratarse de una patada (11+4+3), menos la constitución del defensor 12, nos daría un resultado de 6. El defensor perdería 7 puntos de shock, y recibiría una herida leve.

Tabla de daño de combate con armas de cuerpo a cuerpo, armas de fuego y proyectiles.

Resultado	Herida	Shock
1		1
2		1
3		1
4		2
5		2
6		2
7	Leve	3
8	Leve	4
9	Leve	5
10	Leve	6
11	Leve	7
12	Leve	8
13	Grave	5
14	Grave	6
15	Grave	7
16	Grave	8
17	Grave	9
18	Seria	7
19	Seria	8
20	Seria	9
21	Seria	10
22	Mortal	8
23	Mortal	9
24	Mortal	10
25	Mortal	11
26	Muerto	

Las armas de cuerpo a cuerpo producen un total de impacto igual al modificador por arma, más el modificador de fuerza del portador, más el modificador por tirada de dado. Para hallar el daño que este impacto produce le hemos de restar la constitución del defensor, y el resultado compararlo en la tabla. Así en el anterior ejemplo, ese mismo impacto ocasionado con un mandoble sería: 12 del arma, más 11 de la fuerza, más 4 de la tirada de dado, total 27, menos 12 de la constitución del defensor igual a 15. El defensor perdería 7 puntos de shock y recibiría una herida grave.

A continuación vamos a explicar en qué consiste cada tipo de heridas y sus consecuencias.

Herida leve: Se trata de rasguños, arañazos y contusiones que no revisten ninguna gravedad.

Herida grave: Impacto ocasionado en una de las partes poco importantes del cuerpo (hombro, pierna, brazo, etc). Estas heridas no incapacitan para seguir luchando.

Herida seria: Impacto ocasionado en una de las partes importantes del cuerpo. Este tipo de heridas conllevan la pérdida de sangre. Cada ronda de combate el personaje perderá un punto de shock adicional como consecuencia de la pérdida de sangre, hasta que sea tratado exitosamente con primeros auxilios. El personaje tiene grandes dolores, siente que las fuerzas le abandonan y la vista se le nubla. Se halla prácticamente incapacitado para realizar cualquier tipo de acción, todas sus habilidades se ven reducidas a la mitad.

Herida mortal: Un punto vital del personaje ha sido alcanzado. Requiere de cirugía rápidamente para evitar la muerte. El personaje

no puede hacer absolutamente nada. Por supuesto también pierde un punto de shock como consecuencia de la pérdida de sangre.

Muerto: Muerte inmediata.

Podemos ir acumulando heridas (3 heridas leves, 2 graves y una mortal) hasta llegar a los siguientes márgenes: 5 heridas leves se sustituyen por una grave; 4 heridas graves se sustituyen por una seria; 3 heridas serias se sustituyen por una mortal, y 2 heridas mortales significan la muerte.

Cómo se curan las heridas.

Al término de cada día y tras haber dormido las reglamentarias horas efectuamos un chequeo sobre nuestra constitución, dependiendo del resultado veremos cuáles de nuestras heridas van mejorando, y cuáles se mantienen estacionarias. Por indulgencia del sistema de juego ninguna herida empeora por sí sola. En este chequeo también se pueden utilizar cartas de acción o puntos de fuerza.

Los niveles de dificultad que se han de superar para cada tipo de herida son los siguientes:

Herida leve: Hace falta superar dos chequeos sobre nivel de dificultad 10. Es decir, una herida leve necesita de un mínimo de dos días para ser curada.

Herida grave: Hace falta superar tres tiradas sobre nivel de dificultad 11.

Herida seria: Hace falta superar cuatro tiradas sobre nivel de dificultad 13.

Herida mortal: Hace falta superar cinco tiradas sobre nivel de dificultad 15.

Una vez superados los pertinentes chequeos, la herida no desaparece, sino que se

reduce en un grado su gravedad. Así tras superar cinco chequeos sobre dificultad 15, una herida mortal pasaría a herida seria, habría que superar cuatro chequeos sobre dificultad 13, y pasaría a herida grave, y así hasta que desaparezca.

Nota: Una vez que hayamos pasado el primer chequeo en una herida seria nos hallaremos capacitados para realizar acciones normalmente, nuestras habilidades vuelven a sus niveles habituales.

Ejemplo: Starved como consecuencia de un combate ha sido herido, tiene una herida leve, una herida grave, y una herida seria. Por lo tanto todas sus habilidades se hallan reducidas a la mitad.

En la "hoja de personaje" Starved marca sus heridas de la siguiente forma:

Leves: X X

Graves: X X X

Serías: X X X X

La constitución de Starved es de 12, el primer día obtiene una tirada de 18, modificador +6, para un nivel total de $12 + 6 = 18$. Todas sus heridas mejoran.

Leves: X

Graves: X X

Serías: X X X

Como ya ha superado el primer chequeo de su herida seria sus habilidades volverán a sus niveles habituales, y Starved estará capacitado para actuar normalmente. Ese día obtiene una tirada de 12, modificador 0, para un nivel final de 12. Por lo tanto sólo mejo-

ran su herida leve y grave, su herida seria se mantiene estacionaria.

Leves:

Graves: X

Serías: X X X

Como vemos la herida leve de Starved ya se ha curado por completo. Pero ese mismo día Starved recibe otra herida grave.

Graves: X
X X X

Serías: X X X

Ese día obtiene un 13, modificador +1, para un total de 13, luego tanto sus heridas graves como su herida seria mejoran. Una de sus heridas graves desaparece y pasa a herida leve.

Leves: X X

Graves: X X

Serías: X X

El shock.

Los puntos de shock se diferencian en dos categorías. Shock de contusión y shock de agotamiento.

Shock de contusión es el producido por impactos. Este tipo de shock se recupera rápidamente, un punto de shock cada tres rondas de combate. Tenemos tantos puntos de shock de contusión, como puntos de shock de agotamiento poseamos en ese instante. Cuando nuestros puntos de shock de contusión lleguen a cero, debemos hacer un chequeo sobre nuestra constitución para evitar quedar inconscientes. Si fallamos el chequeo

perdemos la consciencia hasta que nuestros puntos de shock lleguen a positivos de nuevo. El nivel de dificultad a superar en dicho chequeo será de 12, si nuestros puntos se hallan a cero, y se incrementará en uno por cada punto de shock negativo que poseamos. Así si nos hallamos a -3 puntos de shock, tendremos que superar un nivel de dificultad de 15.

Los puntos de shock de agotamiento pueden ser producidos por contusiones, falta de sueño, hambre o ejercicio continuado. Para calcular los puntos de shock de agotamiento te proporcionamos la siguiente tabla.

Tabla de agotamiento

P.de shock	Eventos
1 p.	Por cada 10 p. de contusión.
1 p.	Por cada menos de 7 h. que se duerman al día.
2 p.	Por cada menos de 2 comidas que se hagan al día.
1 p.	Por cada hora corriendo.
1 p.	Por cada 5 h. de marcha.
2 p.	Por cada constitución fallada cuando nos hallamos expuestos al sol. Tirar cada 3 horas (5 al día).

Los puntos de agotamiento se recuperan al ritmo de uno por día. Cuando hayamos perdido la mitad de nuestros puntos de agotamiento nos añadiremos una herida grave. Si llegan a cero añadiremos una herida seria. Si llegan a menos 3 una herida mortal, y si llegan a menos cuatro moriremos de inanición o agotamiento.

Nota: Como ya hemos visto, 10 puntos de contusión suponen un punto de agotamiento, pero los puntos de contusión no se eliminan.

El stress

Si se usan las cartas de acción, estas indican cuándo se ha de hacer un chequeo de poder, sobre qué niveles de dificultad, y cuantos puntos de stress se pierden en caso de no pasar el chequeo.

En caso de no usar las cartas de acción no es muy aconsejable usar el stress, por la pérdida de fluidez que puede acarrear al juego. Pero si lo deseas puedes hacerlo utilizando el siguiente método.

Cada ronda de combate tira 1D6, si el resultado es un 6 ese turno has de realizar un chequeo de poder. Para calcular el nivel de dificultad a superar en el chequeo tira 3D6, repiten y suman los unos y no los seises. Para calcular los puntos de stress perdidos en caso de no superar el chequeo usa la siguiente tabla, en base al nivel de dificultad del chequeo.

Tabla de chequeo de poder

N. de dificultad	Puntos de stress
18 o más	2 p.
17-15	3 p.
14-11	4 p.
10 o menos	5 p.

Cómo influyen las heridas en el stress.

Herida mortal: El personaje ve reducido su poder en tres durante el combate, y pierde un punto de stress por ronda. Esto no tiene consecuencias durante el stress de combate ya que el personaje no puede realizar ninguna acción, sin embargo si tendrá consecuencias para el stress permanente.

Herida seria: El personaje ve reducido su poder en dos durante el combate, y no recupera stress por los medios habituales.

Herida grave: El poder del personaje se ve reducido en uno durante el combate.

El personaje tiene tantos puntos de stress como su poder. Un personaje con poder 13 tiene 13 puntos de stress. Los puntos de stress se recuperan al ritmo de uno cada cinco rondas de combate.

Existen dos tipos de stress en Fuerza Delta: stress de combate y stress permanente.

El stress de combate sufre modificaciones tal y como ya te hemos explicado. Cuando los puntos de stress llegan a cero o a negativos habrá que efectuar una tirada en la tabla de stress de combate. Para ello se tiran 3D6 (los seises no repiten) y se restan los puntos de stress negativos del personaje. Estas tiradas son acumulativas, es decir si el personaje se halla bajo los efectos del stress de combate y vuelve a fallar un chequeo de poder habrá que acumular las consecuencias de la nueva tirada a la anterior, a no ser que sean incompatibles en cuyo caso se impone la tirada más baja.

Tabla de stress de combate

Resultado	Consecuencias
16-18	1 turno sin actuar
14-15	2 turnos sin actuar
12-13	3 turnos sin actuar
10-11	4 turnos sin actuar
8-9	Sudores y temblores
6-7	Huida
3-5	Berserk

Si el personaje obtiene un resultado de x turnos sin actuar ha de buscar parapeto y protegerse hasta que se cumplan los turnos especificados.

Los sudores y temblores hacen que el personaje reste 1 nivel en todas sus habilidades.

Huida: El personaje debe abandonar el combate y alejarse lo más posible abandonando a sus compañeros, hasta que los puntos de stress vuelvan a cero y supere un chequeo de poder sobre dificultad 12.

Berserk: El personaje abandona toda protección y se dirige a campo abierto directamente contra el enemigo, atacando todo lo que se mueva. Su único objetivo es matar, aunque ello le cueste la vida.

Cada 10 puntos de stress de combate nos producen un punto de stress permanente. La única forma de recuperar stress permanente es por medio de un chequeo de poder al final de cada partida sobre dificultad 12, en caso de pasarlo el personaje recupera un punto de stress permanente.

En caso de tener puntos de stress permanentes acumulados al final de la partida habrá que realizar una tirada en la tabla de stress permanente para ver cómo influye éste en nuestra personalidad. Para obtener los resultados de la tabla de stress permanente, el personaje tira 3D6 (los seises no repiten) y añade sus puntos de stress permanentes acumulados.

Tabla de stress permanente

Resultado	Consecuencia
3-9	Mejora
10-13	Estable
14-17	Empeora
18 o más	Gravedad



Explicación de los resultados.

Mejora: Retrocedemos una fase en el proceso de stress.

Estable: Nos mantenemos en la misma fase del proceso de stress.

Empeora: Avanzamos una fase en el proceso de stress.

Gravedad: Avanzamos dos fases en el proceso de stress.

El proceso de stress tiene seis fases, dependiendo de la tirada obtenida en la tabla avanzaremos o retrocederemos fases. Las tiradas de stress sólo se realizan cuando tenemos puntos de stress acumulados. En caso de hallarnos en alguna fase del proceso de stress y haber conseguido reducir los puntos de stress permanentes a cero, no hará falta tirar dados, ya que consideramos que el resultado es siempre una mejora.

Fases en el proceso de stress.

1.-Catatonia de combate: Una serie de hechos en el último combate han quedado grabados en la mente del personaje (la muerte de un compañero, o un enemigo que ha muerto de forma salvaje y cruel). Estas imágenes se repiten en los sueños del personaje. En combate, cada vez que el personaje falle un chequeo de poder estas imágenes pasan por su mente, el personaje pierde un turno durante el cual se halla en estado catatónico.

2.-Catatonia grave de combate: Las imágenes se hacen mas vívidas (escucha las explosiones, el sonido de las balas, el olor a carne quemada, etc); el personaje pierde tres rondas de combate cada vez que falle un chequeo de poder.

3.-Angustia de combate: Cada vez que el personaje falle un chequeo de poder vuelve a vivir aquella situación angustiante, empieza a sudar y sentir temblores, la vista se le nubla, no es capaz de discernir con claridad la realidad de la ficción. Pierde un nivel en todas sus habilidades, siendo acumulativo, el siguiente chequeo fallado perdería dos niveles, el siguiente tres, etc.

4.-Odio: El personaje siente un odio acérrimo hacia la raza causante de sus males.

5.-Berserk: Cada vez que el personaje falle un chequeo de poder en combate, pasa automáticamente a volverse Berserk (ver efectos del stress en combate).

6.-Asesino: El odio que siente el personaje hacia determinada raza, crece de tal forma que asesinara a cualquier individuo de esa raza, sea inocente o culpable, mujer u hombre, etc. El personaje se halla completamente desequilibrado mentalmente.

Armas de fuego.

La tabla de daños de este tipo de armas es la misma que la tabla de armas de cuerpo a cuerpo. Este tipo de armas producen daño propio, sin que intervenga la fuerza de quien las maneje. Así una pistola "Nigran Delta", tendrá una potencia de fuego de 19, sin importar la fuerza del portador.

Para hallar la potencia de impacto ocasionado con una de estas armas, habrá que añadir el modificador de tirada a la potencia de fuego del arma. Supongamos que Starved hace fuego, empuñando una "Nigran Delta", sobre un enemigo. El nivel de dificultad a superar es de 14. El nivel de Starved en armas de fuego es 9. Obtiene una tirada de 23, modificador +9, luego su nivel total será de

18. Ha impactado en el enemigo. Para ver el daño que este impacto ha ocasionado añadimos el modificador de tirada (+9) a la potencia de fuego del arma (19), para un impacto total de 28. A esto le restamos la constitución del defensor (12) y nos da un daño de 16. El defensor pierde 8 puntos de shock y recibe una herida grave.

Como se puede observar este tipo de armas posee tres rangos de distancia que varían de un arma a otra. El rango de distancia junto a otros modificadores nos sirve para hallar el nivel de dificultad necesario para impactar en dicho blanco.

A continuación te proporcionamos una tabla con los modificadores más habituales para que puedas hallar el nivel de dificultad exacto.

Tabla de modificadores de armas a distancia.

Evento	Modificador
Distancia corta	- 2
Distancia media	+ 2
Distancia larga	+ 5
Visibilidad escasa	+ 2
Blanco estático	- 2
Parapeto ligero	+ 3
Parapeto total	+ 6
Blanco ciego	+ 3

Los modificadores por distancia hacen referencia al alcance del arma.

El modificador de visibilidad escasa hace referencia a la dificultad para acertar el blanco cuando éste se halla mal iluminado (visión nocturna, blanco entre sombras, etc).

El modificador por blanco estático hace referencia a un blanco tomado por sorpresa,

que no cree hallarse en peligro y presenta todas las facilidades para apuntar a placer.

Los modificadores por parapeto hacen referencia al tipo de protección o cobertura tras la que se parapeta el blanco. Un parapeto ligero es aquel que deja al descubierto parte del cuerpo. Un parapeto ligero puede ser la espesura de un bosque, unas columnas tras las cuales se protege para avanzar, o un bidón que deja al descubierto medio cuerpo. Un parapeto total es aquél que cubre totalmente el objetivo, dejándose ver éste esporádicamente para disparar.

El modificador por blanco ciego hace referencia a disparar sin tener visión del blanco, disparar de oído. Supongamos que nos hallamos parapetados tras un coche. Podemos asomar nuestra cabeza y el arma y disparar teniendo visión de la situación. No habría modificador por blanco ciego, pero sólo obtendríamos protección por parapeto ligero, ya que la mitad de nuestro cuerpo se halla al descubierto. Podríamos hallarnos totalmente ocultos tras el coche (parapeto total) y asomarnos esporádicamente para disparar donde suponemos se halla el enemigo. Entonces habría que aplicar el modificador por blanco ciego, ya que no tenemos una prevision de a qué o a quién estamos disparando.

Armadura y parapeto.

Muchas veces nos podemos hallar parapetados tras materiales susceptibles de ser atravesados por los proyectiles. Supongamos que nuestro enemigo se halla oculto tras un bidón y no se asoma. La única forma de alcanzarle es disparando al bidón. Obviamente no habría que aplicar modificadores por parapeto, ya que nuestro objetivo es el parapeto. Sin embargo éste le sirve de protección. Para calcular como modifica un parapeto el daño producido por nuestros impactos, se aplican

los siguientes modificadores a la constitución o armadura del personaje.

Tabla de parapetos

Parapeto	Modificador
Ligero(madera o chapa fina)	+ 5
Pesado(pared o chapa gruesa)	+ 15

Persecuciones.

Ya hemos explicado las posibles acciones a realizar con cada tipo de vehículos. ¿Pero qué ocurre cuando estipulamos una serie de acciones a realizar y no obtenemos el nivel de dificultad exigido?

En ese caso tenemos que hallar cuáles son las consecuencias de nuestro fallo, consultando la tabla de consecuencias del vehículo en cuestión. Para ello hay que tirar 3D6 (los seises no repiten) y restar los niveles de dificultad por los que hayamos fallado la acción.

Ejemplo: Hemos señalado acciones por un nivel de dificultad 18, y hemos obtenido un nivel total de 13. Nos faltan 5 niveles. Tiramos las consecuencias y obtenemos un 12, menos 5, igual a 7. Miraremos el 7 en la correspondiente tabla de consecuencias.

Tabla de consecuencias V. Terrestres

Resultado	Consecuencia
18-15	-1 acción
14-11	-2 acciones
10-7	Fuera de control
6-3	Colisión

Los resultados "menos una y dos acciones", significan que hemos de perder acciones de las que teníamos estipuladas para esa ronda de persecución. La acción a perder la elige nuestro adversario.

El resultado "Fuera de control", significa que hemos perdido el control del vehículo. Para recuperar el control del mismo el turno siguiente tendremos que marcar entre nuestras acciones la de "fuera de control".

Si sufrimos una colisión en un vehículo terrestre, para hallar el daño ocasionado a cada ocupante, hemos de dividir la velocidad (en km/h) a la que se ha producido la colisión entre 10, ésta será la base del daño. Cada ocupante tira 1D6 y suma el resultado a la base (los seises repiten y suman, los unos repiten y restan). Por ejemplo dos personajes con constitución 10 sufren una colisión a 300 km/h. La base del daño es 30. El primero obtiene un 6, repite y obtiene un 4, lo que sumado a la base nos da un total de 40, menos la constitución del personaje, igual a 30. El segundo obtiene un 1, repite y obtiene un 3, lo que restado a la base nos da un total de 26, menos la constitución del personaje, igual a 16. Los resultados se comparan en la tabla de daños con armas de fuego.

Tabla de consecuencias V. Marítimos

Resultado	Consecuencia
18-14	-1 velocidad + 1 giro
13-11	-2 velocidad + 1 giro
10-8	-2 velocidad + 2 giro
7-3	Vuelco

Tabla de consecuencias V. Aéreos

Resultado	Consecuencia
18-15	-1 acción
14-12	-2 acciones
11-9	1 tirada de daños
8-6	2 tiradas de daños
5-3	3 tiradas de daños

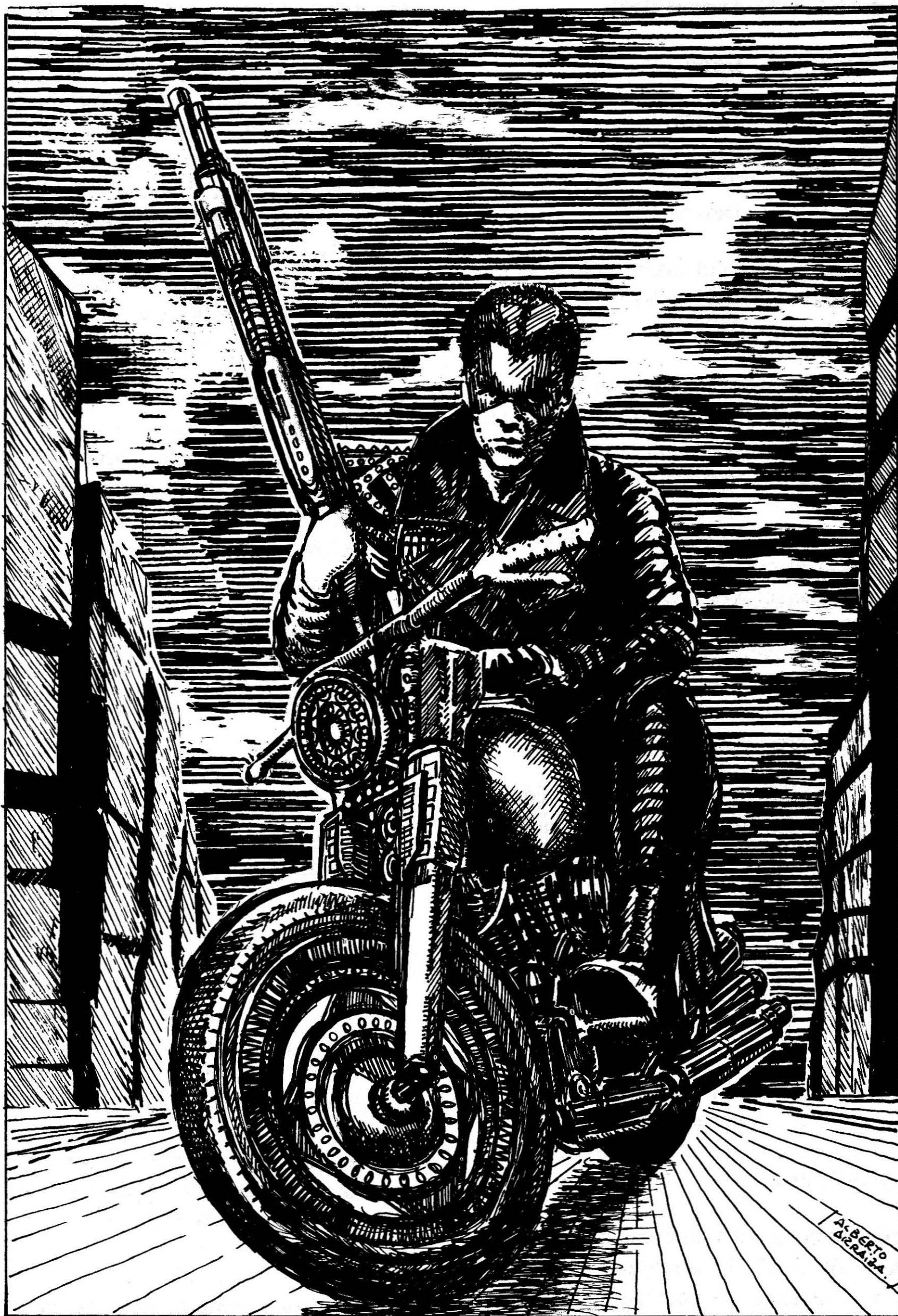


Tabla de daños V. Aéreos(1D6)

Resultado	Daño
1-2	Fuselaje
3-4	Motores
5	Fuselaje y motores
6	Destruído

Por cada impacto en el fuselaje el factor de giro y maniobras del vehículo se ve aumentado en uno.

Por cada impacto en los motores el vehículo pierde un grado de velocidad permanente. Seis impactos en los motores significan la destrucción del vehículo.

¿Cómo se halla el nivel de dificultad que ha de superar el piloto de un caza, o un artillero, para alcanzar a otro caza?

La base del nivel de dificultad ha de ser siempre 5. A esto le añadiremos:

A) Modificadores de velocidad.

1º) Si el disparo se produce frontal contra frontal, se suman las distancias que mueven los dos cazas y se añaden a la base de dificultad.

2º) Si el disparo se produce frontal contra lateral sólo se suma la distancia que mueve el caza que constituye el blanco. El artillero siempre se considera en este caso.

3º) Si el disparo se produce frontal contra trasera, se halla la diferencia entre las distancias que mueven, y se añade positivamente al nivel de dificultad.

Ejemplo: Supongamos un combate entre dos "Flassag OW 512". El primero va a velocidad 2, y el segundo a velocidad 6. El primero mueve 4 hexágonos ese turno, y el segun-

do 9 hexágonos. Si el disparo se produce frontalmente, se suman ambas distancias ($4 + 9 = 13$) y se añaden a la base. El nivel de dificultad para impactar será de 18. Si el disparo se produce lateralmente, únicamente añadimos la distancia que mueve el blanco, es decir, en este caso 4 que mueve el primero de los cazas. El nivel de dificultad para impactar será de $4 + 5 = 9$. Si el disparo se produce por la trasera, se restan las distancias y se añaden a la base ($9 - 4 = 5$). El nivel de dificultad será de $5 + 5 = 10$.

B) Acciones de esquiva.

1º) Si son complementarias. El atacante adivina las acciones de esquiva y efectúa las mismas maniobras. Se halla la diferencia entre las distancias que mueven y se añade al nivel de dificultad.

2º) Si son aditivas. Entonces se suman las distancias que mueven y se añaden al nivel de dificultad.

C) Distancia.

Añadimos un +1 al nivel de dificultad si efectuamos el disparo a distancia media, y un +2 si el disparo es a distancia larga.

Seducción.

Hemos considerado que es sumamente pobre reducir un ritual tan vivo como el de la seducción a una única tirada. Por ello hemos seccionado el ritual de cortejo en tres etapas que consideramos fundamentales.

A) Entrada: En esta etapa el personaje ha de buscar el método más ingenioso y simpático de entablar conversación y conocer a su futura víctima.

B) Preludios: Tras esta presentación el personaje ha de buscar las formas de ir socavando

las defensas de la víctima. Es esta la etapa de frases ingeniosas, gestos galantes, discusiones filosóficas y pequeñas revelaciones sentimentales de la vida del personaje (que son casi siempre mentira).

C) Detonante: El momento preciso para lanzar el último y definitivo ataque. Estos momentos suelen darse tras haber vivido una situación de peligro juntos, tras haber rescatado a la víctima de un peligro, etc.

Para progresar de una etapa a otra el personaje ha de superar los pertinentes niveles de dificultad, que vendrán dados por lo bien que se haya desenvuelto en cada una de las etapas.

El sistema de juego y las tiradas de porcentaje.

Como sistema optativo al de Fuerza Delta, para aplicar sus módulos a otros sistemas de juegos, o para aplicar módulos de otros sistemas al sistema Fuerza Delta, te ofrecemos una tabla de conversión de los niveles de dificultad en tiradas de porcentaje. Para hallar el porcentaje de realizar con éxito la acción tendremos que multiplicar la habilidad de nuestro personaje por un número determinado dependiendo del nivel de dificultad.

Tabla de conversión.

N. Dificultad	Modificador
19 o más	x1
18	x2
17	x3
16	x4
15	x5
13-14	x6
11-12	x7
10	x8
9	x9
8	x10
6-7	x11

Ejemplo: Nuestro personaje ha marcado acciones en una persecución por un nivel de dificultad de 17, y posee una habilidad en pilotar vehículos terrestres de 13. Multiplicamos la habilidad de nuestro personaje por tres y ése será el porcentaje de efectuar con éxito dichas acciones: $13 \times 3 = 39$.

Los puntos de fuerza en dicho sistema se pueden usar para modificar en más dos el modificador por el que multiplicamos nuestra habilidad. En el caso anterior en vez de tener un 39% de éxito, tendríamos un 65% de éxito: $13 \times 5 = 65$.



Poderes Mentales

A continuación vamos a pasar a desglosar algunos de los poderes mentales que pueden desarrollar los Fígür. Para desarrollar estos poderes, el Fígür ha tenido que someterse a un entrenamiento mental, pudiendo poseerlos a un mayor o menor nivel. El Fígür podrá adquirir estos poderes con sus puntos de generación de personaje, lo mismo que si de cualquier otra habilidad se tratara, y según la tabla que más adelante te proporcionamos. Con los puntos de experiencia que se obtengan a lo largo del juego, el Fígür puede ir subiendo niveles en sus poderes al coste habitual. También puede adquirir nuevos poderes pagando el primer nivel al doble del coste normal. El éxito o fracaso en la utilización de estos poderes se hallará tras superar un nivel de dificultad como si de cualquier otra habilidad se tratara.

La utilización de estos poderes conlleva un gasto psíquico y físico. Éste viene dado por el tiempo de utilización de los poderes y el nivel de entrenamiento que en él poseamos. Así, si poseemos un nivel de entrenamiento de uno en un poder, gastaremos un punto de stress y un punto de shock por cada turno que lo usemos, o lo que es lo mismo, por cada doce segundos. Si poseyéramos nivel de entrenamiento dos en el mismo poder, gastaríamos un punto de stress y de shock por cada dos turnos, y así correlativamente. Si utilizando los poderes, los puntos de shock llegaran a cero, el personaje tendría que tirar 1D6; con un uno ha forzado demasiado su cuerpo y sufre un ataque al corazón, que le lleva a la muerte. Puede seguir forzando y acumular puntos negativos, que se restarían a la tirada del dado, con lo cual el riesgo de ataque aumenta. Lo mismo ocurre con los puntos de stress, aunque en este caso el personaje sufriría daños mentales que lo convertirían en un vegetal viviente.

Los puntos de shock y stress perdidos por el uso de poderes mentales, no se rigen por las mismas leyes de recuperación que el resto, y se recuperan al ritmo de uno cada media hora. Es decir, cada media hora el personaje recupera un punto de shock y uno de stress.

Estos poderes mentales no son exclusivos de los Fígür, sino que cualquier personaje con poder igual o superior a doce puede adquirirlos si un Fígür u otro personaje que los posea se los enseña. De todas formas, te recordamos que estas mentes no están especialmente capacitadas para ellos y cada nivel les cuesta el doble que a un Fígür. Así, el primer nivel le costaría cuatro veces su coste y el resto de los niveles el doble.

La base de todos estos poderes se halla con el poder del personaje. Así, el nivel de uno de estos poderes será igual a la base más el entrenamiento.

Una matización con respecto a los Fígür y a los implantes cibernéticos. Los Fígür poseen un equilibrio bioquímico muy frágil, por lo cual, todo tipo de implantes conlleva un riesgo bastante elevado de muerte en el quirófano. Si un Fígür desea someterse a una operación de este tipo ha de tirar 1D6; dependiendo de la importancia de la operación el riesgo de muerte será mayor o menor. Si se trata de una operación menor, el Fígür morirá en el quirófano si obtiene un 1 ó 2 en el dado; si la operación es mayor, el riesgo será de 1, 2, 3.

A continuación pasamos a desglosar uno a uno los poderes mentales básicos. Esta lista puede verse ampliada en futuros módulos.

Incendiar objetos (Piroquinesis): Ésta es la capacidad de fricción de los átomos constitu-



yentes de un objeto, con la consiguiente subida de la temperatura. El nivel de dificultad de esta acción vendrá dado por lo inflamables que sean los objetos. Un objeto muy inflamable (Petróleo) requerirá un nivel de 10, madera 12, tela 13, plástico 14. Los metales y similares no se pueden incendiar por este método, aunque sí calentar.

Mover objetos (Telequinesis): Capacidad de imprimir fuerza cinética a pequeños objetos. La dificultad del objeto a mover y la velocidad que se le quiera imprimir dependerá fundamentalmente del peso de éste. Para hallar el nivel de dificultad multiplica el peso del objeto (en Kilos) por tres. Así, para mover un objeto de seis kilos tendremos que superar un nivel de dificultad de 18. Para mantener el movimiento en un objeto reduce el nivel de dificultad a la mitad. Así, en el ejemplo anterior, para mantener el objeto en movimiento habría que superar un nivel de 9 por turno.

Abrir cerraduras: Telequinesis aplicada a un campo especializado. Con esta habilidad el personaje puede abrir todo tipo de cerraduras, tanto mecánicas como magnéticas, digitales, etc. El nivel de dificultad a superar será la dificultad de la cerradura reducido en dos.

Romper huesos: O colocarlos. Una utilización de la capacidad telequinética aplicada sobre el punto más débil de un hueso, con la posibilidad de rotura. La dificultad a superar dependerá de la fuerza de la persona agredida y del grosor del hueso. Si se trata de un hueso menor, añadir un +4 a la fuerza, un hueso mayor un +8. Así, para romperle el cúbito a una persona de fuerza 10, tendríamos que superar un nivel de 14, y 18 para romperle el fémur a la misma persona. Para colocar estos mismos huesos en su sitio, la dificultad sería la mitad.

Golpe psíquico: Acumulación de energía lanzada contra un objetivo. Tiene el mismo efecto que un puñetazo. El nivel de dificultad se calcula por medio de los metros a recorrer multiplicados por dos, más cinco de base de dificultad. Así, si queremos lanzar un golpe psíquico a 6 metros, tendríamos que superar un nivel de dificultad de $12 + 5 = 17$. El efecto conseguido será igual al nivel obtenido menos los metros por recorrer. Así, en el ejemplo anterior, si hemos obtenido un nivel de 19, el efecto de nuestro golpe sería $19 - 6$ igual a 13.

Exploración: Fenómeno consistente en la liberación de la mente del cuerpo por medio de concentración, empezando ésta una exploración como un ente aparte. Nuestra mente nos va proporcionando perspectivas aéreas de todo aquello que nos rodea. La dificultad será igual a 10 de base más los metros que queremos alejarnos divididos por dos. Así, si queremos realizar una exploración de una habitación que se halla a 12 metros de donde estamos, tendremos que superar un nivel de 10 más 12 entre 2 ($10 + 6 = 16$).

Recepción de imágenes: Nuestro cerebro es capaz de recibir energía emotiva depositada en ciertos objetos. Esta energía se transforma para nosotros en imágenes sin sonido, de las cuales somos espectadores. El nivel de dificultad será igual a 10 de base más los días que han transcurrido desde que ocurrieron los hechos multiplicados por dos. Poseemos un mechero cuyo dueño fue asesinado hace dos días. Para recibir imágenes del día de los hechos, tendremos que superar un nivel de 10 más 2 por 2 = 14.

Empatía: Capacidad de recibir contacto emocional proveniente de un ser que se encuentra lejano a nosotros. El nivel a superar será de 30 menos la fuerza del mensaje emitido.

Telepatía: Capacidad de emisión y recepción de mensajes mentales. Lanzamos los mensajes en base a nuestro nivel y los recibimos como en el caso empático.

Control hormonal: Consistente en la manipulación hormonal interna por medio de la mente. El personaje puede descargar adrenalina a su antojo incrementando su fuerza y destreza en 1 durante diez rondas. El nivel de dificultad será igual a 25 menos su constitución. Esta operación también puede ser realizada en otras personas, con un nivel de 30 menos la constitución del otro personaje. También puede librar su cuerpo de sustancias tóxicas sobre un nivel igual a la potencia de la sustancia, o en caso de efectuarlo sobre otra persona, la potencia más cinco.

Crear ilusiones: Capacidad de hacer ver cosas que no existen. Algunas utilidades pueden ser mimetizarse con el entorno o hacerse pasar por otra persona. La dificultad a superar será el poder del sujeto objeto de nuestra ilusión. Si intentamos crear ilusiones de tamaño superior a un ser humano, la dificultad será el poder del sujeto multiplicado por dos. Si creamos ilusiones para más de una persona, sumar poderes.

Lectura de mentes: Capacidad de demoler las barreras que la mente de nuestro oponente levanta para guardar sus más preciados secretos. La dificultad será igual al poder del contrincante más tres. Será una lectura progresiva, revelándonos al principio la información menos importante. Tendremos que superar varias tiradas hasta alcanzar nuestro objetivo.

Lucha de mentes: Capacidad de obligar a realizar a otra persona actos en contra de su voluntad, siempre y cuando éstos no atenten contra su propia vida. El nivel de dificultad será el poder de la víctima más cinco.

Asalto psíquico: Ataque mental al cerebro de nuestro oponente, que conlleva la pérdida de puntos de stress y reducir la destreza de la víctima en uno. La dificultad de este ataque es el poder de la víctima más los metros que nos separan de ella, y perderá tantos puntos de stress como el nivel obtenido dividido entre tres. Cuando los puntos de stress llegan a cero, el individuo se desmaya.

Tabla de dificultades

Te ofrecemos esta tabla de dificultades para que puedas hacer en las partidas que vayas a crear o ante acciones imprevistas, un cálculo rápido del nivel de dificultad a pedir según la dificultad de las acciones.

En todos los módulos que te ofrecemos, el nivel de dificultad de cada acción viene previamente calculado.

Tabla de dificultades

Dificultad de la acción	Nivel de dificultad
Muy fácil	5
Fácil	7
Normal	10
Difícil	12
Genial	15
Heroica	17
Increíble	23
Locura	27

TABLA DE PODERES MENTALES

PODER	BASE	PUNTOS DE ENTRENAMIENTO					
		1º	2º	3º	4º	5º	6º
Incendiar objetos	POD	2000	3000	4000	5000	6000	+1000
Mover objetos	POD	2000	3000	4000	5000	6000	+1000
Abrir cerraduras	POD	2000	3000	4000	5000	6000	+1000
Romper huesos	POD	2500	4000	5500	7000	8500	+1500
Golpe psíquico	POD	2000	3000	4000	5000	6000	+1000
Exploración	POD	2000	3000	4000	5000	6000	+1000
Recepción de imágenes	POD	2000	3000	4000	5000	6000	+1000
Empatía	POD	2000	3000	4000	5000	6000	+1000
Telepatía	POD	2000	3000	4000	5000	6000	+1000
Control hormonal	POD	2000	3000	4000	5000	6000	+1000
Crear ilusiones	POD	2000	3000	4000	5000	6000	+1000
Lectura de mentes	POD	2000	3000	4000	5000	6000	+1000
Lucha de mentes	POD	2500	4000	5500	7000	8500	+1500
Asalto psíquico	POD	2500	4000	5500	7000	8500	+1500

CAPITULO 10

LAS CARTAS DE ACCION

Las cartas de acción suponen además de una ayuda para los jugadores, una ayuda para el DJ, ya que nos facilitan rápidamente toda la información que necesitamos en los momentos de acción: qué bando tiene la iniciativa, sucesos imprevistos; cuándo realizar un chequeo de poder, qué pasos se pueden dar en una acción escalonada.

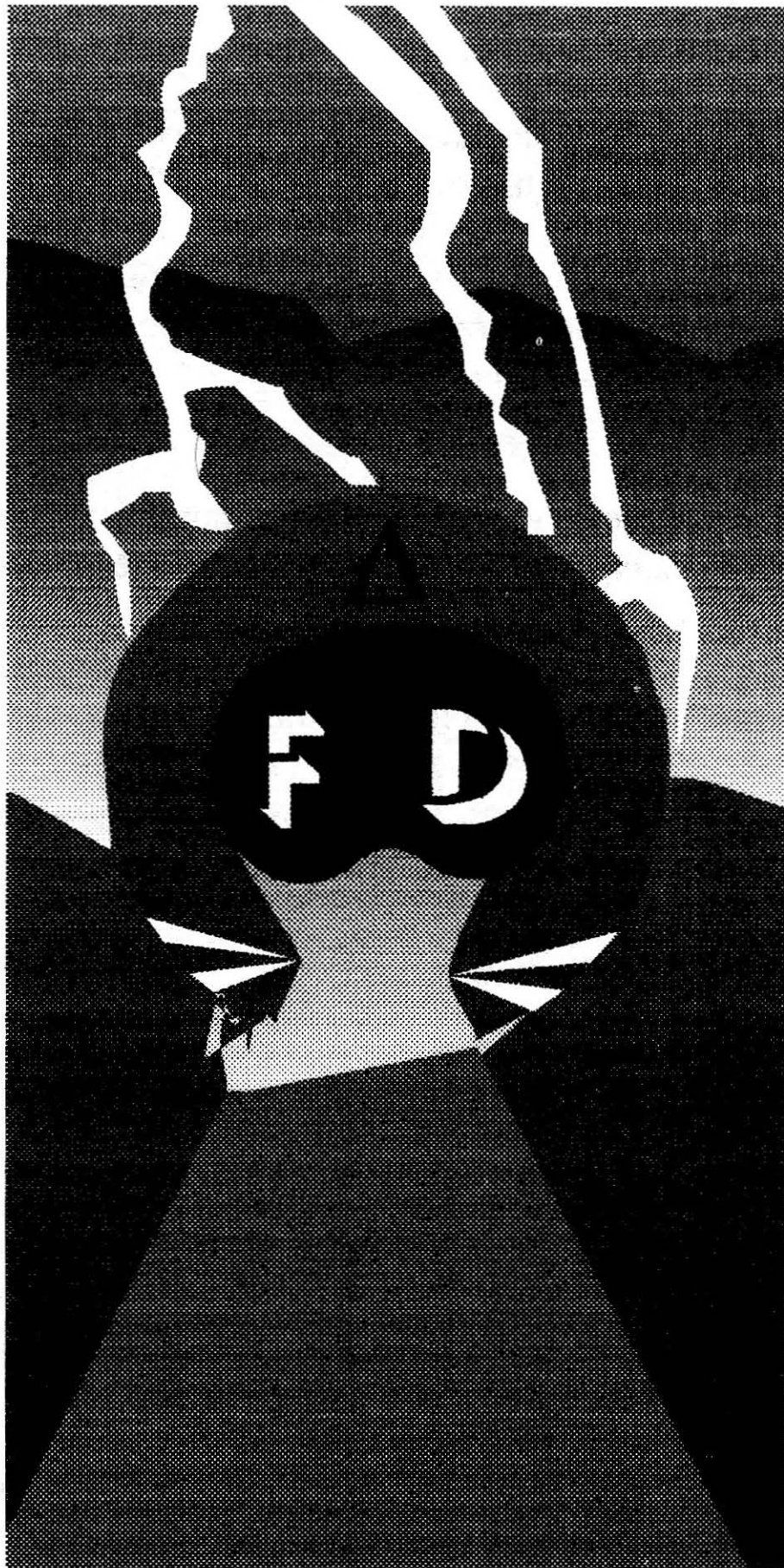
Las cartas de acción se utilizan en los momentos de tensión, persecuciones y combates. Cada carta de acción representa una ronda de combate, 12 segundos.

Para utilizar las cartas de acción, hemos de barajar el mazo de cartas, excepto las que tienen los jugadores, y éste constituirá el mazo de acción. Colocamos el mazo de acción sobre la mesa, con la parte no escrita visible. A medida que se sucedan las rondas de combate iremos levantando cartas del mazo de acción, utilizaremos su información para la ronda pertinente, y esto constituirá el mazo de descarte. Los jugadores únicamente podrán jugar cartas de turno si la carta superior del mazo de descarte es inmediatamente anterior o posterior a la por él jugada.

Cartas de módulo

Son aquéllas jugables al principio del módulo y que tienen vigencia durante toda la extensión de éste.

Identidad confusa: Alguien confunde al personaje portador con otra persona. Obviamente esta persona con la que es confundida el personaje, ha de tener relevancia en la partida, y ha de ser una persona de carácter secreto (el jefe de un grupo revolucionario, un asesino profesional, etc).



Romance: Un amor apasionado, lleno de riesgos y contratiempos se da entre el personaje y un miembro del sexo opuesto de importancia en la partida (la amante o la hija del malvado, etc).

Sospecha: Una serie de hechos y pruebas se conjuran a lo largo del módulo apuntando a la culpabilidad del personaje delante de sus propios compañeros. Por supuesto al final del módulo se demuestra su inocencia.

Identidad secreta: El personaje posee una vinculación secreta hasta para sus propios compañeros, de suma importancia en este módulo (puede ser el hermano o el hijo del malvado, el asesino que todo el mundo busca, etc).

Revanca personal : El personaje portador de la carta tiene una deuda pendiente con uno de los personajes no jugadores de relevancia en el módulo (mató a alguien de su familia, eran amigos y le abandonó a la muerte, etc).

Muerte oscura: El personaje aparentemente muere al principio del módulo, pero las circunstancias de su muerte son un tanto oscuras. El personaje reaparece ileso al final del módulo con información vital para sus compañeros.

Sueños: El personaje tiene una serie de sueños durante el módulo, en los que de forma confusa se le revelan algunas de las claves del mismo.

Cartas de turno

Estas cartas sólo tienen validez durante un turno de acción.

Fuerza: Aumenta la fuerza del personaje en 3 durante un turno.

Destreza: Aumenta la destreza del portador en 3.

Constitución: Aumenta la resistencia del portador en 3.

Inteligencia: Aumenta la inteligencia del portador en 3.

Poder: Aumenta el poder del portador en 3 durante un turno.

Carisma: Aumenta el carisma del portador en 3 durante un turno.

Héroe: Esta carta sirve para ser usada como un punto de fuerza adicional. Esta carta puede ser usada conjuntamente o en lugar de un punto de fuerza.

Golpe de gracia: El efecto de nuestra acción ha tenido un éxito especial. Esta carta añade un +3 al efecto de nuestra acción si ésta ha tenido éxito. Si nos piden un nivel de dificultad 17 para impactar con un arma, esta carta no nos sirve para superar este nivel de dificultad, pero si lo superamos añade un +3 a la potencia del impacto.

Intuición: Esta carta puede ser usada en persecuciones y combates. Sirve para ver las acciones del contrario antes de señalar las nuestras. Esta carta ha de ser jugada sin conocimiento previo del DJ, es decir después de que éste haya señalado sus acciones.

Iniciativa: Esta carta gana la iniciativa para el bando de los jugadores en un turno en el que no la poseen .

Delta: Sirve para adquirir nuevas cartas de acción. El jugador poseedor puede deshacerse de aquellas cartas que posea y no le interesen y robar hasta tener nuevamente tres cartas de acción. Si no poseía cartas, también roba hasta tener tres. Sus compañeros pueden descartarse y robar una carta, o simplemente robar una carta si les faltaba alguna.

CAPITULO 11

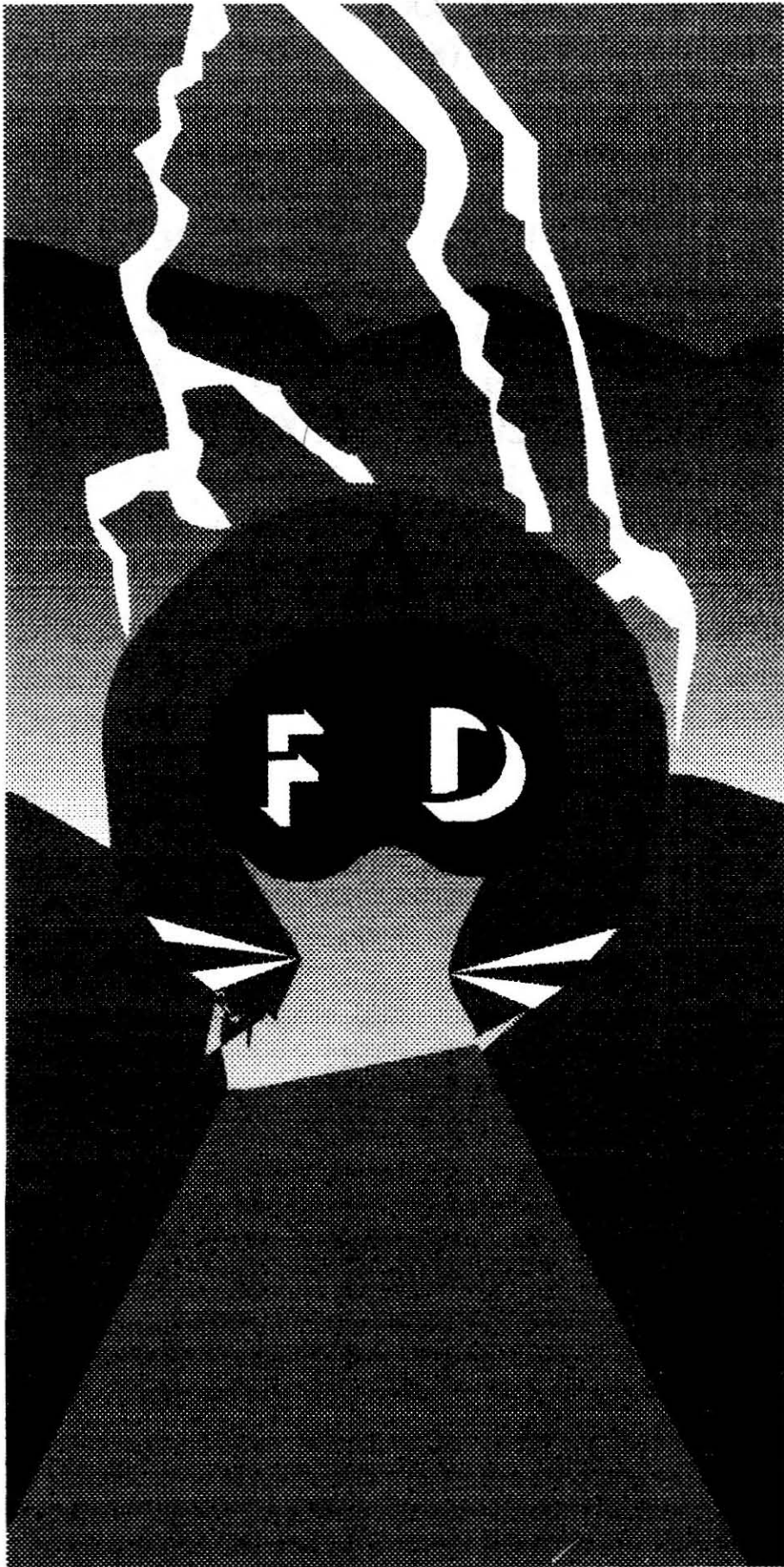
EQUIPO

Armaduras

Armadura de Combate: Compuesta de metal ligero y ultrarresistente. Se aplican los siguientes modificadores a las características. Constitución +10, Destreza -3, Fuerza -3. En caso de golpear con ella hace daño Fuerza +6. Una armadura de combate cuesta aproximadamente 1.200.000 Kyos, y su asequibilidad es muy reducida.

Semiarmadura: Piezas de metal que no cubren la totalidad del cuerpo. Constitución +5. Fuerza -1. Precio 500.000 Kyos

Láminas de Emuleno: Material maleable y resistente que sirve para confeccionar prendas de apariencia similar al cuero. Constitución +1. Coste aproximado 100.000 Kyos por prenda.



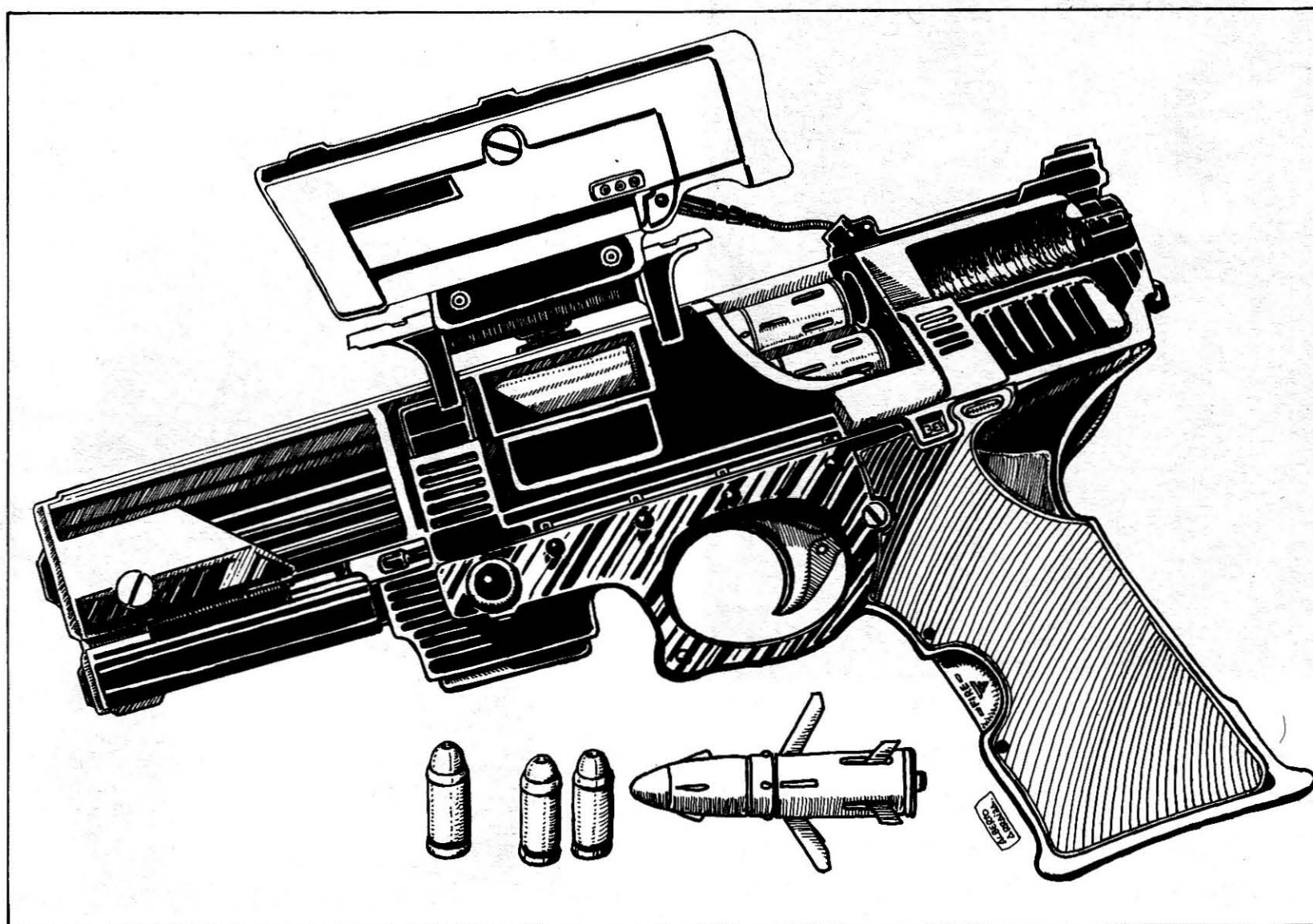
Armas de cuerpo a cuerpo

	Daño	Modificador	Coste	N.T
Mandoble(2 manos)	FUE +12	- 1	150.000	4
Espada	FUE + 8	+0	75.000	4
Cuchillo	FUE + 3	+0	10.000	4
Espada Laser	24	+1	1.000.000	7
Nudillera	FUE + 4	+0	10.000	4

Armas arrojadizas

	Daño	Modificador	Corta	Media	Larga	Coste	N.T.
Arco	FUE +6	+0	10 m	50 m	200 m	150.000	4
Ballesta	15	+0	15 m	30 m	50 m	150.000	4
Daga	FUE +2	- 1	5 m	12 m	20 m	10.000	4
Surikane	FUE +1	- 1	7 m	15 m	30 m	2.000	4
Boomerang Dehas	FUE +8	- 2	8 m	12 m	16 m	500.000	5

El Boomerang Dehas es de metal y con los cantos cortantes.



ARMAS DE FUEGO

<u>Pistolas</u>	Daño	Modi	Corta	Media	Larga	Muni	Carga	Coste	N.T
AG 552	19	- 3	5	20	40	8	4	30.000	5
AG 652	20	- 1	7	25	50	10	2	60.000	6
Belver MK4	18	- 1	7	25	50	6	2	40.000	5
Belver MK5	19	+0	7	25	50	8	2	60.000	6
Belver MK6	19	+0	7	25	50	10	2	80.000	6
Colt 645	18	- 3	7	25	50	6	2	30.000	4
Colt 652	20	- 1	7	25	50	6	2	40.000	5
Colt 852	20	- 1	7	25	50	8	1	50.000	6
Nigran Delta	19	+0	7	20	40	10(2)	3	100.000	6
Malone 01	20	+0	5	20	40	6	3	100.000	5
Malone 02	21	+0	10	30	60	8(2)	2	135.000	7
Malone 03	21	+1	10	30	60	12(3)	2	200.000	7
Elgas Mandrite	18	- 3	7	25	50	8	4	60.000	5
Amber Dency	19	+0	5	20	40	10	1	60.000	6
Banium Argen	19	- 3	7	25	50	8	4	45.000	5
Elcissor 2G	19	+0	7	25	50	10	3	90.000	5

Subfusiles

Belver HK3	22	+0	10	35	90	(4)	3	200.000	6
Belver HK4	22	+0	10	35	90	(6)	2	250.000	6
Galar 2000	23	- 1	15	40	95	(8)	2	225.000	6
HTO 520	21	- 3	10	35	90	(8)	4	250.000	4
HTO 65H	23	- 2	10	40	95	(10)	3	300.000	6
HTO 65T	23	- 1	15	45	110	(10)	3	350.000	6
ISSO 6500	23	- 1	15	45	110	(10)	3	300.000	6
Nigran Gral	22	+0	10	40	95	(8)	2	350.000	6
AG 565	22	- 1	10	40	95	(8)	4	300.000	6
AG 665	23	- 2	15	45	100	(8)	2	300.000	6
Colt 865	22	- 3	10	35	90	(8)	3	250.000	5
Elcissor 3I	23	+0	10	35	100	(10)	2	425.000	7

Metralletas

Belver KK1	30	- 2	150	500	1800	(12)	4	750.000	6
ISSO 8000	30	- 2	150	600	2200	(20)	5	900.000	6
Nigran Arbant	30	- 2	100	400	1500	(16)	3	900.000	5
Nigran Arquebus	28	- 1	100	500	2000	(12)	4	600.000	5
Nigran Trex	30	- 1	200	800	2500	(16)	4	1.000.000	6
Malone 35	31	- 1	250	800	2500	(16)	3	1.200.000	7

<u>Rifles</u>	<u>Daño</u>	<u>Modi</u>	<u>Corta</u>	<u>Media</u>	<u>Larga</u>	<u>Muni</u>	<u>Carga</u>	<u>Coste</u>	<u>N.T</u>
Falcon Arguer	21	+0	30	500	1.000	6	4	300.000	5
Falcon Star	23	+1	30	400	1.500	10	2	500.000	6
HTO 528	22	- 1	35	350	1.800	8	2	350.000	6
HTO 58C	23	+0	35	300	1.500	12	2	350.000	6
HTO 60F	24	+0	30	300	1.200	10	2	350.000	6
Nigran Argus	19	- 2	25	250	1.000	6	4	100.000	4
Nigran Fórnor	23	+1	25	350	1.300	10	2	400.000	6
Malone 12	25	+1	30	300	1.500	8	2	450.000	6
Malone 13	25	+1	35	350	1.800	8	1	750.000	6
Malone 14	26	+2	40	500	2.000	12(3)	2	750.000	7
Elgas Tottle	20	- 1	25	250	1.000	8	3	300.000	4
Arber Yarid	20	+0	30	400	1.000	8	2	150.000	5
Banium Mings	20	- 1	25	300	1.000	8	3	200.000	4
Banium Mara	20	+0	30	300	1.200	6	3	300.000	5
Elcissor 1B	20	- 1	30	300	1.500	6	3	200.000	4
Elcissor 3K	23	+1	30	350	1.200	8	2	300.000	6
Galar 100	21	- 1	30	350	1.800	6	2	250.000	5
Galar 150	22	- 1	30	300	1.200	6	3	150.000	5
ISSO 550	23	- 1	30	300	1.500	10	2	400.000	5
ISSO 660	25	+1	30	300	1.500	12	2	600.000	6

Recortadas

Belmosk 045	28	- 5	2	8	15	2	2	50.000	5
Belmosk 036	26	- 3	3	10	20	3	3	40.000	5
AG 852	25	- 3	2	8	18	3	3	40.000	4
Belver FK7	30	- 2	4	12	20	4	3	90.000	7

Lanzamisiles

Elgas Arsen	36	- 2	25-250	2.000	6.000	1	3	1.500.000	6
Nigran Rial	34	- 2	30-200	1.500	3.000	1	10	1.000.000	5

Lanzagranadas

Elgas Ritmis	32	- 3	15-30	50	80	4	10	1.000.000	4
ISSO 89	34(42)	- 2(-4)	10-40	80	150	10(5)	9	1.200.000	5
Malone 49	34(46)	- 1(-3)	10-40	100	150	12(4)	6	1.600.000	6

Daño: Potencia de impacto del arma.

Modificador: Manejabilidad del arma o facilidad para hacer impacto con ella. Este modificador se ha de sumar al nivel del personaje en armas de fuego.

Munición: Turnos que se pueden efectuar disparos sin tener que recargar el arma. ()
Turnos de disparo en ráfaga. Las armas que pueden disparar tiro a tiro y a ráfaga deben añadir un +2 al daño cuando lo hagan a ráfaga.

Carga: Turnos que se tarda en recargar el arma.

Coste: Precio aproximado del arma.

N.T.: Nivel tecnológico. Dependiendo de la raza del personaje podrá elegir en la creación del personaje entre el equipo del mismo nivel tecnológico en el que se encuentre su raza.

Implantes Cibernéticos:

Sugerimos al director de juego que permita a los jugadores sugerir los implantes que desean, y que según su buen juicio les de el visto bueno y les ponga un precio. De todas formas, a continuación te ofrecemos los implantes cibernéticos más usuales.

Oseoarmadura: Una serie de placas metálicas de gran flexibilidad recubren interiormente el cuerpo del individuo. Para ello es necesaria una operación muy costosa, complicada, y de escasa accesibilidad. Su coste aproximado será de 1.000.000 de kyos. Proporciona Constitución +8.

Brazo Cibernético: Fuerza +5. Coste 400.000.

Pierna Cibernética: Fuerza +6. Coste 700.000.

Mano Cibernética: Fuerza +2. Coste 200.000.

Cantos de metal en manos y pies: Daño +2. Coste 50.000.

Garras retráctiles: Daño +3. Coste 100.000.

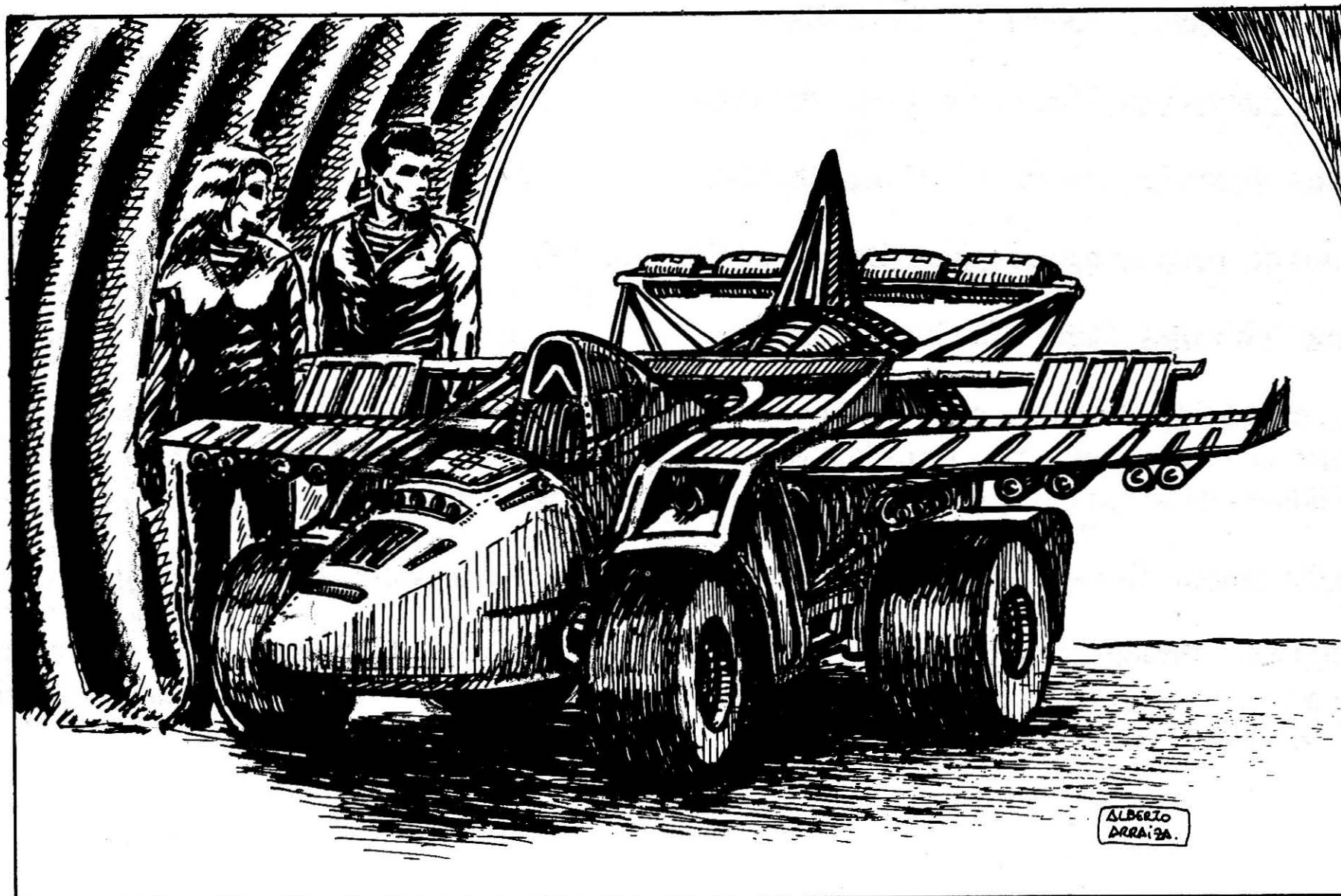
Ojo telescópico: Proporciona al personaje visión aumentada de cualquier punto dentro de su campo de visión, así como otros datos (distancia, velocidad, etc). Proporciona un +1 a las habilidades de armas de fuego, o de pilotar vehículos. Coste 500.000.

Ojo Grabadora: Es capaz de grabar imágenes a voluntad de su portador. Coste 200.000.

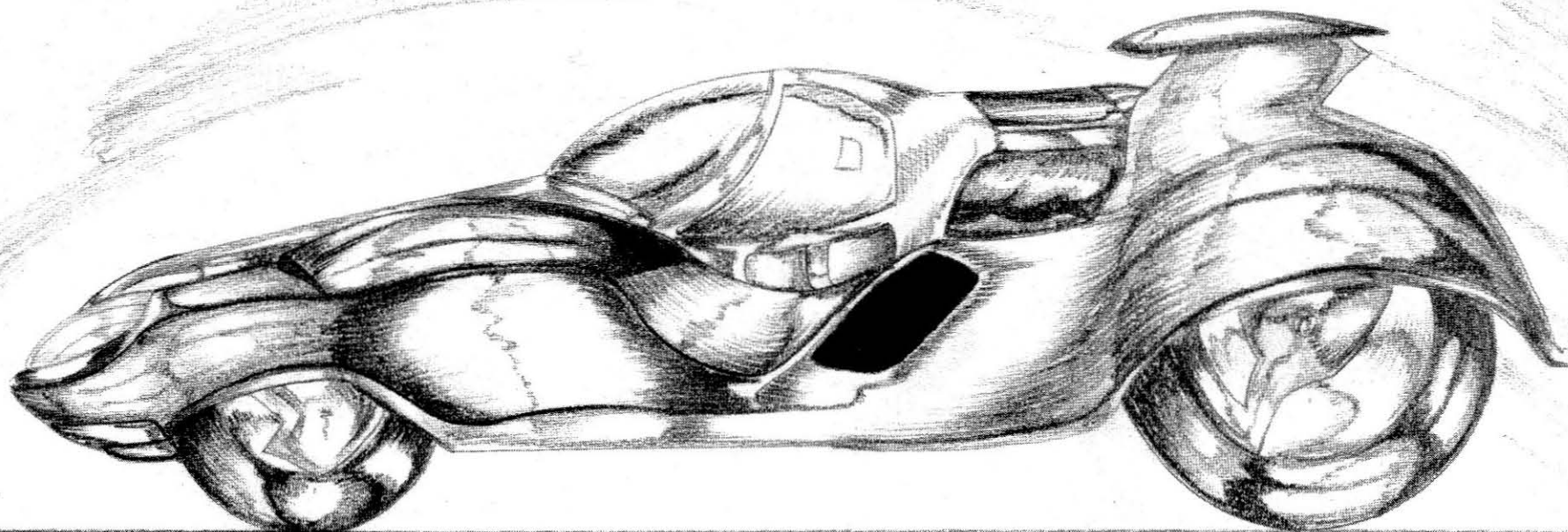
Explorador: Prolongación cibernética retráctil situada en la mano del personaje que le permite a este acceder y explorar todo tipo de ordenadores y computadoras. +3 a la habilidad de informática. Coste 600.000.

AUTOMOVILES

	TAGFER						ABIADANS			CESSIT					
	Artifice835			Evolution638			Arux104			Gillum			Aspir		
M V D	1	70	233	1	75	250	1	90	300	1	70	233	1	70	233
M V D	2	120	400	2	150	500	2	180	600	2	125	417	2	135	450
M V D	3	160	533	3	200	667	3	225	750	3	170	567	3	185	617
M V D	4	200	667	4	250	833	4	280	933	4	210	700	4	235	783
M V D	5	240	800	5	300	1000	5	335	1117	5	250	833	5	275	917
M V D	6	280	933	6	350	1167	6	390	1300	6	290	967	6	325	1083
Aceleración	+2			+1			+1			+2			+2		
Sobreaceleración	+3			+2			+2			+3			+3		
Deceleración	+1			+1			+1			+1			+1		
Frenada	x1			x1/2			x1			x1			x1/2		
Derrapaje	x2			x1			x2			x2			x1/2		
Trompo	x3			x2			x2			x3			x2		
Zig-Zag	x1			x1/2			x1			x1/2			x1/2		
Embestida	x1			x1			x1/2			x1			x2		
Salto	x4			x3			x3			x5			x2		
Dos ruedas	x4			x3			x4			x5			x2		
Esquivar	x3			x2			x3			x2			x2		
Fuera de control	x5			x4			x5			x4			x4		
Coste	1.500.000			2.250.000			6.000.000			1.750.000			2.000.000		

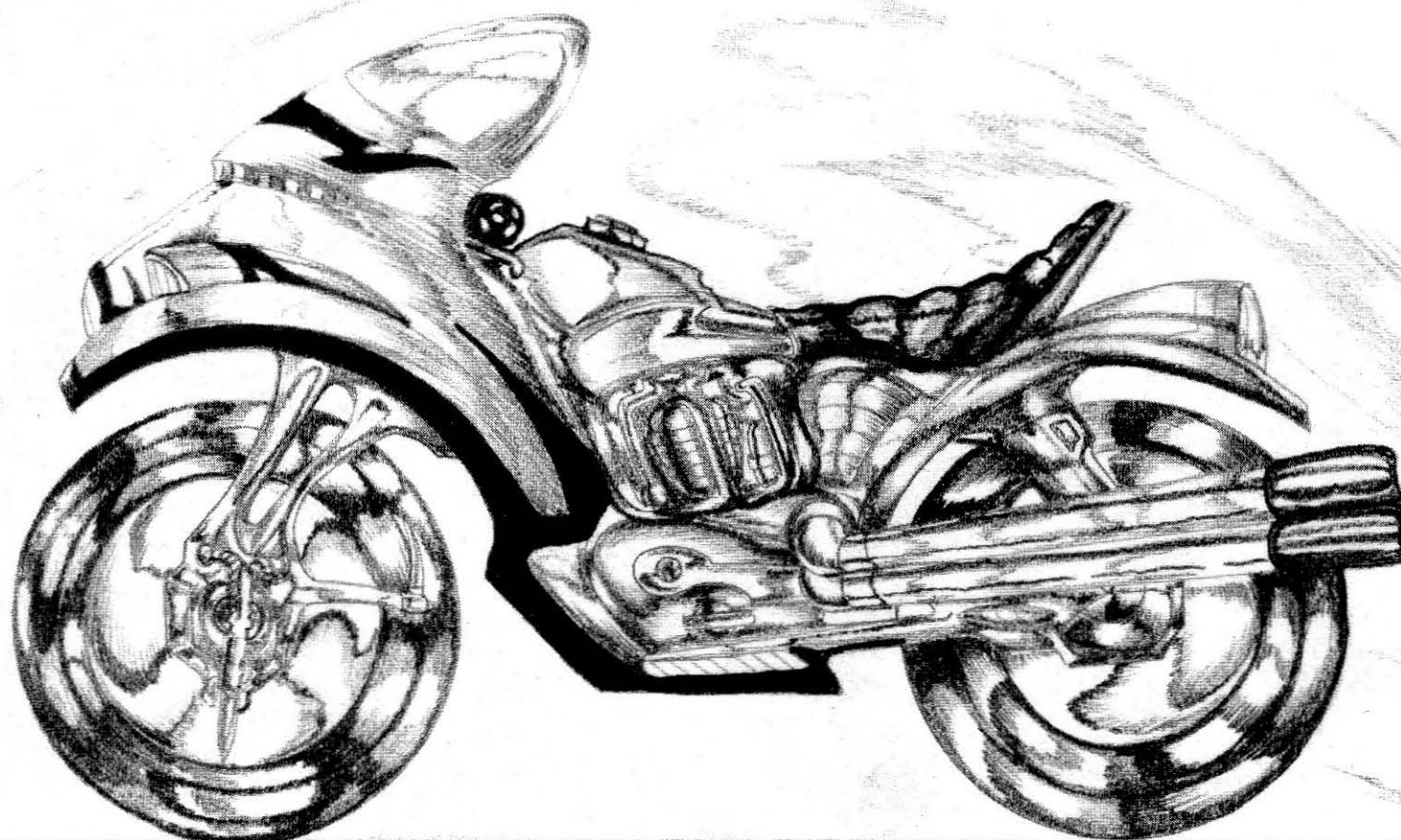


	YEDDE						STALLON			NOVA					
	Ascer432			Epis630			316			3200			6000		
M V D	1	75	250	1	70	233	1	70	233	1	70	233	1	95	317
M V D	2	125	417	2	140	467	2	115	383	2	115	383	2	190	633
M V D	3	175	583	3	190	633	3	155	517	3	155	517	3	235	783
M V D	4	215	717	4	240	800	4	190	633	4	190	633	4	295	983
M V D	5	255	850	5	285	950	5	230	767	5	230	767	5	355	1183
M V D	6	300	1000	6	335	1117	6	265	883	6	270	900	6	415	1383
Aceleración	+2			+1			+2			+1			+1		
Sobreaceleración	+4			+2			+4			+3			+3		
Deceleración	+1			+1			+2			+1			+1		
Frenada	x1/2			x1/2			x2			x2			x1		
Derrapaje	x2			x1/2			x1			x3			x3		
Trompo	x3			x1			x3			x2			x3		
Zig-Zag	x1			x1/2			x1			x1			x1/2		
Embestida	x2			x1			x1/2			x1/2			x1/2		
Salto	x4			x3			x3			x3			x4		
Dos ruedas	x3			x3			x4			x4			x3		
Volantazo	x2			x2			x2			x3			x4		
Fuera de control	x6			x4			x6			x6			x6		
Coste	1.250.000			1.500.000			1.000.000			1.500.000			5.000.000		



MOTOCICLETAS

	SUZUKI			DIRKNECTED			KINDVOLUTE		
	Ogma18oz			Mark16Kz			Rik16Xm		
M V D	1	100	333	1	110	367	1	100	333
M V D	2	200	667	2	220	733	2	200	667
M V D	3	250	833	3	275	917	3	245	817
M V D	4	300	1000	4	320	1067	4	290	967
M V D	5	350	1167	5	370	1233	5	335	1117
M V D	6	400	1333	6	415	1383	6	390	1300
Aceleración	+1			+1			+1		
Sobreaceleración	+3			+3			+4		
Deceleración	+1			+1			+1		
Frenada	x1			x1			x1		
Derrapaje	x2			x2			x1		
Trompo	x3			x3			x4		
Zig-Zag	x1/2			x1			x1		
Embestida	x3			x2			x4		
Salto	x2			x3			x2		
Una Ruedas	x1			x1/2			x1		
Esquivar	x1			x1			x2		
Fuera de Control	x3			x3			x4		
Coste	1.500.000			1.750.000			1.250.000		



MODULO





CACERIA EN NUEVA YORK

Esta es una pequeña aventura preparada para jugar en 3 o 4 horas y poner en práctica el sistema de juego. Debido a estas características especiales, la trama de la partida no será enrevesada, y procuraremos darle acción rápidamente para que los jugadores se familiaricen con el sistema.

Información para el director:

"Tiburón negro Ashley", el principal agente de Fuerza Delta en Gassat Dam, un planeta factoría, informa a las autoridades de Fuerza Delta que "Hurón gris Sidney" ha sido eliminado antes de poder establecer contacto con él. Sidney ha sido presuntamente eliminado por un tal Will Coleman. Extraños sucesos están ocurriendo en este planeta, y es posible que Coleman pueda aportar interesantes datos al respecto.

Las ordenes de las autoridades Delta a los personajes serán cazar a Will Coleman, cuya entrada en la tierra ha sido registrada recientemente, y extraer la máxima información posible. Posteriormente han de entregarlo o eliminarlo.

Comenzando la partida:

Has de reunir a los personajes, que se supone no se conocen, en algún sitio reservado y con garantías de anonimato.

El lugar en cuestión podría ser la Agencia de modelos "Glamour", con sede en Ilbar Street 226, 8º H. Como se puede suponer el 226 de la calle Ilbar es un inmenso edificio de oficinas. El apartamento H de la planta octava se halla tras una inmensa plancha de cristal opaco en el que resalta una imagen holográfica de unos inmensos y apetitosos

labios de mujer, y una mano que con un lapiz de labios escribe y borra continuamente la palabra "Glamour". Para acceder a esta oficina se ha de introducir en la cerradura magnética la invitación que nuestros personajes han recibido. La lámina de cristal se abrirá con ruido de expulsión de aire y dará lugar a una pequeña oficina con sala de espera. La oficina se encuentra decorada en tonos cremas y con muebles de diseño. A lo largo de las paredes, fotografías de mujeres y hombres de todas las razas.

Justo enfrente de la puerta se encuentra una mesa de escritorio con su ordenador. Tras la mesa una belleza Aldebaran Car 13. Un cartelito en la mesa indica que la joven se apellida Rinkle. La señorita Tonya Rinkle les indicará que el señor Harper les está esperando, y les acompañará por un corto pasillo hasta una puerta. Cuando entren en la habitación se encontrarán en una reducida sala de proyecciones que está completamente a oscuras. Cuando todos los personajes estén reunidos empezará la proyección.

La proyección:

"Buenos días señores. Han sido reunidos aquí para ponerles al corriente de su próxima misión. (Zumbido) (Empieza una proyección holográfica en la cual se observa un planeta visto desde el espacio). Éste es Gassat Dam, planeta situado en el sistema Gassat. En este cuadrante se encuentran los cinco planetas Gassat, que producen el 80% del ozono del universo. (En la proyección se observa la extracción de ozono por medio de unos grandes tubos que se adentran en el corazón del planeta). Tras la Gran Guerra y el descubrimiento de los planetas Gassat, temiendo el desencadenamiento de otra conflagración, se llegó a una alianza entre las cinco superpotencias. Este pacto cedía la concesión de uno de estos planetas a cada potencia. La conce-

sión era temporal y rotativa. Cada cinco años las potencias desalojaban el planeta que ocupaban y pasaban a tomar el control de otro planeta. Esto es debido a las diferencias de producción existentes entre los cinco planetas. Fundamentalmente Gassat Dam, que genera él sólo la mitad de la producción de los planetas Gassat. Este planeta se halla ahora bajo la concesión Calípode, pero en menos de un mes ha de pasar a control Aldebarán. Ultimamente la concentración en el cuadrante Gassat de naves de guerra de ambos ejércitos ha aumentado en un 1.000x100%. Nos tememos que algo grave se está fraguando en Gassat Dam".

"Ahí es donde entran ustedes. (Zumbido) (Cambia la imagen y aparece un hombre de unos 30 años, rasgos vulgares). Éste era uno de nuestros agentes en Gassat Dam: "Hurón gris Sidney", ha sido recientemente asesinado. (Zumbido) (Cambia la imagen y aparece un hombre de unos 35 años, rasgos huraños, espesas cejas negras, pelo negro recogido en una coleta. Una gran cicatriz le recorre de arriba a abajo la mejilla derecha). Éste es Will Coleman, su asesino. Parece ser que pertenece a una de las bandas mafiosas de Gassat Dam que controlan los numerosos garitos en los que los mineros dejan toda su paga".

"La misión de este individuo dentro de esa organización es la de guardaespaldas o ejecutor. Es un individuo sumamente peligroso, especialista en artes marciales y armas de fuego".

"El señor Coleman salió de Gassat Dam apresuradamente, huyendo de algo o alguien. Ayer se registró su entrada aquí en el espaciopuerto de Nueva York".

"Según nuestro agente de más rango en Gassat Dam, el señor Coleman podría saber



algo de importancia con relación a los sucesos que están ocurriendo en Gassat Dam".

"Su misión será localizar al señor Coleman y obtener de él la máxima información posible, por cualquier medio. Posteriormente deben eliminarlo e informar".

"Coleman entró en la Tierra con un pasaporte falsificado a nombre de Reginald Kleine. Siente debilidad por los coches caros y veloces, así como por las mujeres bellas, preferentemente de raza Aldebaran. Coleman es natural de Nueva York, y conoce a la perfección los barrios bajos. De todas formas hace cinco años que marchó a Gassat Dam, y la mayoría de sus amistades se hallan muertas, en la cárcel o en Gassat Dam. Su única relación conocida aquí en Nueva York es Kenny Lewis. Habitualmente participa en carreras de automóviles bajo apuesta, aunque nunca ha puesto reparos al dinero fácil y ha estado encarcelado varias veces por robo y agresión. Reside presuntamente en el 414 de Transpouse Boulevard".

"¿Alguna pregunta?"

(Después de responder a las preguntas, sin revelar más información).

"Bien señores a continuación la señorita Rinkle les entregará a cada uno un pequeño dossier del caso. Les recuerdo que en este caso forman todos ustedes un equipo coordinado sin nadie el mando. Como me imagino que no se conocerán, dispondrán de media hora para las oportunas presentaciones y preparar un plan a seguir".

Se enciende la luz y se abre la puerta por la cual entra la señorita Rinkle con un traje de emuleno negro ceñido, que deja ver gran parte de sus preciosas piernas. Les entrega a cada uno una pequeña carpeta en la que hay

una foto de Will Coleman, así como su ficha.

Empieza la investigación.

Ahora nuestros personajes han de seguir la pista de Coleman. Les costará un poco encontrar su rastro, ya que el tal Coleman tiene tanto miedo de la persona que le marcó la cara, que intentará desaparecer. Lo primero que ha hecho al llegar a Nueva York es someterse a una operación quirúrgica para modificarse la cara, y conseguir documentación con una identidad nueva. Por supuesto que posteriormente volverá a caer en sus viejos vicios y compañías.

Posibles sitios de investigación.

El aeropuerto: En el aeropuerto los personajes averiguarán poco más de lo que ya saben. Encontrarán el registro de la llegada de Reginald Kleine a las 15,30 del día de ayer en el crucero con procedencia de Brad Labian. Si preguntan entre los taxistas con la fotografía de Coleman (tira 1D6 por cada diez minutos de búsqueda): con un 6 darán con el taxista que lo llevó, con un 5 les dirán que el tipo por el que preguntan montó en el taxi de Lohaus. Brad Lohaus, que es el taxista en cuestión, podrá aportar poca información más.

"Sí, me acuerdo del tipo. Es de esos con los que es imposible entablar conversación. Un tipo antipático. Tenía algo raro en la mirada, ya saben, como los zumbaos esos que se inyectan cosas. Sólo que éste parecía más peligroso y no hacía más que tocarse la cicatriz de la mejilla. Se apeó en Balloon Square, y respiré hondo cuando se bajó. Llevaba poco equipaje, únicamente un maletín de viaje y un portafolios de esos que usan los hombres de negocios, aunque no tenía mucha

pinta de ser un hombre de negocios. Ya me entiende con esa cicatriz y esas ropas".

"Iba vestido con unos vaqueros, una chupa de cuero negra y una camisa blanca brillante".

"Me parece recordar que el tipejo se dirigió a una de esas cabinas telefónicas que se encuentran en la plaza".

Balloon Square es uno de los lugares más céntricos de Nueva York. Aquí se pueden encontrar algunos de los mas lujosos hoteles, como el Harul, Mayer, o el Mover. También se halla una central de autobuses de la compañía Able, con uno de esos centros de casillas personalizadas donde los viajeros depositan temporalmente algunas de sus posesiones dejar a seguro. Efectúa tiradas bajo pantalla sobre "Análisis de datos", con un nivel de dificultad de 9, hazles notar a los personajes que hayan superado esta tirada la información sobre los casilleros en la central de autobuses, si no superan la tirada deberán obtener esta información por ellos mismos.

Casas de alquiler de automóviles: Aquí por desgracia no aparecerá ningún registro de alquiler a nombre ni de Coleman ni de Kleine. Lo mismo es aplicable para las casas de ventas de automóviles. Aunque al día siguiente de empezar la investigación, Coleman con un nuevo aspecto, y papeles falsos a nombre de Richard Pierce, adquirirá un Nova 6000 que pagará al contado, aproximadamente unos 5 millones de Kyos. El vendedor se acuerda perfectamente del individuo y les proporcionará una detallada descripción del nuevo aspecto de Coleman (Ver más adelante). Por desgracia al pagar al contado no ha dejado ninguna dirección.

Hoteles y otros albergues: La búsqueda será infructuosa, Coleman por supuesto no ha puesto el pie en ninguno de estos sitios.

Bajos fondos: Aquí nuestros personajes podrán encontrar interesantes informaciones.

1.-Si nuestros personajes buscan burdeles o antros donde se puedan encontrar mujeres de raza Aldebaran, y además especifican que el dinero no es inconveniente, únicamente les indicarán un lugar el club "Black Cormorant" en Ephemeron St. 267. Para obtener esta información nuestros personajes habrán de superar un nivel de dificultad de 12 en interrogar o persuasión. Estos niveles de dificultad se verán reducidos en 1 por cada 10.000 Kyos empleados "de propina". Tira 1D6 por cada media hora de investigación, con un 6 el individuo conocerá de la existencia del club y les puede dar la información. Con un 4, o un 5, y únicamente si le dan al individuo como mínimo 20.000 Kyos les dirá que se dirijan a una taberna llamada "The red hand" en Log Street esquina la Mutton, y que pregunten por un tal Willie Anderson. Éste les indicara que conoce el lugar apropiado, pero que es sumamente caro, y que dicha información bien merece, digamos, 200.000 Kyos. Uno de los personajes tiene derecho a una tirada de persuasión para que baje el precio. Si supera un nivel de dificultad de 12 les bajará el precio 25.000 Kyos; con 14, 50.000 K; y con 16 o más 100.000 Kyos. Entonces les dará la información. Si los personajes pretenden sacarle la información por las bravas, tienen derecho a una tirada sobre análisis de datos, dificultad 10, y se apercibirán de 4 matones que no les quitan el ojo de encima prestos a actuar en cualquier momento. Si los personajes se ponen bravucones pueden dar lugar a una pelea que bien se podría solucionar a puñetazos, navajazos, o a tiro limpio. Los sucesos decidirán.

A continuación te proporcionamos las características más importantes de Willie Anderson y sus cuatro matones.

Willie Anderson:

Fuerza:	11
Constitución:	10
Armas de fuego:	13
Armas de cuerpo a cuerpo:	11
Artes marciales:	9

Va armado con un Colt 852 y una navaja.

Matón 1:

Fuerza:	11
Constitución:	8
Armas de fuego:	9
Armas arrojadas:	12
Artes marciales:	11

Va armado con una Elcissor 2G, y tres dagas arrojadas.

Matón 2:

Fuerza:	10
Constitución:	7
Armas de fuego:	14
Armas de cuerpo a cuerpo:	7
Artes marciales:	15

Va armado con una Nigran Delta y una navaja.

Matón 3:

Fuerza:	7
Constitución:	8
Cuerpo a cuerpo:	14
Armas de cuerpo a cuerpo:	16

Va armado con un cuchillo de monte.

Matón 4: Éste se halla detrás de la barra, y únicamente actuará si las cosas se ponen difíciles, sacando una recortada que tiene oculta bajo la barra.

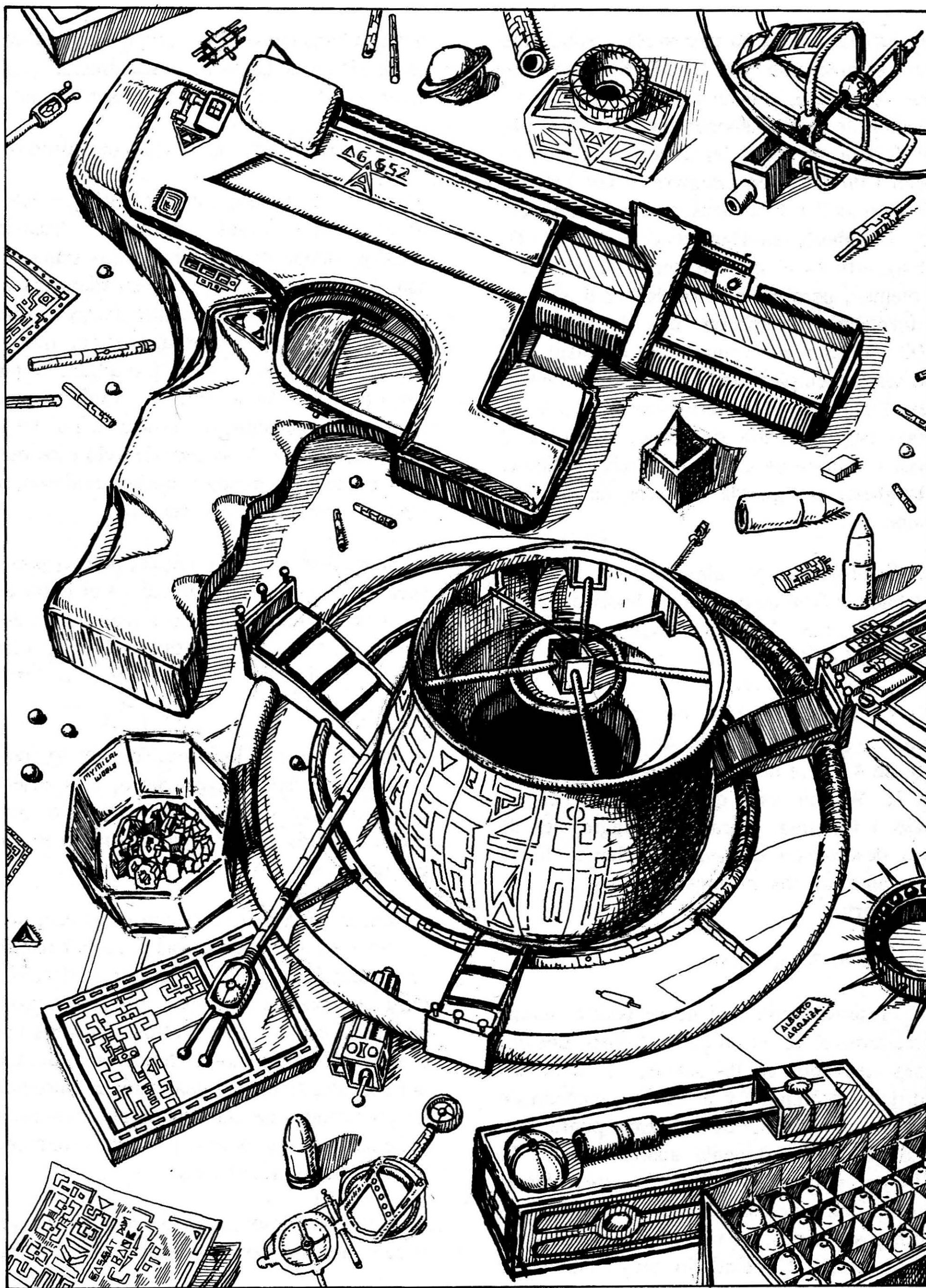
Fuerza:	12
Constitución:	10
Armas de fuego:	10

Va armado con una Belmosk 036.

2.- Si preguntan por Samantha Mahorn, tira 1D6 por cada media hora de investigación. Con un 5 o 6, y superando niveles de dificultad de 10 en persuasión o interrogar, reducidos en 1 por cada 5.000 Kyos empleados, les darán la siguiente información. La tal Sammy ahora se hace llamar Joanne Mays, y trabaja en un burdel llamado "The Green Mummer" en Listberry St.

El local no se abre hasta las diez de la noche. Sammy les dirá todo lo que sabe a poco que la paguen o que la presionen. Todo iba muy bien entre ella y Will (a excepción de alguna que otra pequeña paliza sin importancia) hasta que éste conoció a un individuo de raza Aldebaran. Will nunca le dijo su nombre, ni ella llegó a verle nunca. El caso es que a partir de ese momento Will empezó a ganar mucho dinero. Por lo que Will le comentó se dedicaban a transportar mujeres a paraísos lejanos. A partir de ese momento Will la hizo cada vez menos caso, ya apenas le veía. Por fin hace cosa de 5 años Will le dijo que tenía que irse a otro planeta, que las cosas se habían puesto muy calientes. Que una vez estuviera instalado haría que alguien viniera a buscarla y la llevaran con él. Nunca más volvió a tener noticias suyas.

3.- Si preguntan por alguien que pueda falsificar documentos rápidamente y con calidad. Habrán de superar niveles de dificultad de 12



en interrogar o 14 en persuasión, reduciendo en 1 el nivel por cada 20.000 Kyos empleados. Tira 1D6, con un 1 o 2 les dará la dirección de Buck Newman en Log Street 38, 6º F. Con un 3 o 4 les dará la dirección de John Cummings en Leathern Street 136, 8º E. Con un 5 o 6 les dará la dirección de Terry Daugherty en Hardwood St 68, 4º D. Daugherty es el que ha hecho el trabajo a Coleman, pero no les proporcionará ninguna información a no ser que le engrasen, 200.000 Kyos sería una buena cantidad, o a no ser que empleen métodos más contundentes. En cuanto Daugherty vea el asunto un poco negro cantará de plano, dandoles el nuevo nombre de Coleman, Richard Pierce. Daugherty no guarda archivos de sus trabajos.

4.- Si preguntan por alguien capaz de hacer un buen trabajo de cirugía sin hacer demasiadas preguntas. Deberán superar niveles de dificultad de 14 en interrogar o 16 en persuasión, reduciendo en 1 el nivel por cada 30.000 Kyos. Tira 1D6: de 1 a 3 les dará la dirección de Mitchel Johnson en Foil Square 38; de 4 a 6 la de Mike Wiggins en Flapper St 71. Wiggins es el que ha realizado el trabajo a Coleman. Para que Wiggins les dé una descripción del nuevo Coleman habra que emplear los mismos métodos que con Daugherty.

La casa de Kenny Lewis.

Transpose Boulevard no se podría definir precisamente como un barrio lujoso. Los coches aparcados en las aceras, así como los edificios decrepitos y el pésimo cuidado de los jardines, hablan de una zona pobre aunque no muy turbulenta aparentemente. El 414 es un pequeño edificio de tres plantas que se halla incluso en peor estado que sus edificios vecinos. Si nuestros personajes indagan entre el vecindario preguntando por

Kenny Lewis (superar dificultad 8 en interrogar y 10 en persuasión) prácticamente cualquiera les dará las siguientes informaciones.

-El señor Lewis vive en el ático del edificio.

-Rara vez se encuentra en casa, ya que desaparece durante largas temporadas y cuando aparece, nunca más de una o dos semanas, aquello se convierte en una verdadera orgía. La música a tope veinticuatro horas al día. Escandalo y golpes tales que parece que el edificio se va a venir abajo (cosa para la que tampoco hace falta mucho). Mujeres que irían más decentemente vestidas si no llevaran nada encima. Y lo peor de todo esos melendados con sus motos y coches ruidosos, y todo ese armamento encima.

-Una vez llamaron a la policía, pero el pobre agente que enviaron apareció en el cubo de la basura, y luego esos tipos recorrieron durante toda la noche el edificio llamando a las puertas y diciendo obscenidades. Fue terrible.

Tras reunir esta información, ver lo tranquilo que se halla el vecindario, y la ausencia de coches y motos ruidosos, nuestros personajes podrán deducir que Lewis no se encuentra en su nido.

Para abrir la cerradura con éxito necesitarán un 8 en abrir cerraduras. Una vez dentro se encontrarán en la habitación mas desordenada que puedan imaginar. Llena de cajas, cojines, ropa, revistas y otros utensilios por el suelo. Un proyector de hologramas al lado del cual se amontonan una fastuosa colección de grabaciones de carreras de automóviles y películas más que porno, y un videofono con un contestador automático.

Entre tal desorden nuestros personajes pueden usar las habilidades de análisis de da-

tos, dificultad 10, o descubrir, dificultad 11, pero lo único que encontrarán será cerca de un kilo de Thical (abreviatura común de "mythical world"), una de las drogas más fuertes existentes, un revolver AG 652 con tres cajas de munición, y otra serie de objetos extraños sin importancia.

La información importante se halla en el contestador automático. Si alguien lo pone en funcionamiento, y tras algún mensaje típico dejado por algún conocido o conocida, aparece la imagen de Will Coleman (sin haberse hecho la cirugía) llamando desde un videofono público en Balloon Square.

"Hola Kenny. Estoy en Nueva York. Las cosas se han puesto demasiado calientes en ese jodido planeta. He tenido que salir de allí zumbando por culpa de esa maldita zorra (Coleman se lleva instintivamente la mano a la mejilla. Su cara refleja furia). Ya estuvo una vez a punto de matarme".

"De todas formas el jefe me ha dado un montón de pasta caliente. Así que voy a hacer una pequeña visita al doctor, cambiar de vida y fundir toda esa pasta en unas pequeñas vacaciones. Cuando se me acabe la pasta volveré a Gassat Dam con una pequeña sorpresa para esa zorra. Tío, allí podemos ganar mucho más dinero del que nunca habíamos soñado. Ciao, ya te volveré a llamar".

Coleman va vestido con una camisa blanca de seda brillante y una chamarra negra de emuleno.

Así se suceden los hechos en casa de Kenny Lewis.

Aproximadamente a la una de la madrugada del primer día de investigación parará un taxi delante del 414 de Transpose Boulevard. De él se bajará un individuo de 1,82 m. Pelo

rubio recogido en una coleta. La piel con tintes en colores marrón tierra oscuro y rojo ocre, ambos con matices brillantes, posee unos ojos de un profundo color verde jade. Va vestido con unos pantalones tipo saruel rojo brillante y una chaqueta larga de emuleno del mismo color. Completa su indumentaria con una camisa negra de seda.

El individuo en cuestión es Will Coleman en su nueva personalidad de Richard Pierce.

Estas son las características y habilidades de Coleman.

Fuerza:	8
Destreza:	11
Constitución:	9
Inteligencia:	12
Poder:	12
Carisma:	12
Esquivar:	11
Armas de fuego:	15
Abrir cerraduras:	12
Ocultarse:	11
Artes marciales:	13
Movimiento silencioso:	7
Vehículos terrestres:	13
Interrogar:	10
Sexto sentido:	11
Actuar:	12
Persuasión:	9

Coleman va armado con una Nigran Delta, y lleva dos cargadores adicionales. Tiene implantado un ojo cibernético que le proporciona una mira telescópica de infrarrojos para disparar con armas de fuego (el modificador ha sido ya incluido en su nivel de armas de fuego). Tiene también implantados cantos de metal en manos y pies lo que le proporcionará un modificador de +2 a la fuerza en artes marciales. Recuerda también su chaqueta de emuleno que le proporciona un +1 a la cons-

titución contra armas de fuego. Si es necesario para el desarrollo de la partida concédele a Coleman un punto de fuerza, a utilizar como los personajes.

Coleman abrirá la casa de Lewis con una ganzúa. Si los personajes se hallan en la casa de Lewis en ese momento, Coleman intentará disimular y aprovechando su apariencia hacerse pasar por el manager homosexual de Lewis. Para ello usará su habilidad para actuar. De paso está poniendo a prueba a los personajes, ya que sabe que Lewis no se acercaría a menos de 1 Km de distancia de un homosexual. En caso de ver las cosas muy mal intentará escapar sin contemplaciones, huyendo por las escaleras, o saltando por la ventana del ático. En caso de que salte por la ventana, Coleman o cualquiera que lo intente recibirá 8D6 de daño (los seises repiten). Para intentar caer bien se pueden usar las habilidades de artes marciales o acrobacias con un nivel de dificultad de 14. Artes marciales reduce en 1 dado el daño recibido, y acrobacias reduce en 2 dados el daño recibido.

Si alguno de los personajes posee la habilidad de actuar, efectúa tiradas bajo pantalla para ver si sospechan la actuación de Coleman como homosexual. El nivel de dificultad lo marcará el nivel obtenido por Coleman en su habilidad de actuar. También puedes efectuar tiradas bajo pantalla sobre la habilidad de descubrir de aquellos personajes que no posean la habilidad de actuar. El nivel de dificultad será superior en dos al necesario con la habilidad de actuar. Puede ser que los personajes te pidan hacer ellos las tiradas sobre éstas u otras habilidades, permíteselo pero no las tengas en cuenta.

Al día siguiente Coleman dejará la casa de Lewis sobre las 9,30 de la mañana. En un taxi se dirigirá a la estación de autobuses de

Balloon Square. Allí se dirigirá a una caja de seguridad de la que extraerá un maletín. Acto seguido en otro taxi se dirigirá al concesionario Nova de la calle Listel, donde como ya hemos dicho adquirirá un modelo 6000, con el cual saldrá de la tienda. A continuación se dirige directamente al 267 de Ephemeron St. Si los personajes le han seguido durante todo este trayecto, habrán de hacer tiradas de ocultarse en cada trayecto; si Coleman supera estos niveles de dificultad con su habilidad de descubrir, se dará cuenta de que le van siguiendo e intentará darles esquinazo.

Sobre las 12,00 A.M. de ese mismo día aparece Kenny Lewis en un Stallon 316 réplica modificado (grados de velocidad, 1-80Km/h, 2-135Km/h, 3-185Km/h, 4-230Km/h, 5-280Km/h, 6-325Km/h). El bueno de Kenny nada más llegar va directo a prepararse una buena dosis de Thical. Lleva otra AG encima y por supuesto no se dejará atrapar fácilmente (acaba de realizar un trabajito y puede confundir a nuestros personajes con policías). A la mínima oportunidad abrirá fuego e intentará escapar en su coche o en cualquier otro que esté a mano.

Características y habilidades de Kenny Lewis:

Fuerza:	9
Destreza:	10
Constitución:	8
Inteligencia:	10
Poder:	7
Carisma:	11

Armas de fuego:	9
Abrir cerraduras:	10
Vehículos terrestres:	16
Descubrir:	8
Actuar:	7
Mecánica:	11



ALBERTO
MORALES

Seducción: 11
Persuasión: 9

Si capturan a Kenny Lewis, y tras superar su endeble fuerza de voluntad, Kenny les dará los nombres y la dirección de Terry Daugherty, Mike Wiggins y el club "Black Cormorant", siempre y cuando le pregunten sobre esos temas claro. Kenny no podrá darles más información porque no ha visto a Coleman (de todas formas es más que suficiente).

El club "Black Cormorant".

El 267 de Ephemeron St. es una finca de unos 20.000 metros cuadrados. Se halla rodeada de un muro de 3 m. de altura con una alarma que se acciona con pesos superiores a los 20 K. Para detectar la alarma hay que superar un nivel de 14 en análisis de datos, para desconectarla un 16 en electrónica. A la entrada y tras una doble reja batiente se hallan apostados dos vigilantes vestidos con levitas del siglo XVII. Cualquiera que intente entrar sin una identificación válida recibirá una amable invitación a abandonar las instalaciones del recinto. En caso de que aquí se produzca algún altercado, arriba les estará esperando el comité de bienvenida. Para entrar en el club nuestros personajes pueden intentar hacerse pasar por alguien importante, para lo que necesitarán tiradas bases de actuar de 13 para todos los personajes que tengan parte en la acción. Esto supone que si un personaje falla el nivel por 2, el otro tendrá que superar 2 niveles más de dificultad.

Una vez cruzada la puerta una pequeña carretera sube una ligera loma encima de la cual se halla instalado el edificio principal. Está construido según el estilo colonial americano, y consta de tres pisos de 1200 metros cuadrados de planta.

Según los personajes se acercan al edificio y con una tirada sobre análisis de datos a nivel 14, se apercibirán de que hay movimiento en el tejado del edificio. Con una tirada de descubrir a nivel 16, el personaje verá un rayo de sol reflejándose sobre un objeto de metal en el tejado del edificio. Se trata de dos guardias que se hallan apostados con una Ni-gran Trex, en previsión de lo que pudiera ocurrir.

A recibir a los ocupantes del automóvil saldrán una muñeca Aldebaran CAR 16 (vestida con traje de chacha, pero sumamente corto, de tal forma que al menor movimiento descubre su lencería íntima), y un mayordomo con librea. Un nivel de dificultad de 11 en análisis de datos revelará a nuestros personajes que la muchacha parece hallarse bajo los efectos de alguna droga blanda.

Una vez en el interior del edificio los personajes pasarán por un sofisticado detector de rayos Alpha al cruzar el umbral. Serán recibidos por Chris Sanders CAR 14: una atractiva mujer de unos 35 años, pelirroja y con unos bellísimos ojos verdes. Va vestida con un traje de noche negro, ceñido y escotado. Junto a ella y vestido de smoking se halla Rolf Schrempf, Aldebaran CAR 16. Chris es la regenta del club, aunque el propietario es alguien mucho más importante. Rolf, aparte de ser el amante de Chris, es el encargado de seguridad, del abastecimiento de nuevas chicas, y de las relaciones con el verdadero propietario.

Estos dos personajes les recibirán amablemente, les rogarán que se pongan cómodos y se deshagan de la posible chatarrería que lleven a cuestas (todo el armamento). En este momento los personajes son vigilados por minúsculas cámaras conectadas a dos Belver

HK3, que les estan apuntando y abrirán fuego a ráfaga si uno de los vigilantes del cuarto de control aprieta un botón. Los personajes podrán hacer un analisis de datos: los que superen un nivel de 11 se apercibirán de las cámaras, únicamente los que superen un nivel de 13 se apercibirán también de las dos Belver.

Una vez cumplidos estos requisitos, Chris cuestionará a los personajes sobre sus deseos y la forma de pago, e inmediatamente procederá a prepararles la minuta.

Si los personajes informaron a la agencia Glamour de su inminente visita al "Black Cormorant", les habrán proporcionado una tarjeta de crédito a su nombre con 2 millones de Kyos para disponer, y un Yedde Ascer 432 para sus desplazamientos.

En el "Black Cormorant" te cobran unos 100.000 Kyos por respirar. Dependiendo del número de personajes que hayan acudido (más de dos juntos es sospechoso, más de tres parecería una excursion del colegio) y de lo elevado de sus gustos, elabora un nivel de dificultad de actuar que se halle entre 12 y 16, para que Chris y Rolf no sospechen lo más minimo.

A partir de aquí nuestros personajes se han de dedicar a la búsqueda de Will Coleman. Para ello se pueden servir de su carisma y seducción, y conseguir la información por medio de cualquiera de las chicas. Superando un nivel de 12 en persuasión, o 10 en seducción, le informarán que el tipo por el que

preguntan llegó esta mañana, al paracer con un montón de dinero. Se encerró en la suite 303, y dio orden de que le sirvieran comidas y cenas en la suite, y de que mandaran una chica cada cuatro horas. Ahora se encuentra con Eva.

Si el personaje ha superado un nivel de 15 en persuasión, o 13 en seducción, le informara además que Rolf parece conocerle, y que tiene esa suite en estrecha vigilancia.

Si el personaje ha superado un nivel de 15 en seducción, la chica se entregará en cuerpo y alma, ayudando todo lo posible, y llegando a dar su vida si es necesario.

Nuestros personajes se apercibirán rápidamente, con un 10 o más en análisis de datos, de que todo el edificio está lleno de pequeñas y sofisticadas cámaras y micrófonos ocultos. Este sistema es utilizado tanto para seguridad, como para obtener material para chantajes políticos.

Para desconectar el sistema de vigilancia es necesario superar un nivel de 12 en electrónica. Esto por supuesto provocaría una alarma y empezaría el jaleo. Si se obtiene un 15 o más en electrónica es posible desconectar únicamente la parte del sistema de vigilancia que a nuestros personajes les interese, con lo que tardará más en cundir la alarma.

Lo cierto es que Coleman está bajo control, y más pronto o más tarde notarán algo extraño y comenzará el baile. Por ello nuestros personajes han de elaborar un plan para hacerse con Coleman y sacarlo del edificio, y nos tememos que por desgracia va a tener que ser a tiros.

Coleman trabajaba en Gassat Dam para una organización mafiosa conocida como "Amanecer Rojo". El "Black Cormorant" y Rolf Schrempf forman parte también de esa organización. Coleman ha revelado a Rolf su identidad, pensando hallarse entre amigos. Rolf ha solicitado instrucciones a sus superiores. Cuando los personajes llegan al club, todavía no han llegado las instrucciones, pero llegan antes de que a los personajes les dé

tiempo de actuar. Coleman no ha de salir vivo del club. Sabe demasiado para andar suelto.

Si los personajes no se han dado aún cuenta del problema que tienen, recurre a la chica que les ha pasado antes la información. Vendrá corriendo hacia los personajes y les dirá que ha sorprendido una conversación entre Chris y Rolf. Rolf le estaba diciendo a Chris que ellos le han dado orden de que Coleman no debe salir vivo del club. También puede ser que en lugar de ello sea uno de los personajes el que sorprenda la conversación telefónica entre Rolf y sus superiores.

En el club hay siete muchachos de Rolf. El 1 y 2 se hallan en la puerta de entrada. El 3 es el que se encarga de los coches. El 4 y 5 se hallan en la sala de control. El 6 y 7 son los del tejado. A continuación te proporcionamos sus características y habilidades.

	1	2	3	4	5	6	7
Fuerza:	11	11	11	10	13	10	7
Destreza:	7	8	10	8	12	8	11
Constitución:	7	7	6	11	7	11	8
Inteligencia:	7	11	10	9	11	6	9
Poder:	12	9	10	7	8	9	13
Carisma:	14	10	13	7	9	6	10
Esquivar:	8	9	10	13	10	7	13
Armas de fuego:	8	10	9	10	8	8	9
Artes marciales:	-	14	8	8	-	-	-
Cuerpo a cuerpo:	11	-	-	-	10	12	15
Armas pesadas:	-	-	-	-	-	11	8
Descubrir:	9	10	10	10	8	12	13

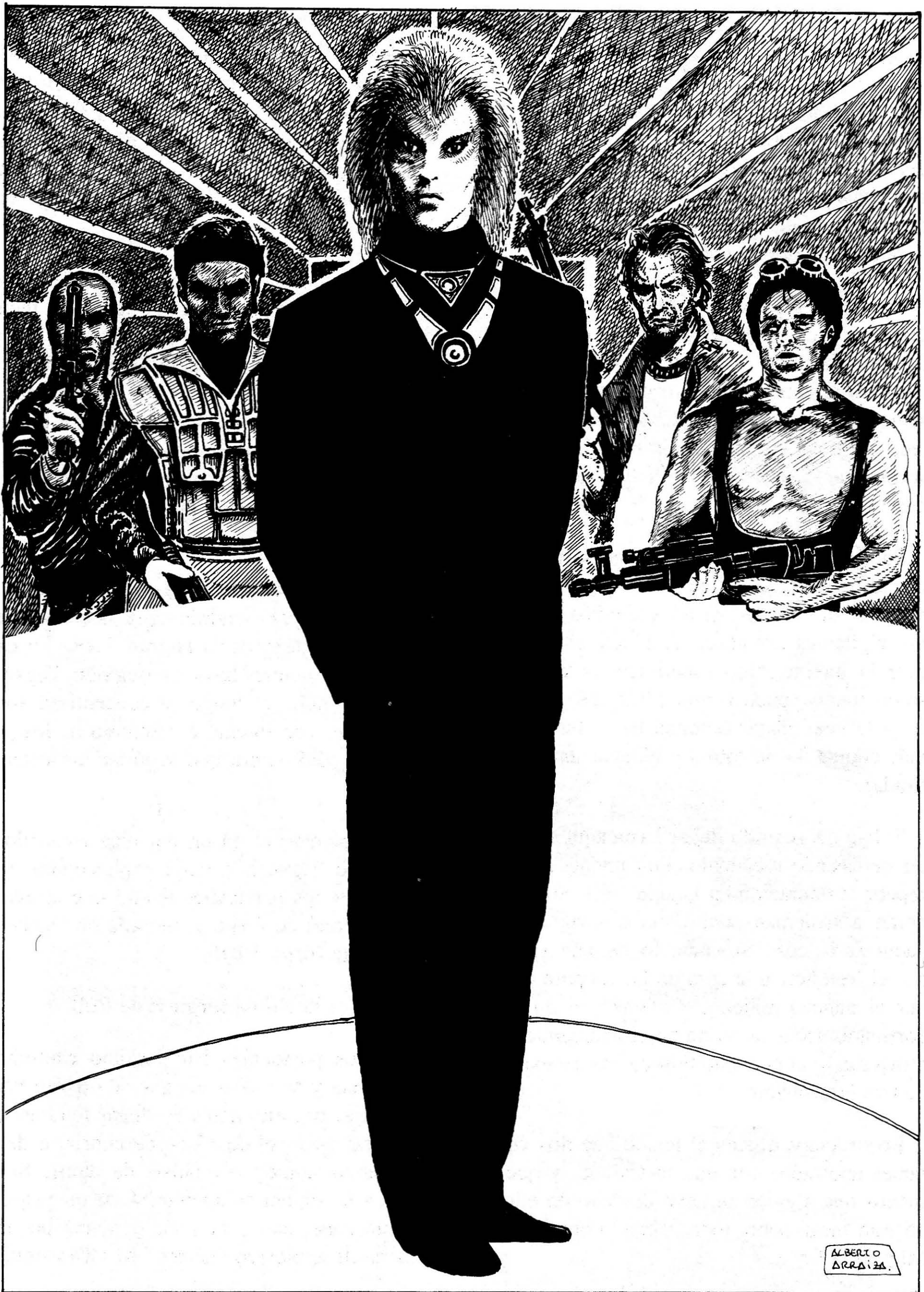
Disponen de Nigran Delta y Nigran Gral.

Aparte de esto se halla Rolf.

Fuerza:	12
Destreza:	12
Constitución:	12
Inteligencia:	10
Poder:	8
Carisma:	16

Acrobacias:	11
Esquivar:	12
Armas de fuego:	13
Armas de cuerpo a cuerpo:	16
Ocultarse:	11
Artes marciales:	13
Movimiento silencioso:	10
Vehículos espaciales:	8
Vehículos terrestres:	9
Interrogar:	11
Fuerza de Voluntad:	10
Descubrir:	10
Actuar:	8
Sexto sentido:	9
Sedución:	15
Persuasión:	13

Rolf va armado con una espada láser y una Malone 0-3. Sería interesante que este personaje saliera vivo de la escaramuza, ya que podría desempeñar un papel interesante en futuros módulos de la campaña.



ALBERTO
ARRAZA

El desarrollo de la acción

Es de suponer que nuestros personajes se están desarmados. Por ello su primer paso debería ser hacerse con sus armas. Éstas se encuentran en el cuarto de control de la 2ª planta, y se puede reconocer porque la cerradura es de mejor calidad que las otras.

Si no desconectan el sistema de vigilancia disponen de un turno para la sorpresa. Si desconectan todo el sistema, los dos vigilantes saldrán entre tres y cinco turnos después armados con sus subfusiles. Si han desconectado parte del sistema tienen posibilidades de sorprender a los dos vigilantes dentro del cuarto.

Para forzar la cerradura es necesario pasar una dificultad de 13 en abrir cerraduras, y antes de dos turnos, si no queremos hallar a los vigilantes armados. También es posible tirar la puerta abajo superando un nivel 17 sobre fuerza (pueden intentarlo dos personajes a la vez, añade la mitad de la fuerza del más débil a la del otro, y efectúa una única tirada).

Si han conseguido llegar hasta aquí sin meter demasiado escándalo, únicamente han de repetir la operación en la suite 303. Sorprenderán a Coleman semidesnudo dirigiéndose hacia el balcón. Si nadie lo detiene saltará por él (remítete a la casa de Lewis para obtener el daño a aplicar). Coleman se dirigirá corriendo hacia su coche en el aparcamiento, atravesando el pequeño bosque que se extiende tras la mansión.

Recordemos que en el tejado hay dos vigilantes apostados con una metralleta, y que a menos que alguien se haya desecho de ellos, abrirán fuego sobre todo vehículo que intente salir de la finca.

Rolf, Chris, el otro vigilante y algunas de las chicas, se hallan parapetados en el despacho, protegiendo los documentos que allí tienen. Esto es debido a que Rolf confía en que nadie pueda escapar, debido a los dos chicos del tejado, y a una última sorpresa que tiene reservada.

La resistencia de los coches es de 20. Todo daño que sobrepase esta resistencia lo recibirán los ocupantes, o lo acumulará el coche. Tira 1D6, de 1 a 4 es para los jugadores, 5 y 6 para el coche. 23 puntos de daño o más en el coche suponen averías en el motor o algún que otro reventón de rueda, con lo cual se pierde el control del mismo. Si ocasionan 30 o más puntos de daño al coche éste explotará.

Entre la casa y la verja los coches que intenten escapar tendrán que soportar tres turnos de fuego de la Nigran Trex. En caso de que Coleman haya conseguido llegar al coche y huir, el fuego se concentrará sobre su coche, con lo cual el vehículo de los personajes sólo tendrá que soportar un turno de fuego.

Si Coleman va en primer lugar, cuando su vehículo llegue a la verja explotará, y el coche de los personajes tendrá que atravesar una barrera de fuego y metralla del coche de Coleman (daño 10D6).

Esta es la última sorpresa de Rolf.

Si los personajes han logrado capturar a Coleman y son ellos los que se dirigen hacia la verja, el turno antes de llegar tendrán que superar un nivel de 17 en descubrir, o de 19 en sexto sentido o análisis de datos. Si alguien lo supera se apercibirá de un pequeño cable conectado a la verja y a una pequeña carga de explosivo plástico. Al turno siguiente



te, último turno, el nivel de dificultad para apercibirse de la carga será de 13 en descubrir, o 15 en análisis de datos o sexto sentido. En ambos casos quien lo haya superado tendrá derecho a intentar un disparo sobre nivel de dificultad 16 para hacer explosionar la carga. Si esto ocurre, la verja estallará y el coche de nuestros personajes la atravesará a través de una cortina de llamas (daño 6D6).

Si nuestros personajes han conseguido salir de la aventura con Coleman vivo, ésta será la información que podrán obtener de él. Proporcionará estos datos con cuentagotas, únicamente responderá a las preguntas que le hagan directamente, y solo si los personajes han superado el nivel de dificultad estipulado para cada respuesta en "interrogar". Estos niveles se verán reducidos en 3 si algún personaje le comenta la conversación entre Rolf y sus superiores. En caso contrario asegurará que no lo sabe añadiendo la primera mentira que le venga a la cabeza.

N12- En Gassat Dam trabajaba para una organización conocida como "Amanecer Rojo".

N13- El "Black Cormorant" es propiedad de "Amanecer Rojo".

N16- "Amanecer Rojo" es la propietaria de medio Gassat Dam, prostíbulos, casinos, todo aquello que proporcione dinero.

N18- El jefe de "Amanecer Rojo" en Gassat Dam es el gobernador general, Walter Fleming.

N15- Una cantante de raza Aldebáran, Miranda, fue la que le marcó el rostro con una espada láser porque se le insinuó. Miranda es la amante de Fleming.

N20- "Amanecer Rojo" se queda con más del 25% de la producción de ozono de Gassat Dam.

N22- Hace pocos días llegó el mandamás de "Amanecer Rojo", un individuo conocido como "Alkness" y del que se dice nadie ha visto la cara. Fleming se reunió a solas con él, y a partir de ese momento comenzó la acción, toda la organización se puso en estado de alerta.

N15- Recibí órdenes de acabar con Gminski ya que era un agente de Fuerza Delta.

N14- Cuando cumplí mi orden noté que alguien me seguía, y eso me salvó la vida. Alguien intentó matarme. Fleming me dio 10 millones de Kyos y me ordeno desaparecer un par de meses.

Esta última información es mentira, pero Coleman no revelará nada más al respecto. Coleman sabe más de lo que ha mencionado, sobre todo referente a Miranda, pero eso será algo que los personajes tendrán que averiguar en el primer módulo de Fuerza Delta, "Traición en Gassat Dam".

MATERIAL DE JUEGO

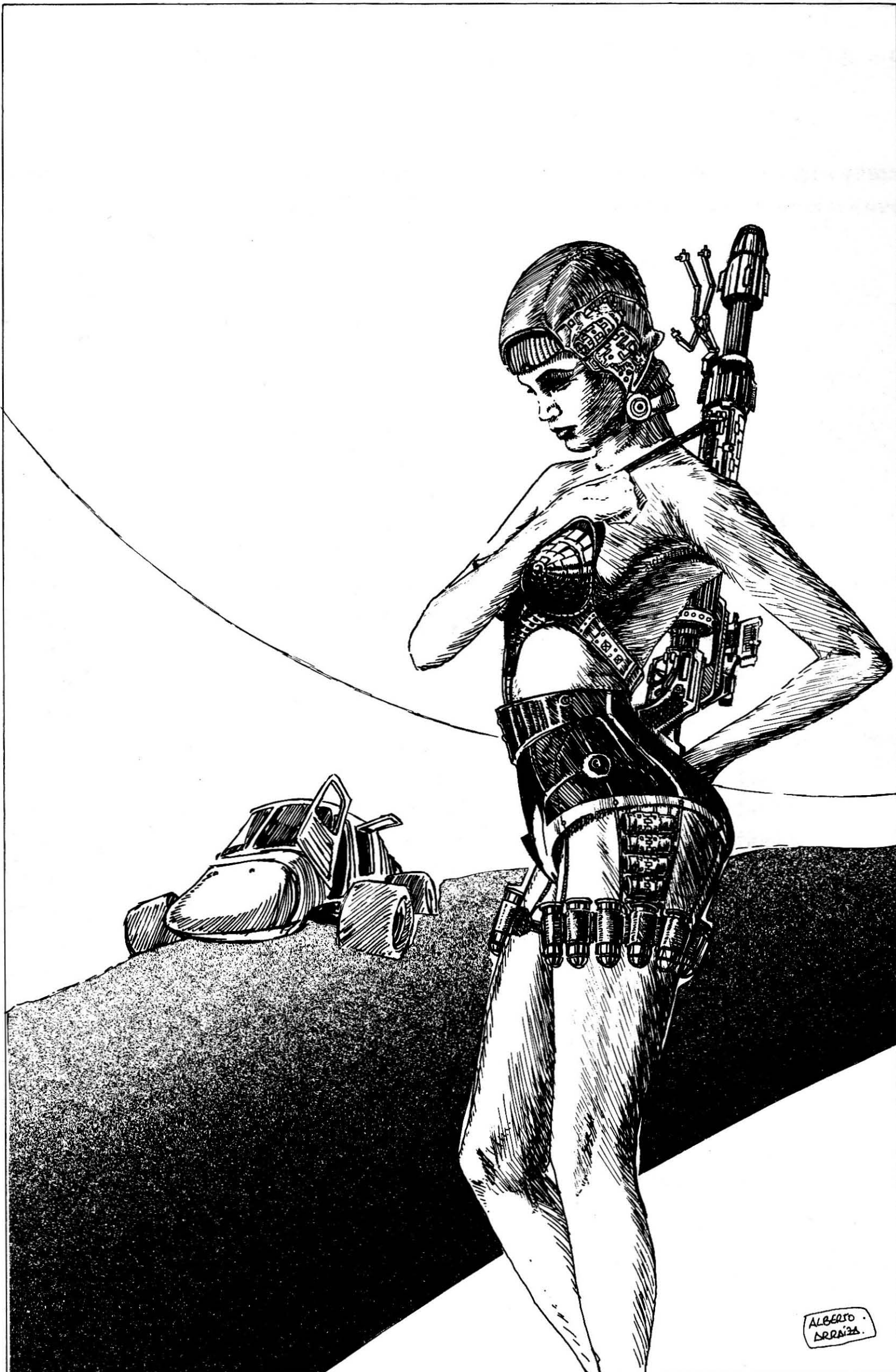


TABLA DE MODIFICADORES

			5					11									21	24	
Tirada	3	4	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	23	26	(+3)
Modificador	-12	-10	-8	-5	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	(+1)

Tabla de daños cuerpo a cuerpo

1-	1	
2-	2	
3-	3	
4-	4	
5-	5	
6-	6	
7-	7	
8-	8	
9-	9	
10-	10	Leve
11-	11	Leve
12-	12	Leve
13-	13	Leve
14-	10	Grave
15-	11	Grave
16-	12	Grave
17-	13	Grave
18-	10	Seria
19-	11	Seria
20-	12	Seria
21-	10	Mortal
22-	11	Mortal
23-	12	Mortal
24-		Muerto

Tabla de daños Artes Marciales

1-	3	
2-	4	
3-	5	
4-	6	
5-	7	
6-	7	Leve
7-	8	Leve
8-	9	Leve
9-	10	Leve
10-	7	Grave
11-	8	Grave
12-	9	Grave
13-	10	Grave
14-	7	Seria
15-	8	Seria
16-	9	Seria
17-	10	Seria
18-	7	Mortal
19-	8	Mortal
20-	9	Mortal
21-	10	Mortal
22-		Muerto

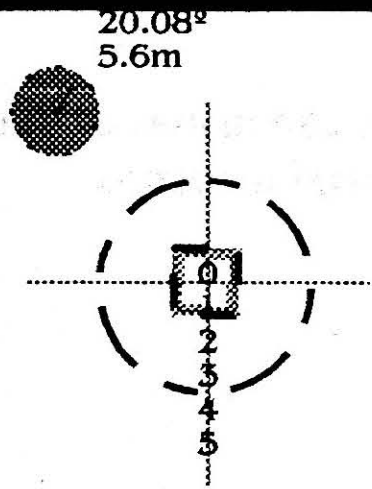
Tabla de daños con armas de fuego y ramas de cuerpo a cuerpo

1-	1	
2-	1	
3-	1	
4-	2	
5-	2	
6-	2	
7-	3	Leve
8-	4	Leve
9-	5	Leve
10-	6	Leve
11-	7	Leve
12-	8	Leve
13-	5	Grave
14-	6	Grave
15-	7	Grave
16-	8	Grave
17-	9	Grave
18-	7	Seria
19-	8	Seria
20-	9	Seria
21-	10	Seria
22-	8	Mortal
23-	9	Mortal
24-	10	Mortal
25-	11	Mortal
26-		Muerto

FUERZA DELTA

STRESS DE COMBATE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----



NOMBRE:

SECCION:

CODIGO:

RAZA:

RANGO:

SHOCK DE CONTUSION

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

			5					11									21	24
TIRADA	3	4	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	23	26 (+3)

MODIFICADOR -12 -10 -8 -5 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +10 (+1)

[illegible]

FUE:

DES:

CON:

INT:

POD:

CAR:

HABILIDAD	BASE	ENT	MOD	N.TOT

EQUIPO

LEVES

☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

GRAVES

☐	☐	☐
☐	☐	☐
☐	☐	☐
☐	☐	☐

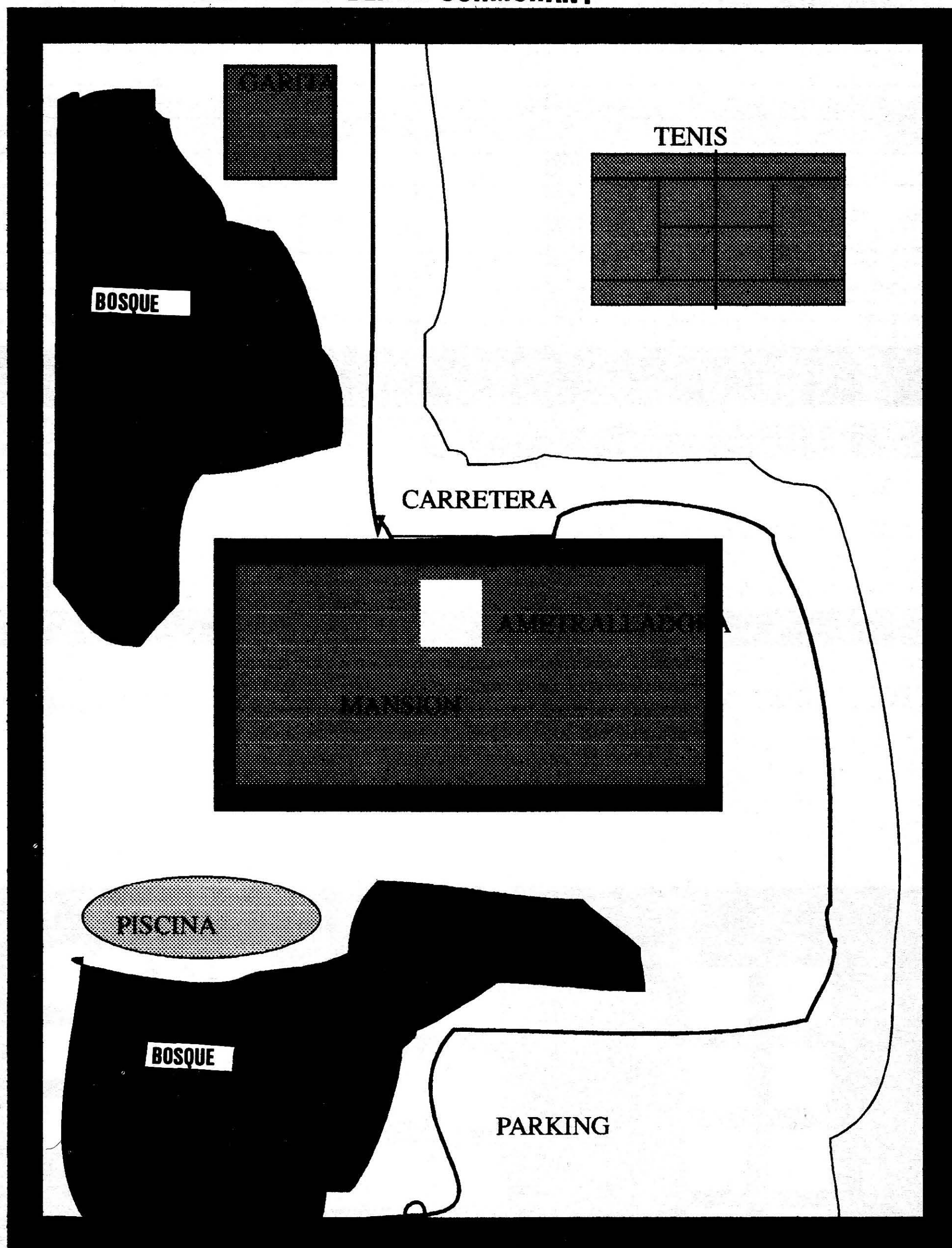
SERIAS

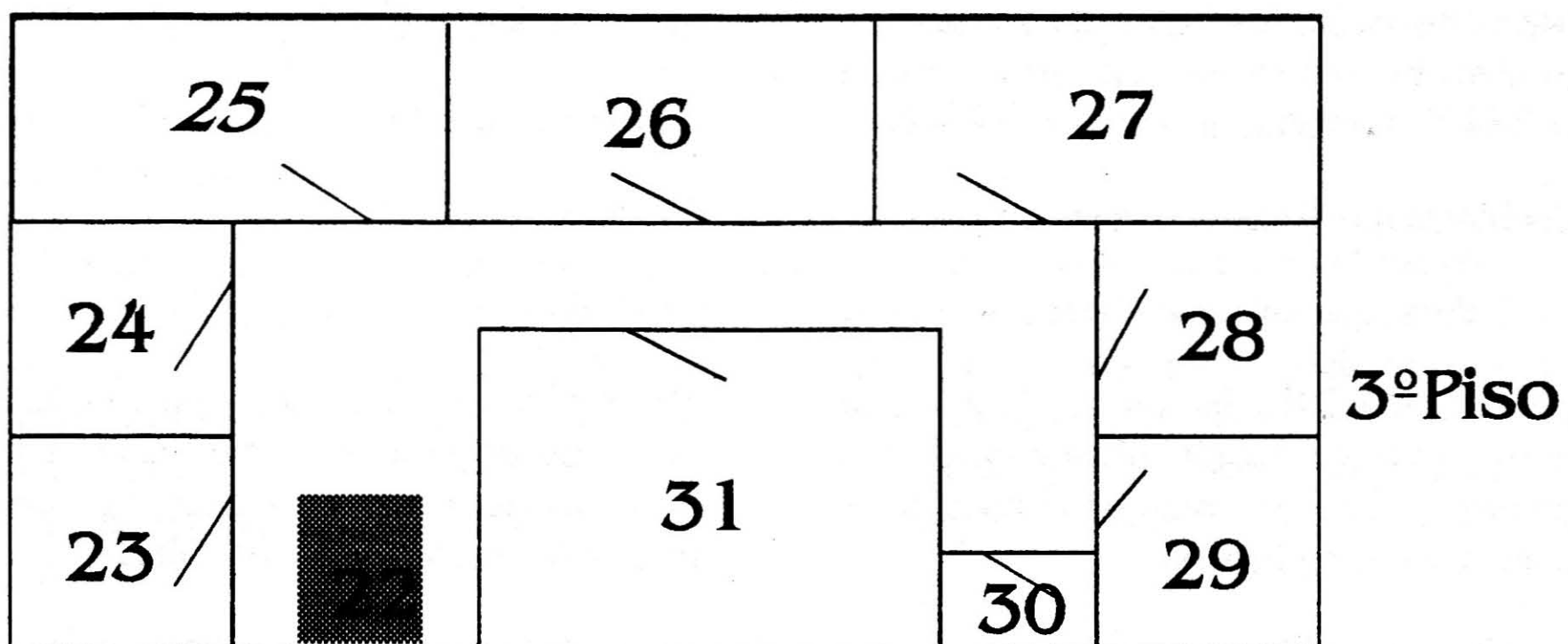
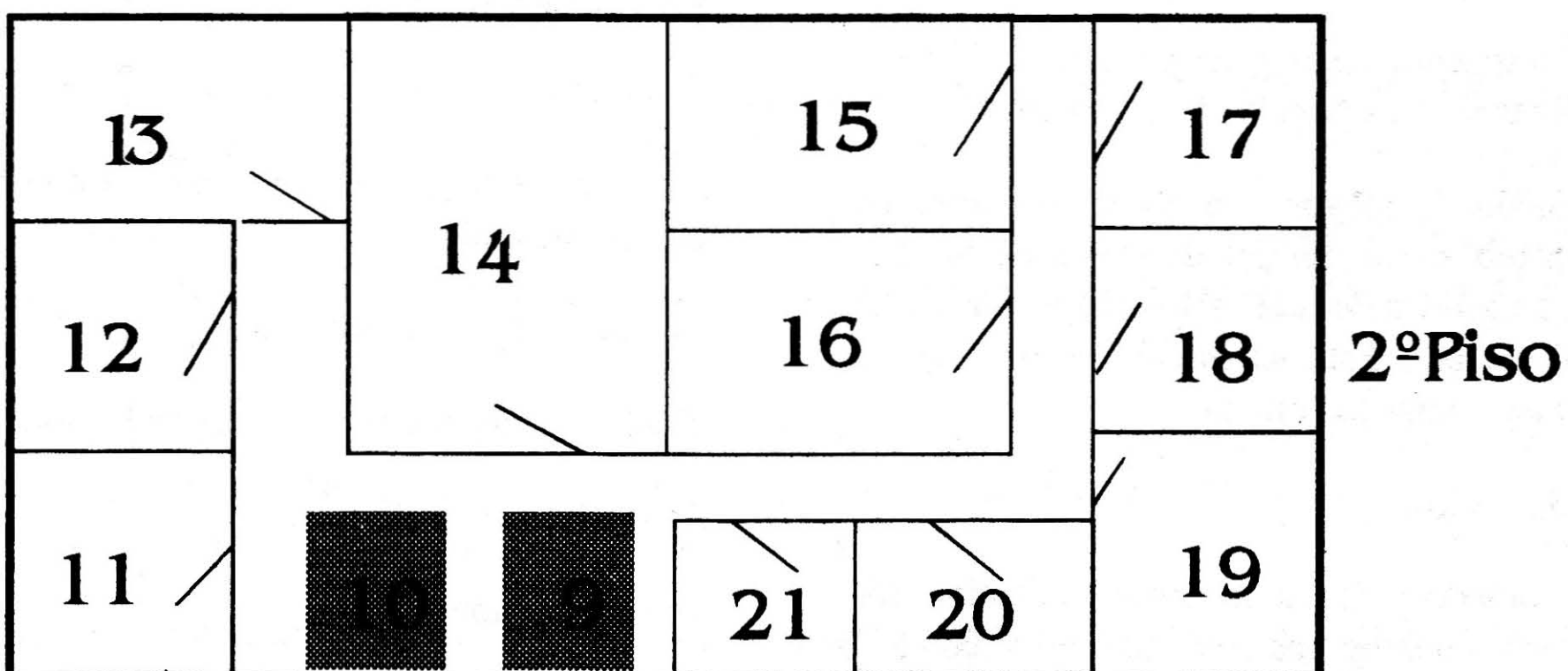
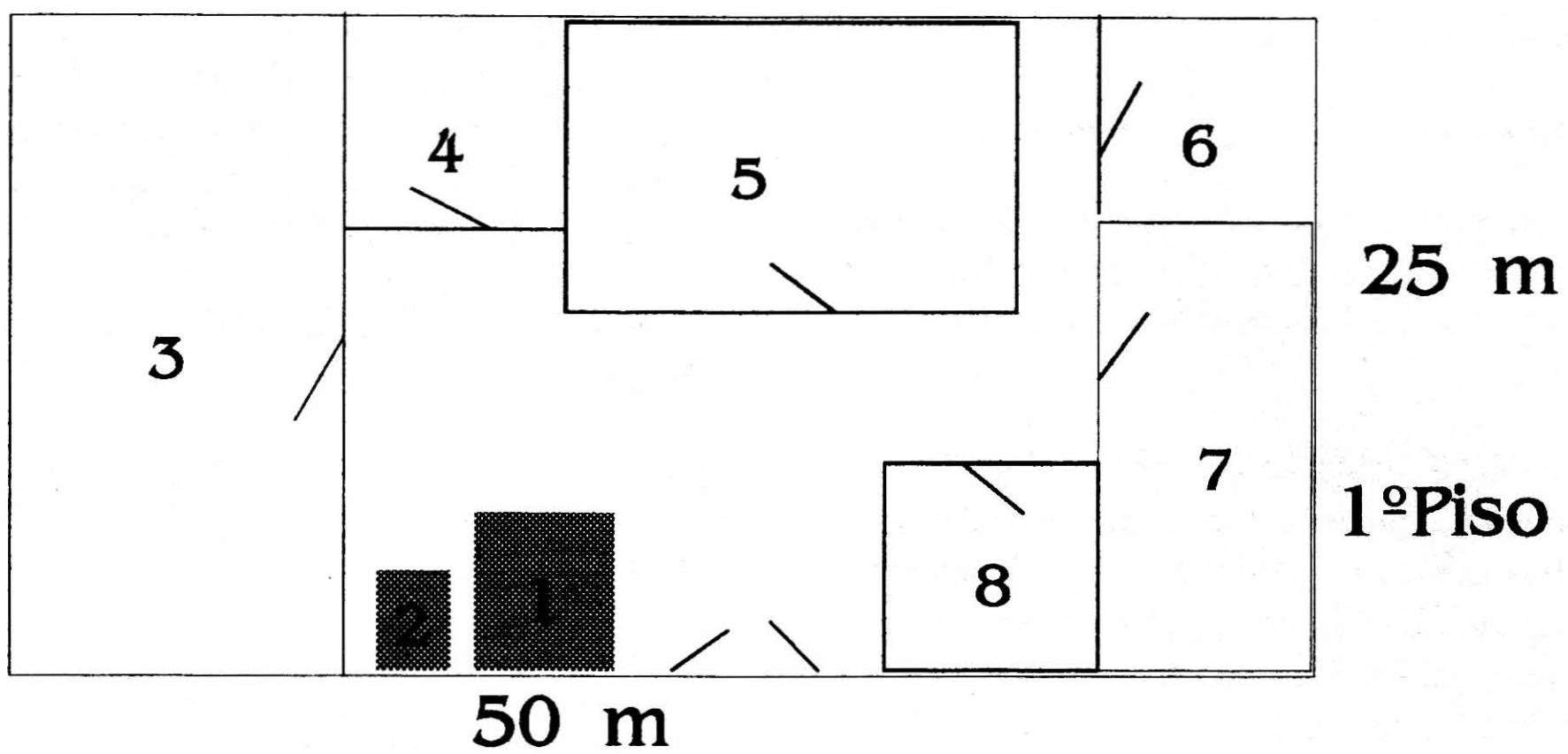
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐

MORTAL

☐	☐	☐
☐	☐	

PLANO DEL CLUB "BLACK CORMORANT"





"BLACK CORMORANT"

1.-Escaleras que suben al segundo piso.

2.-Escaleras que bajan al sótano. En el sótano se encuentran la cocina, un amplio almacén, y las habitaciones de los matones de Rolf.

3.-Salón: Se trata de una gran habitación lujosamente amueblada, con unos grandes ventanales que dan al exterior. Aquí se encuentra un bar. Hay música y es un lugar habitual de reunión de los clientes con las chicas, mientras toman algo.

4.-Despacho: Aquí guardan Rolf y Chris las cuentas y otros papeles de importancia.

5.-Salón de juegos: En el se encuentra una gran biblioteca, un par de mesas de billar, y otras mesas dedicadas a los juegos de cartas, ajedrez, etc. Esta habitación es un lugar de descanso para los clientes.

6.-Servicios.

7.-Comedor: Es una inmensa habitación donde los clientes realizan sus comidas a la carta.

8.-Recibidor: Esta habitación se usa para recibir a los nuevos socios. También la suelen usar las chicas cuando quieren estar a solas.

9.-Escaleras que bajan al primer piso.

10.-Escaleras que suben al tercer piso.

11.-Habitación 201. Se trata de una habitación para clientes. La dificultad para abrir su cerradura será de 10, como en el resto de las habitaciones para clientes.

12.-Habitación 202.

13.-Habitación 203: Sala de control. Hay permanentemente dos guardias en ella, vigilando las cámaras. En esta habitación hay también un pequeño arsenal. Aquí se hallarán las armas de nuestros personajes.

14.-Piscina: Se trata de una pequeña piscina climatizada.

15.-Sauna.

16.-Gimnasio.

17.-Habitación 204.

18.-Habitación 205.

19.-Habitación 206.

20.-Baño: Con una inmensa bañera con todas las comodidades.

21.-Baño: Igual al anterior.

22.-Escaleras que bajan al segundo piso.

23.-Habitación 301.

24.-Habitación 302.

25.-Habitación 303. Donde está Coleman.

26.-Habitación 304.

27.-Habitación 305.

28.-Habitación 306.

29.-Habitación 307.

30.-Habitación 308: Ésto es una tapadera, al otro lado de la puerta únicamente hay unas escaleras que suben al tejado. La cerradura de esta habitación es de dificultad 13.

31.-Habitación de Rolf y Chris.

William Coleman

Nacido: El 24 de julio del 2045, en Nueva York, (Tierra).

Padre: Joseph Coleman, nació el 15 de agosto del 2002 en Portland, fallecido el 12 de diciembre del 2055, en Nueva York. Fue encontrado degollado en un callejón. Su profesión era fontanero. Era alcohólico y tenía varias denuncias de su mujer por malos tratos.

Madre: Amanda Higgins, nacida el 26 de julio del 2010 en Nueva York. Varias detenciones por prostitución y drogadicción.

Hermanos: Joseph Coleman, nacido el 3 de junio del 2039 en Nueva York. Fallecido el 23 de marzo del 2057 en un tiroteo con agentes locales, tras el asalto a una joyería.



Robert Coleman, nacido el 25 de noviembre del 2040 en Nueva York. Fallecido el 23 de marzo del 2057 en un tiroteo con agentes locales, tras el asalto a una joyería.

Amanda coleman, nacida el 19 de noviembre del 2043 en Nueva York. Fallecida el 10 de agosto del 2061 a consecuencia de una paliza. Fichada por prostitución. Su presunto asesino era Michael D'Anthony.

Susan Coleman, nacida el 14 de noviembre del 2053 en Nueva York. Contrajo matrimonio con Leonard Hudson (27-09-30) el 18 de mayo del 2069. Actualmente reside en Astion, (Gadet) es madre de tres hijos, Leonard (10), William (8), Susan (6).

Historial: Condenado a 10 años de prisión por el asesinato el 11 de agosto del 2061 de Michael D'Anthony. Miembro entre los años 2071 al 2076 de una banda dedicada al robo, extorsión y contrabando. Los miembros de la banda eran Mark Harper (paradero actual Gassat Dam), Derek Smit (fallecido el 13-12-77 en Gassat Dam) y Kenny Lewis (residente de Nueva York). En el año 2076 Coleman emigra a Gassat Dam, donde se instala como copropietario del club "Flitting Companion". Coleman tiene una compañera habitual a partir del 72, de nombre Samantha Mahorn, de paradero desconocido.

Perfil Psicológico: Se trata de un individuo sumamente temperamental, amante del riesgo y el peligro. Carácter agresivo y cruel, inestable. Individuo independiente, desconfiado e introvertido. No posee conceptos morales ni de fidelidad. Se observa una inusual preocupación por aquellos que dependen directamente de él. Este individuo tiene una serie de traumas y complejos no superados, culpa de sus males a todo el mundo, y vive para vengarse, da lo mismo de qué o quién. Se observa una inquietante falta de miedo a la muerte. Su pasión por los coches veloces podría ocultar tendencias suicidas.

MODIFICADOR	1	2	3	4	5	6
VELOCIDAD						
DISTANCIA						

ACELERACION		DERRAPAJE	
SOBREACELERACION		TROMPO	
DECELERACION		ZIG-ZAG	
FRENADA		EMBESTIDA	

VELOCIDAD EN CURVA				
1		3		5
2		4		6

DERRAPAJE

TROMPO

ZIG-ZAG

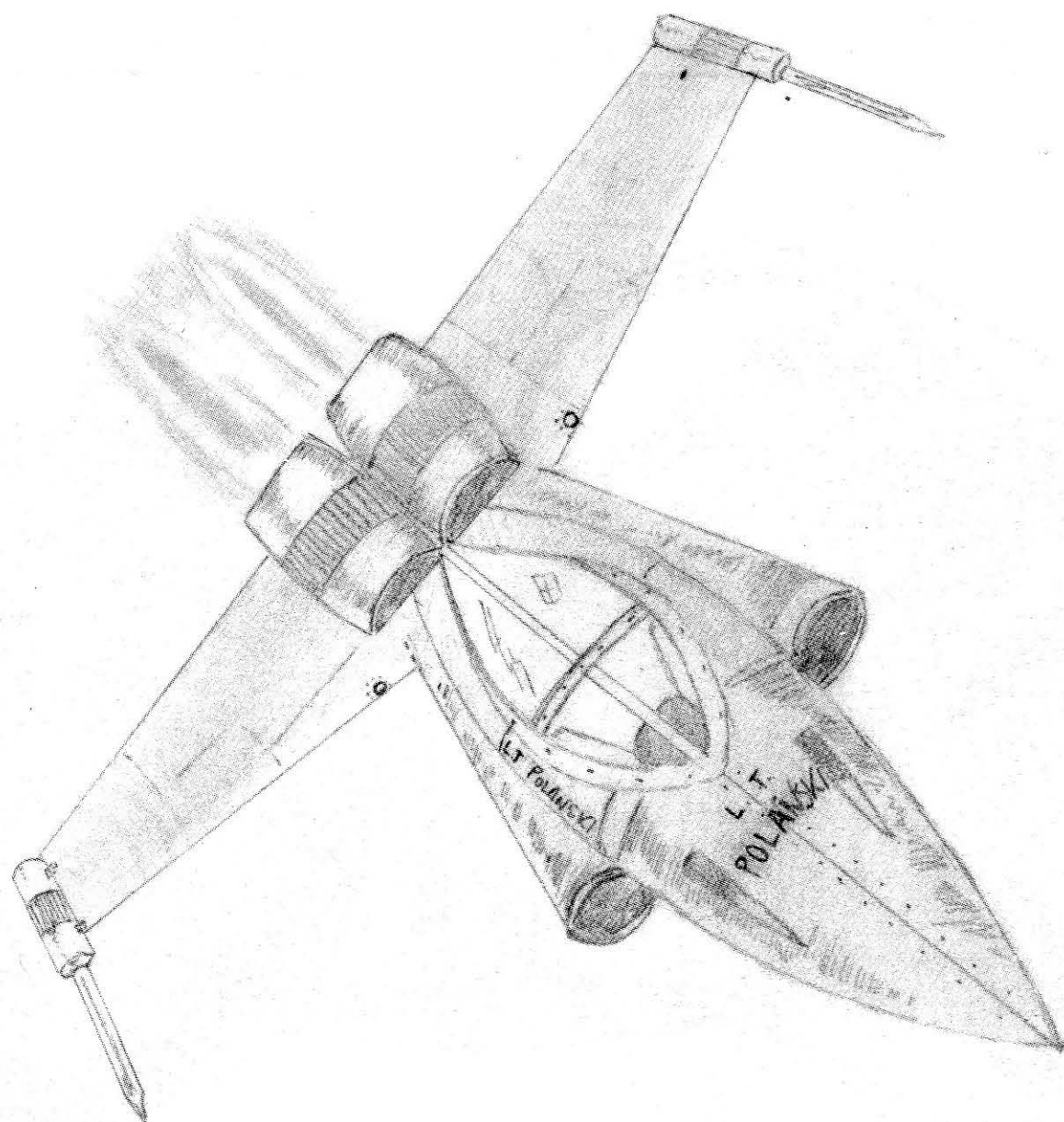
EMBESTIDA

SALTO

DOS RUEDAS

ESQUIVAR

F. DE CONTROL



FLASSAG OW 612

MODIFICADOR(G)	1 (2)	2 (2)	3(3)	4 (4)	5 (5)	6 (5)
VELOCIDAD	450	600	750	900	1200	1350
DISTANCIA	3	4	5	6	8	9

ACELERACION	+1
SOBREACELERACION	+1
DECELERACION	+2

DISTANCIA	DAÑO
1-2	CORTA +1
3-4	MEDIA +0
5-6	LARGA -1

RIZO

ZIG-ZAG

PICADO

PIC. LATERAL

GIRO

GIR. BRUSCO

DISPARO

x2

x1

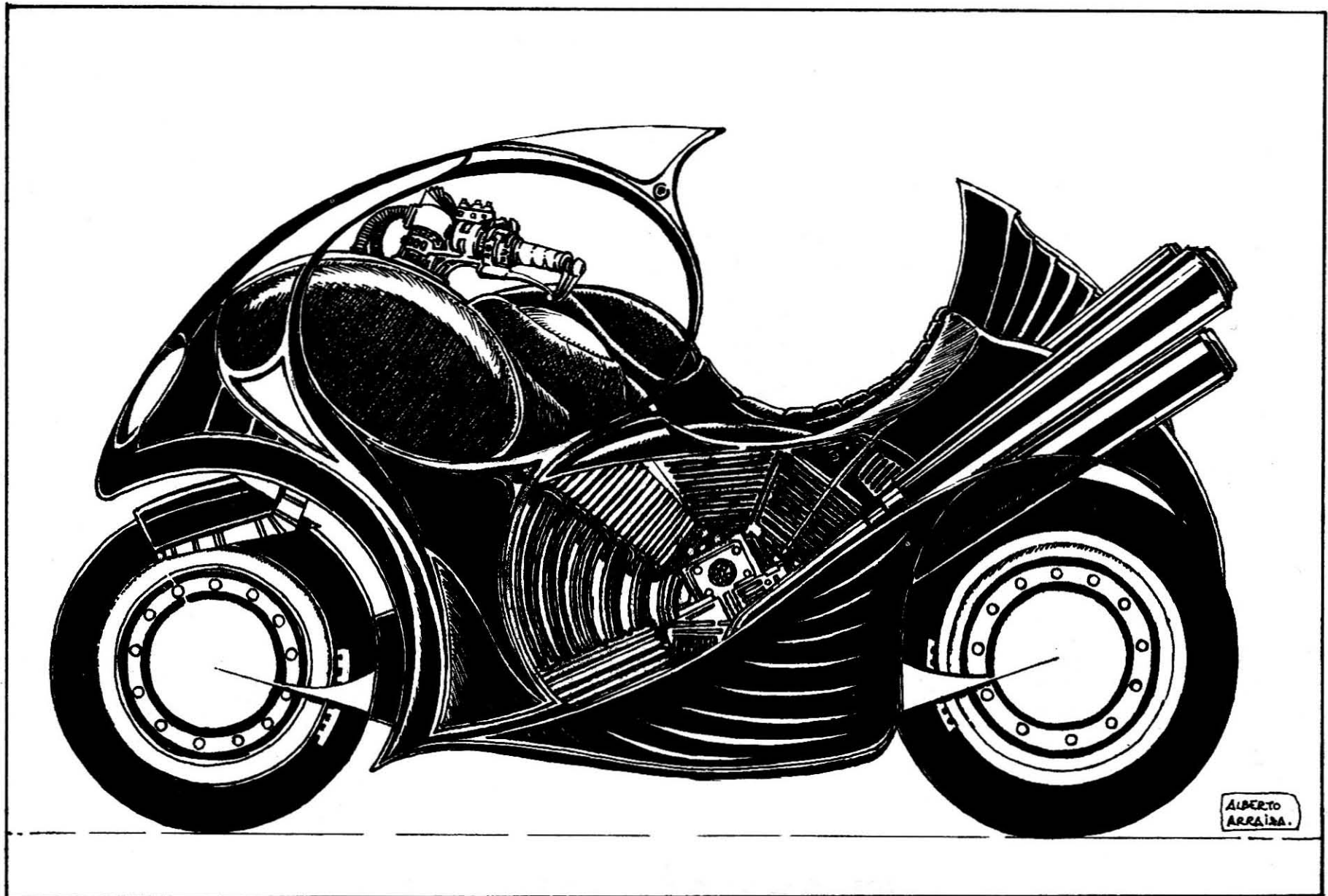
x3

x3

x1

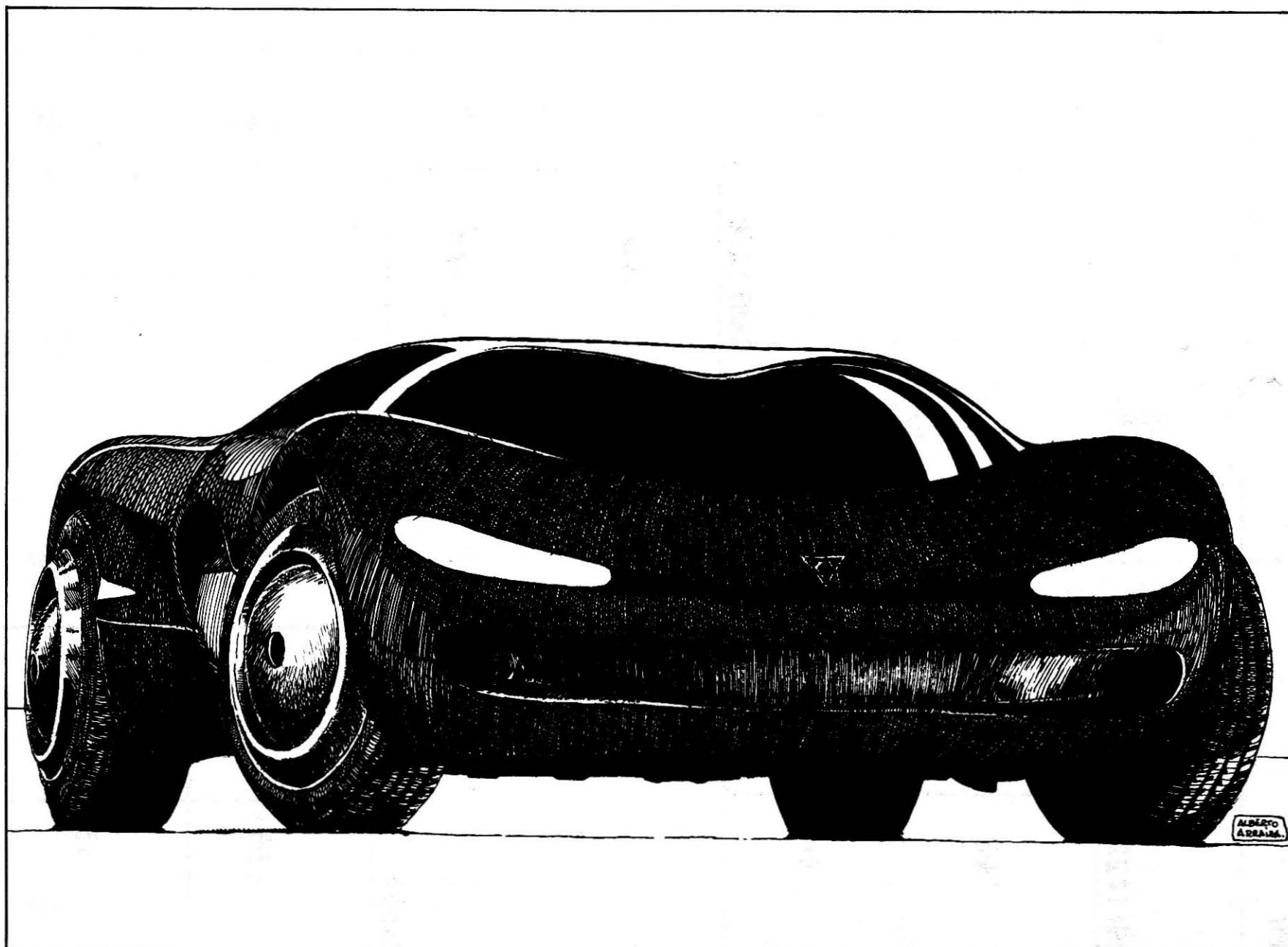
x2

+1



KINDVOLUTE RIK 16 XM

MODIFICADOR	1	2	3	4	5	6
VELOCIDAD	100	200	245	290	335	390
DISTANCIA	333	667	817	967	1117	1300
ACELERACION		+1	DERRAPAJE TROMPO ZIG-ZAG EMBESTIDA SALTO DOS RUEDAS ESQUIVAR F. DE CONTROL			x 1
SOBREACELERACION		+ 4				x 4
DECELERACION		+1				x 1
FRENADA		x1				x 4
VELOCIDAD EN CURVA		x 1				x 2
1	3	5				x 1
2	4	6				x 2
						x 4



TAGFER EVOLUTION 638

TRANSFER EVOLUTION 600						
MODIFICADOR	1	2	3	4	5	6
VELOCIDAD	75	150	200	250	300	350
DISTANCIA	250	500	667	833	1000	1167
ACELERACION		+1	DERRAPAJE TROMPO ZIG-ZAG EMBESTIDA SALTO DOS RUEDAS ESQUIVAR F. DE CONTROL			x1
SOBREACELERACION		+2				x2
DECELERACION		+1				x1/2
FRENADA		x1/2				x1
VELOCIDAD EN CURVA		x3				x3
1	3	5				x2
2	4	6				x4

HOJA DE COMBATE CUERPO A CUERPO

PARAR

ALTO

+2	+3	+5
+4	+6	+8

MEDIO

PUÑETAZO

ALTO

+2	+3	+4
+3	+4	+6

MEDIO

CABEZAZO

ALTO

+4
+8

MEDIO

ESQUIVAR

ALTO

+2	+2	+3
+4	+6	+8
+3	+5	+8

MEDIO

BAJO

PATADA

MEDIA

+6	+8	+12
+4	+6	+8

BAJA

HOJA DE COMBATE CON ARTES MARCIALES			PUÑO		
PATADA			ALTO		
ALTA	+4	+6	+3	+2	+4
MEDIA	+3	+4	+3	+2	+4
BAJA	+5	+7	+5	+5	+9

PARADA					
ALTA		MEDIA		BAJA	
+2	+2	+3	+4	+5	+6
+2	+2	+3	+3	+4	+4
+3	+5	+5	+6	+7	+7

HOJA DE COMBATE CON ARMAS DE CUERPO A CUERPO

ATAQUE

ALTO	+2	+5	+6	+7
MEDIO	+5	+6	+8	+9

PARADA

ALTO	+2	+2	+5	+5
MEDIO	+5	+5	+6	+8

ESQUIVAR

ALTO	+2	+5
MEDIO	+2	+7

ROMANCE Inic: Director - - Problema Critico	IDENTIDAD CONFUSA Inic: Personajes - - A C D	SUEÑOS Inic: Personajes - - A B C D
SUEÑOS Inic: Director POD--NIV: 11 4 P de STRESS A B C D	IDENTIDAD SECRETA Inic: Personajes - - B	IDENTIDAD SECRETA Inic: Personajes - - A B C D
SOSPECHA Inic: Director POD--NIV: 12 6 P de STRESS Complicación	MUERTE OSCURA Inic: Personajes - - Golpe de Suerte	REVANCHA PERSONAL Inic: Personajes - - A B C D
ROMANCE Inic: Director - - Dificultad Adicional	REVANCHA PERSONAL Inic: Personajes POD--NIV: 18 3 P de STRESS A B C D	IDENTIDAD CONFUSA Inic: Personajes - - B C D

4 FUERZA Inic: Personajes - - A B C D	5 PODER Inic: Personajes - - A B C D	6 CONSTITUCION Inic: Personajes - - D
2 DESTREZA Inic: Personajes - - B C	3 CARISMA Inic: Personajes - - A B C D	7 INTELIGENCIA Inic: Director - - B C D
4 CONSTITUCION Inic: Director POD--NIV: 11 1 P de STRESS C D	1 FUERZA Inic: Personajes - - B C D	1 PODER Inic: Director - - A B C D
2 INTELIGENCIA Inic: Director - - A B C D	9 DESTREZA Inic: Personajes - - A B C D	8 CARISMA Inic: Personajes - - A B C D

SACAR 5 FOTOCOPIAS

5 INTUICION Inic: Personajes - - B	3 DELTA Inic: Personajes - - A B C D	3 INICIATIVA Inic: Personajes POD--NIV: 12 5 P de STRESS B C
4 GOLPE DE GRACIA Inic: Director - - A D	7 INTUICION Inic: Personajes - - B C D	8 INTUICION Inic: Personajes - - B C
5 HEROE Inic: Personajes - - C	7 GOLPE DE GRACIA Inic: Personajes - - A C D	3 GOLPE DE GRACIA Inic: Personajes - - D
9 INICIATIVA Inic: Director - - A D	6 HEROE Inic: Director POD--NIV: 13 4 P de STRESS A B C D	2 HEROE Inic: Personajes POD--NIV: 12 3 P de STRESS A C

SACAR 5 FOTOCOPIAS

FUERZA DELTA

Juego de Rol de Ciencia Ficción

Año 2081, en el universo conocido cinco razas mantienen una lucha política constante por el poder y la riqueza. Aldebaranes, Calípodes, Fígür, Fórnor y Humanos, utilizan sus agentes, ejércitos, todo lo que tienen, para conseguir una ligera ventaja sobre el resto de las razas. La guerra y sus desastrosas consecuencias sería inevitable sin la existencia de la **Fuerza Delta**, una organización ultrasecreta formada por miembros de todas las razas, cuyo objetivo es mantener por cualquier medio la paz en el universo.

Fuerza Delta es un juego de rol ambientado en un universo de Ciencia Ficción con una temática de investigación y trepidante acción.

Fuerza Delta ha sido creado por un grupo de jugadores españoles de rol, agrupados bajo el nombre de **Svengali Fantasy Games** con la filosofía de ofrecernos *ese algo más* que muchos jugadores de rol buscábamos.

Casi todos hemos empezado masacrando orcos bobalicones, discutiendo con enanos gruñones y rescatando damiselas. Hemos pasado muy buenos momentos, pero pedimos algo más a un juego de rol.

Queremos aventuras con una trama intrincada que tengamos que desvelar, trepidantes persecuciones con la vida de nuestros personajes en grave peligro, momentos de tensión con el tiempo justo para desactivar una potente bomba y personajes no jugadores con personalidad propia y compleja, personajes a los que podamos temer, querer, odiar o amar.

Todo ello te lo ofrece **Fuerza Delta**.

CONTENIDO

Libro del Jugador

Libro del Director de Juego

Módulo de Juego

Material de Juego

