
WALKÜRE
USSS INDEPENDENCE


WALKÜRE

Créditos

Idea original, concepto y desarrollo: Pedro Gil

Escrito por: Pedro Gil, Cristóbal Sánchez y Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol

Sistema de juego diseñado y escrito por: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol

Editado por: Pedro Gil

Director Artístico: Pedro Gil

Diseño gráfico y maquetación: Francisco Solier

Diseño de portada: A.J. Manzanedo

Diseño de logo de Walküre: Diego Pérez Galindo

Diseño de logo CdB Engine: Manu Sáez

Ilustraciones interiores: David Arenas, Virginia Berrocal, Jose Daniel Cabrera Peña, Jorge Carrero, Iván Cordero, Pepe García (Cutangus), Biagio D’Alessandro, Alejandro F. Giraldo, Víctor Guerra, Javier Charro, Asunción Macián, A.J. Manzanedo, África Mir, Adrián Penades, Jara López Redondo, Sergio Pérez Crespo, Borja Pindado, Diego Pérez Galindo, Marc Reynes Ferra, María del Carmen Ruíz Moreno (ªRU-MOR), Manu Sáez y Matthew Zikry.

Cartografía: Álvaro Corcín

Página web y video: www.walkure.es (Diseñada por José Valverde)

Playtesters: Alfonso “Starkmad” Carrillo, Enrique “Vandeverde” Ganado, Hilario Palmer, Javier “Bolingo” D’Amato Casado, “Fawa”, Gaizka “Akerraren Adarrak” Marquez, Javier Doñate, Juan “Tapón” Ventura Breva, Luis Alfonso “Cifu” Cifuentes Josa, Moisés “Moi” Llorens Górriz, Pablo Díaz, Pablo Claudio “Crom” Ganter Garcia, Silvia Gimenez, y Victor Sos Rochera. Aparte de los distintos grupos de jugadores que han probado el juego dirigido por algún playtester.

Agradecemos al señor Guillermo Pariente su ayuda desinteresada.

Fotografías:

Fotos adquiridas al Bundesarchiv alemán.

Algunas fotos empleadas gracias a la OGL Open Government Licence, expedida por The Controller of Her Majesty’s Stationery Office (HMSO) y el British Defense Ministry (http://www.nationalarchives.gov.uk/doc/open-government-licence/version/2/)

Varias fotos provenientes de NARA (National Archives and Records Administration). Todas ellas de dominio público.

Otras fotos empleadas bajo el amparo de la GNU (General Public License) y Creative Commons.

Índice

Introducción 4

Capítulo 1: Ambientación 10

Un final alternativo a la Segunda Guerra Mundial 12
Cronología de la Guerra Fría 23
Economía y Sociedad 78
Naciones importantes en Walküre 89

Capítulo 2: Creación de Personaje 116

Pasos de la creación de personajes 118
Aspectos 151
Habilidades 157
Talentos 168
Dones 182
Limitaciones 203

Capítulo 3. Resolución de acciones 212

Resolución de acciones 214
Construir, modificar, reparar y desmantelar 217
Destino, Humanidad y Estrés 220

Capítulo 4: Combate, Heridas y Curación 222

Combate 224
Daño, Heridas y Curación 244
Otros Peligros 249

Capítulo 5: Equipo 256

Términos generales 258
Equipo de combate 261
Implantes y Biomods 320
Otro equipamiento 329

Capítulo 6: Experiencia 338

Mejora por Puntos de desarrollo 340
Entrenamiento con maestro 341

Capítulo 7: Vehículos, Naves y Bases 344

Rasgos de los Vehículos 346
Dones y Limitaciones 350
Jugando con Vehículos 355
Armamento de los Vehículos 360
Vehículos de ejemplo 366

Capítulo 8: Anexos 404

Personajes relevantes 406
Estructura de ejército y Rangos 411
Grupos y organizaciones terroristas 414
Mapas 418
Mecenas 424
Hoja de Personaje 430
Dedicatoria 432

Introducción

La guerra educa los sentidos, despierta la voluntad, perfecciona la constitución física, y enfrenta a los hombres en tan íntima colisión en los momentos críticos que el hombre es la medida del hombre.

Ralph W. Emerson. "War", Boston 1838

Disclaimer: *This game represents a counterfactual essay from a specific period in history. It contains details, accounts, equipment and/or uniform that includes insignia or marking that some may find offensive. All insignia and emblems are included to maintain complete historical accuracy. The inclusion of these insignia and emblems/markings is no way an endorsement or approval of the activities associated with the subject matter at any time or manner.*

Para toda persona bien informada, la Segunda Guerra Mundial, y por ende buena parte del siglo XX, es un tiempo trufado de extrema violencia y acontecimientos nefastos, terribles, cuando no abominables. Este juego aborda este periodo histórico introduciendo cambios con el fin de crear una ambientación interesante y desafiante para los jugadores. Hay algunos elementos en esta ecuación que pueden resultar ofensivos, a la sazón, hemos suavizado algunos puntos y pasado de puntillas por los episodios más horribles del régimen nazi, en especial su política de eugenesia y el Holocausto. Sólo nos queda expresar nuestra enérgica repulsa para con estos tristes sucesos, y no sólo en lo que toca al Tercer Reich, sino de igual manera para con el oscuro periodo estalinista y otros acontecimientos similares.



El sol del mediodía se reflejaba en el metal corrugado del Junkers 52. El aparato parecía una enorme cafetera que fuera a estallar en cualquier momento, expulsando por doquier aceite ardiente, oscuro y denso como la brea. Siempre que veía sus motores funcionar, emitiendo vibraciones que viajaban a lo largo del fuselaje, como un perro cuando se sacude el exceso de agua desde la cabeza hasta la cola, se maravillaba del genio de sus creadores (si bien, los mecánicos de mantenimiento no estarían del todo de acuerdo con sus apreciaciones). Su nada agraciada silueta se había hecho popular entre la soldadesca nacional, pues verlo en el cielo, trazando curvas entre las nubes, resultaba reconfortante para la tropa.

El sargento Duarte encendió un cigarrillo con sus cerillas de papel. Se ajustó el cinturón y miró las puntas de sus botas. Parecía absorto, ensimismado, su cuello congelado, inclinado hacia delante. De repente la cabeza del sargento se elevó como accionada por un resorte, los tendones tirantes como cuerdas de piano. Apagó con los dedos cuidadosamente el cigarrillo para guardar la colilla en su bolsillo. Con las dos manos, tiró de su guerrera hacia abajo, estirándola.

El Mercedes 770 Pullman giró a la izquierda primero, tras pasar la verja de acceso, encarando la recta a toda prisa, dejando tras de sí una estela de polvo gris y humo. Dos banderolas metálicas cuadradas se distinguían sobre la parte frontal del vehículo, a cada lado, inconfundibles: de una parte el guión del Generalísimo y de otra la bandera nacional.

El coche se detuvo frente al pelotón. Sintió sus rodillas flaquear por un segundo, la mirada perdida en el cielo. El peso del Mauser, bien sujeto en sus manos, le tranquilizaba, como tantas veces antes. El Mercedes era largo, pero bajo, todo el mundo sabía que al General no le agradaban los coches altos, ni que sus chóferes fueran más cómodos que él mismo. Su ayudante descendió del asiento, a la vera del conductor, a toda prisa. Casi tropezó con Moscardó, que abría la puerta derecha en ese momento. Franco descendió con parsimonia, saludó con gesto medido y se ciñó la gorra. Señaló el avión con su dedo, mirando de soslayo al sargento Duarte y su ayudante, que aún sujetaba la puerta abierta del Mercedes por el marco de la ventana.

El sargento gritó: -¡Presenten... armas! -Seis pares de tacones chocaron al unísono.

Los tres se encaminaron hacia la portezuela de acceso del Junkers, que ronroneaba esperando al pasaje. Moscardó asintió con la cabeza y sonrió al pelotón. Franco no se molestó siquiera en mirar, agarró el asidero de metal y se impulsó al interior del aparato, seguido del coronel y su ayudante. La puerta se cerró de un sonoro y seco portazo. Una mano enguantada apareció por un ventanuco abierto en la carlinga, moviendo el dedo índice adelante y atrás con rapidez. Los mecánicos retiraron los topes de las ruedas y los motores comenzaron a bramar. Giró a la derecha lentamente, siguiendo la ruta de entrada a la pista de despegue hasta encarar la misma. Allí el avión se paró por unos instantes. Duarte miró a sus hombres de reojo y en ese mismo momento los motores del Junkers volvieron a rugir, acelerando progresivamente. Apenas recorrió unos metros cuando su cola comenzó a levantarse hasta quedar equilibrada, casi paralela al suelo, momento en el que las ruedas delanteras se elevaron en el aire.

El sargento extrajo con cuidado la colilla del bolsillo, agitó la mano para apagar la cerilla, mientras expulsaba una primera bocanada por la nariz con un suspiro de alivio. Levantó la mirada y, ayudándose de la mano para que el sol no lo deslumbrara, siguió la trayectoria del Junkers según ganaba altura, girando a su vez hacia el oeste.

Siempre recordará el sonido, como un trueno de tormenta, pero amortiguado, quedo. Luego un fogonazo de luz azul y una llamarada, una bola de fuego que engulló el fuselaje en un segundo. Un enorme trozo de ala giraba sobre sí misma según caía, reflejando la luz del sol intermitente al incidir éste sobre el metal pulido de uno de sus lados. Luego Duarte echó a correr. Y ellos quedaron inmóviles, atenazados por el miedo.

Algo es seguro, hoy no comeremos caliente, -se dijo para sí-. Y allí esperaron, mientras trozos del Junkers, y Dios sabe qué más, llovían por doquier.



¿Qué es un juego de rol?

La respuesta a esta pregunta es muy sencilla, pues no es otra cosa que un juego de mesa de aventuras sin tablero. Uno de ustedes tomará el papel de director de juego y los demás pasarán a ser los aventureros. Es como si el director narrase una película, su guion más bien, describiendo las localizaciones y situaciones que se produzcan, mientras que los aventureros pueden actuar libremente, en base a las reglas recogidas en este manual. Y es la precisa narración de viva voz de los hechos la que sustituye al tablero en Walküre.

Si aún no lo tienen claro, no se preocupen, es mucho más fácil jugar a rol que explicarlo.

¿Qué necesitamos para jugar?

Para jugar sólo precisarán este manual y un puñado de dados de seis caras, como los que seguramente tienen en casa. También es conveniente disponer de algunas hojas de papel, lápices y gomas de borrar para tomar notas, hacer mapas o dibujar cosas. Pueden fotocopiar la hoja de personaje que encontrarán al final de este libro.

La regla de oro

Por encima de cualquier otra regla en este manual recogida, lo primordial es pasarlo bien, divertirse con los amigos por unas horas. Si hay alguna regla en el sistema que no sea de su agrado, que entorpezca o merme la diversión, no duden en cambiarla y adaptarla como mejor convenga. Nada en este juego es inamovible, pues en el momento que lo compraron y llevaron a casa, Walküre es tan suyo como nuestro. Siéntanse libres de cambiar o eliminar lo que se les antoje, de crear sus propias modificaciones, opciones y demás. Seguro que así el juego se enriquecerá y mejorará.

Pronto descubrirán que la ambientación de Walküre tiene un trasfondo histórico muy complejo, y es así porque hemos tratado de reflejar los acontecimientos de manera verosímil, a pesar de su naturaleza contrafactual. No obstante, es muy posible obviar toda esta farragosa historia alternativa y lanzarse a jugar directamente. En realidad, sólo precisarán saber que la Segunda Guerra Mundial no acabó con la derrota del Tercer Reich, sino más bien en un empate, y por ende, el mundo vive sumido en una Guerra Fría continua entre tres bloques: Estados Unidos y sus aliados, la Alemania nazi y los países del Eje, y los soviéticos y otras naciones comunistas como China. Con esto en mente, pueden dejar de lado todo lo demás y saltar directamente al reglamento de juego propiamente dicho.

Al hilo de lo comentado, nos gustaría hacer notar que la ambientación de Walküre, si bien trata de ceñirse en lo posible al devenir histórico factible, por su propia naturaleza contrafactual, se sirve de algunas licencias para simplificar el conjunto tornándolo más accesible para todos. Aquellos de ustedes historiadores de profesión podrán detectar estas licencias con cierta facilidad (especialmente en lo que toca a la cartografía), algo que pasará desapercibido para el jugador sin especialización académica. No olviden que, en esencia, Walküre es un juego, un ejercicio creativo e imaginativo, diseñado para resultar divertido y desafiante. No pretendemos construir una ucronía perfecta, excesivamente compleja, ni dar lecciones de historia. Si de verdad quieren aprender y conocer el desarrollo de los acontecimientos fidedignos que conformaron nuestro mundo real en el siglo XX y principios del XXI, acudan a una biblioteca. Resumiendo: **Walküre no es un libro de historia**, aunque se base en hechos históricos. **Walküre es, simplemente, un juego.**

¿Qué es Walküre?

Walküre es un juego de rol de ciencia ficción de ambientación muy especial, que toma de base una ucronía. Esta ucronía parte de un desenlace alternativo de la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría posterior. Como es sabido, una ucronía es una reconstrucción lógica de la historia, tomando por ciertos acontecimientos no sucedidos, pero que habrían podido ocurrir de manera plausible. En realidad, hemos tomado ciertas licencias históricas para construir el trasfondo del juego, aunque todas ellas han sido desarrolladas con una base historiográfica meditada.

¿Qué hacen nuestros personajes en Walküre?

Walküre es un juego cooperativo, donde los jugadores son compañeros, camaradas de armas, dispuestos a afrontar arriesgadas misiones y aventuras, siempre cooperando entre sí, ayudándose los unos a los otros. Los jugadores podrán crear sus personajes y emplearlos en el rico y convulso mundo diseñado para sustentar el juego, un escenario cuidado al extremo con especial énfasis en la verosimilitud y realismo. Con ello en mente, y usando nuestro flexible y variado sistema de juego, desarrollarán sin dificultad aventureros intrépidos que se enfrentarán con decisión a una miríada de peligros. Bien podremos encarnar a fríos espías actuando tras las líneas enemigas; valientes operativos de fuerzas especiales llevando a cabo los más arriesgados cometidos; policías o agentes del orden luchando contra el crimen; guerrilleros de la resistencia combatiendo la tiranía de las tropas de ocupación; científicos investigando vanguardistas tecnologías llamadas a cambiar el curso de la Historia; políticos y diplomáticos con agendas ocultas, maniobrando en la sombra; soldados de línea combatiendo en algún convulso escenario secundario de la Guerra Fría, desde las sombrías junglas de Katanga o el sudeste asiático a las heladas tundras de Siberia o la Tierra de Fuego, o incluso el astroblema de Fra Mauro en la Luna; astronautas, ingenieros y pilotos destinados en bases lunares, en el polvoriento y hostil Marte o estaciones orbitales; buscavidas, contrabandistas, terroristas, empresarios sin escrúpulos, ambiciosos emprendedores, exploradores o delincuentes comunes que porfían por medrar en las duras calles de un mundo violento, anegado por el totalitarismo... en la Tierra o las colonias espaciales.

Como ven, las posibilidades son infinitas, y lo aquí expuesto es sólo un pequeño botón de muestra de lo que Walküre es capaz de ofrecer, pues el verdadero límite es su imaginación.

En realidad, Walküre es el juego contemporáneo definitivo, ya que su sistema y ambientación permiten su empleo como un juego genérico moderno, pudiendo usar el mismo en cualquier momento desde el fin de la Segunda Guerra Mundial hasta el inicio de la carrera espacial y sus últimas etapas, referidas en la cronología que ofrecemos seguidamente. Siéntanse libres para ahormar el juego a sus necesidades y gustos, sin temor a trastocar su espíritu.


DESIGNED FOR
LIVING
MAURER
TAKE CARE OF YOUR GAS MASK
DON'T USE IT AS A KNAPSACK OR PILLOW
SAVE

Walküre

capítulo 1

ambientación

Un final alternativo a la Segunda Guerra Mundial 12

Cronología de la Guerra Fría 23

Economía y Sociedad 78

Naciones importantes en Walküre 89



Un final alternativo a la Segunda Guerra Mundial

"Solo los muertos han visto el fin de la guerra"

Platón

Sobre la ambientación de este juego tan particular se cierne la sombra de casi 30 años de guerra, que se inició en 1914 y concluyó a mediados de la década de los 40. Podría decirse que, al termino de la Primera Guerra Mundial en 1918, los problemas endémicos que asolaban la vieja Europa seguían sin solucionarse, y podría entenderse el periodo entre ambos conflictos como un mero interludio alentado por el agotamiento de los contendientes. La llegada de Hitler al poder en Alemania en 1933, fue consecuencia de un largo proceso alimentado por la humillación sufrida por el pueblo alemán tras el final de la Primera Guerra Mundial y otros muchos factores importantes, como la recesión económica y el auge del comunismo. Las duras condiciones impuestas por los aliados a las potencias centrales, principalmente Alemania y el Imperio Austro-húngaro (que quedaría disuelto y atomizado en diferentes naciones tras el conflicto) provocaron un amargo resentimiento que fue hábilmente aprovechado por los nazis para llegar al poder. Las tensiones políticas existentes fueron exacerbadas durante el periodo comprendido entre 1933 a 1939 por el partido nazi y sus políticas raciales, unidas al resurgimiento idealizado de la nación alemana y la necesidad de expandirse hacia el este, a costa de los pueblos eslavos, siguiendo la doctrina del Lebensraum (espacio vital), caso de Polonia y Checoslovaquia.

Tras iniciar un elaborado plan para restituir la potencia y efectividad de las fuerzas armadas alemanas, después de la desmilitarización impuesta por el Tratado de Versalles, Hitler estaba listo para dar el primer paso en sus ansias de engrandecer el Reich. Y éste no se hizo esperar, pues el 7 de marzo de 1936, las tropas alemanas entraban en Renania (en la región del Sarre) en clara violación del Tratado de Versalles. Apenas dos años después, en marzo de 1938, se producía el Anschluss con Austria, la unión de facto entre ambos países, o mejor dicho, la anexión de Austria y su I República al Reich alemán, pasando a convertirse en una mera provincia alemana (Ostmark, la Marca del Este). En septiembre del mismo año, Hitler presionó a británicos y franceses para que consintieran la ocupación de los Sudetes (zona de influencia alemana en la frontera checa con grupos de población importantes de origen germano), cosa que consiguió ante la pusilánime actitud de los aliados, que dieron su brazo a torcer en los acuerdos de Munich de 1938. Esta aparente debilidad diplomática de Francia y Gran Bretaña terminó de convencer a los nazis, y especialmente a Hitler, de que su política expansionista podría seguir adelante sin atisbo de reacción militar de los aliados, temerosos de volver a repetir los horrores de la pasada Gran Guerra. De alguna manera, esta tesitura política circunstancial repercutió en la actitud soviética del régimen estalinista, creyendo que Gran Bretaña y Francia no atendería sus promesas de proteger las naciones de Europa Central. Preocupado por el futuro inminente y ante el creciente poder alemán, Stalin movió ficha cara a llegar a un acuerdo, que sería denominado como Tratado de no agresión entre el Tercer Reich y la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas, más conocido como Pacto Ribbentrop-Mólotov, firmado entre Alemania



y la Unión Soviética en Moscú el 23 de agosto de 1939. Este tratado contenía cláusulas secretas que establecían zonas de influencia ruso-alemanas para Europa oriental, algo que de facto era un reparto del territorio, cara a una inminente invasión de Polonia, país que quedaría dividido entre las dos potencias.

Antes de la firma del tratado, los nazis ocuparon el resto de Checoslovaquia, en un movimiento sorpresivo, lo que definitivamente hizo entender a ingleses y franceses que la ambición nazi no tenía límite y por tanto era necesario poner coto definitivamente a Hitler. Ambas naciones acordaron garantizar la integridad territorial polaca, sobre la que se cernían ahora las ansias de conquista alemanas, deseosas de recuperar el corredor de Pomerania, incluyendo la ciudad portuaria de Danzig (importante puerto alemán de acceso al Mar Báltico), declarada libre, que unía Prusia Oriental con Alemania, territorios segregados y entregados a Polonia por mandato del Tratado de Versalles durante el periodo 1918-1922.

El 1 de septiembre de 1939, a las 04:00 horas, el acorazado Schleswig-Holstein cañoneaba la guarnición polaca de Westerplatte, dando inicio a la Segunda Guerra Mundial, pues Francia y Gran Bretaña declararían la guerra a Alemania 48 horas más tarde. 16 días después, los soviéticos iniciaban a su vez acciones militares contra Polonia, dispuestos a llevarse su tajada del pastel (conforme a lo acordado en el tratado sellado con los nazis apenas un mes antes). El 27 del mismo mes cae Varsovia. Una semana después se rinde la última guarnición en lucha del ejército polaco, en Kock.



En esta fecha temprana, Hitler toma la acertada decisión de transformar y dirigir la economía alemana y de los países ocupados mayoritariamente al esfuerzo bélico. A la sazón, nombra a Albert Speer Ministro de Armamento, Industria y Tecnología. Speer rápidamente transformará el tejido productivo alemán, incrementando exponencialmente la capacidad industrial del Tercer Reich. Tiene lugar una incorporación masiva de mano de obra femenina, una drástica reducción de los bienes de consumo y la dispersión estratégica de la producción. Poco a poco, Speer controlará todos los aspectos de la industria bélica del estado nazi, y su inteligencia y enorme capacidad organizativa supondrán una importante baza.

A finales de noviembre, la Unión Soviética atacaría Finlandia, iniciando así una larga y dura lucha contra los aguerridos fineses.

En marzo de 1940, tras el incidente del Altmark, convencido de que los aliados no respetarían la neutralidad noruega, Hitler ordena la operación Weserubung para ocupar Noruega y Dinamarca. Para finales de abril, los alemanes controlan la totalidad de ambos países, expulsando a los aliados de Noruega tras grandes pérdidas.

El 10 de mayo comienza la batalla por Francia, el Plan Amarillo (Fall Gelb). El gobierno francés capitulará sólo 7 semanas después, el 25 de junio. La mayor parte de la Fuerza Expedicionaria Británica fue destruida en Dunkerque, cuando Hitler ordenó a las tropas acorazadas bajo el mando de Rundstedt avanzar sin piedad para evitar la evacuación de los aliados, capturándose alrededor de 275.000 soldados, entre británicos (que perdieron aquí la mayor parte de su más entrenada y hábil infantería, varapalo que se mostraría clave en los meses siguientes), belgas y franceses. En el curso de las operaciones, la Wehrmacht ocuparía también Holanda, Bélgica y Luxemburgo.

Pero los planes alemanes no se detenían aquí, ya que preveían presionar aún más al Reino Unido para conseguir la firma de un armisticio que permitiera cesar las hostilidades en Europa y centrar los esfuerzos de la maquinaria bélica alemana en una futura operación militar contra la Unión Soviética.

Inmediatamente comenzó la que pasó a conocerse como la Batalla de Inglaterra, una ofensiva aérea total de la Luftwaffe con el objetivo de destruir la RAF (Royal Air Force) y hostigar a la Royal Navy de cara a preparar la invasión de Gran Bretaña,

planeada en la Operación Seelöwe (León Marino). Cabe señalar que la Luftwaffe había incrementado notablemente su capacidad de bombardeo estratégico, gracias a la labor realizada por Walter Wever, comandante en jefe del Reichsluftfahrtministerium (Ministerio del Aire) y su exitoso programa de desarrollo de bombarderos pesados estratégicos de largo alcance. A la sazón, algunos renombrados fabricantes aeronáuticos comenzaron la producción en serie de modelos especialmente diseñados para este cometido, como el Dornier Do19, el Junkers Ju 89 o el He 177. La aplicación de esta doctrina estratégica supuso un hito importante en la Segunda Guerra Mundial, y un acierto para el potencial bélico alemán. El esfuerzo militar de la Luftwaffe se centró en los aeródromos, industria y puertos británicos, en una ofensiva aérea total, evitando bombardear centros urbanos.

Paralelamente, ya en diciembre de 1939, Hitler ordenaba a su embajador en Madrid, el barón Eberhard Von Stohrer, que presionara a Franco para conseguir que España entrara en guerra del lado del Eje. Tuvieron lugar varias reuniones al más alto nivel, incluyendo el encuentro en Hendaya entre Franco y Hitler. Todo ello resultó infructuoso, pues el Generalísimo se mostraba reacio a complicarse en el conflicto europeo si no se satisfacían sus pretensiones territoriales, que Hitler entendía como desorbitadas. A la sazón, y conscientes de la importancia de España, y en especial Gibraltar, para el curso de las operaciones militares en el Mediterráneo, los alemanes tomaron la decisión de acabar con el Caudillo, haciendo uso del nutrido operativo de agentes que actuaban en la península ibérica. Por entonces, la mayoría de los aparatos del Ejército del Aire español era de origen alemán, incluyendo los aviones adscritos al servicio de altos mandatarios del régimen. El mantenimiento de estos aparatos lo realizaban mecánicos españoles asistidos por técnicos alemanes. Por todo ello, no fue difícil sabotear el avión personal de Franco, provocando un accidente que resultó letal. Francisco Franco moriría el 25 de enero de 1940 cuando su Junkers Ju-52 explotó en vuelo al poco de despegar desde el aeródromo de Cuatro Vientos.

Tras la muerte de Franco, se formó un nuevo gobierno a la cabeza del cual, como Jefe de Estado y Presidente del Gobierno, figuraba Gonzalo Queipo de Llano (famosa era su animadversión hacia Franco). Por debajo de Queipo fueron nombrados Muñoz Grandes y Dávila Arrondo, como Vicepresidente y Ministro de Defensa Nacional respectivamente. Serrano, cuñado de Franco y enemistado con Queipo, sería sustituido en la cartera de Exteriores por Francisco Gómez-Jordana Sousa y enviado más tarde a la embajada española en Berlín, junto al agregado militar, Juan Luis Beigbeder y Atienza. Otros militares de tendencia monárquica serían apartados de las funciones de gobierno, como el bilaureado Varela (también de reconocida animadversión hacia Queipo), Saliquet, Solchaga u Orgaz, entre otros.

Poco después de estos hechos, Hitler dio luz verde a la que pasó a conocerse como Operación Félix. Tras la firma del armisticio francés en Compiègne, Hitler se reunió en Berlín con Queipo, planteando la necesidad de realizar la operación, que sería ejecutada sin la aprobación del nuevo gobierno español en caso de ser necesario. Ante la perspectiva de una invasión alemana, Queipo de Llano accedió, aunque contrariado, rubricando la entrada de España en la Segunda Guerra Mundial.

Este acuerdo decisivo otorgaba carta de naturaleza a la Operación Félix, que sería llevada a cabo por un Kampfgruppe creado *ad hoc* denominado Walküre. Esta fuerza de ataque contaba con dos cuerpos de maniobra, siendo uno de ellos XXXIX Cuerpo de Ejército Panzer del general Rudolf Schmidt, junto a la 17ª División Motorizada, la 16ª División Panzer y la 3ª División de las SS Totenkopf, que se encargaría de vigilar los flancos y defender la posición ante un posible desembarco aliado. El segundo cuerpo de maniobra, destinado a asaltar Gibraltar, lo conformaba el XLIX Cuerpo de Ejército del general Ludwig Kübler, contando con veintiséis batallones de artillería ligera y pesada, tres batallones de observación y armas especiales, un regimiento de infantería de la Grossdeutschland, el regimiento 98 de la 1ª División Gebirgs, cuatro batallones de ingenieros y dos batallones de tropas especiales Brandenburger. Esta tropa sería apoyada por el aire por el VIII Fliegerkorps de Von Richthofen, y por una pantalla de U-Boot en la salida al Atlántico. Adicionalmente se sumaría al ataque una flotilla italiana y un destacamento aéreo de asalto de la División Paracaidista Folgore, más tropas españolas del 15º Regimiento de Infantería Extremadura y el 17º Regimiento de Infantería Pavía, comandados por García Valiño, uno de los mandos más capacitados del Ejército Español.

Los soldados de asalto del general Kübler, junto a las tropas españolas, fueron llegando secretamente a la península a principios de julio de 1940, quedando acantonados en las inmediaciones de Gibraltar, al tiempo que las alas de caza y bombardero de la Luftwaffe aterrizaban en aeródromos

españoles. El ataque comenzó el 1 de agosto, precedido de un bombardeo masivo sobre el peñón y la llamada Flota H de la Royal Navy estacionada en la colonia. Al tiempo, el XXXIX Cuerpo de Ejército Panzer traspasaba la frontera española para tomar posiciones en la península. Tras tres días de violentos combates, la guarnición británica se rindió. Ahora las fuerzas del Eje controlaban el Mediterráneo, operando con sus U-Boots desde la Roca y destruyendo así el flujo de material a las tropas aliadas en el norte de África. Es más, los alemanes ocuparon importantes bases militares atlánticas en Portugal y España (incluyendo una base de submarinos en las Islas Canarias), mejorando así sus posibilidades estratégicas para dominar el Atlántico.

Por estas fechas, el Abwehr (servicio de inteligencia militar alemán) se percató de que el código Enigma había sido roto por los aliados, así que decidieron cambiar el mismo por una nueva encriptación más avanzada denominada Walküre (en honor a la exitosa fuerza de invasión que conquistara Gibraltar). Fue éste otro de los acontecimientos claves que permitieron, finalmente, la victoria alemana.

Mientras continuaba la lucha en el Atlántico, donde los submarinos alemanes perseguían los convoys de pertrechos y equipo militar que llegaban a Gran Bretaña, hundiendo muchos de ellos. Con Gibraltar en manos del Eje y bases alemanas de submarinos en Canarias, las vías de comunicaciones navales fundamentales para la recepción de pertrechos y equipamiento quedaban seriamente amenazadas, y sus puertos, aeródromos e industria pesada, continuaban bajo la persistente ofensiva estratégica de la Luftwaffe. Los británicos estaban ya cerca del agotamiento total.

Ya en 1939, Mussolini había ordenado ocupar Albania y convertirla en un protectorado italiano. Asombrado por los logros alemanes en Polonia y Francia, el 19 de junio de 1940, apenas tres días después de la firma del armisticio franco-alemán, Ciano, ministro de exteriores italiano, se entrevistaba con Ribbentrop, su homólogo alemán, transmitiéndole una serie de reclamaciones, incluyendo territorios en el norte de África, próximos a sus colonias de Cirenaica (Libia) y Tripolitania, fundamentalmente en Egipto y otros territorios norteafricanos controlados por ingleses y franceses. Pero Hitler no cedió a las presiones italianas. Visiblemente contrariado, Mussolini ordenó atacar a los británicos el 13 de septiembre de 1940. Lo que hasta entonces eran solamente pequeñas escaramuzas pasó a convertirse en una guerra abierta, cuando más de 150,000 soldados italianos se lanzaron contra Egipto.

A finales de septiembre, en la que es considerada la mayor operación aerotransportada de la historia, llamada Unternehmen Herkules (Operación Hércules), toda una división paracaidista Fallschirmjäger de élite alemana, la 7ª División Flieger, apoyada por mar por un desembarco anfibio de tropas de montaña de la 5ª División Gebirgs, atacó la isla de Malta, y la conquistó para el Eje. Esta base avanzada en el Mediterráneo permitiría a la Luftwaffe controlar toda la zona y mejorar el tránsito de suministros al norte de África, así como hostigar y bombardear las bases y puertos británicos con sus alas de bombardeo estratégico, que no tardaron en ser desplegadas en los aeródromos de Malta.

Hitler, en estrecha colaboración y planificación con su aliado italiano, decide enviar un cuerpo expedicionario alemán al norte de África, el conocido como DAK (Deutches Afrika Korps), a finales de 1940. A mediados de enero comenzaron a operar las primeras unidades del Afrika Korps al mando de Erwin Rommel, el Zorro del Desierto, que entablaron combate con las fuerzas del 8º Ejército de Montgomery.



Los británicos, aislados ya en Egipto, a duras penas aguantaban el empuje del Afrika Korps, que avanzaba lento pero seguro. El 13 marzo de 1941, alemanes e italianos tomaban Alejandría, derrotando a las guarniciones inglesas en Egipto, que capitularían formalmente el 15 de marzo. Dos semanas después, Churchill comunicaba a Berlín su intención de iniciar conversaciones de paz a fin de lograr un armisticio que pusiera fin a las hostilidades.

Durante estos meses clave de 1941, Rumanía y Bulgaria se unían al Eje, aunque Yugoslavia resistía a las presiones alemanas para adherirse al Pacto Tripartito, lo que finalmente provocó la ocupación del país por fuerzas de la Wehrmacht a principios del mes de abril. Los nazis apenas necesitaron dos semanas para controlar el territorio. No obstante, los yugoslavos resistieron la invasión iniciando una terrible guerra de guerrillas que se prolongaría con crudeza por muchos años. A la par que la maquinaria de la Wehrmacht penetraba en los Balcanes, tropas italianas invadían Grecia desde sus bases en Albania.

Es importante hacer notar que, por estas fechas, la Gestapo lograba poner en marcha un operativo secreto en Suiza con el objetivo de desmantelar una red secreta de espías, denominada Lucy, que trasmitía información clasificada a los soviéticos, en concreto los planes secretos de Barbarroja (la inminente invasión nazi de la Unión Soviética). Lucy estaba dirigida por Rudolf Roessler, un emigrante alemán bien situado con contactos al más alto nivel entre elementos desafectos de la cúpula militar alemana, como Fritz Thiele, Rudolf Christoph Freiherr von Gersdorff y Erich Fellgiebel. Uno de los miembros de esta organización delató a sus compañeros, desencadenando la operación, que consiguió el arresto de sus integrantes y su ejecución por alta traición. Dos asesinos a sueldo de la Gestapo mataron a tiros en su domicilio a Roessler el 25 de abril de 1941.

El conflicto en Asia había comenzado muchos años antes, tan pronto como en 1931, cuando las tropas japonesas invadieron la región de Manchuria (China) desde sus acuartelamientos en la península coreana, en manos niponas desde 1910, iniciándose una guerra que duraría muchos años. En 1937 Japón ocupó Indochina, colonia francesa. El Reino Unido, los EE.UU y otras naciones con intereses en la región respondieron imponiendo un embargo económico que amenazaba con asfixiar al pequeño país. Después de fallidas negociaciones, Japón atacó simultáneamente y sin previa declaración de guerra territorios controlados por el Reino Unido y Holanda en enero de 1941, iniciándose la que fue conocida como Guerra del Pacífico, dentro de la Segunda Guerra Mundial, pues Japón formaba parte del Eje, junto a Alemania e Italia. Adicionalmente, Tailandia firma un acuerdo de alianza militar con Japón, acuerdo que se prolongará en el tiempo, convirtiéndose ambos países en aliados consuetudinarios.

Los japoneses veían a los Estados Unidos como la única potencia capaz de oponerse a sus aspiraciones de expansión en el Pacífico, pues su potencial industrial era muy superior. El segundo mandato presidencial de Roosevelt estuvo marcado por el empeoramiento de la economía en 1937 y su enfrentamiento con la Corte Suprema, que rechazó varios de los proyectos del gobierno dentro de la nueva fase del New Deal, tildándolos de anticonstitucionales, especialmente la National Security Act. En el ámbito internacional, tras los Acuerdos de Munich, Roosevelt declaró que bajo ninguna circunstancia intervendría en Europa, debido a las presiones de grupos aislacionistas como America First. Más tarde, tras la invasión de Francia, se reformó el Acta de Neutralidad firmada en 1939, que imponía la prohibición explícita de vender armas, para suministrar grandes cantidades de pertrechos y armamento a Gran Bretaña. Aunque Roosevelt había aprobado la construcción de nuevos submarinos de largo alcance, esperando emplearlos en el bloqueo marítimo a Japón, la labor del primer ministro japonés, el príncipe Fumimaro Konoe, fue capital, pues era consciente del tremendo poder industrial de los Estados Unidos, y maniobró en consecuencia para evitar un enfrentamiento directo con el gigante norteamericano, negociando en secreto con la administración Roosevelt. El presidente estadounidense, consciente de la proximidad de las elecciones presidenciales, no quiso tomar decisiones graves en el ámbito internacional que pudieran condicionar su posible reelección, habida cuenta del poder de los movimientos antiintervencionistas y aislacionistas y, sobre todo, de la tremenda popularidad y pujanza de su contrincante, Charles A. Lindbergh, que había resultado elegido como candidato republicano en la convención del partido en Philadelphia en junio de ese mismo año.

Finalmente, Charles A. Lindbergh se convirtió en presidente de los Estados Unidos tras vencer en las elecciones del 5 de noviembre de 1940. Simpatizante de los nazis y convencido aislacionista, la llegada al poder de Lindbergh supuso un cambio de rumbo radical en la política exterior estadounidense, destacando el enfriamiento de las relaciones con Gran Bretaña.

Japón inició una gran campaña de conquista atacando Malasia, Birmania, las Indias Orientales Holandesas, Hong Kong, Macao y Shanghái. Por estas fechas, Estados Unidos ocupa las islas Galápagos (bajo soberanía del gobierno de Ecuador) para establecer una base avanzada para la US Navy que permitiera proteger el territorio continental, ignorando las protestas de varios países centroamericanos y sudamericanos. Especialmen-



te relevante para Japón, a nivel estratégico, fue la toma de Hainan, amén del fortalecimiento de sus posesiones en la península coreana y Manchuria (Manchukuo para los japoneses). En Hainan, las tropas del Ejército Imperial hubieron de luchar una enconada guerra de guerrillas contra la etnia Li y los comunistas chinos. Un tercio de toda la población masculina de la isla murió en estos años a manos de los japoneses, que consiguieron finalmente pacificar el territorio.

Hitler nunca demandó a Japón que declarara la guerra a la URSS, en el ámbito de los acuerdos suscritos en el Pacto de Acero. Aunque los japoneses acantonaron gran cantidad de hombres en sus fronteras con la Unión Soviética, lo que obligó al Ejército Rojo a posicionar en la zona fuerzas considerables a fin de detener un posible ataque japonés, retirándolas del frente europeo. Gran Bretaña aparecía angostada en su fuerza y empuje tras las sucesivas derrotas, con el agravante añadido de la entrada en guerra de Japón y el cambio de política exterior de la administración Lindbergh. Esta situación general desastrosa convenció a Churchill de la necesidad de alcanzar un acuerdo de paz en marzo de 1941, como ya hemos visto, acuerdo al que Hitler accedió, deseoso de alcanzar un entente diplomático de alcance que permitiera a los británicos conservar parte de su imperio ofreciéndoles la restitución de los territorios perdidos de Egipto y la conservación de sus otras colonias en África (a excepción de Madagascar, que fue ocupado militarmente por los británicos durante la guerra, aun siendo formalmente colonia francesa), Medio Oriente (Alemania se reservaría el control del Canal de Suez) e India, a cambio de la firma del armisticio. El armisticio se firmó el 1 de mayo de 1941, en la ciudad ocupada de París. Ahora la Wehrmacht quedaba libre para ir a por los soviéticos.

Mientras tanto, daban comienzo los preparativos nazis para atacar la Unión Soviética, siguiendo el plan previsto en la denominada Operación Barbarroja. El ataque comenzó el 22 de junio de 1941, convirtiéndose en la campaña militar más importante y devastadora de la historia de la Humanidad, una guerra total que marcaría el futuro de la raza humana y el mundo tal y como lo conocemos.

Los alemanes avanzaron durante junio y julio en tres ejes de ofensiva, conquistando grandes extensiones de territorio, capturando miles de prisioneros. El 29 de junio se inicia la Operación Silberfuchs (Zorro de Plata), en colaboración con tropas finesas, que tras arduos combates, logran hacerse con el control de la Península de Kola, tomando el estratégico puerto de Murmansk. El 9 de julio cae Minsk y casi toda Bielorrusia en manos nazis. En agosto, los alemanes se aproximaban a Leningrado y el Mar Negro, liquidando la bolsa de Smolensko y poniendo sitio a Kiev, en el corazón de Ucrania. A finales de septiembre se ocupa la península de Crimea y un mes después se inicia la Operación Tifón, la toma de Moscú por las tropas alemanas, con la llegada de las primeras nevadas. Pero la capital resiste dos decisivos ataques alemanes, al igual que Leningrado. Los alemanes llegan a los arrabales de Moscú pero son rechazados por una fuerte ofensiva general de invierno de los rusos, que se desata con fuerza a todo lo largo del frente, desde Leningrado a Rostov.

El invierno de 1941 fue uno de los peores registrados en la historia, lo que provocó no pocas calamidades para los alemanes, que se vieron forzados a retirarse sufriendo grandes bajas por efecto de las condiciones climáticas y la dureza del combate, a pesar de que la Wehrmacht se encontraba bien aprovisionada de ropa invernal, gracias a los tempranos esfuerzos de Speer por acelerar y maximizar la producción bélica. La situación era desesperada, viéndose los alemanes obligados a retroceder ante el avance de las nuevas divisiones soviéticas, formadas en el interior del enorme país y entrenadas especialmente en la lucha invernal. Finalmente, el empuje ruso se debilitaría en mayo del 42, habiendo ganado a los alemanes varios cientos de kilómetros, estabilizándose el frente en el corazón de Bielorrusia y Ucrania, en el eje Vitebsk, Smolensko, Belgorod y Rostov.

Gracias a la hábil política de ocupación en Ucrania occidental, donde los alemanes espolearon y apoyaron las ansias nacionalistas de la población local contra la Unión Soviética, la Wehrmacht gozó de amplio apoyo popular. Este giro fundamental en la política de ocupación alemana se produjo gracias a la figura de Alfred Rosenberg, al frente del Reichsministeriums für die besetzten Ostgebiete (Ministerio del Reich para los Territorios ocupados del Este). Proveniente de una familia de germanos bálticos, supo ver las posibilidades inherentes a la explotación de los sentimientos nacionalistas anticomunistas, tanto en las repúblicas bálticas como en Ucrania (región que sufrió la más brutal represión estalinista). Con todo, la brutalidad de los alemanes para con los judíos y comunistas en las zonas ocupadas fue salvaje e implacable, con cientos de miles de muertos.

Otro acontecimiento inesperado daría un giro al desarrollo de la contienda. Mientras visitaba una

factoría de Ford en Detroit, un operario de la cadena de montaje, Avner Masada, judío de origen, disparó al presidente Lindbergh, hiriéndole gravemente. Charles A. Lindbergh moriría dos días después, el 25 de octubre de 1941, tras apenas un año en la Casa Blanca. El vicepresidente, Thomas E. Dewey, más inclinado a ayudar a los aliados en su lucha contra el fascismo, se convirtió en el nuevo presidente de los EE.UU.

Apenas unos meses después, el presidente Dewey firmó la Ley de Préstamo y Arriendo, por la cual se comprometía a enviar grandes cantidades de material militar, pertrechos, combustible y otras mercaderías de importancia al Reino Unido, Unión Soviética y China, para asistir así a la recuperación económica y al esfuerzo militar en la lucha que proseguía en el este. A la par que se suscribían los acuerdos de esta nueva ley con las naciones beneficiarias, Dewey lanzaba un ambicioso programa de rearme, industrialización e investigación tecnológica con el objetivo de enfrentar el creciente poderío de las fuerzas del Eje. La opinión pública estadounidense iba cambiando en el curso de estos años clave, según llegaban noticias de las atrocidades nazis en Europa y el descalabro militar de Francia y Gran Bretaña, que dejaban el paso expedito a los nazis en el continente, ya sólo enfrentados a los soviéticos.



Tras la firma del Armisticio de París, Estados Unidos y Reino Unido sellaron una alianza militar por la cual se comprometían a proveer asistencia militar mutua ante una posible reanudación de las hostilidades.

En julio de 1942, con el frente central y norte estabilizados, se decidió iniciar una gran operación en el sector sur denominada Fall Blau (Plan Azul). Los objetivos de esta gran maniobra eran muy ambiciosos, pues contemplaban un avance total hacia el Cáucaso destinado a ocupar los campos petrolíferos e incapacitar así los recursos soviéticos para proseguir la lucha. El plan funcionó bien, haciendo retroceder a los rusos en toda la línea del frente sur, hasta llegar a Stalingrado en agosto, iniciándose la brutal batalla que cambiaría el curso de la historia. Para mediados de septiembre, ocho de las veinte divisiones del 6º Ejército Alemán se encontraban luchando encarnizadamente dentro de la ciudad; no obstante, los soviéticos no paraban de alimentar el frente con divisiones de refresco, encarnizando la lucha. Sabiendo que el invierno se aproximaba, Paulus, comandante supremo del 6º Ejército, decidió acelerar la toma de la ciudad y preparó una ofensiva que se ejecutó el 20 de septiembre. La principal fuerza alemana atacó al norte del Mamaev Kurgann, cerca de los asentamientos obreros de las fábricas Octubre Rojo y Barrikady, aunque todos los esfuerzos fueron en vano. A finales de mes, Hitler y sus comandantes cayeron en la cuenta de que no podrían tomar la ciudad en otoño. Conscientes de la acumulación de tropas soviéticas en la zona, el OKW (Alto Mando alemán) tomó la decisión de abandonar la ciudad y replegarse. De esta forma, el 6º Ejército alemán se retiró ordenadamente, con todo su material pesado, desde Stalingrado por el sudoeste hacia el Don, hasta contactar con el Grupo de Ejércitos del Don, al mando de Manstein, mientras las escuadras de bombarderos estratégicos de la Luftwaffe y cohetes V-1 y V-2 machacaban los puntos de reunión del Ejército Rojo en torno a la ciudad.

Muy pronto también los V1 y V2 comenzaron a caer sobre Moscú y otras ciudades soviéticas.

Desde la primavera de 1941, la Kriegsmarine, ya libre de su titánico esfuerzo para detener el flujo de convoys militares a Gran Bretaña, trasladó parte de sus submarinos de ataque al Pacífico, para asistir a los japoneses y hostigar los puertos y ciudades costeras, así como el tráfico comercial de la Unión Soviética en el Pacífico Norte. De una forma u otra, toneladas de material militar, in-



cluyendo tanques de última generación, cazas y bombarderos, amén de petróleo y equipo bélico de primera necesidad, fluyeron desde Alemania y sus territorios conquistados a través del Canal de Suez con rumbo a Japón hasta el final de la guerra.

Durante todo 1943, el Ost Front (Frente Oriental) se mantuvo muy activo, con constantes ofensivas y contraofensivas de uno y otro bando que no consiguieron alterar el equilibrio de fuerzas que se había alcanzado. Ahora los alemanes concentraron todo su potencial bélico en Rusia, aguantando el embate del Ejército Rojo. A la par, la Wehrmacht tenía que hacer frente a muchos levantamientos y ataques guerrilleros y partisanos en los extensos territorios ocupados, desde Ucrania hasta Francia, pasando por Yugoslavia, Grecia y el norte de África. Mientras, Estados Unidos incrementaba los envíos de material de guerra a los soviéticos y la actividad de sus agentes secretos en territorio europeo.

A principios de enero de 1943, el primer caza a reacción del mundo, el Me-262 alemán, entra en servicio activo. Este aparato dominaría los cielos en el Frente Oriental, causando enormes pérdidas a la caza soviética.

El 15 de febrero de 1943 moría Heinrich Himmler en las inmediaciones de Vinnitsa (Ucrania), en fatal accidente aéreo.

El 27 de mayo de 1943, Reinhard Heydrich, Reichprotektor de Bohemia y Moravia y mano derecha de Himmler en las SS, sufrió un atentado con bomba en una calle del barrio de Liben en Praga mientras se dirigía en automóvil a su oficina. Milagrosamente sobrevivió al atentado para convertirse en jefe supremo de las SS (Reichsführer-SS), puesto vacante desde la muerte de Himmler meses antes.

1944 comenzó igual que acabó 1943, con terribles batallas de desgaste en el Frente Oriental. Las fuerzas contendientes buscaban la forma de poner fin a la sangría. Sabedoras del avanzado estado de desarrollo de los programas de armas atómicas de los bloques antagonistas, decidieron declarar un alto el fuego mundial en primavera, iniciándose conversaciones para alcanzar una resolución en la llamada Conferencia de Paz de Damasco. El 25 de septiembre de 1944 se llegó a un acuerdo final, cuyas cláusulas recogemos brevemente en el siguiente memorando:

Alemania conservaba el territorio conquistado en el este: Polonia y Lituania, parte de Ucrania, hasta el río Dnieper, incluyendo la ciudad de Kiev y el puerto estratégico de Odessa, asegurándose así una salida al Mar Negro y el Mediterráneo oriental. Alemania conserva también en Bielorrusia las provincias occidentales de Brest y Grodno, la península de Kola, con el estratégico puerto de Murmansk. En Francia, el Reich se reserva el control de la Zona Ocupada, manteniendo la autonomía de la Francia de Vichy y los territorios coloniales de la antigua potencia, como sus protectorados en Marruecos, Argelia y Madagascar (aunque Siria y Líbano, también protectorados coloniales franceses, obtendrán su independencia). Alemania anexiona Luxemburgo, Rumanía, Bulgaria, Hungría, Yugoslavia, los Países Bajos, Noruega, Bélgica, Dinamarca y Polonia, aunque otorga amplia autonomía a estas naciones (exceptuando Polonia). Alemania conserva sus territorios en Libia, Túnez y el Canal de Suez, cuyo dominio queda *sine die* bajo control nazi.

Gibraltar y Malta quedan en manos alemanas. El Congo Belga y el Congo Francés pasan a ser dominios alemanes con el nombre unificado de Kongo (por el río Kikongo, que recorre ambos países y Angola).

Italia, gracias al apoyo de su aliado alemán, anexiona Albania, Grecia, Chipre y conserva Abisinia (Etiopía y Eritrea).

La Unión Soviética recupera, como hemos visto, parte de Bielorrusia y Ucrania. También obtiene el dominio de Estonia y Letonia, así como la península de Crimea, que se mantenía bajo control alemán.

Originalmente una colonia italiana, Libia fue reclamada por Alemania a su aliado al término de la contienda, dado el decidido empeño bélico alemán en la zona (principal teatro de operaciones en el norte de África en la Segunda Guerra Mundial) tras el descalabro inicial del ejército italiano. No obstante, persisten importantes comunidades italianas en la zona, así como empresas agrícolas especializadas. La gestión del territorio es mancomunada entre ambas naciones. Con el tiempo, se descubrirán importantes depósitos de crudo y gas que serán explotados por ambos estados de manera ordenada con arreglo a los acuerdos de colaboración económica, militar y energética suscritos. Algo parecido ocurre con Túnez, de origen un protectorado colonial francés, que los alemanes reclaman para sí, afianzando así su dominio del norte de África.

Gracias al Armisticio de París, ratificado en la Conferencia de Damasco, se restablece el control británico de las Islas del Canal, así como Egipto en calidad de protectorado, y también conserva sus territorios en Palestina, Irán e Iraq. Paralelamente, se firma la Resolución de Lahore, declarando de facto la independencia de la India, y dividiendo ésta en dos naciones, Pakistán e India, de mayoría musulmana e hindú respectivamente. Sri Pandit Jawaharlal Nehru se convierte en el primer jefe de gobierno Indio, al morir Ghandi meses antes asesinado por un supuesto agente de la Komintern (III Internacional Comunista). Muhammad Ali Jinnah será el primer gobernador general de Pakistán, hombre fuerte de la Liga Islámica que colaborara en su día junto a Ghandi para la consecución de la independencia y la creación del estado de Pakistán. Gran Bretaña también pierde la soberanía sobre Hong Kong, que pasa a manos chinas.

Japón podrá conservar las Indias Orientales Holandesas, Malasia (incluyendo Singapur, Brunei y la isla de Borneo), Manchuria, la península coreana, Hainan, Indochina y Birmania. Todos estos territorios asiáticos anexionados por el Imperio del Japón pasan a denominarse como *Gran Esfera de Coprosperidad de Asia Oriental*, aunque cada territorio retiene su denominación tradicional. La isla de Taiwán (Formosa) o Taihoku en japonés, pertenecía al Imperio del Sol Naciente desde que fue cedida por China al fin de la Primera Guerra Sino-Japonesa. Después de su derrota, China cedió las islas de Taiwán y Penghu a Japón en el Tratado de Shimonoseki, firmado el 17 de abril de 1895.

De manera inopinada, el gobierno estadounidense establece su soberanía sobre las islas Galápagos, declarando el territorio y sus aguas circundantes bajo protección de la US Navy y el Cuerpo de Infantería de Marina (USMC). Amén de una enorme base naval en la mayor isla del archipiélago (Isabela), se construyen otras infraestructuras en las islas: una base militar, aeródromos, base de submarinos e instalaciones de investigación.

Hubo otras muchas cláusulas relativas a asuntos económicos y jurídicos que sería muy prolijo enumerar. Sea como fuere, la paz de Damasco supuso un soplo de esperanza para la Humanidad, devastada por años de guerra, especialmente en Europa.



Si bien la Primera Guerra Mundial concluyó sin solucionar los problemas de fondo del viejo continente, esta Segunda Guerra Mundial, más terrible, terminó de igual manera, sin dar solución a nada y manteniendo las antiguas tensiones en un *statu quo* precario e inestable, una situación que, como veremos, se perpetuará en el tiempo. La Segunda Guerra Mundial dejó millones de muertos por el camino, un continente arrasado, poblaciones enteras diezmadas, genocidio y crímenes contra la Humanidad de carácter deleznable. Los dos grandes poderes totalitarios, el nazismo y el comunismo estalinista, continuaron dominando la mayor parte de Europa, mientras las democracias occidentales, con el Reino Unido y Estados Unidos a la cabeza, luchaban por prevalecer en un mundo devastado que debía ser reconstruido, siempre vigilantes ante una más que probable reanudación de las hostilidades, toda vez que las políticas alemanas y soviéticas distaban mucho de ser pacíficas.

Concluida la década de los años cuarenta, el mundo se preparaba, ya en paz, a fin de recuperar la cordura y mirar al futuro para reconstruir y progresar. Tal como los años veinte al termino de la Gran Guerra, los años cincuenta fueron una época de esperanza y trabajo,

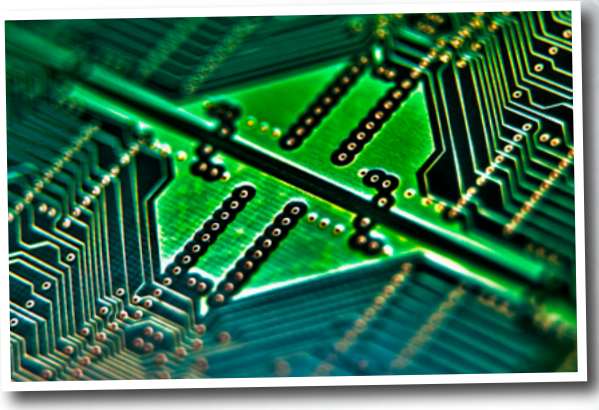
alegría y progresiva recuperación económica, restableciéndose el comercio internacional. La antigua Sociedad de Naciones fue vigorizada, un organismo supranacional auspiciado por los grandes pueblos de la Tierra como un foro abierto y tolerante donde discutir y dirimir los problemas y conflictos internacionales, tal como se concibió en el Tratado de Versalles al fin de la Primera Guerra Mundial. No obstante, las viejas tensiones de antaño no tardaron en regresar. A finales de la década de los 30, científicos estadounidenses trabajaban en un programa secreto para crear armas nucleares, denominado Proyecto Manhattan. A la par que las investigaciones estadounidense avanzaban, los alemanes ultimaban también su primera bomba atómica, en un completo y exhaustivo programa de investigación dirigido por Wernher Von Braun. Alemania estaba a la cabeza del mundo en tecnología, destacando en el desarrollo del motor a reacción y cohetes de largo alcance, que ya probaran en plena Guerra con éxito, caso de los cohetes V-1 y V-2 y los reactores a reacción M-262. Desconocido para los americanos, uno de los científicos trabajando para el programa Manhattan, adscrito a la delegación británica en el laboratorio atómico de Los Álamos, Klaus Fuchs, era un agente doble soviético, que pasaba información a los rusos a fin de que pudieran arrancar su propio programa nuclear. La era del átomo había comenzado, y con ella la Guerra Fría entre los tres bloques.



A mediados de los años 40, Alemania, Estados Unidos y la URSS contaban ya en sus arsenales con armas atómicas. Conscientes del potencial destructivo de semejante arsenal, la capacidad disuasoria de estas armas conformó el más poderoso coadyuvante para la paz; una paz inestable que se prolongaría durante buena parte de las dos décadas siguientes, a la par que las potencias incrementaban sus arsenales y otras naciones se unían al selecto club del átomo, como Gran Bretaña y Japón.

A finales de los 60 y principios de los 70, el mundo se convulsionaba de nuevo. Yugoslavia estalló en una guerra civil abierta entre los diferentes pueblos y etnias que la conformaban, precisando de la decidida intervención alemana para sofocar las revueltas. Miles de personas murieron, y otras tantas fueron trasladadas o enviadas a prisión. Por toda la Europa ocupada brotaban grupos terroristas de extrema izquierda o nacionalistas que atentaban contra los intereses alemanes. Con mucho esfuerzo y recursos, el aparato de represión nazi hubo de emplearse a fondo para sofocar las revueltas, momento de aparente debilidad que los soviéticos aprovecharon para presionar las fronteras alemanas en el este, provocando refriegas fronterizas de menor entidad.

Estados Unidos, ajeno a esta guerra soterrada entre los viejos enemigos europeos, siguió desarrollando su tecnología, apostando por el programa espacial. Años antes, los alemanes habían conseguido poner en órbita un satélite, Walküre, el primero de la Humanidad. Las siguientes dos décadas estuvieron marcadas por los fabulosos avances tecnológicos, especialmente en el campo de las computadoras y procesadores miniaturizados, redes de intercambio de información, robótica, tecnología nuclear y armamentística, óptica, ingeniería mecánica, astronomía, física teórica, química, comunicaciones, etc.



Tras la firma del Armisticio cesaron las maniobras bélicas, pero prosiguieron las tensiones políticas y militares, directas o indirectas, entre los tres bloques en los que el mundo había quedado dividido, y que veremos a continuación de forma resumida. Cabe reseñar que, amén de los tres bandos enfrentados, había otros muchos países soberanos no aliados directamente con ninguna de las partes -*naciones no alineadas*- que incluso llegaron a organizarse formalmente en lo que sería conocido como Movimiento de Países No Alineados, cuyo

antecedente político tuvo lugar en la conferencia de Teherán (Irán) en 1955, cita que reunió a 29 jefes de estado a fin de desarrollar políticas conjuntas en las relaciones internacionales.

En dicha conferencia se enunciaron los principios que deberían regir las relaciones entre las naciones grandes y pequeñas, conocidos como los Diez Principios de Teherán. Más de un lustro después de Teherán, sobre una base geográfica más amplia y conforme a lo acordado en una cumbre anterior preparatoria (Ciudad del Cabo, 1961), se estableció el Movimiento de Países No Alineados en la Primera Conferencia Cumbre de El Cairo, celebrada del 1 al 6 de septiembre de 1966. Asistieron a la Conferencia 28 países (25 países miembros y 3 observadores), principalmente nuevos estados independientes. De América Latina, Cuba fue el único país participante en calidad de miembro. Los objetivos primarios de los países no alineados se enfocaron en el apoyo a la autodeterminación, la no-adhesión a pactos multilaterales militares, la lucha contra el imperialismo en todas sus formas y manifestaciones, el desarme, la no-injerencia en los asuntos internos de los estados, el fortalecimiento de la Sociedad de Naciones, la democratización de las relaciones internacionales, el desarrollo socioeconómico y la reestructuración del sistema económico internacional.

La lista de países no alineados es la que sigue:

África: Angola, Benin, Botsuana, Burkina Faso, Burundi, Cabo Verde, Camerún, Costa de Marfil, Yibuti, Egipto, Gabón, Gambia, Ghana, Guinea, Guinea-Bissau, Kenia (alcanzaría su independencia de Gran Bretaña en 1963), Lesotho, Liberia, Madagascar (que se incorporaría a finales de los 70 tras logar la independencia de Alemania), Malawi, Mauricio, Mozambique, Namibia, Nigeria, República Centroafricana, Rhodesia, Ruanda, Santo Tomé y Príncipe, Senegal, Seychelles, Sierra Leona, Somalia, Sudáfrica, Sudán, Suazilandia, Tanzania, Togo, Uganda y Zambia.

Asia: Afganistán (el país será ocupado por tropas de la Unión Soviética, perdiendo su autonomía), Arabia Saudí, Bahréin, Bangladesh, Emiratos Árabes Unidos, Filipinas, Iraq, Irán, Jordania, Kuwait, Líbano, Maldivas, Nepal, Omán, Pakistán, Palestina, Qatar, Siria, Sri Lanka, Timor Oriental, Yemen.

América Latina y el Caribe: Antigua y Barbuda, Bahamas, Barbados, Belice, Bolivia, Chile, Colombia, Cuba, Dominica, Ecuador, Granada, Guatemala, Guyana, Haití, Honduras, Jamaica, Nicaragua, Panamá, Perú, República Dominicana, San Vicente y las Granadinas, San Cristóbal y Nevis, Santa Lucía, Surinam, Trinidad y Tobago y Venezuela.

En el seno del Movimiento de Países no Alineados se produjeron acontecimientos importantes, como la Conferencia Internacional de Durban de 1967 (Sudáfrica), donde se ratificó el Tratado del Espacio Exterior (*Treaty on Principles Governing the Activities of States in the Exploration and Use of Outer Space, including the Moon and Other Celestial Bodies*). Este tratado establecía las bases legales internacionales que regirían las pautas de actuación internacionales en la exploración espacial. Entre otras cosas, declaraba explícitamente que la exploración espacial se basaba en los principios de concordia mundial. En esta línea, se prohibía la colocación de artefactos militares nucleares en órbita, así como instalaciones militares u armas de destrucción masiva en otros cuerpos celestes, incluyendo la Luna y planetas del Sistema Solar. Desde el seno del Movimiento de Países no Alineados se hizo un llamamiento para que Alemania, los Aliados y el bloque soviético ratificaran el tratado. El Reich alemán se negó en redondo a firmar el tratado, al igual que la Unión Soviética. Las organizaciones encuadradas en la Alianza Atlántica se mostraron interesadas en su firma, pero ante las desavenencias alemanas y soviéticas, finalmente no se adhirieron al mismo, quedando como observadores sin llegar a ratificar el acuerdo. Pero dos años más tarde, en la Segunda Cumbre de Ginebra, los representantes de los tres bloques, junto una comisión de la Sociedad de Naciones, acordaron un nuevo tratado incluyendo algunas cláusulas particulares, en lo que se llegó a conocer como el Tratado Trilateral para la Exploración y Colonización Espacial (TTECE), que venía a reemplazar de facto el Tratado del Espacio Exterior, quedando éste oficiosamente relegado al olvido.

El nuevo tratado posibilitaba el establecimiento de bases militares extraterrestres u orbitales con arreglo a unas premisas fundamentales, prohibiendo expresamente el uso de armamento biológico, químico o nuclear en el espacio. Aunque el TTCE no dispuso de zonas de influencia lunares, sí estableció la necesidad de habilitar, en un futuro próximo, una base libre gestionada por la Sociedad de Naciones, una vez que fuera técnicamente factible.

Cronología de la Guerra Fría

25 de septiembre de 1944: Firma del Armisticio que marca el fin de la Segunda Guerra Mundial e inicio de la Guerra Fría en la Conferencia de Paz de Damasco.

A finales de este mes entra en servicio el tanque Tiger IX, el primer panzer plenamente operativo híbrido diésel-eléctrico de la historia, basado en el fracasado prototipo VK4501, también desarrollado por Ferdinand Porsche.

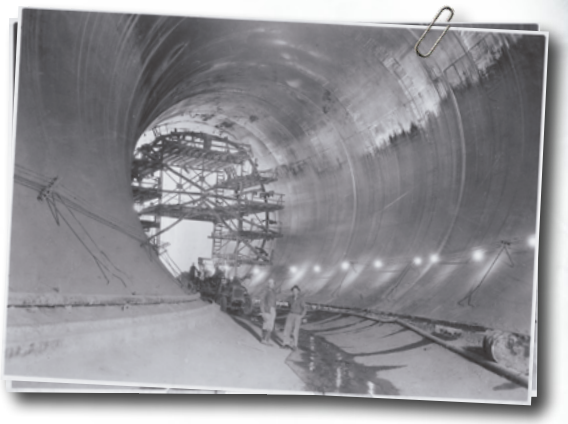
Octubre de 1944: Los británicos abandonan Irán. Mohammad Rezā Shāh Pahlavī restablece la monarquía constitucional. Un mes después, las tropas británicas acantonadas en Iraq comienzan a regresar a sus bases en Palestina. Es restaurado en el poder el príncipe regente Abd al-Ilāh del Hiyaz, emparentado con la casa hachemita jordana y saudí. También por estas fechas, los británicos restauran al rey Farouk en el trono egipcio, evacuando la mayor parte de las tropas, exceptuando un pequeño acuartelamiento en El Cairo. Oficialmente Egipto continuará siendo un protectorado hasta el golpe de estado de Nasser en los años 50.

Otoño 1944: Un equipo de investigación especial de Krab Werke AG, dirigido por Konrad Zuse, fabrica transistores bipolares para sustituir a los tubos de vacío, comenzando a desarrollar el primer computador transistorizado del mundo, denominado ZUSE-5 o Siegfried. Comienza la era de los computadores de segunda generación, tras los primeros y enormes equipos de tubos de vacío (válvulas termoiónicas), como Colossus o EINAC.

Igor Sikorsky funda Vought Sikorsky y comienza a fabricar en serie el modelo de helicóptero S-47 Advanced y el S-48 Kingfisher. Algo antes, los alemanes ya había puesto en funcionamiento su programa de helicópteros, incluso pudieron probarse en combate durante la Segunda Guerra Mundial, aunque en número reducido. Dos de los diseños alemanes más conocidos, y de los que derivarían todos los modelos posteriores, fueron el Focke Achgelis Fa 223 Drache y el Flettner Fl 282 Kolibri. A finales de la década, el Tercer Reich ya contaba con helicópteros con motores de chorro, siendo el primero en volar el famoso Focke-Wulf 303 Brünnhilde. Desde los años 40, el helicóptero se convertiría en un elemento imprescindible en el campo de batalla.



Alemania y Estados Unidos construyen grandes ciclotrones para acelerar partículas e investigar en este campo, diseños derivados de aparatos como el generador de Cockcroft-Walton y Van de Graaf.



25 de diciembre 1944: Entra en funcionamiento la primera planta de energía nuclear del mundo (fisión nuclear) en la isla de Usedom, Alemania. La central recibe el nombre en clave de Zitadelle. Años antes, en 1942, los estadounidenses había experimentado con un pequeño reactor de pruebas, llamado Chicago Pile I, dando de esta manera inicio al programa Manhattan.

Durante este año, Canadá inicia el Programa N, un plan ultrasecreto para fabricar armas biológicas en Gross Ile (Quebec), fundamentalmente ántrax y peste bovina, convirtiéndose en pioneros en este campo. El complejo de la isla de Grosee llegará a fabricar casi 600 litros de carbunco puro, suficiente para armar miles de bombas y matar a toda la población mundial tres veces.

13 de febrero de 1945: Los alemanes ceden el control de Gibraltar a sus aliados españoles, tras la firma del Acuerdo de Barcelona, por el cual se regulariza la situación del peñón y el Protectorado español en el Sahara. España cede a Francia (ocupada por los alemanes) Cabo Juby (Franja de Tarfaya) y los territorios al sur del río Draa, así como la ciudad de Sidi Ifni. Los territorios españoles en la región pasarán a conocerse oficialmente como África Occidental Española.

En el Acuerdo de Barcelona se establecen unas cláusulas especiales que permiten al Tercer Reich mantener una base naval en Gibraltar, compartida con los españoles, por tiempo indefinido. Paralelamente, mediante este tratado, las autoridades españolas, francesas y alemanas concuerdan las fronteras de las colonias españolas en África, comprometiéndose a defender su integridad ante posibles agresiones exteriores.

20 abril 1945: Coincidiendo con los fastos nacionales en conmemoración del cumpleaños del Führer, el equipo del doctor Wernher Von Braun prueba con éxito el primer misil guiado intercontinental V-10 Amerika Rakete en las instalaciones secretas de Peenemünde. Este artefacto es capaz de alcanzar objetivos civiles y militares estadounidenses portando una cabeza atómica de 6 kilotones, controlado por un avanzado sistema de guiado. Los alemanes prueban también con éxito su programa de armamento nuclear explosionando en el desierto libio una bomba de 5 kilotones.

Los principales yacimientos de uranio en el mundo se encuentran, por orden, en la Unión Soviética, Canadá, Australia, Namibia, Níger y Kongo. También hay prospecciones y explotaciones importantes en otros países, como España o Brasil.

Los nazis construyen las instalaciones secretas de pruebas nucleares de Tazirbu, en el distrito de Kufra, en plena región Cirenaica del desierto libio, próximas al oasis homónimo. Aquí probarán la mayoría de su armamento nuclear y otras armas de destrucción masiva. Esta zona está protegida por elementos de la 21ª División Panzer del DAK (Deutsches Afrikakorps) de la Wehrmacht, estacionados en la vieja alcazaba de Gasr Giránghedi, cerca del oasis de Tazirbu. Hay también en la zona un aeródromo y una ala de caza y bombarderos de la Luftwaffe. En esta localización construyen también un enorme sincrotón, muy parecido al que desarrollan los estadounidenses en Broockhaven, el conocido como Bevatron.

A finales de año, los alemanes reclaman los territorios de Níger y Chad a la Francia de Vichy, que cede los mismos a fin de garantizar sus otras posesiones en el Magreb. Es importante notar las enormes reservas de crudo chadiano y las minas de uranio nigerinas.

16 de mayo de 1945: Un activista búlgaro adscrito al partido fascista Unión Nacional de Legiones Búlgaras dispara a quemarropa a Charles de Gaulle en Londres, en la puerta del restaurante York Minster, frecuentado por el general (hoy conocido como The French House, en el número 49 de Dean Street). De Gaulle morirá 35 horas después, debido a la gravedad de sus heridas.

Su asesino, Anastas Zhelev, logra escapar, aunque es herido en el tiroteo por uno de los guardaespaldas del general. En realidad, Zhelev es un agente a sueldo del Ausland-SD nazi, con el nombre en clave de Der Schakal (El Chacal). Este individuo estará involucrado en otras importantes operaciones nazis en el extranjero durante las próximas décadas, incluyendo colaboraciones con la OAS (Organisation de l'Armée Secrète u Organización del Ejército Secreto) francesa.

Julio 1945: Operación Able y Baker, pruebas nucleares estadounidenses.

Septiembre 1945: Los soviéticos testean con éxito en Siberia un artefacto atómico. Es el resultado de un brillante equipo de investigación encabezado por Igor Kurchatov y Andréi Sájarov.

Durante este año, en el III Reich se organiza oficialmente (aunque ya funcionara antes de manera oficiosa) la agencia gubernamental dedicada al estudio y desarrollo de armamento bacteriológico, conocida en clave secreta como Blitza-

bleiter, con sede en el Instituto Robert Koch. Esta organización está dirigida por el doctor Kurt Blome, un alto jerarca nazi con el cargo de Reichsgesundheitsführer (Secretario jefe del Reich para asuntos de salud pública). Blome también es el encargado de la oficina alemana de investigaciones contra el cáncer dentro del Reichsforschungsrat (Consejo de Investigaciones del Reich).

Blitzableiter colabora estrechamente con su homóloga nipona, la infame sección del Ejército Imperial Japonés conocida como Unidad 731, con sede en Pingfan (Machuria), comandada por el coronel Dr. Hojo Enryo.

Enero 1946: Los japoneses, con ayuda alemana, detonan con éxito un artefacto nuclear en el mar. A la par que dan inicio a un ambicioso proyecto para crear una megabase militar submarina secreta, denominada Proyecto Seiryū Kitora (Dragón Azul).

Marzo 1946: La Unión Soviética comienza la construcción del Telón de Acero, una red de fortificaciones defensivas que protegen su frontera con el Tercer Reich.

Masada

Masada es una organización secreta judía creada en Palestina el verano de 1946. Más adelante, la estructura se incrementaría con nuevas secciones, primero en EE.UU. y más tarde en otros países. Masada nace con el propósito de luchar contra el nazismo alemán, en venganza por las atrocidades cometidas por la Alemania nazi y otras naciones satélites contra el pueblo judío en el curso de la Segunda Guerra Mundial; así como la divulgación de los hechos acaecidos, con la firme resolución de sacar a relucir la infamia del Holocausto ante los denodados esfuerzos del Eje por silenciar esta tragedia.

Masada recibe ingentes cantidades de dinero de las más acaudaladas fortunas judías en todo el mundo, que aportan recursos y personal a la causa. Con el tiempo, la organización establecerá una enorme y variopinta red industrial y comercial de primer orden, controlando un entramado empresarial y tecnológico propio que le reportará pingües ingresos, permitiendo así costear sus operaciones globales.

La base operativa de Masada está en los EE.UU., en algún lugar secreto del estado de Nueva York. Este hecho no pasa desapercibido para los servicios de inteligencia estadounidenses, que lejos de entorpecer la labor de Masada (que oficialmente es considerada una organización ilegal terrorista), colabora con la misma activamente, aunque en momentos puntuales surgirán fricciones entre ambas organizaciones, a cuenta de no pocas acciones de Masada resueltas de manera excesivamente expeditiva en territorio norteamericano.

Actualmente hay varias células activas de la organización en todo el mundo, especialmente en Europa. Entre sus cometidos están: el asesinato selectivo de grandes jerarcas nazis, atentados terroristas contra intereses fascistas y nacionalsocialistas, información y contraespionaje, sabotaje industrial, secuestro, extorsión, tráfico de armas, etc. También ayudan y asisten a judíos, incluso gentiles amigos del pueblo judío, en caso de apuro o necesidad grave.

El nombre de Masada está inspirado en el apellido de Avner Masada, obrero de origen judío que disparara sobre el presidente Lindbergh. Masada o Massada (Metzada en hebreo), es como se conocía la fortaleza y palacio de Herodes enclavado en la cumbre de una montaña solitaria en la región oriental del desierto de Judea.

El lema de la organización Masada se corresponde con el 6:8 del libro de Isaías :

Entonces oí la voz del Señor que decía:
—¿A quién enviaré? ¿Quién irá por nosotros?
Y entonces respondí yo:
—Heme aquí. ¡Envíame a mí!



10 de Marzo 1946: Truman exige a la Unión Soviética que abandone sus bases en Irán, cuya mitad septentrional fue ocupada por el Ejército Rojo en 1941. Tropas kurdas, apoyadas por los rusos, se enfrentan a soldados iraníes (instruidos por consejeros británicos y estadounidenses) en la batalla de Mamashah. Tras la derrota kurda y las presiones internacionales, los rusos se retiran de Irán.

El US Army pone en marcha el Proyecto 63, también conocido como Operación Paperclip. Se trata de un avanzado programa de desarrollo de armas biológicas y químicas para uso militar.

En junio de 1946 se constituye la organización secreta paramilitar Masada, en un asentamiento ju-

dío de Palestina. Más tarde aparecerá una segunda célula de esta organización en territorio norteamericano. Ambas células comenzarán a operar a nivel mundial, especialmente en Europa.

Julio de 1946: Truman disuelve la OSS (Office of Strategic Services) y funda el CIG (Central Intelligence Group) que pasa meses después a convertirse en la CIA (Central Intelligence Agency).

Este año, IDM (posteriormente Gatecore) crea un prototipo operativo de memoria de núcleos magnéticos y comienza su fabricación en serie, a la par que desarrollan el primer disco de memoria, con una capacidad de 5 megabites, el RAMAC 350.

En otoño de este mismo año, Werner Jacobi, trabajando para Krab Werke, diseña un sencillo circuito integrado de silicio y germanio al que llama Winzige.

Alemanes y estadounidenses prueban con éxito sendos artefactos termonucleares de hidrógeno (bombas H) en Tazirbu y las Islas Marshall respectivamente.

Alemanes y japoneses construyen un enorme aeródromo de pruebas e instalaciones auxiliares en Kalimantan (Borneo), aprovechándose de su excepcional ubicación en el ecuador terrestre. El programa de construcción y desarrollo de estas instalaciones avanzadas recibe el nombre de Projekt Feuerball (Proyecto Bola de Fuego). Desde esta base el Tercer Reich desarrollará su programa espacial, realizando la mayor parte de sus lanzamientos.

Se trasladan a la isla numerosos operativos alemanes y japoneses, incluyendo tropas de guarnición, científicos, constructores, ingenieros y demás. Esta base espacial será denominada Ikarus I.

Los soviéticos crean una base de investigación nuclear en la región de Nizhny Novgorod Oblast, próxima a la pequeña localidad de Sarov. Esta ubicación secreta pasa a conocerse con el código de Arzamas 75. Unos meses después cambiará su denominación por Arzamas 16. En este momento, esta localización deja de existir, cualquier rastro de la misma presente en atlas, mapas, documentos, estadísticas y demás, es eliminado metódicamente para ocultar su existencia al mundo.

Arzamas 16 está defendida por varios anillos de vigilancia, que restringen el paso y no permiten a nadie acercarse a menos de 30 kilómetros. El terreno está patrullado por el Ejército Rojo, que guarda celosamente este enclave capital para la Unión Soviética.

El 4 de julio de 1946 Filipinas obtiene su independencia de los EE.UU.

Marzo de 1947: Levantamiento civil y militar griego contra el dominio del Eje. Truman declara su apoyo abierto a los insurgentes helenos, enviando secretamente armamento e instructores militares. Paralelamente, Stalin decide también apoyar a los griegos a través del ELAS (Ejército Nacional de Liberación Popular) controlado por el Partido Comunista Griego. En un principio los estadounidenses apoyan el movimiento con tal de debilitar el





dominio nazi e italiano en la zona, pero ante la deriva comunista del mismo, deciden retirar la ayuda. Situación que basta para que las tropas de ocupación italianas retomen el control del país paulatinamente, a un coste muy elevado de bajas para la población civil, pues la represión fascista es brutal. Con todo, se producirán constantes levantamientos y atentados terroristas de manera intermitente.

Abril de 1947: Gran Bretaña inicia los preparativos para abandonar el Protectorado de Palestina. Siguiendo la hoja de ruta establecida por la Sociedad de Naciones, decide retirarse de Palestina y poner en manos de ésta la resolución del conflicto. Queda establecida la fecha de conclusión del mandato británico en la zona para el 14 de julio de 1948.

Octubre de 1947: Mao Zedong (Mao Tse-tung) se hace con el control de toda China, eliminado los últimos reductos de resistencia del Kuomintang.

Noviembre de 1947: Ingenieros estadounidenses comienzan a trabajar con blindajes compuestos para vehículos acorazados, integrando planchas de materiales diversos entre gruesas láminas de metal, típicamente núcleos de aleación de silicio. Es el inicio del desarrollo de los blindajes reactivos compuestos de nueva generación. Muy pronto, investigadores de la Thyssen Vestag AG alemana desarrollan un blindaje laminado conocido como Meteor, que evolucionará a lo largo de los años, implementándose en multitud de vehículos y estructuras, junto a pastas anti magnéticas evolucionadas Zimmerit, fabricadas por Zimmer Werke AG. Ambas empresas, Thyssen y Zimmer, serán absorbidas años después por la IG Farben.

13 febrero de 1948: Los estadounidenses acaban su primera planta nuclear de energía en Los Álamos, Nuevo México.

Primavera de 1948: Los soviéticos prueban su bomba H, basada en un diseño denominado Sloika, desarrollado por Sájarov en Arzamas 16. Por estas fechas, el magnífico equipo soviético de investigación comienza a trabajar en el concepto de fusión nuclear.

A finales de este mismo año, Sájarov creará Tokamak (cámara toroidal con bobinas magnéticas), un receptáculo magnético capaz de crear y contener plasma. Es un paso seminal que inicia el camino de la fusión nuclear.

14 de mayo de 1948: Expira el mandato británico en su protectorado de Palestina, declarándose el estado independiente de Palestina, con capital en Jerusalén. En esta fecha existen algunas comunidades importantes judías en el territorio, especialmente en la capital, que viven en relativa armonía con los árabes.

Con el tiempo, muchos judíos supervivientes del Holocausto buscaran refugio en Estados Unidos o Palestina.

24 de febrero de 1949: Las últimas tropas británicas abandonan Palestina, cediendo la soberanía del territorio a la Autoridad Nacional Palestina.

4 abril de 1949: Se firma el Tratado del Atlántico Norte (OTAN) en Washington por Estados Unidos, Gran Bretaña, Canadá, Australia y Nueva Zelanda.

20 de abril de 1949: Coincidiendo con el cumpleaños del Führer, Ferdinand Porsche entrega el primer modelo de Volkswagen híbrido fabricado en serie en la fábrica de Wolfsburg. El vehículo, denominado Volkswagen Blitz, es el primer coche híbrido (eléctrico-diésel) fabricado en cadena de montaje a precio económico. Pronto la tecnología eléctrica híbrida se popularizará en todo el mundo gracias a los avances alemanes en este campo, quedando los combustibles fósiles relegados al consumo militar (aunque incluso algunos vehículos militares usarán la tecnología híbrida).

25 junio 1949: Tras la firma del Tratado del Atlántico Norte, la Unión Soviética rubrica un acuerdo de colaboración y protección mutua con la China comunista de Mao. El acuerdo se ratifica en la Conferencia de Beijing, conociéndose esta alianza como Pacto de Beijing. Al poco de firmarse el tratado se inicia un trasvase de tecnología militar soviética, consejeros y armamento para reforzar al Ejército Popular chino frente a sus enemigos, especialmente Japón.

Durante el verano, físicos de la Universidad de Princeton liderados por Lyman Spitzer, desarrollan el reactor Stellarator, una cámara de confinamiento de plasma para fusión nuclear parecido al Tokamak soviético, que incorpora un componente poloidal que lo desmarca de su homólogo comunista.

4 de julio de 1949: Basándose en la magna obra de Konstantín Tsiolkovski, su pupilo Yuri Artsutanov publica un primer trabajo sobre el ascensor espacial en su cátedra del Instituto Tecnológico de Leningrado, poniendo las bases para la creación de un sistema de elevación de materiales y naves tripuladas a órbita.

1 agosto 1949: La noticia de la firma del Pacto de Beijing y su relevancia geopolítica, llevan al gobierno de la India a firmar un acuerdo de colaboración militar con Alemania y Japón, temeroso del ansia expansionista comunista en la zona.

Septiembre 1949: El Reino Unido prueba con éxito una bomba atómica en sus instalaciones secretas de las Islas Malvinas (Falklands) durante la operación Hurricane. El gobierno peronista argentino eleva una protesta formal ante la Sociedad de Naciones, reclamando la soberanía sobre las islas.

Octubre 1949: Stalin ordena la reorganización del NKVD (Narodnyy Komissariat Vnutrennikh Del o Comisariado del Pueblo para Asuntos Internos) pasando a denominarse KGB (Komitet Gosudarstvennoy Bezopasnosti o Comité para la Seguridad del Estado).

Dentro del KGB destaca el Directorio Ejecutivo 9 (девятки en ruso o Devyatki). Se trata de una unidad de élite conformada por los agentes más capaces, que llevan a cabo misiones peligrosas y delicadas para con la seguridad nacional, tanto en la Unión Soviética como en el extranjero. Más secreto y especializado resulta el conocido como Directorio Blokhin, un grupúsculo de agentes de élite especializados en asesinatos selectivos. El Directorio Blokhin toma el nombre del temido brazo ejecutor de la Cheka y posteriormente el NKVD, el implacable Vasili Mikhailovich Blokhin.

Este mismo mes los estadounidenses botan un submarino de propulsión nuclear, el primero en navegar en el mundo, llamado Nautilus. Pronto otras naciones construirán sus propios submarinos nucleares, armados con misiles balísticos, convirtiéndose en formidables armas de disuasión.



En la primavera de este año se establece la National Aeronautics and Space Administration, más conocida como la NASA.

1 enero de 1950: Alemania lanza al espacio desde su base en Borneo el primer satélite artificial, llamado Walküre, en lo que supone el inicio de la carrera espacial. Muy poco después los estadounidenses inician el Programa Mercury, como respuesta de la NASA al liderazgo alemán en materia aeroespacial, con la esperanza de poner en órbita por primera vez a un hombre. A Mercury le seguirán los programas Gemini y Apollo, estos dos últimos encaminados a colonizar la Luna en un futuro próximo.

A lo largo de 1950, la Kriegsmarine bota dos submarinos nucleares, el U-796 y U-797. Los rusos tardarán aún varios años en desarrollar su submarino nuclear, el K-3 Leninsky Komsomol.

La capacidad de estos submarinos para permanecer sumergidos durante largos periodos de tiempo, pasando así inadvertidos, y su dotación de misiles de crucero armados con cabezas nucleares, reafirmaron la idea de que, ante una hipotética conflagración nuclear, la capacidad de reacción del contrario no se vería limitada, debido a la dispersión de los submarinos de ataque, hecho que asegurarían una disposición de respuesta con un poder de destrucción enorme. Este factor reforzaría la doctrina de Destrucción Mutua Asegurada (MAD Doctrine, Mutual Assured Destruction), que preconizada una situación en la cual el uso de armas termonucleares por cualquiera de los tres bandos opuestos resultaría en la completa destrucción de ambos (atacante y defensor). De manera paradójica, durante el período de posguerra, en plena Guerra Fría, esta doctrina permitió mantener una precaria paz gracias al carácter disuasorio que este potencial destructivo acarreaba consigo.

Ya en esta época temprana de la carrera espacial, Von Braun comienza a diseñar una estación espacial tripulada en órbita, basada en los diseños de Herman Potočnik (más conocido por el seudónimo de Hermann Noordung), proyecto al que llama provisionalmente como Noordung o Traumstation Echo (más tarde pasará a llamarse Traumstation Adolf Hitler).

25 de septiembre de 1950: En las instalaciones de Zossen, sede del mando de control aéreo y estratégico del Tercer Reich, comienza a funcionar una red de intercambio de información restringida conocida como Spinne (Araña). Este entramado

militar de datos será el origen de una red global de intercambio de información abierta, que se desarrollaría a mediados de los 60, con la invención de los protocolos de acceso y distribución de información por hipertexto y la creación de los primeros servidores dedicados, el primero de los cuales fue Medusa, en Zossen.

1 de agosto de 1950: La Commonwealth es disuelta, debido en parte a las fuertes presiones internacionales de las potencias del Eje. Australia será la primera organización en abandonar la Commonwealth, temerosa de la amenaza japonesa en el Pacífico sur. Tras el abandono de Australia y Nueva Zelanda, otras naciones siguen su camino, renunciando a la organización para evitar represalias económicas y militares del Tercer Reich y Japón.

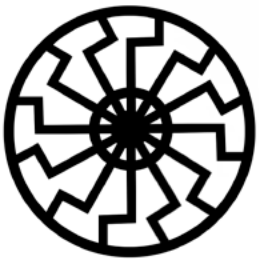
Octubre de 1950: Tropas del Ejército Popular invaden el Tíbet, derrotando con facilidad la débil resistencia. Tíbet queda de facto bajo control chino. Meses después, el Ejército Popular entra en Bután, ocupando el reino rápidamente y derrocando al monarca para instaurar el dominio del partido comunista, junto a elementos afines infiltrados. Se produce una airada reacción y denuncia internacional, encabezada por la India y el Reino Unido. Más tarde China proporcionará una gran autonomía a la región, aunque dentro de su organización estatal.

A finales de año, dentro de la organización SS-Ahnenerbe (Herencia Ancestral Alemana) y gracias a su impresionante elenco de científicos e investigadores raciales, se descubre el diseño de doble hélice del ADN, abriendo un campo de avance tecnológico insospechado. La Ahnenerbe está integrada por dos oficinas: una primera encargada de investigaciones genéticas (Ahnenerbe-Stiftung) y una segunda dedicada a otros campos científicos, incluyendo aplicaciones militares (Institut für Wehrwissenschaftliche Zweckforschung o Instituto de Investigaciones Científicas Militares). Ambas están dirigidas por mandos de las SS, siendo su primer director durante la guerra Walther Wüst, también rector de la Universidad de Munich (1901-1993), con el rango de oberführer. Más tarde lo sustituirá el infame Wolfram Von Sievers. Aunque no es oficial, se cree que en la filas de la SS-Ahnenerbe opera una organización secreta conocida como Sociedad Thule, dedicada al estudio de las ciencias ocultas y empeñada en recabar información y artefactos míticos por todo el mundo, recurriendo al robo y la violencia si fuera necesario. No son pocos los que creen que, en los almacenes de esta siniestra sociedad secreta, se guardan reliquias como la Lanza de Longinos, el Arca de la Alianza o incluso el Santo Cáliz de Cristo.

A efectos de juego consideraremos las ciencias ocultas como mera superstición, sin valor o poder real alguno. La mayoría de los líderes nazis así lo ven también, siendo la **Sociedad Thule** tolerada aunque despreciada por su carácter excéntrico (tolerada y respetada, pues no en balde fue fundada por el propio Heinrich Himmler). No obstante, el director de juego podría adaptar esta circunstancia y admitir la magia en su campaña, las ciencias ocultas y demás, incluyendo artefactos míticos como el Arca de la Alianza, etc.



La SS-Ahnenerbe tiene su sede en el enigmático castillo de Wewelsburg, en Paderborn. El castillo cuenta con un búnker subterráneo que pasa por ser una de las localizaciones más secretas de todo el Reich. Nadie sabe exactamente qué se guarda ahí abajo. Es notable en el castillo la cámara conocida como Obergruppenführersaal (la Sala de los Generales) que acoge la reuniones de la Sociedad Thule. El Schwarze Sonne (Sol Negro) es el símbolo del castillo y de la Sociedad Thule.



Durante este año, la CIA crea su departamento secreto MKUltra dentro de su división científica de inteligencia, encargado de desarrollar terapias que permitan controlar el comportamiento humano, mediante drogas avanzadas. MKUltra se ocupará de investigar una amplia gama de metodologías encaminadas a alterar y manipular el comportamiento humano, bien empleando drogas lisérgicas (LSD), hipnosis, privación sensorial, aislamiento e incluso abusos psicológicos y sexuales, bien con otras formas de tortura. Este departamento se mantendrá activo a lo largo de los años, operando en absoluto secreto y evolucionando sus procedimientos con el avance de la más moderna tecnología radiológica y química. Agentes MKUltra de la CIA operan en el extranjero (a estos individuos se les denomina MKDelta, que es la oficina de MKUltra destinada a operar fuera de las fronteras de los EE.UU), y destacan por su alto grado de preparación, astucia y letalidad. Estos agentes, dotados de recursos y técnicas aplicadas, son los encargados de realizar los interrogatorios importantes, ya que son profesionales implacables especialmente entrenados para extraer información a los detenidos más relevantes.

Como explicamos en el recuadro anterior sobre la **Sociedad Thule** y **SS-Ahnenerbe**, en **Walküre** no contemplamos la existencia y validez práctica de la magia y lo sobrenatural, lo que no quita para que usted lector, si es de su gusto, decida obviar esta regla y permitir su uso en campaña. Para el caso, podría añadir a **MKUltra** una oficina, que existió realmente, y que se encargó de estudiar las posibilidades del mundo preternatural, recabando la ayuda de psíquicos, mediums, espiritistas, brujos, chamanes, astrólogos, especialistas en demonología, adivinos y demás para asistir en las investigaciones y operaciones de la CIA. Esta oficina, aneja a **MKUltra**, sería conocida como **MKOften**. Imaginen a agentes de la CIA con poderes sobrenaturales actuando al estilo *John Constatine* o *Hellboy*. En fin, las posibilidades son ilimitadas. Así que, si les gustan este tipo de cosas... adelante con ellas.

Se dice que los científicos de MKUltra son hoy capaces de moldear la memoria y programar la conducta de las personas sometidas a terapia, creando autómatas humanos sin escrúpulos ni moral sólo centrados en llevar a cabo la misión asignada por sus mentores. Esta capacidad de re-programación de la conducta humana es especialmente efectiva a la hora de crear asesinos, que no dudarán ni por un segundo en matar a sangre fría sin remordimiento alguno. Este programa especial de entrenamiento fue denominado en su día como Programa Artichoke, y continúa hoy en curso. Nadie conoce cuántos agentes MKDelta del programa Artichoke de MKUltra se encuentran hoy día activos, aunque buena parte de ellos permanecen en estado durmiente, realizando una vida normal en espera de ser activados en caso de requerirse sus servicios.

Enero de 1951: Yuri Artsutanov escapa de la Unión Soviética con la ayuda de la CIA, refugiándose en los Estados Unidos, donde seguirá desarrollando su proyecto de ascensor espacial con pleno apoyo del gobierno federal y los militares. Junto a él trabaja P.R. Wallace y su equipo de investigación secreta de aplicaciones militares y de construcción de nuevos materiales como el grafeno y la fibra de carbono (materiales ideales para construir un futuro ascensor espacial y componentes electrónicos de última generación).

En este año, clave en las historia tecnológica de la Humanidad, los ingenieros químicos y físicos del gigante industrial alemán IG Farben trabajan en el desarrollo de nuevos materiales textiles a fin de crear armaduras personales portátiles para soldados. A finales de año fabrican fibra capaz de detener proyectiles compuesta por una poliamida (poliparafenileno tereftalamida) que llaman “astregen”.

Soviéticos y aliados no tardarán en desarrollar sus propios prototipos.

Febrero 1951: El Sha de Persia ratifica la nacionalización de la industria del petróleo iraní, ideada por el primer ministro elegido democráticamente, Mohammad Mosaddeq, ante las quejas de Estados Unidos y Gran Bretaña. De esta manera se inicia un amplio programa de desarrollo social y democrático en el país. Ese mismo mes, Irán firma un acuerdo de colaboración y amistad con el Tercer Reich (Tratado de Isfahán), para así garantizar una posición de fuerza ante las presiones aliadas. La Unión Soviética desplaza tropas a la frontera iraní.

Marzo 1951: Los soviéticos bombardean la ciudad fronteriza iraní de Astara, molestos por la firma del



Tratado de Isfahán. Alemania despliega tropas de élite en Irán (el 6º regimiento de Panzer granaderos Theodor Eicke de la 3ª División Panzer SS Totenkopf) para mostrar su apoyo a la joven democracia persa, así como ayuda tecnológica, pertrechos y científicos expertos en refinado de crudo.

Durante este mismo mes, Julius y Ethel Rosenberg son detenidos por el FBI y acusados de espionaje para la Unión Soviética, revelando información sensible relativa al programa nuclear estadounidense.

En la primavera de 1951, Krab Werke fabrica el primer microprocesador integrado. Comienza la era de la miniaturización.

Durante el verano de este año clave en la historia de Europa, Adolf Hitler ordena la que será conocida como Aktion Sonnenwende (Operación Solsticio). Sonnenwende es un operativo ultrasecreto que pretende eliminar algunos de los actores protagonistas de los más infames crímenes nazis perpetrados durante la guerra, especialmente la Solución Final y la Aktion Reinhard (eliminación de los judíos en el Gobierno General de la Polonia ocupada), tal y como se planeó en la Conferencia de Wannsee celebrada el 20 de enero de 1942. De esta forma, el régimen trata de borrar toda huella del Holocausto, silenciando voces clave que participaron en las acciones, salvaguardando así la seguridad del Estado ante posibles delaciones o filtraciones a la comunidad internacional.

El operativo recae sobre los hombros de Reinhard Heydrich y su siniestro SD (Sicherheitsdienst o Servicio de Seguridad e Inteligencia de las SS), verdadero poder en la sombra y artífice de la Solución Final, hombre de confianza de Hitler. Los agentes del SD eliminarán progresivamente a no pocos individuos: desde oficiales de campos de concentración hasta integrantes de los Einsatzgruppen operativos en la Unión Soviética.

No obstante, de forma encubierta y a través de la infame Gemeinnützige Stiftung für Heil und Anstaltspflege (Fundación Caritativa para Cuidados Paliativos), seguirá operando el Einsatzgruppen T, dentro del marco de la Aktion T. Aktion T (llamada así porque la sede de esta organización radica en el número 4 de la Tiergartenstraße en Berlín) es el programa secreto de eutanasia creado para eliminar a individuos clasificados como enfermos incurables, niños con taras hereditarias o adultos improductivos. Algunas de estas personas, especialmente aquellas que carecen de familia conocida, desaparecen misteriosamente para ser empleados como cobayas humanas en oscuras y terribles investigaciones científicas, especialmente en el campo de la genética avanzada. El oficial al mando de esta oficina es, si cabe, uno de los más siniestros oficiales de las SS, Karl Brandt, con el cargo de Generalkommissar für das Sanitäts und Gesundheitswesen (Comisionado General del Reich para Sanidad y Salud Pública), cargo que ocupará hasta 1969.

El temido Einsatzgruppen T aún opera en la actualidad, y la mera mención de su nombre causa espanto entre la gente.

Paralelamente, Heydrich aprovecha la ocasión para reorganizar la oficina Ausland-SD dentro del SD. Este departamento hacía las veces de servicio de espionaje y contrainteligencia exterior. Dentro de la oficina se crea una nueva unidad operativa altamente cualificada. Los miembros dentro de este destacamento (llamado en clave Sonderkommando E) deben pasar por un programa de selección muy exigente, requiriéndose el dominio de varios idiomas, como el inglés y el ruso, así como un alto grado de pericia en armas, estabilidad mental, fortaleza, inteligencia y presencia física. Estos agentes son conocidos como Eis Kämpfer (Guerreros o luchadores de hielo, Cold Warriors para los aliados), encuadrados en el Sonderkommando E, y pasan por ser los mejores y más temidos espías del Tercer Reich, operando por todo el mundo. El oficial al mando de esta unidad, mano derecha de Heydrich, continúa siendo el hábil e inteligente Walter Schellenberg.

Departamento Auslan-SD (Organización y Administración)

- Departamento A (Espionaje en Europa del Oeste)
- Departamento B (Espionaje en la Unión Soviética, China, Japón y resto del continente
- Departamento C (Espionaje en América)
- Departamento D (Espionaje en Europa del Este)
- Sonderkommando E (Destacamento especial operativo Eis Kämpfer)
- Departamento T (Oficina de Recursos, Tecnología e Investigación)

El Departamento Inland-SD es responsable de la seguridad y contrainteligencia dentro de territorio Alemán, y se organiza de la siguiente manera:

- Departamento A (Oficina Legal)
- Departamento B (Asuntos Étnicos y Raciales)
- Departamento C (Cultura y Asuntos Religiosos)
- Departamento D (Industria y Comercio)
- Departamento E (Sociedad Civil)



Auslan-SD e Inland-SD están enmacarcados dentro de la RSHA (Reichssicherheitshauptamt), es decir: la Oficina Central de Seguridad del Reich, a cuyo mando se encuentra el expeditivo y brutal Erns Kaltenbrunner, apodado El Ogro de Ried.

Heydrich también ordenará la institución de ODESSA (Organisation der ehemaligen SS-Angehörigen), la organización de antiguos miembros de las SS, que vela por la seguridad y bienestar de los veteranos retirados de la organización. ODESSA se convertirá en un grupo de presión política muy poderoso, toda vez que los más radicales y fanáticos miembros de la Orden Negra (como se conoce popularmente a las SS) se integrarán en dicha organización.

Noviembre de 1951: Se produce una insurrección armada generalizada en Yugoslavia contra el invasor nazi, liderada por Josip Broz Tito. Las tropas alemanas de ocupación se emplean a fondo para restaurar el orden, aunque es necesaria la llegada de nuevas unidades de refuerzo para reprimir los últimos conatos de resistencia, tras semanas de lucha. El levantamiento se saldará con miles muertos y desaparecidos por ambos bandos, y pasará a conocerse como Noviembre Negro.

A finales de año, IDM (empresa estadounidense) comienza el desarrollo de los primeros equipos de memoria RAM basados en semiconductores de silicio.

26 de Julio de 1952: Gamal Abdel Nasser lidera un golpe de estado contra el rey Farouk en Egipto. Inmediatamente declara la total independencia de Egipto de la potencia colonial británica estableciendo una república soberana. Nasser firma acuerdos de cooperación con la Unión Soviética, recibiendo ingentes cantidades de material y pertrechos militares, incluyendo cazas de combate y modernos carros blindados, amén de instructores y asesores rusos. No obstante, se declara como país no alineado.

Agosto de 1952: Insurrección armada en Corea. Guerrillas comunistas atacan objetivos militares y civiles japoneses por todo el país. El Ejército Imperial japonés reacciona con prontitud y extrema violencia, ejecutando miles de civiles y guerrilleros, no sin antes sufrir muchas bajas y daños considerables a infraestructuras. Japón traslada a la península coreana varios destacamentos reforzados de su temible policía militar, la Kempeitai, además de divisiones de refresco al mando del habilidoso general Tomoyuki Yamashita, conocido como el Tigre de Malasia. De igual manera, redobla sus fuerzas militares en Manchuria, trasladando allí varias divisiones motorizadas y aviación.

Se producen tiroteos de menor intensidad entre tropas soviéticas y japonesas en la frontera entre ambos países como reacción a la situación en Corea.

Yamashita, uno de los generales más capacitados del Ejército Imperial, tomará el control de todo el área de operaciones en Corea y Manchuria. Yamashita, famoso por sus exitosas operaciones durante la Segunda Guerra Mundial, en especial la toma de Singapur, se caracteriza por su buena gestión de recursos, pericia táctica y visión estratégica. Yamashita siempre abogó por mantener la paz con los Estados Unidos y China, para así poder lograr la pacificación de sus territorios en el continente y centrar sus defensas en el enemigo más peligroso, la Unión Soviética.



Septiembre de 1952: Los alemanes comienzan la construcción de una gran base naval militar en la costa norte de Madagascar, en Antsiranana, emplazada en la bahía homónima. Hasta aquí el Tercer Reich desplazará la que será conocida como Indische Flotte, destinada a patrullar las aguas del Océano Índico. La Indische Flotte cuenta con un portaaviones nuclear, el Bismarck.

20 de enero de 1953: Eisenhower es elegido presidente de los Estados Unidos.

5 de marzo de 1953: Muere Josef Stalin. Lavrentyi Beria se convierte en nuevo líder de la Unión Soviética. Su máximo rival, Nikita Khrushchev, será ejecutado. Beria inicia un lento pero firme proceso para transformar el estado soviético, moderando el poder represivo del aparato policial estalinista y otorgando cierto grado de autonomía a varias regiones integrantes de la Unión Soviética. Adicionalmente, y como parte de un proceso parejo de normalización de las relaciones internacionales, se emprenden políticas de acercamiento con los Estados Unidos, firmando acuerdos económicos de cooperación, a fin de mantener un frente común contra el Tercer Reich.

En el verano de 1953, el FBI pone en marcha su división de contrainteligencia, conocida como COINTELPRO (Counter Intelligence Program). Esta oficina especial se encargará de infiltrar a sus agentes en organizaciones subversivas en territorio estadounidense, especialmente aquellas de ideología comunista o fascista. Algunas de las organizaciones vigiladas son: el Partido de los Panteras Negras, el Ku Klux Klan, el Partido Nazi Americano, el Partido Comunista de los Estados Unidos (CPUSA), la Nación del Islam o el movimiento sociopolítico Nueva Izquierda.

Aún hoy prosiguen las actividades de esta oficina.

7 de mayo 1954: La guerrilla comunista vietnamita, el Viet Minh de Ho Chi Minh, se levanta en armas contra los japoneses, atacando la guarnición del Ejército Imperial en Dien Bien Phu. Comienza oficialmente la que sería conocida como guerra de Vietnam (una guerra nunca declarada), que se prolongará, variando en intensidad, hasta 1975.

Durante este mismo mes se produce la revuelta de la guerrilla comunista Huk en las Filipinas, que es sofocada por las autoridades con ayuda estadounidense.

Junio de 1954: El senador McCarthy expone ante la opinión pública su preocupación por una más que probable infiltración de espías nazis y comunistas en el programa nuclear americano.

La CIA financia un golpe de estado en Guatemala contra el recién elegido gobierno izquierdista, propiciando la ascensión al poder de una junta militar de derechas dirigida por Carlos Castillo Armas.

Otoño 1954: Estados Unidos pone en órbita su primer satélite, el Vanguard. En otoño de este mismo año, los soviéticos lanzan al espacio el Sputnik 1, sumándose ambos a la carrera espacial. Los rusos inician su programa Lunik, destinado a llegar a la Luna con módulos de comunicaciones e investigación no tripulados.

En febrero, Irán, Iraq, Turquía y Pakistán firman el Tratado de Baghdad, por el que sus gobiernos se comprometen a frenar el avance del comunismo en Oriente Medio. Con todo, no consiguen evitar que los sirios firmen acuerdos de colaboración con los soviéticos, recibiendo ayuda militar y equipamiento.

Científicos estadounidenses, entre los que se encuentra Rosalind Franklin, James Watson, Francis Crick, Gilbert y Maxan, desarrollan un método para aislar y secuenciar el ADN, alcanzado el nivel en esta tecnología de los alemanes y dando así comienzo a la era de la ingeniería genética. En unos años comenzarán los primeros experimentos con la recombinación del ADN, técnica en la que los alemanes también fueron pioneros.

18 de julio 1955: Se celebra la I Cumbre de Ginebra, que reunirá en la ciudad suiza a las máximas autoridades políticas de las naciones más poderosas. Allí se congregan el presidente Eisenhower, Beria y su premier Georgi Malenkov, así como Anthony Eden del Reino Unido, Pierre Laval de Francia y Reinhard Heydrich como representante del Tercer Reich. Durante la conferencia se tratan varios temas importantes, como el control armamentístico, comercio internacional, distensión política y no proliferación de armas de destrucción masiva. También se dirime el asunto de la carrera espacial estableciendo un pre acuerdo que cristalizará finalmente en el TTECE firmado en la II Cumbre de Ginebra de 1969.

También se acuerda la revitalización de la Sociedad de Naciones (League of Nations), a fin de restablecer la normalidad en las relaciones internacionales, la cooperación entre las naciones de la Tierra y el arbitraje en conflictos, en busca de la seguridad y la paz mundial. La sede de la SDN permanecerá en Ginebra, siendo su presidente a la fecha el irlandés Sean Lester.

LEAGUE OF NATIONS

SOCIETE DES NATIONS

A finales de año la NASA pone en órbita el satélite Explorer 6, que toma las primeras fotografías de la Tierra desde el espacio.

12 abril de 1956: Sorprendiendo al mundo, que queda atónito ante tamaña proeza, la Unión Soviética pone en órbita espacial al primer ser humano, el cosmonauta Yuri Gagarin, a bordo de su nave Vostok 3KA-3, dentro del programa soviético Soyuz-Vostok, un logro tremendo cuya responsabilidad recae en su mayor parte en Sergei Korolev, ingeniero jefe soviético, experto en cohetes y considerado uno de los padres de la astronáutica. El equipo de desarrollo de Korolev incluye a Helmut Gröttrup, ingeniero experto en electrónica alemán que trabajara con Von Braun en el desarrollo de los misiles V-1 y V-2. Gröttrup escapó de Alemania, cansado de estar a la sombra de Von Braun.

Paralelamente a la hazaña de Gagarin, las sondas Lunik soviéticas comienza a aterrizar en la Luna para remitir información a la Tierra. Gagarin moriría poco después en un fatal accidente de aviación, a bordo de un caza Mig-15.

23 de mayo 1956: Comienza la Guerra del Kongo o Guerra de Secesión de Katanga. La provincia sureña de Katanga se levanta en armas contra el dominio alemán en busca de su independencia. Esta provincia es rica en recursos mineros, siendo famosas sus explotaciones de uranio de Shinkolobwe, amén de las de cobalto, cobre, columbita-tantalita (coltán), estaño y diamantes. Estados Unidos y la Unión Soviética apoyan a los rebeldes katangueños. Los rusos envían material militar y asesores, mientras que los norteamericanos destinan a la región varias unidades del Cuerpo de Infantería de Marina para apoyar a la guerrilla en una brutal guerra que se desarrollará en las junglas y por toda la abrupta orografía del país. Por su parte, los alemanes envían un potente contingente del DAK (Deutsches Afrikakorps) al país para res-



taurar el orden, incluyendo una unidad de élite, la Fallschirmjäger-Brigade Ramcke.

Este conflicto se prolongará casi dos años.

Nota: La intervención estadounidense y soviética en Katanga, aunque en modo alguno coordinada, está motivada principalmente por las enormes reservas de uranio presentes en la región, que aliados y comunistas no desean ver en manos nazis.

Las tropas aliadas (estadounidenses y británicas) operan desde Zambia, al sur de Katanga, nación aliada británica que recuperó su independencia del Reino Unido en 1953.

2 de mayo 1957: Muere el senador Joseph McCarthy, uno de los más fanáticos políticos estadounidenses anticomunistas, que iniciara años atrás una caza de brujas a todos los niveles en busca de agentes comunistas y nazis infiltrados en la sociedad norteamericana.

17 de Junio de 1957: Los alemanes ponen en órbita a su primer astronauta, Fritz Bauer, en el módulo Ikarus IV.

En otoño de 1957, los nazis inician su plan de colonización espacial, con el nombre en clave de Walküre, tal como su primer satélite en órbita. Se trata de un ambicioso programa que contempla el desarrollo de una estación espacial, cuyos elementos serán transportados por cohetes y transbordadores espaciales. Desde esta estación se prestará servicio de apoyo a una futura colonia lunar permanente y misiones de exploración a Marte.

De esta manera comienza el desarrollo del transbordador espacial alemán Messerschmitt Silbervogel Ausf. 1 (Pájaro de Plata), diseñado por los ingenieros Sänger y Brendt.

Los norteamericanos no irán a la zaga, y pronto comienzan a diseñar su propio transbordador, el Boeing X-20 Dyna-Soar.

14 de septiembre de 1957: Dentro del programa Mercury, la NASA pone en órbita a dos astronautas, Alan Shepard y John Glenn. El Mercury dará paso al programa Gemini.

Gemini se desarrollará durante los 3 años siguientes, en diferentes misiones tripuladas, donde se ensayarán diversas rutinas y maniobras que serán necesarias en futuras misiones lunares, tales como acoplamientos, reentradas atmosféricas, aterrizajes, uso de trajes espaciales y largas estancias en órbita.

De igual manera, soviéticos y alemanes llevan a cabo sus propios programas dentro de la carrera espacial, destinados a mejorar sus aplicaciones y vehículos espaciales. Estos programas son el Voskhod (soviético) y el Herkules (Alemán).

2 de abril de 1958: Se firma el Armisticio de Kinsasa, que da fin a la Guerra de Secesión de Katanga. La provincia obtiene cierto grado de autonomía, pero sigue formando parte del Kongo alemán. No obstante, la guerrilla kantangueña independentista seguirá activa, atentado contra los intereses alemanes con cierta frecuencia. Las tropas y asesores extranjeros abandonan la provincia.

15 de septiembre de 1958: Un AC-130 Hércules de la USAF es derribado por cazas Mig soviéticos sobre espacio aéreo armenio, provocando una escalada en la tensión entre bloques.

1 enero de 1959: Comienza la Revolución Cubana, liderada por Fidel Castro contra el gobierno de Fulgencio Batista.

A principios de año, tras intensas pruebas operativas, los aliados despliegan misiles IRBM Thor en el Reino Unido, con cabeza nuclear de 1,5 megatones. Estos artefactos pueden alcanzar objetivos en el Tercer Reich y la Unión Soviética.



Nota: Un megatón, en el Sistema Internacional de Unidades (SI), es el equivalente de 1×10^6 toneladas, es decir, 1.000 kilotones, o en términos de potencia, 1.000.000 de toneladas de trinitrotolueno (TNT). Un kilotón equivaldría a 1.000 toneladas de TNT. Para que se hagan una idea, la bomba lanzada sobre Hiroshima, Little Boy, tenía una potencia de 16 kilotones.

Durante el verano, los soviéticos lanzan la sonda Korabl 5 con destino a Marte, dentro de su programa de exploración del planeta rojo.

A finales de año, científicos de Krab Werke en colaboración con el equipo de Akira Yoshino, trabajando para la corporación Masaru Shinden, crean la primera batería de ion de litio, que pronto se aplicará con éxito a vehículos híbridos. Con esta tecnología disponible ya es posible construir y operar vehículos eléctricos autónomos. Igualmente, esta aplicación puede emplearse en dispositivos electrónicos más pequeños, aumentando la autonomía y posibilidades de los mismos. Este invento formidable supone el espaldarazo definitivo a las computadoras portátiles y vehículos híbridos.

El 1 de diciembre de 1959 se firmará el Tratado Antártico, que establece la Antártida como territorio bajo tutela y administración de la Sociedad de Naciones. Este acuerdo es ratificado por todos los gobiernos de la Tierra.



Primavera de 1960: El equipo de la NASA conformado por Yuri Artsutanov y P.R. Wallace, entre otros, bajo mandato presidencial y control militar, inicia el Programa Sisyphus, para la creación de un ascensor espacial que permita poner en órbita artefactos voladores a un coste contenido y con alta eficacia. También se aprueban los programas Viking y Voyager para el lanzamiento de sondas de investigación espacial.

1 de mayo de 1960: El piloto estadounidense Francis Gary Powers es derribado con su U-2 mientras realizaba una misión de espionaje sobre territorio de la URSS.

31 de julio de 1960: Revuelta comunista en Malasia, sofocada a los pocos meses.

9 de agosto de 1960: Insurrección armada de la guerrilla comunista del Pathet Lao en la provincia de Laos (sudeste asiático) contra los japoneses. El Viet Minh, que colabora con el Pathet Lao, se transforma en el Viet Cong (también conocido como Frente de Liberación Nacional) y prosigue su cruenta lucha armada contra el EIJ.

3 de enero de 1961: Estados Unidos cierra su embajada en la Habana y corta relaciones diplomáticas con Cuba.

20 de enero de 1961: John F. Kennedy se convierte en el nuevo presidente de los EE.UU.

4 de febrero de 1961: La guerrilla angoleña MPLA, de ideología comunista, se levanta en armas contra las tropas portuguesas (que ocupaban el país como potencia colonizadora desde el siglo XIX). La Cuba de Castro envía tropas en apoyo al MPLA (con las tropas cubanas viajarán asesores y especialistas soviéticos). Muy pronto los EE.UU. financiarán su propia guerrilla nacionalista, la UNITA, que combatirá duramente, convirtiendo Angola en un escenario de la Guerra Fría. El Tercer Reich, por otra parte, corresponderá con ayuda militar a las tropas portuguesas. Finalmente el MPLA se hará con el poder en 1975.

Durante este periodo, la región de Cabinda se levanta en armas contra el gobierno del MPLA, pidiendo su adhesión al Kongo alemán. Tropas kongoleñas y alemanas ayudan al movimiento de resistencia local, que luchará por conseguir su libertad durante los próximos años.

17-19 de abril de 1961: Invasión de Bahía Cochinos (Cuba). Con el respaldo de la CIA, tropas anticastristas desembarcan en Bahía Cochinos para intentar derrocar el gobierno revolucionario de Castro, pero son repelidas con violencia y la operación queda frustrada, convertida en un auténtico fiasco. Esta desastrosa operación recibió el nombre de Operation Pluto.



1 de junio de 1961: Un día importante para la Humanidad, pues el astronauta alemán Gerhard Remer es el primer hombre en poner su pie en la Luna, junto a sus compañeros: Ludwig Tyschen y Fritz Gruber. El módulo lunar Dornberger (en honor al famoso director del programa de cohetes V o Vergeltungswaffen que ya durante la Segunda Guerra Mundial cimentara las bases de la carrera espacial alemana) aluniza en el Mare Imbrium (Mar de la Lluvia), cerca del cráter Arquímedes. Aquí se establece la Mondbasis Reinhard Heydrich (Base Lunar Reinhard Heydrich)

31 de octubre de 1961: La Unión Soviética prueba con éxito la bomba termonuclear más potente jamás construida, de 50 megatones.

En octubre de este año, los chinos experimentan satisfactoriamente con su primer artefacto atómico, sumándose al selecto club de naciones nucleares.

10 de febrero de 1962: El piloto Francis Gary Powers es intercambiado por el espía ruso capturado del KGB Rudolf Abel.

Verano de 1962: Los alemanes comienzan a enviar misiones espaciales con el propósito de depositar módulos de carga Geometer en las proximidades de la base Reinhard Heydrich, para ser empleados en el futuro por los astronautas nazis con el fin de construir una base lunar permanente.

8 de septiembre de 1962: Tropas chinas invaden territorios fronterizos en el norte de la India (la región denominada Aksai Chi), reclamándolos como propios. La India se ve impotente para rechazar la invasión. Este episodio de la Guerra Fría es conocido como la Guerra del Himalaya.

China también invade el Valle de Shaksam, en la región de Trans-Karakoram, en manos pakistaníes, aunque éstos se retiran antes de combatir con los chinos. El Valle de Shaksam es considerado por el gobierno de la India como parte de Cachemira.

Los chinos también mantienen reclamaciones sobre la región de Arunachal Pradesh, China reclama el control sobre este estado, al considerarlo parte de la región autónoma del Tíbet.

16 de octubre de 1962: Crisis de los misiles en Cuba. Los soviéticos han enviado durante meses material militar a Cuba, incluyendo misiles balísticos de corto alcance capaces de golpear Estados Unidos. Kennedy, en respuesta a esta escalada, ordena un bloqueo de la isla, lo que está a pun-

to de provocar una guerra abierta con la Unión Soviética. Finalmente se llega a un acuerdo, retirándose los misiles de la isla ante el compromiso claro e inequívoco de Kennedy de no intervenir en Cuba militarmente.

En otoño de este mismo año, Uganda se independiza del Reino Unido. Su primer presidente será Milton Obote.

22 de noviembre de 1962: Los alemanes envían soldados de la 1ª División Gebirgs a la India. Con ayuda militar alemana, nuevo armamento y tropas de refuerzo, la India logra desplazar a los chinos de la franja ocupada y se da por concluida la Guerra del Himalaya. Alemania, gracias a los acuerdos firmados con la India, logra establecer instalaciones militares en territorio indio, incluyendo una base avanzada en el corazón de Aksai Chi, en las inmediaciones de Sumdo.

China continuará reclamando la región de Aksai Chi y el glaciar de Siachen, en manos indias. La situación en la zona se mantendrá muy tensa a lo largo de los años, con esporádicos golpes de mano en uno u otro sentido. Indios, pakistaníes y chinos, mantendrán grandes contingentes militares en la zona, con presencia de tropas extranjeras (como el caso de los cazadores de montaña alemanes).

Meses después, el Tercer Reich acrecentará sus fuerzas en la India enviando toda una división de montaña, su 2ª División Gebirgs, que será acantonada en la región cachemir. Para entonces, los alemanes dispondrán en la zona de casi 20,000 efectivos, entre tropas de combate y personal administrativo.

20 de junio de 1963: Estados Unidos, la URSS y el Tercer Reich, acuerdan el establecimiento de una línea directa de comunicación, el llamado Teléfono Rojo.

25 de junio de 1963: Los alemanes vuelven a la Luna con una nueva misión tripulada, alunizando en la conocida como Mondbasis Reinhard. Comienzan los trabajos con las sondas Geometer.

19 de julio de 1963: Los tres bloques firman un acuerdo que prohíbe ensayos de armamento nuclear en superficie, siendo sólo posible experimentar con armas en pruebas subterráneas.

20 de agosto de 1963: La Alemania Nazi pone en marcha la primera misión espacial de exploración lejana encaminada a colocar un satélite artificial en órbita marciana, el Ritter V. Poco más tarde, los aliados lanzarán dos misiones similares, situando en órbita el Mariner 5 y 6. Los soviéticos no irán a la zaga en este campo, enviado una serie de misiones de exploración a Marte, denominadas misiones Mapc, dentro de su programa espacial Фобос (Fobos)

22 de noviembre de 1963: Según la teoría oficial, Lee Harvey Oswald asesina a Kennedy en Dallas. En realidad se trata de un complot del Tercer Reich, junto a elementos descontrolados de los servicios de inteligencia estadounidenses, facciones ultraderechistas como la asociación John Birch y los Minutemen y grupos anticastristas, que buscan culpar a Oswald como agente comunista al servicio de la Unión Soviética, que pretenden así provocar un conflicto entre ambos bloques.

El vicepresidente Lyndon B. Johnson se convierte en presidente de los EE.UU.



Marzo de 1964: Golpe de estado militar contra el gobierno electo socialista de João Goulart en Brasil, secretamente apoyado por el Tercer Reich. Los alemanes trasladan comandos Brandenburger al país y parte de su flota de U-Boote (submarinos) al Atlántico sur. El golpe es un éxito, instaurándose una dictadura militar tutelada por el Tercer Reich.

Los estadounidenses despliegan un dispositivo especial de contrainsurgencia y espionaje en Brasil, para conseguir información de las operaciones alemanas en el territorio. Esta red de espionaje será conocida como Brother Sam.

Nota: Los submarinos alemanes de ataque, en esta fecha, pasan por ser los más avanzados del mundo. Intervienen siguiendo la táctica conocida como “manada de lobos” (Wolfsrudeltaktik o Wolf Pack en inglés). Bajo esta doctrina operativa, se establecen tácticas que permiten maniobrar a varios submarinos coordinados para interceptar y destruir objetivos en mar abierto.

A principios de 1964, investigadores soviéticos prueban en laboratorio el primer láser de energía dirigida, con el fin de usar esta tecnología en aplicaciones militares.

14 de octubre de 1964: Alekséi Kosygin se convierte en nuevo líder de la Unión Soviética, aplicando una serie de reformas políticas y económicas de gran calado.



20 de julio de 1965: Los estadounidenses llegan a la Luna por primera vez, aterrizando con un módulo Eagle en su superficie, concretamente en el Mare Tranquillitatis (Mar de la Tranquilidad). El astronauta Neil Armstrong será el primer estadounidense en pisar nuestro satélite estableciendo la que más adelante será conocida como Statio Tranquillitatis (Tranquility Base). La NASA trabaja en módulos provisionales para comenzar la construcción de una base permanente en el satélite. Estos módulos son muy avanzados y cuentan con una aleación de polímero exterior, configurada con espumas sintéticas plásticas flexibles y extremadamente resistentes, capaces de absorber el impacto de micrometeoritos y basura espacial. Una segunda capa de tejido de poliéster aromático ultra resistente y polietileno rico en hidrógeno actúa como escudo antiradiación espacial, conformando las paredes y estructuras interiores, reforzadas con cerámicas de extremada dureza y ligereza.

1 de agosto de 1965: Los soviéticos ponen en órbita el primer módulo de su estación espacial de investigación Salyut. Algo más de un mes después, lanzan un módulo militar de acoplamiento del tipo Almaz (diamante) armado con misiles nucleares. Los módulos Almaz pueden desacoplarse de manera autónoma y atacar objetivos en el espacio. Para dar servicio a esta estación orbital, los rusos despliegan los módulos VA (Vozvraschaemyi Apparat) y Transportnyi Korabl' Snabzheniia o módulos TKS.

La instalación espacial Salyut es el antecedente de la estación tipo MIR.

15 de agosto de 1965: Comienza la Guerra Indo-Pakistaní. Los pakistaníes lanzan la Operación Gibraltar, planificada para infiltrar tropas en Cachemira e iniciar una revuelta. Los indios contraatacan, ayudados por tropas de montaña alemanas. A su vez, los estadounidenses envían asesores militares y pertrechos a Pakistán, incluyendo cazas que intervienen en la lucha, la cual se prolongará durante varios meses, hasta el 25 de diciembre de 1965, cuando se firma el Armisticio de Navidad.

30 de septiembre de 1965: Se produce en Indonesia (territorio anexionado por Japón) el que vino a llamarse Movimiento 30 de Septiembre. Comandos del partido comunista indonesio asesinan a seis generales del ejército como parte de un golpe de estado contra el gobierno colaboracionista de Sukarno. Empero, las tropas gubernamentales logran frenar el golpe. Días después se producen arrestos masivos de presuntos miembros del partido, muchos de los cuales morirán asesinados o serán encarcelados. Detrás del Movimiento 30 de Septiembre hay agentes del KGB operando en la clandestinidad. Algunos de estos operativos prosiguen su actividad en territorio indonesio-japonés. El interés soviético tras este movimiento frustrado parte de un plan general para conseguir aliados en la zona, y así mantener bases de inteligencia cerca de los territorios anexionados por los japoneses, como la cercana isla de Borneo.

11 de noviembre de 1965: Una junta militar compuesta por colonos y terratenientes de raza blanca se hace con el poder en Rhodesia del Sur (Zimbabue) declarando su independencia de la antigua potencia colonial, Gran Bretaña. La junta, liderada por Ian Douglas Smith, conforma un gobierno de transición de mayoría blanca (descendientes de los primeros colonizadores británicos). Smith negociará acuerdos de colaboración con el Tercer Reich, que envía pertrechos y ayuda militar, vituallas y técnicos agrícolas, amén de un contingente de tropas del DAK desde el Kongo. Pronto

surgirán dos guerrillas tribales indígenas conjuradas para derrocar al gobierno blanco de Smith: el ZANU de Robert Mugabe y el ZAPU de Joshua Nkomo. La lucha, brutal, se prolongará durante varios años, desarrollándose en las frondosas junglas, sabanas y parajes montañosos del país.

Junto a las tropas gubernamentales, en Rhodesia combaten elementos de la 90ª División de Infantería Ligera, veterana unidad del DAK (Deutches Afrika Korps), más conocida como División Afrika. Esta unidad, formada al comienzo de la Segunda Guerra Mundial, se ha mantenido desde entonces operativa exclusivamente en territorio africano, estando acuartelada en Bengasi. Hoy es considerada una unidad de élite, especialmente adaptada para la lucha en las particulares condiciones climáticas africanas, desde los desiertos abrasadores del norte, hasta las frondosas junglas del África ecuatorial.

Rhodesia es rica en recursos minerales y gas, de ahí el interés del Tercer Reich en mantener el gobierno de Smith.

5 de diciembre de 1965: Muere Hitler a los 76 años de edad, afectado por la enfermedad de Parkinson. Reinhard Heydrich se convierte en Führer, acumulando todo el poder en sus manos.

Walter Schellenberg pasará a ser jefe de las SS.



17 de enero de 1966: Comienza la Guerra de África Occidental. Este territorio, bajo control de Sudáfrica desde el fin de la Primera Guerra Mundial, será escenario de un terrible conflicto que enfrentará al Ejército de Liberación del Pueblo de Namibia, apoyado por el gobierno angoleño y sus aliados cubanos, contra los sudafricanos y la guerrilla UNITA (financiada por la CIA). Para complicar más el asunto, los alemanes intervendrán en el área, infiltrando elementos, principalmente espías y fuerzas especiales, desde Rhodesia a través del corredor de Kwando. Finalmente, el Ejército de Liberación de Namibia se impondrá en la lucha, estableciéndose en el territorio la República de Namibia.

31 de enero de 1966: Una nueva misión del Programa Apollo deposita en la Base Tranquility varios módulos de construcción, una pequeña estación científica y baterías de energía de repuesto, incluyendo un LRV (Lunar Roving Vehicle o Vehículo Explorador Lunar).



5 de junio de 1967: Tiene lugar la cumbre de Glassboro, que reúne a Kosygin y Johnson. En esta importante cita se llega a numerosos acuerdos en un ambiente distendido, incluyendo la reducción de misiles balísticos nucleares y tratados de colaboración diseñados especialmente para contraponer los intereses del Tercer Reich.

15 marzo de 1968: Los soviéticos depositan en la Luna el primer módulo habitable para cosmonau-



tas, que supone el inicio de facto de su base lunar permanente, que será bautizada como Станция Восток (Base Vostok o Base Este). Vostok es establecida en el Mare Humorum. El primer cosmonauta soviético en pisar la Luna es Aleksei Leonov, junto a sus compañeros Konstantin Feoktistov y Gennadi Strekalov. Los tres conforman la primera tripulación del módulo de habitabilidad lunar modelo LEK 11 LZhM. Se trata de un módulo de 23 toneladas, incluyendo un laboratorio de experimentación científica e instalaciones para acomodar a tres tripulantes. El compartimento principal presurizado tiene una capacidad de 160 metros cúbicos, repartiéndose el espacio en 25 metros de laboratorio y 40 metros destinados al sustento vital de los cosmonautas.

La llegada a la Luna de los soviéticos marca el inicio de su programa Galaktika (heredero del programa Fobos), que establece un protocolo de desarrollo tecnológico que permitirá a los soviéticos, junto a sus aliados chinos, explorar con éxito Marte, Venus y Mercurio en años venideros.

Pronto otros módulos LEK se añadirán al primero, incluyendo compartimientos de producción y anexos biotecnológicos. En estas misiones, que serán ya frecuentes, llegará también maquinaria de sondeo y excavación para soterrar módulos LEK y reactores de energía.

Durante 1968 comienzan a producirse tensiones entre católicos y protestantes en Irlanda del Norte, cuando los primeros reclaman sus derechos y la abolición del Acta de Poderes Especiales (que permite la detención de sospechosos y otras medidas represivas, siendo empleada mayoritariamente contra los nacionalistas católicos irlandeses). El Tercer Reich no tardará en aprovechar esta circunstancia para intentar debilitar al Reino Unido, enviando agentes para asistir a los nacionalistas católicos -especialmente el IRA- así como equipo, armamento y recursos económicos. Ante las ideas marxistas de una parte del IRA, los alemanes no dudan en crear una facción fanática con ideología puramente nacionalista, a la que denominan IRA Provisional, que terminará por escindirse del IRA para actuar de manera independiente.

Paralelamente, el Tercer Reich rubrica acuerdos de colaboración y asistencia con la República de Irlanda, programas de renovación y modernización de las fuerzas armadas irlandesas, dotándolas de moderno equipo y armamento, incluyendo cazas de combate. Adicionalmente, dos compañías del famoso Batallón Brandenburg de tropas especiales, junto a una compañía pioniere (ingenieros y armas pesadas) de la división de élite Großdeutschland, se trasladan en secreto a territorio irlandés, acantonándose en una ubicación próxima a la frontera con Irlanda del Norte.

En respuesta a las acciones de acoso llevadas a cabo por el Royal Ulster Constabulary contra la población católica, el gobierno irlandés comienza a diseñar planes militares para asistir a sus nacionales. Estos preparativos desembocarán en el llamado Exercise Armageddon (Ejercicio Armagedón), que contempla incursiones de tropas especiales en territorio norirlandés con el propósito de atacar, en acciones de comando, objetivos seleccionados, como estaciones de radio y televisión de la BBC, instalaciones portuarias en Belfast, el aeropuerto de Aldergrove e industrias estratégicas. Asesores militares nazis colaboran con el ejército irlandés en la elaboración de Armagedón, incluso ofreciendo sus unidades especiales Brandenburg para la tarea.

20 de enero de 1969: Richard Nixon se convierte en el nuevo presidente de los Estados Unidos.



Febrero de 1969: Científicos alemanes ponen en funcionamiento un láser enorme destinado a provocar el confinamiento inercial, clave para la fusión nuclear. Este láser es llamado Krake (pulpo), por la cantidad de tubos de conducción necesarios para su funcionamiento.

12-14 de agosto 1969: Se producen violentos enfrentamientos en el barrio católico de Bogside, en Derry (Irlanda del Norte), entre irlandeses nacionalistas y la policía. El IRA Provisional, con apoyo secreto alemán, inicia una campaña de atentados con bomba por todo el territorio norirlandés, que se prolongará con crudeza hasta 1974. Para entonces, la campaña ya se habrá cobrado la vida de más de 250 soldados y civiles, herido a más de 1,000 y explosionado unos 2,300 artefactos.

Las autoridades británicas reaccionan con brutalidad, incrementando sus acciones represivas en Irlanda del Norte.

Ante el recrudecimiento de la situación, John Mary "Jack" Lynch (Taoiseach, es decir, Primer Ministro de la República de Irlanda), da luz verde a la Operación Armagedón, que comienza inmediatamente, en apoyo a la campaña de atentados iniciada por el IRA Provisional.

Las consecuencias no se harán esperar, y el Reino Unido refuerza su presencia militar en la zona, formalizando la declaración de guerra y desplazando tropas a la frontera, que comienzan a combatir con elementos del ejército irlandés. El Tercer Reich, a su vez, amenaza con declarar la guerra al Reino Unido de no cesar las hostilidades inmediatamente, mientras prepara la mítica 1ª División Fallschirmjäger (División Paracaidista) para su traslado inmediato a Irlanda a petición del gobierno de Jack Lynch. El traslado se efectúa en tres días.

15 de agosto de 1969: En plena crisis irlandesa, con el mundo al borde de una guerra de consecuencias imprevisibles, tiene lugar la II Cumbre de Ginebra, que reúne de nuevo a los representantes de los tres bloques más poderosos de la Tierra: aliados, soviéticos y alemanes. Acuden a la cita Richard Nixon, como presidente de los EE.UU., Harold Wilson, primer ministro británico, Alekséi Kosygin por la Unión Soviética y Reinhard Heydrich, ya como Führer del Tercer Reich, tras la muerte de Hitler en 1965. Durante esta importante cita, se ratifica el Tratado Trilateral de Exploración y Colonización Espacial (TTECE). En respuesta al affaire irlandés, se llega a un acuerdo de mínimos, estipulándose un alto el fuego provisional y la creación de una fuerza de interposición en la frontera con tropas de la SDN, así como una comisión internacional multilateral, amparada en el seno de la Sociedad de Naciones, para iniciar conversaciones a fin de solucionar de una vez por todas este conflicto.

En octubre del mismo año, se produce un golpe de estado en Somalia, financiado y apoyado por la Unión Soviética. Mohamed Siad Barre toma el control del país e impone una férrea dictadura de corte comunista, apoyado por la URSS, que desplazará rápidamente a esta región estratégica importantes fuerzas militares y proyectos industriales para consolidar el régimen.

Finales de 1969: La empresa estadounidense Tesla Instruments Incorporated (más tarde asimilada por Gatecore) crea el primer teléfono celular portátil del mundo, el DynaTAC969. Muy pronto otras empresas del mundo comenzarán a crear sus propios dispositivos.

La primera red de telefonía móvil del mundo comenzará a funcionar en Tokio en 1970.

24 de octubre de 1970: Salvador Allende se convierte en presidente de Chile.

16 de diciembre 1971: Con la ayuda militar de la India, Bangladesh logra su independencia de Pakistán.

Idi Amín protagoniza un golpe militar haciéndose con el control de Uganda e iniciando un periodo represivo brutal, que lo convertirá en uno de los más crueles dictadores africanos.

21 de febrero de 1972: Nixon visita China, estableciendo acuerdos económicos y comerciales.



A lo largo de este año, con la puesta de largo del avión civil de pasajeros Concord, desarrollado en el marco de un consorcio británico-estadounidense, se inicia la era de los vuelos comerciales supersónicos. Pronto todas las naciones pujantes del planeta contarán con este tipo de plataformas, aunque en número reducido. En la recta final del siglo XX y principios del siglo XXI, los vuelos civiles atmosféricos supersónicos serán sustituidos por vuelos comerciales suborbitales supersónicos e hipersónicos. Esta tecnología coadyuvará como pocas a convertir el mundo en un pañuelo, siendo posible viajar de un extremo a otro del planeta en pocas horas y con relativa seguridad, aunque a un precio considerable. No obstante, los vuelos comerciales atmosféricos con aparatos convencionales continuarán hasta bien entrado el siglo XXI.

26 de mayo de 1972: Cumbre para la Limitación de Armas Estratégicas o acuerdos SALT (Strategic Arms Limitation Talks Agreement), que tienen lugar en Helsinki (Finlandia) y que son ratificados por el Tercer Reich, Japón, Unión Soviética, China y los Aliados. Estos acuerdos limitan la proliferación de armas nucleares estratégicas. Asimismo, los estados firmantes se comprometen a no usar armas químicas o biológicas.

Durante este año, el eminente físico ruso A. Kantrowitz formula por primera vez su teoría sobre la propulsión combinada química láser. Sus estudios, a la postre, culminarán años después en el programa Energiya soviético, como veremos más adelante, y en el sistema de lanzamiento Spiral.

27 de enero de 1973: Se firma el Acuerdo de París, por el que los representantes de Vietnam (con la guerrilla comunista del Frente de Liberación Nacional o Vietcong) y Japón se comprometen a cesar las hostilidades. El Imperio Japonés otorgará amplia autonomía a la región, exigiendo un gobierno de coalición que integre a todas las fuerzas políticas presentes. No obstante, a pesar de la firma del acuerdo, prosiguen las hostilidades en Indochina.

En un ambiente de creciente tensión, los japoneses trasladan tropas adicionales a sus bases en Manchuria. La Unión Soviética protesta airadamente, y bombardea un pequeño puesto fronterizo nipón en un ataque sorpresa llevado a cabo con su flamante nuevo bombardero supersónico Sukhoi T-4, en un claro esfuerzo por mostrar su voluntad de no ceder a las pretensiones expansionistas japonesas. Éstos responden con un breve intercambio artillero fronterizo. Durante el resto del año la tensión en la zona se irá disipando.

A mediados de año, los estadounidenses ponen en marcha en su base lunar la plataforma de lanzamiento de cohetes tipo Delta Clipper, diseñados para regresar a la Tierra en caso de emergencia y realizar pequeños vuelos controlados por la superficie lunar. Este diseño está inspirado en el Mondrakete Hartmann, más conocido como Bubi, antecesor del Clipper aliado, pues entró en servicio con la Raumwaffe (fuerzas espaciales alemanas) dos años antes.

11 de septiembre 1973: Golpe de estado contra el gobierno de Allende en Chile dirigido por el general Augusto Pinochet y apoyado secretamente por los nazis.

9 de agosto de 1974: Gerald Ford se convierte en presidente de los Estados Unidos tras la renuncia de Nixon por el escándalo Watergate.



12 de septiembre de 1974: La junta militar revolucionaria nacionalista Derg etíope, con apoyo de la Unión Soviética, se levanta en armas contra las tropas italianas del protectorado abisinio. Comienza una larga guerra civil que se prolongará con altibajos a lo largo de los años.

Consejeros militares soviéticos se infiltrarán en el país desde sus bases somalíes. La guerra será especialmente intensa en la región de Ogaden.

Los soviéticos también prestarán apoyo a la dictadura de Amín en Uganda, soliviantando al Tercer Reich, que se siente amenazado en el vecino Kongo.

A finales de 1974, el equipo científico alemán empeñado en el desarrollo de un láser de alta potencia para el confinamiento inercial, crea una versión avanzada del láser Krake, aún más potente y perfeccionado, llamado Attila.

Por estas fechas, los estadounidenses, que no quedan a la zaga en este campo, inauguran el NIF (National Ignition Facility) en Livermore (California) para experimentar con el confinamiento inercial inducido por láser. También trabajan en este sentido los soviéticos y japoneses, estos últimos usando tecnología alemana.

El equipo del NIF liderado por Arthur Robert Kantrowitz, autoridad mundial en magnetohidrodinámica, trabaja a la par en el estudio de las aplicaciones del láser de alta potencia para impulsar artefactos y cohetes.

1 de diciembre de 1974: Desde la base secreta de la isla de Borneo, los alemanes ponen en órbita el Silbervogel I, el primer transbordador espacial de la Humanidad, que regresa con éxito a la Tierra después de completar media docena de giros orbitales alrededor de la Tierra.

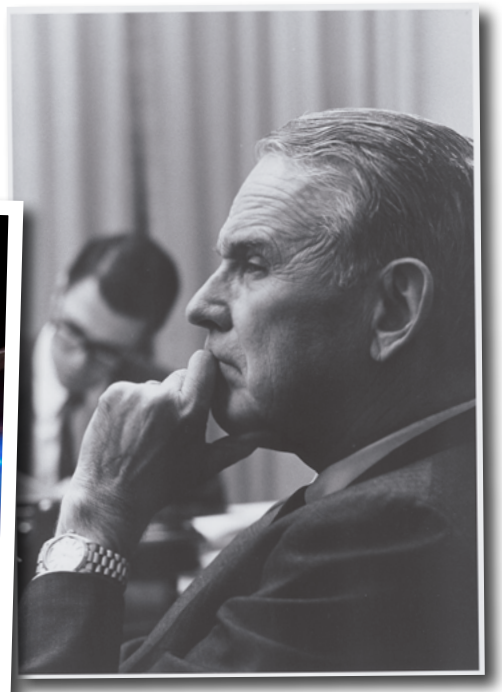
También en diciembre, el IRA Provisional ataca varios pubs en Birmingham, Inglaterra, causando 45 muertos y cientos de heridos. Este ataque supone una vuelta de tuerca en las acciones del IRA Provisional, dispuesto a operar en suelo británico con extrema violencia. Empero, la RAF responde a esta acción derribando un caza irlandés sobre el espacio aéreo de la República de Irlanda.

Llegados a este punto, Irlanda del Norte se convertirá en una constante fuente de tensión internacional, con refriegas fronterizas y atentados, especialmente en territorio norirlandés y el Reino Unido.

La República de Irlanda refrenda un acuerdo de colaboración y alianza militar con el Tercer Reich, cediendo el uso conjunto de la base de Letterkenny, al noroeste del país, y Gomarston (cerca de Drogheda, en la costa este). Numerosos agentes del Tercer Reich operan desde la República de Irlanda contra intereses británicos en la zona, siendo un magnífico trampolín para infiltrarse en el Reino Unido e Irlanda del Norte.

Durante el año 1975, los servicios de inteligencia estadounidenses, con la CIA a la cabeza, en conjunción con las fuerzas militares y policiales de gobiernos dictatoriales conservadores del cono sur (Argentina, Uruguay, Paraguay, Bolivia y Brasil), ponen en marcha la que pasó a conocerse como Operación Cóndor. Durante meses, en el marco de este operativo clandestino, se llevan a cabo asesinatos, secuestros, extorsión y represión de destacados elementos izquierdistas y comunistas en estos países.





Especialmente activo se muestra el inicuo Batallón de Inteligencia 601 argentino, que comienza a operar una vez la Junta Militar se hace con el poder en la primavera de 1976.

Nota: Desde el fin de la Segunda Guerra Mundial, buena parte de los políticos y militares norteamericanos consideraban a la Unión Soviética, y por ende al comunismo internacional, como la principal amenaza para los Estados Unidos, por encima de las potencias del Eje (contra las cuales EE.UU. no hubo de enfrentarse directamente en el curso de la Guerra). Amplios sectores del Partido Republicano, algunos elementos dentro del Partido Demócrata, y no pocos militares, eran abiertamente anticomunistas, manteniendo una postura más moderada contra los nazis, a los que veían como el muro de contención en Europa del comunismo.

La situación era diferente en el Reino Unido, pues el país se vio directamente involucrado en la guerra, sufriendo una gran derrota a manos del Eje. Con todo, también podían encontrarse elementos afectos a los nazis en las islas británicas, toda vez que muchos ciudadanos y no pocos políticos, jamás olvidaron el infame Pacto Ribbentrop-Mólotov suscrito por nazis y soviéticos, previamente a la invasión de Polonia, acontecimiento que desencadenó la Segunda Guerra Mundial.

Con el tiempo, tal como hemos visto, las tensiones entre los aliados y la Unión Soviética fueron relajándose, mejorando considerablemente las relaciones. No obstante, las fuerzas de seguridad e inteligencia aliadas, continuaron, de forma secreta, desarrollando acciones encubiertas contra los soviéticos y chinos, en mayor medida que contra el régimen nazi. Buena prueba de ello es la Operación Cóndor que describíamos antes, y otras muy parecidas acontecidas en las primeras décadas tras el fin de la Segunda Guerra Mundial. Del curso de alguno de estos operativos se benefició indirectamente Alemania, pues la eliminación de agentes comunistas era una prioridad para los nazis, y éstos no impedirían que los aliados llevaran a cabo estas acciones bajo su cuenta y riesgo. Aunque, no pocas veces, la CIA y el MI6, a la par que desarticulaban células comunistas, actuaban contra agentes del Eje, en una guerra oculta, salvaje y brutal, que se dilatará en el tiempo.

Dicho de otra manera, aunque nos hubiera gustado presentar a los aliados como adalides de la democracia y las libertades del hombre, la realidad, tanto histórica como la que hemos intentado reflejar en Walküre, los emplaza en otro nivel, donde la voluntad por prevalecer y defender sus territorios e intereses nacionales, les impulsa a actuar de manera poco honrosa, brutal en ocasiones, adoptando el principio clásico maquiavélico de que el fin justifica los medios, obviando connotaciones morales o éticas con tal de contraponer los terribles poderes enfrentados: comunismo y fascismo.



17 de abril de 1975: El Khmer Rouge (guerrilla comunista de la región indochina de Camboya) inicia sus acciones bélicas contra las tropas japonesas.

Todo el sudeste asiático es un polvorín nacionalista levantado en armas contra el dominio japonés. No obstante, las tropas del Ejército Imperial, usando brutales métodos de represión y tácticas agresivas, conseguirán apaciguar la región con mucho esfuerzo.

20 de abril de 1975: La NASA lanza, encastrada en un cohete del tipo Titan III, su lanzadera espacial Dyna-Soar, más conocida como Constitution.



25 de junio de 1975: Portugal abandona Mozambique y Angola, sus últimas colonias en África.

Nada más conseguir su ansiada independencia, se desatará la guerra civil en Mozambique entre el Frelimo (Frente de Liberación Mozambiqueño) de inspiración marxista-leninista y apoyado por la Unión Soviética, y el movimiento Renamo (Resistencia Nacional Mozambiqueña), sostenido económica y militarmente por el Tercer Reich.

10 de julio de 1975: Tiene lugar el encuentro y acoplamiento de dos módulos espaciales, soviético y estadounidense respectivamente, dentro del programa de colaboración espacial Apollo-Soyuz

1 de agosto de 1975: Declaración de Helsinki, en el marco de los acuerdos internacionales que tienen lugar en la capital finesa, entre el Tercer

Reich, Japón, la URSS y los aliados. Los acuerdos ratificados en Helsinki se resumen en un decálogo de condiciones al cual los países firmantes deben comprometerse:

- Inviolabilidad de las fronteras a la fecha de la firma de la Declaración.
- Integridad territorial de los estados.
- Autonomía plena para los países anexionados durante la Segunda Guerra Mundial en Europa y Asia.
- No intervención en asuntos internos de otras naciones.
- Cooperación entre estados.
- No proliferación de armas en el espacio y armas estratégicas.
- Determinación de la Luna como territorio libre de fronteras y perteneciente a la Humanidad.
- Refrendo del derecho internacional.
- Prohibición de uso de armas químicas y biológicas.
- Compromiso expreso de renunciar al uso de la fuerza militar en pos de soluciones diplomáticas.

Aunque la Declaración de Helsinki es ambiciosa en sus propuestas, será violada por las naciones más poderosas frecuentemente, si bien sienta las bases para el nacimiento de la Unión Europea y la recuperación de la soberanía nacional de los territorios anexionados tras la Segunda Guerra Mundial.

22 de septiembre de 1975: Sara Jane Moore asesina a las puertas del Hotel S. Francis, en San Francisco, al presidente Ford. El vicepresidente Nelson Aldrich Rockefeller se convierte en el nuevo presidente de los Estados Unidos de América.



24 de marzo 1976: Golpe de estado en Argentina. Una junta militar se hace con el poder, liderada por el general Massera y apoyada por los alemanes, con el nombre de Proceso de Reorganización Nacional.

En Junio de 1976, la NASA procede al lanzamiento de su transbordador espacial STS-112 Discovery, destinado a suceder al programa Dyna Soar.

20 de abril 1976: El orbitador alemán Silbervogel emplaza el primer módulo de la estación espacial nazi, la llamada Raumstation Adolf Hitler.

A su vez, los japoneses colocan en órbita su avanzado transbordador Aringang 3, lanzado desde su base de cohetes espaciales de Tanegashima Uchū Sentā (localizada en la isla homónima, a 115 kilómetros al sur de Kyūshū). El Aringang es propulsado en su primera fase por un cohete del tipo H-IIA Himawari, fabricado por Mitsubishi.

Con el lanzamiento del Aringang, los japoneses ponen en marcha su proyecto de crear un módulo orbital habitado, llamado Kibo (Esperanza), dentro del programa Hayabusa de exploración espacial imperial.

El 10 de junio de 1976, un comando alemán de fuerzas especiales del Sonderkomando E asesina a Idi Amín en Kampala, durante la Aktion Schwarzer Panther (Acción Pantera Negra), con la ayuda de la guerrilla de Yoweri K. Museveni. Se producen choques por todo el país entre las tropas de Museveni y elementos rebeldes afines a Amín, con apoyo soviético.

Unas semanas más tarde, fuerzas alemanas del Afrika Korps penetran en el país desde sus bases en el Kongo para sofocar la resistencia.



Finalmente, Museweni se afianzará en el poder, contando con el apoyo del Tercer Reich, y pacificará el país, a excepción de la región norte ugandesa de los Acholi, donde continuará activa una guerrilla opuesta al gobierno de Museweni.

9 de septiembre 1976: Muere Mao Zedong en China.

A principios de octubre de 1976 se produce una insurrección popular en Brasil alentada por los Estados Unidos y sus agentes. La tensión política en



el país culmina con un golpe de estado dirigido por un sector democrático y progresista del ejército. El golpe, con la financiación y ayuda de los EE.UU., es un éxito total, y consigue hacerse con el control de la nación, para iniciar un proceso que culminará con la aprobación de una nueva constitución y la promulgación de una república basada en los principios liberales democráticos.

Con todo, las fuerzas políticas, civiles y militares derrocadas, pasarán a la clandestinidad, iniciando una lucha soterrada contra el nuevo régimen bajo las siglas de AN, de Ação Nacional o Acción Nacional. Este grupo, nacionalista y violento, está financiado por el Tercer Reich.

20 de enero 1977: Jimmy Carter se convierte en el nuevo presidente de los Estados Unidos.

26 de junio de 1977: Ante las protestas populares, el gobierno alemán colonial de Madagascar entrega el poder al capitán de fragata Didier Ratsiraka, oficial del ejército malgache, que convocará elecciones de inmediato, resultando elegido el propio Ratsiraka. De esta forma se produce la transición democrática desde un estado colonial a una república democrática. No obstante, los alemanes conservan sus bases en el país, gracias a los acuerdos diplomáticos suscritos con el gobierno de Ratsiraka. Son notables las inversiones económicas e industriales germanas en el país, que aportan gran parte de su producto interior bruto. Madagascar continúa siendo un puesto avanzado clave alemán para el control militar del Índico y Mar Arábigo.

Abril 1978: Antimon AG, uno de los mayores fabricantes de armas nazi, prueba con éxito un láser de alta potencia capaz de destruir proyectiles en vuelo.

Diciembre de 1978: Deng Xiaoping se hace con el poder en China, e inicia una serie de reformas económicas y políticas, con tímidos movimientos en un inicio que con el tiempo se acrecentarán, abandonando la ortodoxia comunista e instaurando políticas de corte capitalista, que con el paso de los años convertirán a China en una potencia económica de primer orden.

22 de diciembre de 1978: Se desata la guerra entre Argentina y Chile por el control de las islas del Canal de Beagle.

7 de enero 1979: Las tropas japonesas acaban con la amenaza Khmer en Camboya. Al tiempo, se producen choques fronterizos con los chinos en la frontera norte de Vietnam.

9 de mayo 1979: Estalla la guerra en el Salvador entre la guerrilla comunista y las tropas gubernamentales apoyadas por Estados Unidos.

18 de junio 1979: Carter, Kosygin y Rudolf von Ribbentrop, como representante del Tercer Reich, firman los acuerdos de limitación de armas estratégicas SALT-II.

17 de julio 1979: Revolucionarios sandinistas derrocan el gobierno de Somoza, apoyado por EE.UU. Pronto la CIA pondrá en marcha la Contra, una guerrilla enfrentada a los sandinistas.

Diciembre de 1979: Los soviéticos envían secretamente un operativo especial de 900 agentes del KGB OSNAZ (Grupo Alfa) a Kabul para restaurar el orden tras el golpe de estado y la ejecución de Mohammad Taraki a manos de los hombres de Jafizulá Amín. Moscú busca restablecer el control del Partido Democrático Popular de Afganistán, apoyado por la Unión Soviética. Tras el golpe de estado de Amín, éste propicia un acercamiento a los Estados Unidos, lo que desencadena la inmediata intervención soviética.

Esta operación del OSNAZ es conocida como Tormenta 333, y obtiene un notable éxito, pues los spetsnaz del OSNAZ consiguen neutralizar a la guardia personal del presidente y al propio Amín, dándole muerte en el curso del operativo.

Una semana después, una fuerza inicial de 1.800 tanques, 80.000 soldados y 2.000 vehículos de apoyo, penetran en el país por el norte ocupando enclaves importantes en todas sus provincias. Un mes más tarde, una división de élite china (3ª División de Infantería Mecanizada del Ejército Popular Chino) se trasladará al país en apoyo de sus aliados rusos.

Muy pronto se organizará la resistencia a la invasión, cristalizada en varias guerrillas bien organizadas conocidas como muyahidines. Estas guerrillas están financiadas por la CIA y apoyadas secretamente por Irán. La CIA recluta yihadistas islámicos por diferentes países árabes para luchar en Afganistán contra las tropas soviéticas y chinas.

Nota: El OSNAZ (Osobogo Naznacheniya o grupos de actividades especiales) es un operativo militar de élite perteneciente al KGB. Existen dos regimientos denominados respectivamente Grupo Alfa y Vympel (estandarte en ruso) o Directorado B, aunque ambos operativos son conocidos coloquialmente como spetsnaz.

Febrero de 1980: Yuri Andropov se convierte en el nuevo líder de la Unión Soviética. La presidencia de Andropov se caracteriza por su extenso plan de reformas económicas, continuando la labor iniciada por Alekséi Kosygin y a imitación de las políticas aperturistas iniciadas por Deng en China, lo que se traducirá en una progresiva mejora económica y un rápido crecimiento en variados ámbitos, incluyendo la lucha contra la corrupción endémica del aparato del partido. La era de Andropov, y su adopción de preceptos típicamente capitalistas, sentará las bases de la moderna y avanzada Unión Soviética, a imagen y semejanza de la China de Deng y Jiang Zemin.



Noviembre 1980: El físico ruso Rimily Avramenko avanza en su estudio para crear impulsos de energía electromagnética láser para desviar misiles y proyectiles propulsados. Una nube altamente ionizada surge en el foco del láser, cuando el misil penetra este área, la tremenda diferencia de presión desvía al proyectil de su trayectoria o lo destruye. Estas nubes de plasma son conocidas como plasmoids, representando el primer avance serio para crear escudos y armas de plasma.

A finales de año los rusos comienzan el acoplamiento de nuevos módulos vitales a su veterana estación Salyut 7. La nueva estación, que se convertirá en una de las bases orbitales más grandes e importantes, pasa a denominarse Мир (Mir, que significa paz). La estación Мир acoge una plataforma de ataque orbital (resultando paradójico, si atendemos al nombre de esta estación orbital), incluyendo laboratorios de investigación, almacenes, talleres y habitáculos para tripulantes. Destaca su hangar de acoplamiento, donde dispone de varias naves Прогресс 1 **(**Progreso). El diseño lineal de la Salyut se modifica progresivamente por uno radial, buscando la capacidad de rotación para simular la gravedad.



20 de enero de 1981: Ronald Reagan se convierte en el 41º presidente de los EE.UU.



Enero de 1981: Entra en funcionamiento el sistema de posicionamiento vía satélite NAVSTAR, que da servicio a las fuerzas armadas de los Estados Unidos. Alemanes y soviéticos/chinos desarrollan sus propios sistemas alternativos: Kriemhild (Tercer Reich) y GLONASS (URSS y China).

19 de agosto de 1981: Dos cazas alemanes de la Luftwaffe atacan un barco de guerra estadounidense en el Golfo de Sidra. Uno de los cazas es derribado por los norteamericanos. Ambas naciones se acusan mutuamente del suceso, que no pasará a mayores.

Durante este año, el MIT comienza a experimentar con un prototipo de motor de iones para cohetes, empleando ondas de radio para ionizar un propulsor calórico. El plasma resultante es acelerado por campos magnéticos, propulsando la nave. Este tipo de tecnología se conoce como VASIMR, o lo que es lo mismo: Variable Specific Impulse Magnetoplasma Rocket.

Los alemanes trabajaban ya, en fecha previa, con un motor similar, denominado Impulsgeber Ion V, basado en energía nuclear y gas xenón como propulsor.

Ambos diseños, con puntuales modificaciones técnicas, se convertirán en métodos de propulsión alternativa para implementar en naves de exploración espacial y otros artefactos.

2 de abril de 1982: Argentina, con respaldo alemán, invade las islas Malvinas, provocando la automática reacción de los aliados, que recuperan el archipiélago tras un violento desembarco. Un submarino alemán hunde el crucero británico Sheffield. Los aliados, como represalia, lanzan dos misiles de crucero contra un acuartelamiento en Bengasi (Libia). Los alemanes, furiosos, amenazan con desencadenar una guerra a escala mundial, pero finalmente, ante la rápida reconquista de las islas por parte de los aliados, se produce un alto el fuego y la vía diplomática recupera el protagonismo.

13 febrero de 1983: Muere repentinamente Reinhard Heydrich a los 79 años de edad, Führer del Tercer Reich. Inmediatamente sube al poder Waldemar August Hendrich, hombre fuerte del régimen nazi.

23 de marzo 1983: Reagan propone la SDI o Strategic Defense Initiative, más conocida por Guerra de las Galaxias. Se trata de un sistema de satélites armados con láser y proyectiles kinéticos destinados a destruir en trayectoria espacial misiles intercontinentales.

1 de septiembre de 1983: El vuelo 007 de Japan Airlines es derribado por un caza soviético en el norte de Korea. Los japoneses responden bombardeando con artillería posiciones fronterizas del Ejército Rojo.

25 de octubre de 1983: Los EE.UU. invaden la isla de Granada, derrocando al gobierno marxista local y a las tropas cubanas de asistencia allí estacionadas.

13 de febrero de 1984: Muere Andropov. Nikolái Ryzhkov se convierte en nuevo líder de la Unión Soviética. Ryzhkov proseguirá con las reformas económicas y estructurales de sus predecesores, siguiendo la doctrina china, liberalizando los precios agrícolas, introduciendo nuevas tecnologías, facilitando el libre tránsito de particulares y las privatizaciones de empresas, así como las inversiones extranjeras. La economía soviética florece e inaugura una fase de expansión y crecimiento.

Enero de 1985: Los aliados prueban un sistema avanzado de escudo de plasma, para intentar igualar los esfuerzos tecnológicos del bloque soviético en este campo. Dynaphotonics desarrolla un artefacto conocido como Impulsor Plasmoide, capaz de proyectar un poderoso pulso láser que crea una bola de plasma y posteriormente una onda de

choque supersónica con el objetivo de desviar o destruir proyectiles, misiles guiados y demás. Dynaphotonics trabaja también en un arma portátil.

Marzo de 1985: Entra en funcionamiento el Desertron, un acelerador y colisionador de partículas que supera al Colisionador de Hadrones alemán (Großforschungseinrichtung), que entró en servicio a finales de 1983 (sito en la isla de Usedom, y con el nombre en clave de Wotan).

Nota: Dynaphotonics cambiará de denominación, pasando a conocerse como Hyperphotonics, una vez que resultó adquirida por la megacorporación industrial tecnológica Starcluster Inc.

11-12 abril 1986: Cumbre de Reykjavik entre los aliados, URSS y Tercer Reich. Se avanza en la limitación de armas estratégicas y en la reorganización de África, firmándose los acuerdos START, que establecen la reducción de los arsenales nucleares de las potencias.



13 de octubre de 1986: Científicos alemanes de la IG Farben logran clonar una oveja, llamada Helga.

1 de noviembre de 1986: La guerrilla comunista Frelimo mozambiqueña se hace con el control de Maputo, capital del país, dominando el territorio casi en su totalidad, después de casi tres lustros de violentos combates con los nacionalistas del Renamo. La Unión Soviética traslada a la región a sus asesores militares y tropas de apoyo que se instalan en el aeropuerto internacional de Maputo, estableciendo allí una base militar de ayuda y asistencia.

Pronto los chinos también enviarán consejeros, tropas y cooperación económica e industrial.

Con todo, la guerrilla Renamo seguirá operando desde sus bases en Rhodesia, con el beneplácito de las autoridades locales y el apoyo explícito del Tercer Reich.

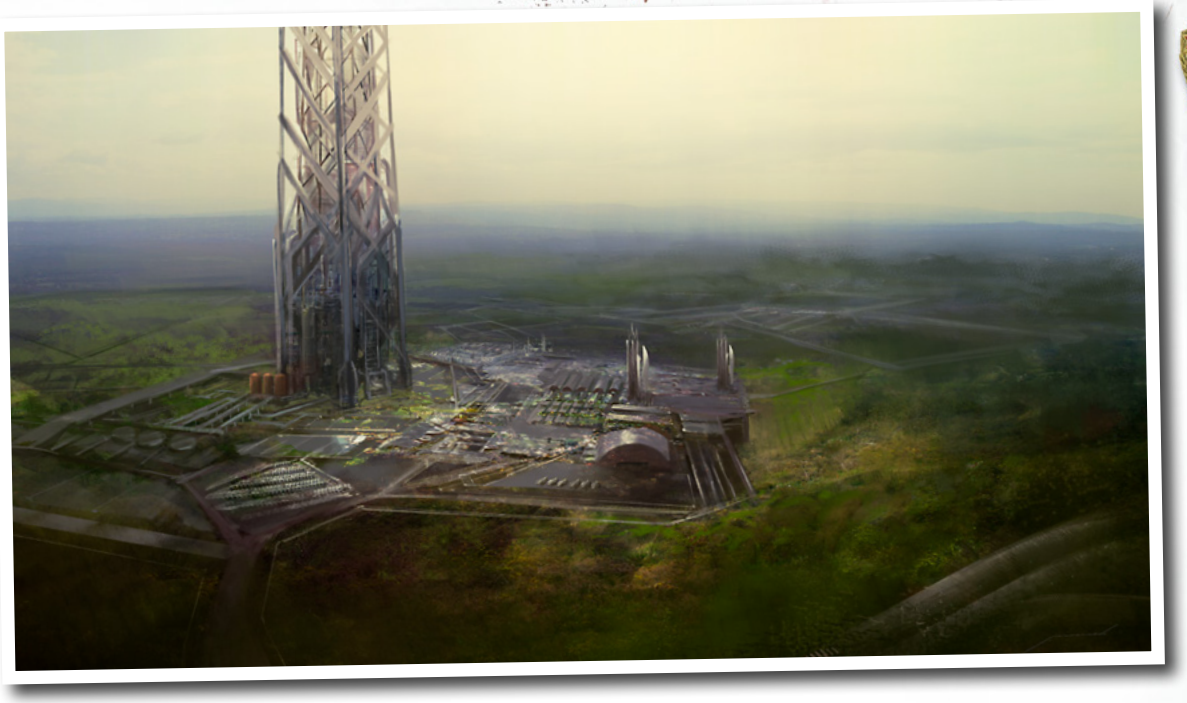
15 septiembre de 1987: Se recrudece la guerra de guerrillas en Abisinia. Tropas somalíes, con apoyo soviético, penetran en la región de Ogaden, pero son rechazadas por el ejército italiano. Cazas comunistas bombardean una base avanzada italiana provocando una escalada de la tensión internacional. Alemania, en apoyo de su aliado, amenaza con declarar la guerra si no cesan las hostilidades de inmediato, desplazando a Abisinia tropas de combate del DAK.

22 de mayo de 1988: Se firma un alto el fuego entre los nacionalistas Derg, sus aliados somalíes y las autoridades abisinias italianas. No obstante, la tensión en el cuerno de África continúa siendo muy alta.

A principios de 1989 los científicos japoneses Kenji Hata y Sumio Iijima desarrollan un método avanzado para fabricar nanotubos de carbono de excelente calidad, mejorando el método de deposición química. Pronto trasladarán esta tecnología a sus aliados alemanes, que colaboran con Iijima y Hata en la Universidad de Nagoya, comenzando a fabricar dicho componente en grandes cantidades.

Durante este mismo año se inicia la construcción de las instalaciones en la isla de Borneo para erigir un ascensor espacial fabricado a partir de nanotubos de carbono y otros materiales especiales. Esta planta pionera está ubicada en la región de Kalimantan, muy cerca de la ciudad de Palangkaraya. Toda la región es evacuada, incluyendo la ciudad, para construir un enorme aeródromo, fábricas, instalaciones de investigación y acuartelamientos para las tropas. Alemania trasladará a la isla dos regimientos reforzados de una de sus divisiones de élite, la 2ª División Panzer SS Das Reich.

4 de junio 1989: Masacre de la Plaza de Tiananmen en Pekín (Beijing), cuando activistas demócratas se manifiestan, provocando una violenta reacción del régimen que acaba con las protestas.



Marzo 1990: Antimon AG comienza a fabricar los primeros prototipos operativos de su láser de alta potencia.

El 11 de marzo de 1990, Augusto Pinochet deja su cargo en Chile como jefe de estado con la firma de un plebiscito que desembocará en las primeras elecciones democráticas, suponiendo la instauración de la República de Chile. No obstante, los alemanes, instalados en el país con fuertes inversiones industriales y económicas, tradicionales aliados desde la toma de poder de la junta militar, no verán peligrar sus intereses en el país, así como sus buenas relaciones con el nuevo gobierno democrático, que refrendará la cesión de la base marítima alemana de Isla Santa María, al norte del país.

Febrero de 1991: Comienza la construcción de la primera planta experimental nuclear de fusión en la isla de Usedom, en la Pomerania occidental alemana. Toda la isla es evacuada y convertida en una zona restringida bajo mandato militar de las SS. La construcción y puesta en funcionamiento de la planta de Wolgast se enmarca dentro del Fall Eiger (Caso Ogro), cuya finalidad es desarrollar esta fuente de energía para aplicaciones civiles, militares y espaciales.

4 de febrero de 1992: El coronel Hugo Chávez, con el apoyo de la Unión Soviética, perpetra un golpe de estado en Venezuela, que resultará fallido. Hugo Chávez es encarcelado y morirá en la cárcel en extrañas circunstancias. Realmente Chávez es envenenado con polonio radiactivo por agentes alemanes.

También durante este mes de febrero, la organización maoista Sendero Luminoso recrudece su lucha en Perú. Agentes del Tercer Reich y Japón operan en el país asistiendo al gobierno de Alberto Fujimori en su lucha contra esta organización terrorista comunista. El Ejército Imperial envía incluso dos batallones de su Infantería de Marina, especializada en lucha en la jungla, para dar caza al líder de Sendero, Abimael Guzmán. A finales de año, Guzmán será detenido y su organización descabezada.

Durante estos meses, Fujimori, con el apoyo militar y económico del Eje, disuelve el congreso de la República y redacta una nueva constitución desencadenando una crisis institucional. Gracias a la asistencia japonesa, el orden es restablecido y el gobierno de Fujimori se consolida, dirigiendo el país con mano de hierro.

Verano de 1992: El Tercer Reich comienza a poner en órbita sus satélites de espionaje del tipo Freja.

3 de noviembre 1992: Bill Clinton es elegido presidente de los EE.UU.

17 de diciembre 1992: Carlos Salinas de Gortari, presidente de México, firma su adhesión a la OTAN, junto al tratado de Libre Comercio con EE.UU. y Canadá.

Durante 1993 se intensifica la lucha entre el gobierno colombiano y el Cartel de Medellín, entre otros grupos activos de narcotraficantes, como el igualmente infame Cartel de Cali. Los Estados Unidos proporcionarán asistencia militar y policial a Colombia, a fin de reducir el flujo de estupefacientes a su país. La lucha será enconada, sucediéndose los atentados, tiroteos y secuestros en todo el territorio, especialmente en la ciudad de Medellín y Bogotá durante años.

Pablo Escobar, líder del Cartel de Medellín, será asesinado por agentes especiales colombianos y miembros de la DEA estadounidense a finales de 1993.

Los nazis también intervienen en esta lucha soterrada, esperando detener el flujo de estupefacientes a Europa, que pervierten el ideal nacionalsocialista de la juventud aria pura libre de adicciones. Pero los alemanes serán más brutales y expeditivos, recurriendo al asesinato selectivo de miembros de los cárteles de la droga. Un grupo especial del Sonderkommando E, denominado ***Einsatzgruppe*** Azteken, será destinado a este cometido.

5 de septiembre de 1993: Fidel Castro muere en un accidente al estrellarse el helicóptero de fabricación rusa donde viajaba. Su hermano Raúl Castro ocupa su puesto. Al mismo tiempo se producen algunos altercados de orden público en La Habana, que son reprimidos con dureza.

Agentes estadounidenses operan en Cuba, intentado organizar un movimiento de insurrección popular contra el régimen.

Invierno de 1994: La industria estadounidense comienza a fabricar nanotubos de carbono en grandes cantidades, una vez dominan el sistema de deposición química avanzada.

A finales de año, los estadounidenses lanzan al espacio la primera de sus misiones Orion-Endeavour, empleando el módulo espacial homónimo, acoplado en un misil de última generación Delta V. Los módulos autónomos espaciales del tipo Orion pueden realizar múltiples misiones, fundamentalmente logísticas y militares, para abastecer las bases lunares y orbitales aliadas.



En agosto de 1994, el Congreso Nacional del Pueblo Checheno (CNPCh) dirigido por Dzhojar Dudáyev, se levanta en armas contra el gobierno soviético declarando su independencia. Tropas del Ejército Rojo no tardarán en sofocar la revuelta, entrando en la capital, Grozni, a sangre y fuego, después de bombardear la ciudad con fósforo blanco y bombas de racimo. No obstante, la aguerrida y fanática guerrilla chechena, de elevada movilidad e integrada por habitantes locales conocedores del terreno y de la gente, amén de voluntarios yihadistas islámicos, infligen humillantes derrotas a uno de los ejércitos más grandes del mundo en el agreste medio rural checheno, desmoralizado a la tropa, en una atroz guerra de guerrillas que se prolongará hasta mediados de 1996, cuando se firma un preacuerdo de paz donde se amnistía a muchos rebeldes a cambio de la entrega de las armas.

A mediados de 1995, la compañía norteamericana Raychrome Corp. prueba con éxito un láser de alta potencia capaz de interceptar objetos voladores y destruirlos o inutilizarlos. Este láser es capaz de penetrar más de 20 milímetros de metal a 1,000 metros de distancia. Muy pronto comenzarán a emplazarse estos dispositivos en blindados, buques de combate y otros vehículos para interceptar proyectiles pesados y misiles de todo tipo. Soviéticos, chinos y japoneses prueban sus propios dispositivos.

Para finales de año, físicos estadounidenses del MIT logran solucionar el problema fundamental de la fusión nuclear, el fenómeno de modos localizados en el borde, o ELMs (por sus siglas en inglés) que causa una erosión del interior del reactor tipo cámara toroidal. Desconocido para los estadounidenses, este problema había sido resuelto por los nazis en Wolgast, planta experimental de fusión ya operativa, funcionando con combustible de tritio y deuterio.

1996: Los alemanes logran reproducir el primer embrión humano clonado, dando un paso más hacia la clonación humana. Este logro es muy importante también para la medicina regenerativa, pues en poco tiempo podrán desarrollarse órganos clonados que sustituyan los afectados por enfermedad o trauma, sin rechazo del paciente.



1997: Entra en funcionamiento la primera planta experimental de fusión nuclear en los Estados Unidos, radicada en las instalaciones de Los Álamos, Nuevo México. Esta planta es conocida como Minutemen I.

Un operativo secreto Eis Kämpfer, junto a miembros del grupo terrorista fascista Ação Nacional, secuestran y asesinan al embajador estadounidense en Brasil, Melvyn Levitsky, provocando una airada respuesta de los EE.UU., que sospechan la vinculación nazi en el cruel atentado.

El SD organizará un operativo especial para actuar en Brasil, al que denominarán en clave como Los Niños del Brasil (Kinder von Brasilien).

1998: Los alemanes comienzan a construir una base de lanzamiento de cohetes espaciales en Kongo, en las cercanías del pueblo de Bumba, al norte del país, instalación a la que bautizan como Weltraumbahnhöfe Wernher von Braun. La provincia de Bumba se encuentra en plena región ecuatorial, lo que resulta ideal para este tipo de instalación.

En décadas pasadas los alemanes han trabajado duro para convertir el Kongo en un gran estado, dotándolo de modernas infraestructuras, como el ferrocarril de transporte de viajeros y mercancías que une las principales ciudades del país. Igualmente, el gobierno nazi procura asistir militar y económicamente a su aliado, Rhodesia, y a los rebeldes de Cabinda. Los alemanes también construyen un reactor nuclear civil para suministrar energía eléctrica. Numerosas empresas alemanas, italianas, japonesas y de otros países, se instalan en el Kongo (así como en Rhodesia, tradicional aliado alemán en la zona), explotando sus numerosos recursos naturales. La economía y calidad de vida kongoleña experimentarán una mejora sustancial, convirtiéndose en el país más poderoso de África central.

No obstante, aunque los nacionales de raza negra ostentan derechos fundamentales y gozan de representación en las instituciones, el gobierno y la administración general están bajo control exclusivo de los alemanes. La Gestapo y el SD, así como los Eis Kämpfer, actúan en todo el país, persiguiendo con implacabilidad cualquier atisbo de rebeldía. Con el tiempo, y gracias a la mejora de la calidad de vida, muchos kongoleños pasan a colaborar con los alemanes, aunque son muchos los que aspiran a recuperar su independencia o un mayor grado de autonomía, especialmente en la provincia de Katanga, la más rica del país.

1999: Nace la Unión Europea, auspiciada por el Tercer Reich, tratándose de una entidad política constituida en régimen de organización supranacional, nacida para propiciar y acoger la integración y gobernanza en común de los estados y pueblos de Europa.

Las tensiones políticas derivadas del largo periodo de ocupación militar y control efectivo de los territorios conquistados por Alemania en el curso de la Segunda Guerra Mundial, desembocaron en inestabilidad y terrorismo, provocado por los movimientos nacionales de resistencia en los países anexionados. Con la creación de la Unión Europea y los tratados internacionales suscritos en la Conferencia de Berlín, las naciones ocupadas recuperan su plena autonomía e independencia incorporándose en la Unión Europea, controlada política y económicamente por Alemania. En realidad se trata de un plan orquestado por el régimen nazi para promover la integración continental y apaciguar los movimientos de resistencia por medio de políticas comunes en diversos ámbitos de actuación, como coadyuvante para la cooperación y asistencia económica entre los miembros en un marco político y jurídico multilateral.

La Unión Europea se rige bajo el mandato de un Consejo Europeo compuesto por los jefes de estado o sus delegados plenipotenciarios. Cada país cuenta con un voto, aunque Alemania retiene en exclusiva la capacidad de vetar decisiones de manera extraordinaria. Cada año se reúne el Consejo en la capital o ciudad relevante de uno de lo estados miembros. A estas reuniones se las conoce formalmente como Cumbres.

Hay otras instituciones importantes dentro de la Unión Europea, especialmente el Banco Central Europeo, radicado en la ciudad alemana de Frankfurt. Esta organización supranacional vela por las políticas monetarias de la divisa oficial en la Unión, el Euromark. La institución está controlada estrechamente por los tecnócratas nazis, desde su Comité Ejecutivo.

Los países adscritos a la Unión Europea son: Bélgica, Bulgaria, Dinamarca, Eslovaquia, España, Francia, Holanda, Hungría, Irlanda, Italia, Luxemburgo, Noruega, Portugal, Rumanía, Turquía y Yugoslavia.

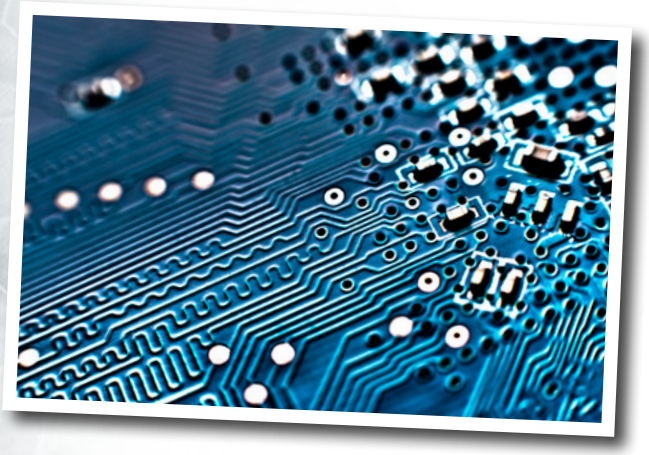
También pertenecen a la Unión europea Albania y Grecia, aunque su representatividad está supeditada a Italia, por entenderse territorios anexionados con un grado de autonomía menor.

De igual modo, España y Portugal, aliados consuetudinarios del régimen alemán, disponen de un estatus privilegiado en el seno de la Unión, siendo estados plenamente independientes, al igual que Turquía, último estado en incorporarse a la Unión en 2005.

A finales de año, los rebeldes chechenos vuelven a levantarse en armas contra el poder soviético. El Ejército Rojo no tarda en reaccionar, aun sufriendo una primera derrota en la Garganta de Pankisi, logra recuperar el control de Grozni tras dos meses de combate. La guerrilla chechena comienza a operar también en Daguestán, una vez es expulsada de la capital. Allí es reforzada por la Brigada Internacional Islámica (BII), una fuerza armada formada y comandada por Shamil Basáyev e Ibn Al-Khattab, integrada por la Shura 13 daguestaní y mercenarios yugoslavos, turcos, árabes y afganos. A partir de esta fecha, toda la zona se declara en rebeldía, y requiere la constante presencia de poderosos efectivos del Ejército Rojo para mantener el orden. La guerra de guerrillas se prolongará durante años, variando su intensidad de temporada en temporada.

El gobierno soviético sospecha que la guerrilla islámica está financiada y armada por el Tercer Reich, incluso puede que consejeros militares nazis operen con la BII.

2000: Gatecore, corporación informática estadounidense, fabrica los primeros circuitos integrados funcionales sobre *molibdenita,* sustituyendo al silicio. Esta tecnología se extenderá velozmente, convirtiéndose en el estándar industrial de fabricación en masa de circuitos y procesadores.



A mediados de año, una fuerte explosión destruye la embajada alemana en Addis Abeba (Abisinia). El atentado es atribuido a la guerrilla comunista Derg, financiada por la Unión Soviética. Se producen escaramuzas en la frontera entre Abisinia y Etiopía. Cazas alemanes e italianos bombardean la ciudad fronteriza de Boorama. Durante toda la primera mitad del siglo XXI, se desarrollará en la zona una guerra no declarada de baja intensidad entre los dos bloques, con intercambios de fuego y golpes de mano constantes a un lado y otro de la frontera.

En mayo de este año, Pakistán pone en marcha un operativo militar secreto cuya finalidad no es otra que hacerse con el control del estratégico Valle de Kargil, en la frontera con la Cachemira india. Grupos paramilitares y fuerzas especiales pakistaníes atacan el pequeño puesto avanzado indio en el valle, provocando una inmediata reacción de la India, que desplaza tropas a la región. Debido a lo escarpado y abrupto del terreno, la lucha será desigual, limitándose a escaramuzas entre pequeñas unidades de infantería. Los alemanes participarán en la refriega con una compañía de sus cazadores de montaña. Junto a las tropas pakistaníes luchará un pequeño comando aliado del SAS británico.

Después de dos semanas de combates, el ejército pakistaní se retira de Kargil y los indios recuperarán el control del valle.

Tras la intervención alemana en el conflicto del Valle de Kargil, Estados Unidos y Gran Bretaña comenzarán a ayudar a Pakistán, proporcionándole ayuda militar y económica.

Nota: Es importante reseñar que, ya por estas fechas, tanto la India como Pakistán cuentan con armamento nuclear.

2001: Comienza la construcción de las instalaciones e infraestructura para la futura construcción de un ascensor espacial en las Islas Galápagos, territorio estadounidense consolidado, dentro del Programa Sisyphus, que comenzara a diseñarse muchos años antes. Este gran complejo militar y tecnológico forma parte de un área restringida secreta conocida en clave como Sigma 4.

Los norteamericanos implementan un prototipo operativo denominado ADS, siglas de Active Denial System. Se trata de un dispositivo capaz de proyectar un haz consistente energético de ondas de alta frecuencia. Este rayo de energía concentrada actuaría como una especie de microondas, excitando las moléculas de agua y grasa en la epidermis provocando un gran dolor que incapacita al individuo o individuos dentro del alcance del arma. Según la intensidad y tiempo de exposición,



puede provocar quemaduras graves, aunque normalmente está graduado para no causar daño y sólo inhabilitar por el intenso dolor. Es un arma diseñada para controlar grandes masas de personas, como en concentraciones multitudinarias y demás.

2002: IG Farben desarrolla el primer prototipo de armadura de combate basada en relleno de fluido magnetorreológico, con el nombre de Stahlöl (aceite de acero). Se trata de una carga de partículas magnéticas suspendidas en emulsión oleosa capaz de alterar su viscosidad y elasticidad en función de la energía electromagnética aplicada. Esta sustancia, embutida en capas aislantes de material textil tipo Astregen (o similar como Kevlar, Aramida, Nomex, etc) proporciona al soldado un elevado grado de protección individual contra proyectiles de alta potencia, con un peso reducido.

Pronto esta tecnología se extenderá, y todos los ejércitos del mundo la emplearán en sus uniformes y vehículos.

A su vez, investigadores británicos patentan un metatejido inteligente, el Metatex, capaz de modificar el comportamiento de la luz gracias a sus capacidades electromagnéticas. Este metamaterial posee innumerables aplicaciones, particularmente en el campo de la óptica y la fabricación de sistemas de camuflaje inteligente. Los alemanes no van a la zaga, y diseñan su propio prototipo de metamateria, conocido como Versteck 202.

Este año es capital en el desarrollo de la ciencia aplicada a la exploración espacial, ya que el eminente físico alemán Konstantin Von Mazuw experimenta con éxito en el campo de la gravedad artificial, mediante el uso de poderosos superconductores en criogénesis extrema capaces de generar gravitomagnetismo. Estas investigaciones completan parte de la llamada Teoría de Cuerdas, dando validez al principio teórico de la unificación del electromagnetismo y la gravedad en una dimensión oculta. Esta dimensión es denominada Mazuw, en honor al científico militar alemán descubridor.

No obstante, esta tecnología puntera tardará en ser efectiva, pues el coste energético derivado de su funcionamiento es muy elevado, así como su complejidad.

Los aliados crean el primer prototipo operativo de su exoesqueleto hidráulico antropomórfico HUCC (Human Universal Combat Carrier), equipado con microprocesadores y sensores que detectan la fuerza y dirección de impulso en movimiento del usuario, aplicando energía al exoesqueleto para acelerar el movimiento y aplicar vigor extra, disminuyendo drásticamente el cansancio del operario e incrementando exponencialmente su fuerza y resistencia. El HUCC está alimentado por avanzadas baterías de última generación.

Derivado del HUCC, ingenieros estadounidenses de DARPA crean el robot autónomo ATLAS. El robot ATLAS mide 190 centímetros de altura, pesa 160 kilos y está equipado con un sofisticado ordenador que puede controlarse por control remoto o de manera autónoma. Además, cuenta con avanzados sensores de sonido e imagen y manos articuladas de gran precisión.

2003: Dynapulse Systems Corporation trabaja en compuestos reactivos de material ablativo especialmente diseñado para contrarrestar el efecto de armas láser. Funciona a base de capas de cerámica de alta tecnología insertas en resinas avanzadas que son capaces de vaporizarse al contacto con el láser disipando así su energía. Estas armaduras ablativas pueden combinarse con fluidos magnetorreológicos y aplicarse en equipo personal y/o vehículos.

Durante este año, los rusos inician la fase de experimentación de un sistema de defensa antimisiles dotado de cohetes hipersónicos del tipo 77N6-N y 77N6-N1. Estos prototipos armarán los sistemas de defensa antimisiles S-400 Triumf (Triunfo) y S-500 Prometey (Prometeo), que entran en servicio a finales de año.

Alemania, Japón y EE.UU también trabajan en el campo de los misiles hipersónicos militares. Los estadounidenses desarrollan el XM-51 Waverider capaz de alcanzar Mach 7 y alojar una cabeza nuclear o convencional multipropósito. El Waverider puede ser lanzado desde buques de guerra, vehículos terrestres, bombarderos o estaciones orbitales.

Por su parte, en un esfuerzo conjunto de colaboración, alemanes y japoneses trabajan en el diseño del Fieseler Schwarzreiher (garza negra) o Fi-103SR, un avanzado misil con capacidad stealth (indetectable para el radar convencional) gracias a su baja cota de vuelo.

2004: En respuesta al plan de ascensores espaciales de las potencias del Eje y los aliados, soviéticos y chinos ultiman en su cosmódromo de Baikonur el sistema de lanzadera por hidrógeno metálico denominado Energiya (Энергия en ruso). En realidad se trata de un enorme cohete de propulsión química, el más grande jamás construido, denominado Energiya, al que se acopla una lanzadera de última generación Buran 2 (en ruso Буран, tormenta de nieve o ventisca) o bien un módulo Polyus (en ruso Полюс, mástil), que puede configurarse de diversas formas, bien sea como módulo multitarea o estación orbital de defensa militar, equipada con láser de alta potencia y armamento kinético y nuclear.

Adicionalmente, Baikonur dispone del primer campo de lanzamiento por haz de láser, capaz de poner en órbita pequeños módulos Mig-105 Спираль (espiral).

Durante esta década comenzará a funcionar el almacenamiento de información en memoria holográfica (holomem), especialmente en archivos y bases de datos. La capacidad de almacenamiento y fiabilidad de esta tecnología excede con mucho la de otros formatos, en especial para preservar información delicada, proporcionando a empresas e instituciones un método para archivar datos en formato de una sola escritura impidiendo así que la información sea borrada accidentalmente.

2005: Los británicos trabajan en el desarrollo del avión aeroespacial Skylon, utilizando la tecnología de motor combinado tipo SABRE, que le permite despegar usando sus motores cohete hasta alcanzar Mach 5 para posteriormente emplear oxígeno líquido, más tarde reemplazado por hidrógeno metálico.

Este mismo año entra en funcionamiento la primera fase de la instalación militar submarina japonesa, conocida como Seiryū Kitora. La base está emplazada en Tsushima Kaibon, o cuenca de Tsushima, cerca del estrecho homónimo. Este emplazamiento secreto, pionero en el mundo por sus especiales características, alberga una base de submarinos de ataque, así como laboratorios de investigación, acuartelamiento para tropas especiales, arsenales y hangares para prototipos marinos.





Seiryū Kitora está en constante desarrollo, y con el paso de los años irá incrementando su extensión, complejidad y funcionalidades, añadiendo una flotilla de submarinos nucleares armados con misiles balísticos intercontinentales.

En varias ocasiones, los estadounidenses han intentado infiltrar equipos especiales en esta base, aunque es algo en extremo complicado porque el Mar de Japón pasa por ser uno de los más vigilados del mundo.

2006: Nicholas Stern, afamado economista británico, presenta su informe sobre las consecuencias económicas del calentamiento global. Sus conclusiones provocan una reacción internacional considerable, habida cuenta de los efectos dañinos de dicho proceso, que se antoja inevitable. Las potencias mundiales, espoleadas por este informe y otros tantos similares, acuerdan reunirse para tomar medidas urgentes.

Tropas alemanas se acantonan en Irán, cerca de la frontera con Afganistán. El regimiento acorazado de la famosa División Panzer Großdeutschland, con tropas de apoyo de infantería de la misma unidad de élite, al mando del coronel Hyacinth Graf Strachwitz von Groß-Zauche und Camminetz, nieto del famoso militar que luchara en la misma unidad en la Segunda Guerra Mundial. Se sospecha que los alemanes han acantonado en el país equipamiento y tropas especiales destinadas a infiltrarse en territorio afgano.

2007: Durante este año tiene lugar la cumbre internacional sobre el cambio climático en Kioto (Japón), donde las principales potencias industriales del mundo acuerdan reducir sus emisiones de origen industrial de dióxido de carbono, gas metano y óxido nitroso, además de tres gases industriales fluorados: hidrofluorocarbonos, perfluorocarbonos y hexafluoruro de azufre. A pesar de la abierta hostilidad entre algunas de las naciones asistentes, finalmente se consigue un acuerdo de mínimos.

Hay que hacer notar que el temprano desarrollo de vehículos eléctricos, gracias la investigación en baterías de gran capacidad, supuso un elemento positivo, que contribuyó a reducir ostensiblemente los niveles de dióxido de carbono en las ciudades.

2008: Un equipo de fuerzas especiales Brandenburger alemanas da caza al infame líder rebelde ugandés Joseph Kony, que durante años combatiera al gobierno de Yoweri Museveni. La operación es un éxito, desarrollándose en suelo sudanés, desde donde Kony operaba con sus guerrilleros del LRA (Lord's Resistance Army). Kony muere durante la operación (posiblemente ejecutado por sus captores), y su cadáver es entregado a las autoridades ugandesas. Esta operación recibió el nombre de Aktion Kindergarten.

También durante este año la megacorporación alemana IG Farben desarrolla un microprocesador avanzado compuesto por nanotubos de carbono denominado Embryo. Esta tecnología está llamada a convertirse en una alternativa a los procesadores de silicio, o la más moderna molibdenita, habilitando el avance en la miniaturización de componentes (los nanotubos de carbono permiten la fabricación de transistores mucho más pequeños que los de silicio). Además, los científicos alemanes inician el estudio de los procesos para fabricar componentes biolectrónicos destinados a implantes médicos con aplicaciones civiles y militares, tales como procesadores plásticos y metálicos avanzados con base de nitruro de titanio y carbono.

Paralelamente, los alemanes desarrollan el carbono acetilénico lineal o carbino (carbyne en inglés), al que denominan Arthropod. Este material pasará pronto a ser empleado en todo tipo de aplicaciones, especialmente en el ámbito aeroespacial, pues es más rígido y fuerte que cualquier otro, superando incluso al grafeno y los nanotubos de carbono.

2009: Gatecore anuncia el primer prototipo de computador cuántico, denominado Xanos 316, fabricado por su filial QuantumCore.

Este importante avance supondrá un paso de gigante cuyas repercusiones no tardarán en tornarse evidentes. De una parte, la capacidad de cálculo de este tipo de ordenadores excede con mucho la de los computadores ordinarios. De otra, el cálculo cuántico permitirá avanzar en el estudio de modelos complejos, imbuyendo a la computadora la capacidad de aprender y mejorar por sí sola. Esta característica supondrá el paso decisivo para la creación de inteligencia artificial (IA) eficiente, avance que será implementado en robótica y modelos cíborg.

En poco tiempo todas las naciones desarrollarán sus propios prototipos de computación cuántica, aunque, debido a su coste elevado y al tamaño de los equipos tempranos, la computación tradicional y fotónica (a partir del año 2013) continuarán siendo empleadas como estándar.

Nota: La unidad de medida para evaluar la capacidad de un ordenador cuántico es el qubit o cubit (bit cuántico), digamos que se trata de unidades de información cuántica, pues el concepto de cubit es abstracto y no lleva asociado un sistema físico concreto. Es decir, un qubit podría definirse de forma sencilla como la unidad básica de información. Por sus diferencias evidentes, es complicado establecer una equivalencia entre el bit y el qubit. A efectos de juego, consideramos la computación cuántica siempre más rápida y precisa que la computación fotónica o tradicional.

Xanos 316 dispone de 316 qubit.

2010: Científicos alemanes descubren la manera de crear hidrógeno metálico, con innumerables aplicaciones, siendo la más relevante su uso en combustibles para prototipos orbitales y espaciales. También se empleará como superconductor y potenciador de la reacciones nucleares de fusión, mejorando ostensiblemente la energía derivada.

Pronto esta tecnología será desarrollada por otras potencias mundiales, dando inicio a una nueva era de la exploración espacial.

En el curso de este año, la fábrica de armamento avanzado Reichswerke Hermann Göring prueba el primer cañón de riel (Railgun) electromagnético, denominado Flakturm 70 Tiegarten. Este dispositivo puede disparar proyectiles kinéticos a velocidades supersónicas con inusitada precisión y gran alcance gracias a su dispositivo de pre-inyección del proyectil en la cámara de aceleración magnética.

Este tipo de ingenio armamentístico será desarrollado en otras naciones, implementándose en estaciones orbitales, buques de combate naval, vehículos y posiciones terrestres.

Dentro del Programa Sisyphus, los estadounidenses trabajan en la nave orbital X-33 Sojourner, diseñada especialmente para su uso en el ascensor espacial.

A su vez, los alemanes ultiman su aparato orbital de última generación, que empleará también la tecnología de ascensor espacial, el Junkers Raumtransporter Vorlaut 10.

2010 es un año importante en la carrera espacial, pues numerosas sondas robóticas de exploración serán enviadas a diferentes planetas y satélites de nuestro Sistema Solar, especialmente a Marte, con la intención de iniciar su colonización.

2011: Durante este año tienen lugar los primeros ensayos con vehículos dotados de escudos electromagnéticos, realizados por científicos británicos. Estos campos de fuerza defensivos funcionan gracias a supercondensadores capaces de almacenar gran cantidad de energía que es dirigida, vía sensores, en dirección a una amenaza, produciendo un súbito campo electromagnético capaz de desviar o destruir proyectiles o misiles.

En poco tiempo, todo vehículo terrestre (tanques en especial) dispondrá de escudos defensivos electromagnéticos.

Científicos alemanes trabajan en la creación de una barrera de iones capaz de proteger naves estelares y vehículos autónomos de las radiaciones cósmicas.

Entran en servicio los nuevos submarinos nucleares estratégicos soviéticos de la clase Bóreas II (Проекта 960 Борей), que sustituyen a la clase Typhoon y Bóreas I (Typhoon es la denominación OTAN). Estos submarinos avanzados están dotados de misiles nucleares intercontinentales del tipo R-40 Bulava (Булава-40, maza)

2012: Durante este año, los alemanes comienzan a construir en L2 (Lagrange 2) una nave modular conocida como Gneisenau. Esta nave está diseñada como plataforma universal de transporte para exploración espacial lejana, especialmente desarrollada para llegar a Marte con tripulantes humanos. La Gneisenau 1 es capaz de acomodar a seis astronautas, disponiendo de su propio generador nuclear y sistema de mantenimiento vital, pudiendo operar por sus medios no menos de tres años. Dispone también de su propio módulo autónomo para descensos y retornos, conocido como módulo Adler. Su motor es de impulsos tipo Impulsgeber Ion V.

Estados Unidos bota su primer portaaviones nuclear de la nueva clase Ford, llamada a sustituir progresivamente a la clase Nimitz. La más interesante novedad de estos enormes navíos es la incorporación de las catapultas electromagnéticas para el lanzamiento de aeronaves desde la cubierta de vuelo, reemplazando las catapultas de vapor. Además, introduce numerosos sistemas de combate de última generación, como el misil de defensa RIM-162 Evolved Sea Sparrow, un radar avanzado tipo AN/SPY-3 y un aumento del ala de caza y bom-

bardeo alojada en la nave, así como un escuadrón de drones. Adicionalmente, estos portaaviones implementan gran cantidad de automatismos para reducir la tripulación de los mismos.

Varios portaaviones de la clase Ford entrarán en servicio en los próximos años, siendo el primero el Gerald R. Ford, seguido por el John F. Kennedy y el Enterprise.

2013: La división especializada en hardware, Hyperphotonics, perteneciente a la megacorporación estadounidense Starcluster, desarrolla el primer prototipo de microprocesador basado en la tecnología microfotónica aplicada a procesadores fabricados con fibra óptica sobre placas de molibdenita, capaces de trasmitir información a velocidad lumínica.

De esta manera comienza la era de los circuitos fotónicos u ópticos integrados, aunque los circuitos tradicionales electrónicos seguirán siendo empleados en gran número, gracias a su precio contenido.

Paralelamente a la computación fotónica, prosigue el desarrollo imparable de los ordenadores cuánticos, consiguiendo avances en su diseño y fabricación, reduciendo su tamaño y aumentado sus posibilidades paulatinamente. No obstante, el costo de estos equipos tan complejos evitará su generalización hasta finales de siglo, convirtiendo a la computación fotónica en el estándar comercial asequible.

Nota: A partir de 2013 comenzarán a fabricarse armas cuya munición es disparada vía ignición eléctrica. Este tipo de armamento pasará, con el tiempo, a ser el estándar para la munición de proyectil kinético. La ignición eléctrica es mucho más rápida, incrementa la potencia en armas automáticas, repercute en un menor peso y sencillez del mecanismo al suprimir la aguja percutora (eliminando el sistema tradicional de percutor, se reduce la posibilidad de disparo accidental del arma por golpes), lo que a su vez provoca menos inercias y por tanto mayor precisión.

Gran cantidad de armas tradicionales de percutor serán adaptadas a esta tecnología. No obstante, otras muchas de las viejas armas de aguja percutora seguirán siendo usadas en gran número, sobre todo en el mercado negro, y seguirá fabricándose munición para este tipo de armamento.

También comenzarán a implementarse nuevos tipos avanzados de munición, que se convertirán en el estándar. Por ejemplo, munición sin casquillo, de casquillo ligero de polímero o telescópica. De esta manera, usando modernos materiales, se abarata el coste de la munición, su seguridad y precisión, aligerando considerablemente su peso. Este tipo de munición se usará mayormente con ignición eléctrica.

Computación Fotónica

Los circuitos integrados fotónicos (CIF) serán pronto aplicados en computadoras, sistemas de comunicación avanzados y otras muchas aplicaciones. Esta tecnología supondrá un avance importante, ya que aumentará considerablemente la capacidad y velocidad de procesamiento de los ordenadores. Ello, sumado a las técnicas de miniaturización y nanotecnología, los nuevos materiales, como el grafeno, y las baterías avanzadas, supondrá un avance enorme, alumbrando una generación de procesadores ópticos ultra potentes que serán empleados en diversos cometidos especializados.

Starcluster y otras corporaciones internacionales especializadas en telecomunicaciones comienzan a implementar sistemas ópticos de espacio libre, especialmente en zonas urbanas densamente pobladas, creando las primeras redes de área metropolitanas. La óptica de espacio libre (FSO o Free Space Optical) emplea impulsos de luz, bien visible o infrarroja, a través de la atmósfera para transmitir enormes cantidades de información entre dos equipos. De esta manera es posible interconectar redes de área local entre sí para conformar redes más grandes.

Esta tecnología también se emplea para comunicaciones en el espacio exterior, bien entre naves y estaciones espaciales o lunares y bases en la Tierra.

La facilidad de aplicación de esta tecnología, sus protocolos transparentes y el uso de espacio libre, propiciarán la creación de redes ópticas autónomas, creadas por los propios usuarios. Algunas de estas redes serán usadas de manera subrepticia por muchos ciudadanos celosos de su intimidad, individuos con oscuras pretensiones o criminales al margen de la ley, amén de organizaciones clandestinas, que de esta manera podrán comunicarse secreta y discretamente.

Encriptación

Actualmente, toda la información trasvasada en las redes está encriptada. Según la relevancia y el tipo de información compartida, el nivel y complejidad del proceso de encriptado será mayor (por ejemplo, usando la criptografía cuántica). No obstante, las técnicas de desencriptación también han avanzado. Algunos hackers son capaces de romper los más intrincados y sofisticados códigos de encriptado. Casi todos los estados y corporaciones emplean a estos individuos para perpetrar ciberataques y robar información a sus enemigos. Especialmente ominosa resulta la oficina especial de las SS encargada de planificar ataques en el ciberespacio contra intereses enemigos, con el nombre en clave de Stalagmit (estalagmita).

Nota: La criptografía cuántica es la manera más segura de codificar información para su trasmisión, gracias a protocolos de comunicación que emplean la polarización de los fotones para codificar información binaria conformando así un texto en clave. Estos protocolos sólo pueden ser procesados por computadoras cuánticas.

Ya sea la criptografía cuántica o de otro tipo, estos avances en el encriptado implican cambios importantes en las operaciones de inteligencia militar, especialmente en la seguridad de las comunicaciones, lo que se denomina SIGINT, por sus siglas en inglés de Signal Intelligence (Inteligencia de Señales). A su vez, SIGINT, según el ámbito de actuación, puede clasificarse según estas subdivisiones:

- COMINT (Communications Intelligence): Captación y aplicación de mensajes entre dos o varios puntos ya sea vía teléfono, red informática, radio, etc.
- ELINT (Electronic Intelligence): Interceptación de información emitida por campos electromagnéticos.
- TELINT (Telemetric Inteligence): Detección de símbolos, medidas y radiaciones mediante imágenes ópticas.

Así pues, en el mundo de Walküre, tal como en el nuestro, la información es el más valioso tesoro, y se trasmite de un sitio a otro encriptada, de ahí la importancia de la SIGINT, de la inteligencia de señales, y de los operativos encubiertos para romper la encriptación y descifrar la información.

A mediados de año, concretamente el 12 de julio, y con el ánimo de superar a los alemanes en su carrera espacial, los estadounidenses lanzan el cohete Ares II transportando el ERV Mars Enterprise, un vehículo destinado a traer de regreso a casa una futura misión tripulada al planeta rojo. El ERV Enterprise transporta generadores de energía, combustible, equipamiento, provisiones, depósitos de oxígeno, hidrógeno, una micro planta de procesamiento químico y un habitáculo. También transporta un robot sentinel prototipo. La planta química, combinando el hidrógeno con el dióxido de carbono presente en la atmósfera marciana, produce oxígeno y metano que servirán de combustible a la futura base de retorno.

En octubre de 2013, los soviéticos emplean por primera vez en la historia sus agentes químicos neurológicos del tipo Novichok (новичок o Recién Llegado). Gracias a sus investigaciones en química combinatoria avanzada militar, los científicos soviéticos han creado los agentes nerviosos más potentes y letales del mundo. Destaca especialmente el Novichok-6, de muy reciente aparición, un inhibidor organofosforado selectivo de la acetilcolinesterasa. Este compuesto provoca una violenta y espasmódica contracción involuntaria de los músculos que resulta en un paro respiratorio, cardíaco y, finalmente, la muerte.

Los soviéticos, junto a los chinos, usarán el Novichok-6 en Afganistán, armando con este agente nervioso ojivas de misiles tácticos de crucero y bombas inteligentes. Con esta radical estrategia buscan poner fin a la guerra de guerrillas interminable que asola el país desde principios de los ochenta.

El uso de agentes químicos por parte de las tropas sino-soviéticas causa un escándalo internacional. El Tercer Reich amenaza con represalias y los aliados envían secretamente equipos de protección química, detectores y máscaras especiales a los guerrilleros afganos. La guerra aún está lejos de concluir.

A su vez, un comando nazi se infiltra en el país a través de la frontera iraní para contactar con los muyahidines. Este equipo especial transporta varias ojivas de artillería equipadas con un compuesto químico nervioso alemán, el Hellsehereiı-Tabun 13, un potente agente químico fabricado por la IG Farben en sus instalaciones secretas de Dyherrnfurth, en Silesia (Gobierno General, antigua Polonia), dentro de su programa de desarrollo de armas estratégicas con el nombre en clave de Hochwerk. El Hellseherei (literalmente, nigromancia) es un agente vesicante químico avanzado, extremadamente potente y virulento,



del que no existe antídoto. Provoca por contacto o inhalación terribles vesículas purulentas en la piel, problemas respiratorios graves, quemaduras, eritemas sangrantes con posterior encostración y ennegrecimiento de la epidermis. El agente químico causa también blefaroespasmo ocular, máculas en el ojo, queratitis sangrante y ceguera. Finalmente desencadena hemorragias internas, especialmente en los intestinos, provocando la muerte dolorosa de los sujetos afectados.

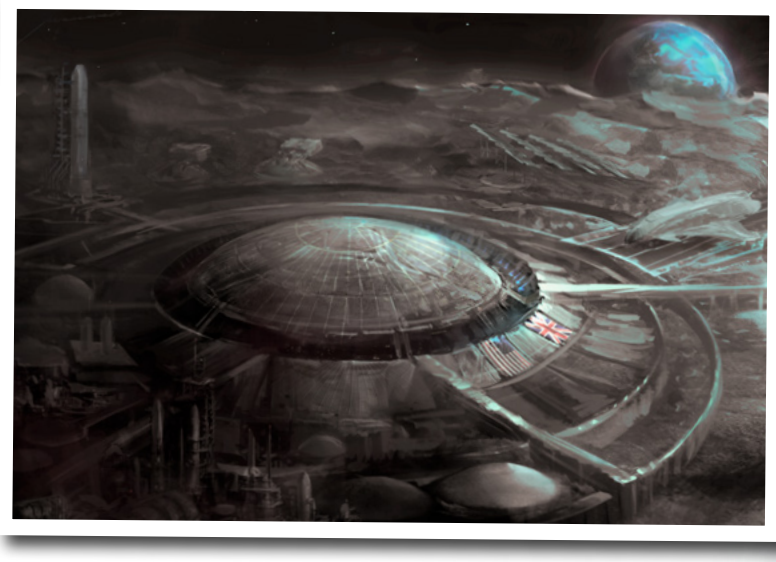
La intención de los alemanes pasa por ceder a los guerrilleros afganos estas armas para su uso contra instalaciones sino-soviéticas en territorio afgano, en venganza por el uso del Novichok. No obstante, un ataque con este agente provocaría una violenta reacción soviética, razón por la cual aún no se han empleado en combate. El paradero de estas bombas hoy día es un misterio.

2014: El investigador nipón Masaki Hori descubre un método de confinamiento de antiprotones por radiofrecuencia que abarata enormemente el proceso para el posterior uso de antimateria.

Ingenieros de Colt desarrollan un nuevo tipo de pistola capaz de usar microcohetes inteligentes. El arma es denominada Gyrojet Storm, en honor a la familia de pistolas homónimas desarrolladas por Robert Mainhardt y Art Biehl en los años 60, precursoras de esta tecnología. La novedad principal de este tipo de armas radica en su especial munición, compuesta por cohetes denominados Lancerjets. Estos cohetes, una vez abandonan el cañón del arma, despliegan aletas de control y son capaces de modificar su trayectoria para alcanzar el objetivo. La cualidad de alterar la trayectoria es limitada y condicionada por la velocidad del proyectil.

2015: Comienzan los trabajos para ampliar la base lunar aliada, construyendo una estructura abovedada anexa al campo de módulos inicial. También se extiende la pista de alunizaje y se agregan otras instalaciones relevantes. Un parapeto defensivo se eleva circundando la estructura que acogerá la bóveda. Este parapeto no sólo cumple una función militar, sino que es de vital importancia de cara a contener el regolito. De igual modo, se excava el subsuelo del complejo para habilitar niveles subterráneos y así ampliar la capacidad de la base, incluyendo las instalaciones militares de acuartelamiento de la 1ª División de Caballería Espacial (1st Space Cavalry Division USSCAV).

Es importante señalar que el regolito lunar, el polvo microscópico que cubre la superficie de nuestro satélite, resulta nocivo a largo plazo para el ser humano y el equipo especializado desplegado sobre la superficie lunar, especialmente ordenadores. Por ello, todas las bases cuentan con cámaras de descontaminación que los astronautas debe emplear tras una AEV (actividad extra-vehicular), siempre que hayan entrado en contacto con el regolito. Los nuevos trajes espaciales de última generación están diseñados para impedir que el regolito se adhiera a su superficie. También se usan trajes-puerto, que quedan en el exterior de la base, en una estación de salida y entrada, para uso de los astronautas en sus salidas. Huelga decir, que toda maquinaria diseñada para trabajar sobre la superficie lunar está diseñada con el regolito en mente, de tal modo que sus circuitos y mecánica no puedan resultar dañados por el polvo lunar.



Científicos alemanes, gracias a sus avances en miniaturización y baterías de última generación, trabajan en el diseño de armas compactas láser (rifles y pistolas), dentro del programa de desarrollo THEL (Taktischer Hochenergie-Laser o Láser Táctico de Alta Energía), en colaboración con empresas armamentísticas, como Walther o H&K.

Pronto este tipo de armamento energético será desarrollado por todas las naciones, aunque nunca se usará de manera general, debido a su alto coste y la dificultad de su mantenimiento. Las armas de proyectil convencional seguirán usándose como sistema de armas principal durante mucho tiempo, con grandes avances en el campo balístico.

2016: Durante este año, el Tercer Reich concluye la construcción del primer reactor nuclear de fusión civil del mundo, tras aplicar con éxito todo lo aprendido en su planta experimental de Wolgast, puesta en marcha años atrás.

Durante la próxima década, las naciones más poderosas de la Tierra seguirán el camino iniciado por los alemanes, construyendo sus propios reactores.

Esta energía, limpia e inagotable, tendrá una importancia capital en la carrera espacial, siendo aplicada especialmente en cohetes, naves espaciales e instalaciones en Marte y la Luna, como fuente primaria de energía para consumo civil y militar.

2017: Los aliados comienzan la construcción de un ascensor espacial en su base lunar. Esta estructura usará los nuevos transbordadores Dream Chaser.

El 7 de diciembre de 2017, los japoneses botan el primer submarino portaaviones del mundo, el Shinano, inaugurando una nueva clase de buques de vanguardia de características únicas. El Shinano es uno de los navíos de combate más grandes jamás fabricados, dotado de un moderno reactor nuclear. Es capaz de navegar sumergido durante años, y alberga en sus hangares un ala de caza completa, amén de tropas auxiliares.

2018: El gigante japonés Hotaru Jūkōgyō Kabushiki-kaisha (Hotaru Industrias Pesadas), más conocido sólo como Hotaru (luciérnaga, firefly en inglés) fabrica un moderno microprocesador que emplea como semiconductor un tipo de diamante industrial sintético de última generación bautizado como Takara (tesoro). Estos procesadores avanzados son caros de producir, pero su efectividad supera todo lo inventado hasta ahora, siendo capaces de funcionar a temperaturas elevadas, demostrándose muy resistentes a las radiaciones y reacciones químicas en ambientes hostiles. Por todo ello, serán empleados en componentes fundamentales espaciales.

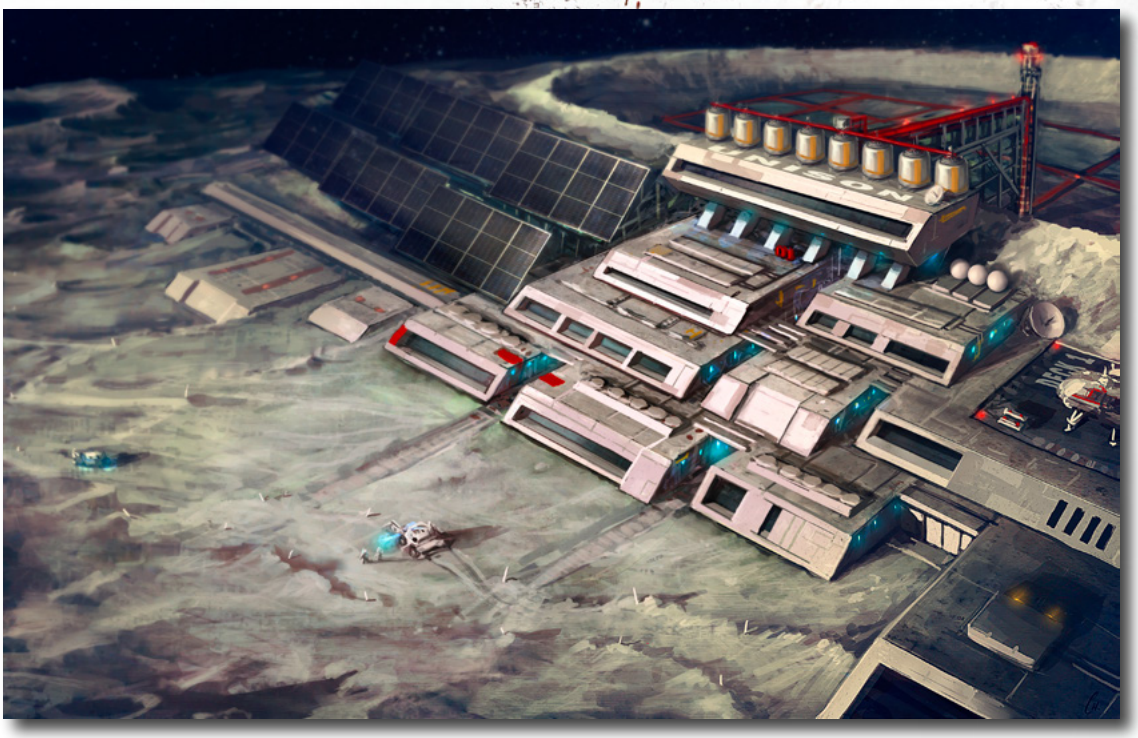
El perfeccionamiento de los procesos industriales para fabricar diamantes de alta calidad muy posiblemente repercutirá en el valor de las piedras naturales, estas fluctuaciones en el precio de las piedras generarán tensiones internacionales. Dejamos en manos de nuestros lectores establecer el alcance y consecuencias de esta eventualidad.

2019: Científicos alemanes logran regenerar tejido vivo nervioso usando terapias basadas en células madre. Entre otras muchas aplicaciones, se logra revertir los efectos de las lesiones medulares y otras afecciones degenerativas del sistema nervioso.

Durante este año, a instancias de la Sociedad de Naciones, comienza la construcción de la base lunar avanzada en el polo sur de la Luna, en los bordes del cráter Shackleton, en una zona de luz continua. El eje de rotación de la Luna es casi paralelo a su eje de traslación, con tan sólo 5º de inclinación, lo que provoca que en los polos existan zonas expuestas a la luz solar de forma permanente o casi permanente, a estas zonas se las denomina puntos de luz continua. Shackleton es la más notoria e importante de estas ubicaciones.

Este puerto lunar será denominado Lunar Spaceport Unison, aunque normalmente se conocerá como Unison. La Sociedad de Naciones establecerá un emblema para representar este lugar y el personal de la Sociedad presente en la base, en el que figura la silueta del dios egipcio Thoth (símbolo de la Luna para los antiguos egipcios, un dios sabio, ecuánime y justo, que gozaba de autoridad sobre todos los demás dioses, que lo respetaban).

La base Unison está construida cerca del borde del cráter Shackleton, donde siempre luce el sol. Un enorme campo de placas solares provee de energía sus instalaciones. Cerca de Unison puede encontrarse el Monte Malapert (5.000 metros de altura), una elevación del terreno en el reborde del cráter homónimo. En su cima se ha instalado un moderno sistema robótico de transmisiones láser y radio con la Tierra, llamado Thoth 1. Adi-



cionalmente, en el fondo de los grandes cráteres de la región, que se mantienen en oscuridad total por su profundidad, se encuentran grandes depósitos de agua congelada, que se extrae y procesa para abastecer la base.

2020: Equipos especiales alemanes de la ***Organización Todt***, procedentes de la Mondbasis Reinhard Heydrich, comienzan a cribar regolito lunar para capturar el valioso helio-3 presente en el mismo.

A la par, los alemanes ultiman su ascensor espacial lunar para abaratar el proceso de colocar en órbita naves de regreso tripuladas o de mercancías.

Pronto soviéticos y aliados comenzarán a cosechar helio-3 de igual modo; también aluminio, magnesio, titanio, paladio, platino y otros minerales valiosos presentes en la Luna.



Un equipo de investigación de la división armamentística de Hotaru fabrica el primer prototipo operativo de rifle de pulsos de energía, al que llaman Hikari-1. Este arma dispara pulsos láser de energía que al impactar con el objetivo estallan en una bola de plasma, que bien puede aturdir y paralizar o causar daños letales. Es el primer arma militar de infantería operativa, que preludia una época donde esta tecnología dominará los campos de batalla.

Durante 2020 los soviéticos, con la ayuda de sus aliados chinos, inician el proyecto de ampliación de la base lunar Vostok, que pasará a denominarse Vostok-Dong. Se añaden varios edificios modulares y galerías subterráneas, así como un reactor de fusión y una planta de procesamiento de regolito. Además se construye un parque industrial civil donde empresas soviéticas y chinas podrán erigir sus instalaciones de investigación y desarrollo.

2021: Se completa el primer anillo de la Raumstation nazi Adolf Hitler. Las nuevas tecnologías y materiales aceleran el proceso de construcción de un segundo anillo superpuesto y la estructura interior.

Este año es capital en la historia del hombre, pues un equipo compuesto por científicos japoneses y alemanes crea el primer clon humano, una niña llamada Shōwa. Este logro extraordinario, y tremendamente polémico por los condicionantes éticos que conlleva, prologa la era de la genética biotec-

CLONACIÓN

La genética de clonación es una tecnología que, a afectos de juego, puede ofrecer innumerables posibilidades, generando infinidad de ideas de aventura. Es evidente que estas técnicas, en manos inadecuadas o poco escrupulosas éticamente, pueden resultar extremadamente peligrosas: desde la creación de clones biológicos de personajes históricos a técnicas de recombinación genética para crear nuevas especies o potenciar las capacidades de otras, incluyendo el ser humano.

En Walküre, debido a la obsesión nazi con la raza, hemos considerado que el Tercer Reich y sus aliados japoneses representan la vanguardia de las investigaciones científicas en este campo tan delicado. El lector debería considerar el alcance de esta tecnología y sus posibilidades, por más siniestras que pudieran parecernos sus consecuencias, adaptando la misma al tono de su campaña.

Por ejemplo, un uso inteligente de la ingeniería genética de recombinación en Walküre podría significar que es posible mejorar las capacidades humanas de determinados individuos. Podríamos dotarlos de una mejor visión, oído u olfato, o bien incrementar su masa muscular, resistencia, capacidades pulmonares o cardíacas, inmunidad a determinadas enfermedades o dolencias, mayor disposición de síntesis y generación hormonal, etc. Todo esto tendría su reflejo en la hoja de personaje de nuestro héroe. Evidentemente, estas técnicas no son precisamente baratas en sus inicios. Pero imaginen, siguiendo el ejemplo expuesto, una unidad de élite del Tercer Reich creada a partir de un clon excepcional, potenciando todas sus habilidades humanas, basadas en el ideal ario. Súper soldados nazis... da un poco de miedo, ¿verdad? Pues de eso se trata, precisamente.

nológica o genetech. Pronto otras potencias conseguirán recrear los logros del Eje en este campo.

2022: El 20 de septiembre los alemanes lanzan su nave de exploración Gneisenau en dirección a Marte, en la que es considerada la primera misión tripulada humana a nuestro vecino del Sistema Solar.

Durante este año, los aliados establecen una base militar en la Antártida occidental, en la Tierra de Marie Byrd, en el curso de la Operación Highjump, aduciendo una supuesta presencia nazi en la zona, contraviniendo los acuerdos adoptados y ratificados en el Tratado Antártico de 1959. Efectivamente, los nazis habían establecido un pequeño puesto avanzado en el continente helado, años antes, la llamada base antártica Neumayer.

Highjump supone el inicio de una nueva época en la zona, marcada por las tensiones internacionales. La presencia estadounidense en el continente helado servirá de acicate para que soviéticos y alemanes desplacen más efectivos a la región, ahora de forma abierta. La Sociedad de Naciones se mostrará incapaz de detener la escalada militar en la Antártida, a pesar de sus denodados esfuerzos.

En los próximos años la temperatura global del planeta descenderá progresivamente, aunque de forma muy lenta, coadyuvando a la regeneración de los casquetes polares y la extensión de sus masas heladas.

La cantidad de recursos naturales y minerales en la Antártida convierte a este territorio inhóspito y salvaje en un tesoro muy apetecible para los gobiernos de los tres bloques, que se disputarán sus riquezas en los próximos años, recurriendo a la vía militar en algunos casos. Aunque la lucha se limitará a pequeños golpes de mano o castigo de consecuencias localizadas y limitadas.

La base militar aliada será conocida como Station Deep Freeze, desde donde operará una unidad de operaciones especiales entrenada para combatir en territorio antártico, un batallón de ingenieros de la US Navy (los famosos Seabees) y un batallón de la 10ª División de Montaña, dotados de los más modernos mechs de combate y robots, así como su propia ala de caza aérea. Deep Freeze cuenta con un aeródromo, conocido como McMurdo, desde donde opera el Antarctic Development Squadron Six o Antartic Devron Six, más conocido por su apelativo humorístico, the puckered penguins (los pingüinos arrugados). Se trata de un escuadrón de transporte militar es-



pecializado en operar en entornos climáticos hostiles.

Estados Unidos, junto a sus aliados, reclama para sí todo el territorio comprendido en la Tierra de Marie Byrd.

7 de mayo de 2023: La Gneisenau llega a Marte, depositando el módulo Adler en su superficie. El astronauta germano Joachim Albrecht Kleinheisterkamp es el primer hombre en pisar Marte. El módulo Adler se posa en Lunae Planum, cerca de Kasei Valles, un sistema de cañones con una longitud de 1.780 kilómetros. Esta zona ya había sido explorada por las sondas robóticas alemanas, y en especial por sus satélites de exploración del tipo Ritter.

25 de octubre de 2024: La NASA lanza el MHU (Mars Habitat Unit) en un viaje de seis meses que transporta a los primeros astronautas norteamericanos al planeta rojo. El MHU viaja acoplado en un módulo de exploración Mayflower Orion MPCV, conocido como Mars Transfer. En realidad es un módulo Orion al que se le ha añadido una estructura de apoyo, incluyendo habitáculos de gravedad inducida mediante movimiento giratorio.

El 1 de julio 2025 arriba a la órbita marciana el Mayflower Orion. El día siguiente, el módulo autónomo Orion se posará sobre la superficie marciana. El astronauta Ronald John Jr. Garan, de Nueva York, se convierte en el primer hombre del mundo libre en pisar el planeta rojo. El módulo Orion amartiza en Sinai Planum, donde se posara en su día el ERV Enterprise, en la denominada Base Quad 51 Yellowknife, aunque posteriormente será conocida como Base Garan 51.

2026: Se produce una misteriosa explosión en la estación orbital soviética Мир, que afecta a su estructura y pone en grave peligro la instalación. No obstante, gracias al sacrificio de varias escuadras de ingenieros espaciales, se logra salvar la situación, no sin pérdidas cuantiosas y el fallecimiento de 42 personas. Se inician los trabajos de reconstrucción inmediatamente.

El 1 de marzo de 2027, desde su base de Baikonur, soviéticos y chinos lanzan la misión tripulada Zenit-Yinghuo I con destino Marte. No obstante, por motivos desconocidos, la Zenit-Yinghuo 1 pierde contacto con la Tierra dos meses y 9 días después de su partida. No se volverá a establecer contacto con esta nave.

2028: Un equipo de investigación británico desarrolla el primer rifle portátil tipo Gauss del mundo. Este arma emplea un sistema eléctrico para propulsar la munición especial de núcleo de tungsteno, que posteriormente es acelerada por una disposición de poderosos electroimanes.

7 de mayo de 2029: Soviéticos y chinos vuelven a intentar llegar a Marte, poniendo en órbita la Фрега Зени -Yinghuo II (Zenit-Yinghuo), un diseño avanzado derivado de la Zenit-Yinghuo I y construido por Zenit Lavochkin.



El 27 de febrero de 2030 llega a Marte la Фрега Зени -Yinghuo II, depositando el módulo Фобос-Грунт (módulo de descenso Grechko) sobre el planeta. El cosmonauta soviético Aleksandr Ivanishin es el primero en descender, seguido por el taikonauta Lu Zhang. Establecerán su base en Syria Planum, un lugar ya explorado por sondas robóticas soviéticas del tipo Mapc.

Puntos de Lagrange

Los puntos de Lagrange, también conocidos como puntos L, son las cinco posiciones en un sistema orbital donde un objeto pequeño, sólo afectado por la gravedad, puede permanecer estacionario respecto a dos objetos más grandes, como es el caso del Astropuerto Amity 1 en L1 con respecto a la Tierra y la Luna.

Mayo de 2030: Comienza la construcción del astropuerto Amity (amistad, concordia) en el punto Langrange 1, a expensas de la Sociedad de Naciones, destinado a convertirse en una estación orbital abierta a todas las nacionalidades, cuyo propósito no es otro que la promoción del comercio internacional espacial.

2031: El 12 de marzo de este año entra en funcionamiento el ascensor espacial del Eje en Borneo,

con la puesta en órbita del primer Raumtransporter Vorlaunt. Esta tecnología de vanguardia supondrá un avance importante, abaratando enormemente el costo de transportar material, equipamiento y personal al espacio.

Los Aliados no tardarán en inaugurar sus instalaciones de las Islas Galápagos, y en verano de este mismo año lanzarán varios dispositivos de prueba desde su ascensor espacial, aunque tardarán unos meses en probar con éxito una lanzadera X-33. Una vez completada la fase de experimentación, comienzan los trabajos para construir en el punto Lagrange L4 el primer crucero espacial orbital de la historia, el USSS Independence.

2032: Con la puesta en marcha de los ascensores espaciales, El Eje y los Aliados comenzarán los trabajos para poner en órbita la mayor cantidad de material y proceder a la construcción de nuevos módulos en sus correspondientes bases lunares y orbitales.

Precisamente en este año, empieza a planearse la construcción de una gran estación espacial alemana, llamada Walküre, que vendría a complementar a la ya veterana estación Adolf Hitler (este mismo año concluyen los trabajos en el segundo anillo de esta instalación orbital del Tercer Reich). A la sazón, se trabaja intensamente en la creación de un nuevo sistema de propulsión por antimateria, investigando en este campo que se mostrará crucial en el futuro.

A la par, los alemanes siguen expandiendo y asentando su estacionamiento lunar permanente, añadiendo nuevas infraestructuras a la Mondbasis Reinhard Heydrich. Destaca un anexo civil, destinado a albergar instalaciones científicas y empresariales (la corporación IG Farben ya disponía de su propio emplazamiento en la base). También se construye una galería subterránea comercial que irá ampliándose con el tiempo hasta incluir un barrio civil, con hoteles e instalaciones lúdicas.

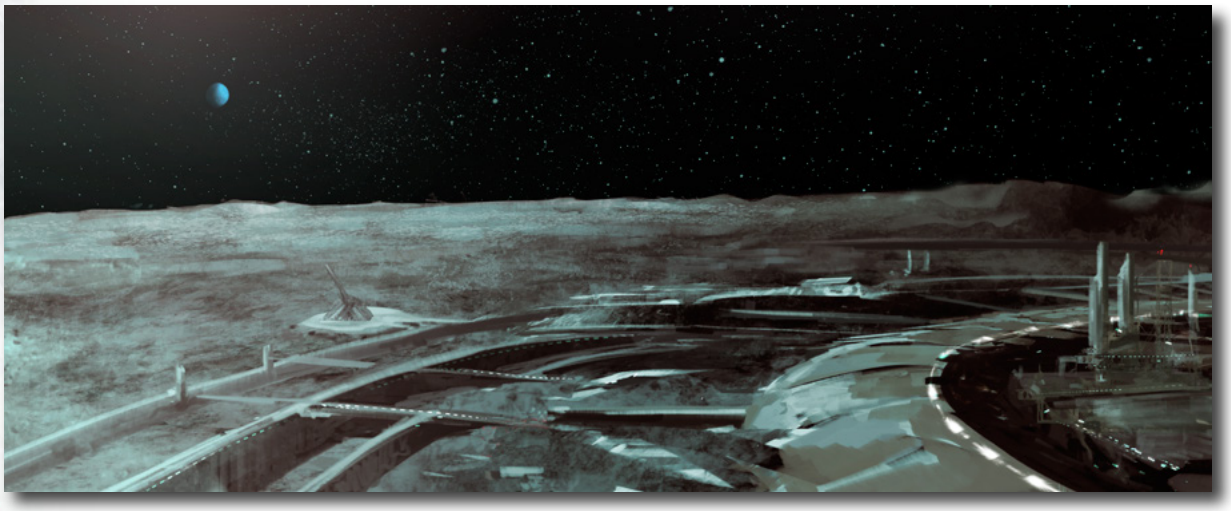
2033: Científicos alemanes crean el primer prototipo operativo de un impulsor de positrones. Se trata del primer reactor de antimateria operativo. Este impulsor es denominado Sänger, en honor al científico alemán Eugen Sangër, quien fuera el primero en sugerir el uso de antimateria en la impulsión de cohetes, allá por la década de los treinta.

2035: Comienza a implementarse de manera general la gravedad artificial en bases, estaciones orbitales y cruceros estelares, siguiendo la teoría de Von Mazuw y su gravitomagnetismo inducido, capaz de crear entornos de paragravedad o gravedad artificial.

2040: El Tercer Reich pone en marcha el programa Lazarus. Se trata de un conjunto de avanzadas terapias genéticas y quirúrgicas capaces de regenerar tejidos celulares muertos, incluyendo tejido nervioso. Se sospecha que los médicos alemanes han sido capaces de revivir a sus soldados fenecidos, implementando técnicas avanzadas, software y chips de última generación para crear cíborgs sofisticados de combate.

2041: Es lanzado al espacio el primer carguero espacial del mundo equipado con un reactor de antimateria (motor de impulsión de positrones tipo Sänger). Este carguero, cuya misión será abastecer las colonias en Marte y la Luna, es llamado Grenze Raumfrachter (Carguero espacial Frontera).

Pronto la tecnología de reactor de antimateria se generalizará, siendo empleada por las naciones más poderosas de la Tierra en sus artefactos aeroespaciales, fundamentalmente para transportar materiales y equipo a las incipientes colonias lunares y marcianas.



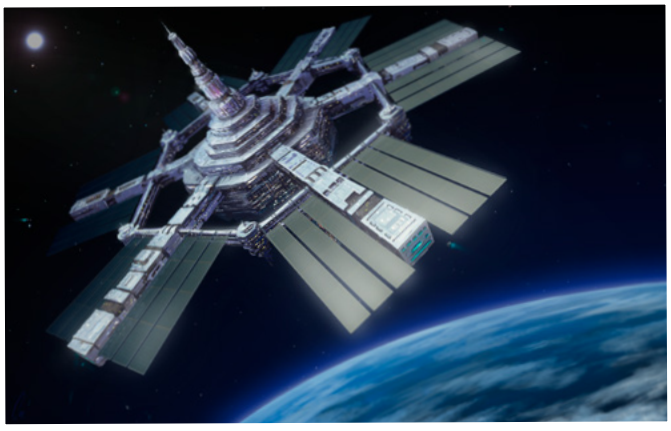
2042: Las armas láser comienzan a sustituir progresivamente al armamento de proyectil kinético. Aunque este proceso será lento y las armas de proyectil convencional seguirán dominando los campos de batalla casi hasta el cambio de siglo. Paralelamente, comienza el desarrollo de prototipos de armas de plasma, comúnmente denominadas blasters. Este armamento emplea avanzadas celdas de combustible a modo de batería para alimentar un acelerador electromagnético que dispara un toroide de plasma que desprende gran cantidad de energía y calor al impactar. Pero estas armas no se usarán en número significativo hasta finales de siglo, y aún entonces, su número será muy limitado, dado su coste y complejidad.

2043: Se inician los trabajos de construcción de la gran estación espacial Walküre, en Lagrange L5. Durante este año se concluyen las tareas en el Astropuerto Amity de la Sociedad de Naciones en L1. Se establece allí una comisión internacional diplomática encargada de solventar conflictos que pudieran surgir en el curso de la exploración y colonización espacial por parte de las naciones de la Tierra.

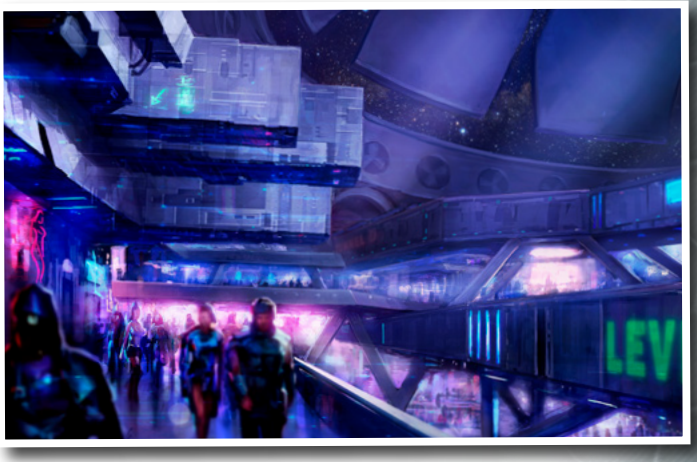
2044: Los rusos lanzan una misión no tripulada al planeta Mercurio, con la intención de depositar un dron robótico de exploración tipo Zond-VI en uno de sus cráteres polares.

2045: Se completa el primer crucero espacial orbital, el USSS Independence. Personal especializado, técnicos y científicos, comienzan a comprobar los sistemas operativos, para activar definitivamente la nave e iniciar su ciclo de servicio.

Los aliados, en esta fecha, ya disponen de cargueros dotados de impulsores de antimateria. De hecho, algunas grandes megacorporaciones han adquirido sus propios cargueros con esta tecnología, y comienzan a emplearlos en rutas comerciales, principalmente entre la Luna y el Astropuerto Amity.



2046: Los EE.UU. admiten la construcción de instalaciones civiles y comerciales en los terrenos adyacentes a Tranquility Base. La megacorporación Gatecore construye un complejo subterráneo abovedado que pasará a conocerse como The Core (El Núcleo), aunque su nombre oficial es Tubular Core (Núcleo Tubular). Esta instalación irá con los años ampliándose, hasta convertirse en una enorme ciudad subterránea independiente de la base militar aliada Tranquility, con acceso abierto a todo el mundo.



2047: Se produce el primer choque militar en la Luna entre fuerzas aliadas y del Eje en el Mare Serenitatis. Un equipo minero de recolección de regolito es atacado por fuerzas hostiles alemanas del tipo panzermech, que destruyen varios vehículos, causando tres muertos. Los aliados no tardan en contraatacar, bombardeando una instalación de comunicaciones nazi en el cráter Eudoxus (precisamente el nombre de este cráter nominará esta crisis).

2048: Tras el incidente Eudoxus en la Luna, las grandes potencias se conjuran para establecer zonas de influencia en el territorio lunar y ayudar así en el futuro en la prevención de nuevos incidentes armados. Se organiza a la sazón una gran conferencia internacional, que tiene lugar el 2 de agosto de 2048 en el Astropuerto Amity (primera conferencia internacional celebrada en órbita terrestre), a instancias de la Sociedad de Naciones. En el curso de la misma se firma el Tratado Trilateral de Colonización y Explotación Lunar (TTCEL), como anexo al Tratado Trilateral para la Exploración y Colonización Espacial (TTECE), que aún continúa en vigor.

TTCEL establece tres zonas de control bien diferenciadas en la cara visible de la Luna, en las re-

giones ecuatoriales o próximas a esta franja más rica en Helio-3.

El Mar de la Lluvia o Mare Imbrium y Sinus Iridum (Bahía de Arcoiris) se establecen como zonas de control del Tercer Reich y sus aliados, limitando al oeste con el Oceanus Procellarum. Al noroeste se encuentra la bahía Sinus Iridum y al este Palus Nebularem. Al norte los Alpes lo separan del Mare Frigoris. Los japoneses instalarán una pequeña base logística y científica a los pies del Promontorium Heraclides, en Sinus Iridum.

El Mar de la Tranquilidad o Mare Tranquillitatis se convierte en zona de influencia y control Aliado, fundamentalmente estadounidense, establecida allí su mayor base lunar, Tranquility Base.

El Mar de las Nubes o Mare Nubium, con un diámetro de más de 750 kilómetros, es adjudicado a la Unión Soviética y China.

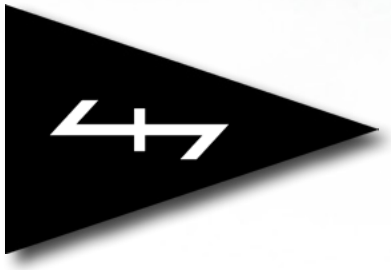
El Mare Serenitatis (Mar de la Serenidad) es designado como zona libre de influencia, y se prohíbe su militarización. Esta decisión establece un territorio considerable que hace las veces de franja de separación o zona desmilitarizada entre las dos potencias en el hemisferio norte lunar (cara visible a la Tierra). La Sociedad de Naciones gestionará la explotación por cuadrantes del Mar de la Serenidad para corporaciones industriales que quieran cosechar sus riquezas minerales.

El resto de la cara visible de la Luna, así como la cara no visible, queda bajo gestión de la Sociedad de Naciones. Otros países pueden establecer bases científicas e industriales en estas zonas. También las grandes corporaciones industriales están habilitadas para desarrollar proyectos civiles y tecnológicos en estos espacios, a fin de explotar recursos minerales.

2049: Los alemanes comienzan a construir una base marciana subterránea, aprovechando enormes tubos de lava producidos en eras pretéritas en la zona de Kasei Valles. Estas oquedades naturales ofrecen algunas ventajas muy significativas, como protección contra radiaciones espaciales. La base recibirá el nombre de Marsbasis Einfall Aggregat 5 “Wolff”, y con el paso de los años pasará a convertirse en uno de los asentamientos humanos más importantes del planeta, conocido de común como Aggregat 5 o Neue Berlin.

Un destacamento especial SS de tropas panzermech es destinado a Aggregat 5, con el nombre en clave Mechgruppe Werwolf, disponiendo de los más sofisticados mechas de combate, bajo el mando del Standartenführer Natter Crinis.





2050: Los aliados dan inicio a los trabajos de construcción de un asentamiento militar y civil en suelo marciano. Aprovechando unas cavernas naturales descubiertas hace años por sus drones robóticos, al noroeste de Sinai Planum, en los abruptos rebordes y escolleras de Noctis Labyrinthus (Laberinto de la Noche), un complejo sistema de valles entrelazados entre la meseta de Tharsis y Valles Marineris (llamado así por las sondas del tipo Mariner enviadas por la NASA en los 60 y que por primera vez fotografiaron el área). Este nuevo asentamiento, muy cercano a la primigenia base Quad 51 Yellowknife (actualmente Garan 51), será conocido como Horizon.

En el curso del año, los soviéticos sufrirán un duro revés en su programa de exploración marciana, al resultar dañados sus equipos de sustento vital en Marte, tras recibir el impacto de un micrometeorito. Sólo sobrevivirán gracias a la ayuda estadounidense, que desplazará un equipo de rescate para asistir a los cosmonautas rusos, después de sufrir mil aventuras en el accidentado trayecto hasta el lugar de amartizaje de la misión soviética.

2051: Se produce una extraña epidemia en la base lunar alemana Reinhard Heydrich, que causará una veintena de muertos. La enfermedad provoca erupciones en la piel, con enrojecimiento general, sangrado de las mucosas, ampollas, lesiones graves con forma anular e hipersensibilidad a la luz. Los pacientes terminan por morir de fallo multiorgánico y fiebre elevada. Esta extraña enfermedad será denominada Mondfieber (Fiebre Lunar). Se desconocen las causas de esta enfermedad, que afectará a otros asentamientos lunares, especialmente en el puerto Unison.

2052: Soviéticos y chinos consiguen poner en funcionamiento sus cohetes de transporte de impulsión por reactor de antimateria, denominados Proton-N (Протон). Una vez operativos, durante este año 2052 se producirá el primer lanzamiento de un Proton-N, que establecerá una línea de abastecimiento regular entre la Tierra-Luna y Marte. Con la llegada de pertrechos y materiales, los comunistas comenzarán a construir su base marciana, a la que nominarán oficialmente como Zvezda-Xing I.

2053: Hotaru diseña un plan de expansión corporativa, en colaboración con los otros zaibatsu nipones, con la intención de promover la construcción de una base anexa japonesa en la Luna y Marte. A la sazón, comenzará a operar los cohetes del tipo Kounotori-7 de impulsión combinada iónica y motor de antimateria (los Kounotori-7 pasan por ser los cohetes más avanzados a la fecha) desde la base terrestre de Uchinoura, con el propósito de depositar materiales y equipo en la llanura de Sinus Iridum, cerca del Promontorium Heraclides, a efectos de construir una base militar y de investigación avanzada, denominada Kaguya Hime.

2054: La década de los cincuenta está marcada por el auge en la actividad espacial nipona, espoleada por la potencia industrial de sus zaibatsus, que suscribirán acuerdos de colaboración con el gobierno imperial. En el marco de estos acuerdos se iniciará la construcción de destructores orbitales de combate, de tamaño más reducido que el crucero Independence estadounidense. Este plan contempla la construcción de 4 destructores:

- Sōryū, Dragón Azul
- Hiryū, Dragón Volador
- Shōkaku, Grulla Voladora
- Zuikaku, Grulla Afortunada

2055: Tropas del Eje desembarcan en la Antártida, estableciéndose en las inmediaciones de la estación civil de investigación antártica Neumayer. Así da comienzo el Fall Südwind (Plan Viento del Sur), cuyo propósito final no es otro que establecer una base militar permanente en la Antártida y reclamar formalmente para el Tercer Reich esta porción de territorio antártico, la misma que ya fue explorada por la expedición científica liderada por Alfred Ritscher en 1938-1939, y que estableciera el observatorio Neumayer, denominando a esta región como Neuschwabenland o Nueva Suabia.

Junto a los alemanes llegan elementos del 1º Reggimento Alpini y un comando del 4º Reggimento alpini paracadutisti Monte Cervino (regimiento paracaidista de montaña), ambas unidades de élite italianas especializada en combate en condiciones climatológicas adversas, esquí y escalada. Los nazis desplazarán un Kampfgruppe (grupo de batalla) de su excelente división de montaña de las Waffen SS, la SS-Gebirgs-Division Nord, al mando del SS-Standartenführer Lothar Demelhuber.

A lo largo del manual verán como en repetidas ocasiones hacemos referencia a fuerzas de combate paracaidistas de diversas nacionalidades. Si bien los paracaídas tradicionales aún existen y son empleados en el campo militar y civil (con avances considerables en sus tejidos de fabricación, despliegue y seguridad), las tropas de combate paracaidistas emplean otros modernos elementos de descenso, como jetpacks y cápsulas de aterrizaje individuales o colectivas. Estas tropas están especialmente entrenadas para operar con este equipamiento diverso, desde los tradicionales paracaídas, hasta los más avanzados jetpacks y vainas de descenso, que comenzaran a implementarse en torno al 2030. Por todo ello son consideradas tropas de élite.

2056: Los soviéticos no tardan en seguir los pasos de sus enemigos nazis y aliados, enviando una misión militar a la Antártida en el verano de 2056, que desembarcará en la Tierra de Wilkes, cerca de la plataforma de hielo Shackleton. Dos batallones reforzados de la 44ª División de Montaña "Nikolay Shchors", junto a elementos de los famosos comandos navales Chinos, denominados Zhong Kui (figura mitológica del imaginario chino al que se atribuyen poderes sobrenaturales). Los aliados comunistas establecerán una base conjunta en la Tierra de Wilkes, a la que denominarán Estación Antártica Molodyozhnaya-Xiangshan I (aunque normalmente se conoce como Molo-Xian para acortar).

2057: La megacorporación Hotaru alcanza Marte con una nave tripulada de carga tipo Haguro-Kounotori-7B, que amartiza en Chryse Planitia, iniciándose la era de exploración nipona del planeta rojo que culminará con la construcción de un asentamiento estable, conocido como Akagi 11. Akagi incluirá la base militar del Ejército Imperial japonés, denominada Samurai.

Las más poderosas corporaciones industriales de la Tierra establecerán rutas comerciales con el planeta rojo en los próximos años.

2058: Pakistán ataca posiciones indias en Cachemira con la ayuda encubierta de los aliados, que proporcionan armas e inteligencia militar tras detectar movimientos de tropas de la India en la frontera con la provincia pakistaní de Azad-Cachemira. Se producen violentos choques militares y bombardeos, a uno y otro lado de la frontera. Aprovechando la situación, los chinos penetran varios kilómetros en el glaciar de Siachen y presionan sobre las fronteras de Aksai Chin, bombardeando varios puestos fronterizos. A su vez, tropas de montaña pakistaníes entran en la zona de los glaciares tributarios del Siachen, combatiendo



duramente contra el ejército indio. Los alemanes no tardarán en activar sus tropas en la zona, bombardeando los pasos de montaña con drones de combate, a la vez que maniobran con tropas mecanizadas de mechs cazadores en Azad y Siachen.

La OTAN amenaza con intervenir si las fuerzas alemanas no cesan sus operaciones militares, extremo que el Tercer Reich rechaza hasta que pakistaníes y chinos retrocedan y abandonen sus posiciones. Ante la negativa alemana y el recrudecimiento de las hostilidades, la OTAN decide atacar objetivos indo-alemanes en Cachemira usando su sistema Prompt Global Strike. Una salva de proyectiles kinéticos es disparada por el USSS Independence desde su posición orbital de proximidad (es el primer ataque lanzado desde una nave de combate en órbita en la historia de la Humanidad). Este suceso, lejos de calmar los ánimos, desencadenará una respuesta armada alemana global. El OKW (Alto Mando de la Wehrmacht) ordena atacar el USSS Independence y el ascensor espacial aliado con varias escuadrillas de Raumjägers, operando desde la estación orbital Adolf Hitler. A la par que esto ocurre, Alemania bombardea con sus baterías de riel lunares la Base aliada Tranquility; y responde a los chinos en Aksai Chin con misiles Ganove-21.

El USSS Independence será alcanzado por varios misiles y torpedos de plasma, aunque los daños no serán considerables, consiguiendo abatir dos cazas orbitales alemanes. En la Luna la situación se recrudecerá, pues los estadounidenses responden al bombardeo alemán desplazando unidades blindadas al Mar de la Serenidad, atacando y capturando misiones civiles alemanas en la zona.

La situación de preguerra global continuará a lo largo del año, con escaramuzas, golpes de mano y combates tanto en la Luna como Cachemira, aunque no se producirá una escalada militar, a la par que, con la intervención de la Sociedad de Naciones, comienzan a producirse contactos diplomáticos entre los tres bloques a fin de congelar la situación.

2059: A principios de año se acuerda un cese de las hostilidades, con la retirada de las tropas indias de la frontera de Azad. Asimismo, las tropas pakistaníes retroceden, abandonando sus posiciones. El Ejército Popular chino se retira de Siachen. Estados Unidos libera a los presos alemanes capturados en el Mar de la Serenidad y refuerza sus defensas en la Base Tranquility, incorporando modernas baterías de riel.

Dichas actuaciones ponen fin a esta guerra de baja intensidad, que pasará a la historia como The Azad Contention (La Confrontación de Azad).

2060: Entra en servicio el primer destructor orbital japonés, el Sōryū.



Los estadounidenses, tras el éxito operativo del Independence, comienzan a construir un segundo crucero orbital, el USSS Constellation.

2061: Científicos estadounidenses desarrollan una versión avanzada del sistema robótico de combate Atlas, al que denominan Deimos. Estos prototipos de combate comenzarán a sustituir los modelos Atlas progresivamente. El sistema Deimos incorpora los primeros procesadores miniaturizados de inteligencia artificial cuántica.

2062: El Tercer Reich decide acelerar la construcción de la estación orbital Walküre, al tiempo que estudia el desarrollo de una plataforma de combate naval orbital imitando los cruceros orbitales aliados.

2063: En los últimos tiempos la situación en Afganistán ha ido controlándose, a pesar de que siguen operando los muyahidines, que dominan una parte importante de Afganistán oriental, junto a la frontera con Pakistán. Chinos y soviéticos controlan las ciudades y pueblos, así como las principales vías de comunicación. Ocasionalmente, las tropas de ocupación han usado poderosos agentes químicos, con resultados desiguales. Pero durante 2063 se recrudecerán los combates, cuando una facción muyahidín radical islámica, los talibán, decide atentar en Kabul con una furgoneta cargada con una bomba nuclear sucia de cesio-137 y estroncio-90 en las proximidades de la embajada soviética, emplazada en la carretera de Dar-ul-Aman. Aunque los daños no son catastróficos, gran parte de Kabul queda contaminada por radiación, fruto de la nube de dispersión de elementos radiactivos provocada por la enorme deflagración. 125 personas, incluyendo personal militar, morirá por efecto de la onda expansiva y la metralla.

La reacción de la Unión Soviética no se hará esperar, enviando más tropas al país y bombardeando la región de Tora-Bora, bastión talibán, con misiles tácticos de neutrones.

2064: Los soviéticos comienzan a construir su primera plataforma móvil de combate (submarinos orbitales), a la que denominan Bagration (проект 808 Багратио, Proyecto 808 Bagration), en honor al general ruso del siglo XVIII, Piotr Ivanovich Bagration. Se trata de una nave cuyo diseño recuerda a los submarinos Akula (Typhoon y Bóreas), de ahí que sean conocidos coloquialmente como submarinos orbitales. Estas naves están dotadas de torpedos nucleares tácticos y misiles balísticos de fusión pura del tipo Tsiklon-5. La Clase Bagration también dispone de sistemas de defensa cercana, avanzados sistemas de ocultamiento y cañones de riel para ataques con proyectiles kinéticos de alta velocidad.

La Unión Soviética planea construir 4 plataformas orbitales móviles Bagration, con estos nombres:

- Bagration K-700
- Suvorov K-701
- Kuznetsov K-702
- Antonov K-703

La K de la denominación corresponde a la palabra rusa Kocmoc (Cosmos). La clase Bagration pasará a ser conocida popularmente como Akula (tiburón), por su parecido con estos míticos submarinos.

2065: Tropas kongoleñas y alemanas invaden la provincia angoleña de Cabinda, anexionando la misma al Kongo alemán. Las tropas ocupantes son recibidas con júbilo por la población local. La resistencia del ejército angoleño es testimonial, y se retira sin apenas luchar.

No obstante, y con la ayuda de la Unión Soviética, tradicional aliado del gobierno angoleño, se pro-



ducen ataques a todo lo largo de la frontera kongoleña. El pueblo de Dilolo, en Kongo meridional, situado apenas a dos kilómetros de la línea de demarcación fronteriza, es duramente bombardeado por la artillería angoleña.

Los comunistas no tardarán en enviar tropas regulares del Ejército Rojo y el Ejército Popular chino a la zona. Algunas de estas unidades penetran en territorio kongoleño durante violentas escaramuzas fronterizas. Incluso los rebeldes de Katanga retoman las armas, dispuestos a aprovechar la situación para conseguir réditos políticos.

La crisis de Cabinda inaugura un nuevo periodo convulso en África central, que se prolongará por muchos años. Se desarrollará como un conflicto caracterizado por la lucha de pequeños grupos guerrilleros (conocidos como mai-mai) que combatirán a ambos lados de la frontera, protagonizando golpes de mano y atentados.

Los alemanes desplazarán tropas adicionales a la zona.

2066: Dentro del programa Lazarus, los nazis trabajan en la creación de cíborgs avanzados, mitad hombres, mitad máquinas. Durante este año consiguen construir un modelo operativo, empleando un cerebro humano asistido por un computador cuántico miniaturizado. Este primer modelo recibe el nombre de Lazarus I Ausführung Mengele (bautizado así por el infame doctor de las SS, apodado el ángel de la muerte, Todesengel, que comenzara su tenebrosa carrera como médico en los campos de concentración nazis durante la 2ª Guerra Mundial, para luego dirigir la división de genética hereditaria de IG Farben).

El cerebro y rostro del modelo Mengele pertenece a un capitán de las SS muerto en accidente en la base de Vinnitsa. También se ha aprovechado parte de su cuerpo, excepto sus órganos vitales, sustituidos por maquinaria robótica. Mengele será entrenado como un super soldado, con sus capacidades cognitivas y físicas aumentadas. Este avance, conjuntamente con otros tantos de menor entidad, configurarán cambios sociales profundos, siniestros en ocasiones, como es el caso, o esperanzadores, que preludian una nueva era. Es el inicio del transhumanismo.

Esta tecnología, con mayor o menor fortuna, será pronto replicada por las potencias enfrentadas.



Transhumanismo

Generalmente, el Transhumanismo se entiende como un movimiento intelectual y cultural encaminado a mejorar las capacidades humanas, físicas y mentales, gracias a la ciencia y la tecnología. De esta manera, sería factible eliminar, corregir o moderar los condicionantes fisiológicos inherentes a la propia naturaleza humana -finita-, como el envejecimiento, la enfermedad, el sufrimiento, el dolor y, finalmente, la muerte.

Si bien Walküre podría definirse como un juego transhumanista, debido a la especial situación política que permea decisivamente el tono de la ambientación, nuestro transhumanismo se aparta un tanto del canon establecido.

Es cierto que en el universo de Walküre el hombre ha dado un paso enorme, ejecutando una traslación palpable de sus capacidades a un nuevo escalón, gracias a la experimentación genética avanzada y las implicaciones tecnológicas anexas o derivadas. Este avance se ha producido gracias principalmente a los implantes mecánicos y bio-electrónicos, la computación cuántica aplicada a la IA de cíborgs, robots y parahumanos, así como las terapias genéticas en humanos. Según avanza la ciencia, la línea divisoria entre el humano y la máquina se torna más difusa, conformando una nueva realidad, en la cual ambos son uno, un ser diferente, transhumano, cuyos límites están aún por definir. Si bien en el ámbito de la robótica y la inteligencia artificial (IA), aún no se ha alcanzado el desarrollo cognitivo de la mente humana, el constante avance tecnológico posibilitará, antes de lo imaginable, el nacimiento de una nueva entidad sintética, dotada de conciencia, similar a la propia humana, erigiéndose en un nuevo ser categórico, a su manera transhumano, pues su creación tiene su origen en éste, es decir: el hombre es la medida del robot. Y si el hombre es transhumano, el sintético lo será también.

Ahora bien, otra de las características del transhumanismo clásico es el deseo implícito de universalizar, democratizar y liberalizar el acceso de la tecnología a todo hombre, de manera que el ser humano, sin distinciones ni discriminación, pueda aspirar a mejorar su propia condición. Y es aquí donde la ambientación de Walküre, por efecto de la persistencia de ideologías políticas totalitarias, represoras en su esencia, malogra y trastoca el puro concepto del transhumanismo, moldeando el mismo para adaptarlo a la realidad imperante en el mundo retratado en Walküre. Por ejemplo, la propia ideología nazi, salpicada por un componente racial hegemónico, rechaza el uso universal de la tecnología, sólo aplicándola a los más dotados racialmente, garantes de una pureza genética codificada en la raza aria germana. Es más, no sólo se aplicará a aquellos seleccionados por su origen racial, sino también político, pues exclusivamente los sujetos involucrados con el nacionalsocialismo pueden acceder a este tipo de tecnología y terapias genéticas. El estado nazi, y en menor medida sus aliados japoneses, no permiten el uso universal de la tecnología y restringen el mismo en base a condiciones ideológicas y raciales.

Algo parecido ocurre en la Unión Soviética, un estado policial y totalitario, que controla con mano férrea los usos tecnológicos, priorizando su implementación en función de las necesidades del partido comunista y el gobierno de los soviets. Esto se traduce, finalmente, en un control exhaustivo de estas técnicas, sólo aprovechadas por una élite gubernamental, burocrática, partidista y militar.

En las democracias liberales esta situación es bien diferente, pero no todo lo libre que uno pudiera imaginar, ya que los estados fiscalizan sus usos y maneras, acaparando para sí las más avanzadas técnicas, que son derivadas a sus leales y eficientes agentes en la lucha constante contra sus enemigos políticos y militares de los bloques contendientes en la eterna Guerra Fría.

Este mismo concepto de estados centrales poderosos y firmemente establecidos, con amplío apoyo popular, es el que aleja el universo de Walküre del canon del ciberpunk. Pues en éste último los estados han perdido gran parte de su poder, trasladado a las megacorporaciones, que se erigen en verdaderos estados apolíticos, cuyo único propósito es amasar grandes cantidades de dinero y prebendas. Si bien en Walküre existen corporaciones enormes industriales y tecnológicas, permanecen subordinadas al poder omnímodo del estado moderno, rector de las políticas económicas, legislativas y militares que condicionan la propia existencia de las corporaciones. Es decir, el poder de estas empresas lo es en tanto en cuanto sus relaciones y contratos con el estado sean más firmes y vigorosos.

Hay otros muchos conceptos propios del ciberpunk que no se sostienen en Walküre (aunque no es menos cierto que hay evidentes elementos ciberpunk en el juego), como el individualismo inherente al movimiento. En Walküre, sobre todo en los países de corte policial y totalitario, el individualismo se proscribe como algo peligroso, y se fomenta en su lugar el sentimiento de pertenencia al movimiento, al partido, a la sociedad, a una nación cohesionada contra un enemigo exterior.

Ahora bien, usted lector, puede provocar los cambios que se le antojen en Walküre, primando unos u otros elementos según su capricho.

2067: Los alemanes comienzan la construcción de un acorazado orbital, al que nominan Großadmiral Dönitz, en honor a Karl Dönitz, almirante supremo de la Kriegsmarine alemana desde 1943 hasta 1958.

Los italianos colocan en órbita una corbeta de ataque, con el nombre de Auriga.

2068: Dos nuevos destructores orbitales japoneses comienza su vida operativa: el Hiryū, Dragón Volador y el Shōkaku, Grulla Voladora. El Hiryū es asignado a Marte.

Entra en servicio con la Royal Space Navy la fragata orbital de defensa HMS Margaret Thatcher. Este navío espacial es asignado como escolta del USSS Independence, conformando la que será conocida como 1st Space Combined Task Force 150 Resolution (SCTF-150 Resolution).

El HMS Margaret Thatcher está dotado de modernos misiles nucleares de fusión pura, que no precisan de una reacción de fisión para actuar sobre el deuterio y tritio (isótopos pesados del hidrógeno) de su carga explosiva. La efectividad y seguridad de estos artefactos es muy elevada, restringiendo la radiación secundaria residual al mínimo. Su potencia es tremenda, combinada con la emisión masiva de neutrones. Este tipo de misiles de fusión pura se pueden encontrar en los arsenales de las potencias mundiales. Cualquier misil moderno puede ir armado con una ojiva táctica de fusión pura.



Los misiles de fusión pura son un derivado avanzado de las bombas de neutrones, o bombas N. Un artefacto de neutrones es una bomba de fisión-fusión, de bajo rendimiento explosivo pero de gran capacidad de emisión radioactiva ionizante. Es decir, se trata de una bomba capaz de producir hasta 10 veces más radiaciones ionizantes (fundamentalmente rayos X y gamma de alta penetración) que una bomba H. Buena parte de esta radiactividad es de mucha menor duración (menos de 48 horas) de la que sería de esperar en una bomba de fisión nuclear convencional.

Las consecuencias prácticas son que al detonar una bomba N se produce poca destrucción de estructuras y edificios, pero mucha afectación y muerte de los seres vivos (tanto personas como animales), incluso aunque estos se encuentren dentro de vehículos, instalaciones, blindados, mechs, etcétera. Por ello se ha incluido a estas bombas en la categoría de armas tácticas, pues permiten la continuación de operaciones militares en el área por parte de unidades dotadas de protección NBQ (nuclear, bacteriológica y química).

Las diferentes denominaciones para naves espaciales de combate que hemos visto hasta ahora (acorazado, crucero, fragata, destructor, corbeta, etc), se corresponden con su peso (tonelaje en desplazamiento), blindaje y armamento. De esta manera, un acorazado será de mayor tamaño y su blindaje será más pesado y grueso que el propio de un crucero. Y un crucero será más pesado y poderoso que una fragata, y así en orden descendente. No obstante, fragatas y destructores, que son muy similares en sus características, gracias a la capacidad del armamento moderno, suponen una amenaza muy real para buques más grandes, ya que combinan ligereza y aptitud maniobrera con una panoplia de armamento ofensivo fabulosa. Corbetas y plataformas móviles del tipo Bagration, a veces denominadas como submarinos orbitales, son ligeramente menores que los destructores o fragatas, pero igualmente letales. Todos estos navíos espaciales disponen de armamento nuclear, torpedos de fusión pura, cañones de plasma o láser, riel e incluso cañones de antimateria.

2069: La plataforma móvil de combate Bagration K-700, tras superar algunos problemas iniciales, entra en servicio en la Armada Soviética. Poco después, se ordenará su posicionamiento en órbita areoestacionaria marciana. Iniciará su viaje a Marte durante el verano.

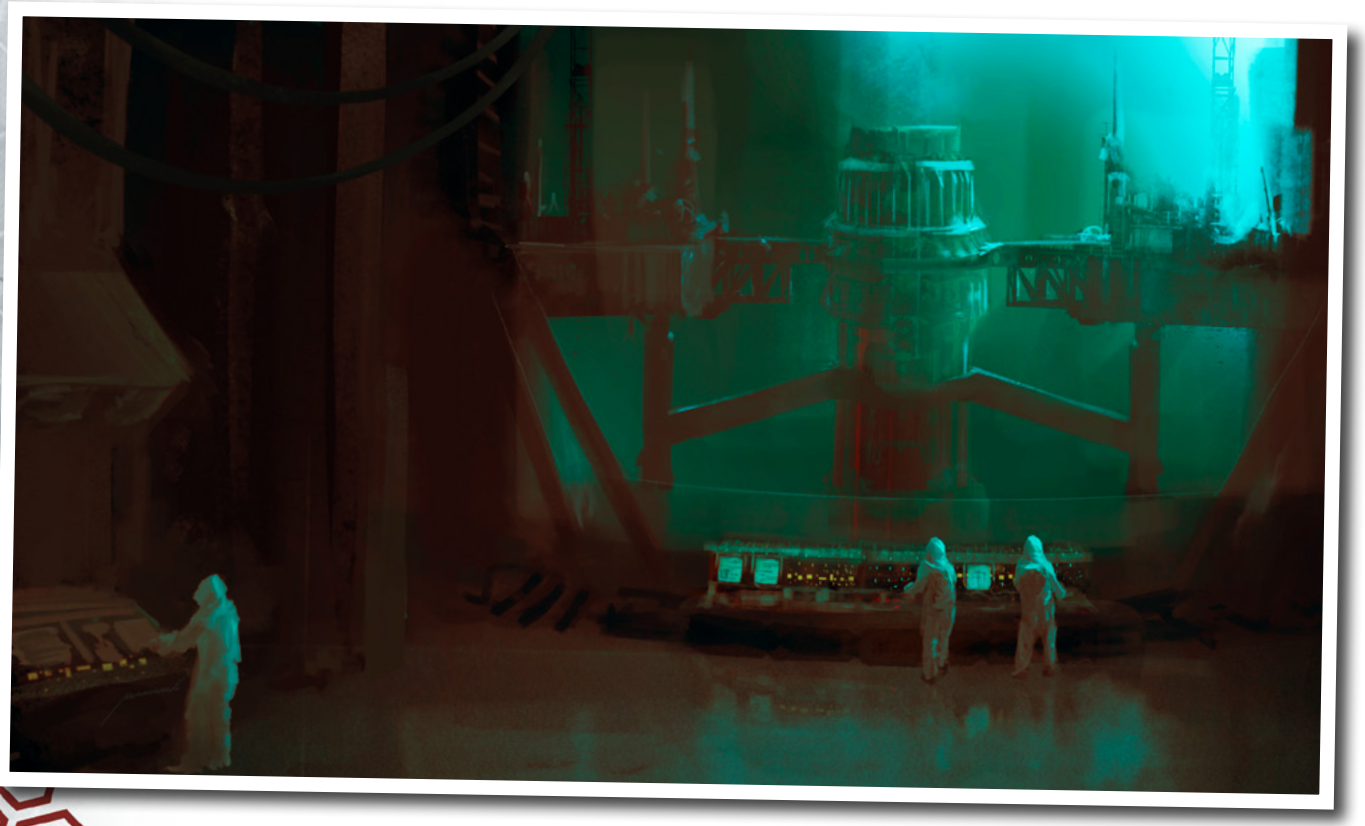
2070: Tanto Aggregat 5 como Horizon comienzan a recibir misiones civiles, que obtienen permiso para establecerse en Marte y trabajar con fines comerciales. La Organización Todt será la primera entidad nazi en operar en la base, dedicándose a tareas de ingeniería y construcción.

Pronto, soviéticos, chinos y japonenses concederán licencias a sus nacionales para establecerse en sus bases marcianas.

La Sociedad de Naciones acuerda celebrar una gran conferencia internacional para establecer las normas comunes que regirán la futura expansión colonial en Marte. Esta cita de importancia histórica se celebra en la ciudad de Montreal el 15 de julio de este año. En la ciudad canadiense se negocia con éxito un preacuerdo que limita la proliferación militar en el planeta rojo, prohibiendo expresamente el despliegue de misiles nucleares sobre el terreno. Paralelamente, se disponen zonas de influencia en torno a las bases ya operativas sobre el planeta (200 kilómetros de radio desde la base, en derredor). Estas zonas están sujetas a revisión cada cinco años, según avancen los trabajos de consolidación de las estructuras civiles en el planeta. También se acuerda la construcción de una oficina provisional de la Sociedad de Naciones en la base estadounidense Horizon, mientras se busca emplazamiento definitivo. Los acuerdos de Montreal definen, aún difusamente, los parámetros fundamentales que regirán la expansión humana en Marte, tomando como ejemplo lo sucedido en la Luna, donde, de facto, se establecen zonas de control por parte de los tres bloques hegemónicos, quedando el resto del territorio bajo tutela de la Sociedad de Naciones, que permite el uso licenciado de su explotación a otros países, corporaciones industriales o particulares.

2071: Los alemanes prueban con éxito varias baterías de antimateria, que serán instaladas en la estación Walküre. Esta tecnología armamentística de última generación puede ser empleada en cargas ojivales de misil, torpedos orbitales y demás. Además, puede combinarse como elemento detonante en las bombas nucleares de fusión pura, maximizando sus prestaciones.

2072: Durante estos años entran en funcionamiento varios reactores de fusión de última generación en las bases marcianas y lunares. También se emplean células energéticas de antimateria para operar en lugares remotos, o pilas nucleares puras. Las necesidades de alimentación en las colonias extraterrestres quedan cubiertas por las modernas técnicas agroalimentarias hidropónicas. El agua es recolectada en los polos marcianos, donde se encuentra en grandes cantidades, y en los cráteres lunares. También es transportada desde la Tierra.





Es posible recolectar agua en Marte gracias a modernos condensadores de humedad (aunque la humedad del planeta rojo es mucho menor que en la Tierra), que recolecta, filtra y mineraliza el agua presente en la ligera atmósfera marciana.

Toda el agua empleada en las colonias es reutilizada y depurada. Incluso la orina humana es reutilizada una vez tratada adecuadamente. Ni una gota se desperdicia. El agua es uno de los elementos más valiosos del Sistema Solar, sino el que más.

2073: Entra en servicio el USSS Constellation, amén de una segunda fragata británica, la HMS Undaunted.

Durante este año los japoneses concluyen su programa de destructores orbitales de combate con la puesta en marcha del Zuikaku. Continuarán produciendo modernos buques espaciales de carga para satisfacer las necesidades de sus crecientes bases en Marte y la Luna, así como para dotar de medios a futuras misiones de exploración a otros posibles destinos dentro del Sistema Solar. Junto a los veteranos cargueros del tipo Haguro-Kounotori-7B, los japoneses diseñan los más modernos y capaces cargueros del tipo Shiretoko.

2074: El navío orbital soviético Suvorov K-701 inicia su periodo de pruebas previo a su definitiva incorporación a la marina espacial de la URSS.

Los soviéticos ponen en uso los avanzados cargueros espaciales del tipo Antonov An-353 Potemkin, considerado el carguero más grande del mundo, con una capacidad de carga inusitada.

El acorazado orbital nazi Großadmiral Dönitz comienza su vida operativa, cerca de la base en construcción Walküre.

2075: Concluyen los trabajos en la estación orbital Walküre, que comienza a funcionar...

Economía y Sociedad

Este apartado está dedicado a describir someramente las condiciones sociales y económicas que imperan en Walküre, si bien no distan mucho de las propias de nuestro mundo contemporáneo. En realidad, poco ha cambiado, y podríamos considerar que el ordenamiento social, las costumbres de los pueblos que conforman las principales naciones del mundo, se mantienen tal cual o son muy parecidas a las actuales con algunas salvedades.

Las diferencias más palpables las podemos encontrar en los regímenes totalitarios, como el Tercer Reich y la Unión Soviética. Aunque se han producido avances y las restricciones propias de estas sociedades se han relajado, sus ciudadanos continúan sufriendo una merma en sus libertades individuales considerable. Sus nacionales pueden viajar al extranjero libremente, pero precisan de permisos especiales para hacerlo, visados que generalmente son expedidos sin demasiados reparos.

El servicio militar es obligatorio igualmente, tanto en los países del Eje como en la Unión Soviética y China, no así en los países aliados, donde después de la Segunda Guerra Mundial, sus ejércitos pasaron a conformarse exclusivamente con voluntarios y profesionales.

Las políticas abiertamente capitalistas (en el caso chino o soviético, conocida como Triple Representatividad), ahormadas a las características de los regímenes de corte autoritario, presentes en el Eje y el bloque comunista, han propiciado el nacimiento de una élite ejecutiva empresarial que ha copado los puestos más altos en el escalafón social, sólo por debajo de los burócratas y altos miembros del partido (la conocida Nomenklatura soviética o los Alte Kämpfer, la vieja guardia nazi, integrada por los más recalcitrantes nacionalsocialistas, pertenecientes a familias de raigambre dentro de la estructura política del régimen, conocidos despectivamente como Faisanes Dorados, o Goldfasanen en alemán). En realidad, aunque la ideología continúa impregnando decisivamente estos regímenes, ha quedado algo diluida en la planificación de la economía de estado, encaminada a maximizar





los beneficios empresariales, para así poder destinar más recursos y riqueza al fortalecimiento de la nación en todos los ámbitos. Hoy día la lucha por la supremacía económica prevalece incluso sobre la militar. Como hemos dicho, esto es llamativo dentro de los estados comunistas, que han tenido que adaptarse para no quedar atrás ante la pujanza financiera de los estados liberales. Ejemplo palmario de ello vendría a ser la política china conocida como "un país dos sistemas", que se refiere a la convivencia bajo una única autoridad política de territorios con sistemas económicos diferentes: comunista y capitalista. Como ya hemos visto, bajo el mandato de Andropov, la Unión Soviética no tardó en imitar este modelo.

Aparte de los apparatchik, es decir, los funcionarios o miembros de las administraciones públicas, especialmente en la Unión Soviética, China, Italia y Japón, los militares conforman otra de las castas dirigentes en estos países. Junto al estamento castrense, podríamos situar a los servicios de inteligencia y fuerzas de seguridad del estado, especialmente numerosas y poderosas en los estados de corte autocrático. Por debajo del aparato del partido, militares y fuerzas de seguridad e inteligencia, encontramos a los empresarios, aquellos más importantes con lazos de unión evidentes con las altas esferas políticas. Y ya por último, emplazaríamos a los medianos y pequeños emprendedores, profesionales libres, obreros y gente común, conformando la base de la pirámide social.

Los ciudadanos de Tercer Reich o la Unión Soviética, viven bajo el constante escrutinio de un estado policial, donde la justicia es un mero instrumento de la voluntad política del partido. Con todo, desde el fin de la Segunda Guerra Mundial, las condiciones generales se han suavizado, permitiendo un perceptible incremento de las libertades individuales. Si bien los ciudadanos disfrutan de una mayor cuota de libertad, el estado prosigue fiscalizando con celo a sus nacionales. Este cambio es más notable en la Unión Soviética y China donde, conforme a las políticas de cambio, se ha incentivado la iniciativa empresarial privada, abriendo sus mercados a la inversión extranjera y liberalizando los precios de la producción agrícola e industrial, así como la propiedad de la tierra, medidas que han coadyuvado decisivamente en el desarrollo espectacular de sus economías.

Estas condiciones contrastan con las vigentes en los estados democráticos liberales, como Estados Unidos, Gran Bretaña, Canadá y otras naciones aliadas, donde la ley constitucional se establece independiente del poder ejecutivo y legislativo. El estado de derecho impera salvaguardando las libertades individuales, la propiedad privada y autonomía empresarial, dentro del libre mercado. Con todo, la vigilancia del estado sobre sus ciudadanos se ha incrementado notablemente, siempre atento a infiltraciones enemigas, espionaje industrial, militar y posibles actos terroristas, sabotajes y desestabilización política y civil. Algunas agencias aliadas, espían en secreto las comunicaciones privadas de sus ciudadanos, estableciendo redes de vigilancia sobre sistemas virtuales (Internet o La Malla) y móviles. Asimismo, las redes de espionaje han crecido sustancialmente, penetrando en todos los países enemigos, neutrales e incluso aliados.

Debido a la situación de Guerra Fría, los estados intervienen en la economía de forma más intensa de lo que las doctrinas clásicas del libre mercado consideran adecuada, en orden a salvaguardar el bien común y la seguridad nacional. La industria militar ha crecido de forma exponencial, así como el gasto, convirtiéndose en la partida presupuestaria de dotación más abultada.

Una de las consecuencias más relevantes de la Guerra Fría ha sido el nacimiento de las megacorporaciones industriales. Debido a las perentorias necesidades de rearme, abastecimiento y continua investigación científica en muchos y diferentes campos, especialmente en el ámbito militar, han surgido grandes holdings empresariales, aglutinando firmas diversas bajo la misma administración ejecutiva. Estas corporaciones asimilan industrias a fin de integrar sus actividades y complementar unas con otras mediante sinergia. Debido a su creciente importancia, las megacorporaciones cuentan con la aquiescencia del estado, contando en sus consejos de administración con importantes dirigentes políticos. Adicionalmente actúan como un poderoso lobby de presión, siempre buscando obtener las mejores condiciones, contratos y prebendas. Poseen gran influencia en los gobiernos y se dice que, en muchas ocasiones, con tal de conseguir sus propósitos, no se detienen ante nada, recurriendo al soborno, la extorsión y otras prácticas incluso más oscuras. Gracias a sus casi ilimitados recursos, disponen de personal especializado siempre dispuesto a ejecutar las más arriesgadas misiones; podría decirse que cuentan con un pequeño ejército privado de mercenarios y especialistas con experiencia en fuerzas especiales y otras organizaciones gubernamentales.

Algunas de las corporaciones más importantes podemos encontrarlas en el Tercer Reich y Japón. La IG Farben alemana quizás sea el holding más poderoso del mundo, siendo una potencia en biotecnología, química y genética de vanguardia. Su valor accionarial y activos supera el producto interior bruto de algunas naciones de la Tierra. Otras corporaciones germanas importantes son Reichswerke Hermann Göring, Antimon y Krab Werke, especialmente en el ámbito militar y aeroespacial. También destacan los zaibatsu nipones Yasuda, Mitsui, Sumitomo, Mitsubishi y el todopoderoso grupo Hotaru.

En la Unión Soviética encontramos el súper conglomerado industrial estatal Syzran CCCP, que dispone de gran cantidad de factorías trabajando en docenas de campos diversos relacionados, especialmente astronáutica, metalurgia, química, energía nuclear, maquinaria pesada y robótica avanzada.

En China señalaremos la corporación estatal Dagang, un monstruo industrial y militar de primer nivel, junto al grupo Taikong, expertos en robótica y tecnología aeroespacial.

En Italia sobresale Caligola Metalmeccanica, más conocida internacionalmente por Calígula S.p.A.

Ya por último citaremos algunos de los más importantes holdings aliados. El más eminente y poderoso de ellos, quizás de todo el mundo, es Starcluster Corporation, en cuya estructura podemos encontrar empresas tan importantes a su vez como Hyperphotonics o Galaxy Electric, descollando especialmente en tecnología aeroespacial y armamentística. Otras megacorporaciones son Dynapulse Systems Corp. (electrónica y robótica), Raychrome Incorporated (química y genética), Boeing Rocketdyne y Gatecore (informática y telecomunicaciones).

Citar también dos consorcios británicos, Trident Avro Aerospace y Vulcan Villiers.

Estos poderosos conglomerados verticales empresariales pagan cantidades ingentes de dinero vía impuestos, y emplean cientos de miles de obreros, aunque muchos de ellos han sido sustituidos por modernos robots automatizados. También disponen de sus propios planes sociales, programas de ayuda y asistencia humanitaria (aunque estas acciones altruistas no dejan de ser una cortina de humo, en la mayor parte de los casos, para ocultar otras actividades poco éticas).

La familia sigue manteniéndose como la unidad de referencia en la sociedad. Si bien la familia nuclear tradicional es la más usual (hombre y mujer unidos en matrimonio o unión de hecho jurídica), el devenir de los años, el relajo en las costumbres tradicionales, los avances en genética y otros factores diversos que atañen a la libertad y sexualidad de las personas, han supuesto cambios relevantes. Hoy por hoy son normales familias monoparentales, o familias homoparentales, con la normalización de las relaciones homosexuales.

Aunque hay notables excepciones, pues en el Tercer Reich están prohibidos las matrimonios entre personas del mismo sexo. De hecho, toda práctica homosexual está proscrita por la ley 175 del código penal nazi. Es más, existe una oficina, la Reichzentrale zur Bekämpfung von Homosexualität (Central del Reich para la Lucha contra la Homosexualidad), encuadrada en el organigrama de la Kripo, encargada de luchar contra estas prácticas. De forma parecida, los homosexuales no son bien vistos en la Unión Soviética, aunque no existe legislación que prohíba la homosexualidad.

Desde finales del siglo XX se evidenció un notable descenso en el índice de natalidad de las sociedades industriales avanzadas (exceptuando China y la India, entre otros países). Esto provocó la adopción de medidas extraordinarias por parte de los gobiernos para paliar este problema a largo plazo, incentivando la natalidad, aunque sin resultados reseñables. Dicha problemática tuvo un impacto menor en el Tercer Reich, gracias a la preocupación enfermiza del régimen por la planificación familiar, que premia los matrimonios tradicionales y la natalidad, con exenciones fiscales importantes, préstamos a coste de interés cero para familias numerosas, reducciones en las facturas de luz y demás.

Gracias a las modernas técnicas genéticas, hoy es posible seleccionar el sexo de los niños y otros rasgos característicos, como color de ojos, pelo y demás. De forma parecida aunque más costosa, es factible depurar posibles defectos genéticos, enfermedades hereditarias y otras patologías de origen genético. Ya por último, aunque son procedimientos avanzados y muy onerosos, pueden aplicarse técnicas que posibiliten un aumento de las capacidades humanas normales (visión aumentada y precisa, sentido del olfato desarrollado,

tacto súper sensible, oído agudo, etc) incluyendo resistencia a determinadas sustancias, enfermedades y demás. Sin mentar la capacidad para interconectar tejidos biológicos y sintéticos, reprogramando genéticamente implantes biónicos y demás biomodificaciones (biomods).

Desde mediados del siglo XX se registró un notable aumento de las poblaciones urbanas, cuando muchos ciudadanos decidieron abandonar el medio rural para instalarse en las ciudades. Este fenómeno fue especialmente notable en China y la Unión Soviética. Sólo en China, más de 220 millones de personas han migrado del campo a la ciudad en los últimos años. Desde 2007 la mayor parte de la población mundial vive en ciudades, algunas de ellas de tamaño y población descomunales. Por este motivo ha sido necesario mejorar la planificación de las mismas, a fin de ordenar y emplear el poco espacio disponible de manera más eficiente. Aunque esto no siempre se consiguió, especialmente en las grandes metrópolis de países en vías de desarrollo o que sufrieron un crecimiento desaforadamente rápido y convulso a finales del Siglo XX y principios del XXI, ciudades como Shanghái (27 millones), Ciudad de México (26 millones), Sao Paulo (25 millones), Bombai (23 millones), Calcuta (22 millones de habitantes), Dacca (20 millones), Karachi y Manila (19 millones) y Yakarta (18 millones). Aunque las megaurbes más importantes de la Tierra son Tokio (40 millones de habitantes), Nueva York (30 millones), Guangzhou en China y Seúl en la Corea japonesa con 29 millones cada una. También destacar Moscú con 20 millones y Londres con 16 millones.

La vida en estas grandes metrópolis no es fácil, existiendo barrios enteros desfavorecidos, donde se hacinan centenares de miles de personas viviendo en condiciones precarias, acuciadas por la necesidad y el crimen rampante. Incluso la policía y las fuerzas del orden no patrullan determinadas zonas muy conflictivas, reducto de grupos disidentes, organizaciones criminales y turbios negocios. Por el contrario, las zonas céntricas, por lo general el corazón financiero y comercial de las mega ciudades, así como las zonas residenciales de lujo y clase media, se mantienen en orden, estrechamente vigiladas.

Los rascacielos, las estructuras que dominan desde finales de siglo pasado las ciudades, son hoy más que nunca edificios altamente tecnificados, inteligentes, podríamos decir, dotados de maquinaria robotizada de mantenimiento, disponiendo de redes avanzadas de comunicaciones, conexiones y comodidades domóticas. Muchas de estas enormes estructuras cuentan con todos los servicios necesarios en su interior, siendo posible vivir de manera autónoma sin necesidad de abandonar el edificio, incluyendo nodos de transporte urbano terrestre o aéreo, servicios sanitarios y de limpieza, incluso su propia policía.



Hoy, como ayer, las personas dedican una parte importante de su tiempo a ganarse la vida con un trabajo remunerado. A pesar de la incipiente expansión de la robótica aplicada, el sector industrial sigue demandando cantidades ingentes de obreros cualificados. Después del sector industrial, el sector primario es también vital, empleando centenares de miles de personas en la transformación de los productos naturales, usando modernas técnicas, maquinaria y tecnología genética, que permiten maximizar la producción intensiva de productos agrícolas y ganaderos. También se ha avanzado mucho en la acuicultura, siendo hoy uno de los sectores más tecnificados y punteros.

En un mundo conectado a las redes de información, con cantidades inconmensurables de datos viajando a velocidades de descarga y subida en constante crecimiento, muchos empleados pueden trabajar desde casa, con sus equipos autónomos. Podría decirse que el negocio de la información: su uso, aplicación, almacenamiento y proceso, se ha erigido en un elemento de capital importancia para las empresas, en especial para sus departamentos de marketing. De igual manera, los modernos estados precisan de ingentes cantidades de equipos informáticos dedicados a procesar la información fiscal y gestionar las administraciones públicas de manera eficiente. La burocracia estatal ha crecido exponencialmente, así como el funcionariado especializado, en particular el dedicado al mantenimiento del orden público.

Cada vez es más importante el ocio y entretenimiento en las sociedades avanzadas, algo que no pasa inadvertido para los gobiernos, preocupados en fomentar y propiciar actividades lúdicas, como una forma eficiente de mantener el descontento a raya. Por ello, incluso en los estados de corte autoritario, ha crecido mucho la industria del entretenimiento, de todo tipo, actividad que genera una ingente cantidad de empleo, fundamentalmente juvenil. Los avanzados programas y juegos en entornos complejos de realidad virtual (especialmente de carácter pornográfico), redes sociales, deportes, drogas sintéticas de diseño, implantes y demás, conforman la principal fuente de ocio entre los jóvenes y no tan jóvenes.

En un mundo sumido en una Guerra Fría que se antoja eterna, los ejércitos de los países líderes han crecido desorbitadamente. Hoy día es una salida profesional muy demandada, especialmente por aquellas personas más desfavorecidas, que ven en las fuerzas armadas una salida a la pobreza. Dentro del ejército se puede recibir formación educativa e incluso universitaria, con oportunidades para los más dotados de promocionarse y avanzar en el escalafón.



Como resulta evidente, en una sociedad cada vez más tecnificada, la preparación de las personas es muy importante. Hoy, más que otra cosa, lo que diferencia al individuo de sus semejantes es su grado de preparación técnica, hecho que provoca las mayores desigualdades, por encima de otros factores, incluyendo raza o religión. El acceso a la universidad es costoso, y no todos pueden permitírselo, a pesar de los programas sociales. Es más, las universidades se han especializado en determinados campos, aumentando los años necesarios para licenciarse con éxito, así como los costos derivados. La educación primaria es obligatoria en la mayoría de los países, y es requerida para ejercer el más mínimo cometido remunerado. Todo aquel que no puede acceder a la educación superior, puede recibir un grado profesional técnico, en lo que se denomina educación intermedia.

Determinadas instituciones educativas privadas de prestigio pertenecen a grandes corporaciones empresariales, que se surte de sus mejores y más aplicados licenciados para emplearlos en sus estructuras corporativas. Los planes de estudio de estas instituciones se ahorman para adecuarse a las necesidades de las corporaciones propietarias.

De igual manera, especialmente en el Tercer Reich, existen universidades estatales controladas por el partido nazi con titulaciones específicas y exclusivas, destinadas a formar a los futuros cuadros de mando de las principales organizaciones del estado nacionalsocialista. Algo parecido ocurre en la Unión Soviética, aunque en la URSS todas las instituciones educativas son estatales.

Tecnología

El lector habrá notado que, en la cronología planteada en el capítulo inicial del manual, se exponen gran parte de los descubrimientos científicos que moldean y caracterizan la ucronía que en realidad es Walküre, amén de otros sucesos de índole político, económico y militar. A continuación procederemos a contextualizar dichos avances y logros científicos y tecnológicos, para dilucidar cómo afectan a los hombres y mujeres de nuestro mundo, a la sociedad en general.

Energía

Desde 2020 el estándar energético pasó de la energía nuclear de fisión a la fusión, con las consiguientes ventajas derivadas. Siguen empleándose combustibles fósiles, aunque en una proporción limitada, debido al temprano avance en la tecnología de los vehículos eléctricos e híbridos al poco de concluir la Segunda Guerra Mundial, generalizando el uso de esta tecnología en el ámbito civil, lo que redujo significativamente la dependencia de los combustibles refinados del petróleo. Paralelamente, las energías renovables han experimentado un fuerte crecimiento, especialmente la energía solar.

En el campo aeroespacial destacan los vanguardistas motores de antimateria, los reactores de fusión y la impulsión iónica. Estos tres, o una combinación de ellos, son hoy el estándar de los sistemas de propulsión para grandes cosmonaves, ya sean civiles o militares. Para naves tácticas, como cazas, bombarderos o transbordadores, se emplean motores químicos de hidrógeno metálico.

Los grandes navíos de las principales armadas en la Tierra utilizan modernos reactores de fusión. Tecnología que es igualmente empleada, junto a la energía solar, como provisión energética a las grandes bases coloniales, civiles y militares, en la Luna, Marte y la Tierra.

Es importante reseñar el tremendo avance en la tecnología de células energéticas portátiles, de diverso tamaño y potencia, que alimentan todos lo artefactos personales imaginables: baterías de fundido-aire, baterías de supercondensadores de grafeno y otros materiales (como el siliceno) para pequeños aparatos, así como baterías nucleares y de antimateria para vehículos, equipos de generación portátil de energía y otros usos.

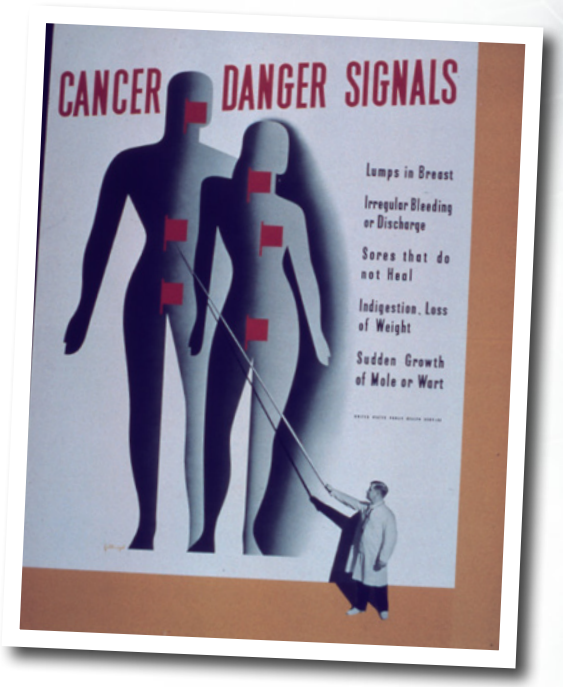
Genética y medicina

Uno de los campos de investigación más importantes es, sin duda, la genética. Ya no por las posibilidades inherentes en este campo y sus usos agroalimentarios (cultivos genéticos avanzados, animales mejorados genéticamente, etc), sino por sus aplicaciones médicas en humanos, con toda la carga moral e implicaciones éticas que se derivan de un uso inadecuado de la tecnología. Es evidente que la ideología nazi, impregnada de la teoría racial de la superioridad aria, significó que la genética aplicada sufriera un desarrollo mayor y más complejo en el Tercer Reich, y por ende, en los países aliados del Eje. No obstante, a mediados del siglo XXI el estudio y su aplicación médica industrial se generalizó en todo el mundo, convirtiéndose en un coadyuvante clave para el advenimiento del transhumanismo, es decir, de la traslación a una etapa superior del ser humano, libre de las limitaciones programadas en su carga genética primigenia.

A mediados de siglo ya era posible seleccionar a la carta las características fisonómicas del individuo, detectar y eliminar alteraciones o enfermedades genéticas. También resultaba factible aumentar las capacidades fisiológicas del sujeto tratado, como su potencia física, auditiva, ocular, olfativa, táctil, muscular, etc. Si bien estas terapias resultan costosas, a partir de 2060 el acceso a esta tecnología se democratiza, aunque también se regula administrativamente.

El impulso a la medicina también es espectacular, gracias en parte a los avances genéticos y la nanotecnología. Desde principios de siglo las técnicas quirúrgicas evolucionaron enormemente. Comenzaron a implementarse nuevas terapias que erradicaron enfermedades, así como el cultivo in vitro de tejidos y órganos, incluyendo tejido nervioso medular (2019), un avance clave que permitió tratar con éxito y regenerar lesiones medulares y cerebrales. A partir de la década de los treinta, comenzó a experimentarse con órganos sintéticos y componentes biocibernéticos compatibles con la naturaleza humana, llamados a incrementar las capacidades innatas personales.

Todos estos avances tuvieron un efecto inmediato sobre la población mundial, permitiendo acrecentar la esperanza de vida de las personas desde los ochenta años de media en 2010, hasta los 110 en 2075. Esta eventualidad, como es lógico, provocó un envejecimiento de la población global.



Si bien la mayoría de las enfermedades han sido erradicadas, incluyendo el cáncer, que puede tratarse con éxito en la mayor parte de los casos, otras enfermedades y afecciones han aparecido, fruto del avance tecnológico y las novedosas aplicaciones del mismo. La capacidad de la medicina moderna para curar es incuestionable, como lo es

su potencial destructivo si se emplea con fines militares. Los nuevos virus sintetizados son tremendamente letales, y no son pocos los que sospechan que nuevas enfermedades como la mondfieber (fiebre lunar), cuyo primer brote se registró en 2051, tienen un origen militar. Huelga decir que, por efecto de la exploración espacial y la exposición del ser humano a ambientes extraterrestres, como Marte o la Luna, otras afecciones médicas desconocidas y enfermedades han surgido.

Desde 2021 las técnicas de clonación supusieron un cambio fundamental en la teoría médica y genética, con implicaciones éticas derivadas harto considerables. Gracias a estas técnicas fue posible recrear tejido, órganos e incluso extremidades totalmente compatibles con el paciente, evitando así rechazos inmunológicos. El nacimiento del primer ser humano clonado, la niña Shōwa, supuso una llamada de atención al mundo, debido a las implicaciones morales, más aún cuando este hecho se produjo en el ámbito de una investigación cooperativa de científicos del Tercer Reich y Japón, aliados consuetudinarios. Muchos países han legislado para controlar estas prácticas, mientras naciones como el Tercer Reich llevan a cabo extensos y tenebrosos proyectos a fin de sacar el mayor rédito a esta tecnología (proyectos como Lazarus).



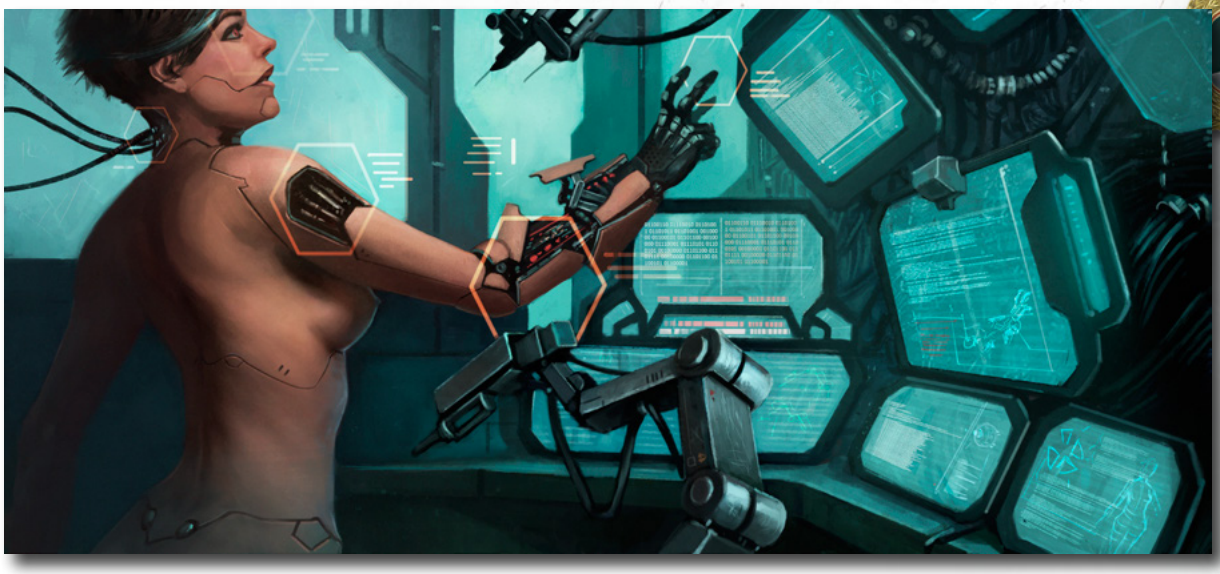
Las técnicas genéticas y de clonación, combinadas, supusieron el advenimiento de los biobots o cíborgs, seres parahumanos, donde la biología y la ingeniería mecánica se combinan para crear una nueva raza de seres autónomos, cuyo primer representante es el infame modelo Mengele alemán. En 2075, y en adelante, estos biobots comenzarán a representar un papel más importante en el mundo y las colonias del Sistema Solar. De igual manera, gracias a la clonación, es posible fabricar bioandroides, denominados bioroids (popularmente conocidos como sintéticos), es decir, seres humanos sintéticos desarrollados con técnicas biogenéticas y biogénesis. Es incluso posible diseñar parahumanos, o quimeras, introduciendo mejoras genéticas en los embriones sintéticos provenientes de otras especies.

En definitiva, en Walküre, podemos encontrar:

- Humanos normales.
- Humanos con implantes y mejoras mecánicas.
- Humanos con mejoras genéticas.
- Humanos con mejoras genéticas e implantes mecánicos.
- Clones humanos.
- Clones humanos mejorados, bien con implantes o mejoras genéticas, bien con una combinación de ambos.
- Biobots o cíborgs, seres parahumanos con mejoras genéticas e implantes mecánicos, dotados de inteligencia artificial.
- Bioroids o sintéticos, seres parahumanos dotados de inteligencia artificial, que pueden implementar mejoras e implantes mecánicos.
- Quimera, seres parahumanos sintéticos que combinan características genéticas y capacidades propias de otras especies animales diferentes a la raza humana.

Comunicaciones y computación

El mundo de Walküre, tal como el nuestro, pero de forma más avanzada y compleja, está conectado mediante millones de redes que a su vez se intercalan, combinan e interponen con una red mayor y más amplia, que denominaremos Web o Malla. Por este intrincando tejido de conexiones y servidores entreverados circula una ingente cantidad de información, de todo tipo, encriptada y pública. Hoy día todo aparato electrónico está conectado a la Malla y es accesible. El ser humano vive en constante interconexión con el mundo virtual, que crece y se fortalece cada día.



Con el tiempo, la tecnología para acceder y ampliar el espacio virtual ha crecido de manera exponencial, creando un espacio paralelo o, mejor dicho, cientos de mundos alternativos, donde se desarrollan todo tipo de actividades, muchas de ellas al margen de la ley. Podría decirse que esta urdimbre virtual es hoy, amén de un gigantesco laboratorio lúdico y de intercambio de información, un campo de batalla donde se dirimen algunos de los más oscuros combates entre las potencias enfrentadas, toda vez que un ataque cibernético puede ser tan destructivo como un millar de bombas nucleares.

Las ciudades modernas están trufadas de cientos, si no miles, de redes ópticas de espacio libre (FSO o Free Space Optical), conectadas entre sí, aunque hay muchas independientes o clandestinas que operan dentro de un círculo cerrado de individuos, generalmente para intercambiar información reservada o delicada. Estas redes no conectadas con la Malla son conocidas como Bandits (redes bandido), y son rastreadas por las autoridades.

Las redes ópticas locales pueden intercambiar información y acceder a la Malla por puertas de acceso públicas o puertas secretas, llamadas catflaps (gateras) por los hackers. Es posible conectar con redes ópticas en la Luna y Marte, y a su vez acceder a la Malla desde estas localizaciones.

Hoy en día, el estándar de computador implementa procesadores fotónicos, aunque muchos aparatos siguen funcionando con procesadores y chips tradicionales empleando materiales de nueva generación.

Los ordenadores más avanzados del mundo son los computadores cuánticos, usados principalmente en sintéticos bioroids (en ocasiones complementado al cerebro humano, caso del modelo Mengele) para proveerlos de inteligencia artificial, y en los equipos de astronavegación de navíos espaciales civiles y militares, así como en sistemas de comunicaciones por entrelazamiento cuántico.

La tecnología computacional es omnipresente en el mundo de Walküre, desde los bioimplantes de comunicaciones, pasando por el software avanzado que permite operar a cíborgs, robots y bioroids. Hoy es posible colocar un pequeño dispositivo en nuestro cerebro que nos permite comunicarnos con la Red, o instalar un sistema de almacenamiento de datos sintético e incluso un sistema de control robótico a distancia, las capacidades y posibilidades son enormes, aunque el costo de algunos de estos procedimientos evita que se generalice su uso.

La mayor parte de la información sensible se almacena en bases de datos de cristales holográficos, con cientos de terabytes de capacidad. Hay enormes equipos militares nacionales de almacenamiento y procesamiento de información cuya capacidad se calcula en petabytes o incluso exabytes. Estas bases de datos son denominadas fortalezas de cristal (por el cristal holográfico), e incluyen los archivos de las más grandes megacorporaciones. Las fortalezas de cristal están protegidas por modernos sistemas de defensa, denominados shroud (mortajas).

Tecnología militar

Sin duda, es uno de los campos de la ciencia que ha avanzado de forma más constante y dinámica. Es más, muchos de los descubrimientos efectuados provienen de necesidades planteadas en el campo militar. Por encima de todo, las armas nucleares suponen hoy los más formidables artefactos de



destrucción masiva presentes en los arsenales de las mayores potencias de la Tierra, destacando los modernos misiles de fusión pura.

Otras armas importantes, especialmente para su uso en grandes astronaves, son los cañones electromagnéticos de riel, los torpedos de plasma, misiles kinéticos de cargas diversas, los cañones láser de alta potencia y los escudos defensivos magnéticos.

También es preciso hacer notar la existencia de grandes arsenales de armas bacteriológicas y químicas, de capacidades devastadoras.

En el campo de las armas portátiles, la munición cinética de proyectil continúa dominando el campo de batalla, aunque se han producido importantes mejoras, especialmente en la fabricación de munición y el mecanismo de las armas. Hoy la mayoría de la munición es accionada eléctricamente, careciendo de casquillo, algo fundamental para reducir el peso total del arma, ya que no se precisa aguja ni mecanismo percutor. Hay diferentes tipos de munición: munición subsónica, munición telescópica, munición sin casquillo o con casquillo de polímero, etc.

A partir de 2030 comenzaron a popularizarse las armas láser y rifles Gauss, y más tarde, sobre la década de los 40, aparecieron los primeros rifles de plasma y pulsos tipo blaster.

El campo de batalla está dominado por los robots de combate autónomos y teledirigidos, drones aéreos, espaciales, marinos o terrestres. Es reseñable el empleo de modernos robots mecanizados, denominados coloquialmente como mechas o mechs. También importante es el uso de modernos sistemas de defensa magnetorreológicos, particularmente en prendas de combate usadas por los soldados de línea. También existen tejidos inteligentes que adquieren la tonalidad del entorno para mimetizarse con el mismo.

Cultura, entretenimiento y moda

El mundo virtual interactivo ocupa gran parte del ocio de las personas, especialmente videojuegos masivos y demás, cada vez más complejos y realistas. Aunque otros entretenimientos tradicionales subsisten, como el teatro e incluso el cine en hiper-3D. La televisión continúa siendo uno de los puntales básicos de la cultura popular, pudiendo ahormar sus contenidos a gusto del consumidor, gracias a la televisión a la carta interactiva. Las redes sociales son también elemento relevante, aunque a mediados de siglo se produjo una reacción colectiva ante el aislamiento producido por las nuevas tecnologías, propiciando un resurgimiento de las actividades lúdicas tradicionales en detrimento de las relaciones virtuales. La gente comenzó a salir a la calle de nuevo, para trabar amistad y relacionarse

directamente con otros seres humanos, priorizando el contacto personal sobre el virtual, tildando a este último de impostado y artificial.

Con todo, el ciudadano del siglo XXI vive, como hemos visto, conectado a la Malla, y porta consigo gran cantidad de elementos electrónicos que han visto, en los últimos años, aumentar sus capacidades y disminuir su tamaño. Gafas de realidad aumentada, smartphones, pantallas plegables, ordenadores flexibles, tabletas y todo tipo de dispositivos electrónicos facilitan la vida de las personas, sin mentar implantes y otras mejoras biomecánicas. Todo hoy dispone de un chip u ordenador, desde la ropa, hasta los electrodomésticos y utensilios caseros.

Las casas modernas son prodigios de la domótica, donde cada elemento está controlado por computadores, a fin de hacernos más fácil el día a día. Aparatos robóticos mantienen limpio nuestro hogar, cocinan nuestra comida... e incluso los inodoros analizan la orina y heces en busca del menor atisbo de enfermedad.

El sexo continúa siendo el motor de la vida, al menos la parte más placentera de ella, sin más cambios que una visión harto más liberal, toda vez que las enfermedades venéreas no son ya un problema relevante (el VIH fue erradicado a finales de la primera década del siglo XXI) y las connotaciones y trabas religiosas se atenuaban, debido al progresivo desvanecimiento de los sentimientos religiosos en todo el mundo, según la Humanidad avanzaba en tecnología y potencialidad.

Otro de los elementos que ha ayudado al ciudadano corriente en su vida ha sido, sin duda, la robótica, que ha permitido todo tipo de asistencia autónoma, desde robots domóticos, bots asistentes y demás. Aunque, por otra parte, el aumento de la producción robótica en la industria, tuvo impacto en la tasa de desempleo, que gracias a los programas sociales y legislación, se atenuó con los años, aunque sigue produciendo problemas sociales y alteraciones considerables. Lo robots no son bien vistos por la gente.

En el campo de la moda, pocos cambios dignos de mención, más allá de que la gente hoy prioriza la comodidad sobre todo lo demás. Caso aparte es el Tercer Reich y la Unión Soviética, donde impera un estilo marcial en la indumentaria, predominando los uniformes, de diferentes organizaciones, militares y civiles.

CLIMA

Durante siglos, el mundo ha vivido en una edad templada que ha mantenido las temperaturas dentro de una horquilla más o menos estable. Sin embargo, el desaforado desarrollo industrial, el constante aumento de la población y la depredación de los recursos naturales, han provocado cambios en el clima. La tala indiscriminada de bosques, la perforación de los acuíferos naturales, la extracción de hidrocarburos con los que alimentar las



grandes reservas petrolíferas, la emisión de gases contaminantes a la atmósfera y las pruebas nucleares, han dañado el frágil equilibrio del planeta.

Todos los informes de la comunidad científica apuntaban a un inminente cambio climático de consecuencias irreversibles si se persistía en el proceso de degradación ambiental. Pero ninguna potencia estaba dispuesta a dejar de acaparar recursos mientras el enemigo seguía, a su vez, aprovisionando sus propias reservas. Llegar a un acuerdo global era complicado por las especiales relaciones políticas y diplomáticas presentes entre los bloques contendientes.

Pronto el temido efecto invernadero, debido a las constantes emisiones de gases contaminantes a la atmósfera, se convirtió en una realidad. Las temperaturas comenzaron a subir gradualmente; no demasiado al principio, y a un ritmo que los gobiernos calificaron de proceso natural. Sin embargo, el mundo se dirigía hacia un cambio climático inevitable del que ya advirtieran los científicos, pero nadie estaba dispuesto a modificar su política especulativa.

Este proceso de calentamiento global ocasionó un retroceso de los glaciares, que se dejaron sentir sobre todo en los polos, así como un incremento significativo de las temperaturas. A su vez, estos cambios ocasionaron una serie de terremotos por la aparición de nuevas fallas en localizaciones donde antes nunca se habían registrado tales fenómenos. Durante años se sucedieron grandes periodos de intensa sequía –lo que provocaba terribles hambrunas–, que terminaban con drásticas etapas tormentosas que barrían todo a su paso. El proceso de cambio climático ya era un hecho y la población comenzó a exigir explicaciones.

Sin embargo, no fue hasta la aparición del informe Stern, donde no sólo se advertía del cambio climático, sino también de las consecuencias económicas que acarrearía este proceso, cuando las grandes potencias comenzaron a tomar en consideración la grave amenaza que suponía el calentamiento global. En dicho informe, se detallaba pormenorizadamente cómo afectaría el cambio climático a las distintas naciones y el coste económico derivado. El contundente informe provocó una auténtica revolución en las altas instituciones políticas, que dieron credibilidad –al menos en cuestiones económicas- a las valoraciones del científico.

Por primera vez las grandes potencias se enfrentaban a un enemigo común al que habrían de hacer frente de manera global.

Los acuerdos

Los siguientes años se celebraron reuniones al más alto nivel, destacando la Cumbre de Kioto de 2007, donde enemigos abiertamente irreconciliables se sentaron juntos para buscar un consenso, incluso se celebraron reuniones secretas, alcanzándose acuerdos de mínimos que, empero, resultaron beneficiosos para todos.

En el año 2020 se acordó una reducción drástica de las emisiones de CO_2 a la atmósfera, con programas de reciclado de fábricas y empresas contaminantes y un empuje importante al sector de los biocarburantes y vehículos eléctricos, especialmente en países emergentes, pues esta tecnología ya era aplicada en gran medida por las principales potencias desde mediados del siglo XX.

Sin embargo, estas decisiones no podían paliar un proceso cíclico natural que había resultado acelerado por la inacción de las potencias en materia ecológica durante el siglo XX.

A mediados del siglo XXI comenzó a registrarse un descenso en las temperaturas globales. El clima marchó progresivamente hacia un enfriamiento generalizado, aconteciendo en el año 2059 el primer verano frío de la historia, afectando de manera global a todo el planeta.

Fue el primer aviso de que una nueva era estaba a punto de irrumpir en la Tierra.

La nueva glaciación

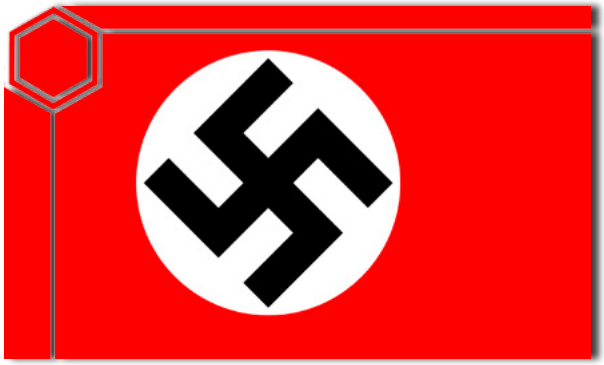
En la actualidad el mundo avanza hacia una nueva edad glaciar, un proceso incuestionable al que nadie sabe cómo poner freno. Las grandes potencias se culpan entre ellas de no haber contribuido lo suficiente para paliar sus efectos, aunque lo cierto es que se trata de un proceso natural irreversible.

Cada pocos años, las temperaturas bajan gradualmente en un lento declive que afecta a todo el globo. Los casquetes polares han recuperado en muy poco tiempo su extensión original y se expanden muy lentamente. Este proceso afecta principalmente a las naciones periféricas.

Aunque todos confían en que se trate de una fase planetaria –como sucedió con el calentamiento global–, lo cierto es que la mayoría de las naciones se preparan para una larga etapa glacial de consecuencias imprevisibles.

Naciones importantes en Walküre

Alemania (Tercer Reich)



Habitantes: 300 millones de personas
Gobierno: Régimen totalitario de partido único, nacionalsocialista

Después de la firma del Armisticio, el régimen nazi estrechó su control sobre todos los ámbitos de la sociedad alemana y de los países ocupados, preocupado por consolidar su poder e iniciar la recuperación económica. Una de las prioridades fundamentales consistió en eliminar toda evidencia de sus programas de eugenesia y red de campos de exterminio y concentración. El SD de Heydrich se encargó de este cometido con brutal diligencia, eliminando incluso físicamente a algunos de los implicados. Las instalaciones se desmantelaron concienzudamente, cambiando la fisonomía del terreno, llegándose incluso a alterar el curso de los ríos para inundar los campos y ocultar así las pruebas arqueológicas de sus horribles actos. Muchos de estos parajes son hoy zonas restringidas vigiladas por las SS, a las que es imposible acceder. Con el paso del tiempo, este meticulosamente bien urdido plan dio sus frutos, y aunque durante la Segunda Guerra Mundial muchos sospechaban lo que ocurría en realidad, poco a poco el recuerdo se fue diluyendo en la bruma de los años, y hoy los alemanes ignoran estos hechos casi por completo, aunque muchos investigadores extranjeros y supervivientes de los campos atestiguaran en su día, y aún hoy, cosas muy diferentes.

Tras la contienda se inició un extenso programa económico y tecnológico encaminado a conseguir la supremacía científica y armamentística. La política del Tercer Reich gravitó desde el totalitarismo intervencionista del periodo de guerra hasta un estilo más abierto y menos intervenido, favoreciendo una élite industrial y financiera que, con gran autonomía y prácticas capitalistas, facilitó la creación de un tejido industrial, comercial, militar y tecnológico sin parangón en el mundo.

El país cuenta con una formidable red de carreteras y autopistas (Reichsautobahnen), que empezaran a construirse siguiendo el ambicioso plan nazi ideado por el mismo Hitler y dirigido por Fritz Todt. Con el paso de los años, estas autopistas se extendieron por los países ocupados, al igual que el Breitspurbahn, un tren de ancho de vía especial (3 metros) que une las principales capitales europeas dominadas por los nazis. Este tren es capaz de transportar grandes cantidades de material y hombres de un extremo a otro del Gran Reich.

Las relaciones internacionales son muy tensas con la Unión Soviética, enemigo consuetudinario del Tercer Reich, que se erige como principal amenaza. Desde el fin de la guerra se han producido numerosos conflictos entre ambos países, la mayoría derivados de la anexión de buena parte de Ucrania y Bielorrusia por los alemanes durante la guerra. La Zona Desmilitarizada es un foco constante de tensión, y no son extraños los intercambios ocasionales de fuego de artillería entre las guarniciones de cada bando.

También es notable el número de grupos terroristas e insurgentes que operan dentro del Tercer Reich, principalmente en países anexionados, como Yugoslavia y Francia. Aunque estos estados han recibido numerosas transferencias de soberanía y autogobierno (la más importante de las cuales ha sido la creación de la Unión Europea en 1999), los alemanes mantienen en ellos guarniciones militares y unidades operativas del SD y la Gestapo. Ucrania y Bielorrusia son regiones autónomas, y la presencia militar alemana, muy nutrida, se concentra principalmente en la frontera con la Zona Desmilitarizada.

A finales del siglo XX y principios del XXI, Alemania sufrió una revolución tecnológica sin precedente, embarcada en un ambicioso programa espacial que le llevaría a completar una estación orbital y una base lunar estable. Más tarde se completaría el ascensor espacial de Borneo, lo que permitiría a alemanes y japoneses poner en órbita a bajo coste gran cantidad de material, ayudando a completar y expandir sus bases lunares y orbitales y comenzar así la construcción de vehículos de exploración espacial, colonias en Marte y la gran estación autónoma orbital Walküre.

La ciudad de Berlín, oficialmente denominada en la actualidad como Welthauptstadt Germania (Capital Mundial Germania), pasa por ser una de las urbes más populosas e importantes del mundo. Tras la guerra se acometieron importantes reformas en su distribución urbana, que se llevaron a cabo por empeño del propio Hitler y con la planificación de Albert Speer. La parte clave de este ambicioso plan fue la creación de una gran avenida bulevar de 5 kilómetros de longitud, denominada Prachtallee (Avenida del Esplendor), que recorre el eje norte-sur de la ciudad, hasta cruzarse con el eje este-oeste cerca de la Puerta de Branderburgo. Esta avenida, destinada a grandes desfiles y concentraciones del partido, está cerrada al tráfico, que es conducido a una enorme autopista subterránea que discurre paralela a la Prachtallee. Al inicio y final de esta avenida se erigen sendas enormes estaciones de transporte urbano y ferrocarril: Nordbahnhof en Wedding, al norte, y Südbahnhof en Tempelhof-Schöneberg, al sur. Al norte la avenida desemboca en una gigantesca plaza, la Großer Platz, con más de 350,000 metros cuadrados, en torno a la cual se levantan los edificios más importantes de la capital, como el Palacio del Führer, el antiguo Reichstag, la nueva Cancillería del Reich (no confundir con la Cancillería de la Voßstraße, empleada por Hitler durante la Segunda Guerra Mundial) y el Alto Mando de la Wehrmacht. En la parte norte de la plaza encontramos el edificio emblemático del Tercer Reich, el Volks Halle (el Salón del Pueblo), cuya cúpula se asienta sobre un podio de 315 x 315 metros, alzándose en el aire 74 metros, para un total de 350 metros de altura del edificio, capaz de albergar en su interior 150,000 personas (para que se hagan una idea del tamaño colosal del Volks Halle, podríamos colocar la torre Eiffel en su interior completamente). Coronando la cúpula hay una enorme águila nazi que sujeta el mundo en sus garras en lugar de la típica cruz gamada.

En la parte sur de la avenida se emplaza un arco del triunfo (cuatro veces más grande que el Arco del Triunfo parisino), conmemorando la victorias en la Segunda Guerra Mundial. En las paredes interiores del arco se inscribieron los nombres de todos los caídos alemanes durante la Primera Guerra Mundial y la Segunda Guerra Mundial. El tramo de avenida desde el arco del triunfo hasta la Südbahnhof está flanqueado por piezas de artillería, tanques y reliquias de la Segunda Guerra Mundial capturadas al enemigo.



Hoy Berlín es una ciudad más abierta que antaño, aunque sigue permeada por la ideología nacionalsocialista, toda vez que los principales centros de poder político, policial y militar se encuentran radicados en el centro de la ciudad. Con todo, Berlín bulle de vida, y en sus calles se agitan millones de personas venidas de todo el mundo. Diplomáticos, militares, políticos, espías, activistas, terroristas, científicos, artistas, contrabandistas, empresarios, industriales, conspiradores, arribistas, quintacolumnistas, delatores, traidores, asesinos, criminales y demás se entremezclan en esta mega urbe colosal y magnífica, entreverada de intenciones contrapuestas y agendas ocultas. Berlín es una ciudad universal, donde se toman decisiones que no sólo afectan a la vida en la Tierra, sino a todo el Sistema Solar explorado. También es un centro de poder financiero y económico, donde radican las sedes sociales de algunas de las más influyentes empresas y corporaciones industriales. Pero por encima de todo, Welthauptstadt Germania es una metrópoli ahíta de secretos, peligros y agentes operando en la clandestinidad. Numerosas organizaciones disponen de operativos actuando constantemente en la capital del Tercer Reich, desde la CIA hasta el KGB, pasando por el MI6 británico, conformando una red oculta paralela que maniobra en las sombras arrostrando la siempre temible amenaza de la Gestapo y el SD, que porfían en desarticular toda trama clandestina.

Son famosos los cabarets de Charlottenburg, oscuros y de atmósfera cargada, donde pululan prostitutas de lujo, criminales del hampa con sus impecables trajes italianos y espías internacionales. Nightclubs como el Kit-Kat Club, el Barberina o Katakombe son lugares imprescindibles en la noche berlinesa.

Los barrios orientales, más deprimidos y oscuros, donde habita el lumpemproletariado, como Rahnsdorf, Müggelheim o Schmöckwitz albergan garitos secretos, almacenes y pisos francos, donde se mueve material de contrabando, implantes y mejoras genéticas, laboratorios y clínicas sin registrar donde uno puede hacerse implantar cualquier cachivache biomod que se le antoje.

Con todo, Berlín es tan enorme y rica, tan variada y vibrante, que sería imposible reflejar todas sus posibilidades aquí. Dejamos a su libre albedrío explorar esta ciudad, desde su populosa Alexanderplatz o la Potsdamer, con sus altos y modernos rascacielos, pasando por el Tiergarten, el gran pulmón verde de la ciudad, hasta la magnificencia del Bulevar del Esplendor.

Otras ciudades importantes en la Alemania nazi son Nuremberg y Munich. En Nuremberg podemos encontrar el Zeppelinfeld, el Kongresshalle, diseñado por Speer para albergar los congresos del partido nazi, y el colosal estadio (Deutsche Stadion) con una capacidad para 400,000 espectadores (5 veces el tamaño del estadio olímpico de Berlín), el que es considerado hoy día el edificio más grande del mundo.

Los ciudadanos del Tercer Reich gozan hoy de mayor libertad, a pesar del poder omnímodo del partido nazi, con su radical carga ideológica. Las personas disfrutan de numerosos programas sociales, aunque están sometidas a férreas obligaciones. Por ejemplo, los jóvenes deben ingresar en las Hitlerjugend (Juventudes Hitlerianas) y acudir a sus reuniones, convivencias y recibir instrucción. De igual modo, existe el servicio militar obligatorio, que dura 5 años y puede compatibilizarse con estudios superiores. Todo trabajador debe sindicarse en el RAD (Reichsarbeitsdienst), Servicio de Trabajo del Reich. Es posible objetar a las fuerzas armadas (Wehrmacht) para servir en la Organización Todt por un periodo de 10 años con derecho a sueldo. La Organización Todt (Organisation Todt o más conocida como O.T.) es una corporación estatal consagrada a la ingeniería militar, la construcción de infraestructuras civiles y militares y la industria de guerra. La Todt destina cuadrillas especiales de ingeniería y construcción a las bases alemanas en la Luna y Marte.

El ingreso en las SS (Schutzstaffel) es voluntario y está sometido a exigentes pruebas de acceso y determinados requisitos. Cualquier aspirante a entrar en las SS debe contar al menos con 5 años de antigüedad como miembro del partido nazi (NSDAP) y disponer de ascendencia racial aria impoluta, que se demuestra con un estudio genético del aspirante. Durante la guerra las SS absorbieron bajo su control a todas las fuerzas de seguridad del estado, situación que aún hoy persiste. Podría considerarse a las SS como un estado dentro del estado, ya que controlan toda la seguridad pública, los servicios secretos, la policía, contando además con una rama militar, las Waffen-SS. Los diferentes servicios de las SS son los siguientes:

Allgemeine-SS: Es la rama política de las SS, encargada de la seguridad del estado y el desempeño de funciones policiales para mantener la ley y orden. A su vez, la Allgemeine SS se estructura en diferentes organizaciones:

1. **RSHA, o Reichssicherheitshauptamt (Oficina de Seguridad del Reich).** Esta importante agencia engloba varias ramas de servicio:

- **Sicherheitsdienst (SD) (Servicio de Seguridad):** Es una de las organizaciones más veteranas en el estado nazi, creada en 1931 para velar por la seguridad del partido nazi, localizando y eliminando cualquier posible enemigo que amenace la supremacía del NSDAP en el Tercer Reich. Con el tiempo, se convirtió en la más temible agencia de inteligencia al servicio del poder nazi. El SD se componen a su vez de las siguientes oficinas:
- **Ausland-SD:** Servicio de espionaje exterior y contrainteligencia.
- **Inland-SD:** Seguridad interior y contrainteligencia en territorio alemán
- **Reichssicherheitsdienst (RSD):** Originalmente la guardia de corps del propio Hitler, con el tiempo se convirtió en un destacamento politico-militar de élite encargado de velar por la seguridad de los altos jerarcas nazis.
- **Sicherheitspolizei (SiPo) (Policía de Seguridad)**, conformada por la Gestapo y la Kripo.
- **Geheime Staatspolizei (Gestapo, Policía Secreta del Estado).** Considerada una organización hermana del SD, sus cometidos son variados, centrándose en operaciones anti terroristas (incluyendo ciberterrorismo), contrainteligencia, espionaje, activismo político enemigo, territorios ocupados y asuntos raciales y religiosos.
- **Kriminalpolizei (Kripo, Policía Criminal).** Organización dedicada a combatir el crimen ordinario. Sus miembros son inspectores que visten de paisano o uniforme negro de las SS y asisten a los miembros de la Orpo.
- **Ordnungspolizei (Orpo, Policía de Orden Público).** La Orpo es la policía convencional uniformada, encargada de la regulación del tráfico rodado y el mantenimiento del orden público en pueblos y ciudades, así como en el medio rural.
- **Sturmabteilung o SA.** Organización encargada de la seguridad en las asambleas, reuniones, desfiles y edificios oficiales del partido nazi.

2. **RuSHA o SS-Rasse- und Siedlungshauptamt (SS Oficina para la pureza racial y el reasentamiento).** Esta importante estructura de las SS-Allgemeine vela por la pureza racial del pueblo alemán, especialmente los miembros del partido y las SS. Además coordina los esfuerzos para el asentamiento de alemanes arios en los territorios asimilados u ocupados tras la Segunda Guerra Mundial.

- **Einsatzgruppen T:** Unidad especial dentro de la Aktion T, el programa de eutanasia del Tercer Reich. Esta unidad opera bajo el control de la RuSHA.

3. **Waffen-SS (SS de combate).** Las Waffen SS pasan por ser la más formidable tropa de combate a disposición del Tercer Reich. Integradas exclusivamente por voluntarios seleccionados por su pureza racial, condiciones físicas y fuerte ideología nacionalsocialista. Sus miembros se encuadran en varias divisiones de combate que se distinguen por su fiereza, arrojo y extrema lealtad al Führer. Las Waffen SS reciben las más peligrosas misiones, y se encuentran en los lugares más delicados para la seguridad del Tercer Reich, en sus fronteras y territorios asimilados, desde África hasta las junglas de Borneo. Por ello, cuentan con la mejor tecnología, equipamiento y apoyo logístico.

Las Waffen SS son parte importante de la Wehrmacht (Fuerzas Armadas alemanas), que están integradas por la Kriegsmarine (Marina de Guerra), la Luftwaffe (Fuerzas Aéreas) y la Raumwaffe (Fuerzas de Combate Espaciales). El poder de la Wehrmacht es impresionante, contando con numerosas divisiones, muchas de ellas consideradas de élite, como los FallschirmJäger (paracaidistas), las divisiones mecanizadas Panzermech, Mechgrenadier o los cazadores de montañas Gebirgsjäger, tal vez las mejores tropas de montaña del mundo.

La Wehrmacht cuenta con su propia agencia de inteligencia militar, la Abwehr.

Las fuerzas armadas alemanas están consideradas como las más disciplinadas y temibles del mundo, destacando especialmente sus divisiones Waffen SS. A continuación tienen un listado de las unidades más reseñadas de la Wehrmacht.

- **1ª División Leibstandarte SS Adolf Hitler:** Es, sin lugar a dudas, la más poderosa y capaz unidad SS, conformada por voluntarios especialmente seleccionados acorde a los más



altos estándares de capacitación racial-genética, fervor político e inquebrantable lealtad al Führer y el Reich. El Leibstandarte recibe el mejor y más avanzado equipo disponible, incluyendo biomods e implantes.

- **2ª División Mechgrenadier SS Das Reich:** La Das Reich es una división especializada en combate urbano y contrainsurgencia, con un largo y glorioso historial de combate desde la Segunda Guerra Mundial, en la que tomó parte en los más duros y violentos combates en el Ost Front (Frente del Este). Es una de las unidades más laureada y afamada de Alemania.
- **3ª División Mechgrenadier SS Totenkopf:** La Tontekopf dispone de una merecida fama de brutalidad e implacabilidad. No en balde, al inicio de la Segunda Guerra Mundial, la unidad se formó a partir de los cuadros de la SS-Totenkopfverbände (unidades responsables de la administración de los terribles campos de concentración). La división está especializadas en lucha anti-guerrillera y acciones punitivas contra la población civil. Además la división recibió las primeras unidades operativas del Lazarus I Ausführung Mengele
- **5ª División Mechgrenadier SS Wiking:** Es una división constituida por voluntarios escandinavos, pero también de otros países europeos, además de nativos alemanes. La Wiking es una unidad muy valorada y de alta eficiencia combativa.
- **6ª División de Montaña SS Nord:** Unidad de montaña y combate ártico de élite dentro de las Waffen SS.
- **9ª División Panzermech SS Hohenstaufen:** La 9ª Panzermech es, junto a la Frundsberg, la mejor unidad blindada pesada del Tercer Reich.
- **10ª División Panzermech SS Frundsberg.**
- **Panzermech Division Großdeutschland:** División de élite mecanizada pesada del Heer alemán. Esta unidad rivaliza en capacidad y valía con el mismo Leibstandarte.
- **Schwere Mechmondjäger-Abteilung 653 (Batallón pesado de cazadores antimech):** El Batallón 653 es un destacamento especial blindado de mech pesados especialmente formado para luchar en la Luna.
- **1ª División Fallschirmjäger:** Si cabe, una de las mejores unidades de las fuerzas armadas alemanas. Su historial militar es impecable. Estas tropas de élite están entrenadas para operar en cualquier entorno y circunstancia, incluyendo estaciones espaciales, lunares y marcianas. Disponen de modernas armaduras de combate y cápsulas de lanzamiento individuales.
- **1ª División Gebirgsjäger:** Consideradas las mejores tropas de montaña del mundo.
- **Panzer Lehr:** Unidad especial blindada pesada, donde se prueban los más modernos prototipos panzermech.

Nota: Las unidades panzermech se diferencian de las divisiones del tipo mechgrenadier en el hecho de que las primeras son divisiones blindadas que

cuentan con vehículos mecanizados más voluminosos y potentes, mientras que los granaderos mecanizados, o unidades mechgrenadier, son fuerzas de choque más móviles, disponiendo de equipo y mechs más ligeros y veloces. Ambas unidades son, empero, formidables.

Localizaciones e instalaciones secretas de interés

La gran Alemania de Hitler sufrió una formidable transformación en plena guerra y al finalizar la misma, durante los años inmediatamente posteriores. Estos cambios se hicieron notar muy especialmente en el tejido productivo e industrial del país, que se nutrió de la necesidades del estado nazi para sobrellevar el esfuerzo bélico, multiplicándose las factorías, industrias y empresas de todo tipo. Muchas de estas iniciativas industriales se servían de mano de obra forzada (Zwangsarbeiter) proporcionada por numerosos contingentes de prisioneros de guerra o políticos. De igual manera, la capacidad industrial de los países ocupados quedaba inmediatamente supeditada a las necesidades de Alemania. Las directrices del Tercer Reich para lo que se denominaba como economía de guerra pasaban por diseminar las industrias más importantes y relevantes para sostener el esfuerzo bélico, construyendo en muchas ocasiones grandes factorías subterráneas protegidas contra posibles bombardeos aéreos y sabotajes, en lugares apartados, de difícil acceso y, en muchas ocasiones, en países ocupados. Al finalizar la guerra, aunque algunas de estas factorías fueron clausuradas o destinadas a otros usos, la mayoría de ellas continuó funcionando, si bien no produciendo, sí investigando en diferentes campos de la ciencia. La más importante de ellas es la de Jonastal S-III, en la región de Turingia, un enorme complejo subterráneo con más de 25 kilómetros de túneles excavados, con instalaciones científicas de todo tipo preparadas para resistir el impacto de bombas nucleares tácticas. Muy cerca se extrae uranio en uno de los yacimientos más ricos del mundo. Se cree que Jonastal S-III dispone de un enorme búnker destinado a acoger al Führer en caso de crisis nuclear. Hay otras dos localizaciones subterráneas secretas, de las que apenas se sabe nada, Jonastal S-II y Jonastal S-I.

Los alemanes han construido grandes complejos de investigación en la isla de Usedom (Peenemünde) y en Tazirbu (Libia), en pleno desierto. También son notables sus instalaciones de la isla de Borneo, construidas en colaboración con los japoneses dentro del proyecto Greif (grifo, criatura mitológica) de ascensor espacial.

Otras instalaciones de interés

Adlerhost: Este complejo fue el primero de los cuarteles generales de Hitler, construido en 1939. Desde este lugar el propio Führer supervisó la invasión y derrota de Francia en 1940. Más tarde dejó de usarse para tal fin y la ubicación fue destinada a otros propósitos. Hoy día Adlerhost ha sido transformado en un enorme laboratorio para el desarrollo de tecnología genética de vanguardia, dentro del programa nazi denominado Unternehmen Nordwind (Operación Viento del Norte).

Adlerhost se compone de un búnker subterráneo bajo el castillo de Kransberg, estando la propia fortaleza acondicionada como residencia del equipo científico y mandos militares. Aparte de ello hay 7 búnkeres accesorios (llamados Haus) diseminados en las inmediaciones de Kransberg, destinados a diversos campos de estudio genético y racial. Las SS se encargan de la seguridad del complejo.

Berghof: Esta es una de las localizaciones más importantes de todo el Tercer Reich, pues por mucho tiempo fue la residencia de recreo de Hitler; un lugar donde pasó largas temporadas durante el curso de la guerra y años después. Ubicado en plenos Alpes bávaros, cerca del pueblo de Berchtesgaden, el Berghof es un lugar mítico para todo alemán. El área circundante, hasta una distancia de 30 kilómetros, está fuertemente vigilada, siendo necesario un salvoconducto especial para acceder. Tropas de las SS y policía de la Reichssicherheitsdienst (RSD) patrullan constantemente. El área cuenta con aeródromo y helipuerto, además de formidables defensas antiaéreas y un avanzado sistema para crear niebla artificial capaz de ocultar la zona en caso de necesidad. Adicionalmente, se construyeron complejos subterráneos de protección. Numerosos dirigentes nazis de alto rango poseen lujosas haciendas y apartamentos en el pueblo de Berchtesgaden.

Der Riese (El Gigante): En realidad este macrocomplejo secreto se compone de siete instalaciones militares subterráneas localizadas en las montañas Eulengebirge (Montañas del Búho) en la Baja Silesia (antigua Polonia). Adicionalmente existe un búnker subterráneo de varios niveles en el cercano castillo de Fürstenstein, dotado de moderna tecnología, telecomunicaciones y dependencias suficien-



tes para acomodar una cantidad considerable de personal. Este fortín se planificó como cuartel general secreto de emergencia del Führer. Un tren de vía estrecha eléctrico comunica el búnker subterráneo del castillo con otros siete búnkeres cercanos, donde se habilitan cuarteles para la tropa, fábricas, laboratorios y hangares acorazados.

Los nombres de los siete complejos son Breslau, Dorfbach, Dörhau, Konitz, Waldenburg, Weichsel y Wüstewaltersdorf.

Führerbunker: Quizás el más mítico y secreto de todos los búnkeres e instalaciones de alto nivel del Tercer Reich, el llamado coloquialmente como Búnker de Hitler está emplazado en los jardines de la Nueva Cancillería de la Voßstraße, construida por Albert Speer en 1938, aledaña a la Vieja Cancillería. Bajo la primera se construyó el búnker del líder o Führerbunker, al que se accedía desde los jardines interiores que compartían ambos edificios. Más tarde se añadiría un túnel anexo que permitía alcanzar el fortín sin abandonar el edificio. La instalación se compone de un primer nivel más cercano a la superficie denominado Vorbunker y el Führerbunker propiamente dicho, emplazado a mayor profundidad. Desde la Hermann Göring Strasse los coches pueden acceder a un subterráneo aledaño, un parking especial donde se guardan los vehículos oficiales de altos dignatarios nazis, incluyendo el propio Hitler. Con la construcción de la Cancillería del Gran Tercer Reich y El Palacio del Führer, esta instalación ya no se utiliza oficialmente, aunque se sospecha que se le ha asignado otro uso confidencial.

Führerhauptquartier Werwolf: Localizado a 12 kilómetros al norte de Vinnitsa, oculto en lo profundo de un frondoso bosque, Werwolf es la más importante localización dentro del Comisariado del Reich para Ukrania, controlando las telecomunicaciones, logística y vigilancia de la Zona Desmilitarizada.

Toda el área próxima a Werwolf está minada y vigilada por drones aéreos y terrestres. Dentro del complejo propiamente dicho existen acuartelamientos subterráneos inmensos capaces de acoger a miles de soldados, centros de comunicaciones, hangares, cuarteles generales y refugios nucleares, químicos y bacteriológicos. Varias divisiones de la Wehrmacht están acantonadas en la zona como reserva estratégica, incluyendo tropas de las SS y la más importante y poderosa división de blindados alemana, la 130ª Panzer-Lehr-Division. Si cabe, podría considerarse esta localización como una de las más estrechamente vigiladas de todo el Tercer Reich.

Un ramal del Breitspurbahn llega hasta Vinnitsa, y la zona cuenta con aeródromos dotados de alas de caza y bombarderos de la Luftwaffe.

Wolfsschanze (La Guarida del Lobo): Sito en Rastenburg, en la Prusia oriental, este complejo de instalaciones y búnkeres subterráneos sirvió de cuartel general de Hitler (Führerhauptquartiere) durante la Segunda Guerra Mundial.

Construida y acondicionada por la Organización Todt en un lugar apartado y boscoso, esta localización clave continúa en servicio hoy día, sirviendo de instalación militar avanzada y cuartel general oriental del OKW (Oberkommando der Wehrmacht). El complejo ocupa un área de 6 kilómetros cuadrados, con cuatro anillos de seguridad. Cada uno de estos anillos (Sperrkreis) cuenta con una completa dotación de soldados de guardia, siendo el último anillo, Sperrkreis 4, el más reforzado, disponiendo de una compañia de la Führer Begleit Brigade (Guardia Personal del Führer). Adicionalmente, hay una dotación de la Reichssicherheitsdienst (RSD), policía de seguridad especialmente dedicada a la protección de personalidades importantes y lugares particularmente delicados para el régimen. Existen 10 búnkeres en este complejo, todos excelentemente construidos, contando con tecnología de última generación y niveles subterráneos. También hay un aeródromo cercano, silos de misiles nucleares, helipuerto y una vía especial de ferrocarril.

En las inmediaciones de la cercana ciudad de Königsberg se encuentra acantonada la temida división SS-Wiking. Además, en la vieja capital prusiana existe una importante oficina operativa del Abwehr y el SD.

Wolfsschlucht II: Emplazadas cerca del pueblo de Margival, en la región de Aisne (Francia), estas instalaciones sirven de cuartel general alemán para Europa Occidental. Desde aquí se controlan las operaciones militares contra la Resistencia francesa, así como todo el entramado de espionaje, inteligencia político-militar y cuestiones ligadas a la policía y agencias secretas (Gestapo y SD) que operan en territorio francés.

La zona consta de un gran acuartelamiento de las SS y el ejército alemán (Heer), amén de búnkeres, hangares, arsenales, nudos de comunicaciones, helipuertos, aeródromos y residencias privadas.

Zossen: Se trata de un complejo especialmente delicado para el Gran Tercer Reich, pues acoge las instalaciones militares más importantes, incluyendo los potentes ordenadores que gestionan las telecomunicaciones en el país. Entre sus funciones, destaca la defensa y control aeroespacial del Tercer Reich, proveyendo comunicación global, detección, validación y alerta de posibles ataques aéreos. Desde Zossen se controlan los satélites y estaciones espaciales en órbita, incluyendo el vital trasvase de información codificada con las bases en la Luna y Marte y otras instalaciones dispersas por la Tierra.

El complejo de Zossen ocupa un área de 25 hectáreas, fuertemente custodiada por una guarnición regimental, incluyendo dos compañías de blindados y mechs, drones de defensa aérea y terrestre, y sistemas láser pesados. Zossen comprende dos instalaciones subterráneas de varios niveles, llamadas respectivamente Zeppelin y Maybach. Cerca existe un gran aeródromo militar (Krankel), desde donde opera un ala de caza de la Luftwaffe.

En Zossen se encuentra Spinne (Araña), un gigantesco servidor, origen de la Spinne Netz (lo que hoy llamaríamos La Malla). Estas instalaciones vigilan el acceso a contenidos prohibidos dentro del Tercer Reich, entre otras aplicaciones secretas, como monitorizar comunicaciones sensibles para la seguridad nacional, terrorismo o ataques cibernéticos.

Principales autoridades nazis

Führer: Sepp Eicke
Ministro Propaganda: Richard Walther Von Ebberstein
Ministro Asuntos Exteriores: Benno Lorenz
Reichsführer-SS: Udo Dillenwager
Ministro de Armamentos y Municiones: Werner Naumann
Jefe de la RSHA: Hans Kremer
Presidente de la Organización Todt: Jürgen Ubehaun
Jefe del OKW (alto mando alemán): Gebhard Schreck
Gestapo: Maximilian Skorzeny (de la familia del mítico Otto Skorzeny)
SD: Joachim Genzken

Estados Unidos de America



Habitantes: 340 millones de personas
Gobierno: República federal constitucional

Estados Unidos ejerce una influencia global económica, política y militar. Hoy día es la democracia liberal más importante de la Humanidad. Desde el final de la Segunda Guerra Mundial, la nación ha procurado afianzar su poderío militar, estableciendo bases por todo el mundo desde donde desplegar sus tropas, capaces de intervenir en cualquier lugar en cualquier momento. La capacidad y profesionalidad de las fuerzas armadas estadounidenses sólo es igualada por los ejércitos alemanes de la Wehrmacht. Esta capacidad de respuesta militar no podría sostenerse sin el respaldo decidido de la industria norteamericana y su avanzada tecnología, ambas desarrolladas dentro de un sistema capitalista liberal. De ahí que el país lidere el comercio mundial y las transacciones financieras. Es notable también el peso diplomático de la nación, y su liderazgo en el marco de organizaciones internacionales relevantes, como la OTAN.

Estados Unidos mantiene excelentes relaciones con Reino Unido, Canadá, Australia y Nueva Zelanda, siendo aliados tradicionales desde la Primera Guerra Mundial e integrantes de la OTAN. También son inmejorables sus vínculos con buena parte de los países centro y sudamericanos, especialmente México. La excepción es Ecuador, cuya situación diplomática con los Estados Unidos es como poco tirante desde la anexión de las Islas Galápagos por parte de los estadounidenses durante la Segunda Guerra Mundial.

Desde la II Cumbre de Ginebra, y en especial a raíz de la presidencia de corte aperturista y reformista de Andropov, las relaciones entre Estados Unidos y la Unión Soviética han mejorado notablemente, distendiéndose en todos los ámbitos, en especial el militar, aunque en ocasiones rebrotan algunos



conflictos recurrentes. El interés de estas dos grandes naciones por contener el poder creciente del Tercer Reich domina sus intereses inmediatos.



Estados Unidos es, con Alemania, la nación más prominente en el espacio, destacando sus colonias en la Luna y Marte. La Base Tranquility, junto al asentamiento civil comercial e industrial de El Núcleo, son las más pujantes y prósperas colonias extraterrestres. Numerosas empresas ya operan libremente en suelo lunar, en el territorio asignado, cosechando y explotando los enormes recursos minerales selenitas. Actualmente el gobierno federal destina enormes recursos económicos a Marte, para extender y afianzar la base Horizont, como punto de partida para una colonización a gran escala del planeta rojo.

Estados Unidos es una potencia tecnológica de primer orden, destacando de forma notable en informática y astronáutica. Actualmente dispone de los cruceros de combate más poderosos de la Humanidad, y gestiona, junto a sus aliados, un ascensor espacial.

La capital federal es Washington D.C., sede del poder legislativo y ejecutivo de los EE.UU. Otras ciudades importantes son Nueva York, Los Ángeles, Chicago y Houston. Cabría resaltar la ciudad de Nueva York, que muchos consideran como la capital del mundo, la verdadera metrópolis global donde radican las más importantes empresas del mundo, en el corazón financiero de Manhattan y su Wall Street (la bolsa de valores más representativa). Nueva York es hoy una ciudad viva, enorme y cambiante, en cuyas calles tienen cabida las más modernas vanguardias culturales, artísticas y tecnológicas. Diríase que la ciudad es un crisol de culturas, tolerante y abierta, donde se agolpan personajes variopintos, venidos de todo el mundo, entremezclándose y cohabitando en relativa armonía. Pero la ciudad tiene un lado oscuro, violento y cruel, donde campa el crimen organizado y el hampa, especialmente la mafia italoamericana. Barrios enteros de los suburbios de la ciudad son hoy, como lo eran antes, lugares peligrosos, azotados por la lacra de las bandas organizadas y las nuevas drogas de diseño.

Las fuerzas militares estadounidenses representan un contrincante formidable, poseyendo algunos de los cuerpos de operaciones especiales más renombrados, como los SEAL o equipos Delta. Descolla de igual modo el USMC (United States Marine Corps), el más veterano y curtido cuerpo de marines del mundo, y tres divisiones Spaceborne especialmente organizadas y entrenadas para operar en el espacio: 82ª División Spaceborne "All American", 101ª División Spaceborne "Screaming Eagles" y 17ª División Spaceborne "Thunder from Heaven". Otras unidades a considerar son la 10ª División de Montaña, la 1ª División Acorazada "Old Ironsides", la 1ª División de Infantería "Big Red One", la 1ª División de Caballería espacial USSCAV, estacionada en la Luna y el 75º Regimiento Ranger, una de las más cohesionadas y duras unidades de combate en el mundo.

Otras instituciones importantes estadounidenses son la CIA (Agencia Central de Inteligencia) y el FBI (Oficina Federal de Investigación). La CIA es una de las agencias de espionaje y contrainteligencia más importante del mundo, y la que cuenta con más recursos y la más moderna tecnología. Esta institución posee equipos desplegados por todo el mundo, constituyendo una formidable red de captación de información. La agencia dispone de células durmientes, en muchas naciones del globo, integradas por expertos asesinos a sueldo y especialistas capaces de llevar a cabo las más arriesgadas misiones tras ser activadas.

La NSA (National Security Agency) o Agencia de Seguridad Nacional, es una agencia de inteligencia del Gobierno de los Estados Unidos que se encarga de todo lo relacionado con la seguridad de la información o inteligencia de señales (SIGINT), es decir, la NSA monitoriza, decodifica transmisiones de todo tipo extranjeras y nacionales, recopila información, rastrea las redes informáticas, codifica y decodifica y defiende a la nación de

ataques informáticos. Esta agencia trabaja bajo el control del Departamento de Defensa y tiene su sede central en Fort Meade, Maryland. Con el tiempo sus medios han crecido exponencialmente, convirtiéndose en una de las agencias de inteligencia y contrainteligencia más importantes del país, casi al nivel de la CIA.

La NSA dispone de un equipo especial de ingenieros astronáuticos, encargados de la seguridad de las transmisiones en las bases lunares, marcianas, estaciones orbitales y naves. Estos agentes-astronauta son denominados en el argot de la agencia como Astrohackers, y amén de recibir entrenamiento como astronautas, están especializados en inteligencia de señales e informática avanzada.

Localizaciones e instalaciones secretas de interés

Aberdeen Proving Grounds (Maryland): Estas instalaciones incluyen vastos campos de entrenamiento y prueba para vehículos militares de tierra avanzados, como carros blindados, mechs y drones de combate.

Área 51/ Nellis Air and Space Force Base (Nevada): La base de Nellis, emplazada en el desierto de Nevada, y el complejo anexo, denominado Área 51, juegan un importante papel en el desarrollo de prototipos avanzados para la US Air Force. En este lugar se experimenta con nuevos tipos de propulsión, armamento y sistemas avanzados de misiles y armas de energía. También se custodian aquí los aparatos enemigos capturados para su análisis y estudio. Además, cuenta con varias instalaciones subterráneas, optimizadas con la más puntera electrónica, donde se investiga en múltiples campos, particularmente drones robóticos de combate.

Este base cuenta con un completo hospital de campaña totalmente equipado y aislado del exterior. Toda la base está estrechamente vigilada por patrullas terrestres organizadas en varios anillos de protección. También cuenta con supervisión aérea de drones, sensores de presión y proximidad, detectores infrarrojos y cámaras de acecho.

Dulce Base (Nuevo Méjico): Dulce Base (conocida también como **Rio Arriba Scientific & Technological Underground Auxiliary,** DSD-3 o RIO-AUX) es, si cabe, la instalación secreta estadounidense más importante, ubicada en el estado de Nuevo Méjico. Consta de 7 enormes niveles bajo tierra:

Nivel 1º o TA-D1: Instalaciones diversas para acomodar vehículos en gran número, desde ambulancias, camiones anti incendios, helicópteros, cazas de despegue vertical, carros de combate y vehículos blindados, entre otros. También encontramos talleres, depósitos de combustible, repuestos y maquinaria diversa de mantenimiento vital para el complejo. En este nivel hay un acuartelamiento del Cuerpo de Marines de los Estados Unidos, que custodia el acceso al recinto.
Nivel 2º o TA-D2: Barracones e instalaciones para acomodar a los trabajadores y soldados destinados en la base. Existen comedores, habitaciones, salas de recreo y reunión, oficinas, cocinas y un enorme almacén de pertrechos y vituallas, incluyendo depósitos de agua y alimentos. También dispone de un arsenal para la tropa excelentemente surtido.
Nivel 3º o TA-D3: Este nivel acoge el centro de mando de todo el complejo, incluyendo una sala de control y comunicaciones capaz de contactar con cualquier posición estadounidense tanto en la Tierra como fuera de ella. El nivel se completa con salas de reunión, y las oficinas del mando superior presente en la base, junto a las dependencias personales de la oficialidad, así como científicos.
Nivel 4º o TA-D4: El nivel cuatro está destinado a la investigación médica avanzada, destacando sus avances en implantes robóticos. También es notable su labor en el campo de la creación y desarrollo de tejidos (ingeniería de tejidos inteligente o ITE) y órganos humanos artificiales, especialmente ojos biónicos e incluso clones humanos. Igualmente se avanza en la tecnología quirúrgica para trasplantes y experimentación genética de uso militar, especialmente sistemas de inteligencia híbrida (HIS Program) para aplicaciones robóticas avanzadas.
Nivel 5º o TA-D5: Aquí, bajo estrictas medidas de seguridad y procedimientos depurados, se estudia y experimenta con armas biológicas y químicas, incluyendo nanobots miniaturizados capaces de penetrar en el cuerpo y destruir zonas vitales o incluso modificar segmentos de ADN.
Nivel 6º y 7º, TA-D6 y D7: Los dos últimos niveles, que incluyen un enorme complejo de cavernas naturales, acogen un reactor de fusión de última tecnología que surte de energía al complejo así como laboratorios farmocológicos avanzados donde se desarrollan drogas, venenos y fármacos especializados. También existen enormes reservas de agua en este nivel y otros pertrechos.

Existe una estación subterránea que comunica Dulce Base con la Base de Los Álamos, a una distancia de 104 kilómetros.

Los Álamos National Laboratories (Nuevo Méjico): Apenas a unos 100 kilómetros de Dulce, Los Álamos es una localización muy importante de investigación estadounidense, especializada en fisión y fusión nuclear y antimateria. Aquí se investiga con la tecnología precisa para desarrollar sistemas de energía basados en la antimateria. Cuenta con varios edificios en superficie así como niveles subterráneos muy amplios. Una importante dotación de la US Army custodia esta importante ubicación.

NORAD, Cheyenne Mountain (Colorado): Esta es la más importante base de control y seguimiento temprano estadounidense, desde donde se supervisa el sistema de control de misiles, defensa aérea y espacial, telecomunicaciones avanzadas y control central de todas las fuerzas de combate combinadas de los EE.UU.

NORAD (North American Aerospace Defense Command) ocupa el interior de la montaña Cheyenne, incluyendo varios niveles subterráneos. La montaña está fuertemente custodiada y dispone de pertrechos y vituallas en su interior que permitirían su funcionamiento durante varios años sin asistencia exterior.

En los niveles inferiores de NORAD se encuentran algunos de los más potentes ordenadores del mundo, que custodian todos los archivos holográficos de información relevantes de los EE.UU.

Otras instalaciones de interés

Base Edwards (California), donde se desarrollan y prueban nuevas naves aéreas de combate y **Mount St. Helens (Washington)**, instalaciones secretas destinada a la investigación con armamento de microondas y sónico.

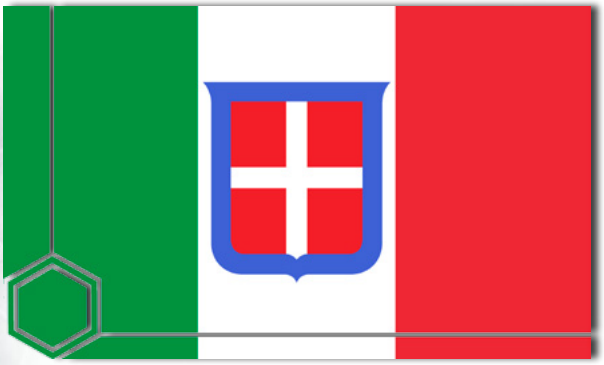
Hay otras muchas bases secretas, más todas aquellas que podáis desarrollar a vuestro gusto.

Principales autoridades estadounidenses

Presidente de los Estados Unidos de América: James Monroe (Partido Demócrata)
Vicepresidente: Mary Rusk
Departamento de Estado: Kerry Van Buren
Departamento de Interior: Cordell Buchanan
Departamento de Defensa: John Marshall
Jefe de Estado: Alexander Haig
CIA: John Pershing
FBI: Nelson Kissinger



Italia



Habitantes: 150 millones de personas
Gobierno: Reino de Italia

Tras la firma del Armisticio que puso fin a la Segunda Guerra Mundial, Italia, junto a sus socios del Eje, inició con celeridad una larga y próspera etapa de recuperación y expansión económica, no exenta de convulsiones sociales y esporádicos, aunque muy violentos, episodios de terrorismo (generalmente de inspiración ideológica de extrema izquierda o anarquista). El Rey Víctor Manuel III abdicó en su hijo Humberto, entonces Príncipe del Piamonte (coronado como Humberto II). Éste, más proclive a las maquinaciones del Gran Consejo Fascista, se mantuvo al frente de la jefatura del estado como un títere de Mussolini mientras la maquinaria del fascismo tomaba las riendas del Estado ya de manera total, inspirado, y en cierto modo también obligado, por sus aliados del Eje. No obstante, y por expreso deseo de Il Duce, el estado italiano seguiría, de facto, denominándose Reino de Italia.

Una vez controlada la institución monárquica, el Consejo Fascista pasó a dominar con mano de hierro todos los estamentos del Estado atribuyéndose poderes absolutos, ejecutando los mismos con implacable eficacia a todos los niveles. Aunque, con el paso del tiempo, este control se ha mitigando, hasta el punto de otorgar cierto grado de autonomía política regional.

Mussolini muere el 25 de junio de 1957. El Gran Consejo Fascista nombra a su hijo Bruno Mussolini, condecorado oficial de la Real Aeronáutica con el cargo de General. Bruno Mussolini moriría en 1992, siendo sustituido como Duce por Ugo Cavallero, nieto del célebre general italiano. Durante la segunda mitad del siglo XX y la primera década del siglo XXI se producen cambios de importancia en el sistema político, aunque perdura su organización como Reino. Tras la muerte de Humberto II de Saboya, su hijo Víctor Manuel IV sube al trono. No obstante, su carácter disoluto y despreocupado causa malestar en el Consejo Fascista, que finalmente forzará su abdicación en favor de su hijo Manuel Filiberto. Sin embargo, esté fallecerá repentinamente de una afección cardíaca (algunos creen que de manera sospechosa), pasando el trono a la rama de los Saboya-Aosta, en la figura de Aimón, Duque de Apulia, hijo de Amadeo III de Saboya-Aosta. Aimón será coronado como Rey de Italia, Albania y Grecia, contrayendo nupcias con Olga Isabel de Grecia. Esta rama de la monarquía es la que aún prevalece en Italia.

Como decíamos, se producen cambios de importancia, si bien el estado sigue regido por el Gran Consejo Fascista, se crean diputaciones provinciales encargadas de gobernar con autonomía las diversas regiones del Estado. Los miembros de estas diputaciones son seleccionados al 50% por el Consejo Fascista y al 50% por sufragio popular. Con todo, estas tímidas muestras de reformismo democrático no son suficientes para mitigar cierto grado de descontento del pueblo. No obstante, las autoridades han llevado a cabo políticas económicas de corte capitalista, imbuidas por la doctrina del laissez faire, que han provocado un enorme crecimiento industrial y tecnológico en el país, coadyuvante definitivo para el advenimiento de años de prosperidad y tranquilidad. Actualmente, están permitidas las inversiones extranjeras y el libre comercio en territorio italiano.

El único partido permitido en Italia es el Partito Nazionale Fascista. El fascismo italiano cuenta con varias organizaciones que velan por la seguridad y continuidad del régimen, como la Milizia Volontaria per la Sicurezza Nazionale (Milicia Voluntaria de Seguridad Nacional, siendo sus miembros más conocidos como Camisas Negras, por el color de su uniforme). También existe la temida policía secreta del estado, la OVRA u Organizzazione di Vigilanza Repressione dell'Antifascismo, al estilo y semejanza de la SIPO alemana.

El SIM o Servizio Informazioni Militare, es la organización de inteligencia y contraespionaje fundamental de las fuerzas armadas italianas, y opera conjuntamente con el OVRA.

El Reino de Italia mantiene sus tratados militares, económicos y políticos en el seno de El Pacto Tripartito, suscrito con sus aliados el 27 de septiembre de 1940, por el cual se conformaba la alianza denominada como El Eje.

Los italianos pueden viajar al extranjero sin muchas dificultades, invertir y emprender cualquier iniciativa empresarial con libertad.

Unidades militares más representativas y especializadas

9º Regimiento Paracaidista "Arditi".

4º Regimiento Alpino Paracaidista "Monte Cervino", apodados los Diavoli Bianchi (Diablos Blancos).

RAO - Reggimento Acquisizione Obiettivi (Regimiento de Adquisición de Objetivos). Se trata de una unidad de operaciones especiales entrenada para operar en diversos entornos naturales, terrestres y extraterrestres. El RAO se organiza en cuatro unidades subordinadas:

- **1º Draghi (Dragones):** ambientes áridos y desérticos
- **2º Aquile (Águilas):** entornos montañosos o árticos
- **3º Diavoli (Diablos):** desembarcos anfibios
- **4º Angeli (Ángeles):** entorno espacial, lunar y marciano

COMSUBIN (Comando Raggruppamento Subacquei e Incursori Teseo Tesei), es probablemente, la mejor tropa especial de hombres rana de combate el mundo, contando con modernos mechs anfibios submarinos.

La Mecha Brigata Bersaglieri "Garibaldi" se trata de una unidad mecanizada dispuesta con modernos mechs de combate ligeros y pesados. Esta tropa está encuadrada en el dispositivo de despliegue rápido de las fuerzas combinadas del Eje.

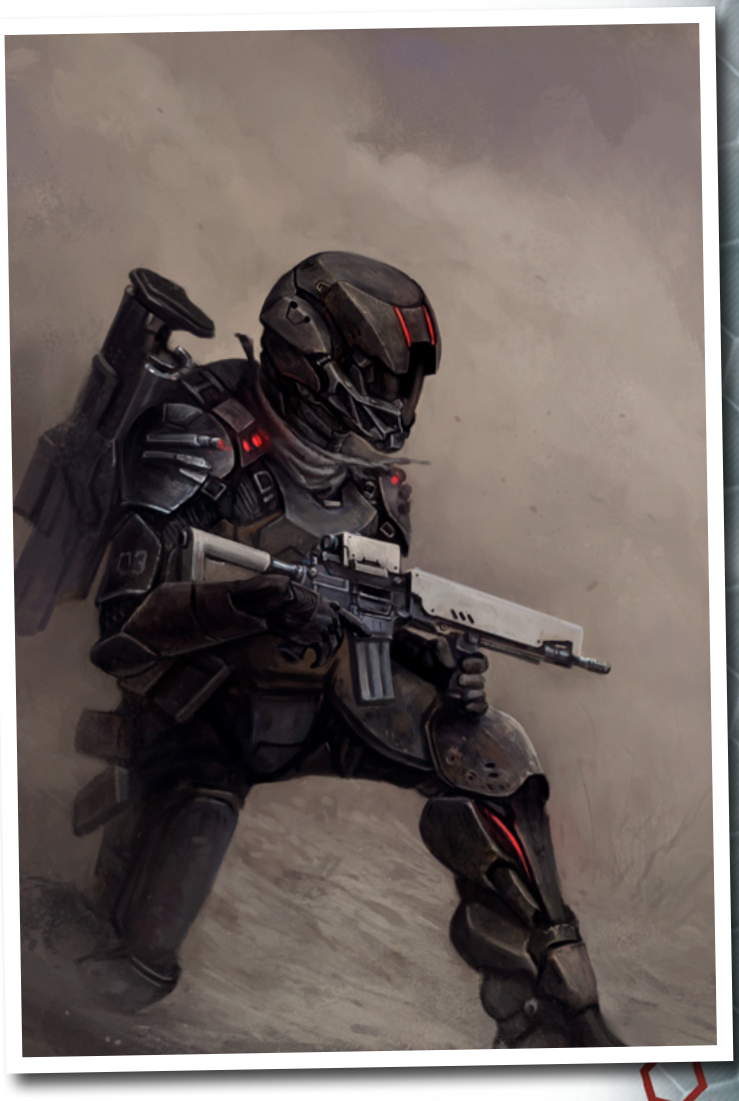
Localizaciones e instalaciones secretas de interés

Búnker del Palazzo Venezia: bajo este famoso edificio, que durante tiempo sirvió como sede del gobierno del Duce, se puede encontrar un enorme complejo subterráneo que se extiende por varios niveles en el mismo corazón de Roma.

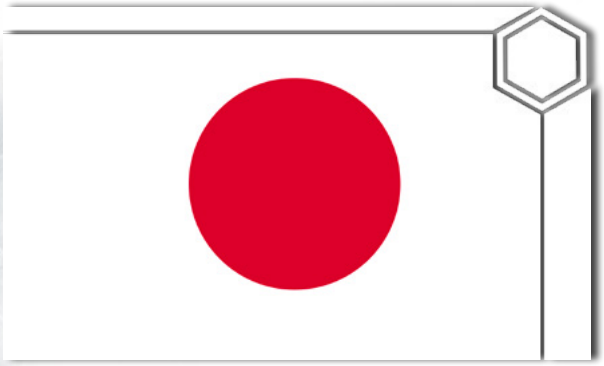
Su construcción comenzó al inicio de la Segunda Guerra Mundial, a fin de servir de refugio a Mussolini y sus colaboradores en caso de necesidad. Al finalizar la guerra, la instalación fue ampliada, dotándola de la más moderna tecnología en telecomunicaciones. De hecho, desde este enclave privilegiado pueden coordinarse todas las fuerzas militares y policiales del Estado italiano, dentro o fuera del territorio nacional.

Principales autoridades italianas

Rey: Aimón II
Duce, Primer Ministro: Nuto Gambara
Asuntos Exteriores: Ettore Graziani
Asuntos Interiores: Sofia Baldo
Ministerio de la Guerra y Tecnología: Ugo Ambrosio
Alto Estado Mayor: Guido de Bono
OVRA: Ubaldo Lachino



Imperio del Japón



Habitantes: 225 millones de personas
Gobierno: Monarquía constitucional con un componente de exacerbado nacionalismo

Japón es una de las potencias tecnológicas y económicas del mundo, sólo superada por los Estados Unidos y el Tercer Reich. El estado nipón forma parte del Pacto Tripartito, más conocido por el Eje, manteniendo los acuerdos de alianza y colaboración presentes desde el inicio de la Segunda Guerra Mundial con el Tercer Reich e Italia.

El Imperio de Japón (Dai-Nippon/-Nihon Teikoku) está regido por una Dieta Imperial. La Dieta Imperial dispone de dos cámaras: Cámara de Pares y Cámara de Representantes. La capacidad legislativa de la Cámara de Representantes (con poder restringido al ámbito municipal y regional) está supeditada a la de los Pares, conformada por miembros de la Casa Real, militares de rango y altos funcionarios elegidos por el Emperador. Todo el poder real recae en la figura del Emperador y en su Consejo Imperial, formado por los ministros y hombres de confianza del Emperador.



El único partido permitido en Japón es el Taisei Yokusankai (Asistencia Legislativa Imperial). Creado por el príncipe Fumimaro Konoe en 1940 es una organización de corte fascista consagrada a la defensa del Nuevo Orden o Shintaisei, y cuyos principios nacionalistas invocan la supremacía nipona en el Pacífico y Asia, a través de la Gran Esfera de Coprosperidad de Asia Oriental. El partido cuenta con una sección de juventudes, la Yokusan Sonendan, donde todos los muchachos deben militar al tiempo que se les imparten sus estudios básicos. También, bajo control del Taisei Yokusankai, funcionan los consejos ciudadanos, tonarigumi, integrados por vecinos afectos al régimen que vigilan, en conjunción con la policía y la Kempeitai. En realidad, es una especie de policía popular, contando con eficaces redes de confidentes, delatores e informadores.

La Kempeitai, o policía militar, es una todopoderosa organización similar a la Gestapo nazi, pero con mayores atribuciones. La Kempeitai vela por la integridad y seguridad del estado, combatiendo los movimientos de resistencia en los territorios ocupados y asumiendo tareas de contrainsurgencia, contrainteligencia, psy-ops, seguridad, antiterrorismo, propaganda y lucha contra el crimen. La Kempeitai mantiene estrechas relaciones con la Gestapo alemana y otras agencias nazis, como el SS-SD y el Abwehr, así como el SIM italiano y el CESID español. La Kempeitai depende del Daihonei (Estado Mayor Imperial), y su actual jefe es Jinzo Nomoto. Otras unidades especiales son el Tokumu Kikan, es decir, el servicio de inteligencia y contrainteligencia imperial, que engloba la Tokko (Tokubetsu Koto Keisatsu), una agencia policial de espionaje que actúa al estilo del SD alemán, tanto en territorio japonés como en el extranjero y las bases extraterrestres.

Los sindicatos están prohibidos. Sigue vigente la ley Konoe que permite al gobierno reclutar trabajadores para su asignación forzosa a industrias estratégicas en momentos de necesidad. Igualmente existe un periodo militar obligatorio de 3 años.

La economía del país es pujante, basada en los principios del capitalismo y el libre comercio, aunque supeditada a una política de planificación central intervencionista. Destaca muy especialmente su capacidad tecnológica, en particular su liderazgo en electrónica, telecomunicaciones, materiales especiales, vehículos y robótica. Japón dispone de algunas de las entidades bancarias más potentes del mundo, integradas en el zaibatsu Yasuda. La Bolsa de Tokio, junto a la de Wall Street en Nueva York, es una de las más capitalizadas. Cuatro grandes grupos industriales dominan la producción tecnológica y militar del país. Estos conglomerados, llamados zaibatsu, con enorme influencia en la Dieta Imperial, son en realidad megacorporaciones monopolísticas verticales, holdings con entidades financieras propias y empresas sólidas en los sectores productivos estratégicos, tales como armamento, robótica, aeronáutica, industria naval, exploración espacial, energía, comunicaciones, genética y producción agrícola y pesquera, entre otras. Los cuatro grandes zaibatsu son Yasuda, Mitsui, Sumitomo y Mitsubishi.

Tokio, la capital del Japón moderno, pasa por ser una de las urbes más cosmopolitas del mundo. Un lugar asombroso donde se fusiona la tradición milenaria de un país de raigambre tradicional y la más avanzada tecnología. Tokio es un volcán creativo en plena y constante erupción, donde se pergeñan grandes operaciones financieras y tecnológicas. Sus calles están abiertas a especuladores, mercachifles, técnicos, financieros y empresarios de todo el mundo, que pelean por alcanzar fama y riqueza en las populosas calles de Shinjuku. Tokio también es famosa por su incipiente mercado negro, donde casi todo puede comprarse, desde drogas sintéticas hasta el más avanzado implante robótico. El distrito de Ginza, en el barrio de Chuo, es el epicentro de este mundo paralelo, donde se labran grandes fortunas, amén de ser enclave comercial de primer orden donde radican algunas de las empresas más importantes del mundo.

Las relaciones diplomáticas del país con sus vecinos son cuando menos delicadas, especialmente con China y la Unión Soviética. También así con los Estados Unidos, aunque ambos países tienen vigentes varios acuerdos diplomáticos para no entorpecer la ingente cantidad de vínculos comerciales y financieros establecidos entre grandes corporaciones industriales y tecnológicas de ambos países.

China continúa reclamando la devolución de territorios en disputa, especialmente la isla de Hainan, hoy convertido en un enclave estratégico militar y comercial, dada su proximidad a la China continental. Hainan tiene una población de 9 millones de habitantes, de los que casi un tercio viven en su capital, Haikou. En Hainan opera una unidad mecanizada de élite, la Teishin Mech Tai "Tora" (literalmente Tigre, aunque se emplea como acrónimo de totsugeki raigeki, es decir: ataque relámpago), se trata de un destacamento betsudotai (Fuerzas Especiales) que cuenta con los mech de combate más avanzados del mundo. Esta unidad opera como una tropa independiente, especializada en el combate mecanizado en terrenos agrestes y selváticos, así como en lucha de guerrilla (yugekitai).

Otras unidades de élite dentro del Ejército Imperial son:

La Kaigun Tokubetsu Rikusentai, si cabe, una de las fuerzas de infantería de marina más eficientes e implacables del mundo, a la par que los Marines estadounidenses.

El Giretsu Kuteitai es una unidad de élite de Fuerzas Especiales Aerotransportadas capaz de operar en todo tipo de condiciones y entornos.

Tokushu Sakusen Gun o Grupo de Operaciones Especiales es un destacamento especializado en operaciones de anti-terrorismo, guerrilla, contrainsurgencia y reconocimiento.



Unidad 731 (Shichi-san-ichi butai) es un destacamento encubierto especial de la Kempeitai especializado en investigación y desarrollo de armas biológicas, químicas y genéticas del Ejército Imperial Japonés. Su base de operaciones están en la ciudad de Harbin, en Manchukuo.

La Mech Dai-ichi Shidan (1ª División Mech) es una de las divisiones blindadas más importantes del Ejército Imperial, disponiendo de modernos mechs de combate y armaduras personales. El EIJ cuenta con otras tres divisiones blindadas la Mech Dai-ni Shidan (2ª División Mech), Mech Dai-san Shidan (3ª División Mech) y la Mech Dai-yon Shidan (4ª División Mech).

Por otra parte, Japón posee la armada de guerra más importante, rivalizando, si no superando, a la propia US Navy. Además, dispone de una base submarina de investigación militar y civil adelantada a su tiempo, vivo exponente del exitoso programa de desarrollo nipón y la puntera tecnología del país, con el nombre en clave de Seiryū Kitora (Dragón Azul).



Localizaciones e instalaciones secretas de interés

Base naval submarina de Seiryū Kitora (Dragón Azul): Este emplazamiento submarino es la joya de la corona de las fuerzas armadas del Japón Imperial, tratándose de modernas instalaciones equipadas con tecnología de vanguardia. Seiryū Kitora está ubicada en la cuenca de Tsushima, cerca del estrecho homónimo, y alberga una base de submarinos nucleares de reactor de fusión.

La base ocupa la totalidad de una montaña, horadada en varios niveles, acogiendo hangares, silos de misiles intercontinentales, un complejo industrial avanzado, laboratorios de investigación e instalaciones autónomas capaces de acantonar tropa y oficiales, incluyendo un complejo de mando dotado de modernas comunicaciones.

En la montaña está acantonado parte de un regimiento de la Kaigun Tokubetsu Rikusentai (Infantería de Marina), concretamente el Regimiento Yokosuka. La infantería de marina japonesa es una aguerrida unidad de élite, expertos en demoliciones submarinas y operaciones de submarinismo de combate, lucha en la jungla y desembarcos tácticos. Esta unidad goza de una elevada moral y esprit de corps y es empleada en las operaciones más delicadas y peligrosas. Esta tropa de élite también dispone de la capacidad de actuar en la Luna, empleando medios mecanizados y armaduras de combate personales. Podría considerarse a las fuerzas Kaigun Tokubetsu como los marines espaciales del Ejército Imperial japonés.

Matsushiro Daihon'ei Ato (Cuartel General Imperial Subterráneo de Matsushiro): Se trata de un enorme complejo subterráneo localizado en Nagano, en el suburbio de Matsushiro. Diseñado para acoger y acomodar al gobierno militar y político y al emperador en caso de necesidad, se compone de varios niveles dispuestos en el interior de una cordillera montañosa, con más de 10 kilómetros de túneles reforzados e instalaciones muy diversas, incluyendo un completo palacio para la familia Imperial.

Principales autoridades japonesas

Emperatriz: Hanako
Primer Ministro: Yamagata Aritomo
Ministro Asuntos Internos: Hashida Kunihiko
Ministro Asuntos Externos: Sanjō Sanetomi
Ministro de Guerra: Katsura Tarō
Ministro de Marina: Terauchi Masatake
Estado Mayor del Ejército: Yamamoto Gonbee
Kempeitai: Jinzo Nomoto

Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda del Norte



Habitantes: 85 millones de personas
Gobierno: Monarquía constitucional parlamentaria

El Reino Unido es una monarquía parlamentaria, donde el monarca -actualmente la Reina Victoria II- ejerce la función simbólica de jefe de estado, distinción que también ostenta en los países pertenecientes a la Commonwealth, aunque esta organización dejó de existir como tal en 1950 y se mantiene hoy sólo a título honorario de la Corona. El parlamento dispone de dos cámaras, la Cámara de los Comunes y la Cámara de los Lores, siendo el Primer Ministro el jefe del gobierno del país.

Tras la derrota sufrida en la Segunda Guerra Mundial, y con el concurso decidido y asistencia de su principal aliado, los Estados Unidos de América, el Reino Unido consiguió recuperar su crédito internacional, creciendo como una potencia industrial y tecnológica. Actualmente, su capital, Londres, es uno de los más importantes mercados financieros y comerciales del mundo, junto con Berlín, Nueva York y Tokio.

En lo que a política internacional se refiere, el Reino Unido mantiene aún tensas relaciones con el Tercer Reich, Japón e Italia, aunque estas naciones han suscrito tratados comerciales y diplomáticos diversos en los últimos años, legitimando el tránsito e intercambio comercial con las naciones integrantes de la Unión Europea y la Gran Esfera de Coprosperidad de Asia Oriental. Asimismo, el Reino Unido, siguiendo la política de acercamiento emprendida durante el último cuarto del siglo XX por EE.UU, ha normalizado su relación política y comercial con la Unión Soviética y China.

Hoy día el Reino Unido es una potencia militar, dotada de moderno armamento nuclear y tecnología de fusión avanzada. El trasvase tecnológico entre los miembros de la Alianza Atlántica es muy considerable, así como la asistencia militar y logística. Los británicos disponen de una de las más poderosas armadas y colaboran activamente con los EEUU en sus programas espaciales, compartiendo recursos y bases.

Londres, como se ha dicho ya, es una gran metrópoli, de reconocida relevancia a nivel mundial, una potencia financiera por sí misma, donde se dirimen algunas de las operaciones comerciales y mercantiles más relevantes. La City londinense ha crecido mucho en los últimos años, tanto en extensión como en número de habitantes, aunque continúa siendo la gran urbe cosmopolita abierta y plural que ha sido siempre, con grandes grupos de población extranjera y una vida cultural efervescente y dinámica.



La ciudad es, de igual modo, un destino político de primer orden, donde actúan incontables redes clandestinas de informantes y espías, tanto a nivel industrial como político-militar. La ciudad sirve de trampolín y base de operaciones para los equipos de inteligencia aliados trabajando en territorio continental. No en balde, es Londres más que cualquier otra ciudad, la primera línea de defensa del mundo libre contra la tiranía totalitaria del Tercer Reich, toda vez que la vieja Europa, subsumida en el marasmo de la Unión Europea, ha bajado los brazos ante el poder del Eje.

La inteligencia militar británica pasa por ser uno de los más efectivos servicios de espionaje y contrainteligencia del mundo, estructurado en varios departamentos:

MI-5: Es la oficina encargada de operaciones de contraespionaje, inteligencia, antiterrorismo y seguridad en el interior del país. El MI-5 trabaja en coordinación con Scotland Yard (la policía londinense) y otros cuerpos policiales.

MI-6: Representa la agencia de inteligencia exterior del Reino Unido, operando por todo el mundo y fuera de él. El brazo ejecutivo del MI-6 es el SOE (Special Operations Executive), o Sección D. Se

trata de una unidad de agentes, la mayoría con experiencia militar, que trabajan tras las líneas enemigas, llevando a cabo operaciones de reconocimiento militar, sabotaje, asesinato, demoliciones, etc.

MI-8: Es la oficina especializada en lucha cibernética, cifrado y descifrado de códigos informáticos, seguridad en las comunicaciones e inteligencia de señales.

MI-9: Este departamento está encargado de la investigación tecnológica en diversos campos, especialmente robótica y genética.

Las más importantes unidades militares británicas son los Royal Marines Commandos (marines espaciales británicos, que pueden luchar en entornos espaciales dotados con modernas servoarmaduras de combate), The Parachute Regiment "Red Devils" (paracaidistas de combate, conocidos como los diablos rojos, por el color de su característica boina de servicio), las archiconocidas fuerzas especiales del SAS (Special Air Service), el SBS (Special Boat Service) y el LRDG (Long Range Desert Group), apodados Space Scorpions (Escorpiones Espaciales), una unidad integrada por miembros seleccionados del SAS y otras unidades de élite que operan modernos mech de combate y unidades móviles mecanizadas especializadas en incursiones a larga distancia a través del desierto lunar o marciano para golpear al enemigo donde menos lo espera.

Localizaciones e instalaciones secretas de interés

Combined Task Force 345: Construido en un tranquilo suburbio londinense, Northwood, este importante complejo militar controla todas las operaciones combinadas de las Fuerzas Armadas de su Majestad, especialmente su división submarina de respuesta naval, que incluye los modernos submarinos de la clase Successor armados con misiles nucleares Trident III D-6 de cabezas nucleares múltiples, aunque también pueden dotarse con cabezas de armamento convencional, de acuerdo a las directrices del programa aliado conocido como Prompt Global Strike (referido en español como Impacto Súbito Global**).**

CTF 345 cuenta con una enorme fortaleza subterránea de varios niveles, capaz de resistir un ataque nuclear. Estas instalaciones están dotadas de tecnología en telecomunicaciones globales y espaciales.

Principales autoridades de Gran Bretaña

Jefe del Estado: Reina Victoria II
Primer Ministro: Henry John Temple (Partido Tory, conservador)
Primer secretario de Estado y secretario de Estado para los Asuntos Exteriores: Lord John Russell.
Secretario de Estado para la Defensa : George Hamilton-Gordon
Secretaria de Estado para el Interior: Margaret Primrose.
Alto Estado Mayor: Andrew Bonar Law.
MI5 y MI6: Stanley Baldwin.

Doctrina de Impacto Súbito Global

Esta doctrina militar se implantó en el seno de la Alianza Atlántica durante la primera década del Siglo XXI. Dicho planteamiento estratégico global establece la posibilidad de sustituir las ojivas múltiples de reentrada de los misiles balísticos intercontinentales por armamento diverso de la consabida carga termonuclear o de fusión pura. Lo que permitiría atacar objetivos militares con armas y explosivos convencionales con una precisión y prontitud sin parangón. Este sistema armamentístico puede así golpear con efectividad cualquier objetivo en el mundo en menos de una hora.

Prompt Global Strike dispone de tres plataformas de ataque:

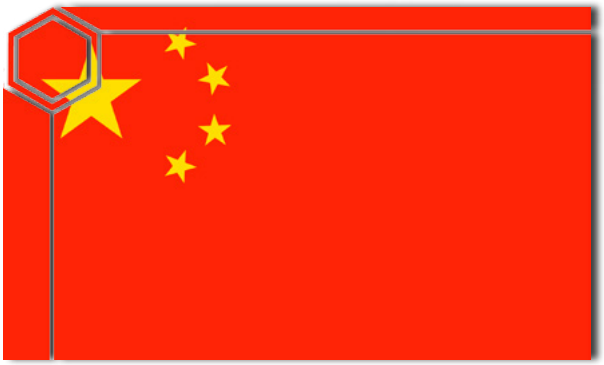
1. Misiles balísticos intercontinentales lanzados desde silos en tierra o submarinos nucleares de ataque (como la ya citada clase Successor británica o la moderna clase Arizona estadounidense, que reemplazó a la obsoleta clase Ohio).

2. Misiles de crucero propulsados desde bombarderos en el aire, como el M-52 Wave Rider de Boeing Rocketdyne.

3. Artefactos kinéticos proyectados desde estaciones de ataque espaciales.

Los soviéticos han desarrollado un sistema de armas basado en el moderno misil Tsiklon-5. También alemanes y japoneses han avanzado en este campo considerablemente, con sistemas armamentísticos como el Ganove 21 germano o el nipón Fukuroo.

República Popular China



Habitantes: 1.250 millones de personas
Gobierno: Comunismo autoritario con fuerte componente nacionalista y tecnócrata

China se ha convertido en una poderosa nación industrial, evolucionando desde el comunismo de base rural auspiciado por la revolución de Mao de principios y mediados del siglo veinte hasta llegar a la renovación integral orquestada por Deng Xiaoping, asumiendo políticas típicamente capitalistas, según la doctrina de la Triple Representatividad de Jiang Zemin, sucesor del gran Deng, donde se abandona la ideología de la lucha de clases para asumir el protagonismo de una nueva élite empresarial como avanzada social de la productiva y tecnológica China moderna. Se inicia así un periodo aperturista, propiciando la asimilación de doctrinas económicas liberales que dinamizan la capacidad inversionista del país, a nivel tecnológico y productivo, permitiendo a China competir de tú a tú con las democracias capitalistas y los regímenes totalitarios del Tercer Reich y la Unión Soviética.

A pesar de la significativa merma de territorio, tras la larga lucha contra el Kuomintang y los japoneses en la Segunda Guerra Mundial, gracias a la sólida alianza con la Unión Soviética y el trasvase de tecnología, China se ha convertido en una potencia mundial en biotecnología, robótica y electrónica, produciendo grandes cantidades de productos manufactureros que se exportan a todo el mundo. Muchas grandes corporaciones internacionales se han instalado en China, aprovechándose así de los bajos costes laborales en el país.

Todavía hoy persisten las tensiones fronterizas con las provincias anexionadas por los japoneses en Manchuria. Grupos de resistencia organizada y terroristas separatistas provocan altercados y atentados cruentos que dificultan las relaciones entre ambos países, a pesar de algunos acuerdos económicos de cooperación firmados entre ambos estados. Igualmente, aunque con recelos, China ha rubricado tratados económicos con los Estados Unidos, pues ambas naciones tienen intereses comunes en la zona, que pasan por acotar la expansión japonesa.

La región autónoma de Xinjiang también es un foco de tensión, debido a grupos terroristas islámicos que operan en esta provincia con la intención de conseguir la independencia. Esta autonomía destaca por su multiplicidad étnica, de mayoría islámica, amén de una región rica en recursos naturales. Además, es el paso natural fronterizo para acceder a Afganistán, donde combaten tropas chinas y soviéticas en una lucha que se antoja interminable contra los insurgentes muyahidines, desde el estallido de la Guerra Civil Afgana.

China es un crisol de culturas, donde conviven al menos 56 nacionalidades, con diferentes costumbres, tradiciones y confesiones religiosas. Entre ellas la Han es la predominante, suponiendo la mayoría de la población china. El fantasma del nacionalismo siempre ha planeado sobre el gobierno chino, que se mantiene alerta para reprimir cualquier ansia independentista. Para ello ha dotado a las regiones habitadas por minorías étnicas de gobiernos regionales semiautónomos, otorgando amplias atribuciones administrativas a sus gobernantes locales.

Otro de los problemas que acucian al gobierno es el de la superpoblación, que ha derivado en fuertes controles de la natalidad. Desde 1979 está vigente la política de hijo único, que establece sanciones y multas para toda familia que engendre más de un vástago, exceptuando las minorías étnicas.

El Partido Comunista de China, o Chung-kuo Kong-chan-tang, gobierna la República Popular con mano de hierro. Además es la organización política más grande del mundo, contabilizando algo más de 100 millones de miembros, a los que debemos sumar los millones de jóvenes que militan en la Liga de la Juventud Comunista de China. El principal órgano del partido es el Comité Central, formado por unos 300 miembros, que son elegidos por el Congreso Nacional del Partido Comunista de China, que se convoca cada cinco años. Un grupo más reducido de miembros de este Comité Central, 9 en total, constituye el Buró Político. Estos nueve miembros del Buró son considerados los hombres más poderosos de China, desempeñando funciones de gobierno. Al frente del Buró hay un secretario general, que viene a ser la cabeza visible del régimen y líder de la República Popular.

El partido cuenta con una agencia de inteligencia, con funciones policiales y represivas, el temido BIAS, Buró Investigación Asuntos Sociales. Una rama militar del mismo, el Ministerio de Seguridad Nacional, presta servicio con el Ejército Popular, aunque su autoridad queda supeditada al partido y por ende al BIAS. Las prioridades de esta agencia no son otras que el mantenimiento del orden doméstico, la inteligencia militar y el contraespionaje. Sus agentes están facultados para operar libremente, con autoridad sobre la policía urbana y rural, conocida despectivamente como Chengguan (Oficina de Orden Local).

El **Ejército Popular de Liberación** es el brazo armado de la República Popular China, una gigantesca estructura que cuenta con más de 5 millones de miembros, desplegados en las fuerzas terrestres, armada y fuerzas aéreo-espaciales. El EPL está bajo el mando de la Comisión Militar Central del Partido Comunista chino, dependiente del Buró Político. Técnicamente, el servicio militar en el ejército es obligatorio para todos los ciudadanos chinos. Sin embargo, en la práctica es totalmente voluntario, ya que teniendo en cuenta la superpoblación china y el gran número de personas que trabajan como voluntarios para unirse a las fuerzas armadas regulares, las autoridades no han hecho cumplir la ley vigente.



El Ejercito Popular dispone de innumerables divisiones, la mayoría de ellas mecanizadas. No destacan unas sobre otras, siendo su capacidad de combate muy similar. Tanto el ejército de tierra como la marina y las fuerzas aéreo-espaciales disponen de sus propios destacamentos de fuerzas especiales con el nombre genérico de Zhōngguó tèzhǒng bùduì. Con todo, la moral y capacidad de lucha de las tropas chinas es respetada en todo el mundo.

Localizaciones e instalaciones secretas de interés

Ciudad Subterránea de Beijing: También conocida como Dixia Cheng, podría decirse en propiedad que bajo la capital de la China maoísta existe una segunda ciudad subterránea, formidable en sus proporciones y extensión. Es un complejo secreto que hace las veces de refugio nuclear e instalaciones de investigación avanzada. Se cree que en Dixia Cheng hay un completo acuartelamiento subterráneo totalmente provisto y laboratorios armamentísticos.

Projecto 131: Proyecto 131 es el nombre que se le dio a un extenso complejo subterráneo secreto que resguardaría a la cúpula militar y política del régimen chino en caso de ataque nuclear. Esta enorme instalación se encuentra en el pueblo de Gaoqiao, en el distrito Xian'an, cerca de la ciudad de Hubei. El lugar cuenta con barracones para acomodar tropa, centros de mando, salas de conferencia, arsenales, laboratorios y otras dependencias secretas cuyo uso es desconocido.

Principales autoridades chinas

Presidente de la República Popular China: Kang Youwei
Primer Ministro del Consejo de Estado de la República Popular China: Tang Jingsong
Ministerio de Asuntos Exteriores: Zhang Xun
Ministerio de Asuntos Interiores: Li Hang
Ministerio de Guerra: Cai Wu
Jefe de Estado Mayor del Ejército Popular chino: Mong Zhin
BIAS, Buró Investigación Asuntos Sociales: Leung Kwok-Hung

Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas



Habitantes: 250 millones de personas
Gobierno: Federación de repúblicas socialistas

La Unión Soviética es, junto al Tercer Reich y Estados Unidos, una de las naciones más poderosas de la Tierra. Se trata de un estado federal conformado por diferentes repúblicas socialistas, 15 en total, dominadas por un sistema político totalitarista de partido único, estructurado en un nacionalismo centralizado y una economía planificada que, con el devenir de los tiempos, ha ido abriéndose hasta concebir prácticas capitalistas de libre mercado, embebidas en la doctrina de la Triple Representatividad china. Este cambio en la concepción autárquica del régimen original, espoleado gracias al aperturismo reformista de Alekséi Kosyguin, se acrecentaría y prolongaría durante el liderazgo de Andropov y Nikolái Ryzhkov, convirtiendo a la Unión Soviética en una potencia económica de primer orden, ayudando así a solventar los terribles problemas derivados de la errabunda planificación central de la economía y los Planes Quinquenales del Gosplan (Gosudarstvennyi Komitet po Planirovaniyu o Comité Estatal de Planificación).

El poderío militar de la Unión Soviética es legendario, no tanto ya por su tecnología sino por el número de efectivos que puede desplegar en el teatro de operaciones, destacando especialmente su masa de Fuerzas Acorazadas Móviles. La ciencia soviética no queda atrás, aunque no supera a estadounidenses o alemanes, destacando especialmente en física aplicada.

Desde la firma del Armisticio, que significó el fin de las operaciones militares durante la Segunda Guerra Mundial, la Unión Soviética ha mantenido una postura de abierta hostilidad frente al Tercer Reich. La merma de territorio y el establecimiento de la Zona Desmilitarizada, supusieron un mazazo al orgullo de la nación. Aún hoy toda la política soviética gira en torno a este hecho, preocupados en defenderse ante la presión nazi en sus fronteras y contraponer sus intereses a los propios del Eje en todo momento y cualquier circunstancia. Este atávico enfrentamiento ya no es sólo una lucha entre sendas naciones, sino un mortal combate entre dos ideologías antagónicas y extremas.



Por otra parte, con el paso de los años, las relaciones entre soviéticos y aliados, especialmente Estados Unidos, se han suavizado notablemente, conscientes del peligro fundamental que representa el régimen nacionalsocialista alemán para todos ellos. Aún con todo, a lo largo de las últimas décadas, no han sido pocos los enfrentamientos que se han dirimido de diversas formas entre aliados y soviéticos, en ocasiones de manera violenta. Hay elementos en uno y otro estado que no están dispuestos a transigir con sus enemigos ideológicos, comunistas o liberales.

Los cambios en la estructura política y económica del régimen han sido profundos, siguiendo la estela de la teoría de la Triple Representatividad china. Bajo un control y fiscalización estatal, desde finales de los 70 se iniciaron reformas de calado que han transformado el tejido industrial, comercial y económico soviético. Hoy día, gran parte de la industria pesada está en manos de capital privado. Se permitió la llegada de inversores extranjeros, promoviendo la iniciativa privada y la autonomía personal de los pequeños y medianos emprendedores. De igual modo, se puso fin a la colectivización de la tierra (aunque aún persisten grandes explotaciones rurales estatales), liberalizándose el precio de los productos agrícolas, aunque supervisados por el estado. El 50% de las entidades bancarias están en manos privadas, el resto se mantiene bajo férreo control estatal, al igual que determinados sectores considerados estratégicos, como la energía, exploración espacial, tecnología de vanguardia, genética y armamento.

Estos cambios han pasado factura a la sociedad, agrandando la brecha entre los altos funcionarios del partido y militares (la conocida nomenklatura, que se ha visto enriquecida por la súbita explosión económica) y el pueblo llano. Hoy día, los burócratas o apparatchik del colosal partido comunista soviético controlan con mano de hierro las administraciones nacionales, sirviéndose de la siniestra KGB y el Ejército Rojo para mantener el orden y sofocar cualquier posible revuelta. No obstante, el estado soviético mantiene excelentes programas sociales y una sanidad pública de primer orden.

El Partido Comunista de la Unión Soviética es una de las organizaciones políticas más grandes, sólo por detrás del Partido Comunista Chino. Su organización es muy similar, con un Comité Central y el Presidium como órgano de gobierno superior de la Unión Soviética, cuya figura principal es el Secretario General, elegido por el Comité Central.

El partido cuenta con una enorme organización juvenil, la Komsomol, con millones de miembros, convirtiéndose en una inagotable fuente de activismo político y propaganda.

Los ciudadanos de la Unión Soviética pueden viajar al extranjero con un visado, previo pago de una tasa. Además, el servicio militar es obligatorio, por un periodo de tres años. Igualmente tienen acceso a la tecnología, pudiendo hacer uso de redes de información virtuales, aunque el estado vigila las comunicaciones personales y las transferencias de información, restringiendo contenidos. Cualquier trabajador está obligado a sindicarse en el soviet local, y todas las industrias, incluso aquellas de capital privado, están vigiladas por el estado, que salvaguarda los intereses del proletariado, aunque la corrupción ha hecho mella en el entramado burocrático estatal, convirtiéndose en una fuente de desequilibrios y abusos. Si cabe, tras el auge del nacionalismo separatista, la corrupción galopante de las administraciones públicas es el segundo problema al que se enfrenta el omnipresente partido Comunista.

La justicia en la URSS es enteramente dependiente de las consignas ideológicas del partido, y por ende resulta implacable. No existe la figura del juez o fiscal, pues las causas penales son evaluadas por un consejo de comisarios políticos del partido, escogidos por su demostrada lealtad. Cualquier atisbo de rebelión contra el partido o el estado es castigada con la pena de muerte. A pesar de la rigidez del sistema penal soviético (destacando los terribles campos de trabajo siberianos del Gulag), las nuevas condiciones económicas del país han supuesto un auge de grupos del hampa que tratan de sacar provecho de la situación, mediante sobornos, extorsión, secuestros, corruptelas, trafico de armas y tecnología genética, lavado de dinero, estupefacientes y trata de blancas. Grupos criminales organizados como los Vor v zakone (ladro-





nes en la ley), resultan especialmente peligrosos y mantienen lazos de unión con otras organizaciones criminales del resto del mundo.

Moscú es la gran metrópoli de la URSS, capital, corazón político, financiero y militar del gigante ruso. Desde 1935, y por expreso deseo de Stalin, se iniciaron una serie de reformas urbanísticas con el propósito de convertir la ciudad en una enorme y monumental urbe, eje del socialismo mundial. La primera obra de envergadura acometida fue el metropolitano de Moscú, conocido como el Palacio Subterráneo. Destacarían también, muy especialmente, los grandes edificios representativos, erigidos con un marcado carácter figurativo, remarcando el simbolismo monumental y glorioso de las gestas del comunismo y su vigencia mundial, emplazando a Moscú como el centro neurálgico del movimiento. En primer lugar, se remodeló la Plaza Roja, a fin de construir el titánico edificio del Comisariado de la Industria Pesada, un construcción que ocupa una superficie de más de cien mil metros cuadrados frente al mismísimo Kremlin. Cerca de éste, se erigió el Palacio de los Soviets, un edificio monumental, en su día el más alto del mundo, con 415 metros de altura, superando al Empire State. La construcción queda rematada por una escultura de Lenin de 80 metros que viene a simbolizar el triunfo del comunismo soviético en la capital del país de los trabajadores y campesinos, la Unión Soviética. Para comunicar mejor el Palacio, se abrió una enorme avenida (Leningradsky), que desemboca en la Plaza del Pueblo, donde se construyó el Hotel Moskva (Moscú), con más de 1.200 habitaciones.

Cerca del río Moskva se levanta el Palacio de las Tecnologías, que acoge las instituciones científicas y tecnológicas soviéticas, ensalzando la pujanza industrial y científica del país. Tras él los visitantes quedarán maravillados por la mole del Comisariado para la Defensa, sede central administrativa del Ejército Rojo (el equivalente del Pentágono estadounidense).

Algunos de estos edificios fueron dañados durante la Segunda Guerra Mundial, debido a los bombardeos de la Luftwaffe, pero tras el conflicto, fueron restaurados y modernizados adecuadamente. También se construyó, a las afueras de la ciudad, donde en su día se ubicaran los anillos de defensa moscovitas, el Arco a los Héroes de la Defensa de Moscú. En los años de postguerra se edificaron o remodelaron otros inmuebles emblemáticos, como el rascacielos de departamentos en la Plaza Vosstaniya, el vetusto y siniestro palacio Lubianka, en la plaza homónima, que acoge la sede del KGB, el Hotel Ukraina, el Hotel Leningrad, el Metropol, el centro administrativo de Lermontovskaya o el Zaryadye, así como las grandes estaciones de ferrocarril de Kazan, Stalingrad y Yaroslav.

Moscú cuenta con un buen puñado de aeropuertos civiles y militares, siendo los más importantes los de Domodedovo y Sheremetyevo.

La ciudad ha cambiado mucho con el paso de los años, pero sigue envuelta en un halo siniestro y monumental, marcial, taciturno y sombrío a su manera, un carácter peculiar que es en parte atribuible a las colosales edificaciones y amplias avenidas de corte estalinista. Con todo, en sus calles y arrabales, sobre todo en los suburbios, se respira una atmósfera más relajada, con cientos de clubes nocturnos, cafeterías, bares y tabernas, pequeños restaurantes y pubs ahítos de individuos de toda condición, que viven y mueren intentando labrarse un mejor porvenir en la gran madre Rusia. Hay docenas de garitos reconocidos, de nombre y fama, como el céntrico Propaganda, el oscuro y peligroso cabaret Rozhdionnyi o el teatro de variedades Bodo, frecuentado por matones del hampa. También es reseñable el bar Lutnia del Hotel Ritz Carlton Moscow, donde son asiduos los miembros de los cuerpos diplomáticos internacionales y los agentes occidentales. Hay otros muchos locales interesantes en la ciudad.

Moscú posee un inframundo criminal muy peligroso, asentado en los barrios del sureste capitalino, como Stalingradskiy y Krasnogvardeyskaya, donde fluye la droga y el boyante mercado negro tecnológico, en el cual es posible adquirir armas o implantes ilegales.

El gigantesco y poderoso Ejército Rojo salvaguarda la unidad de la Unión Soviética, amenazada por el fantasma del nacionalismo, que se fortalece en algunas de las más remotas repúblicas, especialmente aquellas dominadas por etnias de fe islámica, como Chechenia y otras repúblicas del Cáucaso. Este es uno de los problemas más acuciantes en la Unión Soviética, un territorio enorme donde conviven más de 100 nacionalidades diferentes. Las unidades más destacadas son:

1º y 2º Ejércitos de Guardias Acorazados: Unidades blindadas dotadas de modernos mechs y tanques, con regimientos de infantería equipados con alta tecnología. Las tropas de Guardias Rojos son reputadas por su capacidad y potencia.

La **Infantería de Marina soviética (Морская пехота, Morskaya Pekhota)**, destacando especialmente la 55ª División de Infantería Naval "Potemkin".

1ª División de Guardias Espaciales "Космос", especializada en lucha en el espacio y emplazamientos planetarios.

Además, descollarían las múltiples brigadas de operaciones especiales Spetsnaz, incluyendo los grupos Alpha y Vympel, que pasan por ser los destacamentos de operaciones especiales más preparados de las fuerzas armadas soviéticas.

Localizaciones e instalaciones secretas de interés

Metro-2: Bajo el famoso Metro de Moscú, casi reproduciendo su trazado, existe un segundo sistema de ferrocarril subterráneo destinado a mover material, agentes, equipo y tropa de forma subrepticia. Una de sus líneas, la DB6, reviste especial importancia, ya que es usada por el gobierno para sus desplazamientos y como medida de evacuación de emergencia. Esta línea conecta con Rameki-43, el Aeropuerto Especial de Vnukovo y otras instalaciones de interés.

Monte Yamantau (Ropa Ямантау, el nombre de la montaña en ruso viene a significar Monte del Mal): En plenos Urales, en la región de Bashkortostan, cerca del pueblo de Mezhgorye, los soviéticos poseen una de sus más secretas instalaciones militares y científicas, ocupando buena parte de la montaña y el subsuelo inmediato. En superficie existen tres grandes acuartelamientos: Beloretsk-15, Beloretsk-16 y Alkino-3, donde se acantona el famoso 1º Ejército de Guardias Acorazados.

Esta base se encuentra cerca del complejo de misiles de Chelyabinsk-70, ambos unidos por red exclusiva de comunicación por ferrocarril. Chelyabinsk-70 es casi tan importante como Arzamas-16 y forma parte de la conocida como Mano Muerta (Система «Периметр» o Sistema Perímetro). Mano Muerta es una red compleja de sensores radiactivos, sísmicos, lumínicos y de presión que es capaz de controlar un grupo de silos nucleares lanzando sus misiles como respuesta a un ataque nuclear enemigo. Mano Muerta es un seguro tecnológico capaz de desencadenar una respuesta armada termonuclear incluso en el caso de que los dirigentes políticos y militares responsables de ordenar el lanzamiento cayeran en un sorpresivo ataque previo. Se dice que, en situación de paz, el sistema se desconecta para evitar posibles fallos catastróficos.

Ramenki-43: Al sudoeste de Moscú, en el distrito de Ramenki, existe un enorme complejo subterráneo militar, que se extiende bajo la Universidad Estatal de Moscú. De hecho, puede accederse al mismo desde algunas edificaciones de la universidad. El bloque principal recibe el nombre de Nauka, y está conectado con una línea de ferrocarril subterráneo que une Nauka con Metro-2 de Moscú y otros bloques accesorios que formarían, en su conjunto, el complejo conocido como La Ciudad o Ramenki-43.

Nauka cuenta con 5 niveles compartimentados y perfectamente aislados, en cada uno de los cuales se desarrollan investigaciones científicas avanzadas. Otros bloques disponen de acuartelamientos, instalaciones residenciales para autoridades y tropas, centros de mando y comunicaciones, almacenes, talleres, etc. En total, Ramenki puede alojar hasta 15.000 efectivos en sus entrañas durante varios años totalmente aislados del exterior.

Zhitkur: Esta base pasa por ser la más secreta y bien protegida de todas las presentes en territorio soviético. Se trata de un enorme aeródromo llamado Kasputin Yar, que incluye una base de lanzamiento de cohetes y un complejo subterráneo, todo ello situado a apenas 60 kilómetros al este de Stalingrado. En este lugar se desarrollan todas las investigaciones aeroespaciales de importancia del programa espacial soviético.

Principales autoridades de la Unión Soviética

Secretario General del Comité Central del Partido Comunista de la Unión Soviética (de facto, líder de la Unión Soviética): Semion Bagramian
Ministerio de Relaciones Exteriores de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas: Rodion Koshevoi
Ministerio de Defensa e Industria Armamentística: Mariscal de la Unión Soviética, Dmitri Arjomeyev
Ministerio de Interior: Matvei Kirov
Comité para la Seguridad del Estado (KGB): Viktor Grechko
Comité del Estado para Ciencia y Tecnología: Igor Yeriomenko
Estado Mayor del Ejército Rojo: Anastás Mikoyán

Otros países de interés

España



Desde la Segunda Guerra Mundial, España se ha considerado un aliado consuetudinario del Tercer Reich. Tras la toma de Gibraltar planificada en el curso de la Operación Felix y la entrada en la guerra de España del lado del Eje, España vivió años de recuperación económica, habida cuenta de que no se produjeron ulteriores operaciones militares de entidad en territorio español, continental o colonial. A principios de los años 50, por fin se empezaba a atisbar un tímido crecimiento que se iría incrementando con los años progresivamente hasta alcanzar su plenitud en los sesenta, ya olvidada la cruenta Guerra Civil que asoló el país entre 1936 y 1939.

Queipo de Llano, presidente del gobierno, moriría en 1952, siendo sustituido por Carrero Blanco. Muñoz Grandes, aquejado de una larga enfermedad, abandonaría sus responsabilidades de gobierno, al igual que Dávila, que sería reemplazado por Rafael García Valiño en el cargo. Carrero inició en 1965 un proceso reformista promoviendo la modernización económica y administrativa del Estado, a la sazón, planificó la sucesión monárquica del régimen, en la figura de Juan Carlos I. Este proceso se conoció como Transición Española, y supuso el cambio de un régimen dictatorial de partido único a una democracia participativa, en realidad una monarquía constitucional parlamentaria. Aunque Carrero no pudo terminar su labor, pues murió asesinado en atentado terrorista de la banda ETA. Torcuato Fernández-Miranda fue su sucesor, quien elegiría a su vez un político joven capaz de pilotar la transición, Adolfo Suárez, que dispuso la apertura de un proceso constituyente liberal que cuajó en la Constitución española de 1975, que consagraba un modelo de estado bicameral, cuya jefatura recaía sobre Juan Carlos I. Poco después se formalizarían las primeras elecciones libres, a las que pudieron concurrir formaciones políticas de todo el espectro ideológico posible.



Desde entonces, la democracia española se ha consolidado, alternándose en el poder formaciones conservadoras y de centro izquierda moderada con normalidad. España mantiene excelentes relaciones con Alemania, fomentadas por todos los partidos políticos en España de manera tradicional. No en balde, los acuerdos económicos y diplomáticos suscritos y las empresas alemanas y españolas que cooperan y trabajan en ambos estados de forma continuada, entretejen relaciones económicas y financieras de primer nivel muy relevantes para ambos estados y que no pueden obviarse si producir un enorme menoscabo para ambos países

Actualmente, España descolla en el mundo por su pujante industria turística, de servicios, tecnología e industria. El actual presidente del gobierno del Estado Español es Miguel Rueda (Conde de Rueda), perteneciente a la Alianza Española Democristiana, hábil político, moderado en sus posiciones. La jefatura del Estado recae sobre la Reina Leonor (su primogénito es el Príncipe Felipe, que reinará a la muerte de su madre como Felipe VII).

Algunos de los ministros más representativos en el organigrama estatal son:

Ministerio de Asuntos Exteriores: Víctor M. Ánchel

Ministerio de Industria, Fomento, Ciencia y Tecnología: Angela Rivera Campos

Ministerio de Defensa: Óscar M. Dóniz Hernández

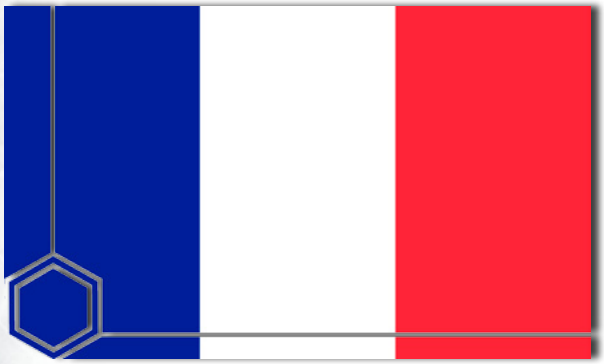
Ministerio de Interior: Sergio Rodríguez García

Ministerio de Economía y Hacienda: Gaizka Marquez Estepa

España dispone de fuerzas militares de primer nivel, destacando la Legión Española, la Brigada Paracaidista, el Ezapac (Escuadrón de Zapadores Paracaidistas) y el GOE o Grupo de Operaciones Especiales.

El CESID es la agencia de inteligencia española, con contactos de primer nivel con otras organizaciones similares en todo el mundo.

Francia



Tras la derrota y posterior ocupación, Francia quedó dividida en dos zonas bien delimitadas. De un lado el Estado francés neutral con su capital en Vichy, y del otro, separada por una línea de demarcación que iba desde Borgoña a Tours y luego hasta la frontera con España, la Zona Ocupada de la Francia de Vichy, que representaba casi un 45% del territorio galo.

Pétain fue nombrado jefe del estado, aboliendo la Tercera República y suspendiendo la Asamblea, para posteriormente nombrar como su primer ministro a Pierre Laval. Francia pudo retener buena parte de sus posesiones coloniales y mantener una fuerza de orden público y militar de 150,000 efectivos, repartidos en territorios de ultramar y continentales. El mandato del gobierno de Vichy alcanzaba a toda Francia, incluyendo París.

Si bien se produjeron tensiones, grandes sectores de la sociedad apoyaron al viejo mariscal, incluyendo la iglesia francesa, que nunca se resignó a la anticlerical República. Los líderes de gobiernos anteriores fueron detenidos y juzgados, como Léon Blum o Daladier. A la par que surgían movimientos políticos de corte fascista, amparados por Laval y los alemanes, aglutinados en torno a la figura de Marcel Déat. El lema de la República fue sustituido por Trabajo-Familia-Nación, mientras los derechos civiles eran conculcados. Los prefectos de los départements regionales pasaron a ser designados y no elegidos, así como los alcaldes y concejales. Se creó una policía especial secreta destinada a velar por el orden público, Service d´Ordre Legionnaire (Servicio de Orden Legionario o SOL) y una milicia anti partisana, la Milice française.



El régimen de Vichy propugnó una economía basada en la agricultura y los valores tradicionales de corte conservador. A ello se sumaban las exigencias alemanas de que Francia, país altamente industrializado en 1940, sometiera su poderío industrial a las exigencias económicas del Tercer Reich (impidiendo además que la industria francesa pudiera competir con la alemana) y se concentrara mayormente en la producción agrícola para acentuar la dependencia económica francesa.

A lo largo del siglo XX, conforme se fortalecían los movimientos nacionales de resistencia contra el invasor alemán por todo el territorio galo, los alemanes suavizaron sus políticas y control sobre el territorio, cediendo la totalidad del mismo a las autoridades del gobierno de Vichy, que procedió a trasladar su sede de vuelta a París durante la primavera de 1952. Ya en 1945, y coincidiendo con el asesinato de Charles de Gaulle en Londres, las autoridades alemanas cambiaron oficialmente el nombre al régimen de Vichy, conociéndose entonces como Francia Libre de Vichy (aunque era popularmente referido como Francia Libre), en un intento por favorecer el esfuerzo colaboracionista del gobierno Pétain, y a su vez una manera sibilina de tratar de confundir el régimen del viejo general con el movimiento de la Francia Libre, nombre que se otorgó al gobierno gaullista en el exilio durante la guerra, fundado tras su famoso llamamiento del 18 de junio de 1940. Sin duda, el magnicidio y la firma del armisticio con Gran Bretaña, ayudaron mucho a la normalización de la situación política en Francia y el fortalecimiento de Vichy.

En los años 70, se inició un proceso de reordenamiento democrático tomando como modelo la Transición española, que devino en la instauración de la IV República. Esta etapa se caracterizó por un fuerte crecimiento económico, reindustrialización y subida general del nivel de vida. Empero, muchas de las grandes industrias continuaban supeditadas a los intereses alemanes, cuando no controladas o propiedad de agentes y empresarios germanos. Durante este periodo, Francia perdió todas sus po-

sesiones coloniales, que pasaron a ser controladas por las potencias del Eje o independizarse. Con la creación de la Unión Europea en 1999, se creó un marco económico y político que propiciaría el crecimiento y progreso de los estados amparados bajo su manto, aunque bajo control evidente del Tercer Reich, potencia continental hegemónica.

Hoy día, los alemanes conservan bases militares importantes en territorio francés, destacando especialmente las bases navales de La Rochelle, Toulon y Cherbourg. Adicionalmente, el Tercer Reich dispone de una extensa red de espías y agentes colaboradores por todo el país, además de contar con un acuartelamiento de tropas en las cercanías de París, en Mailly-le-Camp, disponiendo de un moderno aeródromo y posiciones fortificadas. En la base militar de Mailly permanece acuartelada la 9ª División Panzermech SS Hohenstaufen, una de las más temibles formaciones de combate de las Waffen SS.

A pesar de que el paso del tiempo ha mitigado las tensiones entre ambos países, que hoy se tienen como socios y aliados dentro de la Unión Europea, todavía persiste un movimiento de resistencia nacional empeñado en borrar toda influencia nazi en Francia, provocando ataques y atentados terroristas contra intereses del Eje. Del mismo modo, el país es un nido de espías donde confluyen las agendas ocultas de todas las naciones enfrentadas más poderosas de la Tierra, desde la Unión Soviética, hasta los Estados Unidos, pasando por Gran Bretaña, Italia y España, entre otras.

La ciudad de París ha resurgido hoy convertida de una de las metrópolis más importantes del mundo, un verdadero centro de negocios e intrigas políticas internacionales, espionaje, traiciones y conspiraciones al más alto nivel. Sus calles y bulevares bullen con la vida de millones de almas que luchan por labrarse un futuro en una Europa bajo la sombra amenazadora de la esvástica. Agentes secretos, prostitutas, delincuentes, turistas y colaboradores de diferente pelaje y condición se mezclan en desorden en sus cafés, cabarés y brasseries, todos vigilados por la omnipresente Gestapo. París es hoy una urbe fabulosa donde la tradición y la vanguardia se combinan para resultar en una experiencia vital efervescente.

Algunos de los más avanzados ciberimplantes puede encontrarse en las oscuras callejuelas de Montmartre o el barrio rojo de Pigalle, el bulevar de Clichy o la trastienda del Olympia, un famoso local de variedades en el viejo Boulevard des Capucines.



WALKÜRE

capítulo 2

creación de personajes

Pasos de la creación de personajes 118

Aspectos 151

Habilidades 157

Talentos 168

Dones 182

Limitaciones 203



Pasos de la Creación de Personajes

"Marchad separados, atacad juntos"

Helmuth Von Moltke

En Walküre todo jugador dispone de puntos de desarrollo (PD) con los que crear su personaje. Estos se gastan para adquirir habilidades y dones; es importante disponer de los mismos con tino para diseñar un buen personaje. Las limitaciones, por otro lado, proporcionan puntos de desarrollo adicionales. Habitualmente los jugadores empezarán con una cantidad de PD determinada por el DJ, dependiendo del nivel de poder establecido para la partida.

Pasos de la Creación de Personajes

- **1er Paso:** El DJ establecerá el nivel de poder para la partida.
- **2º Paso:** A continuación seleccionaremos la época de juego, la nacionalidad del personaje y su nombre.
- **3er Paso:** Seguidamente definiremos el carácter del personaje, seleccionando aspectos de personalidad.
- **4º Paso:** Y una vez definida su personalidad, decidiremos que plantilla (o plantillas) poseerá el personaje, si es que queremos aplicar alguna. Las plantillas se usan para representar estudios o profesiones, y deberán aplicarse siempre antes de adquirir habilidades, dones y limitaciones.
- **5º Paso:** Luego, con los puntos de desarrollo restantes tras la adquisición de plantillas (si hemos decidido implementar una plantilla), podremos incorporar habilidades, talentos, dones y limitaciones. Recomendamos seleccionar primero las habilidades, luego los dones, las limitaciones, y si tras esto aún quedaran puntos de desarrollo por gastar, volver a las habilidades para acabar de redondear el personaje.
- **6º Paso:** Una vez se han adquirido todas las habilidades, talentos, dones y limitaciones, se deben calcular los atributos de combate: acciones de combate, daño, iniciativa, movimiento, niveles de fatiga, niveles de heridas y resistencia al daño.
- **7º Paso:** Ya por último, anotaremos los puntos de destino del personaje. Dependiendo de la partida, el DJ asignará una cantidad de dinero para adquirir equipo, o facilitará un equipo concreto. Tras seleccionar y apuntar el equipo que lleva el personaje, el proceso de creación habrá concluido.

A continuación vamos a ver los diferentes pasos de la creación de personajes con detenimiento, y más adelante nos ocuparemos de los distintos rasgos de personaje.

1er Paso: Nivel de Poder

En Walküre se utilizan niveles de poder para establecer lo extraordinarios que son nuestros personajes. El director de juego deberá escoger un nivel de poder para su partida, que determinará la cantidad de puntos de desarrollo (PD) que recibirán los jugadores para crear sus personajes, así como la cantidad de los mismos que podrán gastar en dones, talentos y habilidades y los niveles máximos y mínimos de atributos y habilidades. Hay cinco niveles de poder: mediocre, normal, grande, legendario y superheroico.

Nivel de Poder Mediocre:
Se reciben 75 Puntos de Desarrollo.
Se pueden tener dos habilidades a +3
Gastar hasta 20 PD en talentos.
Gastar hasta 15 PD en dones.
Adquirir un máximo de 3 limitaciones.



Nivel de Poder Normal:
Se reciben 100 Puntos de Desarrollo.
Se pueden tener hasta 3 habilidades a +3 y 1 a +4 (o 4 habilidades a +3)
Gastar hasta 25 PD en talentos.
Gastar hasta 20 PD en dones.
Adquirir un máximo de 2 limitaciones

Nivel de Poder Grande:
Se reciben 150 Puntos de Desarrollo.
Se puede tener hasta 1 habilidad a +5.
Gastar hasta 30 PD en talentos.
Gastar hasta 25 PD en dones.
Adquirir un máximo de 1 limitación.

Nivel de Poder Legendario:
Se reciben 200 Puntos de Desarrollo.
Se pueden tener hasta 2 habilidades a +5 y 1 a +6.
Gastar hasta 50 PD en talentos.
Gastar hasta 40 PD en dones.
Adquirir un máximo de 1 limitación.

Nivel de Poder Superheroico:
Se reciben 300 Puntos de Desarrollo.
No hay límite en los niveles de habilidad.
No hay límite al número que se pueden gastar en talentos.
No hay límite al número que se pueden gastar en dones.
Se pueden adquirir dones con origen superheroico.
No se pueden adquirir limitaciones durante la creación de personaje.

2º Paso: Época, Nombre, y Nacionalidad

El lugar de nacimiento de un individuo, así como la educación recibida, son asuntos relevantes en la vida de cualquier individuo. Además, todo personaje comenzará con 10 habilidades que se consideran como entrenadas dependiendo de la época en la que se encuentre. Por ello es necesario establecer la época, la nacionalidad y, a ser posible, aportar un nombre para el personaje antes de hacer nada más.

La época en la que se jugará determinará, como ya hemos indicado, las 10 habilidades entrenadas con las que comenzará todo personaje. Los aventureros creados para jugar durante la 2ª Guerra Mundial (NT 6) tendrán como habilidades entrenadas (a nivel 0): agilidad, atención, escalar, esquivar, pelea, vigor y voluntad. Además, podremos escoger 3 habilidades más como entrenadas de entre: arcos, armas arrojadizas, armas cuerpo a cuerpo, conducir vehículos (ligeros), etiqueta, mecánica, montar, nadar o supervivencia. También podemos seleccionar un conocimiento o ciencia cualquiera, pero tiene que ser uno que no se encuentre entre los conocimientos o ciencias que proporcione la plantilla o plantillas que escogeremos más adelante.

Todos aquellos personajes creados durante la Guerra Fría del siglo XX (NT 6 y principios del 7) tendrán como habilidades entrenadas (a nivel 0): agilidad, atención, conducir vehículos (ligeros), escalar, esquivar, etiqueta, pelea, vigor y voluntad. Además, todo el mundo tendrá que escoger como entrenado un conocimiento o ciencia cualquiera como parte de su educación. Este conocimiento o ciencia tendrá que ser uno que no se encuentre entre los conocimientos o ciencias que proporcione la plantilla o plantillas que podremos escoger más adelante.

Todos aquellos personajes creados durante el siglo XXI tendrán como habilidades entrenadas (a nivel 0): agilidad, atención, computadora, conducir vehículos (ligeros), esquivar, etiqueta, pelea, vigor y voluntad. Además, podremos seleccionar como entrenado un conocimiento o ciencia cualquiera como parte de la educación de nuestro aventurero. Este conocimiento o ciencia deberá ser uno que no se encuentre entre los conocimientos o ciencias que nos proporcione la plantilla o plantillas que escogeremos más adelante.

De todas formas, es perfectamente posible encontrar en el siglo XXI naciones cuyos ciudadanos tengan habilidades entrenadas de épocas anteriores. En la propia China, una parte de la población tendrá las mismas habilidades entrenadas que los personajes de la 2ª Guerra Mundial, por poner un ejemplo.

3er Paso: Aspectos de Personalidad

Los aspectos de personalidad (o aspectos a secas) nos indican qué es y hace el aventurero, qué lo define y separa claramente de los demás. Son los distintos rasgos de personalidad que posee un personaje en cuestión, pero no cualquier rasgo de personalidad, sino sus defectos. Porque los héroes muestran defectos también, y muchas veces son la

fuente de sus heroicidades. Los aspectos responden principalmente a la pregunta: ¿qué complica la existencia del personaje?

Veremos con más detalle los aspectos más adelante, en este mismo capítulo.

Creando Aspectos

Crear aspectos apropiados es más fácil de lo que aparenta. Recomendamos que un personaje comience con 2 aspectos, aunque es posible tener sólo uno.

Los aspectos deben definir claramente una parte de nuestro aventurero.

No es estrictamente necesario que escojamos los aspectos ahora, podemos dejarlo para más adelante, cuando tengamos todo más claro.

4º Paso: Plantillas

En Walküre todas las profesiones y estudios utilizan el mismo formato. Este recibe el nombre de plantilla. En esta sección describimos y presentamos unas cuantas plantillas profesionales de ejemplo.

Antes de aplicar las plantillas, debemos anotar en la ficha las habilidades entrenadas.

Todas las plantillas contienen rasgos que poseen un valor dentro de las reglas de creación de personajes, y también un coste en puntos de desarrollo. El personaje que adquiere una plantilla deberá pagar este coste en puntos de desarrollo, para después apuntar los rasgos aportados por la plantilla en su hoja de personaje (algunas plantillas permiten realizar elecciones al jugador, pues nadie tiene exactamente el mismo recorrido profesional).

Los dones y limitaciones de las plantillas profesionales cuentan para el máximo de dones y limitaciones impuesto por el nivel de poder.

Como las habilidades entrenadas cambian dependiendo de cada época, los costes de las plantillas variarán dependiendo de la época. Por este motivo vamos a dividir las plantillas en 3 épocas: plantillas de la II GM y principios de la Guerra Fría, plantillas de la Guerra Fría y principios de la colonización espacial y plantillas del año 2075. Muchas de las plantillas del "pasado" podrán funcionar en 2075 añadiendo un par de habilidades. Asimismo, las plantillas del año 2075 (las más abundantes), se dividen en plantillas civiles y plantillas militares.

Independientemente de esto, todas las plantillas tendrán el siguiente formato. Las plantillas aquí presentadas no contienen dones o limitaciones:

Plantilla de Ejemplo:

Coste: X Puntos de Desarrollo

Texto explicando detalles sobre la raza o profesión.

Aspectos: Aquí aparecen algunos aspectos que puede tener un miembro de una profesión o estudios.

Habilidades: Típico de plantillas de profesión. Indica la adquisición de determinadas habilidades a cierto nivel, teniendo en cuenta las habilidades entrenadas de la época a la que pertenece, y siguiendo las reglas normales de adquisición de habilidades.

Talentos: Aquí se señalan los talentos con los que empieza un miembro de profesión o escuela que se presenta en la plantilla. Las profesiones pueden incluir una lista de talentos de entre los que escoger. La descripción de los talentos se encuentra más adelante en este mismo capítulo.

Dones: Los dones se utilizan en Walküre para representar principalmente avances tecnológicos, y en principio no hay ninguna plantilla que tenga dones de salida, sino que dependerá del DJ.

Limitaciones: Aquí se consignarían las limitaciones con las que podría empezar un miembro de la profesión o estudios presentes en la plantilla, si se diera el caso. La descripción de las limitaciones se encuentra más adelante.

Plantillas de la II GM y principios de la Guerra Fría

A continuación presentamos una lista de plantillas civiles para ser usadas en Walküre. La totalidad de estas plantillas consideran que todo el mundo tiene las siguientes habilidades entrenadas: agilidad, atención, escalar, esquivar, pelea, vigor y voluntad.

Además, el jugador tendrá que escoger 3 habilidades más como entrenadas de entre: arcos, armas arrojadizas, armas cuerpo a cuerpo, un conocimiento o ciencia cualquiera, conducir vehículos (ligeros), etiqueta, mecánica, montar, nadar o supervivencia.

Si en alguna plantilla aparecen algunas de estas habilidades y dicha plantilla requiere que se haya adquirido como entrenada al realizar esta selección, lo indicamos poniendo en cursiva dicha habilidad.

Agente Secreto/Espía (Gestapo, KGB, MI6, CIA, Abwehr)

Coste: 95 PD

Este es un espía de medio nivel, en una época en la que el espionaje está avanzando pero no se ha vuelto tan sofisticado como será en unos años.

Habilidades: Agilidad 2, Arma Corta 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Comunicaciones 0, *Conducir Vehículos (Ligeros) 1*, Conocimiento (Leyes) 0, Delito 1, Etiqueta 1, Engañar 1, Esquivar 1, Intimidar 0, Lenguaje (escoge uno) 2, Pelea 2, Persuadir 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige uno entre Conductor Militar, Contactos, Investigador, Piloto de Combate, Sentidos Agudos (Vista u Oído), Sin Miedo o Voluntad de Hierro.



Diplomático

Coste: 65 PD

El personaje puede ser desde un simple diplomático que trabaja en un puesto menor en una embajada extranjera, hasta un diplomático de alto nivel representando a su gobierno en alguna institución internacional.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 2, Conocimiento (Leyes) 2, Engañar 2, Etiqueta 2, Intimidar 0, Liderazgo 1, Persuadir 2, Vigor 1, Voluntad 2.

Doctorado

Coste: 19 PD

Esta plantilla representa a una persona que ha cursado estudios universitarios y obtenido un doctorado.

Habilidades: Escoge una habilidad de entre Ciencia (Biología, Física, Ingeniería, Medicina o Química) 3 o Conocimiento (Arte, Historia, Leyes o Teología) 3.

Talentos: Escoge un talento de entre doctorado en (Arte, Biología, Física, Historia, Ingeniería, Leyes, Medicina o Química) o teólogo; evidentemente debe corresponder con la habilidad escogida.

Fuerzas Especiales Alemanas (Brandenburger)

Coste: 86 PD

Esta plantilla representa a un miembro de las fuerzas especiales alemanas, los Brandenburger. La función de estas tropas es infiltrarse tras las líneas enemigas con el objetivo de sabotear y capturar puntos clave que permitan el avance rápido.

Habilidades: Agilidad 3, Armas Cortas 1, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, *Conducir Vehículos (Ligeros) 1*, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Demoliciones 1, Esquivar 2, Pelea 2, Sigilo 1, *Supervivencia 2*, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige uno entre Esquiva Intuitiva, Furtivo, Gun Fu o Sigiloso.



Fuerzas Especiales Británicas

Coste: 91 PD

Esta plantilla representa a un miembro de las fuerzas especiales británicas, tanto el SAS como los Royal Marines, entre otros.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 2, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, *Conducir Vehículos (Ligeros) 1*, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Sigilo 1, *Supervivencia 2*, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige uno entre Ambidiestro, Infatigable, Rapidez o Tolerancia al Dolor. Elige uno entre Caes como un Gato, Equilibrio Perfecto, Orientación, Sentir el Peligro, Superviviente (Entorno) o Táctico.

Fuerzas Especiales Japonesas (Giretsu Kuteitai)

Coste: 72 PD

Esta plantilla representa a los miembros de las fuerzas paracaidistas del Ejército Imperial, creadas para infiltrarse en zona enemiga y llevar a cabo misiones especiales.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, *Armas Cuerpo a Cuerpo 2*, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, *Conducir Vehículos (Ligeros) 1*, Demoliciones 1, Esquivar 1, *Etiqueta 1*, Pelea 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige uno entre Caes como un Gato, Equilibrio Perfecto, Orientación, Sentir el Peligro, Superviviente (Entorno) o Táctico.

Mecánico

Coste: 35 PD

Esta plantilla sirve para representar a un mecánico clásico de un garaje de vehículos o similar de la época.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 0, Ciencia (Ingeniería) 0, *Conducir Vehículos (Ligeros) 1*, Electrónica 0, *Mecánica 2*, Vigor 2, Voluntad 1.

Talentos: Manitas.



Médico

Coste: 33 PD

Esta plantilla sirve para representar a un médico especialista.

Habilidades: Atención 1, Ciencia (Biología) 1, Ciencia (Medicina) 3, Ciencia (Química) 1, *Etiqueta 1*.

Talentos: Doctorado en (Medicina).

Miembro de la Resistencia

Coste: 45 PD

Esta plantilla representa a un miembro de la Resistencia.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 0, *Conducir Vehículos (Ligeros) 1*, Delito 1, Demoliciones 0, Esquivar 1, Etiqueta 1, Pelea 1, Persuadir 1, Sigilo 0, *Supervivencia 1*, Vigor 1, Voluntad 1.

Talentos: Contactos.



Fuerzas Especiales Soviéticas (Spetsnaz)

Coste: 86 PD

Creados oficialmente en 1950, el objetivo principal de los Spetsnaz es infiltrarse en territorio enemigo y realizar actos de sabotaje, pero también se les emplea como unidad antiterrorista.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Armas Largas 2, Armas Pesadas 1, Atención 2, Comunicaciones 0, *Conducir Vehículos (Ligeros) 1*, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Delito 1, Demoliciones 1, Engañar 1, Esquivar 1, Navegación 1, Pelea 2, Sigilo 1, *Supervivencia 1*, Vigor 2, Voluntad 2.

Fuerzas de élite USA (101st Airborne Division)

Coste: 95 PD

Esta es la plantilla que representa a una conocida unidad paracaidista americana.

Habilidades: Agilidad 3, Armas Cortas 1, Armas Largas 3, Armas Pesadas 1, Atención 3, Averiguar Intenciones 0, Comunicaciones 0, Esquivar 2, Navegación 0, Pelea 2, Sigilo 1, *Supervivencia 1*, Vigor 3, Voluntad 2.

Piloto de Caza

Coste: 80 PD

Esta es la plantilla de un piloto de caza o avión de combate, de cualquier nacionalidad

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Armas Montadas 2, Atención 2, Comunicaciones 1, Electrónica 0, Esquivar 1, Navegación 2, Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 2, Sensores 1, *Supervivencia 1*, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Piloto de Combate.

Soldado Estadounidense

Coste: 65 PD

Esta plantilla representa a un soldado básico estadounidense.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Comunicaciones 0, *Conducir Vehículos (Ligeros) 1*, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Demoliciones 0, Esquivar 1, Pelea 2, Sigilo 1, *Supervivencia 1*, Vigor 2, Voluntad 2.

Soldado Heer Alemán

Coste: 57 PD

Esta plantilla representa a un soldado del ejército (Heer) alemán.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Largas 2, Armas Pesadas 1, Atención 2, *Conducir Vehículos (Ligeros) 1*, Demoliciones 0, Esquivar 1, Pelea 1, Sigilo 1, *Supervivencia 1*, Vigor 2, Voluntad 2.

Soldado Japonés

Coste: 60 PD

Esta plantilla representa a un soldado del ejército japonés al servicio del Emperador.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, *Armas Cuerpo a Cuerpo 1*, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Demoliciones 0, Esquivar 1, *Etiqueta 1*, Pelea 1, Sigilo 1, *Supervivencia 1*, Vigor 2, Voluntad 2.

Soldado Soviético

Coste: 59 PD

Esta plantilla representa a un soldado del Ejército Rojo soviético.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Largas 2, Atención 2, *Conducir Vehículos (Ligeros) 1*, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Demoliciones 0, Esquivar 2, Pelea 1, Sigilo 1, *Supervivencia 1*, Vigor 2, Voluntad 2.

Soldado de las SS

Coste: 85 PD

Esta plantilla representa a un soldado de las Waffen-SS durante la II Guerra Mundial.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Comunicaciones 0, *Conducir Vehículos (Ligeros) 1*, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Conocimiento (Leyes) 1, Demoliciones 1, Esquivar 1, *Etiqueta 1*, Intimidar 1, Pelea 1, Persuadir 1, Sigilo 1, *Supervivencia 1*, Vigor 2, Voluntad 2.



Plantillas de la Guerra Fría y Principios de la Colonización Espacial

A continuación presentamos una lista de plantillas civiles para ser usadas en Walküre jugando durante la Guerra Fría y principios de la colonización espacial. Estas plantillas consideran que todo el mundo tiene las siguientes habilidades entrenadas: agilidad, atención, conducir vehículos (ligeros), escalar, esquivar, etiqueta, pelea, vigor y voluntad.

Además, todos tendrán que escoger como entrenado un conocimiento o ciencia cualquiera como parte de su educación. Este conocimiento o ciencia deberá ser uno que no se encuentre entre los conocimientos o ciencias que proporcione la plantilla o plantillas que hayamos escogido.



Científico

Coste: 43 PD

El personaje es un científico de algún tipo, sea un biólogo americano, un especialista en robótica japonés, un genetista alemán, etc. El personaje deberá escoger una ciencia en la que se ha especializado y obtenido el doctorado. Aunque hay científicos con doctorados en medicina, no representan propiamente a médicos especializados en terapia, sino a especialistas científicos centrados en investigación.

Habilidades: Atención 1, Ciencia (Biología, Física, Informática, Ingeniería, Medicina, Química o Robótica) 3, Computadora 1, otras 2 Ciencias (Biología, Física, Informática, Ingeniería, Medicina, Química o Robótica) a 1, Etiqueta 1.

Talentos: Doctorado en (Biología, Física, Informática, Ingeniería, Medicina, Química o Robótica), Investigador.

Doctorado

Coste: 19 PD

Esta plantilla representa a una persona que ha cursado estudios universitarios y ha obtenido un doctorado.

Habilidades: Escoge una habilidad de entre ciencia (Biología, Física, Informática, Ingeniería, Medicina, Química o Robótica) 3, o conocimiento (Arte, Historia, Leyes o Teología) 3.

Talentos: Escoge un talento de entre doctorado en (Arte, Biología, Física, Historia, Informática, Ingeniería, Leyes, Medicina, Química, Robótica) o teólogo; evidentemente debe corresponder con la habilidad escogida.

Periodista

Coste: 65 PD

Esta plantilla representa a un periodista que, aunque no es muy conocido aún en la profesión, ya empieza a tener algo de experiencia.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 2, Computadora 1, Comunicaciones 0, Engañar 2, Etiqueta 1, Persuadir 2, Sigilo 1, Vigor 1, Voluntad 1.

Talentos: Elige uno entre Contactos, Investigador, Sentidos Agudos (Vista) o Sentidos Agudos (Oído). Elige uno entre Atractivo, Furtivo, Memoria Eidética o Sigiloso.



Agente Secreto/Espía (Gestapo, KGB, MI6, CIA, Abwehr)

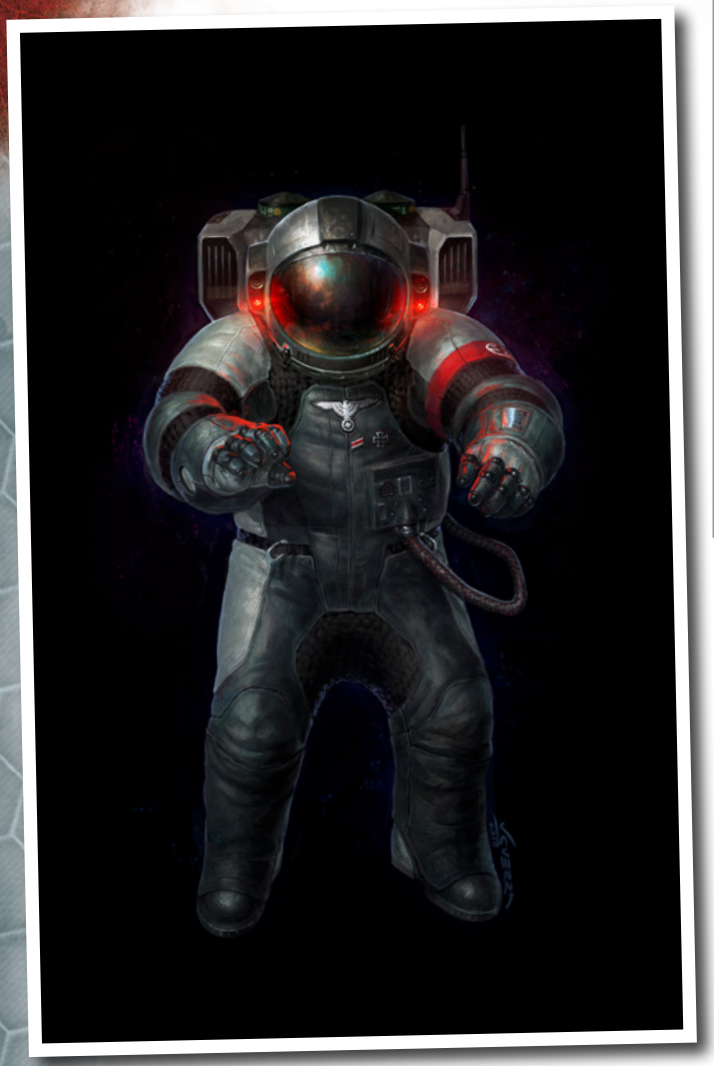
Coste: 150 PD

Se trata de un espía de alto nivel, sin embargo todavía carece de mucha experiencia de campo. Para adquirir esta plantilla debe disponerse de un nivel de poder grande (150 PD). Ten en cuenta que esta plantilla personaliza al clásico espía que trabaja en solitario, por eso es un personaje con un coste tan elevado en PD, ya que tiene que ser capaz de desenvolverse con soltura en muy diversas situaciones.

Habilidades: Agilidad 2, Arma Corta 2, Atención 3, Averiguar Intenciones 2, Computadora 0, Comunicaciones 1, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conocimiento (Leyes) 0, Delito 2, Electrónica 1, Engañar 2, Esquivar 1, Intimidar 1, Lenguaje (escoge uno) 2, Lenguaje (escoge uno) 1, Pelea 2, Persuadir 3, Sigilo 2, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige dos entre Conductor Militar, Contactos, Investigador, Piloto de Combate, Sentidos Agudos (Vista u Oído), Sin Miedo o Voluntad de Hierro.





Astronauta Científico

Coste: 98 PD

Esta plantilla sirve para representar a astronautas dedicados a la investigación científica de alto nivel. Reciben cierto grado de entrenamiento militar y de mecánica.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Ciencia (Biología, Física, Informática, Ingeniería, Medicina, Química o Robótica) 3, Computadora 2, Comunicaciones 1, Electrónica 1, Esquivar 1, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 1, Supervivencia 0, Vigor 2, Voluntad 2.

Astronauta Militar

Coste: 101 PD

Esta plantilla servirá para representar a astronautas con entrenamiento militar. Son soldados, pero no fuerzas especiales. Además, reciben cierto grado de entrenamiento técnico para poder colaborar en otras tareas.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 3, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Computadora 0, Comunicaciones 1, Electrónica 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 2, Pilotar (Astronave) 2, Sensores 0, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Astronauta Técnico

Coste: 99 PD

Esta plantilla representa a astronautas dedicados al mantenimiento de bases espaciales. Han recibido entrenamiento militar básico y, asimismo, disponen de cierto nivel de competencia científica y técnica, habilitándoles para colaborar con equipos científicos.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Ciencia (Informática, Ingeniería o Robótica) 1, Computadora 2, Comunicaciones 1, Electrónica 2, Esquivar 1, Mecánica 1, Navegación 1, Pelea 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 2, Supervivencia 0, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Manitas.

Plantillas Civiles del año 2075

A continuación presentamos una lista de plantillas civiles para ser usadas cuando juguemos durante o a partir del año 2075. Las plantillas consideran que todo el mundo tiene las siguientes habilidades entrenadas: agilidad, atención, computadora, conducir vehículos (ligeros), esquivar, etiqueta, pelea, vigor y voluntad. Además, todo el mundo tendrá que escoger como entrenado un conocimiento o ciencia cualquiera como parte de su educación. Este conocimiento o ciencia deberá ser uno que no se encuentre entre los conocimientos o ciencias que le proporcionen la plantilla o plantillas escogidas.

Activista Político

Coste: 27 PD

El personaje es alguna clase de activista político en contra del sistema. No llegan a ser espías, pero eso no los convierte en personas menos peligrosas para el *establishment*. El personaje debería tener otra plantilla para representar su profesión u oficio, ya que esta plantilla recoge únicamente habilidades propias de un activista político.

Habilidades: Delito 2, Esquivar 1, Etiqueta 1, Persuadir 2.

Talentos: Contactos.

Científico

Coste: 44 PD

El personaje es un científico de algún tipo. El personaje debe seleccionar una disciplina científica para su doctorado.

Habilidades: Atención 1, Ciencia (Biología, Física, Informática, Ingeniería, Medicina, Química o Robótica) 3, Computadora 2, otras 2 Ciencias (Biología, Física, Informática, Ingeniería, Medicina, Química o Robótica) 1, Etiqueta 1.

Talentos: Doctorado en (Biología, Física, Informática, Ingeniería, Medicina, Química o Robótica), Investigador.

Contrabandista

Coste: 73 PD

El personaje se dedica a introducir sustancias ilegales y venderlas en el mercado negro. Puede ser una persona que comercie con drogas o que trafique con inmigrantes en los EE.UU; o una persona que se dedique a poner a judíos a salvo en países bajo control nazi.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Conducir Vehículos (Ligeros) 2, Delito 2, Engañar 2, Pilotar (Barco o Aeronave) 1, Sigilo 2, Vigor 2, Voluntad 1.

Delincuente Común

Coste: 55 PD

El personaje es un delincuente común. Esta plantilla puede usarse de base para crear muchos tipos de criminales distintos.

Habilidades: Agilidad 2, Atención 1, Averiguar Intenciones 1, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Delito 2, Engañar 2, Sigilo 2, Vigor 2, Voluntad 1.

Talentos: Contactos.



Detective

Coste: 65 PD

El personaje es un duro detective, aunque le queda mucho para ser un detective a lo Mike Hammer.

Habilidades: Agilidad 2, Arma Corta 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 1, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Delito 2, Engañar 2, Intimidar 0, Pelea 1, Sigilo 2, Vigor 2, Voluntad 1.

Talentos: Elige uno entre Contactos, Investigador, Sentidos Agudos (Vista) o Voluntad de Hierro.

Diplomático

Coste: 62 PD

El personaje es un diplomático de carrera.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 2, Conocimiento (Leyes) 2, Engañar 2, Etiqueta 2, Intimidar 0, Liderazgo 1, Persuadir 2, Vigor 1, Voluntad 2.

Ejecutivo

Coste: 52 PD

Esta plantilla sirve para representar a un ejecutivo de una empresa que acaba de empezar.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 2, Conocimiento (Leyes) 2, Engañar 2, Etiqueta 1, Intimidar 0, Liderazgo 0, Persuadir 2, Vigor 1, Voluntad 1.

Doctorado

Coste: 19 PD

Esta plantilla representa a una persona que ha cursado estudios universitarios y ha conseguido un doctorado.

Habilidades: Escoge una habilidad de entre ciencia (Biología, Física, Informática, Ingeniería, Medicina, Química o Robótica) 3, o conocimiento (Arte, Historia, Leyes o Teología) 3.

Talentos: Escoge un talento de entre doctorado en (Arte, Biología, Física, Historia, Informática, Ingeniería, Leyes, Medicina, Química, Robótica) o teólogo; evidentemente debe corresponder con la habilidad escogida.

Mecánico

Coste: 50 PD

Esta plantilla sirve para representar a un mecánico al uso.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 0, Ciencia (Ingeniería) 1, Computadora a 1, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Electrónica 1, Mecánica 3, Vigor 2, Voluntad 1.

Talentos: Manitas.

Médico

Coste: 39 PD

La siguiente plantilla representará a un médico especialista.

Habilidades: Atención 1, Ciencia (Medicina) 3, Computadora 2, otras 2 Ciencias (Biología, Química o Robótica) 1, Etiqueta 1.

Talentos: Doctorado en (Medicina).



Periodista

Coste: 62 PD

Esta plantilla representa a un periodista que, aunque no es un famoso columnista, ya acumula algo de experiencia.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 2, Computadora 1, Comunicaciones 0, Engañar 2, Etiqueta 1, Persuadir 2, Sigilo 1, Vigor 1, Voluntad 1.

Talentos: Elige uno entre Contactos, Investigador, Sentidos Agudos (Vista) o Sentidos Agudos (Oído). Elige uno entre Atractivo, Furtivo, Memoria Eidética o Sigiloso.



Político

Coste: 62 PD

El personaje es miembro de un partido político, y ostenta cierto nivel de responsabilidad dentro de la organización.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 2, Conocimiento (Leyes) 2, Engañar 2, Etiqueta 2, Liderazgo 1, Persuadir 2, Vigor 1, Voluntad 1.

Talentos: Carisma.

Técnico de Redes

Coste: 63 PD

Esta plantilla corresponde a un especialista en la creación y mantenimiento de redes informáticas, aparte de tener unos cuantos conocimientos generales de tecnología.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 1, Averiguar Intenciones 0, Ciencia (Informática) 3, Ciencia (Ingeniería) 0, Computadora 3, Comunicaciones 2, Electrónica 0, Mecánica 0, Sensores 0, Vigor 1, Voluntad 1.

Talentos: Elige uno entre Doctorado en Informática o Hacker.

Militares y Fuerzas del Orden del año 2075

A continuación presentamos una lista de plantillas militares y de fuerzas del orden para ser usadas jugando durante el año 2075 o en adelante. Estas plantillas consideran que todo el mundo tiene las siguientes habilidades entrenadas: agilidad, atención, computadora, conducir vehículos (ligeros), esquivar, etiqueta, pelea, vigor y voluntad.

Además, todos tendrán que escoger como entrenado un conocimiento o ciencia cualquiera como parte de su educación. Este conocimiento o ciencia tendrá que ser uno que no se encuentre entre los conocimientos o ciencias que le proporcione la plantilla o plantillas escogidas.

Estas plantillas tienen un coste más elevado en PD. Nótese que la mayoría de miembros de fuerzas especiales deberían ser personajes entre 125 PD (nivel de poder normal) para personajes con experiencia y 150 PD (nivel de poder grande) para auténticos héroes de acción.

Agente Secreto/Espía (Gestapo, KGB, MI6, CIA, Abwehr)

Coste: 150 PD

Este es un espía de alto nivel, pero aunque ha demostrado su valía, aún cuenta con poca experiencia de campo. Para adquirir esta plantilla se debe disponer de un nivel de poder elevado (150 PD).

Habilidades: Agilidad 3, Arma Corta 2, Atención 3, Averiguar Intenciones 2, Computadora 1, Comunicaciones 1, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conocimiento (Leyes) 0, Delito 2, Electrónica 1, Engañar 2, Esquivar 1, Intimidar 1, Lenguaje (escoge uno) 2, Lenguaje (escoge uno) 1, Pelea 2, Persuadir 3, Sigilo 2, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige uno entre Conductor Militar, Contactos, Investigador, Piloto de Combate, Sentidos Agudos (Vista u Oído), Sin Miedo o Voluntad de Hierro.



Astronauta Científico

Coste: 95 PD

Esta plantilla sirve para representar a astronautas dedicados a la investigación científica de alto nivel. Reciben cierto grado de entrenamiento militar y disponen de conocimientos de mecánica.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Ciencia (Biología, Física, Informática, Ingeniería, Medicina, Química o Robótica) 3, Computadora 2, Comunicaciones 1, Electrónica 1, Esquivar 1, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 1, Supervivencia 0, Vigor 2, Voluntad 2.



Astronauta Militar

Coste: 100 PD

Esta plantilla personaliza a astronautas militares. Estos tipos han recibido entrenamiento militar. Son soldados, pero no fuerzas especiales. Además, reciben cierto grado de entrenamiento técnico, para así poder colaborar en otras tareas.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 3, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Computadora 1, Comunicaciones 1, Electrónica 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 2, Pilotar (Astronave) 2, Sensores 0, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.



Astronauta Técnico

Coste: 96 PD

Esta plantilla representará a astronautas dedicados al mantenimiento de bases espaciales. Han recibido entrenamiento militar básico. También deben disponer de ciertos conocimientos científicos para colaborar con los equipos de investigación tecnológica y científica presentes en las bases espaciales o planetarias.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Ciencia (Informática, Ingeniería o Robótica) 1, Computadora 2, Comunicaciones 1, Electrónica 2, Esquivar 1, Mecánica 1, Navegación 1, Pelea 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 2, Supervivencia 0, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Manitas.

Fuerzas Especiales Alemanas (Brandenburger)

Coste: 100 PD

Esta plantilla representa a un miembro de las fuerzas especiales alemanas, los Brandenburger.

Habilidades: Agilidad 3, Armas Cortas 1, Armas Largas 2, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 0, Atención 2, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Demoliciones 1, Esquivar 2, Lenguajes (Ingles, Ruso o Chino) 1, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 2, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige uno entre Esquiva Intuitiva, Furtivo, Gun Fu o Sigiloso.

Fuerzas Especiales Británicas (SAS)

Coste: 100 PD

Esta plantilla representa a un miembro de las fuerzas especiales británicas, los SAS (Special Air Service).

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 2, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 2, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige uno entre Ambidiestro, Infatigable, Rapidez o Tolerancia al Dolor. Elige uno entre Caes como un Gato, Equilibrio Perfecto, Orientación, Sentir el Peligro, Superviviente (Entorno) o Táctico.

Fuerzas Especiales (Genéricas)

Coste: 94 PD

Esta es la plantilla genérica de fuerzas especiales. Es ligeramente más barata pues supone que sus beneficiarios no tienen los entrenamientos híper-especializados de cada uno de los otros ejemplos de fuerzas especiales que proporcionamos.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Largas 3, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 1, Atención 2, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Electrónica 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Pelea 2, Supervivencia 2, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige uno entre Ambidiestro, Infatigable, Rapidez o Tolerancia al Dolor.





Fuerzas Especiales Japonesas (Giretsu Kuteitai)

Coste: 100 PD

Esta plantilla representa a los miembros de las fuerzas paracaidistas del Ejército Imperial.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Andadores) 1, Demoliciones 2, Engañar 0, Esquivar 1, Etiqueta 1, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige uno entre Caes como un Gato, Equilibrio Perfecto, Orientación, Sentir el Peligro, Superviviente (Entorno) o Táctico.



Fuerzas Especiales Soviéticas (Spetsnaz)

Coste: 100 PD

El objetivo principal de los Spetsnaz es infiltrarse en territorio enemigo y realizar actos de sabotaje, pero también se les utiliza como unidad antiterrorista.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Armas Largas 2, Armas Pesadas 1, Atención 2, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Delito 1, Demoliciones 1, Electrónica 0, Engañar 1, Esquivar 1, Lenguajes (Inglés, Alemán, Italiano, etc) 1, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Fuerzas Especiales USA (Delta)

Coste: 99 PD

Esta plantilla representa la fuerza especial americana Delta.

Habilidades: Agilidad 3, Armas Cortas 2, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Computadora 1, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Esquivar 1, Mecánica 0, Navegación 0, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2.

Talentos: Elige uno entre Artista Marcial, Curación Rápida, Gun Kata, o escoge dos de entre Caes como un Gato, Equilibrio Perfecto, Hacker, Orientación, Puntería Zen, Sentir el Peligro y Táctico.



Fuerzas Especiales USA (Marines Espaciales)

Coste: 124 PD

Esta es la plantilla base de un miembro del Cuerpo de Marines Espaciales de los Estados Unidos de América. En el año 2075 los marines reciben un durísimo y completo programa de entrenamiento.

Habilidades: Agilidad 3, Armas Cortas 1, Armas Largas 3, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 1, Atención 3, Averiguar Intenciones 0, Computadora 1, Comunicaciones 0, Electrónica 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 0, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2.

Fuerzas Especiales USA (SEAL)

Coste: 100 PD

Esta plantilla representa a los conocidos como Navy SEALS (Sea, Air, Land, Space), fuerzas especiales entrenadas para operar en todo tipo de ambientes y consideradas entre las mejores de mundo.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 2, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Computadora 1, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Electrónica 0, Esquivar 1, Mecánica 0, Navegación 0, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige uno entre Artista Marcial, Curación Rápida, Gun Kata, o escoge dos de entre Caes como un Gato, Equilibrio Perfecto, Hacker, Orientación, Puntería Zen, Sentir el Peligro, Superviviente (Entorno) y Táctico.

Guerrillero

Coste: 73 PD

Fuerzas de combate paramilitares irregulares, integrando individuos de muy diversa procedencia y profesión.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Largas 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 0, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Demoliciones 0, Electrónica 0, Escalar 1, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 0, Pelea 1, Sigilo 0, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 1.



Miembro de las SS

Coste: 54 PD

Esta plantilla personifica a un miembro de las SS. A diferencia de otras plantillas, representa el mínimo de conocimientos y estado físico requerido a un miembro de las SS, generalmente un sujeto adscrito a las Allgemeine-SS. Teniendo en cuenta que muchas otras plantillas comparten estos mismos requisitos, cruzando esta plantilla con cualquier otra (de tal manera que se tengan las habilidades indicadas en ambas plantillas), podremos crear un miembro de las SS con un entrenamiento especial, sea civil o militar.

Habilidades: Agilidad 2, Arma Corta 0, Armas Largas 0, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conocimiento (Leyes) 1, Intimidar 1, Pelea 1, Persuadir 1, Vigor 2, Voluntad 2.



Piloto de Combate

Coste: 94 PD

Esta plantilla representa un piloto de caza o nave espacial.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Armas Montadas 2, Atención 2, Computadora 1, Comunicaciones 1, Electrónica 0, Esquivar 1, Navegación 2, Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 2, Pilotar (Astronave) 2, Sensores 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Piloto de Combate.



Policía

Coste: 70 PD

El personaje es un policía común de los que solemos encontrarnos en coche o moto patrullando.

Habilidades: Agilidad 2, Arma Corta 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 2, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Delito 1, Engañar 1, Intimidar 1, Pelea 2, Sigilo 1, Vigor 2, Voluntad 1.

Talentos: Elige uno entre Conductor de Alta Velocidad, Equilibrio Perfecto, Puntería Zen o Táctico.



Soldado Estadounidense

Coste: 69 PD

Esta plantilla representa a un soldado básico estadounidense.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Largas 2, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 0, Atención 2, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Demoliciones 0, Esquivar 1, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Soldado Genérico

Coste: 65 PD

Esta plantilla representa a un soldado genérico.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Largas 2, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 0, Atención 2, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Demoliciones 0, Esquivar 1, Pelea 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Soldado Heer Alemán

Coste: 70 PD

Esta plantilla representa a un soldado del ejército (Heer) alemán.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Largas 2, Armas Pesadas 1, Atención 2, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Demoliciones 1, Esquivar 1, Pelea 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Elige uno entre Conductor de Alta Velocidad, Equilibrio Perfecto, Puntería Zen o Táctico.

Soldado Japonés

Coste: 67 PD

Esta plantilla representa a un soldado del ejército japonés al servicio del Emperador.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Cuerpo a Cuerpo 1, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Demoliciones 0, Esquivar 1, Pelea 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Soldado Soviético División de Guardias

Coste: 85 PD

Esta plantilla representa a un soldado del Ejército Rojo soviético miembro de una División de Guardias (mejor que el soldado básico, pero sin ser una unidad especial).

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Armas Largas 2, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 1, Atención 2, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Demoliciones 1, Esquivar 2, Pelea 2, Sigilo 2, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.



Soldado de las Waffen-SS

Coste: 90 PD

Esta plantilla representa a un soldado de las Waffen-SS.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Largas 2, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 0, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Conocimiento (Leyes) 1, Demoliciones 0, Esquivar 1, Intimidar 1, Pelea 1, Persuadir 1, Pilotar (Aeronave, Astronave, Barco o Submarino) 0, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Terrorista

Coste: 82 PD

Muy parecida a la plantilla de guerrillero.

Habilidades: Agilidad 1, Armas Cortas 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Delito 2, Demoliciones 1, Electrónica 0, Engañar 2, Esquivar 1, Etiqueta 1, Mecánica 0, Pelea 1, Persuadir 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 1, Voluntad 1.

Talentos: Contactos.

5º Paso: Habilidades, Talentos, Dones y Limitaciones

Este es un paso importante en el proceso de creación de nuestro personaje. Una vez se ha escogido la plantilla (o plantillas), es el momento de usar los puntos de desarrollo restantes para mejorar las habilidades del personaje, así como adquirir algún talento especial, e incluso, dependiendo de la partida, algún don que represente implantes tecnológicos o similares.

Las distintas habilidades, talentos y dones se encuentran descritos en detalle más adelante.

Asimismo, si faltaran puntos de desarrollo para diseñar el personaje que tenemos en mente, o si lo consideramos necesario para aportar carácter a nuestro aventurero, podremos escoger una limitación. Las limitaciones funcionan a la inversa que talentos y dones, pues proporcionan puntos de desarrollo adicionales, pero imponen limitaciones al personaje, como veremos llegado el caso.

Habilidades

Las habilidades son una pieza primordial dentro del sistema de juego. Cuando un personaje no posee niveles en una habilidad, decimos que dicha habilidad está *no entrenada*, y **todas las tiradas que se hagan con una habilidad no entrenada se realizará con un penalizador -4**. Para entrenar una habilidad habrá que gastar 3 PD.

Las habilidades entrenadas son aquellas de las que disponemos a nivel 0. Todo personaje empieza con 10 habilidades entrenadas sin ningún coste para el personaje. Aparte de esto, al escoger la plantilla, todas aquellas habilidades que no teníamos entrenadas y que la plantilla proporciona se considerarán entrenadas también (el coste de la plantilla incluye los 3 PD de entrenarlas).

Un personaje no podrá adquirir talentos o dones que afecten a habilidades no entrenadas. Asimismo, será imposible aprovechar los bonos por usar tecnología que bonifique una tirada de habilidad tratándose de una habilidad no entrenada.

Para entrenar una habilidad, aparte de las plantillas (que usan estos mismos costes), los personajes tendrán que gastar PD para adquirir la habilidad al nivel deseado. Aumentar una habilidad no entrenada a nivel 0 cuesta 3 PD.

A partir de nivel 0, el coste en PD de subir de nivel es el doble del nivel al que se quiere subir, siendo el máximo nivel de habilidad 8. Así por ejemplo, pasar de nivel 2 a 3 costará 6 PD (3x2=6).

En la hoja de personaje veremos que existe una columna para señalar las habilidades entrenadas. Debajo de dicha columna se ha habilitado un recuadro para indicar los costes en PD de entrenar dichas habilidades, que es igual a la cantidad total de habilidades entrenadas que tenga el personaje -10, multiplicado el resultado por 3 (esto es [habilidades entrenadas-10] x3). Recordemos siempre que hay 10 habilidades entrenadas que dependerán de la época en la que se juegue y que no cuestan PD.

Más adelante, en este mismo capítulo, veremos en detalle las habilidades disponibles y su uso práctico en juego.

Talentos

Los talentos representan conocimientos específicos, capacidades innatas y entrenamientos especiales que de una forma u otra implican un beneficio en términos de juego, sea una bonificación a las habilidades en circunstancias concretas, o un bono a alguno de los atributos de combate.

A continuación presentamos una tabla con todos los talentos disponibles y su coste en puntos de desarrollo, que debe restarse de los PD disponibles de un personaje al adquirir un talento, sin superar la cantidad máxima permitida para gastar en talentos establecida por el director de juego.

La mayoría de los talentos poseen varios niveles. Esto quiere decir que se debe adquirir varias veces para obtener los efectos de los distintos niveles, pagando los correspondientes puntos de desarrollo, y siempre que se cumplan los requisitos que cada talento pueda establecer. En la sección dedicada a los talentos podremos encontrar una descripción detallada de cada uno de ellos.

Talentos	Coste en PD	Efecto
Afortunado	8	Con 1 nivel repite 1 tirada cada 4 horas de partida. Con 2 niveles la repite cada 2 horas de partida.
Ambidiestro	9	Hace que desaparezcan los negativos por llevar un arma en cada mano
Artista Marcial	8	Da acceso a Maniobras especiales y abarata el coste en AC de otras Maniobras
Atractivo	6	+1 a las tiradas de las Habilidades Persuadir y Engañar por nivel con personas que se puedan sentir atraídas, hasta un máximo de 2 niveles.
Caes como un Gato	4	Por cada nivel de Agilidad por encima de +2 (inclusive) sustrae 5 metros a la caída para calcular el daño
Carisma	7	+1 a las tiradas de las Habilidades Liderazgo y Persuadir por nivel, hasta un máximo de 3 niveles
Concentrado	6	Gana un +1 a cualquier tarea prolongada, pero no se percata de las cosas a su alrededor, por lo que mientras desarrolla la tarea tiene un -2 a las tiradas de Atención
Conductor Alta Velocidad	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Conducir Vehículos (Ligeros) por nivel cuando conduzca coches de carreras o participe en persecuciones, hasta un máximo de 3 niveles
Conductor Militar	5	+1 a las tiradas de las Habilidades Conducir Vehículos (Pesados) y Conducir Vehículos (Ligeros) por nivel cuando se conduzca en combate, hasta un máximo de 2 niveles
Contactos	5	Contactos proporciona la posibilidad de pedirle 2 veces por partida a un contacto (o a 2 contactos distintos) que le consiga información o que le haga un favor (mientras no sea peligroso) al personaje
Curación Rápida	8	El personaje realiza las tiradas de Curación Natural en la mitad de tiempo.
Desenvainado Rápido	3	Permite desenvainar espadas por 1 AC
Doctorado en Arte	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Arte en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos
Doctorado en Biología	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Biología) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos
Doctorado en Física	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Física) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos

Doctorado en Historia	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Historia en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos
Doctorado en Informática	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Informática) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos
Doctorado en Ingeniería	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Ingeniería) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos
Doctorado en Leyes	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Leyes en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos
Doctorado en Medicina	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Medicina) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos
Doctorado en Química	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Química) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos
Doctorado en Robótica	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Ciencia (Robótica) en el campo especializado, pudiendo especializarse en tres campos distintos
Enamorado de Otra Era	7	Escoge una época o cultura con un NT inferior. No tiene negativos usando objetos de esa cultura y época
Entrenado en Otra Gravedad	7	Escoge una Gravedad. Ignoras los negativos a Agilidad de dicha Gravedad
Equilibrio Perfecto	4	No necesita hacer tiradas de Agilidad para mantener el equilibrio siempre que la dificultad sea 13 o inferior
Escala (Positiva)	7	Cada +1 de Escala proporciona +1 a Daño cuerpo a cuerpo y +1 a Resistencia al Daño, pero el nivel de dificultad para impactarle (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia) se reduce en uno por cada 2 niveles de Escala
Esquiva Intuitiva	6	El personaje puede esquivar aunque no le queden AC, pero usando las AC del turno siguiente
Estratega	4	un +1 a todas las Tiradas de la Habilidad Liderazgo que se hagan para administrar y manejar una nación, poblado e incluso unidad militar, siempre que no se trate de un uso de Liderazgo en combate
Favores debidos	7	Al adquirir este Talento se obtienen 10 favores para “gastar” a lo largo de las partidas. Los favores pueden permitir acceso a lugares o información a los que de otra forma no se tendría acceso. Incluso pueden hacer que la persona que devuelve el favor se arriesgue por el personaje
Furtivo	6	+1 a las tiradas de la Habilidad Sigilo por nivel cuando se intente esconder, hasta un máximo de 3 niveles
Gun Fu	6	Permite desenvainar pistolas por 1 AC y recargarlas por 2 AC
Gun Kata	8	Permite usar Pistolas o Rifles costando 1 AC menos cada ataque, y da acceso a algunas Maniobras especiales
Hacker	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Computadora por nivel cuando intente romper sistemas de seguridad informáticos, hasta un máximo de 3 niveles
Infatigable	9	El primer nivel permite ignorar los negativos por estar Aturdido. El segundo nivel permite ignorar los negativos por estar Gravemente Aturdido
Investigador	5	+1 a la Habilidad Atención (para búsquedas en bibliotecas y búsquedas físicas) y Computadora (para búsquedas informáticas) cuando busque e investigue información relacionada con una Habilidad de Ciencia (Especialidad) o Conocimiento (Especialidad) que se tenga Entrenada
Maestría en Arma y Escudo	6	Cuando lleve Arma y Escudo no tiene el -1 para atacar con el Arma.
Maestro de Esgrima	8	Permite usar Armas Cuerpo a Cuerpo costando 1 AC menos cada ataque, y da acceso a algunas Maniobras especiales
Manitas	6	+1 a las tiradas de las Habilidades Electrónica y Mecánica por nivel cuando se utilicen para Reparar, hasta un máximo de 3 niveles
Memoria Eidética	6	El personaje tiene una memoria perfecta. Recuerda todo lo que vea y lea durante la partida. Nunca olvida una cara, un nombre, cómo llegar a un sitio, etc.

Orientación	4	+1 por nivel (hasta un máximo de 3) a cualquier tirada de Navegación que haga para saber dónde se encuentra, aunque no tenga referencias claras
Piloto de Combate	5	+1 a las tiradas de las Habilidades Pilotar (Aeronaves) y Pilotar (Astronaves) por nivel cuando se pilote en combate, hasta un máximo de 2 niveles
Piloto de Pruebas	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Pilotar (Aeronaves) por nivel cuando piloten aviones experimentales o supersónicos, hasta un máximo de 3 niveles
Psicoanalista	6	+1 a cualquier tirada de Conocimiento (Psicología) que haga para que otras personas recuperen Puntos de Humanidad
Puntería Zen	4	El personaje puede moverse en el mismo turno en el que apunta, siempre que tenga AC disponibles
Puños/Pies de Acero	7	+1 Daño por nivel con puñetazos o patadas, hasta un máximo de 3 niveles en cada uno
Rango	Variable	Cada nivel es un rango superior en una organización militar, para-militar o policial
Rapidez	9	+3 AC por nivel, hasta un máximo de 2 niveles
Reflejos Rápidos	7	+1 INI por nivel, hasta un máximo de 3 niveles
Resistencia al Daño	7	+1 Resistencia al Daño (RD) por nivel, hasta un máximo de 3 niveles
Rico y Poderoso	10	El personaje tiene más dinero inicial, y una vez por partida puede pedirle un favor (caro o difícil, pero nunca peligroso o inviable políticamente) a uno de sus amigos en las altas esferas
Sentidos Agudos	5	Escoge un sentido. Por cada nivel se obtiene un +1 a las tiradas de Atención en las que ese sentido afecte. Se puede adquirir para varios sentidos, pudiendo adquirir 2 niveles para cada sentido
Sentir el Peligro	4	Cuando el personaje con este Talento esté bajo un peligro inminente el DJ hará una tirada de Atención por ese personaje, y con un resultado 13 o más le avisará
Sigiloso	6	+1 a las tiradas de la Habilidad Sigilo por nivel cuando se intente mover en silencio, hasta un máximo de 3 niveles
Sin Miedo	5	+2 a las Tiradas de Terror
Superviviente (Entorno)	4	Escoge un Entorno. +1 a las tiradas de Supervivencia realizadas en ese entorno
Táctico	4	+1 a todas las Tiradas de Liderazgo que haga cuando se encuentre en combate liderando sus tropas
Teólogo	4	+1 a las tiradas de la Habilidad Teología en la religión escogida, pudiendo especializarse en tres religiones distintas
Tolerancia al Dolor	9	El primer nivel permite ignorar los negativos por estar Herido. El segundo nivel permite ignorar los negativos por estar Gravemente Herido
Veloz	7	+1 MOV por nivel, hasta un máximo de 2 niveles
Veterano	13	Todas las habilidades que se tengan a No entrenado se consideran a 0 cuando se realicen tiradas, y se consideran Entrenadas a tal efecto
Voluntad de Hierro	5	+1 a las Tiradas de Voluntad (que no sean Tiradas de Terror) por nivel, hasta un máximo de 3 niveles

Dones

Los dones simbolizan capacidades raciales, desarrollos tecnológicos, implantes, etc. Los dones deberán estar siempre asociados a un origen que indicará cómo accede el personaje a dicho don, sea porque se trata de un don tecnológico que se lleva como una pieza de equipo (y que se puede perder), sea porque es un implante o biomod. Cada don podrá tener distintos orígenes, escogiéndose uno de ellos al adquirir el don.

Un personaje sólo podrá escoger dones que el DJ permita en su campaña, y sólo con los orígenes admitidos en la partida. En Walküre la gran mayoría de personajes no tendrá acceso a dones, y los dones que se podrán adquirir serán sólo aquellos de origen biomod, implante o tecnológico.

Consulta la sección de dones para descubrir todas las posibilidades que estos proporcionan al juego, así como una completa descripción de los dones y los orígenes.

DONES	Origen Biomod	Origen Implante	Origen Tecnológico
Adherencia	X	X	X
Almacenador de Oxígeno	X	X	X
Anfibio	X		X
Ataque Energético	X	X	
Ataque Físico	X	X	
Branquias	X	X	X
Brazos de Hierro	X	X	X
Brazos Largos	X	X	
Camaleón	X	X	X
Consumo Disminuido	X	X	
Cortacircuitos	X	X	X
Cronómetro Perfecto	X	X	X
Daño Mejorado	X	X	X
Detectar (Elemento)	X	X	X
Dios en la Máquina		X	X
Escala			X
Estómago de Acero	X	X	
Filtros	X	X	X
Garras	X	X	X
Hibernación	X	X	X
Infravisión	X	X	X
Interfaz Neuronal		X	X
Membrana Ocular	X	X	X
Memoria Digital		X	
Mente Digital		X	X
Metamorfo	X		X
Micromanipulador	X	X	X
Movimiento Acelerado	X	X	X
No Duerme	X	X	
No Respira	X	X	X
Ojos Independientes	X	X	
Orientación Tecnológica	X	X	X
Radar	X	X	X
Regeneración	X	X	X
Resistencia a	X	X	X
Sobrevives en el Vacío	X	X	X
Sonar	X	X	X

Dones	Origen Biomod	Origen Implante	Origen Tecnológico
Súper-Rapidez	X	X	X
Súper-Resistencia	X	X	X
Súper-Salto	X	X	X
Súper-Veloz	X	X	X
Telecomunicación (Biológica)	X		
Telecomunicación (Pigmentación)	X	X	
Telecomunicación (Tecnológica)		X	X
Venenoso	X	X	X
Visión Microscópica	X	X	X
Visión Nocturna	X	X	X
Visión Periférica	X	X	X
Visión Telescópica	X	X	X
Volar (Lumínico)			X
Volar 1	X	X	X
Volar 2	X	X	X
Volar 3			X
Volar 4			X
Volar 5			X

Limitaciones

Asimismo, llegado este momento, si descubrimos que nos faltan puntos de desarrollo para crear el personaje que teníamos en mente, o si encaja con nuestro concepto de personaje, podremos elegir una limitación. Estas son la versión inversa de talentos y dones, pues proporcionan puntos de desarrollo aunque imponiendo limitaciones a nuestro personaje.

Una cosa que debemos tener en cuenta es que las limitaciones son, principalmente, defectos o taras físicas, y pueden implicar también cierto componente social. El reglamento no proporciona puntos de desarrollo por adquirir limitaciones de personalidad. Para mostrar los distintos rasgos de personalidad disponemos de los aspectos, que recompensan la interpretación en partida y aportan un toque narrativo al juego.

Consulta el apartado de limitaciones para ver todas las posibilidades que ofrecen, así como una completa descripción de su funcionamiento.

6º Paso: Atributos de Combate

Los atributos de combate no se adquieren con puntos de desarrollo, sino que se obtienen por medio de fórmulas a partir de algunas habilidades, aunque hay dones y limitaciones que pueden modificarlos.

Acciones de combate (AC)

El tiempo requerido para hacer algo, como abrir una puerta, cargar un arma, o entrar en una habitación, se mide en acciones de combate (AC). Cada AC no es una cantidad de tiempo precisa, sino una representación abstracta del tiempo que se tarda en realizar esa maniobra.

La cantidad de AC que tiene un personaje es igual a la suma de sus habilidades de agilidad y atención más 2.

AC = Agilidad + Atención +2

Para saber el coste de una maniobra concreta en AC, consulta la tabla de **Coste en Acciones de Combate** que podrás encontrar en el **Capítulo de Combate, Heridas y Curación**.

Bonificación al Daño

Representa el daño que podemos infligir con un ataque cuerpo a cuerpo. Es igual a la mitad del nivel de vigor del personaje (redondeando hacia abajo) y afectará tanto al combate sin armas como al combate cuerpo a cuerpo. Si se usan armas de fuego, el daño dependerá del arma empleada y el vigor no afectará al daño. Hay talentos y dones que pueden aumentar la bonificación al daño. El espacio destinado al daño en la zona de atributos de combate de la hoja de personaje sólo incluye la suma de vigor y los talentos y dones que afecten al combate cuerpo a cuerpo sin armas. El daño de cada arma que lleve el personaje se indica en la zona destinada a armas en la hoja de personaje.

Bonificación al Daño =
(1/2 Vigor) +Talentos +Dones

Iniciativa (INI)

Determina el orden de actuación del personaje. Es la suma de sus habilidades de agilidad y atención menos 2. En caso de que un personaje tenga alguna o ambas de estas habilidades no entrenada se considerará que el valor de la habilidad es 0 para calcular la INI, como se puede ver en la tabla de iniciativa.

INI = Agilidad + Atención -2

Movimiento (MOV)

Representa los metros que puede mover un personaje gastando 1 AC. Es el resultado de sumar sus habilidades de agilidad y vigor más 3, y dividir el resultado de dicha suma entre 3. En la hoja de personaje encontraremos también el MOV Turno, que es la cantidad de metros que un personaje mueve por turno, siempre que únicamente emplee el mismo en desplazarse (MOV Turno = MOV x AC), el MOV Minuto (igual al MOV Turno multiplicado por 6) y el MOV Hora (igual al MOV Minuto multiplicado por 60).

MOV = (Agilidad + Vigor +3) /3

Resistencia al Daño (RD)

Representa lo resistente al daño que es el personaje, gracias a su condición física y la armadura que equipe. La resistencia al daño se resta al daño del ataque del oponente. Si se trata de ataques que hagan daño de fatiga, es igual a la mitad del vigor del personaje (redondeando hacia abajo), más talentos o dones que aumenten la resistencia al daño, más la armadura que se porte. Si los ataques producen daño normal, solo se aplicará la armadura y los talentos y dones que puedan afectar. Como veremos en la hoja de personaje, hay un espacio para colocar la RD y otro para la RD de fatiga.

Resistencia al Daño (RD) =
(1/2 Vigor contra ataques de Fatiga)
+Armadura +Talentos +Dones

Heridas

La cantidad de daño que puede sufrir un individuo depende de su habilidad de vigor. Según la misma, el personaje tendrá una cantidad de puntos de vida en cada una de las distintas categorías de heridas, tal como aparece en la tabla de puntos de vida y categorías de herida. Si un personaje, por el motivo que sea, tiene vigor no entrenado, se considerará que tiene vigor 0 a efectos de calcular los puntos de vida y las categorías de herida. Sea como fuere, todas las categorías de heridas se pueden calcular con una serie de fórmulas que incluimos también en la tabla para mayor comodidad.

Puntos de Vida y Categorías de Herida

Vigor	Rasguño vigor +4	Herida vigor+1	Herida Grave (vigor+2)/2	Incapacitado (vigor+4)/4	Moribundo (vigor+8)/8
0	4	1	1	1	1
1	5	2	2	1	1
2	6	3	2	2	1
3	7	4	3	2	1
4	8	5	3	2	2
5	9	6	4	2	2
6	10	7	4	3	2
7	11	8	5	3	2
8	12	9	5	3	2

La hoja de personaje contiene casillas separadas en las distintas categorías de heridas para marcar con facilidad la cantidad de puntos de vida que se tienen en cada categoría. Las casillas están hechas con una tonalidad gris para poder indicar fácilmente la cantidad de PV de los que se dispone bordeando el número de casillas de cada categoría, tal como se puede apreciar en la tabla de ejemplo, mostrando a un personaje con vigor 3.

Heridas

Rasguño Vigor+4	
Herido Vigor+1 *(-1 a la Acción)*	
Gravemente Herido (Vigor+2)/2 *(-2 a la Acción)*	
Incapacitado (Vigor+4)/4 *(-3 a la Acción)*	
Moribundo (Vigor+8)/8 *(No actúa)*	

A medida que sufra daño, marcará una cantidad de heridas igual al daño recibido, empezando por las heridas de rasguño, o por la casilla inmediatamente posterior a la última que haya marcado, y sufrirá los efectos de las categorías de herida en las que tenga casillas marcadas.

Ponemos un ejemplo. Joseph tiene vigor 3, lo que le proporciona 7 heridas en rasguño, 4 en herido, 3 en gravemente herido, 2 en incapacitado y 1 en moribundo. Si un soldado americano le dispara causándole un daño total de 10 (un buen disparo, sin duda), el jugador marcará sus siete casillas de rasguño, y tres casillas de herido, pasando a sufrir los efectos de estar herido (-1 a la acción). Pero en el mismo combate, el soldado americano consigue acertarle de nuevo, aunque esta vez sólo logra penetrar su armadura causando 2 puntos de daño. El jugador marca la casilla de herido que le quedaba y la primera de gravemente herido, pasando a sufrir los efectos de estar herido (-1 a la acción) y de estar gravemente herido (-2 a la acción), por lo que tendrá un -3 a todo lo que intente hacer en adelante, hasta que sea curado.

Para ver en profundidad el uso de las heridas y su curación, consulta el **Capítulo de Combate, Heridas y Curación.**

Fatiga

La cantidad de esfuerzo físico y mental que una persona puede soportar dependerá de su habilidad de voluntad. Según la misma, el personaje tendrá una cantidad de puntos de fatiga en cada una de las distintas categorías de fatiga, tal como se ve en la tabla de puntos de fatiga y categorías de fatiga. Si un personaje tiene voluntad no entrenada, se considerará que dispone de voluntad 0 a efectos de calcular la fatiga. No obstante, todas las categorías de fatiga se pueden calcular con una serie de fórmulas que incluimos también en la tabla para mayor comodidad.

Puntos de Fatiga y Categorías de Fatiga

Voluntad	Fatigado voluntad+4	Aturdido voluntad+1	Gravemente Aturdido (voluntad+2)/2	Incapacitado (voluntad+4)/4	Exhausto (voluntad+8)/8
0	4	1	1	1	1
1	5	2	2	1	1
2	6	3	2	2	1
3	7	4	3	2	1
4	8	5	3	2	2
5	9	6	4	2	2
6	10	7	4	3	2
7	11	8	5	3	2
8	12	9	5	3	2

La hoja de personaje contiene casillas separadas en las distintas categorías de fatiga para marcar con facilidad la cantidad de puntos de fatiga de los que se dispone en cada categoría, igual que con los puntos de vida.

Fatiga

Fatigado
Voluntad+4

Aturdido
Voluntad+1
(-1 a la Acción)

Gravemente Aturdido
(Voluntad+2)/2
(-2 a la Acción)

Incapacitado
(Voluntad+4)/4
(-3 a la Acción)

Exhausto
(Voluntad+8)/8
(No actúa)

La fatiga se puede obtener como resultado de ataques cuerpo a cuerpo y de armas que causen daño de fatiga, pero también se puede conseguir como resultado de correr, de dar largas caminatas, y en general, de cualquier actividad física. A diferencia de las heridas, la fatiga se recupera con facilidad, simplemente descansando.



Para ver en profundidad cómo nos afecta la fatiga y su recuperación, consulta el **Capítulo de Combate, Heridas y Curación.**

Una nota sobre redondeos

A lo largo del manual encontrarás alguna que otra división. En la mayoría de ocasiones, al producirse una división, se deberán redondear hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5.

Pero esta regla tiene 3 excepciones: al calcular la bonificación de daño, al calcular la RD de fatiga y al calcular el daño de armas de área, el redondeo siempre será hacia abajo, independientemente del resultado.

Ejemplos de creación de personaje

A continuación vamos a ver 3 ejemplos de creación de personaje, uno para cada época del juego. Además aprovecharemos para mostrar personajes de distintos nivel de poder.

Personaje de la 2ª Guerra Mundial – Nivel de Poder Normal

Javier se ha reunido con su director de juego, Pablo, para hacer un personaje de cara a una partida emplazada en la 2ª Guerra Mundial. Será una aventura de ambiente militar y Javier, que acaba de ver Band of Brothers (una muy popular serie de televisión sobre una unidad de élite paracaidista estadounidense combatiendo en Europa durante la Segunda Guerra Mundial), pretende hacerse un personaje inspirado en la emblemática serie. Pablo le dice que adelante, que encaja perfectamente con su concepto de partida, así que se ponen a ello.

Pablo anuncia a Javier que el nivel de poder será normal. Eso implica que dispone de 100 PD para crear el personaje, imponiendo ciertas limitaciones en lo que puede adquirir:

- Se pueden tener hasta 3 habilidades a +3 y 1 a +4 (o 4 habilidades a +3)
- Puede gastar hasta 25 PD en talentos.
- Puede gastar hasta 20 PD en dones.
- Puede adquirir un máximo de 2 limitaciones.

Una vez conoce el nivel de poder, y sabiendo que va a ser un personaje estadounidense de la 2º Gue-



rra Mundial, Javier revisa las habilidades entrenadas que le corresponden: agilidad, atención, escalar, esquivar, pelea, vigor y voluntad. Además, tendrá que escoger 3 habilidades más como entrenadas de entre: arcos, armas arrojadizas, armas cuerpo a cuerpo, conducir vehículos (ligeros), etiqueta, mecánica, montar, nadar o supervivencia. También puede escoger un conocimiento o ciencia cualquiera, pero tiene que ser uno que no se encuentre entre los conocimientos o ciencias que le proporcione la plantilla o plantillas que seleccionará más adelante.

Javier escoge conducir vehículos (ligeros), etiqueta y mecánica, pero antes de apuntarlo en su ficha, se da cuenta de que la plantilla que quiere adquirir, la de fuerzas especiales USA (101st Airborne Division), requiere que escoja supervivencia como entrenada, por lo que cambia mecánica por supervivencia. Así pues, sus habilidades entrenadas iniciales son: agilidad, atención, conducir vehículos (ligeros), escalar, esquivar, etiqueta, pelea, supervivencia, vigor y voluntad.

Además Javier decide que su personaje se llame Mike Donaldson, y lo concibe como un americano medio, un patriota que se ha apuntado al ejército con el objetivo de estar con los mejores, lo que le llevó a convertirse en paracaidista.

Por ello también, Javier desea crear un aspecto adecuado, y ninguno mejor que *Hermanos de Sangre*, que denota el espíritu de camaradería propio de una unidad tan cohesionada y eficiente como la 101. Además Javier decide añadir un segundo aspecto que represente que es un joven impaciente y competitivo, creando el aspecto *Mike Donaldson Siempre es el Primero*. Aspecto que no sólo le puede meter en un buen puñado de problemas, sino proporcionarle también muchas situaciones en las que pudiera ponerse en uso con resultados positivos. Javier comenta con su DJ los aspectos elegidos, para así comprobar que éste entiende y comparte el sentido y cariz de los aspectos seleccionados, y las situaciones en las que podrán ser invocados o aplicados.

Por lo demás, Javier tiene claro que va a usar la plantilla de fuerzas especiales correspondiente, tal como figura en el reglamento, pues le parece que está muy completa. Pero claro, son 95 PD, lo que le deja con 5 PD libres para perfilar el personaje. Se gasta 2 PD en subir su habilidad de conducir vehículos (ligeros) a 1, y 3 PD en entrenar la habilidad de mecánica. Teniendo en cuenta estos gastos, las habilidades de Mike Donaldson son las siguientes:

Agilidad 3, Armas Cortas 1, Armas Largas 3, Armas Pesadas 1, Atención 3, Averiguar Intenciones 0, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos Ligeros 1, Escalar 0, Esquivar 2, Etiqueta 0, Mecánica 0, Navegación 0, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2.

Una vez hecho esto, y como no le quedan más PD disponibles, tiene que calcular los atributos de combate de Mike, y copiarlos a la hoja de personaje, para poder empezar a jugar inmediatamente.

Personaje de la Guerra Fría – Nivel de Poder Mediocre

Hilario ha quedado con su director de juego para diseñar un personaje de cara a jugar una partida ambientada en la época de la Guerra Fría y principio de la exploración espacial. En concreto será una aventura emplazada en los años 60, al más puro estilo de El Halcón Maltés, esto es: personajes de bajo nivel que se ven envueltos en asuntos de espionaje que les vienen muy grandes.

Pablo, el director de juego, le dice a Hilario que el nivel de poder será mediocre. Eso implica que dispone de 75 PD para crear el personaje, y le impone ciertas limitaciones en lo que puede adquirir:

- Puede tener dos habilidades a +3
- Puede gastar hasta 20 PD en talentos.
- Puede gastar hasta 15 PD en dones.
- Puede adquirir un máximo de 3 limitaciones.

Sabiendo el nivel de poder y la época en la que va a jugar, Hilario anota en un papel las habilidades entrenadas que le corresponden: agilidad, atención, conducir vehículos (ligeros), escalar, esquivar, etiqueta, pelea, vigor y voluntad. Además tendrá que escoger como entrenado un conocimiento o ciencia cualquiera como parte de su educación. Este conocimiento o ciencia tiene que ser uno que no se encuentre entre los conocimientos o ciencias que le proporcione la plantilla o plantillas que escogerá más adelante.

Hilario elige como conocimiento (leyes), pues cree que le será útil en la partida. Tras esto, su personaje, un abogado de segunda llamado Jason Liddel, queda con las siguientes habilidades entrenadas: agilidad, atención, conducir vehículos

(ligeros), conocimiento (Leyes), escalar, esquivar, etiqueta, pelea, vigor y voluntad.

Hilario decide que no va a usar ninguna plantilla, sino que creará el personaje directamente. Como aspectos escoge *Incapaz de decir No a una Copa* y *Simpatizante con la Causa Comunista*, que cree (acertadamente) le darán mucho juego.

Por lo demás, se da cuenta de que necesita entrenar unas cuantas habilidades más para la clase de personaje que quiere hacerse. En concreto, desea entrenar averiguar intenciones, delito, disfraz, engañar, intimidar y persuadir. Son 6 habilidades más, y entrenar una habilidad son 3 PD, así que en total le cuesta 18 PD, por lo que aún le quedan 57 PD. Así que su lista de habilidades entrenadas es la siguiente: agilidad, atención, averiguar intenciones, conducir vehículos (ligeros), conocimiento (leyes), delito, disfraz, engañar, escalar, esquivar, etiqueta, intimidar, pelea, persuadir, vigor y voluntad.

Antes de ponerse a adquirir habilidades, Hilario mira los talentos, y ve que el único que le interesa es resistencia al daño 1 (7 PD). Como cumple el requisito, lo puede adquirir sin ningún problema, y sus PD se reducen a 50, aunque, cuando calcule la RD que posee, deberá añadir 1 a dicho valor.

Tras esto, Hilario se pone a adquirir habilidades. Sabe que quiere tener atención a 2 (6 PD), averiguar intenciones a 2 (6 PD), conocimiento (Leyes) a 2 (6 PD), engañar a 2 (6 PD) y pelea a 2 (6 PD), lo que le cuesta un total de 30 PD, y le deja con 20 PD para el resto de habilidades. Como subir una habilidad de entrenada a 1 cuesta 2 PD, podría poner 10 habilidades a nivel 1 con esos PD que le restan. Decide que subirá a 1 agilidad, conducir vehículos (ligeros), delito, disfraz, escalar, esquivar, intimidar, persuadir, vigor y voluntad.

Con todo ello, el personaje de Hilario tendrá el talento Resistencia al Daño 1. Y sus habilidades serán: Agilidad 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 2, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conocimiento (Leyes) 2, Delito 1, Disfraz 1, Engañar 2, Escalar 1, Esquivar 1, Etiqueta 2, Intimidar 1, Pelea 2, Persuadir 1, Vigor 1 y Voluntad 1. Una vez hecho esto, y como no le quedan más PD disponibles, tiene que calcular los atributos de combate de Jason Liddel, copiarlos a la hoja de personaje, y así podrá jugar inmediatamente.

Personaje del 2075 – Nivel de Poder Grande

Alfonso va a crear un personaje para una partida de Walküre en la ambientación por defecto, el año 2075. Su DJ le ha dicho que los personajes tienen que ser de nivel de poder grande y que los jugadores formarán parte de un grupo variopinto de espías, científicos y militares del Eje afincados en Berlín. Alfonso, tras mucho meditar, determina que va a hacer un científico nazi sin escrúpulos especializado en cibertecnología. De hecho, le comenta al DJ que quiere llevar alguna clase de implante, a lo que el DJ le contesta que, para la partida a jugar, sí que podrá adquirir implantes.

El DJ le dice a Alfonso que el nivel de poder es grande, esto quiere decir que dispone de 150 puntos de desarrollo para crear el personaje con las siguientes limitaciones:

- Puede tener hasta 1 habilidad a +5.
- Puede gastar hasta 30 PD en talentos.
- Puede gastar hasta 25 PD en dones.
- Puede adquirir un máximo de 1 limitación.

Alfonso quiere que su personaje, el doctor Dieter Fleischer, tenga el aspecto *Empático como una Roca* y *Todo por el Avance de la Ciencia Nazi*.

Sabiendo el nivel de poder y la época de la partida, Alfonso anota las habilidades entrenadas de entre las que le corresponden: agilidad, atención, computadora, conducir vehículos (ligeros), esquivar, etiqueta, pelea, vigor y voluntad. Además, debe escoger como entrenado un conocimiento o ciencia cualquiera como parte de su educación. Este conocimiento o ciencia tiene que ser uno que no se encuentre entre los conocimientos o ciencias que le proporcione la plantilla o plantillas que escogerá más adelante.

Alfonso selecciona ciencia (biología) como entrenada, por lo que sus habilidades entrenadas iniciales son agilidad, atención, ciencia (biología), computadora, conducir vehículos (ligeros), esquivar, etiqueta, pelea, vigor y voluntad. Además, decide adquirir la plantilla de científico, que le cuesta 44 PD y le proporciona las habilidades atención 1, ciencia (robótica) 3, ciencia (medicina) 1, ciencia (informática) 1, computadora 2, etiqueta 1. Además le proporciona también los talentos doctorado en robótica e investigador.

Esto le deja con las siguiente habilidades: agilidad 0, atención 1, ciencia (robótica) 3, ciencia (medi-

cina) 1, ciencia (informática) 1, ciencia (biología) 0, computadora 2, conducir vehículos (ligeros) 0, esquivar 0, Etiqueta 1, pelea 0, vigor 0 y voluntad 0.

A Alfonso le quedan aún 106 PD. Decide que primero va a mirar los implantes a ver qué resulta adecuado al concepto de personaje que tiene en mente, y luego se dedicará a adquirir más habilidades. Tras ojear los implantes, dispone que adquirirá un ojo biónico (coste PD 2, coste humanidad 2) con el don membrana ocular (coste PD 3, coste humanidad 3), visión microscópica (coste PD 3, coste humanidad 3) y visión telescópica (coste PD 8, coste humanidad 8); además, al ser un implante con 3 dones asociados, adquiere la limitación dependencia (mantenimiento) asociada a los 3 dones (proporciona 9 PD). Así que en total, el implante de ojo biónico y los dones y limitaciones asociados al mismo le cuestan 7 PD (2+3+3+8-9=7 PD) y 16 humanidad (2+3+3+8=16). Le quedan 99 PD para invertir en habilidades.

Primero Alfonso dictamina que quiere entrenar unas cuantas habilidades más. Mira la lista y elige entrenar averiguar intenciones, comunicaciones, delito, electrónica, engañar, intimidar, mecánica, persuadir, sensores y supervivencia. Son 10 habilidades, lo que hace un total de 30 PD entrenarlas todas.

A Alfonso le quedan 69 PD y su personaje está tal que así:

Agilidad 0, atención 1, averiguar intenciones 0, ciencia (robótica) 3, ciencia (medicina) 1, ciencia (informática) 1, ciencia (biología) 0, computadora 2, comunicaciones 0, conducir vehículos (ligeros) 0, delito 0, electrónica 0, engañar 0, esquivar 0, etiqueta 1, intimidar 0, mecánica 0, pelea 0, persuadir 0, sensores 0, supervivencia 0, vigor 0 y voluntad 0.

Tiene los talentos doctorado en robótica e investigador.

Tiene el implante ojo biónico con los dones membrana ocular, visión microscópica y visión telescópica, así como la limitación dependencia (mantenimiento) asociada a los dones.

Tras considerarlo, decide aumentar agilidad a 2 (6 PD), atención a 2 (4 PD), averiguar intenciones a 1 (2 PD), ciencia biología a 1 (2 PD), comunicaciones a 1 (2 PD), conducir vehículos (ligeros) a 1 (2 PD), delito a 1 (2 PD), electrónica a 2 (6 PD), engañar a 3 (12 PD), esquivar a 2 (6 PD) mecánica a 1 (2 PD), pelea a 1 (2 PD), persuadir a 1 (2 PD), sensores a 2 (6 PD), vigor a 2 (6 PD) y voluntad a 2 (6 PD), para un total de 68 PD.

Le queda 1 PD, y le pregunta a su DJ si lo puede canjear por humanidad, a lo que el DJ le dice que si, por lo que obtiene 5 puntos de humanidad. Su humanidad es de 50 más su voluntad por 10, que es 70, menos los 16 de los implantes más los 5 que ha adquirido, por lo que se queda con humanidad 59.

Tras esto el personaje queda así:

Agilidad 2, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Ciencia (Robótica) 3, Ciencia (Medicina) 1, Ciencia (Informática) 1, Ciencia (Biología) 1, Computadora 2, Comunicaciones 1, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Delito 1, Electrónica 2, Engañar 3, Esquivar 2, Etiqueta 1, Intimidar 0, Mecánica 1, Pelea 1, Persuadir 1, Sensores 2, Supervivencia 0, Vigor 2 y Voluntad 2.

Tiene los talentos Doctorado en Robótica e Investigador.

Tiene el implante Ojo Biónico con los dones Membrana Ocular, Visión Microscópica y Visión Telescópica, así como la limitación dependencia (Mantenimiento) asociada a los dones.

Aspectos

Los aspectos de personalidad (o aspectos, para abreviar) son pequeñas frases que describen cosas importantes sobre el personaje. Sirven para indicar qué es y qué hace el personaje, qué lo define y separa claramente de los demás. Son distintos rasgos de personalidad que atesora nuestro aventurero, pero no cualquier rasgo de carácter, sino sus defectos. Porque los héroes tienen defectos también, y muchas veces son la fuente de sus heroicidades. Los aspectos responden principalmente a esta pregunta: ¿Qué complica la existencia del personaje? Pero realmente nos indican también la clase de personaje que pretendemos interpretar.

Los aspectos no son únicamente negativos. A lo largo de la historia de la literatura hemos visto muchos personajes que extraen fuerza de sus debilidades, y con más ahínco si cabe aquellos individuos que están completamente motivados por las mismas. Tanto en las novelas como en los juegos de rol, la función de las debilidades de los personajes es mover la trama, meter a los personajes en situaciones interesantes y peligrosas.

Y justo por ello, representan una de las herramientas más importantes con las que cuenta un jugador, pues a través de los aspectos le está diciendo al DJ qué clase de problemas quiere que tenga el personaje, qué tipo de escenas dramáticas desea interpretar y, por ende, la clase de partidas que le gustaría jugar.

Usando Aspectos

Los aspectos pueden ser usados de dos formas: pueden ser aplicados (uso positivo del aspecto) o pueden ser invocados (uso negativo del aspecto). Es muy importante que, cuando se defina un aspecto, tanto el DJ como los jugadores, tengan la misma idea respecto a en qué situaciones podrá aplicarse y en qué situaciones podrá invocarse.

Aplicar Aspectos

Si algún Aspecto puede ser usado en una situación concreta para beneficiar al personaje este podrá Aplicarlo antes o después de realizar la tirada. Gastará 1 punto de Destino para proporcionar un +3 al resultado de la tirada.

Se pueden Aplicar múltiples Aspectos a una sola tirada, siempre que tenga sentido. Cada Aplicación implica el gasto de 1 punto de Destino adicional, y dependiendo de si ha dicho antes o después de la tirada cada Aplicación puede tener efectos distintos. Por ejemplo, se puede Aplicar un Aspecto antes de realizar la tirada de Habilidad para repetir una tirada, y se puede Aplicar otro Aspecto después para sumar un +3 a la tirada.

El grupo de juego debe estar de acuerdo en que un aspecto se pueda aplicar o no, pero será el DJ el que tendrá la última palabra al respecto. La aplicación de un aspecto debe tener sentido desde un punto de vista narrativo, aunque sea de forma un poco creativa.

El destino tiene otros usos aparte de aplicarlo en el uso de aspectos, como veremos en el **Capítulo de Resolución de Acciones**.

Invocar Aspectos

Esta es la forma en la que se usan los aspectos de manera más habitual en juego, ya que lo más normal será intentar usar los aspectos para complicar la existencia del personaje y así conseguir puntos de destino. Si estamos en una situación en la que tener un aspecto concreto puede dificultarnos la vida, dicho aspecto podrá ser invocado. Pero no sólo el jugador que posee el aspecto puede invocarlo, también el DJ podrá hacerlo.

Cuando se invoca un aspecto lo primero es explicar por qué dicho aspecto es relevante y por qué razón podrá afectar a una situación. Muchas veces las circunstancias serán claramente propicias para invocar el aspecto y no hará falta mayor explicación, pero si no es así, la persona que haya propuesto la invocación deberá aclarar por qué puede ser invocado, y de qué manera afectará a la situación.

Después deberemos "negociar" el efecto concreto de la invocación. Por lo general, la consecuencia más habitual suele ser fallar directamente una tirada, aunque en determinadas situaciones implicará también que el personaje actúe de una forma concreta. Si se trata de una invocación del jugador que interpreta a un personaje, de común, éste ya tendrá meditada una consecuencia para la misma (como fallar una tirada que tenga que hacer). Si el DJ está de acuerdo, o introduce modificaciones al efecto aceptadas por el jugador, nuestro aventurero obtendrá 1 punto de destino, y la acción fallará (o sucederá lo acordado).

Pero si la invocación la hace el DJ, o si el jugador no está de acuerdo con las modificaciones introducidas por el DJ a efectos de la invocación, ésta podrá evitarse, pagando 1 punto de destino para que su aspecto no le afecte y superar así sus debilidades.

De hecho, es más que recomendable que el DJ se prepare por adelantado invocaciones factibles en la partida, con los distintos personajes jugadores, ya que facilitará la construcción de aventuras (pues los personajes vienen con su propia carga de problemas para complicar las cosas), consiguiendo integrar e implicar narrativamente a los jugadores en la partida.

El DJ puede permitir a los jugadores invocar aspectos entre sí, aunque nosotros sólo lo recomendamos con jugadores experimentados en el uso de los mismos, aquellos que gusten de una aproximación más narrativa a los juegos de rol. En tal caso, invocar el aspecto de otro jugador costará 1 punto de destino al jugador que realiza la invocación.

Sólo pueden invocar de manera "gratuita" el DJ y un jugador sobre su propio personaje.

Ejemplos de aspectos

Como ya hemos dicho, los aspectos deben definir claramente una parte de nuestro personaje, de su personalidad. A continuación ofrecemos unos cuantos ejemplos de aspectos muy sencillos y útiles.

Nos gustaría puntualizar que, si tras varias partidas el jugador se da cuenta de que un aspecto no da de sí lo que esperaba, o no conduce al personaje por donde quería llevarlo, podrá modificar lo necesario para así ajustar el aspecto seleccionado, o bien cambiarlo por otro que se adecue más al personaje. No sólo eso, es perfectamente posible que, con el tiempo, un personaje evolucione y pierda un aspecto, o lo cambie por otro, siempre con la aprobación del DJ.

Algunos de los ejemplos que proporcionamos contienen también modelos de aplicación e invocación. Eso sí, dichos ejemplos están escritos más con el objetivo de mostrar el uso que se puede dar a los aspectos durante una partida que el de mostrar usos concretos y específicos. Son más ideas que reglas escritas en piedra. El cómo esté escrito cada aspecto, las palabras que use, dirán mucho más de cómo y para qué se puede usar que cualquier otra cosa.

Ambicioso

Nuestro personaje siempre quiere más, sea dinero, posesiones o poder, nunca tiene bastante. Puede que las pretensiones estén muy centradas, como un aventurero que **Quiere ser el Próximo Alcalde de Nueva York**, o directamente apuntar alto: **Quiere ser el Führer**. O simplemente está **Obsesionado con el Poder**, o piensa que **El Dinero es Más Importante que la Amistad.**

Aplicación: Por lo general, este aspecto se podrá aplicar en aquellas situaciones en las que intervengan las ambiciones del personaje.

Invocación: Esta clase de aspectos serán invocados con más frecuencia para crear situaciones, para hacer que el personaje tome un curso de acción concreto de cara a lograr los objetivos marcados por su aspecto (o pierda un punto de destino para no encarar dicho curso).

Amnesia

Una parte del pasado del personaje permanece cubierta por la bruma de la desmemoria: puede que sean un par de años, su juventud, o incluso es posible que no recuerde absolutamente nada de su pasado. Es factible que se trate de una amnesia muy fuerte, como que **No Recuerda Nada de su Pasado**. O es algo mucho más localizado, pues **No Recuerda a sus Padres** o **Ha Olvidado su Infancia**. Quizás es algo provocado y **Le Han Borrado Recuerdos**, pero no todos, sólo algunos y de manera selectiva. O alguien no le ha borrado, sino que le ha extraído su memoria, y **Quiere Encontrar sus Recuerdos Robados** (o **Quiere Recuperar los Recuerdos de su Infancia**).

Aplicación: Es difícil encontrar situaciones en la que no disponer de un conocimiento que se tenía antes sea beneficioso. Pero según como se formule el aspecto, puede ser aplicado cuando el personaje esté intentando activamente recuperar los recuerdos que ha perdido.

Invocación: Este es un aspecto que puede ser complicado invocar para fallar una tirada, y resulta más fácil invocarlo cara a crear situaciones problemáticas. Por ejemplo, se puede obtener 1 punto de destino cuando algo que se desconoce del pasado afecte negativamente al presente del personaje o sus personas queridas.

Antecedentes criminales

En algún momento del pasado, el personaje cometió un crimen. Puede que cumpliese condena y **Ha Pasado por la Cárcel** o se libró de ella, siendo **Acusado de Asesinato**. Quizás **Le Buscan por Terrorismo los Nazis**, o directamente está **Huyendo de los Nazis**. Puede que sea un **Conocido Espía Comunista** o el **Famoso Ladrón de la Rosa Negra**.

Aplicación: Las aplicaciones de este aspecto, por lo general, estarán relacionadas con habilidades como delito, sigilo o etiqueta (bajos fondos), aunque también podrá ser aplicado para conocer a alguien en el submundo criminal, antiguos espías, o situaciones similares, dependiendo de cómo esté formulado el aspecto.

Invocación: Las invocaciones de aspectos relacionados con el crimen son muy variadas, tanto para el DJ como para el jugador, aunque hay que tener cuidado con ellas para que no resulten excesivamente peligrosas.

Bravura Temeraria

El personaje no tiene en cuenta su seguridad en situaciones peligrosas, y sus acciones suelen poner en peligro a sus compañeros. Puede que simplemente tenga una clara **Ansia de Gloria**, o que **Busque la Muerte**. Puede que piense que **Sin Riesgo no Hay Recompensa**. Podría ser algo mucho más cómico, y tratarse de un tipo que **Ha Visto Demasiadas Películas.**

Aplicación: Este aspecto puede ser aplicado en situaciones que puedan reportar gloria al personaje, o cuando intente hacer algo claramente inspirado en la acción cinematográfica (y no necesariamente en la física real).

Invocación: Este aspecto suele ser invocado principalmente cuando el personaje asume peligros claramente innecesarios o heroicos (dependiendo de cómo esté formulado el aspecto), y sobrevive.

Cobarde

El personaje es cuidadoso y evita las situaciones de combate en las que no tenga una clara ventaja. Quizás **Únicamente le Importa su Supervivencia**, o simplemente **Le Tiene Miedo a las Armas** o **Es un Cobarde**.



Código de Honor

Las acciones del personaje están limitadas por su propio código personal de comportamiento.

Si dicho código está dictado por las normas internas de una organización a la que está adscrito (y en caso de romperlo pueda ser expulsado o amonestado de alguna manera), formularemos el aspecto de manera similar a los siguientes ejemplos:

- **Código de Honor (Soldado)**: Debes luchar y morir por el honor de tu unidad. Cuida de tus compañeros, nunca los abandones. Cuida de tu equipo. Sigue las órdenes. Obedece las "reglas de la guerra". Lleva el uniforme con orgullo. Trata a los enemigos honorables con respeto. Un oficial debe ser duro, pero justo, liderar desde el frente y cuidar de sus hombres.
- **Código de Honor (Mafia)**: Siempre responde a un insulto, sin importar el peligro. Los enemigos de tus compañeros (de familia, clan o banda) son tus enemigos. Nunca ataques a un compañero, salvo en un combate justo... y si lo haces de manera injusta, que no te vea venir.
- **Código de Honor (Profesional)**: Realiza tu trabajo lo mejor que puedas. Colabora con tu gremio o sindicato. Ayuda a tus compañeros de profesión.

Sin embargo, si el Código de Honor proviene de un concepción personal de lo que está bien y está mal, se puede formular como **Sigue su Propio Código de Honor** (que tanto DJ como jugador deberían tener claro), o quizás es alguien que **Siempre Lucha Contra las Injusticias**, es **Insobornable**, **Incorruptible**, un **Generoso Compulsivo**, o simplemente **Se Rige por la Moral Cristiana**. Sea como fuere, las personas con esta clase de aspectos siempre suelen regirse por unas normas, y obviarlas suele pasar factura.

Aplicación: Este aspecto se podrá aplicar cuando las acciones del personaje sirvan para reforzar su propio código de honor, como intentando salvar a un compañero de unidad para alguien con un **Código de Honor (Soldado)**.

Invocación: Los códigos de honor suelen poder emplearse tanto para fallar tiradas directas (por ejemplo, alguien que no se deja sobornar) como para crear situaciones.

Curioso

El personaje es una persona especialmente inquisitiva y curiosa, si bien todos los aventureros son curiosos hasta cierto punto. Aunque alguien que resulta ser **Demasiado entrometido** puede terminar siendo un peligro, igual que aquel otro que siempre se pregunta aquello de: **¿Qué ocurre si aprieto este botón?**.

Deber

El personaje pertenece a una organización (como el ejército, la policía, una megacorporación y demás) que puede reclamar sus servicios en cualquier momento. Es posible que todos los jugado-

res estén bajo la obligación de servir los intereses de una misma organización. Si se diera el caso, recomendamos que cada personaje tenga una formulación ligeramente distinta del aspecto, para marcar mejor las diferencias entre los personajes y cómo entienden la organización.

Este aspecto admite muchas variantes. Desde los más genéricos como **Esclavizado Por El Trabajo** y **Una Vez de Servicio Siempre de Servicio**, a opciones más concretas como **Incorruptible Policía de Washington**, o incluso versiones antagónicas a la organización como **Espía Infiltrado en las SS** o **Cree que su Jefe es Comunista**.

Aplicación: Los deberes tienden a ser más útiles para invocaciones que para aplicaciones, salvo que estén formulados con mucho cuidado para poder beneficiarse de ellos.

Invocación: Sin embargo los deberes serán probablemente una de las fuentes de puntos de destino más comunes, sobre todo si todos los jugadores forman parte de la misma organización.

Debe favores

El personaje debe favores a alguien, y en algún momento se los reclamarán. Puede ser que **Le Debe la Vida al Conde Heller**, o a cualquier otro PNJ (o incluso una organización) creado para la ocasión que el DJ tendrá que introducir en la trama (o ya existente en la ambientación). O quizás el personaje **Le Debe Mucho Dinero a la Mafia**, o **Ha Jurado que Cuidará de la Hija de Alguien**, etc.

Delusiones

El mundo no funciona del modo en que el personaje piensa que lo hace, de alguna manera. El DJ debe aprobar cuál es la delusión, no sea que desestabilice mucho la partida. Un personaje puede pensar que **Es Inmortal**, que **El Gobierno Americano Quiere Matarle**, que **Los Alienígenas le Abducen**, o directamente que **Es el Heredero al Trono de Baviera**, etc. En un principio, las delusiones no son reales. Pero, claro, al DJ le puede interesar que sean reales sin que nadie lo sepa.

Aplicación: Este aspecto se puede invocar para intentar tornar real la ilusión del personaje. Claro, que el personaje tendrá que justificarlo adecuadamente.

Invocación: Las delusiones tienden a tener muchas oportunidades de causar problemas, tanto fallando tiradas, como creando situaciones que obliguen al personaje a actuar de una forma concreta.

Embaucador

El personaje corre riesgos de forma regular para timar a la gente, incluso a personas poco relevantes. Puede que la sensación de conseguir **Timar a Alguien es una Droga** para el personaje, o simplemente es un **Mentiroso Compulsivo**, o peor aún, un **Mentiroso sin Talento**.

Enemigo

Alguien quiere matar al personaje, aprisionarlo, o causarle graves problemas cuando menos. Puede que **Le Odie su Capitán**, y siempre le toquen los trabajos más peligrosos, o peor, que **El Jefe de Policía se la Tenga Jurada**. Los enemigos suelen ser PNJs creados para la ocasión, aunque es perfectamente posible escoger a un personaje ya existente en la partida o en la ambientación, siempre que tenga sentido.

Envidioso

El personaje necesita ser el centro de atención. **Le Gusta ser el Líder**, o simplemente **Hace Todo lo Posible Para Llamar la Atención**. Y claro, siempre puede tener **Envidia de Otro Personaje** en concreto, sea un personaje jugador (con el consenso del jugador correspondiente, pues tiene que ser divertido para todos) o un personaje no jugador.

Exceso de Confianza

El personaje sabe que no puede fallar. Confía tanto en sus propias habilidades que no piensa ni en prepararse para cuando algo salga mal, pues sabe que será capaz de salir de cualquier embrollo. Quizás siempre esté presumiendo de ser **El Mejor Tirador**, o puede que simplemente **No Sabe Decir No a un Desafío**. También puede que sea **Incapaz de Reconocer sus Errores**, o **Piensa que no Necesita Preparación**.

Invocación: Es muy fácil invocar el **Exceso de Confianza**, desde no haber preparado algo, a fallar directamente aquello de lo que se presume. Y claro, el ser muy bueno en algo siempre puede provocar que te llamen para hacer las cosas más peligrosas y difíciles...

Fobias

El personaje no puede evitar actuar sin control cuando aquello a lo que teme esté presente. Se puede tener fobia a muchas cosas: serpientes, oscuridad, alturas, gatos, caídas, grupos de gente, arañas, espacios abiertos o cerrados, etc. Puede ser que un personaje simplemente tenga una fobia a algo, pero suele ser mejor formularlo como **Intenta Superar su Claustrofobia**, o **La Oscuridad**

no es Peligrosa. De todas formas, las fobias, por su propia naturaleza, tienden a ser más útiles para invocaciones que para aplicaciones.

Hablas Demasiado

El personaje no calla. Nunca. Jamás. Quizás es un **Bocazas**, un **Mentiroso Compulsivo** o está **Siempre Diciendo Algo Inoportuno**. Este es un aspecto difícil de interpretar, no sólo por lo cansado que resulta, sino también por las muchas posibilidades que ofrece para fastidiar por completo una partida, así que puede ser recomendable que antes que alguien lo coja, el grupo esté de acuerdo.

Honesto

El personaje odia romper la ley. Quizás simplemente **Piensa que Las Leyes Están Para Cumplirlas**, o es algo más específico, como que **Es Incapaz de Mentir**, pero sea como fuere, es la clase de aspecto que causa más problemas que beneficios, aunque también puede ser positivo en más de una ocasión, dependiendo del estilo de la partida.

Idealista

Sigue unos ideales y cree en ellos de forma ferviente. Puede que simplemente **Luche para Expandir el Comunismo**, puede que sea un **Nazi Convencido**. O muy al contrario, puede que sea un **Rebelde Sin Causa** o incluso que quiera **Liberar a su País de la Opresión Capitalista**. De una u otra forma, todos estos aspectos suelen marcar muy claramente las situaciones en las que un uso positivo y negativo de los aspectos es posible.

Impulsivo

El personaje **Actúa Antes de Pensar**, **Dispara Primero y Pregunta Después** o quizás simplemente piensa que **¡Hoy Es Un Buen Día Para Morir!**. Nuestro aventurero actúa de manera irreflexiva, sin detenerse en la consecuencias de sus actos, lo que unas veces será efectivo... y otras muy problemático.

Inteligible

El personaje expresa sus pensamientos y emociones de forma franca y abierta, es accesible y perspicuo. No es algo voluntario, sino que su lenguaje corporal, expresiones y gestos, denotan de manera clara sus sentimientos y motivaciones. Puede que **Guiñe el Ojo al Mentir**, o **Suda Cuando Está Nervioso**, o simplemente **No Sabe Mentir**.

Intolerante

El personaje odia cierto tipo de personas o ideologías, y no tiene problemas en mostrarlo abiertamente. En el universo de Walküre este tipo de aspectos son de lo más común, desde los que **Creen en la Superioridad Aria**, a los que **Quieren Exterminar a los Judíos**, pasando por quienes **Temen la Infiltración Comunista**, o los que simplemente **Odian a los Homosexuales**. Hay que tener mucho cuidado con esta clase de aspectos, pues pueden dar lugar a situaciones incómodas con otros jugadores e incluso resultar ofensivas para algunas personas, por eso recomendamos que antes de que un jugador le ponga un aspecto así a un personaje, consulte al resto de compañeros. Por el contrario, en el caso de personajes antagonistas, es mucho más común que el DJ quiera adjudicarles aspectos como este, pues puede servir para retratar mejor la villanía y falta de moral del personaje, su maldad.

Juramento

El personaje se ha comprometido a algo, una venganza, realizar algo antes de morir, etc. Es posible que haya gente que no querrá que lo haga, o a lo mejor cumplir con ese juramento le emplazará en situaciones muy peligrosas. Puede que quiera **Vengar al Asesino de su Padre**, que se haya jurado **Destruir a Alguien**, o **Proteger al Hijo de Alguien**. El juramento en cuestión debería estar formulado para que sea, a la par, una fuente de problemas y de beneficios.

Leal a los Compañeros

El personaje no abandonará nunca a sus compañeros, ni les hará trampas, siempre les protegerá e intentará mediar entre ellos si surgen diferencias, y nunca les dejará en la estacada. Puede plantearse como una especie de deber o incluso código de honor, como en **Leal a la Unidad Easy**, o puede simplemente retratar a aquellas personas que piensan que **Los Amigos son para Siempre.**

Lujurioso

Al personaje le gusta mucho el sexo. Bien **No Puede Negarle Nada a una Mujer**, o está realmente **Obsesionado con el Sexo**, sin importarle sexo, tamaño, color, etc. Este es otro de esos aspectos que antes de escoger deberíamos consultar con el resto de jugadores, no sea que hiramos la sensibilidad de alguien.

Pacifista

El personaje luchará, pero nunca comenzará una pelea. Puede que **Nunca lance el Primer Golpe**, o que simplemente **Respeta Toda Vida**. E incluso puede que **No Use la Violencia ni en Defensa Propia**, aunque esta clase de personaje suele ser poco viable en partidas de rol.



Patriota Fanático
El personaje ama su país, religión o raza, para bien o para mal. Esto no es simplemente que actúe de forma apasionada, sino también de manera irracional, capaz de ignorar incluso actos con los que no se estaría normalmente de acuerdo si no se hicieran en nombre de aquello que venera. Desde alguien **Leal a Su País**, pasando por un **Pantera Negra**, por un **Yihadista** o cualquier otra clase de **Fanático Religioso**, por un **Independentista Checheno**, etc. Las posibilidades son tantas como naciones, razas o religiones hay.

Quijotesco
El personaje lucha vigorosamente por causas perdidas: ayudar a los necesitados, a los pobres y a las abuelas que cruzan la calle. Puede que sea **El Último Boy Scout**. Quizás tenga una delusión por la que **Siga el Código de los Jedi**, o simplemente **No Soporta Ver Sufrir a la Gente**.

Rudo y sin Tacto
El personaje no tienes habilidades sociales, no sabe bien cómo tratar a la gente. Puede que **Dice Siempre lo que Piensa**, sin reflexionar en cómo puede afectar a los demás, o quizás **No Sepa Relacionarse con los Demás** o que le guste **Andar Provocando Peleas** (aunque estos últimos personajes tienden a ser poco jugables, si no se usa el aspecto con mesura). O quizás es al revés, y se trata de una persona **Fácil de Provocar**.

Secreto
El personaje tiene un secreto que, si llegara a revelarse, le causaría no pocos problemas. Podría ser algo como **Ser Miembro de la Resistencia**, **Ser Miembro del Partido Comunista**, **Ser Judío** u **Homosexual**, **Tener una Segunda Esposa** o **Ser un Espía**.

Habilidades

Las habilidades son parte fundamental del juego. Las acciones que realicemos siempre usarán las habilidades, sumando el valor de alguna de ellas al resultado de la tirada.

Todos los personajes dispondrán de habilidades entrenadas en sus comienzos, dependiendo de la época de juego escogida.

Cuando un personaje no tiene niveles en una habilidad, decimos que esa habilidad está *no entrenada*, y todas las tiradas que se efectúen con una habilidad no entrenada se realizarán con un penalizador de -4. Para entrenar una habilidad habrá que gastar 3 PD.

Las habilidades entrenadas son aquellas que se tienen a nivel 0. Todo personaje comienza su carrera con habilidades entrenadas sin coste alguno. Aparte de esto, al escoger una plantilla, todas aquellas habilidades no entrenadas que la plantilla proporcione se considerarán también entrenadas (el coste de la plantilla incluye los 3 PD de entrenarlas).

Un personaje no podrá adquirir talentos o dones que afecten a habilidades no entrenadas. Asimismo, no podrá aprovechar las bonificaciones por usar tecnología que beneficie una tirada de habilidad tratándose de una habilidad no entrenada.

Para entrenar una habilidad, aparte de las plantillas (que usan estos mismos costes), los persona-

Nivel de la Habilidad	Coste en PD por nivel de Habilidad	Coste Total Entrenadas	Coste Total No Entrenadas
No Entrenado	-	-	-
0	3	0	3
1	2	2	5
2	4	6	9
3	6	12	15
4	8	20	23
5	10	30	33
6	12	42	45
7	14	56	59
8	16	72	75

jes gastarán PD para adquirir la habilidad al nivel deseado. Entrenar una habilidad, esto es, aumentar una habilidad no entrenada a nivel 0 cuesta 3 PD.

A partir de nivel 0 el coste en PD de subir de nivel será el doble del nivel que pretendamos alcanzar, siendo el máximo nivel de habilidad 8. Así, pasar de nivel 2 a 3 costará 6 PD (3x2= 6).

En la hoja de personaje existe una columna para señalar las habilidades entrenadas (y debajo de dicha columna un recuadro para indicar el coste en PD de entrenar dichas habilidades). Recordemos siempre que hay habilidades entrenadas que no cuestan PD, dependiendo de la época en la que se emplace la campaña.

La tabla que pueden ver nos muestra los puntos de desarrollo necesarios para aumentar el nivel de nuestras habilidades. Asimismo, encontramos una columna que nos indica el coste total en PD de tener una habilidad a un nivel concreto, tanto para las habilidades entrenadas como para las no entrenadas. En la hoja de personaje existe una versión simplificada de esta tabla, lo que nos permitirá crear personajes con facilidad.

Recordemos que la época en la que jugaremos determinará, como ya se ha señalado, las habilidades entrenadas con las que empezará todo personaje. Los personajes creados para jugar durante la 2ª Guerra Mundial (NT 6) tendrán como habilidades entrenadas (a nivel 0): agilidad, atención, escalar, esquivar, pelea, vigor y voluntad. Además tendremos que escoger 3 habilidades más como entrenadas de entre: arcos, armas arrojadizas, armas cuerpo a cuerpo, conducir vehículos (ligeros), etiqueta, mecánica, montar, nadar o supervivencia.

Nivel de Dificultad	Resultado a obtener
Fácil	5
Trivial	7
Media	9
Desafiante	11
Difícil	13
Muy Difícil	15
Asombrosa	17
Legendaria	19
Imposible	21

Todos aquellos personajes creados durante la Guerra Fría, en el siglo XX (NT 6 y principios del 7), tendrán como habilidades entrenadas (a nivel 0): agilidad, atención, conducir vehículos (ligeros), escalar, esquivar, etiqueta, pelea, vigor y voluntad. Adicionalmente podremos escoger un conocimiento o ciencia cualquiera, pero tendrá que ser uno que no se encuentre entre los conocimientos o ciencias que proporcione la plantilla o plantillas que podremos escoger más adelante.

Todos aquellos personajes creados durante el siglo XXI tendrán como habilidades entrenadas (a nivel 0): agilidad, atención, computadora, conducir vehículos (ligeros), esquivar, etiqueta, pelea, vigor y voluntad. Igualmente, todo el mundo tendrá que seleccionar como entrenado un conocimiento o ciencia, debiendo ser uno que no se encuentre entre los conocimientos o ciencias que proporcione la plantilla o plantillas que escogeremos más adelante.

Usando habilidades

Como ya se apuntó anteriormente, la mayoría de las veces que un personaje quiera hacer algo no tendrá que realizar ninguna tirada. Pero cuando el personaje intente emprender una actuación especialmente difícil, peligrosa, que se realice bajo presión, o cuyo resultado sea importante o interesante por algún motivo, se deberá realizar una acción. Las acciones pueden ser *no opuestas*, que son las acciones que no están influidas por nadie más; u *opuestas*, que son las acciones en las que otras personas pueden afectar al resultado de la acción. Todas las acciones se llevan a cabo usando alguna habilidad. Para realizar una acción, sea opuesta o no opuesta, se realiza una tirada de habilidad que consiste en lanzar dos dados de 6 caras (2D6) y sumar la habilidad pertinente (pudiendo aplicar aspectos para añadir dados a la tirada, usando sólo los 2 resultados más altos, o para sumar 3 directamente a la tirada) intentando igualar o superar la dificultad impuesta por el DJ o el resultado de la tirada de otro personaje.

Acción No Opuesta: Superar dificultad impuesta por el DJ tirando **2D6 + habilidad + dones – limitaciones +/- aspectos (aplicados o invocados)**

Acción Opuesta: Tiradas opuestas de **2D6 + habilidad + dones – limitaciones +/- aspectos (aplicados o invocados)**. Opcionalmente, el DJ puede imponer una dificultad que debe ser superada también.

Lista de habilidades

En las descripciones de las habilidades proporcionamos valores de ejemplo de dificultades. Estos valores están ahí como referencia general, para que el DJ, en su tiempo de preparación de la sesión de juego, pueda usarlos como guía.

Cuando una habilidad va acompañada por la expresión /NT quiere decir que al adquirir conocimiento en esa habilidad se hace a un NT (nivel tecnológico) concreto, por lo que al usarla con aparatos de otro nivel tecnológico se sufrirán los penalizadores correspondientes según las reglas de niveles tecnológicos. Esto sólo tendrá relevancia cuando los personajes procedan de naciones con distintos niveles tecnológicos o si en la partida el DJ pone en juego aparatos con mayor o menor NT del que conocen y manejan.

Agilidad

La habilidad para realizar maniobras precisas y complejas con el cuerpo, como rodar, dar volteretas, saltar, caer de pie, mantener el equilibrio, etc. Todo ejercicio físico que implique precisión, velocidad, equilibrio y agilidad se realizará con esta habilidad, a diferencia de las actividades que requieran aguante, fuerza física y demás, que se llevarán a cabo con la habilidad de vigor.

La dificultad dependerá de la superficie y de la situación, por ejemplo:

- **Dificultad 5**: Cruzar por un puente colgante en buen estado o bajar a saltos unas escaleras.
- **Dificultad 7**: Pasar con precaución por un puente colgante sin barandilla, o por un madero, caer de pie en una caída de 5 metros, dar una voltereta.
- **Dificultad 9**: Cruzar corriendo por un puente colgante sin barandilla, equilibrarse usando dos cuerdas paralelas a distinta altura, permanecer en el exterior de un vehículo en marcha, dar una voltereta mientras se corre.
- **Dificultad 13**: Andar por la cuerda floja o por el exterior de un vehículo a gran velocidad, luchar en el exterior de un vehículo sin perder el equilibrio.
- **Dificultad 19 o 21**: Correr por la cuerda floja, andar por el exterior de un avión.

Arcos

La habilidad de utilizar correctamente arcos de todo tipo y tamaño. Consulta el **Capítulo de combate, heridas y curación** para ver el uso de esta habilidad.

Arma corta /NT

Conocimiento del manejo y mantenimiento de todas las armas de fuego ligeras (que no entren dentro de armas largas o armas pesadas), que sólo requieran una mano para su empleo. Consulta el **Capítulo de combate, heridas y curación** para ver el uso de esta habilidad.

Arma larga /NT

Conocimiento del manejo y mantenimiento de todas las armas de fuego ligeras (que no entren dentro de armas pesadas) que requieran dos manos para su uso, incluyendo también las ballestas. Dentro de esta categoría entran armas tales como escopetas, lanzallamas, rifles, fusiles de asalto armas largas de francotirador, armas de pulsos, etc. Consulta el **Capítulo de combate, heridas y curación** para ver el uso de esta habilidad.



Armas Arrojadizas

Esta habilidad representa el conocimiento en el uso correcto de armas como la honda y también en general para lanzar objetos, por lo que es la habilidad que se utilizará también al lanzar granadas a mano, dardos a una diana o cócteles molotov. Consulta el **Capítulo de combate, heridas y curación** para ver el uso de esta habilidad.

Armas Cuerpo a Cuerpo /NT

Conocimiento del uso de armas cuerpo a cuerpo. Cuchillos, espadas, hachas, mazas, etc. Consulta el **Capítulo de combate, heridas y curación** para ver el uso de esta habilidad.

Armas Montadas /NT

Conocimiento y habilidad en el manejo y mantenimiento de armamento montado en vehículos, naves espaciales, aviones, tanques, etc. Manejar ese tipo de equipo es una cuestión de percepción más que de destreza, debido a la gran cantidad de información que el usuario recibe a través de los sensores del vehículo. Consulta el **Capítulo de vehículos, naves y bases** para ver el uso de esta habilidad.

Armas Pesadas /NT

Conocimiento y habilidad en el manejo y mantenimiento de armamento pesado, como ametralladoras de posición, armas giro-estabilizadas, bazookas, lanzagranadas pesados, lanzamisiles, morteros, etc. Las armas pesadas de fuego indirecto necesitan de una tirada de observador para obtener las coordenadas de tiro. Consulta el **Capítulo de combate, heridas y curación** y el **Capítulo de vehículos, naves y bases** para ver el uso de esta habilidad.

Atención

Esta habilidad representa la capacidad de percepción general del personaje. Sirve para encontrar a alguien oculto, para revelar una puerta secreta o un cajón con doble fondo, para ver y oír lo que no se quiere que sea visto y escuchado, etc.

Por lo general se realiza la tirada contra la habilidad de sigilo del oponente, o contra una dificultad impuesta por el Dj, que se puede basar en lo siguiente:

- **Dificultad 3**: Cuando sabemos dónde está lo que buscamos.
- **Dificultad 7**: Cuando sabemos su localización aproximada.
- **Dificultad 11**: Cuando seguimos información vieja o buscamos algo muy bien escondido.
- **Dificultad 13**: Para encontrar algo muy bien oculto.
- **Dificultad 17 o más**: Muy difícil (ver lo invisible).

Ciertas condiciones pueden modificar la dificultad:

- Ambiente muy silencioso o sin gente: disminuye la dificultad en un nivel.
- Ambiente medianamente ruidoso o lleno (en una calle con tráfico, en una tormenta): aumenta la dificultad en un nivel.
- Ambiente muy ruidoso o lleno de gente (campo de batalla, concierto de metal): aumenta la dificultad en dos niveles.

Un uso especial de la habilidad de atención sería efectuar un reconocimiento, que nos servirá para dar un vistazo a una localización, detectando si hay algo fuera de lugar. Esta habilidad se usará especialmente en combate. Se trata de una acción opuesta de dificultad impuesta por el DJ o contra la habilidad de sigilo del oponente.

La diferencia entre realizar una búsqueda normal y un reconocimiento es que la búsqueda cuesta 3 AC y el reconocimiento solo 1 AC, pero proporciona también mucha menos información, ya que sólo indica si hay algo fuera de lugar, un peligro inminente, etc. Si en algún lugar del libro hablamos de tiradas de atención (reconocimiento) como si de una habilidad se tratase, nos referimos a ése uso específico de atención. Se podrán realizar ambos usos de atención en un mismo asalto (pero la información recibida será distinta), siendo lo habitual primero realizar un reconocimiento y, si fuera preciso, fijarse ya con más detalle en lo que se ha detectado gracias al reconocimiento.

Atención también puede utilizarse para seguir rastros. En tal caso la dificultad dependerá de muchas variables, como terreno, clima, etc.

- **Dificultad 3**: Rastro fácil de seguir (huellas recientes en la arena, seguimos a alguien con pintura en las suelas).
- **Dificultad 7**: Rastro normal (alguien con botas metálicas, un grupo numeroso por un bosque).
- **Dificultad 11**: Rastro difícil de seguir (dos o tres personas por un bosque, rastro en un terreno duro en el que no hay muchas huellas).
- **Dificultad 13**: Rastro muy difícil de seguir (una sola persona por el bosque, entra y sale de un río, hace muchos días que se dejó el rastro).

- **Dificultad 17 o más**: Rastro imposible de seguir (ha llovido o nevado desde que se dejó el rastro o hace años que se dejó).

Averiguar Intenciones

Esta habilidad nos faculta con la capacidad de juzgar si alguien nos está mintiendo, descubrir cuáles son sus verdaderas intenciones, si nos están ocultando información, faroleando, siendo deshonestos, desleales o impostando una actitud. Se trata de una acción opuesta contra la habilidad de engañar del oponente, aunque en algunas situaciones también puede usarse contra persuadir o etiqueta.

Ciencia (especialidad) /NT

Esta habilidad es realmente un grupo de habilidades. Sirve para representar todos los conocimientos de "ciencias" que un personaje adquiere durante su vida. Las especialidades de ciencia son: biología, física, genética, informática, matemáticas, medicina, medicina forense, química y robótica

El uso de estas habilidades es muy variado, teniendo tanto aspectos teóricos como prácticos. Vamos a ver cada una por separado:

- **Biología:** Cubre conocimientos teóricos y prácticos de biología, la ciencia que estudia las especies naturales y sus interacciones con el medio ambiente.
- **Física:** Ciencia que estudia las leyes fundamentales del Universo, sus elementos constituyentes y sus interacciones.
- **Forense (medicina forense o legal):** Aplicación de un amplio espectro de ciencias para investigar asuntos criminales (criminología, psiquiatría, medicina, entomología), aunque recientemente se están aplicando también a temas relacionados con la arqueología.
- **Genética:** Ciencia que estudia los genes, la variación de los mismos y cómo se transmiten. Está muy relacionada con la medicina y la biología, y el DJ puede exigir tiradas de estas habilidades (u otras) junto con la de genética para tareas especialmente difíciles o que cubran varios campos.
- **Informática:** Trata tanto el conocimiento de la estructura interna de un ordenador, programación, manejo de información, estructura de redes, etc. Aunque tiene aspectos prácticos, el uso propiamente dicho de ordenadores está cubierto por la habilidad computadora. Informática cubre la reparación de ordenadores, lenguajes de programación, el diseño de ordenadores y de redes, etc. El uso diario de equipos informáticos está cubierto por la habilidad computadora.
- **Ingeniería**: Aplicación de los conocimientos científicos a la invención y perfeccionamiento de la técnica en todos sus aspectos. Proporciona pericia y habilidad en el manejo y mantenimiento de aparatos que combinan electrónica y mecánica. Especialmente útil en el mantenimiento de naves espaciales y vehículos, y en definitiva diseñar o arreglar todo lo que tenga componentes electrónicos y mecánicos. Se suele emplear como apoyo a las habilidades de electrónica y mecánica en tareas muy complicadas, utilizándose la ingeniería como diagnosis del problema a solucionar y las habilidades de electrónica y mecánica como solución al mismo. En el **Capítulo de resolución de acciones** se tratan las reparaciones con mayor profundidad.
- **Matemáticas:** Ciencia que estudia las propiedades de entes abstractos como números, figuras geométricas o símbolos, así como sus relaciones.
- **Medicina:** Sirve para diagnosticar y tratar enfermedades, así como para proporcionar tratamiento a largo plazo y para curar heridas con mayor eficiencia que la habilidad primeros auxilios. También sirve para investigar curas de enfermedades y venenos, pero dependiendo de la complejidad, el DJ puede pedir también tiradas adicionales de biología, genética o química.
- **Química:** Ciencia que estudia todo lo relacionado con moléculas, átomos, su estructura y sus interacciones.
- **Robótica:** Ciencia que trata el diseño, construcción y reparación de todo tipo de robots, implantes, seres sintéticos, etc. Tiene aspectos prácticos y teóricos. Si la tarea requiere programación, el DJ puede pedir también una tirada de informática, computadora, electrónica o ingeniería.

Computadora /NT

Conocimiento y habilidad en el manejo de ordenadores y computadoras. Cubre únicamente el manejo de ordenadores y de sistemas informáticos (como los de una nave), aunque no su programación ni su reparación (para esq clase de conocimiento se usa ciencia, informática). Implica el conocimiento de los procedimientos de seguridad de las computadoras, como atacarlas y evadirlas. Si una tarea es complicada, el DJ puede requerir que se tire también por ciencia (informática).

Cuando un personaje intente vencer la seguridad de una computadora y conseguir acceso a infor-

mación o programas restringidos, determinaremos un número de dificultad:

- **Dificultad 3**: Información pública (el plano de una ciudad).
- **Dificultad 5**: De muy fácil acceso (registros de necrológicas de un diario).
- **Dificultad 9**: Información privada (los registros personales de un ciudadano corriente).
- **Dificultad 13**: Información secreta (registros de una corporación o de un gobierno pequeño).
- **Dificultad 17 o más**: Información altamente secreta (los secretos más ocultos, registros militares de las grandes potencias, códigos nucleares, etc.).

Si la tirada del jugador es superior o igual al nivel de dificultad, conseguiremos la información deseada. Si su tirada es la mitad o menos que el nivel de dificultad, se detecta la intrusión y se notificará a quien corresponda que alguien está intentando acceder ilegalmente.

El CdB Engine contiene reglas que detallan las intrusiones informáticas y el hackeo en profundidad, pero pese a que Walküre tiene toques claramente ciberpunk, hemos decidido, conscientemente, dejar esa parte del ciberpunk fuera del juego. Aquellos jugadores y directores de juego que deseen usar reglas más detalladas, pueden acudir a los manuales del CdB Engine para encontrar reglas adicionales completamente compatibles con las presentadas en este manual.



Comunicaciones /NT

Conocimiento y habilidad en el manejo de aparatos de comunicaciones. La dificultad dependerá del alcance máximo del aparato que se utilice y del estado del mismo. Asimismo, ciertas condiciones como climatología, bloqueos de frecuencia o anomalías espaciales, pueden aumentar la dificultad de la tarea.

Conducir Vehículo (Especialidad) /NT

Conocimiento para conducir vehículos de tierra. Tiene varias especialidades y es obligatorio elegir una de ellas al comprar niveles en la habilidad. Las especialidades son: andadores, ligeros y pesados. Conducir vehículo (andador) sirve para manejar andadores, exoesqueletos, mechas, etc. Conducir vehículo (ligero) proporciona el conocimiento necesario para conducir coches, jeeps, motos, etc. Conducir vehículo (pesado) proporciona el conocimiento preciso para conducir autobuses, camiones, tanques, etc.

Conocimiento (Especialidad) /NT

Esta habilidad es realmente un grupo de habilidades. Sirve para representar todos los conocimientos de “letras”. Las especializaciones de conocimiento son: antropología, arte, historia, leyes, lingüística, psicología, sociología y teología. El uso de estas habilidades es muy variado, poseyendo tanto aspectos teóricos como prácticos. Nótese que el DJ puede crear más especialidades de conocimiento para adecuarlo a su ambientación, creando algunos mucho más específicos si fuera necesario.

Vamos a ver cada especialidad de manera separada:

- **Antropología:** Conocimiento que estudia al ser humano combinando en una sola disciplina enfoques de las ciencias naturales, sociales y humanas. Estudia los comportamientos sociales a través del tiempo.
- **Arte:** Conocimiento de las obras artísticas, así como la técnica precisa para crear obras de arte.
- **Historia:** Conocimiento sobre el pasado de las razas o sociedades.
- **Leyes:** Conocimiento sobre las leyes de las razas o sociedades.
- **Lingüística:** Conocimiento sobre la naturaleza y las leyes que gobiernan el lenguaje. Estudia también las relaciones entre lenguas, pero más orientado al estudio del sistema que a su uso. No sirve para hablar una lengua, para eso está la habilidad lenguajes, aunque sí se podría emplear para tratar de descifrar un lenguaje desconocido.
- **Psicología:** Conocimiento sobre la mente y la conducta, abarcando todos los aspectos de la experiencia.
- **Sociología:** Conocimiento sobre las distintas sociedades de la ambientación, sus sistemas

de organización y los distintos grupos que las conforman.
- **Teología**: Conocimiento sobre las religiones.

Delito

La habilidad de llevar a cabo actos delictivos, como robar un bolso, planificar un robo, atar correctamente a una persona para que no escape, falsificar un documento, etc. Para desmantelar cerraduras electrónicas o mecánicas se utilizan las habilidades de electrónica y mecánica. Esta habilidad también proporciona conocimiento de métodos delictivos, por lo que es habitual entre los miembros de las fuerzas del orden.

La dificultad de esta habilidad es muy variable, pues dependerá de muchos factores que no se pueden resumir con una lista. El DJ debe establecer la dificultad teniendo en cuenta variadas circunstancias, como lo opresivas que son las leyes en el lugar en que se encuentra el personaje, lo dificultosa que resulte la acción a realizar, etc.

También sirve para ocultar cosas en el cuerpo. En tal caso la dificultad vendrá dada por el tamaño de lo que se desea ocultar, por ejemplo, una pistola o un libro tienen una dificultad 9, un disco de datos, un reproductor MP3, o un teléfono móvil tendrán una dificultad 7. Aunque el DJ puede plantear perfectamente esto como una acción opuesta contra la atención del que busca el objeto.

Otro uso de esta habilidad nos permitirá establecer contactos de índole criminal, comprar bienes o servicios ilegales, o encontrar a alguien para que haga algo al margen de la ley. Si la tirada de delito es superior o igual al número de dificultad, el personaje encuentra lo que busca... aunque conseguirlo realmente todavía requerirá negociar (o alguna otra manera de ganarse la cooperación del individuo o individuos implicados).

Cuando un personaje pretende contactar con alguien del hampa, determinaremos un número de dificultad en función de lo comunes que sean los bienes o las habilidades requeridas:

- **Dificultad 5**: Muy comunes (un abogado sin escrúpulos).
- **Dificultad 7**: Comunes (un ladronzuelo, drogas).
- **Dificultad 11**: Moderados (un buen carterista, drogas raras).
- **Dificultad 13**: Difíciles (un experto saqueador de cajas fuertes, armas pesadas).
- **Dificultad 17**: Muy difíciles (un conocido ladrón de joyas, jefe mafioso, naves espaciales sin registrar).

Modifica el número de dificultad según lo siguiente:

- Encontrar algo en un lugar familiar es fácil: sin ajustes.
- Encontrarlo en un lugar bajo ley marcial: aumenta la dificultad en 2 niveles.
- Si el personaje ya ha estado en el área anteriormente y tiene contactos: sin ajustes.
- Nunca ha estado en el lugar, no habla la lengua, no conoce a nadie: aumenta la dificultad en 2 niveles.
- Si el submundo local tiene una razón particular para confiar en el personaje: sin ajustes.
- Si el submundo local tiene una razón particular para desconfiar del personaje, como por ejemplo, si se conoce al personaje como informador de la policía: aumenta la dificultad en 2 niveles.

Demoliciones /NT

Esta habilidad se utiliza para instalar, activar y desactivar explosivos. El usuario debe disponer de explosivos suficiente para la tarea y un detonador, que puede ser accionado por cable, reloj o una señal de comunicaciones (entre otros sistemas).

Cuando un personaje coloca un explosivo la dificultad dependerá del tamaño del objeto que intenta volar:

- **Dificultad 5**: Objetos muy ligeros (puerta de madera contrachapada).
- **Dificultad 7**: Objeto ligero (puerta de madera pesada).
- **Dificultad 11**: Objeto de resistencia media (puerta de acero).
- **Dificultad 13**: Objeto ligeramente blindado (puerta acorazada de una nave).
- **Dificultad 17**: Objeto pesadamente blindado (el casco de una nave espacial).

Debemos realizar una tirada, y el éxito determinará si la explosión resulta tal y como se había planeado. El fracaso significará que la carga ha explotado, pero el lugar en el que se había colocado el explosivo no era el más adecuado para volar el objeto o abrir una brecha. Si la tirada es muy mala, el artefacto explosivo, simplemente, no detona.

Disfraz

Habilidad para hacernos pasar por otros individuos o arquetipos sociales reconocibles, utilizando técnicas de maquillaje, vestuario, sentido teatral, etc. Precisaremos del vestuario y maquillaje imprescindible para imitar el arquetipo elegido, así como tiempo para preparar el disfraz de manera adecuada. Se trata de una acción opuesta de disfraz contra la atención de aquellas personas que puedan reconocer a la persona u objeto disfrazado. Aunque el DJ puede exigir también tiradas de engañar si se pretende imitar a alguna persona en concreto y no ser reconocido como un impostor.

Electrónica /NT

Conocimiento del manejo y mantenimiento de aparatos electrónicos. Sirve también para forzar cerraduras electrónicas, arreglar cualquier cosa que funcione con electricidad, diseñar y construir instalaciones eléctricas (probablemente unido a una tirada de ingeniería o mecánica), etc. En el **Capítulo de resolución de acciones** se tratan las reparaciones con mayor profundidad.

Engañar

Capacidad de ocultar información, farolear, ser deshonesto, impostor, desleal, condescendiente o tratar de aprovecharse de la situación de algún modo. Si la habilidad de persuadir implicar convencer a alguien para lograr que tome cierto curso de acción, engañar implicará mentir para intentar que otra persona actúe de cierta forma. Se trata de una acción opuesta contra la habilidad de averiguar intenciones del oponente.

Escalar

Capacidad de escalar, ya sean formaciones naturales como acantilados y árboles, o construcciones hechas por el hombre. Al escalar, desplazar el MOV cuesta 3 AC en lugar de 1.

La dificultad dependerá de lo que se quiera escalar:

- **Dificultad 5**: Subir por una escalera de cuerda o un árbol con asideros.
- **Dificultad 7**: Escalar un árbol sin casi asideros o por rocas.
- **Dificultad 9**: Trepar a un árbol sin ningún lugar del que agarrarse, por unas enredaderas o por unas rocas escarpadas.
- **Dificultad 13**: Escalar una pared con balcones.
- **Dificultad 17**: Escalar una pared con pocos asideros.
- **Dificultad 19 o más**: Escalar una pared completamente lisa y vertical.

Esquivar

Esta habilidad representa la capacidad de eludir golpes, fintar y sortear todo tipo de ataques. Consulta el **Capítulo de Combate, Heridas y Curación** para ver el uso de esta habilidad.

Etiqueta

Conocimiento de las convenciones, del protocolo, costumbres, usos y actitudes sociales. Una tirada de etiqueta permite relacionarse adecuadamente con otras personas para adquirir información o en general tratar con personas sin resultar ofensivo. Si se trata de una relación social en la que no se está intentando persuadir, engañar o intimidar pero es necesaria una tirada, probablemente ésta se realizará con etiqueta.

Instrucción

La capacidad de transmitir conocimientos o habilidades a otros. Ver el **Capítulo de experiencia** para conocer el funcionamiento de esta habilidad. Tiene una única especialidad, instrucción (animales), que sirve para entrenar animales.

Intimidar

Habilidad que nos faculta para forzar a alguien a cumplir nuestra voluntad, así como la capacidad de extraer información a un sujeto involuntario y reticente (por medio de la intimidación y el uso de la fuerza bruta). Lo que la habilidad persuadir intenta conseguir con argumentos y la habilidad engañar con mentiras, intimidar pretende lograrlo con fuerza y miedo. Aunque claro, los efectos a la larga son bien distintos. Por ejemplo, en el caso del “poli bueno, poli malo”, el “bueno” utilizaría persuadir/engañar y el “malo” intimidar. Se trata de una acción opuesta contra la voluntad del oponente.

Lenguajes

Esta habilidad se utiliza para determinar si un personaje puede entender lo que alguien dice cuando habla en una lengua que no domina. Todo jugador debe comprar cada lenguaje que conozca por separado, como si fuesen habilidades distintas, salvo su lengua natal que tendrá a +2 sin entrenar ni pagar PD por ello. El resto de lenguajes y niveles de su habilidad natal se adquieren de forma normal.

Liderazgo

Engloba no sólo la capacidad para dirigir y comandar individuos en diversos cometidos adecuadamente, sino también otros aspectos como el dominio de la escala de mando y del protocolo preciso, el conocimiento de tácticas de combate, etc.

El liderazgo se utiliza para conseguir que otro individuo haga lo que quiere el jugador que pone en uso la habilidad. Cuando se tiene éxito, la víctima reacciona de inmediato y hace lo que se le ordena. Visto de otra manera, un personaje con un liderazgo alto puede hacerse cargo de una situación donde resulte conveniente aplicar cierto grado de autoridad, y conseguir que otros personajes cooperen sin discutir ni preguntar.

Además, en combate, la habilidad de liderazgo puede ser de gran uso, tal como se explica en el **Capítulo de combate, heridas y curación**.

La dificultad depende de:

- **Dificultad 3**: Los PNJ tienen todas las razones para obedecer (un soldado cree que somos un almirante, o directamente lo somos).
- **Dificultad 7**: Los PNJ tienen algunas razones para obedecer (un soldado de una unidad distinta pero de nuestro mismo ejército, teniendo nosotros mayor rango).
- **Dificultad 11**: Los PNJ no tienen ninguna razón para desobedecer (como civiles durante un accidente).
- **Dificultad 13**: Los PNJ son escépticos o sospechan (nos llevan cautivos).
- **Dificultad 17**: Los PNJ tienen todas las razones del mundo para sospechar (enemigos).

Mecánica /NT

Conocimiento y habilidad en el diseño, manejo y mantenimiento de aparatos mecánicos. Se suele utilizar junto a electrónica e ingeniería en tareas muy complicadas, utilizándose la ingeniería como diagnosis del problema a solucionar y las habilidades de electrónica y mecánica como solución al mismo. En el **Capítulo de resolución de acciones** se tratan las reparaciones con mayor profundidad.

Montar (Criatura)

Capacidad de montar un tipo de criatura concreta (normalmente caballos). Aunque no se tenga esta habilidad, se puede montar a caballo, sólo habrá que obtener un 7 o superior en la tirada para conseguir que el animal se mueva, eso sí, no necesariamente a grandes velocidades.

La dificultad depende de la velocidad a la que quieras que vaya el animal (ciertas maniobras pueden aumentarla a discreción del DJ):

- **Dificultad 7**: Montar 1/2 del MOV de la criatura.
- **Dificultad 9**: Montar al 100% del MOV de la criatura.
- **Dificultad 11**: Montar 3/2 del MOV de la criatura.
- **Dificultad 13**: Montar al doble del MOV de la criatura.
- **Dificultad 19**: Montar al triple del MOV de la criatura, aunque solo en carreras cortas.
- **Por maniobra** (como saltar un objeto, o moverse de lado): +1 a la dificultad.

Nadar

El personaje es capaz de desplazarse por el agua sin peligro de ahogarse. Normalmente nos movemos por el agua a la mitad de nuestro MOV, pero una tirada de nadar puede cambiar eso.

La dificultad depende de la velocidad a la que pretendamos nadar, según la situación requiera:

- **Dificultad 7**: Nadar a 2/3 partes de tu MOV.
- **Dificultad 9**: Nadar al 100% de tu MOV.
- **Dificultad 11**: Nadar 3/2 de tu MOV.
- **Dificultad 13**: Nadar a MOVx2.
- **Dificultad 17**: Nadar a MOVx3.

Navegación /NT

Habilidad para guiarse utilizando las estrellas, sistemas de guiado informático, etc. Indispensable para el viaje espacial, pero también para navegar por el mar o para orientarse por tierra. Puede utilizarse para usar con pericia todo tipo de sistemas de navegación diseñados para desplazarse por un planeta y por el espacio.

Tiempo necesario: Un minuto cuando nuestra posición es conocida y estamos siguiendo una ruta habitualmente transitada, para la cual las coordenadas espaciales ya han sido calculadas (se puede reducir a una ronda de combate en emergencias). Unas pocas horas cuando nuestra posición es conocida, pero nuestro destino desconocido y debemos calcular las coordenadas. Precisaremos todo un día cuando debamos determinar nuestra posición y después calcular el destino. Una tirada elevada puede reducir el tiempo necesario.

Observador /NT

Conocimiento y capacidad de actuar como observador avanzado para la artillería. Incluye la localización de objetivos (y corrección de disparos) con mapa y compás, por medio de GPS u otros sensores o localizadores similares. Errar tiradas de observador implicará que hemos fallado el objetivo, y una pifia puede conllevar que se ataquen posiciones amigas por error. Consulta el **Capítulo de combate, heridas y curación** y el **Capítulo de equipo** para ver el uso de esta habilidad.

Pelea

Capacidad de pelear sin armas, realizando tanto ataques como paradas. El uso de esta habilidad es considerablemente más efectivo con el talento artista marcial. También sirve para improvisar armas y para ataques con armas naturales (como garras). Consulta el **Capítulo de combate, heridas y curación** para ver el uso de esta habilidad.

Persuadir

La persuasión es un proceso destinado a inducir, mover u obligar a alguien con razones a creer o hacer algo en lo que no necesariamente esté de acuerdo. Un personaje utiliza su habilidad para persuadir a un PNJ de que haga algo que no necesariamente le beneficie o interese. Persuadir implica argumentar de manera razonada. Se usa para negociar el precio de algo, en situaciones diplomáticas, para sobornar o seducir a alguien. Se trata de una acción opuesta contra la habilidad de voluntad del oponente.

Pilotar (Especialidad) /NT

Esta habilidad supone el conocimiento necesario para pilotar con pericia vehículos aéreos, vehículos acuáticos o vehículos espaciales. Es obligatorio escoger una especialidad, que son las siguientes: aeronave (para pilotar aviones, helicópteros, dropships, coches gravitatorio y demás), astronave (para pilotar naves espaciales, completamente inútil sin la habilidad de navegación, que permite hacer los cálculos necesarios para ir a algún lugar), barcos (barcos, botes, yates y demás embarcaciones) y submarinos. Consulta el **Capítulo de vehículos** para ver el uso de esta habilidad y los distintos aparatos que gobierna.

Primeros Auxilios /NT

La capacidad y el conocimiento para administrar tratamiento médico de emergencia. Sólo se puede usar primeros auxilios durante la hora siguiente a haber recibido daño, y únicamente se podrá aplicar para tratar rasguños y heridas. Un resultado de 9 curará un punto de vida, más otro PV por cada grado de éxito de la tirada. A un personaje sólo se le podrá aplicar la tirada de primeros auxilios una vez por combate, y si el daño no se cura por completo se necesitará una tirada de ciencia (biología, medicina). Además, si el personaje ha recibido heridas graves, está incapacitado o moribundo, siempre requerirá el uso de ciencia (biología, medicina) para poder ser sanado.

La dificultad es 9, aunque esto puede cambiar en ambientaciones con tecnología muy elevada. Las condiciones de trabajo afectarán también a la tirada:



- Trabajando en una instalación preparada, como una ambulancia o un hospital: la dificultad disminuye en 2 niveles.
- Utilizando el botiquín estándar: sin modificar.
- Trabajar sin botiquín, en circunstancias difíciles (en medio de una tormenta, en trajes de vacío y demás): la dificultad aumenta en 2 niveles.

Esta habilidad, tal y como se presenta aquí, supone el uso de un botiquín básico, no mucho más avanzado que los botiquines que equipan los ejércitos modernos. En ciertas ambientaciones la tecnología permite realizar curaciones de campo mucho mejores que las descritas en esta habilidad. Para ver cómo funcionan estas distintas tecnologías debemos leer el **Capítulo de combate, heridas y curación**.

Sensores /NT

Esta habilidad representa el conocimiento y el uso de sensores de todo tipo. Incluye el manejo de sensores para determinar estados vitales, reconocer vehículos o conseguir lecturas visuales a larga distancia. Incluye el manejo de sensores de naves espaciales y detectores de movimiento. Esta habilidad no define lo que se detecta, sino el uso del equipo que se hace. Lo que detecta dependerá por completo de la capacidad del equipo que se utilice y la interpretación de la información obtenida estará subordinada a las habilidades necesarias para aprovechar dicha información, por ejemplo, ciencia (medicina) para interpretar datos conseguidos por sensores médicos.

Sigilo

La habilidad de moverse sin hacer ruido ni ser visto, de esconderse, ocultarse y desaparecer a simple vista. Se realiza la tirada contra la habilidad de atención del oponente (aunque una tirada de atención [reconocimiento] sólo indicará que hay algo extraño en la zona).

La dificultad dependerá del resultado de la tirada de la persona a la que seguimos o de la que nos ocultamos. Si nadie nos anda buscando activamente, o no está especialmente atento a si le siguen, podremos utilizar estas dificultades como ejemplo.

- **Dificultad 5:** Pasar desapercibido en una multitud de miles de personas, evitar ser oído en una zona de obras llena de maquinaria pesada, esconderse en un paraje selvático denso de alguien que nos busca en avión.
- **Dificultad 7:** Pasar desapercibido en una calle algo llena, evitar ser oído en una calle con algo de tráfico, esconderse tras una roca.
- **Dificultad 11:** Pasar desapercibido en una calle casi vacía, evitar ser oído al aire libre, esconderse en un portal en la calle, esconderse tras una mesa.
- **Dificultad 13:** Pasar desapercibido en una calle vacía de día, evitar ser oído en un túnel sin otras fuentes de ruido.
- **Dificultad 17:** Seguir a alguien en una zona sin ruido, de día y sin lugares en los que ocultarse, esconderse en el único árbol del entorno.
- **Dificultad 21:** Desaparecer delante de un grupo de personas que nos están observando.

Supervivencia

Esta habilidad implica el conocimiento de técnicas que nos permitirán sobrevivir en ambientes hostiles. Se puede utilizar para obtener información sobre el mundo natural. También, cuando un personaje es amenazado por la naturaleza, puede realizar una tirada de habilidad para ver si reacciona de manera adecuada. Y cuando un personaje se encuentre en un ambiente hostil, puede utilizar supervivencia para hallar lo necesario para sobrellevar la situación, como un buen refugio, comida, encender un fuego, etc.

Vigor

Esta habilidad se utiliza para cubrir toda actividad física que implique potencia muscular y resistencia, como cargar pesos, correr durante mucho rato o saltar. No sólo supondrá mayor resistencia y aguante, sino también el conocimiento necesario para limitar el esfuerzo al llevar a cabo una actividad física.

En el caso concreto de correr, si logramos tener éxito en una tirada de vigor ese turno, nuestro MOV se multiplicará (sólo un turno si se usa en combate). Esto no afectará al coste en AC de moverse, pues el MOV es mayor, pero sí proporcionará -1 a la acción ese turno y 1 punto de fatiga. El DJ puede reclamar tiradas de vigor para determinar la resistencia ante largas caminatas, sobre todo si se acarrea peso o se está herido.

La dificultad dependerá de lo que se quiera hacer:

- **Dificultad 5**: Ponerse una mochila de 25 kg, subir una escalera saltando varios escalones a la vez.
- **Dificultad 9**: Llevar a una persona durante 10 minutos, multiplicar tu MOV por 1.5, saltar una distancia de 2-3 metros.

- **Dificultad 11**: Cargar con 25 kg durante 8 horas, multiplicar tu MOV por 1.75, saltar una distancia de 4-6 metros.
- **Dificultad 13**: Cargar con 100 kg durante varias horas, multiplicar tu MOV por 2, saltar una distancia de 7-8 metros.
- **Dificultad 15**: Multiplica tu MOV por 2.25.
- **Dificultad 17**: Multiplica tu MOV por 2.5, saltar más de 8 metros.
- **Dificultad 19**: Multiplica tu MOV por 3.

Voluntad

Esta habilidad representa la resolución y la capacidad del personaje para gobernar consciente y libremente sus actos, su capacidad para actuar a pesar de inconvenientes y dificultades que pudieran plantearse. La voluntad se utiliza para resistir intentos de persuadir e intimidar, pero también se usa para soportar las tiradas de terror.

Talentos

Los talentos representan conocimientos específicos, capacidades innatas y entrenamientos especiales que, de una u otra forma, implican un beneficio en términos de juego, sea una bonificación a habilidades en circunstancias concretas, un bono a alguno de los atributos de combate, la capacidad de realizar maniobras excepcionales e incluso beneficios puramente sociales.

Los talentos se usan de forma automática, siempre que se den las circunstancias requeridas para ello. No hace falta gastar puntos de destino, bastará recordar su disponibilidad para aplicarlos adecuadamente.

Lista de talentos

A continuación presentamos la lista de todos los talentos disponibles, incluyendo el coste en puntos de desarrollo, que deberá restarse de los PD disponibles del personaje una vez adquirido, sin superar la cantidad máxima permitida para gastar en talentos por el nivel de poder de la partida.

La mayoría de los talentos tiene varios niveles y distintos requisitos para disponer de ellos. Esto quiere decir que se debe adquirir varias veces para obtener los efectos de los distintos niveles, pagando los correspondientes puntos de desarrollo. Y siempre que se cumplan los requisitos que cada talento pudiera establecer.

Afortunado

El personaje tiene mucha suerte, pudiendo repetir algunas tiradas durante la partida. Hay dos niveles del talento afortunado.

- **Afortunado**

Un nivel de afortunado permite repetir una tirada cada 4 horas, y escoger el mejor resultado.

Cuesta 8 puntos de desarrollo.

- **Extremadamente afortunado**

Requisito: afortunado.

Un segundo nivel de afortunado permite repetir una tirada cada 2 horas de partida.

Cuesta 8 puntos de desarrollo.

Ambidiestro

Requisito: estar entrenado en armas cuerpo a cuerpo o arma corta.

El personaje puede emplear con la misma eficacia las dos manos. Este talento permite ignorar los negativos por llevar un arma en cada mano (-1 mano hábil, -2 en la otra mano), siempre que se trate de armas que se puedan portar en una mano.

Cuesta 9 puntos de desarrollo.

Artista marcial

Requisito: tener la habilidad pelea a +3 o más.

El personaje es un maestro de las artes marciales, puede que se haya especializado en artes marciales orientales, en boxeo o en combate con armas cuerpo a cuerpo. El talento permite realizar las maniobras proyectar, usar la fuerza de otro, bloqueo y golpe en el aire que sólo pueden ser realizadas por aquellos que dispongan de este talento. Además, las maniobras agarrón, asfixiar, desarmar, escapar y presa cuestan 1 AC menos. Consulta el **Capítulo de combate, heridas y curación** para aprender cómo funcionan las maniobras indicadas.

Cuesta 8 puntos de desarrollo.

Atractivo
El personaje tiene buena apariencia, es apuesto y atractivo. El DJ no debería permitir que un personaje tenga los talentos atractivo y carisma sin un buen motivo, aunque sí se podrá combinar con el talento seductor. Tiene 2 niveles:

- **Atractivo**

Requisitos: entrenado en persuadir y engañar.

El primer nivel de atractivo proporciona un +1 a las tiradas de persuadir y engañar con personas que se puedan sentir atraidas.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

- **Extremadamente atractivo**

Requisitos: atractivo. Tener las habilidades persuadir y engañar a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus atributos naturales, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de persuadir y engañar, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

Caes como un gato
Requisito: tener la habilidad agilidad a +3 o más.

El personaje sabe cómo aterrizar para minimizar el daño de una caída. Por cada nivel de agilidad por encima de +2 (inclusive) sustraeremos 5 metros a la caída para calcular el daño. Por ejemplo, con agilidad +4 se sustraen 15 metros.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Carismático
La gente confía en el personaje de manera natural. Cada nivel de carisma que atesore (hasta un máximo de 3) proporcionará un +1 a todas las tiradas de liderazgo y persuadir. El DJ no debería permitir que un personaje adquiera los talentos atractivo o seductor junto con carisma sin un buen motivo.

- **Carismático**

Requisitos: estar entrenado en liderazgo y persuadir.

El primer nivel de carismático proporciona un +1 a las tiradas de liderazgo y persuadir.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

- **Extremadamente carismático**

Requisitos: carismático. Tener las habilidades liderazgo y persuadir a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de liderazgo y persuadir.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

- **Líder nato**

Requisitos: extremadamente carismático. Tener las habilidades liderazgo y persuadir a +6 o más.

El personaje es la clase de persona a la que siguen los hombres con lealtad incuestionable, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de liderazgo y persuadir.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

Concentrado
El personaje es capaz de concentrarse en tareas que requieran mucho tiempo, abstrayéndose del mundo que le rodea. Gana un +1 a cualquier tarea prolongada, pero no se percata de las cosas a su alrededor, por lo que mientras desarrolla la tarea en cuestión tendrá un -2 a las tiradas de atención.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

Conductor de alta velocidad
El personaje ha recibido entrenamiento en conducción a altas velocidades, así como en el manejo de coches de carreras. Cada nivel de conductor de carreras que se tenga (hasta un máximo de 3) proporciona un +1 a todas las tiradas de conducir vehículos (ligeros) cuando se esté conduciendo un coche de carreras, se esté participando en una carrera o en una persecución, etc.

- **Conductor de alta velocidad**

Requisito: estar entrenado en conducir vehículos (ligeros).

El primer nivel de conductor de alta velocidad proporciona un +1 a las tiradas de conducir vehículos (ligeros) cuando se esté conduciendo un coche de carreras, se esté participando en una carrera o en una persecución, etc.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

- **Conductor de alta velocidad entrenado**

Requisitos: conductor de alta velocidad. Tener la habilidad conducir vehículos (ligeros) a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades, obteniendo un bonificador

de +1 adicional a las tiradas de conducir vehículos (ligeros) bajo las mismas condiciones.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

- **Piloto de carreras**

Requisitos: conductor de alta velocidad entrenado. Tener la habilidad conducir vehículos (ligeros) a +6 o más.

El personaje tiene la habilidad necesaria para competir en carreras de manera profesional, combinando su talento natural con un intenso entrenamiento. Obtiene un bonificador de +1 adicional a las tiradas de conducir vehículos (ligeros) bajo las mismas condiciones.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Conductor militar

El personaje ha recibido entrenamiento para manejar vehículos en situaciones de combate, obteniendo un +1 todas las tiradas de conducir vehículos (ligeros) cuando esté conduciendo un vehículo de ruedas u orugas en un combate por cada nivel de conductor militar que se tenga (hasta un máximo de 2):

- **Conductor militar**

Requisito: estar entrenado en conducir vehículos (pesados) y conducir vehículos (ligeros).

El primer nivel de conductor militar proporciona un +1 a las tiradas de conducir vehículos (pesados) y conducir vehículos (ligeros) cuando se esté conduciendo un vehículo de ruedas u orugas en un combate.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

- **Conductor militar experimentado**

Requisitos: conductor militar. Tener las habilidades conducir vehículos (pesados) y conducir vehículos (ligeros) a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de su entrenamiento, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de conducir vehículos (pesados) y conducir vehículos (ligeros) bajo las mismas condiciones.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

Contactos

El personaje conoce algunas personas de cierta influencia o conocimientos que pueden ayudarle con información. Contactos proporciona la posibilidad de requerir 2 veces por partida a un contacto (o a 2 contactos distintos) información o favores (mientras no sea peligroso) al personaje. A efectos prácticos, los contactos tienen la habilidad relevante para lo que se quiera averiguar a +3.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

Curación rápida

Requisito: tener la habilidad vigor a +3 o más.

Las heridas del personaje que tenga este talento se curan con el doble de rapidez, pero no con una rapidez mágica. Realiza las tiradas de curación natural en la mitad de tiempo de lo indicado.

Cuesta 8 puntos de desarrollo.

Desenvainado rápido

Requisito: tener la habilidad armas cuerpo a cuerpo a +3 o más.

El personaje es un maestro en el uso de espadas. Se ha entrenado en su manejo a conciencia, lo que le habilita para desenvainar el arma a un coste de 1 AC en lugar de 2. Si se dispone también del talento ambidiestro, desenfundar dos espadas costará solo 2 AC.

Cuesta 3 puntos de desarrollo.

Doctorado en arte (especialización)

Requisito: tener la habilidad conocimiento (arte) a +3 o más.

Al adquirir este talento el personaje debe escoger un tipo concreto de arte (arquitectura, escultura, pintura, literatura, danza, música, cine, comics, juegos de rol, videojuegos) en el que se ha especializado, gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de conocimiento (arte) que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este talento hasta tres veces, especializándose en distintos tipos de arte.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Doctorado en biología (especialización)

Requisito: tener la habilidad ciencia (biología) a +3 o más.

Al adquirir este talento el personaje debe escoger una especialización de biología (biología evolutiva, biología marina, botánica, micología, microbiología, virología y zoología), gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de ciencia (biología)

que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este talento hasta tres veces, especializándose en distintas ramas de la biología.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Doctorado en física (especialización)

Requisito: tener la habilidad ciencia (física) a +3 o más.

Este talento faculta al personaje para escoger una especialización de física (astronomía, mecánica clásica, mecánica cuántica, teoría de la relatividad, termodinámica y electromagnetismo), gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de ciencia (física) que realice acerca de ese tema. Es posible adquirir este talento hasta tres veces, especializándose en distintas ramas de la física.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Doctorado en historia (especialización)

Requisito: tener la habilidad conocimiento (historia) a +3 o más.

Al adquirir este talento el personaje debe escoger una época concreta de la historia (Prehistoria, Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna, Edad Contemporánea y Era Espacial) o la historia de una nación o zona concreta en la que el personaje se ha especializado, gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de conocimiento (historia) que haga acerca de la época, nación o zona en concreto. Es posible adquirir este talento hasta tres veces, especializándose en distintas épocas, naciones y/o zonas, incluso combinándolas.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Doctorado en informática (especialización)

Requisito: tener la habilidad ciencia (informática) a +3 o más.

Al adquirir este talento el personaje debe escoger una especialización de informática (bases de datos, diseño de sistemas, programación, telecomunicaciones, etc) en el que el personaje se ha especializado, gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de ciencia (informática) que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir este talento hasta tres veces, especializándose en distintas ramas de la informática.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Doctorado en ingeniería (especialización)

Requisito: tener la habilidad ciencia (ingeniería) a +3 o más.

Al adquirir este talento el personaje debe escoger una especialización de ingeniería (aeroespacial, aeronáutica, agronómica, de minas, industrial, marina, naval y demás), gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de ciencia (ingeniería) que realice acerca de ese tema. Es posible adquirir este talento hasta tres veces, especializándose en distintas ramas de la ingeniería. Nótese que ingeniería de telecomunicaciones está comprendida en la habilidad ciencia (informática).

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Doctorado en leyes (especialización)

Requisito: tener la habilidad conocimiento (leyes) a +3 o más.

Al adquirir este talento el personaje debe escoger una nación (existente o extinta) en cuyo sistema legal el personaje se ha especializado, gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de conocimiento (leyes) que haga acerca del sistema legal de la nación escogida. Es posible adquirir este talento hasta 3 veces, especializándose en los sistemas legales de distintas naciones.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Doctorado en medicina (especialización)

Requisito: tener la habilidad ciencia (medicina) a +3 o más.

Al adquirir este talento el personaje debe escoger una especialización de medicina (anatomía, cardiología, cirugía plástica, epidemiología, inmunología, neurología, oncología, pediatría y un larguísimo etcétera), gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de ciencia (medicina) que haga acerca de ese tema. Es posible adquirir el talento hasta tres veces, especializándose en distintas ramas de la medicina.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Doctorado en química (especialización)

Requisito: tener la habilidad ciencia (química) a +3 o más.

Al adquirir este talento el personaje debe escoger una especialización de química (astroquímica, electroquímica, nanoquímica, geoquímica, química cuántica, química medioambiental, química nuclear y química teórica), gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de ciencia (química) que realice sobre el tema. Es posible adquirir este talento hasta tres veces, especializándose en distintas ramas de la química.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Doctorado en robótica (especialización)

Requisito: tener la habilidad ciencia (robótica) a +3 o más.

Al adquirir este talento el personaje debe escoger una especialización de robótica (bélica, cibernética, industrial y nanorobótica) , gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de ciencia (robótica) que haga acerca de dicho tema. Es posible adquirir este talento hasta tres veces, especializándose en todas las ramas de la robótica; ventajas de ser una ciencia "reciente".

Cuesta 4 puntos de desarrollo.



Enamorado de otra era

El personaje está enamorado de una época anterior a la suya, y ha llevado su obsesión a tal nivel que conoce y domina la tecnología propia de esos años. A efectos prácticos, el personaje no se verá afectado por penalizadores cuando emplee artefactos y tecnología de dicha época.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

Entrenado en otra gravedad

El personaje ha recibido entrenamiento para actuar en otra gravedad. Una persona que se encuentra en una gravedad distinta a la suya de origen puede sufrir penalizadores a sus habilidades de agilidad, atención y vigor, dependiendo de qué gravedad provenga y en qué gravedad se encuentre. Cuando adquiramos este talento se escogerá una gravedad distinta de aquella de procedencia, ignorando los penalizadores de agilidad, aunque sí sufriremos los de atención y vigor (si fueran aplicables). La gravedad a la que la mayoría de soldados suele recibir entrenamiento es entre 0 G y 0,5 G, esto es, entrenados para baja gravedad o ausencia de esta.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

Equilibrio perfecto

Requisito: tener la habilidad agilidad a +3 o más.

El personaje no necesitará efectuar tiradas de agilidad para mantener el equilibrio siempre que la dificultad sea 13 o inferior.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Escala (positiva)

El personaje tiene una masa mayor de la normal, lo que va acompañado de un aumento en la fuerza. Cada +1 de escala proporcionará +1 a la bonificación al daño cuerpo a cuerpo y +1 a resistencia al daño, pero el nivel de dificultad para impactar al personaje (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia) se reducirá en uno por cada 2 niveles de escala.

Básicamente, al atacar el personaje causará más daño gracias a su mayor tamaño. De la misma manera, los ataques de los demás le afectarán menos, aunque su tamaño facilitará que reciba más impactos. Un humano puede tener entre escala -2 y +2, pero la gran mayoría de los humanos tienen escala -1, 0 o +1.

Ver la tabla de escala (talento) para una comparativa de alturas de escalas entre el +2 y -2 y el don escala (más adelante, en este mismo capítulo) para

Tabla de Escala (Talento)

Escala	BD/RD	Mod. imp.	Masa (kg.)	Tamaño (m.)	Ejemplo
-2	-2	1	30	1	Perro grande. Niño.
-1	-1	0	45	1,3	Humano joven.
0	0	0	68	1,6	Humano medio. Bicicleta. Moto pequeña.
1	+1	0	100	1,9	Humano alto. León.
2	+2	-1	150	2,3	Jugador de baloncesto.

ver la tabla completa. Ver el **Capítulo de combate, heridas y curación** para aprender cosas sobre su uso en combate.

Cuesta 7 puntos de desarrollo por cada +1 a la escala. Ver la limitación escala (negativa) para reducir la escala.

Esquiva intuitiva

Requisito: estar entrenado en esquivar.

El personaje puede esquivar aun cuando no le queden AC. Pero eso sí, tendrá que pagar el coste en AC de las esquivas realizadas en el turno siguiente.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

Estratega

Requisitos: tener la habilidad liderazgo a +3 o más.

El personaje es un maestro en el arte de la guerra, experto en dirigir operaciones militares a gran escala. Distinguiremos la estrategia de la táctica, que algunos tiende a confundir, pues la estrategia es la ciencia y el arte de emplear las fuerzas políticas, económicas, psicológicas y militares de una nación o de un grupo de naciones para aportar el máximo soporte a las políticas adoptadas en tiempos de paz o de guerra. Mientras que la táctica es el uso aplicado y eficiente de las fuerzas militares en combate, y se ve afectada por otro talento.

Estratega proporciona un +1 a todas las tiradas de la habilidad de liderazgo que se hagan para administrar y manejar una nación, poblado e incluso unidad militar, siempre que no se trate de un uso de liderazgo en combate.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Favores debidos

Algunas personas le deben favores al personaje, que puede ir coleccionando. Cada favor coleccionado ha de ser aprobado por el DJ. Al adquirir este talento se obtienen 10 favores para “gastar” a lo largo de las partidas. Los favores pueden permitir acceso a lugares o información a los que de otra forma no se tendría paso. Incluso pueden hacer que la persona que devuelve el favor se arriesgue por el personaje. No es recomendable para partidas de corta duración, pues no se le podrá sacar provecho adecuadamente.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

Furtivo

El personaje se esconde con gran facilidad, obteniendo un modificador de +1 a sigilo por nivel del talento cuando intente esconderse, con un máximo de 3 niveles.

- **Furtivo**

Requisito: estar entrenado en sigilo.

El personaje tiene un +1 a las tiradas de sigilo que lleve a cabo cuando esté intentando esconderse.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

- **Furtivo entrenado**

Requisitos: furtivo. Tener la habilidad sigilo a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades innatas, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de sigilo bajo las mismas condiciones.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

- **Cazador nato**

Requisitos: extremadamente sigiloso. Tener la habilidad sigilo a +6 o más.

El personaje ha aprendido a conjugar sus conocimientos con sus capacidades innatas de tal forma que cuando se esconde es casi imposible encontrarle, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de sigilo bajo las mismas condiciones.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

Gun Fu
Requisito: tener la habilidad arma corta a +3 o más.

El personaje es un maestro en el uso de armas de fuego. Se ha entrenado tanto en su manejo que desenfundar un arma de fuego le costará solo 1 AC en lugar de 2, y recargarla le costará 3 AC en lugar de 5. Si se tiene también el talento ambidiestro, recargar dos armas cortas a la vez costará 5 AC. Además se puede elegir un arma concreta (no un modelo general, sino un arma específica, como una Walther PPK) y con esa arma se estará tan entrenado que desenfundarla no supondrá gasto de acciones de combate. Y como efecto meramente anecdótico, el personaje será capaz de montar y desmontar su arma con los ojos cerrados.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

Gun Kata
Requisito: tener la habilidad arma corta o arma larga a +3 o más.

El personaje ha recibido un intenso entrenamiento en el uso de armas de fuego, especialmente en combate cerrado; o es un maestro de las artes marciales aplicadas a las armas de fuego. Este talento es altamente cinematográfico y sólo debería usarse en partidas muy heroicas.

El talento permitirá realizar las maniobras disparo en el aire, disparo simultáneo, esquivar disparos, mover y disparar y sentidos de combate, que sólo podrán ser realizadas por aquellos que tengan el talento gun kata. Además, las maniobras usar arma corta o usar arma larga costarán 1 AC menos (escoge una de las dos al adquirir el talento; se puede adquirir dos veces para tener las AC reducidas con ambas armas). Consulta el **Capítulo de combate, heridas y curación** para ver el uso de las maniobras indicadas.

Cuesta 8 puntos de desarrollo.

Hacker
El personaje que tenga este talento es especialmente habilidoso rompiendo sistemas de seguridad informáticos. Siempre que intente romper un sistema de seguridad informático, recibirá un +1 a la habilidad computadora por nivel del talento, hasta un máximo de 3 niveles:

- **Hacker**

Requisitos: estar entrenado en computadora.

El personaje tiene un +1 a las tiradas de computadora que efectúe para intentar romper sistemas de seguridad informáticos.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

- **Hacker profesional**

Requisitos: hacker. Tener la habilidad computadora a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades innatas, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de computadora, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

- **Hacker experimentado**

Requisitos: hacker. Tener la habilidad computadora a +6 o más.

El personaje ha aprendido a conjugar sus conocimientos con sus capacidades innatas de tal forma que pocos sistemas de seguridad informáticos se le resisten, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de computadora, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Infatigable
El personaje aguanta más de lo que aparenta, sea de manera natural o por entrenamiento. Se pueden adquirir hasta 2 niveles.

- **Incansable**

Si se adquiere el primer nivel se ignorarán las penalizaciones de fatiga por estar aturdido.

Cuesta 9 puntos de desarrollo.

- **Infatigable**

Requisito: incansable.

Al adquirir el segundo nivel no se sufrirá penalización por estar gravemente aturdido.

Cuesta 9 puntos de desarrollo.

Investigador
Requisitos: estar entrenado en una habilidad de ciencia o conocimiento, además de atención. La habilidad computadora es requisito también en sociedades en las que los ordenadores son comunes.

El personaje que tenga este talento resultará especialmente habilidoso buscando información en bases de datos informáticas. Recibirá un +1 a la habilidad atención (para búsquedas en bibliotecas y búsquedas físicas) y computadora (para búsquedas informáticas) cuando busque e investigue información relacionada con una habilidad de ciencia (especialidad) o conocimiento (especialidad) que tenga entrenada.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

Maestría en arma y escudo

Requisito: estar entrenado en armas cuerpo a cuerpo.

El personaje ha entrenado tanto en pelear con una arma en su mano hábil y con un escudo en su otra mano que ha conseguido anular el -1 que por defecto se adjudica a todo aquel que haga uso combinado de escudo y arma. Aunque no elimina el -2 que se tiene si se quiere usar el escudo como arma. Para ello deberemos adquirir el talento ambidiestro.

Cuesta 9 puntos de desarrollo.

Maestro de esgrima

Requisito: tener la habilidad armas cuerpo a cuerpo a +3 o más.

El personaje es un maestro de las artes marciales usando armas cuerpo a cuerpo, sea espadas, martillos, lanzas, etc. Este talento es altamente cinematográfico y sólo debería usarse en partidas muy heroicas. Si se utiliza para partidas de corte japonés, debería llamarse kenjutsu.

Este talento permitirá realizar las maniobras ataque doble, bloqueo, golpe en el aire y sentidos de combate, que sólo pueden ser realizadas por aquellos que tengan el talento maestro de esgrima. Además, el personaje deberá escoger un tipo de arma cuerpo a cuerpo (espada larga, corta, martillo de guerra, etcétera), con el que la maniobra usar arma cuerpo a cuerpo le costarán 1 AC menos. Consulta el **Capítulo de combate, heridas y curación** para ver el uso de las maniobras indicadas.

Cuesta 8 puntos de desarrollo.

Manitas

El personaje posee una virtud innata para reparar y tratar con tecnología y objetos mecánicos, por lo que sumará +1 por nivel a cualquier tirada de electrónica y mecánica que realice para reparar un objeto de naturaleza electrónica o mecánica, hasta un máximo de 3:

- **Manitas**

Requisitos: estar entrenado en electrónica y mecánica.

El personaje tiene un +1 a las tiradas de electrónica y mecánica para reparar un objeto de naturaleza electrónica o mecánica.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

- **Reparador**

Requisitos: manitas. Tener las habilidades electrónica y mecánica a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades innatas, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de electrónica y mecánica, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

- **Arreglalotodo**

Requisitos: reparador. Tener las habilidades electrónica y mecánica a +6 o más.

El personaje es la clase de persona capaz de reparar cualquier cosa, incluso de tecnologías que desconozca, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de electrónica y mecánica, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

Memoria eidética

El personaje tiene una memoria perfecta. Recordará todo lo que vea y lea durante la partida. Nunca olvidará una cara, un nombre, cómo llegar a un sitio, etc.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

Orientación

El personaje tiene un talento natural para orientarse, tanto en 2 dimensiones como en 3, por lo que sumará +1 por nivel (hasta un máximo de 3) a cualquier tirada de navegación que haga para saber dónde se encuentra, aunque no disponga de referencias claras.

Orientación

Requisitos: estar entrenado en navegación.

El personaje tiene un +1 a las tiradas de navegación para conocer dónde se encuentra.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.



- **Guía innato**

Requisitos: orientación. Tener la habilidad navegación a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades innatas, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de navegación, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

- **Orientación perfecta**

Requisitos: guía innato. Tener la habilidad navegación a +6 o más.

El personaje es capaz de orientarse en cualquier circunstancia, aunque le lleven a ciegas a un planeta que no conozca, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de navegación, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

Piloto de combate

El personaje ha recibido entrenamiento en pilotar bajo situaciones de combate, obteniendo un +1 en todas las tiradas de pilotar (aeronaves) y pilotar (astronaves) cuando esté pilotando una aeronave o astronave en combate por cada nivel de piloto de combate que se tenga (hasta un máximo de 2):

- **Piloto de combate**

Requisitos: estar entrenado en pilotar (aeronaves) y pilotar (astronaves).

El primer nivel de piloto de combate proporcionará un +1 a las tiradas de pilotar (aeronaves) y pilotar (astronaves) cuando esté pilotando una aeronave o astronave en combate.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

- **Conductor de combate experimentado**

Requisitos: piloto de combate. Tener las habilidades pilotar (aeronaves) y pilotar (astronaves) a +3 o más bajo las mismas condiciones.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de su entrenamiento, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de pilotar (aeronaves) y pilotar (astronaves) bajo las mismas condiciones.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

Piloto de pruebas

El personaje ha recibido entrenamiento en pilotaje a altas velocidades, así como en el manejo de vehículos de pruebas y aviones experimentales. Cada nivel de piloto de pruebas (hasta un máximo de 3) proporcionará un +1 a todas las tiradas

de pilotar (aeronaves) cuando manejemos aviones experimentales y de alta velocidad (supersónicos).

- **Piloto de pruebas**

Requisitos: estar entrenado en pilotar (aeronaves).

El primer nivel de piloto de pruebas proporciona un +1 a las tiradas de pilotar (aeronaves) cuando manejemos aviones experimentales y de alta velocidad (supersónicos).

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

- **Piloto de pruebas entrenado**

Requisitos: piloto de pruebas. Tener la habilidad pilotar (aeronaves) a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de pilotar (aeronaves) bajo las mismas condiciones

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

- **Piloto de pruebas experimentado**

Requisitos: piloto de pruebas entrenado. Tener la habilidad pilotar (aeronaves) a +6 o más.

El personaje tiene la habilidad necesaria para convertirse en uno de los mejores pilotos de avión del mundo, fruto de combinar su talento natural con un intenso entrenamiento, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de pilotar (aeronaves) bajo las mismas condiciones.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Psicoanalista

Requisito: tener la habilidad conocimiento (psicología) a +3 o más y estar entrenado en averiguar intenciones y persuadir.

El personaje ha aprendido a hacer que otras personas sean capaces de enfrentarse a sus miedos, sus debilidades y sus deseos, gracias a lo cual sumará +1 a cualquier tirada de conocimiento (psicología) que lleve a cabo para que otras personas recuperen puntos de humanidad (hasta su máximo). Esto no podrá compensar las pérdidas de humanidad que provoquen los implantes (y otros dones), pero si las producidas por enfrentarse a situaciones muy estresantes o aterradoras.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

Puntería Zen

Requisito: estar entrenado en la habilidad arma corta o arma larga.

El personaje es muy bueno apuntando con un arma. Tanto que puede incluso moverse en el mismo turno en el que apunta, siempre que tenga AC disponibles.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Puños/pies de acero

Este talento permite al personaje pegar puñetazos o patadas causando más daño del que sería normal. Puños de acero aumentará en 1 la bonificación al daño por nivel del personaje cada vez que se adquiere (y si se tiene el don garras aumenta también el daño de estas). Pies de acero aumentará en 1 la bonificación al daño por nivel al propinar patadas (y si se tiene el don garras en los pies aumenta también el daño de las mismas). Si se quiere disponer de los dos talentos, deben comprarse por separado (para un máximo de 3 niveles).

- **Puños de hierro**

Requisitos: estar entrenado en pelea.

El personaje dispondrá de un +1 a la bonificación al daño cuando ataque con sus manos (o garras), como en la maniobra puñetazo.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

- **Puños de acero**

Requisitos: puños de hierro. Tener la habilidad pelea a +3 o más.

El personaje ha aprendido a golpear de forma mucho más efectiva, aprovechándose de sus capacidades innatas, y obteniendo un bonificador adicional de +1 al daño, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

- **Puños de diamante**

Requisitos: puños de acero. Tener la habilidad pelea a +6 o más.

Los puñetazos del personaje son más efectivos aún si cabe, obteniendo un bonificador adicional de +1 al daño, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

- **Pies de hierro**

Requisitos: estar entrenado en pelea.

El personaje tiene un +1 a la bonificación al daño al atacar con sus pies (o garras), como en la maniobra patada.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

- **Pies de acero**

Requisitos: pies de hierro. Tener la habilidad pelea a +3 o más.

El personaje ha aprendido a golpear de forma mucho más efectiva, aprovechándose de sus capacidades innatas, y obteniendo un bonificador adicional de +1 al daño, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

- **Pies de diamante**

Requisitos: pies de acero. Tener la habilidad pelea a +6 o más.

Las patadas del personaje son más efectivas aún si cabe, obteniendo un bonificador adicional de +1 al daño, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

Rango

El personaje dirige a otros en una unidad organizada de soldados o policías. Por cada nivel que se compre del talento, el rango aumentará en uno. Nótese que el DJ puede subir de rango a un personaje durante la partida sin que a éste le cueste nada como parte del transcurso de la misma, aunque es posible que el DJ le haga pasar por algún tipo de tarea para conseguirlo. No recomendamos que ningún jugador comience con rango 3 o +.

En realidad, cada nación tendrá su propio sistema de rangos, y de hecho es posible que un país tenga, por ejemplo, más de un cuerpo de policía, cada uno con su propio sistema de rangos. Es incluso posible que en sociedades con elevado nivel legal existan rangos para todos los aspectos de la sociedad, un síntoma más del elevado control que las autoridades ejercen en esas sociedades. A continuación proporcionamos dos listas de rangos, pero son meras sugerencias que el DJ debe adaptar a sus necesidades:

La lista de rangos para militares es la siguiente: soldado raso (rango 1), cabo (rango 2), sargento (rango 3), teniente (rango 4), capitán (rango 5), comandante (rango 6), teniente coronel (rango 7), coronel (rango 8) y almirante o general (rango 9). Podría existir un rango 10 político (ministro de defensa o similar).

La lista de rangos para miembros de fuerzas del orden es la siguiente: agente (rango 1), agente de primera (rango 2), detective o sargento (rango 3), teniente (rango 4), subinspector (rango 5), inspector (rango 6), subcomisario (rango 7), comisario (rango 8) y jefe de policía (rango 9). Podría existir un rango 10 político (ministro de interior o similar).

El coste del talento dependerá del nivel que se quiera adquirir: cuesta 3 puntos de desarrollo de rango 1 a rango 3. Cuesta 5 puntos de desarrollo de rango 4 a rango 6. Cuesta 7 puntos de desarrollo de rango 7 a rango 10.

Rapidez

El personaje es mucho más rápido en situaciones de estrés de lo que su agilidad y atención reflejan, sea por entrenamiento o de manera natural. Recibe 3 acciones de combate (AC) más por nivel, hasta un máximo de 2 niveles

- **Rapidez**

Requisitos: estar entrenado en agilidad y atención.

El personaje es mucho más rápido de lo que parece, obteniendo un bonificador de +3 AC

Cuesta 9 puntos de desarrollo.

- **Extremadamente rápido**

Requisitos: rapidez. Tener las habilidades agilidad y atención a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades, obteniendo un bonificador de +3 AC adicional.

Cuesta 9 puntos de desarrollo.

Reflejos rápidos

Al personaje no será sorprendido fácilmente por ningún ataque físico, y se dispondrá con rapidez, adoptando una postura de alerta. Cada nivel que se adquiera proporcionará un +1 INI, hasta un máximo de 3 niveles:

- **Reflejos rápidos**

Requisitos: estar entrenado en agilidad y atención.

El personaje reacciona con facilidad, obteniendo un bonificador de +1 INI.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

- **Reflejos extremadamente rápidos**

Requisitos: reflejos rápidos. Tener las habilidades agilidad y atención a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de su capacidad de reacción, obteniendo un bonificador de +1 INI adicional.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

- **Reflejos innatos**

Requisitos: reflejos extremadamente rápidos. Tener las habilidades agilidad y atención a +6 o más.

El personaje ha llevado su capacidad de reacción a niveles insospechados, siendo casi siempre el primero en cualquier enfrentamiento, gracias al +1 INI adicional que proporciona este talento.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

Resistencia al daño

El personaje es especialmente resistente al daño, sea de manera natural o porque se ha sometido a un intenso entrenamiento. Se obtiene +1 a la resistencia al daño por nivel, hasta un máximo de 3 niveles:

- **Resistencia al daño 1**

Requisitos: estar entrenado en vigor.

El personaje resiste el daño mejor que otras personas, obteniendo un bonificador de +1 RD.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

- **Resistencia al daño 2**

Requisitos: resistencia al daño 1. Tener la habilidad vigor a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de su resistencia, obteniendo un bonificador de +1 RD adicional.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

- **Resistencia al daño 3**

Requisitos: resistencia al daño 2. Tener la habilidad vigor a +6 o más.

El personaje resiste el daño mejor que la mayoría de la gente, obteniendo un bonificador de +1 a RD adicional.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

Rico y poderoso

El personaje es asquerosamente rico, y ello le proporciona contactos en las altas esferas de la sociedad. Este talento tiene dos efectos. Por un lado se calculará el dinero inicial por el método que indique el director de juego y luego se multiplicará este capital por 10. Por otro lado, una vez por partida el personaje podrá pedir un favor (caro o difícil, pero nunca peligroso o inviable políticamente) a uno de sus amigos en las altas esferas. A efectos prácticos, sus contactos tendrán acceso a personal con la habilidad necesaria a +3.

Cuesta 10 puntos de desarrollo.

Sentidos agudos

Sea por el motivo que sea, los sentidos del personaje son más agudos. Al adquirir el talento escogeremos un sentido, y cada nivel (hasta un máximo de 2 niveles por sentido) proporcionará un +1 a las tiradas de atención en las que dicho sentido influya, pudiendo adquirirse separadamente para más de un sentido. A continuación mostramos los niveles de los sentidos más comunes vista, oído y olfato. Tacto y gusto son muy poco comunes, pero mecánicamente resultarán idénticos al resto de sentidos.

- **Sentidos agudos (vista)**

Requisitos: estar entrenado en atención.

El personaje dispone de un sentido de la vista más desarrollado que el resto de personas, obteniendo un bonificador de +1 a las tiradas de atención en las que la vista sea determinante.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

- **Sentidos extremadamente agudos (vista)**

Requisitos: sentidos agudos (vista). Tener la habilidad atención a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus agudos sentidos, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de atención, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

- **Sentidos agudos (oído)**

Requisitos: estar entrenado en atención.

El personaje tiene un sentido del oído más desarrollado que el resto, obteniendo un bonificador de +1 a las tiradas de atención en las que el oído sea determinante.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

- **Sentidos extremadamente agudos (oído)**

Requisitos: sentidos agudos (oído). Tener la habilidad atención a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus formidables sentidos, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de atención, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

- **Sentidos agudos (olfato)**

Requisitos: estar entrenado en atención.

El personaje tiene un sentido del olfato más desarrollado de lo común, obteniendo un bonificador de +1 a las tiradas de atención en las que el olfato sea determinante.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

- **Sentidos extremadamente agudos (olfato)**

Requisitos: sentidos agudos (olfato). Tener la habilidad atención a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus excepcionales sentidos, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de atención, bajo las mismas condiciones.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

Sentir el peligro

Cuando el personaje con este talento se encuentre en peligro inminente, el DJ realizará una tirada de atención por dicho personaje, y con un resultado 13 o más le avisará.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Sigiloso

El personaje se mueve en silencio con gran facilidad, obteniendo un modificador de +1 a sigilo por nivel del talento, con un máximo de 3 niveles.

- **Silencioso**

Requisitos: estar entrenado en sigilo.

El personaje tiene un +1 a las tiradas de sigilo que lleve a cabo cuando esté intentando moverse en silencio.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

- **Sigiloso**

Requisitos: silencioso. Tener la habilidad sigilo a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades innatas, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de sigilo bajo las mismas condiciones.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

- **Acechador nato**

Requisitos: extremadamente sigiloso. Tener la habilidad sigilo a +6 o más.

El personaje ha aprendido a conjugar sus conocimientos con sus capacidades innatas de tal forma que cuando se mueve es completamente silencioso, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de sigilo bajo las mismas condiciones.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

Sin miedo

Requisitos: estar entrenado en voluntad.

El personaje es difícil de asustar, y no se inmuta por nada, por macabro que sea. Suma +2 a las tiradas de terror.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

Superviviente (entorno)

Requisito: estar entrenado en supervivencia.

Al adquirir este talento el personaje deberá escoger un entorno concreto (bosques, ciudades, desiertos, espacio, junglas, llanuras, mares y océanos, montañas, pantanos, ríos y playas y zonas árticas) en el que el personaje se ha especializado, gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de supervivencia que realice cuando se encuentre en dicho entorno. Es posible adquirir este don hasta tres veces escogiendo un entorno distinto cada vez.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Táctica

Requisito: estar entrenado en liderazgo.

El personaje ha recibido instrucción y posee conocimientos aplicados, amén de talento innato, que le permiten organizar, comandar y conducir operaciones militares con unidades pequeñas de combate hasta nivel de compañía (unos 100 efectivos). El personaje ganará un +1 a todas las tiradas de liderazgo que haga cuando se encuentre en combate liderando sus tropas.

Consulta el uso de liderazgo en combate en el **Capítulo de combate, heridas y curación**.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Teólogo (especialización)

Requisito: tener la habilidad conocimiento (teología) a +3 o más.

Al adquirir este talento el personaje deberá escoger una religión existente (budista, católica, musulmana, hindú, judía, y demás) o extinta en la que el personaje se ha especializado, gracias a lo que sumará +1 a cualquier tirada de conocimiento (teología) que lleve a cabo acerca de la religión en la que se ha especializado. Es posible adquirir este don hasta tres veces, especializándose en distintas religiones.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Tolerancia al dolor

El personaje es especialmente tolerante al dolor, sea de manera natural o por entrenamiento. Se pueden adquirir hasta 2 niveles.

- **Tolerancia al dolor**

Si se adquiere el primer nivel se ignorarán las penalizaciones por estar herido.

Cuesta 9 puntos de desarrollo.

- **Resistencia al dolor**

Requisito: tolerancia al dolor.

Al adquirir el segundo nivel no se sufrirá penalización por estar gravemente herido.

Cuesta 9 puntos de desarrollo.

Veloz

El personaje tiene un talento natural para correr. Se obtiene un +1 a movimiento (MOV) por nivel, hasta un máximo de 2 niveles.

- **Veloz**

Requisitos: estar entrenado en agilidad y atención.

El personaje corre a grandes velocidades, obteniendo un bonificador de +1 MOV.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

- **Extremadamente veloz**

Requisitos: veloz. Tener las habilidades agilidad y atención a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades, obteniendo un bonificador de +1 MOV adicional.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

Veterano

El personaje es una persona experimentada, y ha vivido mucho a lo largo de su vida, sin importar lo corta que haya podido ser. Todas las habilidades que se tengan no entrenadas se considerarán a 0 cuando se realicen tiradas, y se tendrán por entrenadas a tal efecto (pudiendo recibir el beneficio de usar equipo, por ejemplo). Sin embargo, a la hora de subir las habilidades, seguiremos teniéndolas como no entrenadas para calcular el coste de subir la habilidad.

Cuesta 13 puntos de desarrollo.

Voluntad de hierro

El personaje tiene una gran fuerza de voluntad. Cada nivel (hasta un máximo de 3) proporcionará un +1 a las tiradas de voluntad (no a las tiradas de terror, para eso adquiere el talento sin miedo).

- **Voluntad de hierro**

Requisitos: estar entrenado en voluntad.

El personaje tiene un +1 a las tiradas de voluntad que no sean tiradas de terror.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

- **Voluntad de acero**

Requisitos: voluntad de hierro. Tener la habilidad voluntad a +3 o más.

El personaje ha aprendido a sacar un gran provecho de sus capacidades innatas, obteniendo un bonificador de +1 adicional a las tiradas de voluntad siempre que no se trate de tiradas de terror.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

- **Voluntad inquebrantable**

Requisitos: voluntad de acero. Tener la habilidad voluntad a +6 o más.

El personaje tiene una gran fuerza de voluntad, tanto que pocas personas son capaces de convencerle de hacer algo contra su voluntad. Obtendremos un bonificador de +1 adicional a las tiradas de voluntad siempre que no se trate de tiradas de terror.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

Dones

Los dones representan avances tecnológicos que dotan a nuestros personajes de capacidades extraordinarias. Los dones deben estar siempre asociados a un origen que nos indicará cómo accede el personaje al mismo. Cada don tiene distintos orígenes, y se escogerá uno de ellos una vez adquirido. El origen de un don puede ser de tres tipos: biomod, implante o tecnológico.

Algunos dones se usan de forma automática, siempre que se den las circunstancias indicadas para ello, tal como ocurre con los talentos. Sin embargo, otros pueden provocar que el personaje sufra daño de fatiga, o que se vea obligado a realizar tiradas de alguna habilidad.

Los dones no tienen requisitos propiamente dichos. Sin embargo, los orígenes sí pueden tener requisitos, que deben ser respetados para poder adquirir un don con determinado origen.

Cuando en la descripción de un don se indique que requiere una habilidad, si dicha habilidad no es una de las habilidades propias de la ambientación sino que recibe el nombre del don en concreto, el personaje adquirirá dicha habilidad como entrenada.

Además, algunos dones tendrán modificaciones que podrán ser aplicadas cuando sea adquirido (o incluso en mitad de la partida, como sucederá con los dones tecnológicos en algunos casos), lo que variará sus efectos y también su coste en PD.

Orígenes

A continuación presentamos los distintos orígenes que puede tener un don: biomod, implante y tecnológico.

Biomod

Los dones con origen biomod son aquellos que provienen de criaturas diseñadas para vivir en simbiosis con el portador. Son producto de conocimientos en genética muy avanzados, por lo que sólo se suelen encontrar en sociedades con NT 8 o superior, aunque en NT 7 ya aparecen los primeros modelos.

Requisito: para adquirir uno o varios dones con el origen biomod, el personaje debe pertenecer a una sociedad que tenga acceso a la tecnología necesaria para crear biomods, y cumplir los requisitos que dicha sociedad establezca para el uso de biomods, ya sean económicos, legales o por imperativos propios de los hábitos sociales y culturales. Lo más común es que, aparte de pagar el biomod en PD, se abone el coste del mismo en créditos o moneda equivalente.

Modificación al coste en PD: cuando un personaje adquiera uno o varios dones con el origen biomod, deberá adquirir una limitación del tipo causa fatiga asociada a los dones de origen biomod. Esta limitación proporcionará 6 PD +1 por cada don asociado (7 PD por 1 don, 8 PD por 2 dones, etcétera), y todos los dones asociados se verán afectados por ella (o sea, el personaje obtendrá fatiga al usarlos).

Otras consideraciones: los dones de origen biomod proporcionan una pérdida de humanidad igual al coste en PD del don.

Implante

Los dones con origen implante son aquellos dones que provienen de tecnologías diseñadas para ser implantadas en el cuerpo, sustituyendo miembros o mejorándolos por medio de la tecnología. Son producto de conocimientos en tecnología de vanguardia, por lo que sólo se suelen encontrar en sociedades con NT 7 o superior, aunque en NT 6 ya aparecen los primeros modelos de implantes.

Requisito: para adquirir uno o varios dones con el origen implante, el personaje debe pertenecer a una sociedad que tenga acceso a la tecnología necesaria para crear implantes, y cumplir los requisitos que dicha sociedad imponga para llevar un implante, sean del tipo que sean. Lo más común es que, aparte de pagar el implante en PD, se abone el coste del mismo en créditos o moneda equivalente.

Modificación al coste en PD: cuando un personaje adquiera uno o varios dones con el origen implante, deberá adquirir una la limitación de dependencia (mantenimiento) asociada a los dones de origen implante. Esta limitación proporcionará

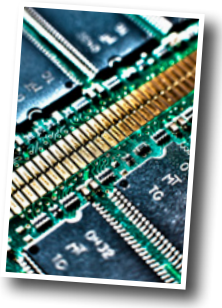
DONES (Biomod)	Coste en PD	requiere habilidad	Modificaciones
Adherencia	8	No	Si
Almacenador de Oxígeno	3	No	Si
Anfibio	4	No	Si
Ataque Energético	11	Si	Si
Ataque Físico	10	Si	Si
Branquias	3	No	Si
Brazos de Hierro	12	No	Si
Brazos Largos	8	No	Si
Camaleón	8	No	Si
Consumo Disminuido	3	No	No
Cortacircuitos	13	Si	Si
Cronómetro Perfecto	3	No	No
Daño Mejorado	10	No	Si
Detectar (Elemento)	9	Si	Si
Estómago de Acero	3	No	No
Filtros	3	No	Si
Garras	10	Si	No
Hibernación	7	No	Si
Infravisión	5	No	Si
Membrana Ocular	3	No	No
Metamorfo	7	Si	Si
Micromanipulador	6	No	No
Movimiento Acelerado	16	No	No
No Duerme	3	No	No
No Respira	7	No	Si
Ojos Independientes	7	No	No
Orientación Tecnológica	4	No	No
Radar	13	Si	Si
Regeneración	11	Si	Si
Resistencia a	8	No	Si
Sobrevives en el Vacío	19	No	No
Sonar	13	Si	Si
Súper-Rapidez	10	No	No
Súper-Resistencia	11	No	Si
Super-Salto	9	No	No
Super-Veloz	11	No	No
Telecomunicación (Biológica)	6	No	Si
Telecomunicación (Pigmentación)	6	No	Si
Venenoso	Variable	No	Si
Visión Microscópica	3	No	No
Visión Nocturna	5	No	Si
Visión Periférica	6	No	No
Visión Telescópica	8	No	No
Volar 1	12	Si	No
Volar 2	20	Si	No

DONES (IMPLANTE)	COSTE EN PD	REQUIERE HABILIDAD	MODIFICACIONES
Adherencia	8	No	Si
Almacenador de Oxígeno	3	No	Si
Anfibio	4	No	Si
Ataque Energético	11	Si	Si
Ataque Físico	10	Si	Si
Branquias	3	No	Si
Brazos de Hierro	12	No	Si
Brazos Largos	8	No	Si
Camaleón	8	No	Si
Consumo Disminuido	3	No	No
Cortacircuitos	13	Si	Si
Cronómetro Perfecto	3	No	No
Daño Mejorado	10	No	Si
Detectar (Elemento)	9	Si	Si
Dios en la Máquina	15	Si	Si
Estómago de Acero	3	No	No
Filtros	3	No	Si
Garras	10	Si	No
Hibernación	7	No	Si
Infravisión	5	No	Si
Interfaz Neuronal	5	Si	Si
Membrana Ocular	3	No	No
Memoria Digital	7	No	No
Mente Digital	18	No	Si
Micromanipulador	6	No	No
Movimiento Acelerado	16	No	No
No Duerme	3	No	No
No Respira	7	No	Si
Ojos Independientes	7	No	No
Orientación Tecnológica	4	No	No
Radar	13	Si	Si
Regeneración	11	Si	Si
Resistencia a	8	No	Si
Sobrevives en el Vacío	19	No	No
Sonar	13	Si	Si
Súper-Rapidez	10	No	No
Súper-Resistencia	11	No	Si
Super-Salto	9	No	No
Super-Veloz	11	No	No
Telecomunicación (Pigmentación)	6	No	Si
Telecomunicación (Tecnológica)	7	No	Si
Venenoso	Variable	No	Si
Visión Microscópica	3	No	No
Visión Nocturna	5	No	Si
Visión Periférica	6	No	No
Visión Telescópica	8	No	No
Volar 1	12	Si	No
Volar 2	20	Si	No

6 PD +1 por cada don asociado (7 PD por 1 don, 8 PD por 2 dones, etc), y todos los dones asociados se verán afectados por ella (o sea, el personaje obtendrá fatiga al usarlos).

Otras consideraciones: los dones de origen implante proporcionan una pérdida de humanidad igual al coste en PD del don sin contar la dependencia (mantenimiento) asociada a ellos.

Tecnológico



Generalmente, los dones de tipo tecnológico representan artefactos y piezas de equipo avanzado en uso por el personaje. Así pues, los dones de origen tecnológico nunca se aplicarán a personajes directamente.

Requisito: para poder añadir un don tecnológico a un objeto la sociedad a la que pertenece debe ser capaz de crear la tecnología implementada en la pieza de equipo.

Coste de los objetos tecnológicos: los objetos que tienen dones de origen tecnológico aplicados no cuestan puntos de desarrollo, sino que se pagan con dinero. Cada punto de desarrollo en dones tecnológicos de un objeto aumentará su coste en 500 créditos. Si el DJ quisiera que el NT del objeto influyera en el coste, podrá multiplicar el precio en créditos por el NT-5 del mismo.

Lista de Dones

A continuación presentamos la lista de todos los dones disponibles. Dicha lista incluye el coste en puntos de desarrollo, que debe restarse de los PD disponibles de un personaje al adquirir un don, sin superar la cantidad máxima permitida para gastar en dones por el nivel de poder de la partida.

Algunos dones disponen de varios niveles y distintos orígenes. Todo don debe escogerse asociado a un origen, siendo obligatorio cumplir sus requisitos. Asimismo, el coste en puntos de desarrollo de los dones se puede ver modificado dependiendo del origen que se escoja, como ya hemos visto.

Adherencia

Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje puede escalar paredes y muros sin tener que utilizar la habilidad de escalar, ya que se adhiere a ellos usando sus extremidades. Puede pararse en cualquier momento sin caerse. Eso sí, el MOV se verá reducido a la mitad mientras está adherido, y necesitará usar al menos tres extremidades para adherirse a una superficie y poder escalar por ella. Si está cayendo y puede alcanzar una superficie, podrá hacer una tirada de vigor de dificultad 11 para adherirse a ella. Si tiene éxito en la tirada, dejará de caer, pero por cada 10 metros de caída, sufrirá 1 punto de daño (por lo brusco de la parada), ignorando RD.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada 5 minutos de uso del don producirá 1 punto de fatiga al personaje, aparte del punto de fatiga perdido por activarlo.

Cuesta 8 puntos de desarrollo.

Almacenador de Oxígeno

Origen: biomod, implante y tecnológico.

Un individuo puede adquirir este don como implante o biomod.

Aquellos que tengan el don pueden almacenar en el interior de su cuerpo suficiente oxígeno (u otro gas) para una hora de actividad o una hora y media de reposo total por nivel. Para rellenar las reservas se debe permanecer 5 minutos por nivel conectado a una fuente de oxígeno (o más si no se accede de manera continuada).

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada hora de uso del don provocará 1 punto de fatiga al personaje usando el don, aparte del punto de fatiga que pierde por activarlo.

Cuesta 3 puntos de desarrollo por nivel.

Anfibio

Origen: biomod y tecnológico.

El personaje puede moverse por el agua sin ningún problema.

No necesitará la habilidad de nadar para moverse hasta el doble de su movimiento (siempre que tenga suficientes AC como para moverse).

DONES (Tecnológico)	Coste en PD	Requiere Habilidad	Modificaciones
Adherencia	8	No	Sí
Almacenador de Oxígeno	3	No	Sí
Anfibio	4	No	Sí
Branquias	3	No	Sí
Brazos de Hierro	12	No	Sí
Camaleón	8	No	Sí
Cortacircuitos	13	Si	Sí
Cronómetro Perfecto	3	No	No
Daño Mejorado	10	No	Sí
Detectar (Elemento)	9	Si	Sí
Dios en la Máquina	15	Si	Sí
Escala	7	No	No
Filtros	3	No	Sí
Garras	10	Si	No
Hibernación	7	No	Sí
Infravisión	5	No	Sí
Interfaz Neuronal	5	Si	Sí
Membrana Ocular	3	No	No
Mente Digital	18	No	Sí
Metamorfo	7	Si	Sí
Micromanipulador	6	No	No
Movimiento Acelerado	16	No	No
No Respira	7	No	Sí
Orientación Tecnológica	4	No	No
Radar	13	Si	Sí
Regeneración	11	Si	Sí
Resistencia a	8	No	Sí
Sobrevives en el Vacío	19	No	No
Sonar	13	Si	Sí
Súper-Rapidez	10	No	No
Súper-Resistencia	11	No	Sí
Super-Salto	9	No	No
Super-Veloz	11	No	No
Telecomunicación (Tecnológica)	7	No	Sí
Venenoso	Variable	No	Sí
Visión Microscópica	3	No	No
Visión Nocturna	5	No	Sí
Visión Periférica	6	No	No
Visión Telescópica	8	No	No
Volar (Lumínico)	45	Si	No
Volar 1	12	Si	No
Volar 2	20	Si	No
Volar 3	30	Si	No
Volar 4	40	Si	No
Volar 5	50	Si	No

Si se combina con la limitación causa fatiga (principalmente por ser de origen biomod) cada 5 minutos de uso del don causarán 1 punto de fatiga al personaje usando el don, aparte del punto de fatiga que pierda por activar el don.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Ataque energético

Origen: biomod, implante.

Requiere habilidad: si el origen es biomod o implante, se usará la habilidad armas arrojadizas para realizar los ataques. El personaje puede hacer un ataque energético (sea electricidad, plasma, etcétera). Deberá definirse al crear el don, y provocará efectos adicionales según el tipo de ataque, tal como se muestra en la sección otros peligros del **Capítulo de combate, heridas y curación**). Puede tratarse de un implante capaz de lanzar rayos.

Al adquirir el don por 11 PD se obtiene un ataque de daño 2 + el grado de éxito con un alcance de 1 /2 /10. Cada uso se considerará una maniobra de ataque a distancia de 3 AC. El personaje podrá lanzar todos los ataques que quiera por turno, siempre que tenga suficientes AC, y recordando que por cada ataque adicional sufrirá un -1 a todas las acciones que realice ese turno. Los ataques energéticos se chequean con la habilidad armas arrojadizas, o con otra habilidad, dependiendo del origen. Los ataques energéticos se pueden esquivar poniéndose a cubierto, como con cualquier otro ataque a distancia.

Si se combina con la limitación causa fatiga, se considerará uso del don, a efectos de obtener fatiga, cada intento de atacar usando el don ataque energético, tenga efecto o no el ataque.

Modificaciones: en la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el don, pero algunos orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

- **+1 daño:** cada +1 daño cuesta 1 punto de desarrollo, pudiendo adquirir hasta 8 niveles, con un máximo de daño 10. La cantidad de +1 al daño que se pueden adquirir nunca podrá ser superior a la voluntad del personaje.
- **Ataque de área**: los ataques energéticos pueden tomar formas de ataques de área por medio de las siguientes modificaciones, que permiten hacer ataques de área en lugar de su ataque normal (se debe indicar el tipo de ataque elegido antes de realizar la tirada).
- **Ataque de cono 10**: el personaje lanza un ataque de cono (que sale de la palma de su mano, su boca o similar) de 10 metros de largo por 5 metros de ancho (independientemente de los modificadores de aumento de alcance que se tengan en el ataque normal). Todo el que se encuentre dentro de dicha zona (sea amigo o enemigo) sufrirá un daño 1 + el grado de éxito, que será considerado daño de área, y se aplicarán las reglas de este tipo de armas, aunque al no tener atributo de área propiamente dicho, el cono no disminuirá su daño con la distancia. +5 PD, +0 PD si el personaje solo puede hacer ataques de cono y no puede hacer ataques energéticos normales.
- **Ataque de cono 20:** se debe tener ataque de cono 10 para adquirir esta modificación. El ataque de cono del personaje llega hasta 20 metros de largo y 7 de ancho. +10 PD.
- **Ataque de área 1**: el personaje, antes de lanzar el ataque, puede indicar que se trata de un ataque de área 1. El ataque de área tendrá el mismo alcance que el normal, y hará el mismo daño, pero se regirá por las reglas de ataque de área, afectando tanto a amigos como a enemigos dentro del área afectada, que decrecerá con la distancia según las reglas de armas de área, y solo podrá ser evitado saliendo de la zona de efecto. +5 PD.
- **Ataque de área 2**: se debe tener ataque de área 1 para adquirir esta modificación. El personaje, antes de lanzar el ataque, puede indicar que es un ataque de área 2 en lugar de 1. +10 PD.
- **Ataque de área 3**: se debe tener ataque de área 2 para adquirir esta modificación. El personaje, antes de lanzar el ataque, puede indicar que es un ataque de área 3 en lugar de 2 o 1. +10 PD.
- **Ataque de área 4**: se debe tener ataque de área 3 para adquirir esta modificación. El personaje, antes de lanzar el ataque, puede indicar que es un ataque de área 4 en lugar de 3, 2 o 1. +15 PD.
- **Ataque de área 5**: se debe tener ataque de área 4 para adquirir esta modificación. El personaje, antes de lanzar el ataque, puede indicar que es un ataque de área 5 en lugar de 4, 3, 2 o 1. +15 PD.

- **Ataque discriminador**: se debe tener otro ataque de área para adquirir esta modificación. Los ataques de área pueden discriminar entre amigos y enemigos, atacando solo a quien el lanzador desee dentro del área de su ataque. +25 PD.

- **Aumentos de alcance**: es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.
  - **Alcance 1 /15 / 50**: +1 PD.
  - **Alcance 1 /50 /100**: +1 PD
  - **Alcance 3 /100 /500**: +1 PD.
- **Causa fatiga**: si el origen del don no obliga a adquirir la limitación causa fatiga, se puede asociar al don de manera independiente, reduciendo su coste en 7 PD.

Cuesta 11 puntos de desarrollo más el coste de las modificaciones elegidas.

Ataque físico

Origen: biomod e implante.

Requiere habilidad: si el origen es biomod o implante, se usará la habilidad pelea para realizar los ataques.

El personaje puede hacer un ataque físico de carácter extraordinario. Podría tratarse de un ataque de púas, un biomod que recubra la piel del usuario de filos cortantes, etc.

Al adquirir el don por 10 PD se obtiene un ataque de daño 2 + el grado de éxito con un alcance de cuerpo a cuerpo. Cada uso se considerará una maniobra de ataque cuerpo a cuerpo de 2 AC. Podremos lanzar todos los ataques que queramos por turno, siempre que dispongamos de suficientes AC, pero por cada ataque adicional sufriremos un -1 a todas las acciones que realicemos ese turno. Los ataques físicos se hacen con la habilidad pelea, o quizás otra habilidad, dependiendo del origen y según considere el DJ apropiado. Los ataques físicos se pueden esquivar o parar como cualquier otro ataque cuerpo a cuerpo.

Si se combina con la limitación causa fatiga, se considerará uso del don a efectos de obtener fatiga cada intento de atacar usando el don ataque físico, tenga efecto o no el ataque.

Modificaciones: en la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el don, pero algunos orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

- **+1 daño:** cada +1 daño cuesta 1 punto de desarrollo, pudiendo adquirir hasta 8 niveles, con un máximo de daño 10. La cantidad de +1 al daño que se pueden adquirir nunca podrá ser superior a la voluntad del personaje.
- **Aumentos de alcance**: es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. Aunque se adquiera esta modificación, los ataques seguirán considerándose cuerpo a cuerpo, y podrán ser esquivados como tales. Estas modificaciones sirven para representar púas, miembros que se alargan y estiran, etc.
  - **Alcance 1 /5 / 10**: +1 PD.
  - **Alcance 1 /7 / 15**: +1 PD.
  - **Alcance 1 /10 / 20**: +1 PD.
  - **Alcance 1 /15 / 25**: +1 PD.
- **Causa fatiga**: si el origen del don no obliga a adquirir la limitación causa fatiga, se puede asociar al don de manera independiente, reduciendo su coste en 7 PD.

Cuesta 10 puntos de desarrollo más el coste de las modificaciones elegidas.

Branquias

Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje dispone de branquias que le permiten respirar bajo el agua, aunque también puede respirar sobre el agua.

Si se combina con la limitación causa fatiga (principalmente por ser de origen biomod), cada 5 minutos de uso del don causará 1 punto de fatiga al personaje, aparte del punto de fatiga que pierda por activarlo.

Cuesta 4 puntos de desarrollo.

Brazos de hierro

Origen: biomod, implante y tecnológico.

Requiere habilidad: este don precisará la habilidad de pelea para hacer maniobras de agarrón y asfixiar.

Los brazos del personaje son muy buenos aplastando a sus oponentes, ya sea porque son tentáculos, porque poseen una doble articulación o porque son mecánicos.

Cuando se llevan a cabo maniobras de agarrón y asfixiar se recibe un +4 al daño.

Si se combina con la limitación causa fatiga se considerará uso del don a efectos de obtener fatiga cada intento de atacar usando el don brazos de hierro, tenga efecto o no el ataque.

Modificación:

- **+1 daño:** cada +1 daño adicional cuesta 1 punto de desarrollo, con un máximo de +4 al daño (para un total de daño +8). La cantidad de +1 al daño que se pueden adquirir nunca podrá ser superior a la voluntad del personaje.

Cuesta 12 puntos de desarrollo más el coste de las modificaciones elegidas.

Brazos largos

Origen: biomod, implante y tecnológico.

Los brazos del personaje tienen más alcance de lo normal para su tamaño, sea porque son brazos mecánicos o telescópicos.

Permite alcanzar a enemigos que se encuentren hasta 2 metros con ataques cuerpo a cuerpo. Además, el personaje tiene un +1 a todas las tiradas de escalar.

Si se combina con la limitación causa fatiga, se considerará uso del don a efectos de obtener fatiga cada intento de atacar usando el don brazos largos, tenga efecto o no el ataque. Además, se considerará uso del don cada vez que se obtenga un +1 a las tiradas de escalar, por lo que el personaje sufrirá 1 punto de fatiga si decide recibir el bonificador.

Modificaciones: en la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el don, pero algunos orígenes pueden admitir modificaciones posteriores, a voluntad del DJ.

- **Aumentos de alcance**: es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. El personaje podrá hacer ataques cuerpo a cuerpo hasta la distancia en metros indicada.
  - **Alcance 4 m.**: +1 PD.
  - **Alcance 6 m.**: +1 PD
  - **Alcance 8 m.**: +1 PD.

Cuesta 8 puntos de desarrollo.

Camaleón

Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje tiene la capacidad de confundirse con el entorno, sea por un biomod de piel camaleónica que recubra su cuerpo o por un avanzado traje de camuflaje visual, entre otras opciones.

El personaje recibe un +2 por nivel a sus tiradas de la habilidad de sigilo, hasta un máximo de 3 niveles. La capacidad de confundirse afectará a la visión normal o a la visión infrarroja (se escogerá al comprar el don).

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada 5 minutos de uso del don provocará 1 punto de fatiga al personaje usando el don, aparte del punto de fatiga que pierde por activarlo.

Modificaciones: en la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el don, pero algunos orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

- **Normal e infrarroja**: el don afecta tanto a visión normal como a infrarroja. +2 PD por nivel.
- **Invisibilidad**: el don afecta también a todo tipo de sensores avanzados. +5 PD por nivel.

Cuesta 8 puntos de desarrollo (más las modificaciones escogidas) por nivel, hasta un máximo de 3 niveles.

Consumo disminuido

Origen: biomod e implante.

El personaje con este don consume un 50% menos por nivel que un humano de su mismo tamaño para poder sobrevivir. No se puede tener este don y la limitación consumo incrementado al mismo tiempo.

Si este don se combina con la limitación causa fatiga (por tener origen biomod), cada día que se consuma menos de lo necesario se considerará un uso del mismo y por lo tanto el personaje obtendrá 1 punto de fatiga. Los puntos de fatiga acumulados de esta forma sólo desaparecerán cuando se pueda volver a comer la cantidad necesaria para la supervivencia.

Cuesta 3 puntos de desarrollo.

Cortacircuitos

Origen: biomod, implante y tecnológico.

Requiere habilidad: cortacircuitos (origen).

El personaje es capaz de sobrecargar y dañar toda clase de aparatos tecnológicos que usen electricidad como fuente de energía, que tengan chips, etc.

Al adquirir el don por 12 PD se obtiene un ataque que sólo afecta a aparatos, robots y similares y que causa daño 4 con un alcance de 1 /2 /10. Podremos lanzar todos los ataques que queramos por turno

(3 AC), siempre que dispongamos de suficientes AC, pero por cada ataque adicional sufriremos un -1 a todas las acciones que realicemos ese turno. Los ataques se hacen con la habilidad cortacircuitos (origen), y se tratan como cualquier otro ataque a distancia.

Si se combina con la limitación causa fatiga, se considerará uso del don a efectos de obtener fatiga cada intento de atacar usando el don, tenga efecto o no el ataque.



Modificaciones: en la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el don, pero algunos orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

- **+1 daño:** cada +1 daño cuesta 1 punto de desarrollo, pudiendo adquirir hasta 8 niveles, con un máximo de daño 10. La cantidad de +1 al daño que se pueden adquirir nunca podrá ser superior a la voluntad del personaje o al NT-2 en caso de tener origen tecnológico.
- **Aumentos de Alcance**: Cortacircuitos solo tiene una modificación de alcance.
  - **Alcance 1 /15 / 25**: +1 PD.
- **Causa fatiga**: si el origen del don no obliga a adquirir la limitación causa fatiga, se puede asociar al don de manera independiente, reduciendo su coste en 7 PD.

Cuesta 13 puntos de desarrollo más el coste de las modificaciones elegidas.

Cronómetro perfecto

Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje que posee este don conoce la hora con un margen de error de dos segundos respecto a la hora real.

Si este don se combina con la limitación causa fatiga (por tener origen biomod), se considerará un uso cada vez que se quiera saber la hora usando el don.

Cuesta 3 puntos de desarrollo.

Daño mejorado

Origen: biomod, implante y tecnológico.

Daño mejorado aumenta en 2 la bonificación al daño del personaje por nivel, hasta un máximo de 3 niveles. El DJ no debería dejar que se combine con ataque físico o puños/pies de acero.

Si se combina con la limitación causa fatiga, se considerará uso del don a efectos de obtener fatiga cada intento de atacar usando el don, tenga efecto o no el ataque.

Cuesta 10 puntos de desarrollo por nivel, hasta un máximo de 3 niveles.

Detectar (elemento)

Origen: biomod, implante y tecnológico.

Requiere habilidad: si el origen es tecnológico, para hacer uso efectivo del mismo será necesario disponer de la habilidad sensores, o el objeto tendrá el don *Dios en la Máquina* (tecnológico) a un nivel, cuyo coste en PD se añadirá al coste del don.

El personaje con este don, gracias a la tecnología, tiene la capacidad de detectar un elemento. Al adquirir el don se deberá escoger el elemento que se controla. Si el origen es biomod o tecnológico, los elementos a detectar podrán ser criaturas inteligentes, tecnología o cualquier clase de mineral o material específico.

El personaje tiene la capacidad de detectar el elemento escogido en un radio de 100 metros. Para usar el don es necesario concentrarse y superar una tirada de detectar elemento (origen) contra dificultad 9. Un éxito le dirá al personaje la cantidad de criaturas con inteligencia, tecnología, o elementos específicos que existan dentro del radio de alcance del don.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada intento de detectar contará a la hora de causar fatiga, se tenga éxito o no.

Modificaciones: en la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el don, pero algunos orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJj.

- **Radio extendido**: es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. El personaje podrá extender su radio de detección.
  - **Radio 200 m.**: el campo tiene un diámetro de 400 metros centrado en el lanzador. +1 PD.
  - **Radio 300 m.**: el campo tiene un diámetro de 600 metros centrado en el lanzador. +1 PD
  - **Radio 400 m.**: el campo tiene un diámetro de 800 metros centrado en el lanzador. +1 PD.
  - **Radio 500 m.**: el campo tiene un diámetro de 1 kilómetro centrado en el lanzador. +1 PD
  - **Radio 1 km.**: el campo tiene un diámetro de 2 kilómetros centrado en el lanzador. +5 PD.

Cuesta 9 puntos de desarrollo más las modificaciones elegidas.

Dios en la Máquina (Deus Ex Machina)

Origen: biomod, implante y tecnológico.

Requiere habilidad: Dios en la Máquina (origen). Si el origen es tecnológico, para manejar el artefacto será necesario tener la habilidad ciencia (informática), o el objeto tendrá la habilidad Dios en la Máquina (tecnológico) a un nivel, cuyo coste en PD se añadirá al coste del don.

El personaje con este don puede, por medio de la tecnología, controlar aquellos aparatos tecnológicos que estén regidos por alguna clase de sistema informático, incluyendo robots, droides y similares.

Para usar este don, el personaje debe ver al aparato objetivo y estar a 3 metros como máximo de él. Tras esto, deberá concentrarse (acción mental) y superar una tirada contra dificultad 13. Si la supera, el personaje tendrá completo control de la máquina objetivo (aunque la misma, obviamente, solo podrá hacer cosas que ya pudiese hacer antes).

Mientras use este don, el personaje solo podrá realizar acciones mentales, hablar y moverse. La máquina está dominada, pero si el personaje quisiera que realizara algo que fuera en contra los principios rectores de la máquina dominada (en el caso de que los tenga), ésta tendría derecho a una acción opuesta. Si el personaje se viera forzado a llevar a cabo una maniobra distinta a moverse o hablar (como combatir) perdería automáticamente el control.

Los efectos del don duran 1 minuto + el grado de éxito de la tirada en minutos. Si el objetivo es una entidad inteligente (sintético, parahumano dotado de inteligencia artificial, etc), puede hacer una tirada de voluntad para intentar bloquear el ataque, pero deberá realizar una acción mental (y tener AC disponibles para hacerla) para realizar el bloqueo.

Si se combina con la limitación causa fatiga se considerará uso del don a efectos de obtener fatiga cada intento de usar Dios en la Máquina, tenga efecto o no.

Modificaciones: en la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el don, pero algunos orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

- **Horas en lugar de minutos**: la duración la limitación es de 1 hora + el grado de éxito de la tirada en horas. +5PD
- **Días en lugar de horas**: la duración la limitación es de 1 día + el grado de éxito de la tirada en días. +15 PD
- **Alcance extendido**: es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. El personaje podrá usar el don en individuos que se encuentren en la distancia en metros indicada.
  - **Alcance 6 m.**: +1 PD
  - **Alcance 9 m.**: +1 PD
  - **Alcance 12 m.**: +1 PD

Cuesta 15 puntos de desarrollo, más el coste de las modificaciones elegidas.

Escala (positiva)
Origen: tecnológico.

El personaje tiene una masa mayor de lo normal, lo que va acompañado de un aumento en la fuerza. Cada +1 de escala proporciona +1 a la bonificación al daño cuerpo a cuerpo y +1 a resistencia al daño, pero el nivel de dificultad para impactarle (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia) se reduce en uno por cada 2 niveles de escala. Básicamente, al ser más grande, al atacar se causa más daño y los ataques de los demás le afectan menos. El tamaño, lógicamente, hará que sea más fácil impactarle. Un humano puede tener entre escala -2 y +2, pero la gran mayoría de los humanos tienen escala -1, 0 o +1 y para ello usan el talento escala.

Ver la tabla de escala para ver los efectos concretos de cada escala, así como su coste en PD. Ver el **Capítulo de combate, heridas y curación** para ver su uso en combate.

Cuesta 7 puntos de desarrollo por cada +1 a la escala.

Estómago de acero
Origen: biomod e implante.

El estómago del personaje puede digerir cualquier cosa que coma y obtener nutrientes de ello (si los hubiera).

Cosas que normalmente sentarían mal (como piedras, o suelas de zapato) son digeridas sin problema. Este don no impedirá que un veneno surta efecto si es consumido, para eso será necesario tener algún nivel en Resistencia a (veneno).

Cuesta 3 puntos de desarrollo.

Filtros
Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje posee algún sistema para filtrar el aire que entra en sus pulmones, que le permite respirar toxinas o ambientes enrarecidos sin sufrir efectos por ello.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada hora de uso del don causa 1 punto de fatiga al personaje usando el don, aparte del punto de fatiga que pierde por activarlo.

Cuesta 3 puntos de desarrollo.

Garras
Origen: biomod, implante y tecnológico.

Requiere habilidad: requiere la habilidad de pelea para poder atacar con las garras.

El personaje tiene garras retráctiles. Las garras proporcionan +1 al daño al pegar patadas y puñetazos si se poseen garras en las manos y pies; o proporcionan +2 al daño pegando puñetazos si se tienen garras solo en las manos y +2 al daño pegando patadas si se tienen garras únicamente en los pies. Se puede adquirir junto con el talento puños/pies de acero.

Si se combina con la limitación causa fatiga, se considerará uso del don a efectos de obtener fatiga cada intento de atacar usando el don, tenga efecto o no el ataque.

Cuesta 10 puntos de desarrollo.

Hibernación
Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje puede caer en un trance similar a la muerte cuando se encuentra en situaciones ambientales adversas.

El don tiene 2 niveles. Si se adquiere el primer nivel, se entra en estado de hibernación automáticamente al producirse la situación adversa (el proceso apenas tarda un minuto, durante el cual el personaje puede actuar). La hibernación tiene una duración máxima de 3 meses, en los que el consumo de oxígeno se reduce en un 80% y el de alimentos se detiene por completo.

Si se adquiere el segundo nivel, el personaje puede hibernar a voluntad. En tal caso se tardará 1 turno en entrar en hibernación, gastando 5 AC para lograrlo.

Tabla de Escala

Escala	Coste PD	Modificador al Daño	Modificador a la RD	Modificador a la dificultad de impactarle desde escala 0
-9	-63	-9	-9	4
-8	-56	-8	-8	4
-7	-49	-7	-7	3
-6	-42	-6	-6	3
-5	-35	-5	-5	2
-4	-28	-4	-4	2
-3	-21	-3	-3	1
-2	-14	-2	-2	1
-1	-7	-1	-1	0
0	0	0	0	0
1	7	1	1	0
2	14	2	2	-1
3	21	3	3	-1
4	28	4	4	-2
5	35	5	5	-2
6	42	6	6	-3
7	49	7	7	-3
8	56	8	8	-4
9	63	9	9	-4
10	70	10	10	-5
11	77	11	11	-5
12	84	12	12	-6
13	91	13	13	-6
14	98	14	14	-7
15	105	15	15	-7
16	112	16	16	-8
17	119	17	17	-8
18	126	18	18	-9
19	133	19	19	-9
20	140	20	20	-10

Si se combina con la limitación causa fatiga, cuesta 5 puntos de fatiga entrar y salir de la hibernación.

Cuesta 7 puntos de desarrollo por nivel, hasta un máximo de dos niveles.

Infravisión

Origen: biomod, implante y tecnológico.

Los personajes con este don pueden ver el espectro infrarrojo además de poseer visión normal. Este don especial puede ser proporcionado por una pieza de equipo, por un implante o inducido genéticamente. Cambiar de modo de visión requerirá una acción mental (3 AC).

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada 5 minutos de uso del don provocan 1 punto de fatiga al personaje usando el don, aparte del punto de fatiga que pierda por activarlo.

Solo espectro infrarrojo: si el personaje (o lo más común, su raza) solo puede ver el espectro infrarrojo no cuesta puntos de desarrollo.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.

Interfaz neuronal

Origen: biomod, implante y tecnológico.

Requiere habilidad: precisa de las habilidades computadora y ciencia (informática) para poder hacer algo una vez se ha accedido al ordenador o red.

El personaje es capaz de leer los datos de un ordenador, disco duro, etc. También es capaz de acceder a redes de datos y navegar por ellas sin necesidad de interfaz. Pero precisará conectarse físicamente a un cable por el que pase la red, un punto de acceso, una entrada del ordenador o disco duro, etc. Dicho cable se conectará directamente a su implante o al aparato que posea el don interfaz neuronal.

Activar y desactivar el interfaz neuronal requerirá una acción mental. Una vez activado permitirá utilizar las habilidades de computadora y ciencia (informática) para buscar datos directamente en la red, ordenador o disco duro, pero mientras se use no se percibirá el mundo real. Cualquier programa que se quiera ejecutar tiene que ser accesible al personaje, por ejemplo, puede llevar programas en un implante, o en una unidad de datos externa a la que también podrá acceder por medio del interfaz. El interfaz permite acceso hasta 3 dispositivos o redes al mismo tiempo.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada 30 minutos de uso del don causan 1 punto de fatiga al personaje usando el don, aparte del punto de fatiga que pierda por activarlo (que proporciona 5 minutos de acceso si no se amplía).

Modificaciones: en la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el don, pero algunos orígenes pueden admitir modificaciones posteriores, a voluntad del DJ.

- **Interfaz multitarea**: si se adquiere esta modificación el personaje podrá conectarse hasta 6 dispositivos o redes a la vez. +5 PD
- **Métodos de conexión**: es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.
  - **Interfaz táctil**: si se adquiere esta modificación el personaje podrá conectarse a cualquier ordenador o red sin necesidad de cables o ningún tipo de conexión física, sino que solo necesitará tocar el ordenador, o el cable por el que pase la información. +5 PD.
  - **Interfaz mental**: si se adquiere esta modificación el personaje podrá conectarse a cualquier ordenador o red cuya CPU o cable por el que pase información se encuentre a 10 metros de él. +5 PD.

Cuesta 5 puntos de desarrollo, más el coste de las modificaciones elegidas.

Membrana ocular

Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje posee una membrana transparente capaz de polarizarse rápidamente y de proteger los ojos. Ésta permite ver bajo el agua y soportar flashes o luces brillantes que puedan cegar. También protege los ojos de cuerpos extraños, como polvo o elementos similares.

Usar la membrana ocular es una reacción que no requiere ningún uso consciente por parte del personaje, pero podrá activarla voluntariamente realizando una acción mental.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada hora de uso del don causa 1 punto de fatiga al personaje usando el don, aparte del punto de fatiga que pierde por activarlo.

Cuesta 3 puntos de desarrollo.

Memoria digital

Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje tiene una memoria perfecta. Recuerda todo lo que vea y lea durante la partida. Nunca olvida una cara, un nombre, cómo llegar a un sitio, etc. Pero además, y a diferencia de la memoria eidética, puede acceder a sus recuerdos como si de imágenes grabadas se tratase, reproduciéndolos, congelándolos, e incluso descubrir cosas que en un principio no había visto.

Si un personaje con este don dispone de tiempo para revisar lo que ha observado con detenimiento y tranquilidad, podrá hacer una tirada de atención para descubrir algo que haya visto pero se le haya pasado por alto (con lo que podrá repetir tiradas de atención que haya fallado en su momento).

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

Mente digital

Origen: implante y tecnológico.

La gran mayoría de naciones están intentando desarrollar alguna tecnología que permita hacer esto. Aún no existe, pero aquí os dejamos el don para todo aquel director de juego que quiera implementar esta posibilidad. La mente del personaje que tenga este don no es un cerebro vivo, sino una recolección de unos y ceros en un ordenador. Puede ser que haya sido creado de manera artificial, o que la mente del personaje haya sido volcada de su cuerpo y convertida en un programa informático y que

habite cuerpos sintéticos preparados para ello. Sea como fuere, este don proporciona varias ventajas:

Para empezar, la "mente" del personaje funciona más rápido que la de una criatura orgánica. El personaje obtiene +3 AC pero solo para acciones mentales.

Además, es capaz de analizar información el doble de rápido que un humano, y leer en la mitad de tiempo, reduciendo el tiempo de aprendizaje con o sin maestro a la mitad.

Por último, el personaje puede hacer una copia de su mente y guardarla en un lugar seguro. Si el cuerpo que habita la mente es destruido, liberará un código (a una red de comunicaciones o de cualquier otro modo factible) que permitirá activar la copia de la mente (que tendrá recuerdos hasta el momento en que se hizo), y podrá ser reintroducida en otro cuerpo (que habrá que comprar).

Si este don lo tiene un ordenador, debe ir acompañado de la limitación inmóvil. Si lo poseyera un robot o sintético, debería ir acompañado de la limitación cuerpo sin mente. Si se trata de un biocomputador (un ordenador viviente implantado en un cuerpo humano), deberá tener la limitación parásito. Una mente digital puede tener más de una plantilla que contenga la limitación cuerpo sin mente, pero cada cuerpo adicional costará puntos de desarrollo, por lo que el coste total de cada plantilla suele ser elevado.

A la hora de crear plantillas de mentes digitales y cuerpos sin mente, se deberá tener en cuenta que ciertas habilidades están subordinadas a la mente digital (y cambian de cuerpo con ella), y otras están relacionadas con los cuerpos sin mente, y cambian según el cuerpo que se habite, así que cuando un personaje adquiera un nuevo cuerpo tendrá que calcular también el coste de las habilidades relacionadas que desee.

Habilidades de la mente digital		Habilidades del cuerpo sin mente
Averiguar intenciones	Disfraz	Agilidad
Ciencia (biología)	Electrónica	Arcos
Ciencia (física)	Engañar	Arma corta
Ciencia (forense)	Etiqueta	Arma larga
Ciencia (genética)	Instrucción	Armas arrojadizas
Ciencia (informática)	Intimidar	Armas cuerpo a cuerpo
Ciencia (ingeniería)	Lenguajes	Armas montadas
Ciencia (matemáticas)	Liderazgo	Armas pesadas
Ciencia (medicina)	Mecánica	Atención
Ciencia (química)	Navegación	Conducir vehículo (andadores)
Ciencia (robótica)	Observador	Conducir vehículo (hovercraft)
Ciencia (xenología)	Persuadir	Conducir vehículos (pesados)
Computadora	Primeros auxilios	Conducir vehículos (ligeros)
Comunicaciones	Sensores	Escalar
Conocimiento (antropología)	Sigilo	Esquivar
Conocimiento (arte)	Supervivencia	Montar
Conocimiento (historia)	Voluntad	Nadar
Conocimiento (leyes)		Pelea
Conocimiento (lingüística)		Pilotar (aeronave)
Conocimiento (psicología)		Pilotar (astronave)
Conocimiento (sociología)		Pilotar (barcos)
Conocimiento (teología)		Pilotar (submarinos)
Delito		Sigilo
Demoliciones		Vigor

Modificaciones:

- **Más AC mentales**: al adquirir el don se pueden añadir AC mentales adicionales aumentando el coste en 1 PD por cada AC mental adicional. El don no puede aportar más de 9 AC mentales en total de esta forma, lo que elevaría el coste del mismo en 6 PD, para un total de 24 PD.
- **Sin AC mentales**: también es posible adquirir este don de tal forma que no proporcione AC mentales adicionales, pero manteniendo el resto de beneficios del don. Esto reduce el coste en PD del mismo en 3 PD, dejándolo con un coste de 15 PD.

Cuesta 18 puntos de desarrollo y modificaciones, si se aplican.

Metamorfo

Origen: biomod.

Requiere habilidad: metamorfo (origen).

El personaje tiene la capacidad de cambiar su aspecto, imitando cualquier ser de su mismo tamaño, aunque no adquirirá sus rasgos (salvo de manera puramente estética, por ejemplo, puede imitar a un ser con más de dos ojos, pero si el personaje tiene sólo dos, los ojos extra no le permitirán ver).

Cambiar de aspecto requiere 3 AC, y se realiza por medio de tiradas de la habilidad de metamorfo (origen), con una dificultad determinada por el DJ según aquello en lo que se quiera metamorfosear (con dificultad 9 si se transforma en algo similar a lo que es, y mayor dificultad para cambios más grandes). El cambio tarda 10 segundos en producirse, un lapso temporal durante el cual todo aquel que mire al personaje verá que está cambiando de aspecto.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada 5 minutos de uso del don causan 1 punto de fatiga al personaje usando el don, aparte del punto de fatiga que pierde por activarlo.

Modificación:

- **Cambio instantáneo**: el cambio es instantáneo (requiriendo 3 AC, pero sin tardar en producirse 10 segundos). +5 PD.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

Micromanipulador

Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje puede manipular objetos pequeños, hasta el tamaño de micras, por lo general por medio de pequeños “micro-dedos” que surgen de la yema de los dedos. Este don es habitualmente tecnológico.

El don permite realizar tiradas de construir, reparar, desmantelar y modificar en situaciones en las que si no se tiene el don no se pueden hacer las tiradas por lo minúsculo de los componentes. Para que este don sea útil es necesario tener el don visión microscópica, ya que si no se posee no se podrá ver lo que se manipula.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada hora de uso del don causa 1 punto de fatiga al personaje usando el don, aparte del punto de fatiga que pierda por activarlo.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

Movimiento acelerado

Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje, sea por medio de implantes que potencian sus músculos o por una pieza de equipo que lleva, puede moverse mucho más rápido de lo que normalmente sería capaz.

Activar el don es algo instantáneo, solo con que se declare se activará. El don multiplica el MOV del personaje por 10 durante 5 turnos, y su distancia de salto por 5. La cantidad de metros que mueva al realizar maniobras de movimiento dependerá de la cantidad del nuevo MOV que tenga. Se puede extender la duración al coste de 1 punto de fatiga por cada turno adicional de duración más allá de los primeros 5 turnos hasta un total de 20 turnos. Puede llevar a 1 persona con este don, siempre que sea razonable a nivel de tamaño y/o peso.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada turno de uso del don más allá de los 5 primeros turnos causa 2 puntos de fatiga al personaje usando el don, aparte del punto de fatiga que pierde por activarlo.

Cuesta 16 puntos de desarrollo.

No duerme

Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje no necesita dormir, sea porque es un robot o porque tiene alguna clase de implante o biomod.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada ciclo de sueño que pase sin dormir le proporciona al personaje 1 punto de fatiga que no desaparece descansando, sino que los puntos de fatiga acumulados de esta forma desaparecerán cuando el personaje duerma un sueño reparador.

Cuesta 3 puntos de desarrollo.

No respira

Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje no necesita respirar, sea porque es un robot o un sintético. No puede resultar envenenado por gases ni similares.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada 5 minutos de uso del don causan 1 punto de fatiga al personaje usando el don, aparte del punto de fatiga que pierde por activarlo.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

Ojos independientes

Origen: biomod e implante.

El personaje puede enfocar a un objetivo distinto con cada ojo. Esto proporciona la capacidad de apuntar a dos blancos simultáneamente y obtener los beneficios de apuntar contra los dos blancos. Apuntar seguirá costando 2 AC, independientemente de la cantidad de enemigos a los que se apunte. Al disparar se pierden los beneficios de apuntar contra ese blanco, y los beneficios del otro blanco se mantienen hasta que acabe ese turno. Aquellos que puedan disparar más de una vez por turno podrán aprovechar más satisfactoriamente este don especial, ya que posibilitará que realicen varios disparos con los bonos de apuntar.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada vez que el personaje realice una maniobra de apuntar a dos blancos a la vez se considerará un uso, por lo que perderá 1 punto de fatiga, independientemente de que llegue a disparar o no.

Cuesta 7 puntos de desarrollo.

Orientación tecnológica

Origen: biomod, implante y tecnológico.

Este don tiene 2 niveles. Si se adquiere el primer nivel, siempre se sabrá en qué dirección está el norte. Si se adquiere el segundo nivel, el personaje conocerá en todo momento en qué punto en las 3 dimensiones se encuentra, con un margen de error de medio metro, y siempre recordará dónde se localiza un lugar una vez lo visite. Esto es muy útil en navegación, permitiendo a los que tengan dos niveles en este don poder hacer tiradas de navegación para astrogar sin necesidad de utilizar un ordenador.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada hora de uso del don causa 1 punto de fatiga al personaje usando el don, aparte del punto de fatiga que pierde por activarlo.

Cuesta 4 puntos de desarrollo por nivel.

Radar

Origen: biomod, implante y tecnológico.

Requiere habilidad: radar (origen).



El personaje tiene la capacidad de emitir ondas de radio y analizar la señal de retorno, como un radar. Este don puede ser tecnológico (en cuyo caso es un radar) o una modificación genética. El radar puede detectar fácilmente a seres y objetos de escala -2 o mayor. Activar el radar o desactivarlo precisará una acción mental (3 AC). La habilidad radar (origen) se utiliza como si fuese la habilidad atención para comunicar lo que se percibe por medio del don.

El radar se puede emplear extendido hasta 200 metros sin acumular fatiga (salvo que se tenga la limitación causa fatiga, ver más abajo), pero cada vez que se utilice el radar para percibir a una distancia mayor a los 200 metros se acumulará 1 punto de fatiga por cada múltiplo de 200 metros, con un máximo de 2 km (10 puntos de fatiga) (emitir ondas que alcancen más de 200 metros requiere un esfuerzo).

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada uso del radar hasta 200 metros cuesta 1 punto de fatiga. Los usos de más de 200 metros proporcionan fatiga según el funcionamiento normal del don. El don puede ser mantenido, pero cada 5 minutos de uso del don causarán tantos puntos de fatiga como los que hayamos sufrido para activarlo (según la distancia del radar).

Modificaciones: en la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el don, pero algunos orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

- **Alcance extendido**: es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. Los alcances muestran dos números, el alcance sin acumular fatiga y el alcance acumulando fatiga.
  - Alcance 300 m./3 km.: +1 PD.
  - Alcance 400 m./4 km.: +1 PD
  - Alcance 500 m./5 km.: +1 PD.
  - Alcance 600 m./6 km.: +1 PD.
  - Alcance 700 m./7 km.: +1 PD.
  - Alcance 800 m./8 km.: +1 PD.
  - Alcance 900 m./9 km.: +1 PD.
  - Alcance 1 km./10 km.: +1 PD.
  - Alcance 10 km./50 km.: +5 PD.
  - Alcance 50 km./200 km.: +10 PD.

Cuesta 13 puntos de desarrollo, más el coste de las modificaciones elegidas.

Regeneración

Origen: biomod, implante y tecnológico.

Requiere habilidad: este don puede únicamente obtenerse por medio de nanotecnología o genética. Para activar el don y poder regenerar, habrá que superar una tirada contra dificultad 9. Las heridas del personaje que tenga este don se curan con rapidez sobrenatural. El personaje regenera 1 punto de vida cada 6 horas, aunque no lo devuelve a la vida si ha muerto. Si se adquiere junto con la limitación causa fatiga, cada punto de vida que regenere le causará 1 punto de fatiga al personaje, aunque estos se podrán recuperar de manera normal, descansando, que es mucho más rápido que la curación natural. Regenerar miembros causará 5 puntos de fatiga al ser usado.

Modificaciones:

- **Regenerar miembros 1**: el personaje puede regenerar miembros perdidos en una semana (el miembro se puede reenganchar en una hora). +3 PD.
- **Regenerar miembros 2**: es necesario haber adquirido antes regenerar miembros 1 para adquirir esta modificación. El personaje regenera miembros perdidos en 15 minutos y si conserva el miembro puede reengancharlo, y en 1 minuto se habrá unido de nuevo con su cuerpo. +5 PD.
- **Regeneración rápida 1:** el personaje regenera heridas a un ritmo de 1 punto de vida cada hora en lugar de cada 6 horas. +5 PD.
- **Regeneración rápida 2:** es necesario haber adquirido antes regeneración rápida 1 para adquirir esta modificación. El personaje regenera heridas a un ritmo de 1 punto de vida cada turno en lugar de cada hora. +5 PD.

Cuesta 11 puntos de desarrollo, más el coste de las modificaciones elegidas.

Resistencia a...

Origen: biomod, implante y tecnológico.

Este don se puede configurar de muy distintas maneras para obtener resistencia a distintos peligros, tales como calor, enfermedades, frío, fuego, plasma, radiación, veneno, etc.

Al adquirir el don tendremos que especificar a qué peligro o tipo de daño tenemos resistencia (con la correspondiente aprobación del DJ). El don proporciona un +2 a tiradas para resistir el peligro, RD 2 u otra opción similar para resistir el peligro elegido. Cada nivel que se adquiera añade 2 a ese bono, hasta un máximo de 3 niveles. Es posible que el don proporcione alguna pequeña bonificación distinta, como en el caso de resistencia al calor y resistencia al frío, pero esto queda a discreción de DJ.

Existen muchas versiones de este don, vamos a ver los ejemplos más comunes:

Resistencia al calor: el personaje tolera especialmente bien el calor, sea de manera natural o por entrenamiento. Todas las criaturas que no tengan este don dispondrán de un rango de confort comprendido en una horquilla de variación térmica entre -12º C y 27 ºC. Cada nivel que se adquiera de este don permitirá al personaje sumar un +2 a sus tiradas de vigor para resistir los efectos del calor por encima de dicha zona de confort. Además, la zona de confort aumentará en 20 grados en ambientes calurosos.

Resistencia al daño físico: el personaje es especialmente resistente al daño físico. Se obtiene +2 RD contra daño producido por armas cuerpo a cuerpo, pelea y proyectiles físicos por cada nivel que se adquiera. No se puede combinar con el talento resistencia al daño o con el don superresistencia.

Resistencia a las enfermedades: el personaje resiste mejor las enfermedades que los demás, sea

porque su sistema inmunológico es más efectivo o se ha implantado anticuerpos, etc. Cuando se haga una tirada para evitar o librarse de efectos de una enfermedad, se recibe un +2 por nivel a esa tirada.

Resistencia al frío: el personaje es especialmente resistente al frío. Todas las criaturas que no tengan este don tienen un rango de confort de temperatura de 40ºC (los humanos se encuentran confortables entre los -12ºC y los 27ºC). Con cada nivel disponible en este don, se obtiene un +2 a las tiradas de vigor para resistir los efectos del frío fuera de su zona de confort. Además, ésta aumenta en 20ºC por el lado negativo.

Resistencia al fuego: el personaje es especialmente resistente al fuego. Se obtiene +2 RD contra daño producido por fuego por cada nivel que se adquiera. Además, una vez se haya recibido daño de fuego, se divide por la mitad el daño antes de aplicar los efectos secundarios del fuego (ver la sección otros peligros del **Capítulo de combate, heridas y curación**). No se puede combinar con el don super-resistencia, pero sí con el talento resistencia al daño.

Resistencia al plasma: el personaje es especialmente resistente al plasma. Se obtiene +2 RD contra daño producido por armas de plasma por cada nivel que se adquiera. Además, una vez se haya recibido daño de plasma, se divide por la mitad el daño antes de aplicar los efectos secundarios de fuego (ver la sección otros peligros del **Capítulo de combate, heridas y curación**). No se puede combinar con el don super-resistencia, pero sí con el talento resistencia al daño.

Resistencia a la radiación: el personaje es especialmente resistente a la radiación. Se obtiene +2 RD contra daño producido por radiación por cada nivel que se adquiera. Además, una vez se haya recibido daño de radiación, se divide por la mitad el daño antes de aplicar los efectos secundarios de la radiación (ver la sección **otros peligros** del **Capítulo de combate, heridas y curación**). No se puede combinar con el don super-resistencia, pero sí con el talento resistencia al daño.

Resistencia al veneno: el personaje resiste mejor el veneno que los demás. Cuando haga una tirada para evitar o librarse de efectos de un veneno, recibe un +2 a esa tirada (por lo general de vigor).

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada vez que se aplique el don el personaje recibirá 1 punto de fatiga.

Cuesta 8 puntos de desarrollo por nivel más modificaciones, hasta un máximo de 3 niveles por peligro.

Sobrevives en el vacío

Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje es capaz de sobrevivir en el vacío sin equipar traje alguno. Permanecer en el vacío no le afectará y no necesitará respirar, gracias a aplicaciones tecnológicas (en cuyo caso puede necesitar una fuente de energía), biomods o porque ha sido diseñado genética para poder hacerlo. Incluye los dones no respira y Resistencia a (frío) 2.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada 5 minutos de uso del don causan 1 punto de fatiga al personaje, aparte del punto de fatiga que pierda por activarlo.

Cuesta 19 puntos de desarrollo.

Sonar

Origen: biomod, implante y tecnológico.

Requiere habilidad: sonar (origen).

El personaje tiene la capacidad de emitir ultrasonidos y analizar la señal de retorno, como un sonar. Este don puede ser tecnológico (en cuyo caso es un sonar) o una modificación genética, etc.

El sonar puede detectar fácilmente a seres y objetos de escala -2 o mayor. Activar el radar o desactivarlo precisará una acción mental (3AC). La habilidad sonar (origen) se utiliza como si se tratase de la habilidad atención para comunicar lo que se percibe por medio del don.

El sonar tiene un alcance de hasta 2 km bajo el agua y 20 metros sobre ella. El sonar se puede utilizar extendido hasta 200 metros (bajo el agua) sin acumular fatiga (salvo que se tenga la limitación causa fatiga, ver más abajo), pero cada vez que se utilice para percibir a una distancia mayor a los 200 metros se acumulará 1 punto de fatiga por cada múltiplo de 200 metros, con un máximo de 2 km (10 puntos de fatiga) (emitir ondas que alcancen más de 200 metros requiere un esfuerzo).

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada uso del sonar hasta 200 metros (o 20 en superficie) cuesta 1 punto de fatiga. Los usos de más de 200 metros (sólo bajo el agua) proporcionan fatiga según el funcionamiento normal del don. El don puede ser mantenido, pero cada 5 minutos de uso

del don causan tantos puntos de fatiga como haya sufrido para activarlo (según la distancia).

Modificaciones: en la mayoría de casos se deberán definir antes de comprar el don, pero algunos orígenes pueden admitir modificaciones posteriores de este, a voluntad del DJ.

- **Alcance extendido**: es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. Los alcances muestran dos números, el alcance sin acumular fatiga y el alcance acumulando fatiga.
  - Alcance 300 m./3 km.: +1 PD
  - Alcance 400 m./4 km.: +1 PD
  - Alcance 500 m./5 km.: +1 PD
  - Alcance 600 m./6 km.: +1 PD
  - Alcance 700 m./7 km.: +1 PD
  - Alcance 800 m./8 km.: +1 PD
  - Alcance 900 m./9 km.: +1 PD
  - Alcance 1 km./10 km.: +1 PD
  - Alcance 10 km./50 km.: +5 PD
  - Alcance 50 km./200 km.: +5 PD

- **Visión por radar:** una individuo que sólo pueda "ver" por medio de un sonar no pagará ningún PD por tener este don, pero no adquirirá la limitación sentido deficiente (ceguera), y tampoco podrá aplicar la modificación alcance extendido.

Cuesta 13 puntos de desarrollo, más el coste de las modificaciones elegidas.

Súper-rapidez
Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje es mucho más rápido en situaciones de estrés de lo que aparenta, sea porque tiene un biomod o implante que le acelera.

Recibe 3 AC más por nivel, con un máximo de 3 niveles. Este don sólo puede combinarse con el talento rapidez.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada turno de combate en que se use el don causará 1 punto de fatiga al personaje usando el don.

Cuesta 11 puntos de desarrollo por nivel, hasta un máximo de 3 niveles.

Súper-resistencia
Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje es especialmente resistente al daño.

Se obtiene +2 RD por nivel, hasta un máximo de 3 niveles. Este don sólo puede combinarse con el talento resistencia al daño.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada turno de combate en que se use el don causará 1 punto de fatiga al personaje, y debe declararse que se pone en uso el don al convertirse en objetivo de un ataque y antes de que éste se realice.

Cuesta 10 puntos de desarrollo por nivel hasta un máximo de 3 niveles.

Súper-veloz
Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje es excepcionalmente rápido.

Se obtiene un +3 a MOV por nivel, con un máximo de 3 niveles.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada turno de combate en que se use el don causará 1 punto de fatiga al personaje.

Cuesta 9 puntos de desarrollo por nivel hasta un máximo de 3 niveles.

Súper-salto
Origen: biomod, implante y tecnológico.

Normalmente un personaje puede saltar a lo largo su MOV+3 en metros, y saltar a lo alto su MOV/2 en metros. Este don permite al personaje saltar mucho más, y caer sin hacerse daño.

El personaje que tenga este don podrá saltar hasta su MOV x30 a lo largo y su MOV x15 a lo alto.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada súper-salto proporcionará 2 puntos de fatiga.

Cuesta 11 puntos de desarrollo.

Telecomunicación
El personaje puede comunicarse con otras criaturas que tengan la misma versión del don telecomunicación, e incluso en algunos casos con personas que no lo tengan. El coste del don depende de la versión del mismo que se posea. Existen 5 versiones del don, cada una con sus propios orígenes posibles.

- **Telecomunicación (biológica)**

Origen: biomod.

Capacidad de comunicarse por medio de un órgano especial que permite "hablar" con aquellas

criaturas que también dispongan de dicho órgano (puede tratarse de un órgano diseñado genéticamente). Tiene un alcance de 1 kilómetro y el que tenga esta versión del don es consciente de todos aquellos dentro del radio que también lo tengan, y es capaz de hablar con ellos, salvo que éstos decidan "cortar la comunicación" voluntariamente. El que tenga este don también puede "cortarla" a voluntad, y así dejar de ser percibido por el resto de individuos que tengan el don.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada 5 minutos de uso del don causan 1 punto de fatiga al personaje, aparte del punto de fatiga que pierda por activarlo.

Cuesta 6 / 0 puntos de desarrollo.

- **Telecomunicación (pigmentación)**

Origen: biomod.

Capacidad de comunicarse por medio de cambios de color en la piel. Solo puede utilizarse para "hablar" con otras criaturas que tengan este don, aunque es posible aprender el significado de los colores y así entender a una persona con este don. El alcance es de 100 metros, y los que tengan este don deben verse para comunicarse.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada 5 minutos de uso del don causan 1 punto de fatiga al personaje usando el don, aparte del punto de fatiga que pierde por activarlo.

Cuesta 6 / 0 puntos de desarrollo.

- **Telecomunicación (tecnológica)**

Origen: implante y tecnológico.

Capacidad de comunicarse por medio de tecnología, por lo general de radio. El alcance depende del NT del aparato. Esta señal puede ser interceptada con equipo de NT equivalente.

Cuesta 7 / 0 puntos de desarrollo.

Venenoso

Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje tiene la capacidad de producir venenos u otras toxinas. Necesita tener una forma de introducirlas en sus oponentes para que surta efecto. El personaje deberá causar daño con el ataque que intenta introducir el veneno para que el mismo haga efecto.

El coste en puntos de desarrollo depende del veneno o toxina que inocule, tal como se puede ver en la tabla. Ver **Capítulo de combate, heridas y curación** para aprender más sobre el funcionamiento de los venenos.

Si se combina con la limitación causa fatiga, se considerará uso del don a efectos de obtener fatiga cada intento de atacar usando el don venenoso, tenga efecto o no el ataque.

Coste variable.

Visión microscópica

Origen: biomod, implante y tecnológico.

Sea porque el personaje tiene ojos cibernéticos o porque ha sido modificado genéticamente para tener esta capacidad, su visión puede enfocarse en un objeto y aumentar esa imagen hasta percibir con nitidez el campo microscópico de la materia (la misma resolución que un microscopio típico de escuela actual). Esto quiere decir que puede ver objetos cuyo tamaño sea de micras. Cambiar de visión normal a microscópica requiere 5 AC.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada hora de uso del don causará 1 punto de fatiga al personaje usando el don, aparte del punto de fatiga que pierde por activarlo.

Cuesta 3 puntos de desarrollo.

Venenoso

Nombre	Dificultad	Efecto	Duración	Coste (PD)
Veneno dañino tipo 1	11 (vigor)	-/ daño 2	-/ 8 horas (1 hora)	10
Veneno dañino tipo 2	Sin tirada posible	-/ daño 5	Automático	20
Veneno dañino tipo 3	11 (vigor)	Daño 1 / daño 3	-/ 6 horas (1 hora)	10
Veneno incapacitante tipo 1	9 (vigor)	Incapacitado / exhausto	2 horas / 12 horas	10
Veneno incapacitante tipo 2	15 (vigor)	- / incapacitado	-/ 6 minutos (1 minuto)	20

Visión nocturna
Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje ve bien en condiciones de escasa luz, pero no en absoluta oscuridad. Cuando el DJ imponga una penalización por mala iluminación, nuestro aventurero sólo sufrirá la mitad de la penalización.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada 5 minutos de uso del don causan 1 punto de fatiga al personaje usando el don, aparte del punto de fatiga que pierde por activarlo.

Modificación:

- **Absoluta oscuridad**: el personaje ve también en la más absoluta oscuridad aunque no haya ninguna fuente de luz. +2 PD.

Cuesta 5 puntos de desarrollo.



Visión periférica
Origen: biomod, implante y tecnológico.

El personaje con este don sólo recibirá un penalizador -1 por los enemigos que se encuentren situados detrás del personaje.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada turno que el personaje obvie los negativos por combatir con más de un enemigo cuerpo a cuerpo se considerará un uso, por lo que perderá 1 punto de fatiga.

Cuesta 6 puntos de desarrollo.

Visión telescópica
Origen: biomod, implante y tecnológico.

Sea porque el personaje tiene ojos cibernéticos o porque ha sido modificado genéticamente para tener esta capacidad, la visión del personaje puede enfocarse en un objeto lejano y acercarse a él como si utilizara unos binoculares.

Tiene un alcance de 1 kilómetro. Cuando activa el don, puede realizar tiradas de atención para ver aquello que esté a más de 10 metros de él, y hasta 1 kilómetro. Pero mientras usa el don, no podrá realizar tiradas de atención para aquello que esté a 10 metros de él. Además, si mientras lo usa realiza una maniobra de apuntar, obtiene un +2 en lugar de un +1.

Si se combina con la limitación causa fatiga, cada hora de uso del don causa 1 punto de fatiga al personaje usando el don, aparte del punto de fatiga que pierde por activarlo.

Cuesta 8 puntos de desarrollo.

Volar
Origen: biomod (volar 1-2), implante (volar 1-2) y tecnológico.

Requiere habilidad: volar (origen), o pilotar (aeronave o astronave) en caso de un don con origen tecnológico.

El personaje puede volar. Tratándose de una capacidad tecnológica, es posible que necesite algún tipo de combustible. Este don tiene distintas versiones. Se puede adquirir cualquiera de las versiones sin que sea necesario adquirir las anteriores, y obviamente, se adquieren por separado.

- **Volar 1**: capacidad de volar hasta MOV x2 en planetas con una gravedad de entre las siguientes: entre 0g y 0.5g, entre 0.5g y 1.5g, entre 1.5g y 2g, y entre 2g y 2.5g.

Cuesta 12 puntos de desarrollo.

- **Volar 2**: capacidad de volar hasta MOV x5 en planetas con una gravedad de entre las siguientes: entre 0g y 0.5g, entre 0.5g y 1.5g, entre 1.5g y 2g, y entre 2g y 2.5g.

Cuesta 20 puntos de desarrollo.

- **Volar 3**: capacidad de volar hasta MOV x10 independientemente de que sea en planetas o en el espacio.

Cuesta 30 puntos de desarrollo.

- **Volar 4**: capacidad de volar a MOV x100.

Cuesta 40 puntos de desarrollo.

- **Volar 5**: capacidad de volar a MOV x1000.

Cuesta 50 puntos de desarrollo.

Limitaciones

Las limitaciones son la versión inversa de talentos y dones, pues proporcionan puntos de desarrollo, pero imponen limitaciones que conllevan consecuencias a nivel de reglas.

Una cosa que debemos tener en cuenta es que las limitaciones son, principalmente, limitaciones físicas de nuestros personajes.

Lista de Limitaciones

Cada limitación proporciona puntos de desarrollo (PD) que se podrán usar (dentro de los límites impuestos por el nivel de poder) para adquirir otros rasgos y completar así nuestro personaje.

Adicción grave

El personaje tiene alguna adicción que puede ser tanto física como psicológica, o ambas combinadas. Se trata de adicciones a sustancias fuertes y peligrosas. Cuando el jugador lleve tiempo sin consumir la sustancia o el material al que es adicto, deberá superar una tirada de vigor para evitar sufrir daños físicos. Los puntos de desarrollo que proporciona la adicción dependerán de la frecuencia de consumo y de los efectos físicos que produzca dejar de consumir la sustancia. La dificultad de la tirada de vigor para no sucumbir a la adicción es 11 y empeora en 1 por cada ciclo temporal especificado como frecuencia de consumo al diseñar la adicción.

Los puntos de desarrollo que proporciona dependen de varios factores que deben ser calculados y sumados al crear la adicción:

- **Frecuencia de consumo**: es el tiempo máximo que puede pasar entre consumo y consumo. Si se consume antes de que pase ese tiempo, se empieza a contar de nuevo. Si se consume con tanta frecuencia como para entrar en un grado mayor de frecuencia de consumo, trascurrido un mes, se pasará automáticamente al nuevo grado de consumo, pues el cuerpo se habrá habituado. Los distintos grados de frecuencia de consumo son:
  - 1 vez a la semana: proporciona 2 puntos de desarrollo.
  - 1 vez al día: proporciona 4 puntos de desarrollo.
  - 1 vez a la hora: Proporciona 6 puntos de desarrollo.
- **Efectos físicos de dejar de consumir:** cuando el personaje lleve 1 ciclo completo de frecuencia de consumo sin consumir la sustancia adictiva, deberá realizar una tirada de vigor de dificultad 11 (+1 por cada ciclo de frecuencia de consumo más allá del primero sin ingerir la sustancia). Si no se supera esta tirada, se sufrirán los efectos escogidos de entre los que se presentan a continuación:
  Por cada ciclo sin consumir se sufre daño de fatiga automático, empezando por fatigado. La cantidad de puntos de fatiga que se sufren es igual a la cantidad de ciclos de frecuencia de consumo acumulados sin tomar la sustancia. Si se llega a estar exhausto, el personaje cae inconsciente y pasa un par de días durmiendo y sufriendo alucinaciones los ratos que está despierto. Tras estos días, el personaje se despierta habiendo recuperado el daño sufrido en exhausto e incapacitado (no el resto) y libre de la adicción. Deberá pagar el coste en PD de la adicción con los primeros PD que obtenga, ya que se ha librado de ella. Proporciona 1 punto de desarrollo.
  Por cada ciclo sin consumir se sufre un -1 (acumulativo) a toda la actividad. Cuando de esta forma se acumule un total de -3, se sufre 1d6 de daño normal automático. El siguiente ciclo sin consumir se sufrirá de nuevo un -1 (acumulable con el -1 proveniente de la herida). Cuando se vuelva a acumular un -3 (contando los modificadores del daño que se tenga por la adicción) se sufren 1d6 de daño normal automático. Si se llega a estar moribundo, el personaje muere en 6 horas si no se le administra la sustancia a la que es adicto. Proporciona 3 puntos de desarrollo.
  Por cada ciclo sin consumir se sufre daño normal automático, empezando con rasguños. La cantidad de heridas que se sufren es igual a la cantidad de ciclos de frecuencia de consumo que se lleva sin tomar la sustancia. Si se llega a estar moribundo, el personaje muere en 15 minutos si no se le administra la sustancia a la que es adicto. Proporciona 5 puntos de desarrollo.

Para calcular los puntos de desarrollo que proporciona esta limitación, suma el coste de la frecuencia de consumo al de los efectos físicos.

Brazos cortos
Los brazos del personaje miden la mitad de lo habitual. No puede utilizar armas cuerpo a cuerpo que sean más grandes que una daga o cuchillo, ni armas de fuego más grandes que un subfusil, salvo que sean creadas a medida para el personaje, en cuyo caso su daño será la mitad del habitual para esa misma arma.

Proporciona 8 puntos de desarrollo.

Causa fatiga
Esta limitación sólo se puede coger de tal manera que afecte a dones, y únicamente con los dones en los que se indique, o en los que su origen lo permita. El personaje obtiene un punto de fatiga cada vez que utiliza dones asociados a esta limitación. Ver el capítulo de **Combate, heridas y curación** para los efectos de la fatiga.

Proporciona 7 puntos de desarrollo.

Ceguera nocturna
El personaje ve muy mal en condiciones de escasa luz. Cuando el DJ imponga una penalización por mala iluminación, nuestro aventurero sufrirá el doble de penalización.

Proporciona 5 puntos de desarrollo.

Ciclo vital corto
El ciclo vital de los que posean esta limitación es mucho más corto de lo habitual (su esperanza vital es menor, dicho de otro modo). Asimismo, alcanzan la madurez mucho antes. La duración del ciclo vital depende de los niveles que se compren. Con un nivel, el ciclo vital es de 35 años. Con 2, dura 18 años. Con 3 niveles 9 años y con 4 niveles, el ciclo vital es de sólo 4 años. Como en muchas partidas esta limitación no tendrá ningún efecto negativo, el DJ puede decidir tratarla como una rareza (sin que proporcione puntos de desarrollo). Esta limitación es factible en individuos modificados genéticamente, parahumanos y sintéticos.

Proporciona 1 punto de desarrollo por nivel.

Consumo incrementado
Esta limitación solo es adquirible por individuos genéticamente modificados, parahumanos o sintéticos. Aquel que tenga esta limitación necesitará comer un 50% más por nivel que un humano de su mismo tamaño para poder sobrevivir. No se puede tener esta limitación y el don consumo disminuido al mismo tiempo.

Proporciona 3 puntos de desarrollo por nivel.

Cuerpo sin mente
Solo aplicable a robots, sintéticos, etcétera, diseñados para ser controlados por una mente digital. Aquellos personajes o plantillas que tengan esta limitación no poseen mente ni pueden funcionar salvo que un personaje con el don mente digital tome control de su cuerpo. Si un cuerpo sin mente está ocupado por una mente digital, no podrá ser controlado por otra, ni otra mente digital podrá entrar en el cuerpo (eso no quiere decir que la mente digital no pueda ser reprogramada mientras está en el cuerpo). Una mente digital puede tener más de una plantilla que contenga la limitación cuerpo sin mente, pero cada cuerpo adicional cuesta puntos de desarrollo, ya que cada cuerpo debe comprar sus características físicas por separado, por lo que el coste total de cada plantilla suele ser elevado.

Proporciona 5 puntos de desarrollo.

Curación lenta
Las heridas del personaje con esta limitación se curan el doble de lentas. Las tiradas de curación natural se realizan en el doble de tiempo de lo indicado en el **Capítulo de combate, heridas y curación**.

Proporciona 5 puntos de desarrollo.

Dependencia
El personaje necesita una sustancia específica o mantenimiento (en el caso de robots o sintéticos) para sobrevivir. Si se compra un único nivel, el mantenimiento o la necesidad de tomar la sustancia será semanal, si se compran dos niveles será diario, y si se compran tres niveles la dependencia pasará a ser horaria. En caso de que no pueda consumir el objeto de la dependencia, el personaje sufrirá un punto de vida (que no se puede curar hasta que se tome la sustancia o se reciba el mantenimiento). La siguiente vez que el periodo se cumpla, se sufrirá otro punto de vida, y así sucesivamente. Nótese que esto no es una adicción, sino una necesidad que debe ser satisfecha para no acabar muriendo. Esta limitación especial puede afectar a algunos dones.

Proporciona 7 puntos de desarrollo por nivel.

Duermes el doble
El personaje duerme más de lo habitual. Si se tiene un nivel se necesita dormir 12 horas al día. Si se tienen dos niveles se necesita dormir 16 horas al día. Dormir 10 horas al día no cuenta como limitación (aunque sí podría ser un aspecto interesante).

Proporciona 3 puntos de desarrollo por nivel.

Duración limitada
Esta limitación especial es para seres mecánicos o que funcionen con baterías. Las baterías pueden ser objetos tecnológicos o tratarse de órganos que acumulan energía (luz solar, polvo cósmico, radiación, etcétera). Si se tiene esta limitación no se podrá disponer del don *reactor interno*. Aquellos personajes que posean esta limitación funcionan con "baterías" y necesitan ser recargados cada 8 horas. Si no pueden recargarse se apagan temporalmente hasta que su energía pueda ser repuesta. La forma exacta de las baterías y su funcionamiento queda a discreción del DJ.

Proporciona 8 puntos de desarrollo.

Escala (negativa)
El personaje tiene una fuerza y masa menor de lo normal, lo que va acompañado de una disminución en la fuerza. Cada -1 de escala proporciona -1 daño y -1 RD, pero la dificultad para impactar al personaje (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia) aumenta en 1 cada 2 niveles. Básicamente, al ser más pequeño, sus ataques hacen menos daño, los ataques de los demás le afectan más, pero su tamaño hace que sea más difícil impactarle. Ver la tabla de escala (pg. 196).

Proporciona 7 puntos de desarrollo por cada -1 a la escala.

Horizontal
Esta limitación es exclusiva de robots o sintéticos. Estos individuos caminan a cuatro (o más) patas, lo que no quiere decir que no se pueda incorporar, sino que su posición habitual es horizontal. En el caso de un individuo con más de cuatro extremidades, es posible que emplee cuatro miembros para caminar y dos para manipular, aunque esto lo dejamos a discreción del DJ.

Proporciona 2 puntos de desarrollo, 4 si sólo puede estar en posición horizontal.

Inmóvil
Aquel personaje que posea esta limitación no puede moverse por sí mismo (su MOV pasa a ser 0). Pero, si el DJ lo permite, puede ser transportado por otro. Es útil para plantas aunque también para biomods (implantes vivos). Para aquellos que no puedan sobrevivir fuera del cuerpo de un portador, deberemos adquirir la limitación parásito.

Proporciona 10 puntos de desarrollo.

Intolerancia al dolor
El personaje que tenga esta limitación es más débil que otras personas, y las heridas le afectarán mucho más. Los penalizadores por heridas pasan a ser: -1 se tiene un rasguño, -2 si se está herido y -3 si se está herido gravemente.

Proporciona 9 puntos de desarrollo.

Lento
Sea porque el personaje ha nacido con una malformación genética o por otros motivos (por un metabolismo especialmente ralentizado, por ejemplo), el personaje es muy lento. Obtiene un -1 a MOV cada vez que se adquiere.

Proporciona 7 puntos de desarrollo.

Mal de la espalda
El personaje tiene un límite al peso que puede levantar, reduciéndose la mitad de lo que una persona con su mismo vigor podría alzar.

Proporciona 4 puntos de desarrollo.

Mal del espacio
El personaje sufre mareos y náuseas en condiciones de gravedad cero. Tiene un –2 a todas sus tiradas en esas condiciones.

Proporciona 6 puntos de desarrollo.



Manos torpes
El personaje no es capaz de agarrar cosas correctamente (es posible que un humano con una malformación genética tenga esta limitación). Esta limitación proporciona un -1 a todas las tiradas en las que el uso de las manos sea importante, ¡incluyendo todas las tiradas de combate con armas de fuego! Es posible diseñar herramientas específicas, pero cuestan mucho dinero y, si existen y son empleadas por el sujeto, la limitación ofrecerá la mitad de PD.

Proporciona 5 o 10 puntos de desarrollo.

Metabolismo Debilitado
Aquellos que dispongan de esta limitación no soportan los cambios en el clima, temperatura y alimento. Cuando el personaje sufra uno cambio en uno de estos elementos, debe hacer una tirada de vigor (dificultad 13) o sufrir un -1 a la acción hasta que lo que ha producido el cambio finalice (o en el caso de comida, sea digerida).

Proporciona 9 puntos de desarrollo.

Mudez
El personaje que tenga esta limitación no tiene posibilidad de comunicarse por medio de la voz, aunque sí puede escribir o comunicarse con un lenguaje de gestos.

Proporciona 10 puntos de desarrollo.

No respira oxígeno
Los personajes que tengan esta limitación no respiran oxígeno, sino que en su lugar respiran otro gas y necesitan una máscara adaptada a sus necesidades (como una máscara de aire comprimido, pero con la mezcla adecuada). Si se quedan sin soporte vital se asfixiarán.

Proporciona 7 puntos de desarrollo.

Nocturno
Los personajes que tengan esta limitación tienen un -2 a toda acción si actúan de día. Esto puede ser una cantidad de tiempo bastante variable dependiendo del planeta, por lo que el DJ puede cambiar su coste para planetas con muchas horas de luz (aumentando el coste) o con muy pocas horas (en cuyo caso será más un rasgo especial sin coste que otra cosa).

Proporciona 9 puntos de desarrollo.

Parásito
Aquel personaje que posea esta limitación depende de otro cuerpo para vivir. Si pasa más de 1 hora fuera de un cuerpo, morirá, aunque el DJ es libre de ampliar o disminuir el tiempo que puede aguantar fuera. Es especialmente útil para biomods.

Proporciona 6 puntos de desarrollo.

Producido en serie
Esta limitación es propia de robots, sintéticos y seres artificiales creados en serie. Sus habilidades solo pueden desviarse de la plantilla de su tipo en un +3, incluyendo mejoras por experiencia durante la partida.

Proporciona 16 puntos de desarrollo.

Reprogramable
El personaje con esta limitación es un ser sintético, con un ordenador en lugar de cerebro, por lo que sus conocimientos y su personalidad son programadas y se pueden cambiar, incluso contra su voluntad. Si está consciente, tiene un +1 en voluntad para resistirse a la reprogramación. Si está inconsciente (desconectado), no puede resistirse y, al despertar, aceptará su nueva programación como algo natural. Una nueva reprogramación no afecta únicamente a la personalidad (cambia aspectos), sino que puede afectar también a habilidades y dones, a discreción del DJ.

Proporciona 11 puntos de desarrollo.

Reptador
El individuo que tenga esta limitación no tiene piernas, pero es capaz de moverse reptando. Su MOV se reduce en 1 (aunque puede comprar el talento veloz sin problemas) con un mínimo de MOV 1 (para criaturas que no se muevan usa la limitación inmóvil).

Proporciona 5 puntos de desarrollo.

Sentido deficiente
El personaje con esta limitación no tiene (o tiene en malas condiciones) uno de sus sentidos, o carece de un sentido. Es posible que no pueda ver, escuchar, oler o que le falte el sentido del tacto. Cada sentido que no se posea proporciona una cantidad distinta de puntos de desarrollo dependiendo del sentido. Estas limitaciones son muy inconvenientes, y el DJ debería pensarlo antes de permitirla en juego. Estos son los sentidos deficientes más comunes:

- **Sentido deficiente (olfato)**

El personaje no tiene sentido del olfato. Tiene un -2 a todas las tiradas de atención en las que el sentido del olfato sea relevante.

Proporciona 6 puntos de desarrollo.

- **Sentido Deficiente (Tacto)**

El personaje no tiene sentido del tacto. Tiene un -1 en todas las habilidades en las que el sentido del tacto sea importante. Esto implica todas aquellas tiradas en las que el uso de las manos sea necesario.

Proporciona 9 puntos de desarrollo.

- **Sentido deficiente (sordera)**

El personaje está sordo, o casi sordo. Tiene un -2 a todas las tiradas de atención en las que el sentido del oído sea importante.

Proporciona 7 puntos de desarrollo.

- **Sentido deficiente (mal de la vista)**

El personaje no ve muy bien; al comprar la limitación se debe escoger una de estas dos opciones: se ve mal de lejos, o se ve mal de cerca. En las situaciones adecuadas (para la distancia en la que se ha escogido tener mala visión) se tiene -2 a todas las tiradas de atención que impliquen la vista.

Proporciona 7 puntos de desarrollo.

- **Sentido deficiente (ceguera)**

El personaje no tiene ojos, ni ningún sistema físico de visión. No puede hacer tiradas de atención en las que el sentido de la vista sea necesario. No puede tener los dones sonar o radar (para criaturas que solo vean con uno de esos dones lee las entradas correspondientes).

Proporciona 9 puntos de desarrollo.

Sin brazos

El personaje no tiene brazos ni manos. Se trata de una limitación muy especial y significativamente difícil de jugar.

Proporciona 13 puntos de desarrollo.

Sin curación natural

El personaje que posea esta limitación no es capaz de curar heridas de manera natural, sino que necesita de un médico o un mecánico que le atienda. Es especialmente útil para robots y seres sintéticos.

Proporciona 10 puntos de desarrollo.

Sin piernas

El personaje no tiene piernas.

Proporciona 13 puntos de desarrollo.

Sin un brazo (o pierna)

El personaje sólo tiene un brazo o pierna.

Proporciona 6 puntos de desarrollo.

Soporte Vital

Aquellos que adquieran esta limitación tienen unas necesidades de soporte vital distintas a los humanos, como por ejemplo: presión, gravedad, radioactividad, temperatura, etc. Los que posean esta limitación necesitarán un sistema de soporte vital, por lo general el equivalente a un traje subacuático, un traje de vacío, un nanotraje espacial o una pieza de equipo que proporcione un don que permita soportar las diferentes condiciones. Si agotaran su soporte vital, empezarán a sufrir las consecuencias de la falta del mismo. Éstas deberán ser definidas por el DJ. Para seres que respiran un elemento distinto al oxígeno, deberemos adquirir la limitación no respira oxígeno.

Proporciona 8 puntos de desarrollo.

Susceptible a las enfermedades

El personaje resiste peor las enfermedades que los demás, sea porque sus anticuerpos son menos efectivos, porque produce menos, o porque ha estado enfermo muchas veces a lo largo de su vida y esto ha mermado sus defensas. Cuando se haga una tirada para evitar o librarse de efectos de una enfermedad, se recibirá un -2 a esa tirada por nivel.

Proporciona 6 puntos de desarrollo por nivel.

Susceptible al veneno

El personaje que tenga esta limitación especial tiene un metabolismo que asimila sustancias tóxicas con dificultad. Cuando se haga una tirada para evitar o librarse de los efectos de un veneno, se recibirá un -2 a esa tirada por nivel.

Proporciona 6 puntos de desarrollo por nivel.

Vulnerable

El personaje es especialmente sensible a una sustancia, materia, condición o energía determinada, que deberemos especificar una vez adquiramos la limitación, para posteriormente ser aprobada por el DJ. Por cada 5 minutos de exposición a aquello a lo que somos especialmente sensibles, recibiremos 1 punto de vida. Un arma que dispare la sustancia, energía o similar objeto de nuestra vulnerabilidad ignorará la resistencia al daño natural que poseamos.

Proporciona de 5 a 10 puntos de desarrollo, dependiendo de lo común que sea la sustancia a la que se es vulnerable, a discreción del DJ.

WALKÜRE

capítulo 3

resolución de acciones

Resolución de acciones 210

Construir, modificar, reparar y desmantelar 214

Destino, Humanidad y Estrés 217



Resolución de Acciones

"Disparad primero y preguntad después, y si os equivocáis, yo os protegeré"

Hermann Göring.
Instrucciones a la policía prusiana (1933)

En este capítulo aprenderemos cómo determinar el éxito o fracaso de todas las acciones que realicen nuestros personajes. Muchos de los conceptos aquí explicados se han tratado ya someramente al ocuparnos de aspectos, habilidades, talentos y dones. Ahora veremos estas mecánicas con mucho más detalle.

Resumen del sistema

El CdB Engine/Walküre es un reglamento de juego sencillo, basado en el concepto de un único sistema de tiradas para todas las acciones que los personajes realicen durante la partida.

Personajes y Rasgos de Personaje

Los personajes en Walküre se describen con rasgos. Los distintos rasgos que todo personaje jugador (y algún personaje no-jugador) puede poseer son: aspectos (rasgos de personalidad que, por lo general, tienden a ser más problemáticos que beneficiosos), habilidades (aquello que los personajes saben hacer, pudiendo mejorarse con la práctica), talentos (rasgos que representan conocimientos especiales del personaje), dones (que vienen a ser capacidades extraordinarias que, para el caso de Walküre, tienen un origen fundamentalmente tecnológico) y limitaciones (rasgos que simbolizan discapacidades, taras o defectos del personaje).

Realizando Acciones

La mayoría de las veces que un personaje quiera hacer algo no será preciso realizar tirada alguna (acciones triviales como abrir una puerta usando las llaves, conducir un coche por la ciudad, comprobar el correo electrónico y demás asuntos mundanos). Pero cuando el personaje pretenda efectuar algo especialmente difícil, peligroso, bajo presión, o cuyo resultado sea importante o relevante por algún motivo, se deberá ejecutar una acción. Las acciones pueden ser no opuestas (acciones que no están influidas por nadie más), u opuestas (acciones en las que otros individuos pueden afectar al resultado de la misma).

Las acciones no opuestas se realizarán contra una dificultad impuesta por el director de juego (DJ en adelante). El jugador deberá tirar 2D6, sumar la habilidad relevante para dicha tirada (también determinada por el DJ), así como cualquier bono o penalización aplicable procedente de dones y limitaciones. Añadiremos también un penalizador de -4 en el caso de que la habilidad pertinente en uso no esté entrenada.

Pero antes de realizar la tirada, el jugador podrá utilizar sus aspectos, siempre que resulte apropiado. Si algún aspecto pudiera ser aprovechado en una situación concreta para beneficiar al personaje, éste podrá aplicarlo antes o después de lanzar (obteniendo un +3 al resultado de su tirada, o la posibilidad de repetirla). Por otra parte, si un aspecto pudiera ser empleado para importunar al personaje, sería factible invocarlo (complicando de alguna forma la situación, por lo general provocando un fallo, pero proporcionando 1 punto de destino al personaje).

Si tras esto se iguala o supera la Dificultad, se realiza con éxito la acción no opuesta.

Las acciones *opuestas* funcionan igual, con una diferencia: en lugar de intentar superar una dificultad impuesta por el DJ, se intentará superar la tirada del personaje adverso. Si sólo se iguala, por lo general, la acción quedará en un empate. Aunque, dependiendo de las circunstancias, el DJ podrá imponer también una dificultad a superar.

Nivel de Dificultad

El DJ establecerá un nivel de dificultad cuando un personaje intente una tirada *no opuesta*. Por regla general se tratará de una dificultad mediocre (7) o normal (9), pero algunas veces podrá ser más difícil o más fácil, según las circunstancias.

Ejemplo: escalar un acantilado con muchos asideros tendrá una dificultad normal (dificultad 9). Para un acantilado muy complicado de escalar, el DJ podrá establecer un nivel de dificultad grande, por lo que el jugador necesitará obtener una tirada de 13 o superior para escalar el acantilado con éxito.

Nivel de Dificultad	Resultado a obtener
No entrenado	3
Fácil	5
Trivial	7
Media	9
Desafiante	11
Difícil	13
Muy Difícil	15
Asombrosa	17
Legendaria	19
Imposible	21

Acciones No Opuestas

Llamamos acciones no opuestas a todas aquellas en las que un personaje intenta llevar a cabo una acción que no está influida por nadie más. Algunos ejemplos serían: saltar un abismo, escalar un acantilado, realizar un experimento químico, etc.

El jugador debe superar el nivel de dificultad impuesto por el DJ para lograr realizar la acción tirando:

2D6 + Habilidad + Dones – Limitaciones
+/- Aspectos (aplicados o invocados)

Acciones Opuestas

Las acciones se considerarán *opuestas* cuando otras personas (o animales, vehículos, etcétera) puedan afectar el resultado de la acción. En este caso, cada competidor lanzará los dados y se compararán los resultados para averiguar el desenlace. Algunos ejemplos de acciones opuestas son: las tiradas de combate, los intentos de persuasión, regateo y mil cosas más.

Cada competidor se enfrenta tirando:

2D6 + Habilidad + Dones – Limitaciones
+/- Aspectos (aplicados o invocados)

Adicionalmente el DJ puede imponer una dificultad que deberá ser superada.

Grado de Éxito

Al superar la dificultad establecida para una acción, obtendremos el llamado grado de éxito. Cada punto por encima de la dificultad que se obtenga en la tirada proporciona un punto de grado de éxito. En la mayoría de tiradas esto sólo servirá para representar qué o quién tiene más éxito, pero en algunas tiradas, como las de ataque, posee un efecto mucho más decisorio, ya que el grado de éxito se añade al daño.

Este término expresa cómo de bien el personaje ha realizado una tarea en concreto, sean acciones *opuestas* o *no opuestas*. Por ejemplo, si la dificultad para escalar una pared es 11, y la tirada de dados proporciona un resultado de 12, entonces diremos que el grado de éxito es +1.

Pongamos otro ejemplo. Si un jugador obtiene una tirada de 11 en un disparo con su arma larga de asalto y su enemigo obtiene un 7 en su esquiva, el atacante ha conseguido un grado relativo de éxito de 4 (11-7=4).

Tirando los Dados

No hay necesidad de lanzar los dados cuando un personaje realiza una acción trivial. Asimismo, una acción que por su dificultad no tiene probabilidad alguna de realizarse con éxito, tampoco precisará tirada de dados, simplemente no podrá hacerse. Los dados se usan solamente cuando el resultado de la acción es incierto, condicionado por las circunstancias.

Animamos al DJ a mantener bajo mínimo el número de tiradas de dados. No debemos obligar a los jugadores a lanzar dados cuando sus personajes hagan cosas ordinarias. No se necesitará hacer una tirada para ver si alguien prepara la cena correctamente, coge algo de una estantería o sube una escalera. Ni siquiera habría que lanzar los dados para subir por un risco si no es uno dificultoso o la situación es estresante, como en una persecución.

Para cada acción que el jugador desee llevar a cabo, el DJ determinará qué habilidad utilizar. Si la acción es *no opuesta*, el DJ también determinará el nivel de dificultad (generalmente normal, 9, aunque las circunstancias pueden dictar otras dificultades inferiores y superiores).

Modificadores de acción

Pueden imponerse modificadores para una acción determinada debido a su excepcionalidad, el tipo de tecnología empleado y otros factores. Todo bono a una tirada que no provenga de una habilidad, un talento o un don, así como todo negativo que no provenga de una limitación, se considerará modificador de acción.

Los modificadores de acción aumentan o reducen los rasgos del personaje momentáneamente. No se puede aplicar a una tirada un modificador de acción positivo superior a +3. Si tras calcular todos los modificadores de acción, positivos y negativos, y sumarlos, el resultado es superior a +3, se ignorará la cantidad por la que se supere dicho número.

Por el contrario, no hay límite si la suma de todos los modificadores de acción, positivos y negativos, tiene un resultado negativo, sea -4 o -10.

Acciones no opuestas

Para cada acción *no opuesta*, el DJ establecerá un nivel de dificultad (9 es el más común) y declarará la habilidad pertinente para efectuar la tirada de dados.

Tras esto, el jugador decidirá si quiere aplicar o invocar algún aspecto. Si deseara aplicar un aspecto y el DJ estuviera de acuerdo con el uso del mismo, el jugador pagará un punto de destino para aplicarlo. Si pretendiera invocarlo, se negociará el resultado, y siempre que se alcance un acuerdo, el jugador añadirá un punto de destino y los hechos acontecerán según lo negociado, sin necesidad de efectuar tirada alguna.

El jugador lanzará 2 dados de 6 caras (2D6), sumando el resultado. Al resultado se le añadirá el nivel de la Habilidad pertinente, así como los Talentos, Dones, Limitaciones que se deban aplicar, y el Modificador de Acción indicado por el DJ. Si algún Aspecto puede ser usado en una situación concreta para beneficiar al personaje este podrá Aplicarlo antes o después de realizar la tirada. Gastará 1 punto de Destino para proporcionar un +3 al resultado de la tirada.

Si el resultado iguala el nivel de dificultad establecido por el DJ, la acción tiene éxito.

Si el resultado supera el nivel de dificultad establecido por el DJ, la acción tiene un éxito excepcional. Cada 2 niveles de grado de éxito, implicará que se ha conseguido una dificultad superior, lo que puede servir de guía al DJ para narrar lo excepcional que ha sido la acción.

En algunas ocasiones, el DJ tirará los dados en secreto por el jugador. Hay veces que incluso una tirada fallida puede dar al jugador conocimientos que de otro modo no obtendría. Esto ocurre normalmente en tiradas que pretenden recabar información. Por ejemplo, si el DJ pide al jugador realizar una tirada de atención, y el jugador falla, el personaje no advertirá nada fuera de lo normal, pero el jugador sabrá que hay algo extraño que su personaje no conoce. Mucho mejor es que el DJ efectúe la tirada en secreto y sólo mencione algo si el personaje se percatara de ello.

Si tus jugadores te ven realizar la tirada les estarás poniendo sobre aviso. Hay dos sencillos trucos para evitar esto. Mantén siempre a mano las puntuaciones de atención y otras habilidades similares y tira visiblemente los dados cada vez que tus jugadores se relajen; nunca sabrán qué tirada es importante y mantendrás una saludable atención. El anterior método tiene un talón de Aquiles: cuando un jugador te pide la información sabe que esa tirada sí importa. Así que recuerda que un fallo es exactamente eso. Nunca te conformes con un "no ves nada", da tanta información errónea como creas adecuada.

Acciones Opuestas

Para resolver una acción *opuesta* entre dos personajes, cada personaje tira los dados añadiendo los rasgos apropiados, igual que en las acciones *no opuestas*, anunciando el resultado de seguido. Los rasgos por los que tiran los personajes no tienen que ser los mismos, de hecho, la mayoría de las veces serán diferentes.

Ambos personajes sumarán habilidades, talentos y dones, y restarán limitaciones a sus tiradas. Ambos tendrán la oportunidad de aplicar o invocar aspectos (igual que en las acciones *no opuestas*). Y a ambos se les aplicarán los modificadores de



acción indicados por el DJ para dicha tirada (si hubiera alguno).

El DJ comparará los resultados de las tiradas (tras sumar y restar todo lo requerido) para determinar quién vence, y el grado de éxito que se da entre las dos tiradas, si lo hubiera. Si se empatara, vencerá el "defensor" de la acción, usualmente el que reacciona (el que esquiva un ataque, por ejemplo, o usa *averiguar intenciones* contra *engañar* para detectar una posible mentira). Si no tenemos claro quién es el defensor y quién el atacante, se tratará de un empate puro y duro, como en un pulso en el que ninguno consigue mover al contrincante.

El mecanismo de acciones *opuestas* puede utilizarse para resolver la mayor parte de los conflictos entre dos personajes. ¿Hay dos personas que quieren coger el mismo objeto antes que la otra? Pues esto es una acción *opuesta* basada en *agilidad*. ¿Un personaje intenta empujar a otro? Pues se tira *pelea* contra *pelea* para ver quién cae. ¿Alguien intenta esconderse de una patrulla de búsqueda? *Atención* contra *sigilo*. ¿Intentando tumbar a alguien bebiendo? Pues *vigor* contra *vigor*.

Acciones Opuestas Extendidas

Algunas acciones *opuestas* no se pueden resolver con una única tirada, sino que el vencedor es quien acumula una cierta cantidad de éxitos. Estas acciones *opuestas*, llamadas *acciones opuestas extendidas*, precisan un nivel mínimo para tener éxito. Esto es, tienen una dificultad mínima que el vencedor y vencido deben superar también para considerar que han logrado superarla, independientemente de quien obtenga más puntuación en la tirada. Esto es fundamental si se trata de una competición en la que el vencedor sea aquel que obtenga un grado de éxito concreto primero (ideal para competiciones de larga duración). En esta clase de *acciones opuestas extendidas*, el grado de éxito no se comparará sobre lo obtenido contra el otro, sino contra el nivel de dificultad establecido por el DJ.

Resultados críticos

En Walküre no hay críticos ni pifias, ya que la propia mecánica de grados de éxito los hace innecesarios. Pero hemos comprobado que si un personaje obtiene un resultado natural de 2 en la tirada es divertido darle al jugador la oportunidad de obtener 1 punto de destino a cambio de narrar un fallo espectacular de su personaje que resulte divertido y que sirva para mover la acción o la trama hacia adelante.

Reacciones de los PNJs

Algunas veces el DJ decidirá que un PNJ (personaje no jugador) actuará de manera predeterminada con arreglo a la trama argumental. Pero en algunas ocasiones los PNJs no tendrán una reacción preestablecida. Cuando los jugadores soliciten información o ayuda, la cosa podrá ir bien o no.

La negociación con un extraño es también una empresa incierta para los personajes (y también puede serlo para el DJ). En caso de duda, el DJ podría realizar una tirada de reacción. Si el jugador en cuestión tiene un rasgo que pudiera afectar a la reacción del extraño, se le podría otorgar un +/-1 al resultado.

La tirada de reacción puede también modificarse hacia arriba o hacia abajo por las circunstancias: soborno, carácter suspicaz o amigable del PNJ, proximidad al jefe del PNJ, etc.

El DJ lanzará 2d6 y aplicará los modificadores oportunos. Cuanto mayor sea el resultado de la tirada de reacción, mejor será la disposición de los PNJs. Con un resultado 7, por ejemplo, el PNJ será moderadamente favorable, pero sólo si no requiere mucho esfuerzo por su parte. No ayudará para nada que el resultado sea 5 o peor, pero reaccionará positivamente con un resultado 9 o mejor.

Tirada	Reacción
2	Claramente hostil
3	Posiblemente hostil
4-5	Indiferente, no ayudará
6-7-8	Neutral, ayudará si no le cuesta nada
9-10	Sociable, ayudará si puede
11	Amistoso, ayudará siempre que no sea peligroso
12	Devoto, ayudará aunque le resulte peligroso

Construir, modificar, reparar y desmantelar

A la hora de construir, modificar, reparar y desmantelar tecnología, las habilidades más importantes serán ciencia (ingeniería), electrónica y mecánica. Aparte de éstas, otras habilidades como ciencia (informática), ciencia (robótica), ciencia (biología) o ciencia (genética), pueden resultar cruciales cuando se estudien ciertos tipos de tecnología.

Pero independientemente de las habilidades que se utilicen, las cuatro tareas más típicas cuando se trata con aparatos tecnológicos suelen ser las de construir, modificar, reparar y desmantelar. Todas las tiradas para construir, modificar, reparar y desmantelar aparatos se verán influenciadas por las herramientas que se posean y las condiciones en las que se trabaje. La dificultad de una tirada variará en función de muchas cosas. Pero en general, todo se puede reducir a cuatro circunstancias:

1) **Lo habitual que sea el aparato en el entorno del personaje.** Es decir, lo familiarizado que esté nuestro aventurero con la pieza de tecnología en cuestión. Si es algo fácilmente accesible, el personaje estará más habituado y por lo tanto le resultará más fácil. Si es algo que no ha visto en su vida... le costará mucho más.
2) **La complejidad del aparato.** Si nos encontramos ante un aparato extremadamente pequeño y con infinidad de componentes, será más difícil hacer cualquier cosa con él que si se tratara de un aparato grande y con pocos componentes.
3) **La disponibilidad de herramientas y materiales.** No es lo mismo desmontar una máquina con un set completo de herramientas que hacer lo propio con una navaja suiza. Tampoco es lo mismo soldar con estaño de plata y cobre que con estaño de plomo.
4) **Las condiciones de trabajo.** Esto supone todo elemento susceptible de causar distracción, la presión de tener que hacerlo en poco tiempo o en una localización hostil, etc.

El primer y segundo paso andan de la mano, y establecen la dificultad base de la tarea a realizar en unas condiciones óptimas. La dificultad base se determinará mediante la tabla de dificultad base de tiradas técnicas. El tercer y cuarto paso también van unidos entre sí, y modifican la dificultad base para llegar a la dificultad final de la tarea, la que tendrá que superar el personaje con su tirada.

Dificultad Base de Tiradas Técnicas

Complejidad	Familiaridad con la Tecnología						
	No lo ha visto nunca	No está Familiarizado	Poco Familiarizado	Conoce la tecnología	Muy Familiarizado	Altamente Familiarizado	Lo conoce de memoria
Sumamente simple	9	7	7	5	5	3	3
Muy simple	11	9	7	7	5	5	3
Simple	13	11	9	7	7	5	5
Poco complejo	15	13	11	9	7	7	5
Complejo	17	15	13	11	9	7	7
Muy Complejo	19	17	15	13	11	9	7
Sumamente Complejo	21	19	17	15	13	11	9

Ejemplos de Complejidades

A continuación proporcionamos algunos ejemplos de complejidades, establecidas según sea necesario hacer tiradas de electrónica y mecánica para trabajar con dichos aparatos. A nivel de diseño siempre se usará ciencia (ingeniería):

- **Electrónica**

Aparato sumamente simple: bombillas, lámpara.
Aparato simple: reproductor de música.
Aparato complejo: teléfono móvil, ordenador, cerraduras electrónicas.
Aparato muy complejo: nave espacial, avión, satélites.
Aparato sumamente complejo: sonda espacial alienígena.

- **Mecánica**

Aparato sumamente simple: máquina sacapuntas.
Aparato simple: bicicleta, cerraduras normales.
Aparato complejo: puertas hidráulicas, coche, cerraduras de seguridad.
Aparato muy complejo: robot de carga, tanque, caja fuerte.
Aparato sumamente complejo: sonda espacial alienígena.

Herramientas

En condiciones óptimas, con herramientas apropiadas y sin presiones externas, el modificador será siempre 0. La carencia de herramientas o circunstancias peliagudas pueden suponer modificadores de hasta +2. Y en caso contrario, disponer de herramientas de gran calidad o variedad, y estar en una situación de absoluta comodidad, podría devenir en la aplicación de modificadores de hasta -2.

La dificultad base de una reparación se modifica según la disponibilidad de herramientas y recambios:

- Trabajando en una instalación normal de reparaciones (astillero, taller, garaje) con herramientas apropiadas y muchos recambios: se tiene un +2 a la tirada.
- Herramientas y recambios disponibles: sin modificadores.
- Trabajar sin ayuda o sin recambios (en el espacio profundo) con pocas herramientas y bajo circunstancias difíciles (en mitad de una tormenta con lluvia, con trajes de vacío porque hay un agujero en la nave, etcétera): se tiene un -2 a la tirada.



Construir

Construir un aparato requiere seguir tres pasos básicos.

- Tener claro qué queremos construir y cómo. El primer paso es casi conceptual a efectos de juego. Si se posee la habilidad adecuada (por lo general ciencia [ingeniería]) al mismo nivel (o superior) que la dificultad base establecida, no hará falta tirada alguna, el personaje sabrá cómo materializar lo planeado. De lo contrario, tendrá que tirar.
- Conseguir los materiales y herramientas para hacerlo. El personaje deberá negociar, establecer contactos y demás, para agenciarse los materiales necesarios, si fuera preciso. Al saber lo que se quiere construir y cómo se quiere hacer, no se precisará tirar de nuevo, excepto que se trate de un peritaje de los componentes para comprobar su idoneidad.
- El tercer paso implica el montaje en sí mismo. Salvo que se trate de una máquina compleja, se recomienda que solo se tire por la habilidad central de la misma, (si por ejemplo es una televisión, tiraremos por electrónica). En caso de que se trate de máquinas realmente complejas, en las que se necesitan una cantidad de habilidades considerable, el montaje se abordará por partes, usando la habilidad adecuada para cada parte. Establecida la dificultad base (usando de nuevo la tabla de dificultad base de las tiradas técnicas, por lo que, salvo que sucediera algo que trastocara la familiaridad con la tecnología, la dificultad sería la misma), la tirada se verá modificada en función de diversos factores, como la disponibilidad de herramientas o materiales, condiciones de trabajo, etc.

Modificar y Reparar

Aunque no son lo mismo, ambos casos están lo suficientemente relacionados como para seguir análogo procedimiento. Todo se reduce a cinco pasos.

- Comprender el funcionamiento de la máquina a reparar o modificar y localizar la avería en concreto. Tirada de ciencia (biología, informática, ingeniería, genética o robótica, según sea necesario) si el personaje tiene un nivel de familiaridad igual o inferior a poco familiarizado. Si está habituado a la maquinaria u objeto a reparar, no hará falta que realice este paso.
- Conseguir las herramientas de diagnóstico que pudiesen ser requeridas. Una cuestión económica, no de tiradas.
- Proceder a localizar la avería o la parte a modificar. Tirada de ciencia (biología, informática, ingeniería, genética o robótica), según sea necesario.
- Conseguir las herramientas y materiales para hacerlo. De nuevo una cuestión económica o social.
- Proceder a reparar la avería o modificar el aparato. Tirada de ciencia (medicina), electrónica o mecánica, según la avería que se repare o lo que se esté modificando.

El primer paso es vital y requerirá una tirada a menos que se trate de un aparato con el cual el personaje esté plenamente familiarizado. Nótese que esto no se refiere a un tipo de aparato, (dos televisiones son dos televisiones, pero pueden funcionar internamente de forma distinta), sino al modelo concreto. Si esta tirada fallara, no será posible hacer nada más. Además, dicha tirada sirve para localizar la avería o el componente a modificar. Obviamente la tirada debe corresponder con la habilidad apropiada. Se establece una dificultad de acuerdo a la tabla de dificultad base de tiradas técnicas.

Es obvio que harán falta herramientas adecuadas para localizar la avería. Si no se tienen, la dificultad aumentará, o directamente podría resultar imposible. Una vez localizada la avería o parte a modificar y se comprueba que se dispone de herramientas y materiales para proceder a la reparación o alteración, se establecerá una dificultad base, y a la tirada se aplicarán modificadores en función de las herramientas y materiales disponibles, etc.

Desmantelar

Esto es lo más fácil de todo. Lo único que debe tenerse claro es si se quiere desmantelar pieza a pieza o a martillazos. El segundo caso no requiere de técnica alguna.

Cuando algo se desmantela pieza a pieza, deben tenerse unos conocimientos básicos sobre el funcionamiento y estructura del aparato. Se puede tratar igual que el primer paso de la tarea de construir pero con la dificultad a un nivel inferior.

Hecho esto, tenemos claro cómo está montado el aparato, y solo habría que hacer tiradas de ciencia (ingeniería), mecánica, electrónica o la habilidad que proceda, para desmontar el aparato, todo de un golpe o de forma modular.



Destino, Humanidad y Estrés

Destino

Podríamos entender los *puntos de destino* como un mecanismo para "comprar suerte", permitiendo a los jugadores cambiar o modificar un evento de la partida, una tirada de dados, etcétera. A su manera, los puntos de destino representan que los personajes son individuos por encima de lo normal, extraordinarios.

Cada jugador comienza la partida con 3 puntos de destino. Los puntos de destino no utilizados se guardan hasta la siguiente sesión de juego. Para conseguir puntos de destino los jugadores deben invocar los aspectos de sus personajes. Se puede gastar destino antes y después de una tirada. Antes de realizar una tirada sólo se puede gastar 1 punto de destino. Después de la tirada se pueden emplear hasta 3 puntos de destino, aunque deben consumirse en un mismo uso, nunca en aplicaciones distintas.

Los puntos de destino poseen varias funciones relacionadas con los aspectos:

- Si algún aspecto puede ser usado en una situación concreta para beneficiar al personaje, podrá aplicarlo antes o después de realizar la tirada. Gastará 1 punto de destino para proporcionar un +3 al resultado de la tirada.
- Si algún aspecto puede ser usado en una situación concreta para beneficiar al personaje, podrá aplicarlo después de realizar la tirada para repetirla. Gastará 2 puntos de destino para repetir la tirada, conservando el mejor de los dos resultados.
- Se puede invocar un aspecto de forma negativa para obtener así 1 punto de destino.

Los puntos de destino tienen varios usos independientes:

- Se puede gastar 1 punto de destino después de realizar una tirada para proporcionar un +1 al resultado final de la misma.
- Se puede gastar 1 punto de destino para ignorar todos los negativos de heridas por un turno.
- Se pueden gastar 2 puntos de destino para ignorar todo el daño recibido de un ataque.
- Se pueden gastar 3 puntos de destino para ignorar todo el daño recibido en un turno.
- Se pueden gastar 3 puntos de destino para repetir cualquier tirada, guardando el mejor resultado.
- Si un jugador obtiene dos 1 al tirar los dados, puede narrar una pifia. Si la mesa considera que dicha pifia es lo suficientemente divertida, interesante o fastidiosa, el personaje obtendrá 1 punto de destino.
- Se pueden gastar de 1 a 3 puntos de destino para asegurar una coincidencia favorable. Por ejemplo, que un familiar se halle en la unidad con la que acaba de toparse el personaje. Esta opción de crear coincidencias afortunadas y provechosas puede acarrear muchos problemas e imprevistos en campaña, y el DJ podría vetar su uso en determinados momentos, aparte de ser quien determine el coste en destino.
- Una vez por partida, y siempre antes de empezar la sesión, se pueden gastar 2 puntos de destino para obtener 1 punto de desarrollo (ver el capítulo de experiencia). El DJ puede decidir que el coste de los puntos de desarrollo es de 3 puntos de destino en lugar de 2 (u otro valor), si le resulta apropiado para su campaña.

Humanidad y estrés

En determinadas campañas se hará necesario contar con un mecanismo que sirva para simular la deshumanización del personaje según incorpora implantes a su organismo, o implementa tecnología avanzada. Otras veces precisaremos averiguar si afrontar una escena macabra, una idea obtusa o moralmente reprobable, o cualquier otro tipo de evento horrible y/o asqueroso, tiene algún efecto mental en el personaje.

Las reglas de humanidad y estrés que presentamos a continuación sirven para representar esta clase de situaciones. En realidad son reglas modulares completamente integradas, por lo que el DJ podrá decidir usar una parte u otra de las reglas dependiendo de sus necesidades. Las reglas de humanidad, por sí solas, sirven para controlar el uso de implantes y otras tecnologías, y mostrar la transformación que provocan en el personaje. Combinadas con las reglas de estrés, se emplean para simbolizar la clase de estrés post-traumático al

que se ven expuestos muchos combatientes, para reproducir historias de asesinos en serie, o para mostrar los profundos abismos de la naturaleza humana. No son unas reglas de locura o corrupción completas, para eso tendremos que consultar el CdB Engine, simplemente intentan proporcionar un elemento narrativo apropiado para la clase de estrés y problemas psicológicos que debe arrostrar un personaje en Walküre.

Humanidad

A efectos de juego, para conocer lo humano que sigue siendo un personaje, lo cuerdo que está, usamos la humanidad.

La humanidad se mide con un número que va de 99 (los personajes más cuerdos del mundo, algo raro de encontrar) a 0 (los más desquiciados e inhumanos). Inicialmente todo personaje dispone de 50 contadores de humanidad más su valor de voluntad multiplicado por 10 (con un máximo posible de 99). Adicionalmente, y sólo con permiso del DJ, durante la creación del personaje se pueden gastar puntos de desarrollo para aumentar la humanidad que un aventurero atesora, a razón de 5 puntos de humanidad por cada punto de desarrollo invertido.

Humanidad = 50 + (Voluntad x10)

El DJ puede aumentar la humanidad de los personajes si éstos reciben tratamiento psiquiátrico o psicológico, dependiendo del grado de éxito de la tirada de conocimiento (psicología) de dicho tratamiento. Asimismo, unas buenas vacaciones, situaciones de relax, o incluso algunas tiradas de estrés exitosas, podrían aumentar la humanidad en algunos puntos (a discreción del DJ).

La humanidad disminuye cuando una persona instala en su organismo tanto biomods como implantes. La humanidad representa la empatía, la capacidad de sentir, de compadecerse, la propia apariencia física y la aceptación natural de la misma, por parte del individuo y sus semejantes, en definitiva todo lo que torna humano a un personaje. Por regla general, el concepto de humanidad en el juego tiene un función puramente narrativa, siempre que no tengamos que realizar tiradas de estrés. Aunque si un personaje llega a humanidad 0, no se podrá jugar con él por más tiempo.

Por otro lado, la humanidad es el baremo contra el que compararemos la cantidad de puntos de estrés, para así saber lo mucho que le afectan según qué situaciones.

Así pues, a medida que un personaje contemple escenas terribles , o sufra situaciones muy estre-

Puntos de Estrés de Ejemplo

Situación	Estrés obtenido
Ver un cadáver reciente o un asesinato.	1
Ver o participar en un accidente grave de vehículo	1
Ver cómo torturan a alguien y no intentar impedirlo	2
Ver un cadáver torturado, descuartizado o similar	2
Descubrir el cadáver de un ser querido	3
Descubrir el cadáver de un ser querido brutalmente asesinado	4
Ver muchos cadáveres, ver un campo de batalla, ver el resultado de un atentado terrorista con muchas víctimas	4
Ver asesinar o torturar a un ser querido	5
Ser controlado (tecnológicamente), ser violado	5
Torturar a alguien, matar a un ser querido	6
Ser controlado (tecnológicamente) y forzado a realizar actos que van en contra de las creencias del personaje	6
Asesinar a un ser querido o a un amigo a sangre fría	7
Poder salvar a cientos o miles de personas y no hacerlo	7
Ser responsable de la muerte de cientos de personas	8
Practicar el canibalismo	9
Ser responsable de la muerte de miles o millones de personas	10

santes, como ser bombardeado durante días en Bastogne, adquirirá puntos de estrés, que servirán para indicar lo inquieto y desestabilizado que está un personaje. Los puntos de estrés se comparan con la humanidad del personaje para comprobar lo inestable que está volviéndose nuestro aventurero debido a sus traumáticas experiencias.

Estrés

Los puntos de estrés sirven para indicar lo loco o cuerdo que está un personaje, y se obtienen durante el juego. Para obtener estrés hay que fallar una tirada de estrés. Estas tiradas se realizan por haber confrontado o sido partícipe de algo realmente horrible o estresante.

Tiradas de Estrés

Las tiradas de estrés son el mecanismo que utiliza el DJ para afectar a los jugadores a nivel de reglas (concernir a los jugadores dependerá del buen hacer narrativo del DJ, de sus habilidades para crear tensión, etc).

Las tiradas de estrés son generalmente una acción no opuesta de voluntad contra una dificultad establecida por el DJ. Cada tirada de estrés supondrá un aumento en puntos de estrés. A veces es complicado establecer un valor de estrés apropiado. Para facilitar esta labor te proporcionamos unas cuantas cantidades de ejemplo.

Si se fallara la tirada de estrés, se sumará el grado de fracaso de la misma a los puntos de estrés que se obtengan, y se comparará la humanidad del personaje con el total de puntos de estrés dispuestos, comprobando el número resultante de restar a la humanidad el estrés en la tabla de *efectos del estrés* (la humanidad no bajará, la resta sólo se efectuará para comprobar el efecto que ha provocado fallar la tirada). El DJ escogerá entonces un efecto de entre los presentados (el que más se adecue a la situación que ha ocasionado la tirada de locura) y el personaje sufrirá dicho efecto.

La tabla está dividida en 2 columnas: shock traumático y efectos psicológicos. Cada ver que un personaje haga una tirada de estrés, recomendamos que el DJ la interprete y escoja la columna de efectos de estrés adecuada, teniendo en cuenta la situación en la que se realiza la tirada para describir el resultado de tal manera que se integre con fluidez con lo que acontece en la partida. Como norma general, cualquier ganancia de entre 1 y 8 puntos de estrés producirá un shock traumático, cualquier ganancia de 8 o más puntos de estrés provocará efectos psicológicos.

Cuando los puntos de estrés de un personaje superen su humanidad, este se volverá completamente loco y no podrá seguir siendo usado en campaña.



Efectos del Estrés

Humanidad – Estrés	Shock Traumático	Efectos Psicológicos
Entre 99 y 90	Aturdido por 1 turno.	Aturdido por 3 turnos y +3 Puntos de Fatiga.
Entre 89 y 80	Aturdido por 1 turno y +1 Punto de Fatiga.	Aturdido por 6 turnos y +6 Puntos de Fatiga.
Entre 79 y 70	Aturdido por 3 turnos y +1 Punto de Fatiga.	El personaje se encuentra totalmente desorientado. Gravemente Aturdido un número de turnos igual al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.
Entre 69 y 60	Aturdido por 3 turnos y +3 Puntos de Fatiga.	Aturdido 2 minutos y +9 Puntos de Fatiga. El personaje vomita.
Entre 59 y 50	Aturdido por 6 turnos y +3 Puntos de Fatiga.	El Terror paraliza al personaje. Gravemente Aturdido un número de minutos igual al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.
Entre 49 y 40	Aturdido por 6 turnos y +6 Puntos de Fatiga.	El personaje adquiere un Aspecto enteramente negativo que refleja una Fobia. Si ya tiene 3 Aspectos, cambia uno de los que tenga.
Entre 39 y 35	Aturdido por 9 turnos y +6 Puntos de Fatiga.	El personaje se queda mudo por un número de horas igual al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.
Entre 34 y 30	Aturdido 2 minutos y +6 Puntos de Fatiga. El personaje vomita.	El personaje adquiere un Aspecto enteramente negativo que refleja una Fobia y otro de una Delusión. Si ya tiene 3 Aspectos, cambia uno de los que tenga.
Entre 29 y 25	Gravemente Aturdido 3 minutos y +6 Puntos de Fatiga. El personaje vomita y ve borroso durante 1 minuto.	El personaje se queda mudo por un número de días igual al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.
Entre 24 y 20	La Locura deja al personaje Gravemente Aturdido un número de minutos al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.	El personaje adquiere una Fobia, una Delusión y un Hábito Personal Odioso. Pasando a tener únicamente Aspectos negativos.
Entre 19 y 15	La Locura al personaje. Incapacitado un número de minutos al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés. Durante estos minutos gritará, babeará, morderá, correrá y llorará sin control.	Catatonia. El personaje se queda mirando a la nada por un número de días al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.
Entre 14 y 10	El personaje se queda sin respiración durante 6 turnos. Aplica un daño de 2+ el aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés (ignora RD).	El personaje adquiere una Fobia, una Delusión, un Hábito Personal Odioso o una Obsesión; escoge 3.
Entre 9 y 5	Catatonia. El personaje se queda mirando a la nada por un número de días igual al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.	Catatonia. El personaje se queda mirando a la nada por un número de semanas igual al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.
Entre 4 y 0	Coma. El personaje cae en coma durante un número de días igual al aumento en Puntos de Estrés más el Grado de Fracaso de la Tirada de Estrés.	El personaje adquiere Amnesia. Olvida todo su pasado y no tiene consciencia de sus capacidades (el DJ coge su Hoja de Personaje y le da una en blanco que se irá rellenando a medida que se usen los Rasgos).





capítulo 4

combate, heridas y curación

224 Combate

244 Daño, Heridas y Curación

249 Otros Peligros



Combate

En una guerra de esta naturaleza, los soldados gravitan hacia lo que funciona mejor con el menor riesgo. En este punto, la batalla deja de ser un grandioso juego de ajedrez entre generales y se convierte en un experimento de matanza pura y sin freno. Como resultado, buena parte de la táctica militar moderna se dirige a desplazar al enemigo hasta una posición en la que, esencialmente, se lo puede masacrar desde un lugar seguro.

Sebastian Junger, de su libro "Guerra"

El enfrentamiento armado es uno de los elementos fundamentales en todo juego de rol. El combate en Walküre es rápido, realista y considerablemente mortal. En muchos juegos el sistema de lucha está diseñado para que nuestros personajes sobrevivan a la mayoría de encuentros. Walküre, sin embargo, posee un sistema letal, en el que es muy fácil morir, así que los jugadores deberían pensarlo bien antes de disparar. Asimismo, el sistema de combate está diseñado para potenciar el trabajo en equipo. Los jugadores saldrán mejor parados si colaboran entre sí.

Términos de combate

Combate Cuerpo a Cuerpo

Consideraremos combate cuerpo a cuerpo a todo aquel enfrentamiento que se debata a puñetazos (patadas, cabezazos y demás) o con armas empuñadas (cuchillos, machetes, hachas y similares) a muy corta distancia.

Combate a Distancia

Consideraremos combate a distancia a cualquier enfrentamiento que se lleve a cabo empleando armas de proyectil (típicamente armas de fuego) o de energía (blaster, láser o similar) a cierta distancia.

Acciones de Combate (AC)

El tiempo requerido para hacer algo, como abrir una puerta, cargar un arma o entrar en una habitación, se mide en acciones de combate (AC). Cada AC no es una cantidad de tiempo precisa, sino una representación abstracta del tiempo empeñado en llevar a cabo una maniobra determinada. Para calcular la cantidad de AC que posee un personaje, deberemos cruzar la agilidad del mismo con su atención en la tabla de acciones de combate.

Turno de combate

En Walküre un turno de combate dura 10 segundos. El turno finaliza cuando los intervinientes han consumido todas sus acciones de combate, o han declinado consumir las que les queden.

Daño

Está conformado por aquellos elementos que contribuyen a dañar a un oponente: la bonificación al daño (si se realiza un ataque cuerpo a cuerpo, compuesta por vigor, talentos y dones), el daño propiamente dicho del arma que se use (si se emplea una) y el grado de éxito del ataque.

Resistencia al daño (RD)

Se compone de los distintos elementos que ayudan a reducir el daño recibido: vigor, talentos, dones y armadura.

Daño total

Es la resta del daño del atacante menos la resistencia al daño del defensor.

Secuencia de combate

El combate se divide en turnos. Los jugadores actúan según un orden de iniciativa.

Dentro de cada turno, los jugadores, sus aliados y sus enemigos, llevan a cabo distintas acciones llamadas maniobras. Cada maniobra reduce las



acciones de combate del personaje, y disminuye su momento de iniciativa en la misma cantidad.

Cuando todos los personajes han gastado sus acciones de combate, el turno acaba, y comienza el siguiente, otra vez según el orden de iniciativa.

Sorpresa

Si al comenzar un combate una facción ha sorprendido a otra facción, o a miembros de esta (por medio de una emboscada, por ser invisibles o por lo que sea), los personajes sorprendidos dispondrán ese turno de la mitad de sus acciones de combate (redondeadas al alza). Y además, si quieren atacar ese mismo turno, tendrán que realizar una maniobra de reconocimiento, o no sabrán dónde están sus enemigos (llegados a este punto, hay que aplicar cierto sentido común, pues, por ejemplo, si un enemigo visible ataca cuerpo a cuerpo a nuestro personaje, obviamente sabemos dónde está).

Iniciativa

Al iniciar un combate, lo primero es tirar iniciativa, para ver el orden de actuación. Cada jugador hace una tirada. El DJ tira por los PNJs de la manera que estime oportuna, lanzando los dados por cada oponente (habitual si son pocos), dividiéndolos en grupos (si son muchos), o incluso tirando por algunos oponentes por separado, y agrupando otros (para individualizar a un villano principal de otros oponentes considerados secundarios).

La tirada de iniciativa se realiza con 1d6, a cuyo resultado sumaremos el valor de INI de cada personaje.

El resultado de esta tirada es el *momento de iniciativa* en el que comenzará a actuar cada personaje. El DJ (o un jugador que colabore con él) apuntará en la plantilla de momentos de iniciativa la INI de todos los personajes implicados, en cada momento concreto.

Actuarán primero los que hayan obtenido un valor más alto, y se proseguirá por orden descendente. Todos aquellos que hayan conseguido el mismo resultado (esto es, que actúen en el mismo momento de iniciativa) desempatan comparando su agilidad. El que tenga mayor agilidad intervendrá primero. En caso de seguir existiendo un empate, se comparará la atención de los personajes. El que tenga mayor atención actúa primero. Y si el empate persiste, compararemos las habilidades que vayan a emplear para realizar su primera maniobra, el que tenga la habilidad más elevada (aunque sean distintas) irá primero.

Pero para actuar, la iniciativa no es el único elemento a tener en cuenta, sino que está profundamente ligada a las acciones de combate (AC).

Acciones de Combate (AC)

El tiempo requerido para hacer algo, como abrir una puerta, cargar un arma o irrumpir en una habitación, se mide en acciones de combate (AC). Cada AC no es una cantidad de tiempo precisa, sino una figuración abstracta del tiempo que se tarda en realizar cada maniobra.

Llamaremos acción, de manera genérica, a todo lo que hace un personaje en su turno, sea gritar, atacar o moverse. Y consideraremos maniobra a acciones concretas que están regladas en el sistema de juego. Cuando decimos que un personaje sufre un modificador (positivo o negativo) a todas las acciones que realice en uno o varios turnos, nos referimos tanto a acciones como a maniobras; en definitiva, se aplicará el modificador a todo lo que pueda realizar el personaje y que requiera tiradas.

El coste de las diferentes maniobras que puede llevar a cabo un personaje en un combate viene indicado en la tabla de coste en acciones de combate. Un personaje no está obligado a gastar todas las AC por turno, pero si no se gastan se pierden. O sea, las AC se renuevan turno tras turno. De todas formas, es práctico dejar AC sin utilizar para poder esquivar ataques fuera de los momentos de iniciativa en los que actúe nuestro personaje, pues si no se tienen AC disponibles, no se podrá esquivar ataque alguno.

Por cada maniobra de ataque por encima de la primera realizada por turno, se obtiene un -1 acumulativo (o sea, la primera maniobra de ataque que se realice no tiene negativos, la segunda maniobra tiene un -1, la tercera un -2, etc). Se consideran de ataque las siguientes maniobras cuerpo a cuerpo (agarrón, asfixiar, cargar, desarmar, escapar, fintar, patada, presa, puñetazo y usar arma cuerpo a cuerpo), todas las maniobras de artista marcial (bloqueo, golpe en el aire, proyectar y usar la fuerza de otro), las siguientes maniobras a distancia (disparar armas cortas, disparar armas largas, disparar armas pesadas, doble tap, fuego de cobertura, lanzar, ráfaga corta, ráfaga media

y ráfaga larga) y algunas maniobras de gun kata (mover y disparar, disparo en el aire y disparo simultáneo). Estas maniobras están marcadas con el icono apropiado en la tabla de coste en acciones de combate.

Realizar Acciones en Combate: AC e Iniciativa

Las acciones de combate se usan combinadas con la iniciativa, de tal forma que cada gasto de 1 AC supondrá un descenso (temporal y durante ese turno) equivalente del momento de iniciativa del personaje.

Así pues, al empezar el combate y tirar iniciativa (1d6 + INI), el resultado nos indicará en que momento empieza a gastar AC cada turno nuestro personaje. Esto, como ya se ha dicho, debería apuntarse en la plantilla de momentos de iniciativa (más adelante presentamos un par de ejemplos prácticos de gestión y anotación de momentos de iniciativa que ayudará a clarificar este asunto).

Cada vez que se gasten AC en una acción o reacción, el momento de iniciativa del personaje se reduce en la cantidad de AC gastadas.

Vamos a ver dos ejemplos del uso de la iniciativa (INI) en el juego:

Ejemplo 1º

Si Mike (que tiene 7 AC) actúa en el momento de iniciativa 6 y dispara con su arma larga (3 AC) podrá volver a actuar, (esto es, a gastar AC para realizar acciones) en el momento de iniciativa 3 (si le quedan AC, claro). Una vez todos los que actúen en el momento de iniciativa 6 lo hayan hecho (y hayan reducido su momento de iniciativa en la cantidad de AC que hayan gastado en esa acción) pasamos al momento de iniciativa 5 y actúan todos los de ese momento de iniciativa, y así sucesivamente.

Cuando se alcance el momento de iniciativa 3, Mike podrá volver a actuar (si no ha gastado sus AC esquivando ataques de sus enemigos, pues esto habría disminuido su momento de iniciativa). Si vuelve a disparar con su arma larga (recibiendo un -1 a ese disparo por ser la segunda maniobra de combate que hace en un turno) se quedará con 1 AC y su momento de iniciativa se reducirá a 0.

Aquellas maniobras que no se han podido acabar en un turno (porque no se dispone de suficientes AC) se continúan el siguiente turno, descontando las AC que el personaje ya ha gastado del total que tiene que invertir para realizar la acción, y retrasando su momento de iniciativa en la cantidad de AC que le queden por aplicar.

Si en el ejemplo anterior se llega al momento de iniciativa 0 sin que Mike haya tenido que gastar AC en esquivar, podría usar la AC que le que-

Maniobras de Movimiento	AC
Atravesar una ventana	5
Levantarse	2
Arrastrarse el MOV	3
Desplzarse el MOV	1
Escalar a tu MOV	3
Esquivar	1
Girar 180º	1
Ponerse a Cubierto	1
Reconocimiento del terreno	1
Retroceder el MOV	3
Salir de cobertura	1
Saltar	2
Tirarse al suelo o arrodillarse	1

Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC
Agarrón	4
Asfixiar	4
Cargar	Vr.
Desarmar	3
Escapar	4
Fintar	1
Parada con Armas	2
Patada	3
Presa	4
Puñetazo	2
Usar arma Cuerpo a Cuerpo	3
Usar arma Cuerpo a Cuerpo a 2 manos	4

Maniobras a Distancia	AC
Apuntar (+1 al ataque)	2
Apuntar a una parte del cuerpo	2
Disparar Arcos	3
Disparar Armas Cortas	3
Disparar Armas Largas	3
Disparar Armas Pesadas	4
Doble Tap	5
Fuego de Cobertura	5
Lanzar	2
Observador	4
Ráfaga Corta	AC
Ráfaga Media	AC +1
Ráfaga Larga	AC +2

Maniobras Varias	AC
Acción Mental	3
Abrir una puerta	2
Coger un objeto del suelo	3
Desenfundar un arma	2
Guardar un objeto	3
Recargar un arco	2
Recargar un arma defuego	5
Sacar objeto a mano	2
Sacar objeto guardado	3
Uso de Dones que requieran Habilidad	3

Maniobras de Artista Marcial	AC
Bloqueo	3
Golpe en el Aire	Vr.
Proyectar	4
Usar la Fuerza de Otro	5

Maniobras de Gun Kata	AC
Mover y Disparar	Vr.
Disparo en el aire	Vr.
Disparo simultaneo	5/4
Esquivar Disparos	1
Sentido de Combate	1

Maniobras de Maestro de Esgrima	AC
Ataque doble	5
Bloqueo	3
Golpe de Aire	Vr.
Sentidos de Combate	1

Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas son las Maniobras de Defensa. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Talento Artista Marcial

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno en el que se utiliza un Don que requiera Habilidad proporcionan -2 a la Tirada correspondiente



Plantilla de Momentos de Iniciativa

Momentos de Iniciativa	Lista de Personajes en el Combate
15	
14	
13	
12	
11	
10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	
0	
-1	
-2	
-3	
-4	
-5	
-6	
-7	
-8	

da para comenzar una maniobra que acabaría el siguiente turno. Escoge hacer una maniobra de apuntar, que cuesta 2 AC. Como sólo puede invertir 1 AC (la que le queda), podrá descontarla, y para acabar la maniobra, ya al siguiente turno, sólo tendrá que invertir 1 AC. Eso sí, la maniobra de apuntar la acabará en el momento de iniciativa 5, no en el 6, que será cuando el personaje podrá volver a actuar.

Para poder utilizar este sistema, recomendamos plastificar la plantilla de momentos de iniciativa y usar rotuladores no permanentes.

Cuando dé comienzo un combate se debe escribir (con un rotulador al agua o con algo que se puede borrar con facilidad) el nombre de cada personaje en el momento en el que va a empezar a actuar cada turno; o sea, en el momento correspondiente a su resultado en la prueba de INI.

Tras ello, es conveniente usar los mismos rotuladores para dibujar una línea descendente desde nombre de cada personaje hasta el momento de iniciativa en el que volverá a actuar, según trascurra el combate y gaste AC. Si todos los que se encuentran en un momento de iniciativa determinado han procedido, comenzarán a intervenir los que se encuentren en el momento siguiente.

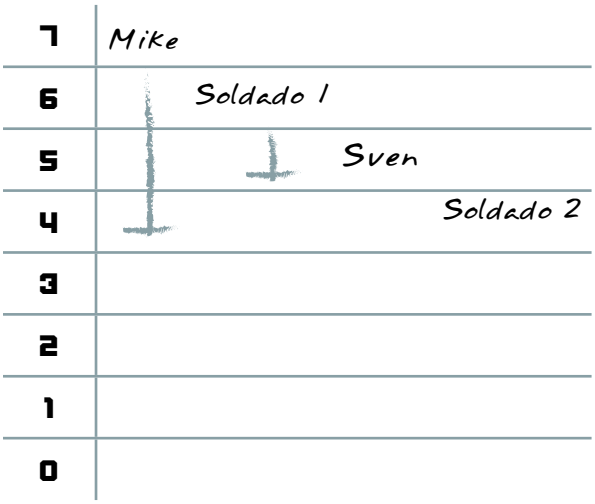
Cuando se alcance un momento de iniciativa en el que exista un contador de un personaje que ya ha actuado, procederán a realizar acciones primero aquellos que no hayan intervenido aún ese turno, si los hubiera, y luego los que se encuentren en ese momento de iniciativa por haber actuado ya, si aún les quedan AC.

Ahora veremos un segundo ejemplo mostrando gráficamente como usaremos la plantilla de iniciativa según lo que acabamos de explicar.

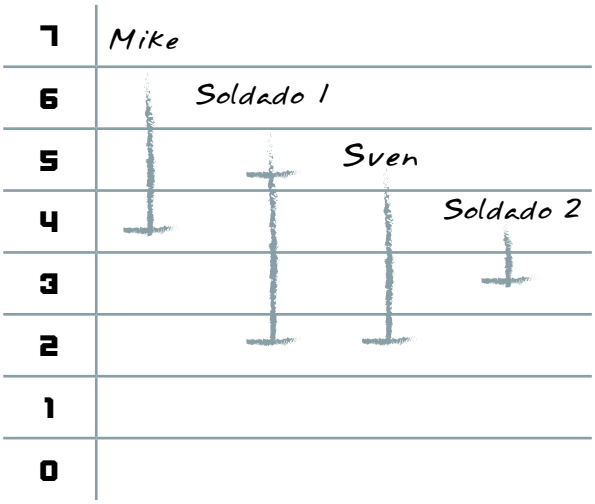
Ejemplo 2º

En un combate intervienen Mike (7 AC), que actúa en el momento de iniciativa 7, y su amigo Sven (5 AC), que actúa en el momento de iniciativa 5. Ambos se enfrentarán a dos enemigos: el Soldado 1 (6 AC), que actúa en el momento de iniciativa 6, y el Soldado 2 (5 AC), que actúa en el momento de iniciativa 4.

Mike comienza disparando con su arma larga (3 AC) al Soldado 1, lo que le deja en el momento de iniciativa 4. El Soldado 1, en cuanto Mike le dispara y como está próximo a un muro, decide ponerse a cubierto (1 AC), por lo que el Soldado 1 retrasa su momento de iniciativa a 5.

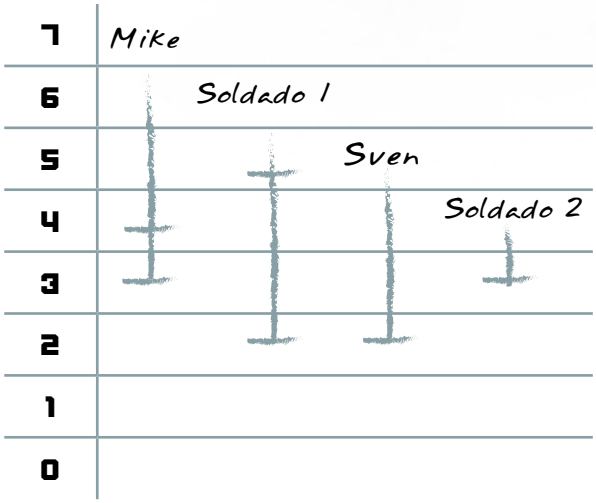


Tras esto pasamos al momento de iniciativa 6, y como podemos ver más arriba, no le corresponde intervenir a nadie. Pasamos al momento de iniciativa 5, en el que actúan Sven y el Soldado 1. Como Sven no ha procedido aún ese turno, interviene antes que el Soldado 1, y decide disparar al Soldado 2 (3 AC), que también se pone a cubierto y, aunque resulta herido por el disparo, sigue con vida y dando guerra. El Soldado 1 dispara a Mike (3 AC), errando el tiro.

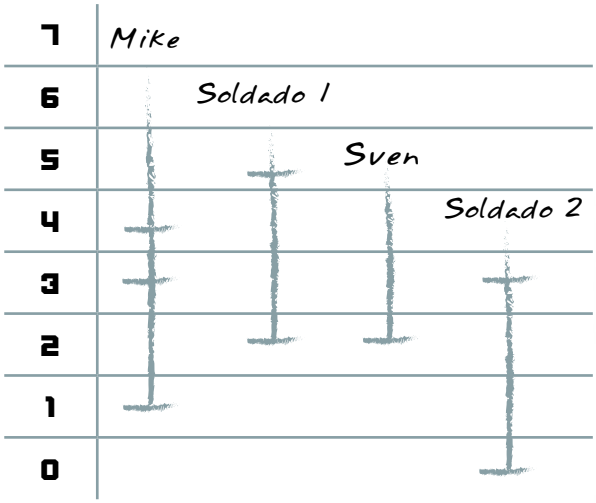


Llegamos al momento de iniciativa 4, y le tocará disparar de nuevo a Mike. Esta vez los dos Soldados están bajo cobertura y, además, si disparase, tendría un -1 por ser la segunda maniobra de

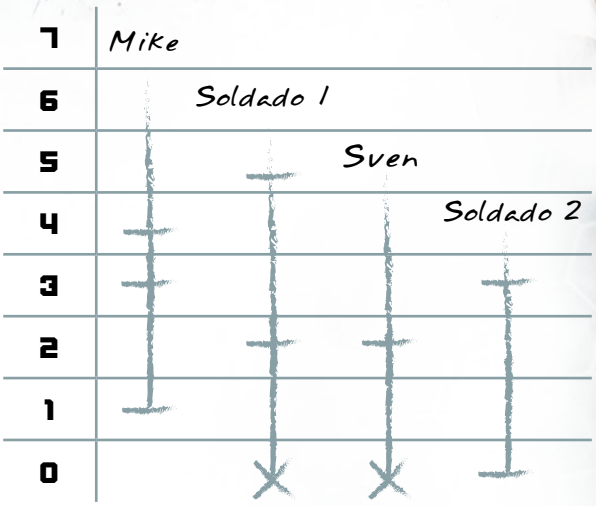
ataque, así que decide ponerse a cubierto (1 AC) usando un coche que está a 2 metros de él.



En el momento de iniciativa 3 le corresponde actuar al Soldado 2, que dispara a Sven (3 AC) y a Mike, que viendo como están las cosas y sabiendo que su segundo disparo tendría negativos, decide apuntar (2 AC). Por suerte para Mike y Sven, el Soldado 2 falla miserablemente, y eso que Sven no está a cubierto aún, y así llega el momento de iniciativa 2.



En este momento de iniciativa le toca actuar al Soldado 1 (al que le quedan 2 AC) y decide apuntar, acabando su turno. Sven igualmente puede intervenir en este turno, y también le quedan 2 AC, así decide empezar a disparar con esas 2 AC, acabando su disparo con la primera AC que gaste ya en el turno siguiente.



Tras esto llega el momento de iniciativa 1, y le toca a Mike de nuevo. Sólo le queda 1 AC, y determina empezar a disparar con esa AC, acabando su disparo con las 2 primeras AC que gaste el turno siguiente. Al Soldado 2 le resta también 1 AC, y se dispone a hacer lo mismo, así que el turno siguiente empezará con disparos de varios de los participantes en el combate.

Regla Opcional: Iniciativa Rápida

Si no quieres complicarte la vida con nuestro sistema de momentos de iniciativa y su plantilla, puedes usar el siguiente método simplificado que te ofrecemos.

De manera opcional, se pueden ignorar los momentos de iniciativa y actuar usando todas las acciones de combate disponibles de golpe. Esto es, cuando le toque actuar a un personaje, podrá realizar todas las maniobras que quiera y pueda (reservando AC sin usar, si así lo deseara, para poder realizar maniobras de esquiva o similar).

Como puedes ver, este es un orden de iniciativa más "clásico" y similar al que aparecen en otros juegos de rol. Walküre está equilibrado específicamente para usar los momentos de iniciativa que proponemos, pero se puede emplear este método alternativo para reflejar combates menos importantes, o para aquellos que no gusten de sistemas de combate tácticos, sin que el juego se desequilibre en demasía.

Movimiento

Un combate siempre se desarrollará en algún lugar concreto. Las particularidades y características del lugar afectarán decisivamente al mismo. Las reglas del sistema favorecen el juego táctico, y es perfectamente posible jugar con miniaturas sin modificación alguna de las reglas, aunque Walküre está diseñado para jugarse sin ellas.

Sin embargo, sí que es recomendable que el DJ realice un esbozo (en papel, en una pizarra o en otro medio cualquiera) de la situación de los personajes y enemigos, para indicar así a los jugadores dónde están, qué ven sus personajes y, lo más importante, las distancias implicadas.

Todas las distancias en el juego están en metros (o en su defecto, en kilómetros), desde las armas, hasta el valor de movimiento (MOV) de los personajes. El atributo de combate movimiento (MOV) indica la cantidad de metros que una persona puede mover si invierte en desplazarse 1 AC. Una persona puede invertir 6 AC para mover seis veces en metros su valor de MOV; puede invertir solo 2 AC, moviendo dos veces su MOV o invertir 1 AC, con lo que moverá su MOV. Todo gasto de AC para moverse implica una reducción equivalente en el momento de iniciativa. Así pues, cuando desplacemos a nuestro personaje, tendremos que esperar a su siguiente momento de iniciativa para volver a actuar. Esto tiene una excepción: la maniobra de carga.



Por ello es importante que el DJ indique claramente la distancia a la que se encuentra uno del lugar en el que quiere estar, de la persona a la que quiere disparar, etc. Utilizar un papel con un dibujo, un mapa y miniaturas, o simples anotaciones marcando distancias, ayudará a clarificar la situación a la hora de determinar quién puede atacar y cómo. Por este mismo motivo, el DJ debe esforzarse en describir la situación lo mejor posible, así los jugadores se harán una idea más clara de dónde se encuentran y de las opciones que tienen.

En cualquier momento, tal y como se indica en la habilidad vigor, un personaje puede realizar una tirada de dicha habilidad para aumentar su MOV, sin que esto afecte al coste en AC de moverse, aunque realizar esta tirada penaliza con un -1 al resto de acciones que se hagan ese turno, y además, proporciona 1 punto de fatiga automático (que el personaje debe apuntar en su hoja de personaje).

Liderazgo

Cuando se produce un combate es posible designar un líder por cada bando. Este líder puede hacer una tirada de la habilidad *liderazgo* contra una dificultad de 9, que le proporcionará una cantidad de modificadores que podrá gastar para apoyar a un compañero en una acción (aunque tendrá que indicar qué le proporciona el bono antes de tirar, y únicamente se podrá gastar un +1 en cada tirada). La cantidad de bonificadores que se obtendrán será igual a 1 + el grado de éxito. Esta maniobra representa la capacidad táctica del líder para ordenar y dirigir el combate de la manera más efectiva.

Por ejemplo, los jugadores han designado al personaje de Pablo como líder del grupo, así que en combate Pablo hará una tirada a la que sumará su liderazgo, que es +1. Si el resultado final es de 9 obtendrá un +1 que proporcionar a un compañero en combate, con un 10 tendrá 2 bonos de +1, con un 11 obtendrá 3 bonos de +1, con un 12 conseguirá 4 bonos de +1 que repartir entre sus compañeros, y así sucesivamente.



Combate cuerpo a cuerpo

Por combate cuerpo a cuerpo se entiende aquél en que los contendientes están trabados en lucha a corta distancia. En estos combates, los contendientes forcejean e intentan impactar a su oponente. Pero los combates no tienen que ser sólo cuerpo a cuerpo, sino que en un mismo turno un personaje puede pegar un puñetazo y realizar un disparo a distancia. El combate cuerpo a cuerpo y el combate a distancia están separados por claridad en la exposición de las reglas, pero en la práctica se mezclan continuamente.

Habilidades más usadas en el Combate Cuerpo a Cuerpo

Existen tres habilidades que son las que más se utilizan en el combate cuerpo a cuerpo: armas cuerpo a cuerpo, pelea y esquivar.

Las dos primeras se emplean para atacar y para detener ataques. Dependiendo si se ataca con armas o si se ataca con un puñetazo (o se pega una patada, o se agarra…) se utilizará una habilidad u otra.

Esquivar sirve para lo que su nombre indica. Cada esquiva cuesta 1 AC. Se puede declarar una esquiva fuera del momento de iniciativa del personaje, pero esquivar consume igualmente AC (y reduce correspondientemente el momento de iniciativa). Así, aquellos aventureros que se vean forzados a esquivar, no sólo verán cómo sus AC se ven reducidas, sino que cada vez actuarán más tarde, lo que posibilitará que se conviertan en objetivo de otros ataques, algo que conllevará,, probablemente, nuevas esquivas y, por consiguiente, más reducciones de AC y momento de iniciativa.

Esto no quiere decir que otras habilidades como atención (reconocimiento), agilidad o vigor no se utilicen también.

Atacando Cuerpo a Cuerpo

Las maniobras de combate cuerpo a cuerpo, por lo general son acciones opuestas de:

Armas cuerpo a cuerpo (si se ataca con un arma cuerpo a cuerpo) / pelea (si se ataca con puños, patadas, garras, o algún arma natural) del atacante contra armas cuerpo a cuerpo (si el defensor para con un arma) / pelea (si para con las manos) / esquiva (si intenta esquivar el ataque) del defensor.

Las distintas maniobras (ver más abajo) o diversas situaciones (ver también más abajo) pueden proporcionar modificadores a ambas tiradas.

Un resultado mínimo de 7 es necesario para impactar a un oponente del mismo tamaño si se usa pelea o armas cuerpo a cuerpo.

Es decir, se necesita un resultado de 7 (y ganar la acción opuesta, si el objetivo es consciente del ataque) para impactar a otro humano. Si los dos oponentes obtienen una tirada inferior a 7, el turno es neutro.

La escala afecta a la dificultad, de tal forma que si el atacante es significativamente más grande que el defensor, necesita un resultado superior para impactar a su contrario más pequeño. La dificultad mínima para impactar aumenta en 1 por cada 2 niveles de escala (o EV) que posea el atacante sobre el defensor. Esto es, si el atacante tiene escala 2 y el defensor escala 0, el atacante tiene un +1 a la dificultad para impactar. Y al revés, si un atacante es significativamente más pequeño que el defensor, necesita un resultado inferior para acertar a su contrario más grande: la dificultad mínima para impactar disminuye en 1 por cada 2 niveles de escala (o EV) que posea el defensor sobre el atacante. Esto es, si el atacante tiene escala 0 y el defensor escala 2, el atacante tiene un -1 a la dificultad para impactar.

Cada combatiente realiza una tirada de acción opuesta. Con un grado de éxito de la acción opuesta de 0 (esto es, si el ataque y la parada/esquiva empatan), el turno de combate se declara neutro, nadie resulta herido. O como decimos muchas veces en las partidas: en caso de empate, el defensor gana.

Si el grado de éxito de la acción opuesta es superior a 0 y el nivel mínimo necesario para impactar es igualado o sobrepasado (esto es, si el atacante supera al defensor y obtiene un resultado de 7 o superior al tirar y sumar la habilidad pertinente), el ganador comprueba si golpeó lo bastante fuerte como para dañar al perdedor.

Si un combatiente no puede luchar en un turno (porque está inconsciente o porque ha resultado sorprendido por el atacante), el combate puede ser una acción no opuesta para el luchador activo, normalmente con un nivel de dificultad 5.

A veces el combate dura más de un turno. Los personajes no están limitados a atacar cada turno. Pueden huir, negociar, intentar un despiste acrobático, o cualquier otra maniobra que consideren apropiada. Ver acciones de combate para comprobar los costes en AC de distintas maniobras.

Ejemplo: Hudson (pelea +3, esquiva +3) le pega un puñetazo a Spudmeyer (pelea +3, esquiva +2, armas cuerpo a cuerpo +4), su superior.

Si Spudmeyer tuviese un arma de cuerpo a cuerpo le convendría parar con ella, pues tiene mejor nivel en esa habilidad, pero como no es el caso, no le queda más remedio que esquivar el ataque.

Hudson saca un 6, obteniendo un resultado total de 9. Spudmeyer saca un 6, por lo que consigue un resultado de 8. Hudson ha sacado más de 7 (la dificultad para impactar a alguien de su mismo tamaño) y ha ganado la acción opuesta con un grado de éxito de 1 (la diferencia entre el ataque de Hudson y la esquiva de Spudmeyer), por lo que logra golpear a su superior.

En este momento Hudson calcularía el daño que le ha ocasionado a Spudmeyer, para lo que necesita saber el grado de éxito.

Ahora que le toca actuar, Spudmeyer intenta devolver el golpe, tira y saca un 7, obteniendo un resultado de 10. Hudson saca un 8, consiguiendo un 11 en su esquiva. Aunque Spudmeyer ha superado la dificultad 7, Hudson ha sacado más que él, por lo que falla.

Listado de maniobras cuerpo a cuerpo

Como hemos visto, cuerpo a cuerpo se pueden realizar distintos tipos de maniobras de ataque, cada una de ellas con ciertas peculiaridades. Todas estas maniobras se llevan a cabo usando las habilidades de agilidad, armas cuerpo a cuerpo, pelea, esquivar o vigor, dependiendo de la maniobra que se realice y de si se ataca con armas cuerpo a cuerpo o no.

Las maniobras proyectar, usar la fuerza de otro, bloqueo y golpe en el aire, sólo pueden ser realizadas por aquellos que tengan el talento artista marcial. Además, las maniobras agarrón, asfixiar, desarmar, escapar y presa, costarán a un artista marcial 1 AC menos.

Vamos a ver las distintas maniobras cuerpo a cuerpo y su funcionamiento.

Agarrón

Un personaje puede intentar agarrar a otro. Para ello tiene que estar junto a él y ganar una acción opuesta de pelea (la más alta) contra pelea. Si conseguimos agarrar a nuestro contrincante, aplicaremos el grado de éxito + nuestra bonificación al daño de fatiga. Si el atacante vence la acción opuesta, el defensor reduce sus AC a la mitad por estar siendo agarrado, pero podrá realizar, cuando le corresponda, maniobras para escapar, y también podrá atacar al que le tiene agarrado con una patada (o un rodillazo), pero no con un puñetazo (salvo que le tengan agarrado por las piernas, en cuyo caso es al revés). El personaje que ha realizado el agarrón puede propinar puñetazos a su víctima, o pasar a hacer una presa, para luego asfixiarlo. Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el talento artista marcial.

Asfixiar

Esta maniobra requiere realizar previamente una presa sobre el cuello del enemigo (con un penalizador de -1 por apuntar a una parte específica del cuerpo). Si se tiene éxito, además de lo descrito en la maniobra de presa, se sufrirá daño por asfixia. El daño por asfixia se adquiere a un ritmo de 2 puntos de fatiga por turno, 4 puntos de fatiga por turno si se supera la tirada de inmovilizar por un grado de éxito de 2 o superior. Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el talento artista marcial.

Carga

El personaje sale corriendo hacia un enemigo, usando su velocidad para realizar un ataque más contundente. Se obtiene un +2 al daño. El coste en AC de esta maniobra equivale a los metros que el personaje deba moverse para impactar a su objetivo.

Desarmar

Un personaje puede desarmar a su oponente ganando una acción opuesta de pelea/armas cuerpo a cuerpo contra vigor, en la que además de vencer al oponente, el atacante deberá superar una dificultad de 11. Cuesta 3 AC, 2 AC si se tiene el talento artista marcial.

Escapar

Un personaje que está sufriendo un agarrón o una presa puede intentar una acción opuesta de pelea contra pelea para soltarse, siempre que tenga suficientes AC. Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el talento artista marcial.



Esquivar

El personaje intenta esquivar un ataque enemigo. Cuesta 1 AC.

Fintar

El personaje amaga un golpe hacia un lado para después, rápidamente, fintar y atacar por el lado opuesto. Requiere que el personaje declare su intención de hacer la finta, esto conllevaría un +1 AC al ataque y obligaría al objetivo a superar una tirada de atención para percatarse de la treta (acción opuesta de pelea/armas cuerpo a cuerpo del atacante contra atención del objetivo). Si el objetivo supera la tirada, podría reaccionar al ataque con una acción defensiva (parar, bloquear, esquivar). Si el objetivo no supera la tirada, podría realizar una acción defensiva, pero sufriría un penalizador igual a la habilidad del atacante en pelea/armas cuerpo a cuerpo -2. Cuesta 1 AC más que el ataque normal.

Ejemplo: un pobre candidato a delincuente callejero pasa a ser la víctima de una finta de Buba, el marine boxeador de la compañía Alfa. Buba amaga un izquierdazo a la cara para, al segundo, con un rápido juego de pies, lanzar un potente puñetazo al estómago. Buba tira por su habilidad de pelea a +5 y saca, en total, un 12. El pandillero, más acongojado que preparado, saca un 7 en su tirada de atención. A Buba le sale bien la jugada y provoca que el pandillero se cubra el rostro dejando toda la tripa expedita para su derechazo. El pandillero debe superar su tirada de defensa (un mísero +1 en pelea) con un negativo de -3 añadido (5 de la habilidad de Buba -2 = 3).

Parada con armas

La persona para con un arma cuerpo a cuerpo. Se trata de una acción opuesta de armas cuerpo a cuerpo del defensor contra armas cuerpo a cuerpo/pelea del atacante, ambas contra dificultad 7. Cuesta 2 AC.

Patada

Cualquier golpe con el pie, rodilla, etc. Se trata de una acción opuesta de pelea del atacante contra armas cuerpo a cuerpo/pelea/esquivar del defensor, ambas contra dificultad 7. El daño equivaldría a la bonificación al daño +1 (daño de fatiga, o normal si el atacante tiene pelea +3 o superior). Hay talentos y dones que pueden aumentar el daño de las patadas. Cuesta 3 AC.

Presa

Si se tiene a un enemigo agarrado se le puede inmovilizar por medio de una presa. Esto se representaría como una acción opuesta de pelea del atacante contra pelea del defensor. Si el atacante vence la acción opuesta, el defensor reduce sus AC una cuarta parte por estar inmovilizado, y no podría atacar a la persona que le inmoviliza, sólo podría intentar maniobras para zafarse de la presa. Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el talento artista marcial.

Puñetazo

Cualquier golpe con el puño, mano, codo, etc. Se trata de una acción opuesta de pelea del atacante contra armas cuerpo a cuerpo/pelea/esquivar del defensor, ambas contra dificultad 7. El daño sería igual a la bonificación al daño +0 (daño de fatiga, o normal si el atacante tiene pelea+3 o superior). Hay talentos y dones que pueden aumentar el daño de los puñetazos. Cuesta 2 AC.

Usar arma cuerpo a cuerpo

La persona ataca con un arma cuerpo a cuerpo. Se trata de una acción opuesta de armas cuerpo a cuerpo del atacante contra armas cuerpo a cuerpo/pelea/esquivar del defensor, ambas contra dificultad 7. El daño sería igual al grado de éxito + bonificación al daño + daño del arma. La gran mayoría de armas tienen una puntuación que representa el vigor mínimo preciso para poder usarla. Si no se alcanza dicha puntuación, se obtendría un penalizador al usar el arma igual a la cantidad de vigor que le falte al personaje para emplear la susodicha. Cuesta 3 AC.

Maniobras de artista marcial

Bloqueo

Un personaje con el talento artista marcial puede intentar bloquear un ataque contrario (utilice o no armas cuerpo a cuerpo). Se realiza como una tirada de esquiva normal, pero si tiene éxito, además de evitar el ataque, el enemigo tendrá un -2 en su próxima tirada, pues el bloqueo le dejará en una posición poco adecuada. Bloquear un objeto u arma que tenga filo o pinchos con las manos desnudas tiene un penalizador de -2. Cuesta 3 AC.

Golpe en el aire

Un personaje con el talento artista marcial puede saltar y golpear a un rival en el aire, bien con los puños, bien asestando una patada. Se gana un +1 a la tirada de ataque y un +2 al daño. Como punto ne-

gativo, para poder realizar esta acción es necesario o bien tomar carrerilla y saltar, o bien saltar sobre el contrincante desde una posición más elevada. El coste en AC del movimiento y del ataque se suma y se gasta (y reduce el momento de iniciativa) como si se tratase de una única maniobra. Cuesta 3 AC más el coste de lo que se mueva.

Proyectar

Una persona con el talento artista marcial puede intentar lanzar por los aires a un oponente que tenga agarrado. Debe realizar una acción opuesta de pelea contra la esquiva del oponente. Si la supera, lanzará por los aires a su enemigo una distancia en metros igual al grado de éxito de la tirada, y éste recibirá un impacto igual al vigor del atacante más el grado de éxito de la tirada. Cuesta 4 AC.

Usar la fuerza del otro: una persona con el talento artista marcial que sea atacada cuerpo a cuerpo (sea con o sin arma) puede intentar utilizar la fuerza del envite de su atacante contra el mismo. En lugar de esquivar el ataque, debe declarar que intenta usar la fuerza del atacante y hacer una tirada de pelea. Si supera la tirada del atacante, no sólo evita el ataque, sino que le causa un daño igual al grado de éxito + la bonificación al daño de su enemigo. Usar la fuerza de otro con las manos desnudas (la única forma de utilizarse) contra un enemigo que utilice un objeto u arma que tenga filo o pinchos tiene un penalizador de -2. Cuesta 5 AC.

Maniobras de maestro de esgrima

Ataque doble

Es necesario tener el talento ambidiestro aparte de maestro de esgrima para hacer esta maniobra. El personaje puede atacar con dos armas cuerpo a cuerpo a la vez, realizando efectivamente 2 ataques pero contando como una sola maniobra de ataque, por lo que no incurre en penalizadores por realizar más de 1 maniobra de ataque en la segunda acción (salvo que ya se tengan por maniobras anteriores). Cuesta 5 AC.

Bloqueo

Un personaje con el talento maestro de esgrima puede intentar bloquear un ataque contrario. Se realiza como una tirada de parada con armas normal, pero si tiene éxito, además de evitar el ataque, el enemigo tendrá un -2 en su próxima tirada, pues el bloqueo le deja en una posición poco propicia. Cuesta 3 AC.

Golpe en el aire

Un personaje con el talento maestro de esgrima puede saltar y golpear a un rival en el aire con un arma cuerpo a cuerpo. Se gana un +1 a la tirada de ataque y un +2 al daño. Como punto negativo, para poder realizar esta acción es necesario o bien tomar carrerilla y saltar, o bien saltar sobre el contrincante desde una posición más elevada. El coste en AC del movimiento y del ataque se suma y se gasta (y reduce el momento de iniciativa) como si fuese una sola maniobra. Cuesta 3 AC más el coste de lo que se mueva.

Sentidos de combate

El maestro de esgrima esta adiestrado para obtener más información relevante que un combatiente normal. Por ello, al realizar una maniobra de reconocimiento (1 AC), no sabrá solamente si hay algo que no cuadra, sino que obtendrá toda la información que normalmente habría conseguido con una tirada de atención. Cuesta 1 AC.

Armas a dos manos, arma y escudo y un arma en cada mano

En el combate cuerpo a cuerpo lo más normal es tener una sola arma y atacar con ella. Aunque también es posible llevar un arma a dos manos, empuñar un arma de una mano a dos manos, llevar un arma en una mano y un escudo en la otra, o llevar dos armas, una en cada mano.

Para llevar un arma que requiere dos manos en una sola es necesario tener el doble del vigor que el arma precisa para ser usada. Llevar un arma de una sola mano a dos manos proporciona +1 al daño si se consigue impactar, pero también hace que el ataque cueste 1 AC más. Por llevar un arma en cada mano se obtiene un -1 al ataque con la mano hábil y -2 con la otra mano (por lo general -1 con la derecha y -2 con la izquierda, pero no necesariamente), salvo que se tenga el talento ambidiestro. Los escudos se consideran también armas, por lo que si se lleva arma y escudo se tiene -1 a atacar con el arma y -2 a usar el escudo para atacar (no al realizar bloqueos o paradas con escudos), salvo que se posea el talento maestría con arma y escudo o ambidiestro.

Combate a distancia

El combate a distancia tiene más variables que el combate cuerpo a cuerpo: la distancia a la que se encuentran los enemigos, el alcance específico del arma que se esté utilizando, lo que se hayan movido ambos contrincantes ese turno, y el tipo de disparo que se efectúe con el arma (si se trata de un arma de fuego).

Habilidades más usadas en el combate a distancia

Las habilidades que más se utilizan en combate a distancia son arcos, armas arrojadizas, armas cortas, armas largas, armas pesadas y esquivar.

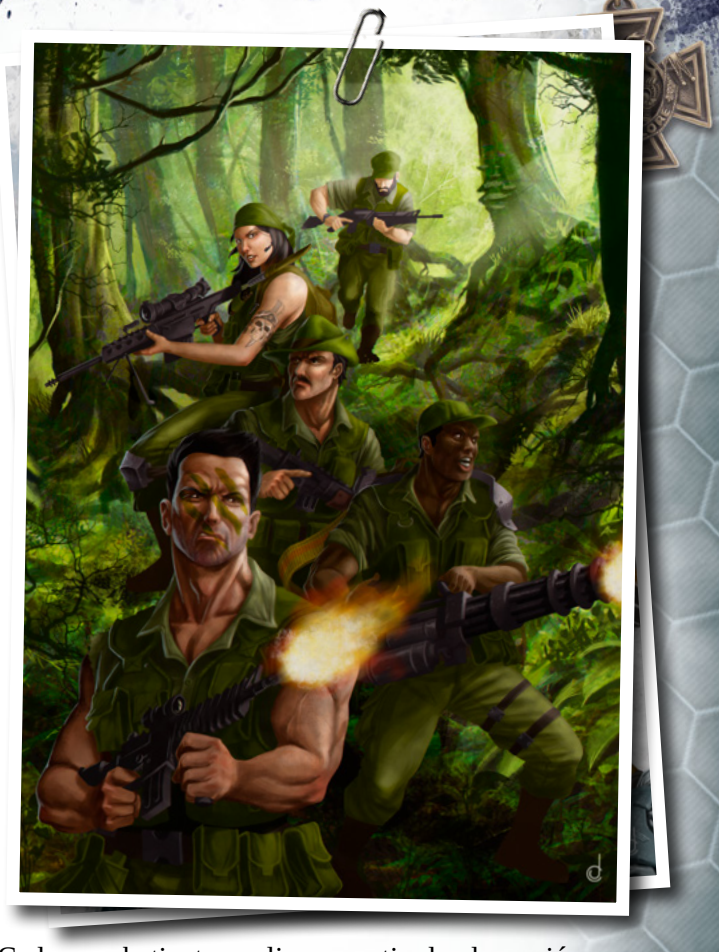
Las cinco primeras (arcos, armas arrojadizas, armas cortas, armas largas, armas pesadas) se utilizan para atacar. Esquivar nos ayudará a evitar un impacto. Esto no quiere decir que otras habilidades como atención (reconocimiento), correr, nadar o agilidad no se utilicen también, según el caso.

Disparando

Para disparar, por lo general, se usarán las siguientes maniobras de combate a distancia: disparar arcos, lanzar, usar arma corta, usar arma larga y usar armas pesadas y, si el contrincante es consciente del ataque, se considerarían como acciones opuestas de:

Arco (si se ataca con arcos) / armas arrojadizas (si se ataca con armas arrojadizas o se lanza algo al objetivo con intención de impactar) / armas pesadas (si se ataca con armas pesadas) / armas largas (si se ataca con armas largas, como rifles) o armas cortas (si se ataca con armas cortas, como pistolas) contra esquiva del defensor (si intenta esquivar el ataque). Las esquivas se representan con las maniobras ponerse a cubierto (armas de fuego y energía) y esquivar (el resto). En algunos extraños casos se podrá parar el ataque, y esto dependerá de cómo se pare, pero lo dejamos a discreción del DJ dependiendo de la situación.

El resultado mínimo necesario para impactar se calcula según la distancia al objetivo y el alcance del arma.



Cada combatiente realiza una tirada de acción opuesta. Con un grado relativo de éxito de 0 (esto es, si el ataque y la esquiva empatan), el turno de combate se declara neutro, nadie resulta herido.

Si el grado relativo de éxito es superior a 0 y el nivel mínimo necesario para impactar es igualado o sobrepasado (esto es, si el atacante supera al defensor e iguala el número necesario para impactar al tirar y sumar la habilidad pertinente), el ganador comprueba si golpeó lo bastante fuerte como para dañar al perdedor.

Si un combatiente no puede luchar en un turno (porque está inconsciente o porque ha sido sorprendido por el atacante), el combate puede ser una acción no opuesta para el luchador activo, normalmente contra el nivel de dificultad mínimo para impactar.

Los personajes no están limitados a atacar cada turno. Pueden huir, negociar, intentar un despiste acrobático, o cualquier otra maniobra que consideren apropiada. Ver acciones de combate para comprobar los costes en AC de distintas maniobras.

Distancia del Objetivo y Alcance del Arma

Los ataques a distancia, a diferencia de los ataques cuerpo a cuerpo, tienen una dificultad mínima para impactar que no es fija, sino que dependerá de la distancia al objetivo, es decir, la distancia a la que se encuentra aquello a lo que queremos disparar. También será importante considerar el alcance del arma (la distancia máxima a la que el arma puede impactar produciendo daños).

Para establecer esta dificultad mínima simplemente habrá que calcular la distancia a la que se encuentra el enemigo y compararla con el alcance del arma empleada. El alcance de cada arma está compuesto por 3 números separados por barras.

El primer número es el alcance mínimo, que representa la distancia en metros necesaria para poder usar el arma de manera práctica. La dificultad para impactar a un objetivo que se encuentre en el alcance mínimo de un arma es 9. Además, si la distancia del objetivo es menor que el alcance mínimo, la dificultad al ataque variará dependiendo del arma que se emplee: -1 para armas cortas (para una dificultad de 8), +1 para arrojadizas y armas largas (para una dificultad de 10), y +2 para arcos y armas pesadas (para una dificultad de 11).

El segundo número es el alcance efectivo, que vendría a representar la distancia en metros en la que el arma es realmente efectiva. Si la distancia del objetivo es un número comprendido entre el alcance mínimo y el alcance efectivo, se considerará que dicho objetivo se encuentra en el alcance efectivo del arma. La dificultad para impactar a un objetivo que se encuentre en el alcance efectivo de un arma es 9.

El tercer número es el alcance máximo, y lo interpretaremos como la distancia límite en metros en la que el arma resultará útil. Si la distancia del objetivo es un número que está entre el alcance efectivo y el alcance máximo, se considerará que dicho objetivo se encuentra en el alcance máximo del arma. La dificultad para impactar a un objetivo que se encuentre en el alcance máximo de un arma es 15, y el daño de dicha arma se ve reducido en 2 (mínimo 1).

Es necesario superar la dificultad mínima para impactar en la tirada (aparte de la tirada de esquivar del oponente, si la hubiera). Pero el resultado mínimo necesario para impactar se verá afectado por otros factores, como por ejemplo las distintas maniobras a distancia.

Es importante hacer notar que la escala y la EV (escala de vehículos) también afectarán a las dificultades para impactar, exactamente igual que con los ataques cuerpo a cuerpo.

Regla Opcional: Movimiento del Atacante y del Objetivo

De manera opcional, y para aquellos DJ que gusten del juego más táctico, los ataques a distancia se ven también influenciados por el movimiento del atacante y el del objetivo.

Si el atacante **o** el objetivo se han movido significativamente ese turno (han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento), el atacante tendrá un -1 al uso de arcos, armas pesadas, armas largas, armas cortas y esquivar.

Si el atacante **y** el objetivo se han movido significativamente ese turno (han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento **cada uno**), el atacante tendrá un -2 al uso de arcos, armas pesadas, arma largas, armas cortas y esquivar.

Listado de Maniobras a Distancia

Apuntar

Un personaje puede decidir apuntar a un enemigo con un arma a distancia para obtener un bono +1 al ataque. Por cada maniobra sucesiva de apuntar, se gana otro +1 hasta un máximo de +3; aunque deben realizarse en turnos sucesivos, no se puede realizar más de una maniobra de apuntar por turno. Tampoco es posible realizar maniobras de movimiento y apuntar en un mismo turno salvo que se tenga el talento puntería zen (y siempre que se posean AC para gastar). Cuesta 2 AC.

Apuntar a una parte del cuerpo

Resulta factible apuntar a zonas específicas del cuerpo o a partes generales. Apuntar hacia un lugar



específico del cuerpo (como un ojo o una mano) aumentará la dificultad del ataque en 4. Apuntar a una parte general del cuerpo (como un brazo, una pierna o la cabeza) aumentará la dificultad del ataque en 2. Dependiendo de a qué parte del cuerpo se apunte, y si se logra impactar, se sufrirán unos efectos u otros. Cuesta 2 AC:

- **Brazos:** si se obtiene un resultado de herida o superior el brazo queda inutilizado. Se obtiene la limitación "sin un brazo" hasta que se cure el daño, sin recibir PD por ello.
- **Cabeza:** si el daño realizado (tras restar la RD al daño) es 4 o superior, el daño aumenta en 3.
- **Corazón:** si el daño ocasionado (tras restar la RD al daño) es 4 o superior, el daño aumenta en 3.
- **Manos:** si se obtiene una herida o superior, se sufre un -1 adicional al manipular con la mano afectada. Si el objetivo lleva algo en la mano, lo soltará.
- **Torso:** daño normal.
- **Ojos:** daño +2. Se obtiene la limitación sentido deficiente (ceguera) hasta que se cure el daño, sin recibir PD por ello.
- **Piernas:** si se obtiene un resultado de herida o superior, la pierna queda inutilizada. Se obtiene la limitación "sin una pierna" hasta que se cure el daño, sin recibir PD por ello.
- **Pies:** si se obtiene un resultado de herida o superior, el pie queda inutilizado. El MOV se reduce a la mitad hasta que se cure el daño.
- **Rodilla:** si se obtiene un resultado de herida o superior, la articulación queda inutilizada. -2 MOV durante los 5 primeros turnos y además se obtiene la limitación "sin una pierna" hasta que se cure el daño, sin recibir PD por ello.

Disparar arcos

La persona ataca con un arco. Se trata de una acción opuesta de la habilidad de uso de arcos del atacante contra esquivar del defensor. La dificultad queda determinada por la distancia al objetivo y el alcance del arma. El daño es igual al grado de éxito + daño del arma. Cuesta 3 AC y no incluye sacar una flecha (pero sí ponerla en el arco una vez se tiene en la mano). Sacar una flecha de un carcaj se considera maniobra de sacar un objeto a mano (2 AC).

Disparar armas cortas

La persona realiza un disparo único con un arma corta. Se trata de una acción opuesta de arma corta del atacante contra esquivar del defensor. La dificultad queda determinada por la distancia al objetivo y el alcance del arma. El daño equivale al grado de éxito + daño del arma. Cuesta 3 AC.

Disparar armas largas

La persona realiza un disparo único con un arma larga. Se trata de una acción opuesta de arma larga del atacante contra esquivar del defensor. La dificultad queda determinada por la distancia al objetivo y el alcance del arma. El daño es igual al grado de éxito + daño del arma. Cuesta 3 AC.

Disparar armas pesadas

La persona realiza un disparo único con un arma pesada. Se trata de una acción opuesta de armas pesadas del atacante contra esquivar del defensor. La dificultad queda determinada por la distancia al objetivo y el alcance del arma. El daño equivale al grado de éxito + daño del arma. Cuesta 4 AC.

Doble tap

El doble tap es una técnica de disparo de arma corta que consiste en realizar dos disparos al mismo blanco en muy poco tiempo. Se trata de una acción opuesta de arma corta del atacante contra esquivar del defensor. La dificultad queda determinada por la distancia al objetivo y el alcance del arma, solo que el atacante tiene un -1 al ataque. El daño es igual al grado de éxito +2 + daño del arma. Sólo puede hacerse con aquellas armas indicadas. Cuesta 5 AC.

Fuego de cobertura

El fuego de cobertura (o de supresión) consiste en inundar un área de proyectiles con la intención de imposibilitar las acciones en dicha área. Esto sirve tanto para disparar en la dirección de un enemigo con cobertura para impedir que se asome a disparar (ya que asomarse puede suponer ser impactado por los disparos del fuego de cobertura), como para atacar a agrupaciones de individuos que se encuentren en una zona reducida (con la intención de dispersarlos, o de abatirlos). El área afectada puede ser de 1 metro por cada 5 proyectiles que se disparen (así las armas con más cadencia de fuego son las más apropiadas para esto), y la maniobra sólo puede realizarse con armas automáticas. El atacante realiza un disparo de forma normal del arma con la que se ataque contra una dificultad determinada por la distancia a la zona que ha designado como objetivo y el alcance del arma. Si el ataque tiene éxito, todo aquel que pase por dicha zona deberá realizar una tirada de voluntad contra el número obtenido en la tirada. Los que fallen la tirada no se atreverán a cruzar por la zona, y aquellos que la superen cruzarán sin más proble-

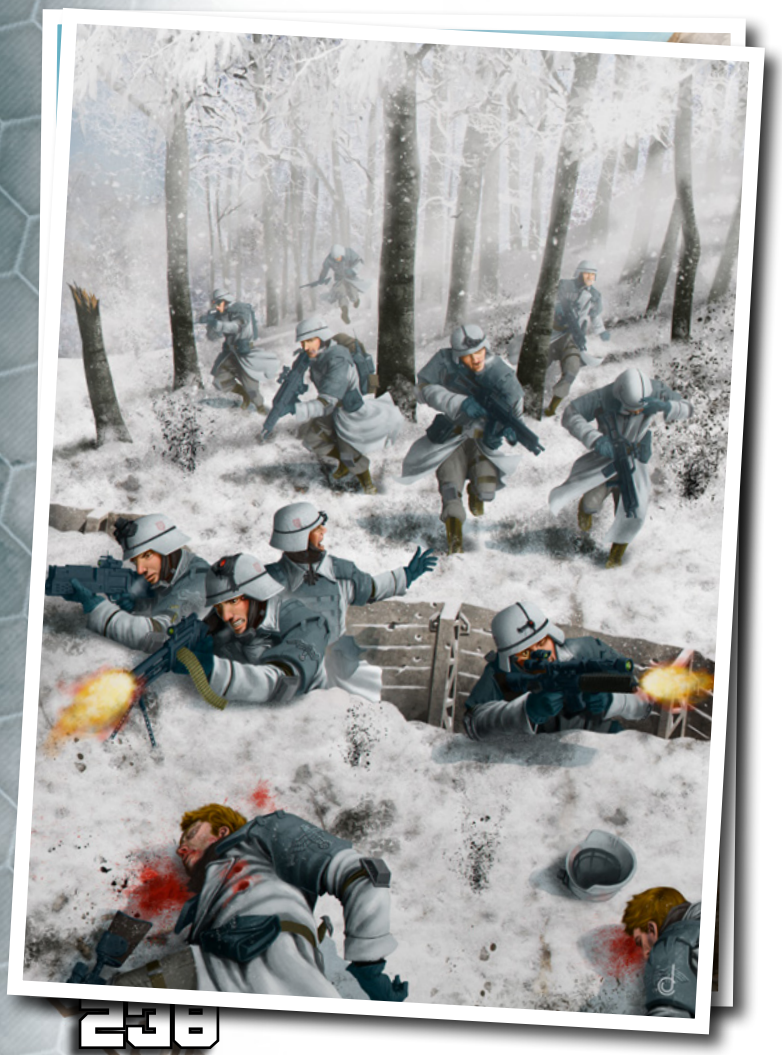
mas, pudiendo hacer en ese momento una tirada de esquiva para comprobar si son impactados por el disparo de manera habitual. Cuesta 5 AC.

Lanzar

El personaje lanza algún tipo de objeto (sea uno de los listados bajo armas arrojadizas en el capítulo de equipo o no). Se trata de una acción opuesta de armas arrojadizas del atacante contra esquivar del defensor. La dificultad queda determinada por la distancia al objetivo y el alcance del arma. El daño equivale al grado de éxito + daño del arma. Cuesta 2 AC y no incluye extraer el objeto (nos referimos a desenvainar un puñal, sacar una granada de nuestro cinturón o bolsa táctica, etcétera). Sacar un objeto dependerá de dónde se tenga guardado.

Observador

Cuando se pretende localizar objetivos y corregir el tiro (con mapa y compás, por medio de GPS o lo que resulte apropiado para el NT) se usa esta maniobra. Implica tener los instrumentos adecuados a mano. El DJ proporcionará modificadores dependiendo de la posición en la que se haga la maniobra. Cuesta 4 AC.



Ponerse a cubierto

Normalmente las balas y los rayos no se pueden esquivar propiamente, pero uno puede intentar ponerse a cubierto, si hay un lugar que proporcione cobertura adecuada. Para poder realizar esta maniobra tiene que existir algún sitio en el que ponerse a cubierto a una distancia no superior al MOV del personaje. Se trata de una acción opuesta de esquivar del defensor contra la habilidad correspondiente al ataque. La dificultad queda determinada por la distancia al objetivo y el alcance del arma. Cuesta 1 AC.

Ráfaga corta

Algunas armas pueden efectuar ráfagas controladas de 2, 3 o 4 balas (dependiendo del arma), tal como se indicará en su cadencia de fuego (ver más abajo). Se trata de una acción opuesta de la habilidad de arma apropiada contra esquivar del defensor. La dificultad queda determinada por la distancia al objetivo y el alcance del arma, solo que el atacante tiene un -1 al ataque. El daño es igual al grado de éxito +2 + daño del arma. Precisa la misma cantidad de AC que cueste hacer un disparo normal con dicha arma.

Ráfaga media

Algunas armas pueden ejecutar ráfagas de 6 a 15 balas (dependiendo del arma), tal como se indicará en su cadencia de fuego (ver más abajo). Se trata de una acción opuesta de la habilidad de arma apropiada contra esquivar del defensor. La dificultad queda determinada por la distancia al objetivo y el alcance del arma. El daño equivaldría al grado de éxito +2 + daño del arma. Las ráfagas medias se pueden disparar contra más de un enemigo (ver cadencia de fuego más abajo). Precisa la cantidad de AC que cueste realizar un disparo normal con dicha arma +1.

Ráfaga larga

También llamada “vaciar el cargador”. Algunas armas pueden efectuar ráfagas controladas de 16 - 20 balas (dependiendo del arma), tal como se indicará en su cadencia de fuego (ver más abajo). Se trata de una acción opuesta de la habilidad de arma apropiada contra esquivar del defensor. La dificultad queda determinada por la distancia al objetivo y el alcance del arma, solo que el atacante tiene un +1 al ataque. El daño sería igual al grado de éxito +3 + daño del arma. Las ráfagas largas se pueden disparar contra más de un enemigo (ver cadencia de fuego, más abajo). Necesita la cantidad de AC que cueste hacer un disparo normal con dicha arma +2.



Maniobras de gun kata

Mover y disparar

Un personaje con el don gun kata puede mover y disparar con armas cortas o armas largas (una de las dos: con el tipo de arma que haya elegido al comprar el don) en un mismo turno como un único gasto de acciones de combate (aunque sin obtener bonos por ello). Cuesta las AC de movimiento y disparo que haga.

Esquivar disparos

El personaje que tenga el don gun kata puede realizar esta maniobra una vez por turno. El personaje intenta esquivar un disparo enemigo, sin necesidad de ponerse a cubierto ni nada similar. Se trata de una acción opuesta de esquivar del defensor contra la habilidad correspondiente al ataque. La dificultad queda determinada por la distancia del objetivo y el alcance del arma. Cuesta 1 AC.

Disparo en el aire

Un personaje con el don gun kata puede saltar y disparar a un rival desde el aire. Al saltar y disparar, aquellas personas que le disparen ese turno serán penalizadas con -1 (aparte de los negativos habituales por movimiento). Como aspecto negativo, para poder realizar esta acción es necesario o bien tomar carrerilla y saltar, o bien saltar sobre el contrincante desde una posición más elevada, por lo que se tienen que pagar las AC de ese movimiento, pero no se sufren los negativos de mover y disparar. El coste en AC del movimiento y del ataque se suma y se gasta (y reduce el momento de iniciativa) como si se tratase de una sola maniobra. Cuesta 3 AC más el coste de lo que se mueva.

Disparo simultáneo

Es necesario tener el talento ambidiestro, aparte de gun kata, para llevar a cabo esta maniobra. El personaje puede disparar con dos armas a la vez, realizando efectivamente 2 disparos pero contando como una sola maniobra de ataque, por lo que no incurre en penalizadores por realizar más de una maniobra de ataque en el segundo disparo (salvo que ya se tengan por maniobras anteriores). Eso sí, los disparos no pueden ser dobles taps ni ráfagas, sino disparos normales. Cuesta 5 AC, y 4 AC si se tiene el don gun fu y se usan dos copias del arma predilecta.

Sentidos de combate

El practicante de gun-kata esta adiestrado para obtener mucha más información relevante que un combatiente normal. Por ello, al realizar una maniobra de reconocimiento (1AC), no sabe solamente si hay algo que no cuadra, sino que obtiene toda la información que normalmente habría obtenido con una tirada de atención. Cuesta 1 AC.

Otras Maniobras

Quedarse a la espera

Esta “maniobra” implica que el jugador (o el DJ) anuncia que un personaje queda a la espera de que otra persona o personas hagan algo, como por ejemplo apuntar a una puerta aguardando que alguien la franquee, etc. Esto implica que el personaje gasta 1 AC por cada momento de iniciativa que pase sin actuar, estando a la espera. No obstante, cuando acontezca lo que estaba anticipando, podrá interrumpir dicha acción para realizar (si tiene las suficientes AC en el mismo turno, y si no ha acabado su acción en otro turno) la maniobra que había anunciado inicialmente (por ejemplo, disparar a quien atraviesa la puerta que se está custodiando). No hace falta quedarse a la espera para esquivar, parar, ponerse a cubierto o bloquear un ataque. Cuesta tantas AC como momentos de iniciativa pasen hasta que alguien haga lo que hemos anunciado que esperamos.

Reconocimiento

Se trata de un uso especial de la habilidad atención. Sirve para dar un vistazo a una localización, detectando si hay algo fuera de lugar. No indica qué es, simplemente señala que hay algo que no cuadra. Se trata de una acción opuesta de dificultad impuesta por el DJ o bien contra la habilidad de sigilo del oponente. Cuesta 1 AC.

Retrasar la acción

A diferencia de quedarse a la espera, retrasar la acción implica que un personaje simplemente declara que espera, pudiendo ofrecer una condición para aguardar, o decidir en cualquier momento de iniciativa volver a la proceder. Retrasar la acción no cuesta acciones de combate, pero cuando se quiera volver a actuar no se interrumpirá a nadie, sino que se actuará el último de dicho momento de iniciativa. Retrasar la acción no cuesta AC.

Cadencia de Fuego (CdF)

Todas las armas de fuego disponen de un valor llamado *cadencia de fuego* o CdF para abreviar. La CdF indica la cantidad de proyectiles (o equivalente) que un arma puede disparar con una maniobra. Una misma arma puede tener distintas CdF, indicando que dispone de diversos modos de disparo. Todas las armas pueden realizar disparos de un solo tiro.

Pero antes de explicar la cadencia de fuego, debemos aclarar que cada objetivo extra al que se ataque en un turno proporciona otro -1 adicional a todas las acciones ese turno, aunque se ataque a más de un enemigo gracias a un arma automática (y por lo tanto disparando muchas balas). Además, no se puede atacar a enemigos que se encuentren a más de 3 metros de distancia entre ellos. En caso de que se ataque a varios enemigos con una ráfaga, si el ataque tiene éxito, el atacante, tras restar la RD más elevada de todos los enemigos a los que se disparado al daño, podrá dividir el daño resultante como desee entre los distintos enemigos atacados.

La CdF está compuesta por dos valores, por un lado indica el tipo de disparo y por otro lado la cantidad de balas que se pueden disparar por turno. Vamos a ver los tipos y la cantidad de disparos que se pueden efectuar con cada tipo. Los distintos tipos y sus efectos en juego se resumen en la tabla de cadencias de fuego:

- **A – automática (6 a 20):** arma de fuego que se recarga automáticamente después de cada disparo y con la que es posible realizar varios disparos sucesivos al accionar el disparador una sola vez. En las armas con fuego automático cuando se aprieta el gatillo se disparan varios proyectiles, aunque como sólo se aprieta una vez el gatillo, únicamente cuenta como 1 maniobra de disparo. Las armas automáticas pueden efectuar ráfagas, y el número que acompaña a la "A" de automática señala la cantidad de proyectiles de dicha ráfaga, lo que indicará si puede hacer ráfagas medias (de A6 hasta A15), o ráfagas medias y ráfagas largas (de A16 hasta A20). Muchas armas automáticas pueden realizar pequeñas ráfagas de 3-4 disparos, por lo que indicarán también la clase de ráfaga que producen (R2, R3 o R4). Algunas armas "de rayos" se consideran automáticas por su elevada cadencia de fuego (y utilizan las mismas reglas).
- **S – semiautomática:** arma de fuego que después de cada disparo se recarga automáticamente y con la que sólo es posible efectuar un disparo al accionar el disparador cada vez. La principal diferencia respecto a las automáticas es que el ciclo de disparo se interrumpe tras realizar un único disparo. Las armas semiautomáticas sólo pueden disparar un proyectil cada vez que se acciona el gatillo (una maniobra de 3 AC). Una arma corta con CdF S3 se puede disparar al coste de 3 AC por proyectil hasta tres veces por turno (en total 9 AC) y con un -1 acumulativo por disparo. A efectos prácticos, se trata de distintas maniobras de disparo. Algunas armas "de rayos" se consideran semiautomáticas porque a efectos prácticos son similares, aunque su funcionamiento real sea muy distinto.
- **R – ráfaga:** algunas armas tendrán capacidad de realizar ráfagas de 2 a 4 disparos; de hecho la ráfaga corta entre 2 y 4 disparos es el modo óptimo de uso de un arma automática. Estas armas llevan una "R" en la CdF, y pueden hacer la maniobra ráfaga corta.
- **DT:** las armas que dispongan de esta cadencia de fuego (armas cortas semiautomáticas) pueden realizar la maniobra doble tap.
- **Sin palabra:** si en la CdF viene un número 1 sin ninguna letra, indicará que sólo se puede hacer 1 disparo con el arma y después habrá que recargar. Estas armas suelen ser rifles de cerrojo (bolt-action) o lanzamisiles, lanzacohetes o similares.

Cadencias de Fuego

CdF	Modificador al Ataque	Modificador al Daño	AC
S	Cada bala que se dispare cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada		
R 2 – 4	-1	+2	0
A 6 – 15	0	+2	+1
A 16 – 20	+1	+3	+2
DT	-1	+2	5 AC

Armas de Área

En Walküre existen armas que afectan también a la zona alrededor del blanco, por ejemplo, las granadas. Esto es representado por la característica del arma llamada área. Se trata de un número (en metros) que indica la tasa a la que decrece el daño producido por el arma. Por unidad de esa distancia que el objetivo se aleje del punto de impacto, el daño se reduce a la mitad (redondeando a la baja).

Ejemplo: la granada de fragmentación tiene un daño 5 y un área de 2 metros. De 0 a 2 metros el daño será +5, de 2 a 4 metros será +2, de 4 a 6 metros será +1 y no tendrá efecto más allá de 6 metros.

La única manera de ponerse a cubierto de una explosión de área es moverse fuera de ésta antes de que explote (granadas y similares se supone que explotan al final del turno). Todos los que no consigan salir del área de efecto, sufrirán el daño del arma de área, dependiendo de dónde se encuentren. Para salir del área tendrá que quedarles 1 AC y tener suficiente MOV como para evacuar el área de efecto (no hará falta que haya un lugar factible para ponerse a cubierto, sólo con salir del área valdrá), lo que les permitirá hacer una maniobra de ponerse a cubierto y así podrán tirar para intentar evitar el daño (o como mínimo alejarse del centro y reducirlo).

Reglas de Cobertura

En un combate es muy común que el objetivo de un disparo esté (o se haya puesto durante el combate) a cubierto, o en cobertura. En tal caso, se le aplicarán unas reglas especiales.

Walküre asume que todos los ataques se realizan al torso salvo que se indique lo contrario, estas reglas aceptan que se dispara al torso y que es éste el que está a cubierto, pero la misma narración muchas veces ofrecerá situaciones en las que una parte del cuerpo esté fuera de cobertura, como una mano, la cabeza, etc. En tal caso, el atacante podrá decidir si atacar a la parte que sobresale de la cobertura (haciendo una maniobra de apuntar a una parte del cuerpo y aplicar los negativos correspondientes, o disparar al torso, o a la parte del cuerpo que esté bajo cobertura) y entonces aplicar las reglas de cobertura que indicamos a continuación.

Cuando se impacte a una parte del cuerpo bajo cobertura (sea porque el objetivo está completamente cubierto o porque se haya disparado sin indicar que se apunta a una parte específica y por la narración se sobreentienda que el torso está bajo cobertura, o porque se haya apuntado específicamente a una parte a cubierto) se calculará el daño (antes de calcular el daño total) y se le restará primero la RD del material que haya usado como cobertura. Si el disparo supera dicha RD (no es necesario superar los puntos de dureza del material, aunque si lo hace también destruirá la cobertura) con la cantidad que quede de dicha resta se calculará entonces el daño total.

Disparando dentro de vehículos

Es más que probable que en algún momento se produzca un tiroteo dentro de vehículos con soporte vital, o bases espaciales. Esperamos por el bien de los personajes que lleven armamento apropiado para ser disparado dentro de un vehículo sin causar daños (como armas sónicas, los lanzallamas, o las armas que causen sólo daño de fatiga). Las armas de pulsos de energía se pueden ajustar para hacer menos daño contra materiales, reduciendo el daño que producen a las estructuras por la mitad, pero reduciendo también el alcance por la mitad.

Si un arma impacta contra una pared exterior de una nave espacial o de una estación orbital, el DJ calculará el daño y lo aplicará usando la RD y los puntos de dureza. En este caso, superar la RD es

RD y Puntos de Dureza de los Materiales

Material	RD	Puntos de Dureza
Papel	0	1
Cristal	2	3
Escayola, sofá, estantería de conglomerado	4	5
Cristal reforzado, tablas de madera	4	10
Lámina de metal, mesa-escritorio, pared de ladrillos	6	10
Bloque de madera remachada con metal o pared de materiales blindados	8	15
Muro de piedra, cristal antibalas, metal reforzado	10	20

peligroso, pero se puede arreglar. Sobrepasar los puntos de dureza, sin embargo, tiende a crear problemas más grandes, como una descompresión explosiva o similar, pero esto lo dejamos a discreción del DJ.

Usando la Escala y la Escala de Vehículos en Combate

Tanto la escala como la escala de vehículos (EV) tienen varios efectos directos en combate. Por un lado, la escala proporciona +1 a la bonificación al daño cuerpo a cuerpo y +1 a resistencia al daño por cada nivel, y la EV proporciona +1 a la bonificación al daño de todas las armas montadas y +1 a resistencia al daño (aunque afecta también al alcance entre otras cosas). Pero además, la escala afecta a la dificultad de tal forma que si el atacante es significativamente más grande que el defensor le resultará más dificil impactar al contrario.



Si un atacante es considerablemente más grande que el defensor, precisará un resultado mayor para impactar a su contrario más pequeño: la dificultad mínima para impactar aumenta en 1 por cada 2 niveles de escala (o EV) que posea el atacante sobre el defensor. Esto es, si el atacante tiene escala 2 y el defensor escala 0, el atacante tiene un +1 a la dificultad para impactarle.

Y al revés, si un atacante es significativamente más pequeño que el defensor, necesita un resultado inferior para impactar a su contrario más grande: la dificultad mínima para impactar disminuye en 1 por cada 2 niveles de escala (o EV) que posea el defensor sobre el atacante. Esto es, si el atacante tiene escala 0 y el defensor escala 2, el atacante tiene un -1 a la dificultad para impactarle.

Lo más común es que cuando se use la escala sea para enfrentar a personajes de escala 0 contra personajes de otra escala, por eso proporcionamos directamente en la tabla de escala el modificador de dificultad de impactar desde escala 0 para facilitar los cálculos cuando en un bando del enfrentamiento haya personajes de escala 0. Pero, sin embargo, cuando se enfrenten vehículos, rara vez tendrán la misma escala de vehículos, o habrá veces en las que combatan personajes de distintas escalas. Para estos casos, lo que recomendamos es calcular el modificador relativo entre ambas escalas. Por ejemplo, imaginad que están luchando un robot de escala 1 contra un mech de escala 3. La diferencia entre ambas escalas es de 2, por lo que el robot de escala 1 atacará al mech de escala 3 disminuyendo la dificultad para impactarle en 1 y el mech de escala 3 atacará al robot de escala 1 aumentando la dificultad para impactarle en 1.

Modificadores de Combate

Algunas situaciones demandan que el nivel del rasgo de un personaje u otro sea modificado. La tabla que se encuentra en la siguiente página resume los modificadores que se han comentado durante este capítulo, e incluye algunos nuevos. Su función es ser más que nada una ayuda y una guía para el DJ, y recomendamos que sólo la utilicen de forma rigurosa los amantes del combate detallado. Por otro lado, los que prefieran un juego mucho más narrativo, sólo deberían utilizar esta tabla como guía de los modificadores que pueden afectar a una situación.



Modificadores de Movimiento y Posición

Si el objetivo de un ataque a distancia se encuentra arrodillado: **-1 al Ataque**

Si el objetivo de un ataque a distancia se encuentra tirado en el suelo: **-2 al Ataque**

Si el objetivo de un ataque a distancia se encuentra Inmovilizado o Inconsciente: **+2 al Ataque**

Modificadores por Cadencia de Fuego

Hacer una Ráfaga de 2, 3 o 4 o hacer un Doble Tap: **-1 al Ataque**

Hacer una Ráfaga de 16 a 20: **+1 al Ataque**

Modificadores por Apuntar (en general y a partes específicas)

Si el personaje que ataca a distancia realiza una maniobra de Apuntar: +1 al Ataque. Por cada maniobra sucesiva de Apuntar se gana otro +1 hasta un máximo de +3, aunque deben realizarse en turnos sucesivos.

Si se utiliza un visor telescópico en un Arma Larga y se realiza una maniobra de Apuntar a una distancia superior a los 20 metros: +1 adicional al Ataque por la primera maniobra de Apuntar. El límite de +3 por maniobras de Apuntar permanece.

Apuntar hacia una parte específica del cuerpo (como un ojo o una mano) aumentará la dificultad del Ataque en 4.

Apuntar a una parte general del cuerpo (como un brazo, una pierna o la cabeza) aumentará la dificultad del Ataque en 2.

Modificadores Generales

Un personaje que está Herido tiene un -1 a la Acción.

Un personaje que esté Gravemente Herido tiene un -2 a la Acción (para un total de -3).

Un personaje que esté Incapacitado tiene un -3 a la Acción (para un total de -6).

Un personaje que está Aturdido tiene un -1 a la Acción.

Un personaje que esté Gravemente Aturdido tiene un -2 a la Acción (para un total de -3).

Un personaje tiene un -1 a la Acción si su Estorbo se encuentra entre Vigor x2 y Vigor x4, un -2 a la Acción si su Estorbo se encuentra entre Vigor x4 y Vigor x6, y un -3 a la Acción si su Estorbo se encuentra entre Vigor x6 y Vigor x8.

El personaje solitario tiene un -1 al Ataque por cada oponente más allá del primero contra el que se enfrente cuerpo a cuerpo (salvo que tenga el Don Visión Periférica). Cuando hay 2 o más personajes en una melé este negativo se ignora.

Un personaje tiene un -1 al Ataque por cada oponente más allá del primero contra el que dispare ese turno. Puede atacar a más de un oponente con disparos separados; o con Ráfagas Medias y Largas, pero no a oponentes que estén separados más de 3 metros.

El personaje tiene un -1 acumulativo a los Ataques por cada maniobra de ataque que realice más allá de la primera. Asimismo las maniobras de Bloqueo, Esquivar, Esquivar Disparos, Parada con Armas y Ponerse a Cubierto proporcionan un -1 acumulativo a posteriores maniobras de Bloqueo, Esquivar, Esquivar Disparos, Parada con Armas y Ponerse a Cubierto.

El luchador tiene un -1 al Ataque en la mano hábil y -2 en la otra si utiliza un arma en cada mano (salvo que tenga el Talento Ambidiestro). Si lleva un arma en cada mano pero declara al principio del turno que solo utiliza una no tiene negativos.

La dificultad mínima para impactar aumenta en 1 por cada 2 niveles de Escala (o EV) que posea el atacante sobre el defensor.

La dificultad mínima para impactar disminuye en 1 por cada 2 niveles de Escala (o EV) que posea el defensor sobre el atacante.

Enjambres

Los enjambres son criaturas de escala muy reducida (-6 a -9) que atacan agrupados en gran número. Por simplificar, cuando se produzcan combates contra enjambres, cada punto de daño que se cause equivaldrá a un miembro del enjambre muerto. Para impactar será necesario aplicar el modificador, dada su reducida escala (o sea, es difícil acertarles, pero cuando se logra, mueren con facilidad). Además, esto no es muy distinto de cómo sería el sistema si aplicásemos las reglas por completo, ya que las criaturas tan pequeñas tienen RD negativa que provoca que cualquier golpe propinado por alguien grande pueda matarlas (ver más abajo la sección resistencia al daño negativa).

De todas formas, el DJ podría crear enjambres reforzados que resulten más difíciles de matar. Si se tratara de alguna clase de enemigo recurrente, podríamos usar las reglas de escala y el don superresistencia para representar esto, pero no siendo así, recomendamos que cada 2 puntos de daño que se cause, un miembro del enjambre resultará muerto, o incluso cada 3.

Daño, Heridas y Curación

Para establecer la salud de nuestro personaje emplearemos las categorías de heridas y los puntos de vida (PV).

Categorías de Heridas

Las categorías de heridas son la herramienta que usaremos para calcular el daño que puede soportar un personaje y los efectos que dicho daño provocan. Dependiendo de su vigor, el personaje dispondrá de una cantidad de puntos de vida en cada categoría. Cuando un personaje reciba daño, marcará tantos puntos de vida como daño haya recibido (empezando a marcar en rasguño o en el punto de vida inmediatamente posterior al último que tenga marcado), y sufrirá los efectos de todas las categorías de heridas en las que tenga casillas marcadas.

El daño sufrido en un combate se encuadra en seis categorías de heridas:

Sin daño

El personaje no está necesariamente sano, puede estar enfermo. No tiene ninguna herida de combate que sea lo bastante reciente como para resultar molesta.

Rasguño

Sin efectos reales en el juego, excepto para crear tensión. Esto puede hacer que paulatinamente un personaje llegue a estar herido si recibe más golpes. La herida en sí puede ser un arañazo, corte, cardenal, etc.

Herido

El personaje está herido de forma significativa, lo bastante como para dificultarle actuar: sufrirá un -1 a toda acción o maniobra. Un resultado de herido también podría ser llamado herida leve.

Gravemente herido

El personaje ha sido gravemente herido y apenas puede sostenerse en pie, tambaleándose. Sufrirá -2 a toda acción o maniobra (que se acumulará con el -1 de herido para un total de -3). Un resultado de gravemente herido también podría denominarse como herida grave. Sólo es posible curarse por completo empleando la habilidad ciencia (biología, medicina).

Incapacitado

El personaje está tan malherido que se ve incapaz de realizar maniobra alguna, siendo penalizado con un -3 al intentar realizar cualquier acción (que se acumulará con el -2 de gravemente herido y con el -1 de herido para un total de -6). Sólo podría ser curado por completo con la habilidad ciencia (biología, medicina).

Moribundo

El personaje cae inconsciente, y deberá realizar una acción no opuesta de vigor contra dificultad 9. Si falla... morirá. Si lograra superar la tirada, el personaje podría aguantar una hora más, pero

fenecerá si no recibe ayuda médica durante ese lapso de tiempo. Nadie se recobra de estar moribundo por sí mismo, a menos que tenga mucha suerte. Alguien en este estado sólo puede ser curado por completo con la habilidad ciencia (biología, medicina).

Daño y Resistencia al Daño

Para determinar cómo de herido está un personaje al ser golpeado en combate, debemos tener en consideración aquellos factores que incrementan el daño y aquellos que disminuyen el mismo. El total será el resultado de sumar el daño recibido y restar la resistencia al daño (RD).

Aclaramos que el daño se aplicará justo cuando se reciba, independientemente del momento de iniciativa. Aunque, opcionalmente, aquellos que gusten de un combate más realista (y más complejo) pueden aplicarlo al final del momento de iniciativa que causa el daño.

La resistencia al daño puede ser de varios tipos (ver el don resistencia), pero en la hoja de personaje aparecen las dos más comunes: la resistencia al daño normal y la resistencia al daño contra fatiga.

Daño

Representa el daño que puedes hacer con un ataque. El daño de un ataque concreto es igual a:

- El grado de éxito del ataque: cuanto mejor sea el golpe, mayor será el daño.
- Más el bonificador al daño del personaje si utilizara su habilidad de pelea o armas cuerpo a cuerpo.
- En el caso de estar empleando algún arma, se sumará el daño de la misma.
- Algunas maniobras y municiones aumentan o disminuyen el daño.



Resistencia al Daño

Representa el daño que un personaje puede resistir. La RD de un personaje es igual a:

- La armadura equipada.
- Más los aumentos que puedan proporcionar los distintos talentos y dones que afectan a la RD.

Resistencia al daño contra fatiga

Representa el total de Fatiga que un personaje puede resistir. La RD de Fatiga de un personaje es igual:

- 1/2 vigor del personaje (redondeando hacia abajo).
- Más la armadura equipada.
- Más los aumentos que puedan proporcionar los distintos talentos y dones que afectan a la RD contra fatiga.

Daño Total

El daño total realizado por el ataque es igual al daño menos la resistencia al daño.

- Si el resultado es menor que 0, el personaje defensor no sufre daño alguno.
- Si el resultado es 0, el personaje defensor se apunta un rasguño.
- Si el resultado es mayor que 0, el personaje defensor marcará tantos puntos de vida como daño total haga el ataque, y sufrirá los efectos de las categorías de heridas en las que tenga puntos de vida marcados.

Resistencia al Daño Negativa

Las criaturas de escala negativa reducen su resistencia al daño según la escala, lo que puede provocar, en ocasiones, que tengan resistencia al daño negativa. Si se da el caso, el valor negativo se suma a cada impacto que se sufra que cause daño para calcular el daño total.

Por ejemplo: un personaje de escala -6, que tiene un -6 a la RD y no lleva protección ni tiene ningún talento o don que aumente su RD, recibe un ataque que le causa un daño de 3 puntos de vida, pero como su RD es negativa, el daño total será de 9 puntos de vida (3+6).

Fatiga

En Walküre, para llevar el control de lo agotado que está un personaje, se utilizan las categorías de fatiga y los puntos de fatiga (PF).

Categorías de Fatiga (CdF)

Las categorías de fatiga son la herramienta utilizada para calcular el cansancio y el aturdimiento que puede soportar un personaje y los efectos que tiene en el mismo. Si un personaje recibe tanto daño de fatiga como puntos de fatiga tenga, y sigue recibiendo daño de fatiga, ese daño se aplicará como si fuesen heridas.

La fatiga sufrida en un combate por un personaje se encuadra en seis categorías de fatiga:

Sin fatigar

El personaje está fresco, como recién levantado.

Fatigado

Sin efectos reales en el juego, excepto para crear tensión. Esto puede hacer que un personaje llegue a estar aturdido si sigue esforzándose.

Aturdido

El personaje está fatigado de forma significativa, lo bastante como para dificultarle el actuar: tendrá un -1 a la acción.

Gravemente aturdido

El personaje está muy fatigado y posiblemente ande tambaleándose: tendrá un -2 a la acción (que se acumula con el -1 de aturdido para un total de -3).

Incapacitado

El personaje está tan fatigado que se ve incapaz de realizar cualquier acción, sufriendo un -3 a toda acción (que se acumulará con el -2 de gravemente aturdido y con el -1 de aturdido para un total de -6).

Exhausto

El personaje cae inconsciente. Un personaje inconsciente no necesita curación para recuperar completamente la salud, sólo tiempo. Tras media hora recuperará la consciencia, pero como seguirá teniendo todos los negativos de incapacitado, gravemente aturdido y aturdido, probablemente no podrá actuar.

Recuperando Fatiga

Todo personaje recupera 1 punto de fatiga por cada 30 minutos de descanso total (el personaje podrá leer, hablar con otra persona o ver una película, pero poco más), o 1 punto de fatiga por cada hora de descanso parcial (el personaje podrá hacer cosas que no proporcionen fatiga). Si en algún momento el personaje adquiere fatiga mientras está descansando, el tiempo de descanso se considerará perdido y se tendrá que volver a empezar.

Daño de Fatiga: Aturdimiento e Inconsciencia

Un jugador puede declarar que su personaje intentará aturdir o dejar inconsciente a su oponente en lugar de herirlo. Por ejemplo, golpear con la culata de un arma la cabeza del contrincante puede ser útil para lograrlo.

El daño se calcula de manera normal, pero cualquier daño infligido no hiere al oponente: se calcula como daño de fatiga en lugar de daño normal.

Acciones que provocan fatiga

Hay toda una serie de acciones afanosas que proporcionan puntos de fatiga directos que deberán anotarse en la hoja de personaje, y que no se perderán hasta que el personaje descanse. Aparte del tiempo indicado en las distintas categorías de fatiga, debemos tener presente que una buena noche de descanso recuperará siempre todos los puntos de fatiga, dejándonos preparados para comenzar un nuevo (y agotador) día.

Acciones que causan Fatiga

Acción	Puntos de Fatiga
Andar	1 Punto / 2 horas
Mucha carga	1 Punto / hora
Correr en combate	1 Punto / turno
Carrera de fondo	1 Punto / 15 minutos
Nadar	1 Punto / 10 minutos
No dormir	1 Punto / 2 horas sin dormir
Dones	Según Don
Usar Poderes	Según Poder
Atacar Cuerpo a Cuerpo	1 Punto / turno en que se ataque



Cada vez que un personaje realice una acción o maniobra agotadora, tal como se puede ver en la tabla de acciones que causan fatiga, recibirá uno o varios puntos de fatiga automáticamente. Estos puntos se aplicará como los de daño, rellenando primero los puntos de fatigado, si no se tiene ninguno, y empezando a rellenar desde el inmediatamente posterior al último que se tenga marcado, sufriéndose los efectos correspondientes a las distintas categorías de fatiga que tenga acumuladas.

Realizar una maniobra de ataque cuerpo a cuerpo proporciona 1 contador por cada turno que se lleven a cabo (sin importar la cantidad total de maniobras que se hagan ese turno concreto).

Fatiga y Heridas en Personajes Secundarios

En algunos casos el DJ querrá enfrentar a los jugadores contra muchos enemigos. O quizás los jugadores decidan pelearse con un personaje secundario que no tiene especial capacidad para el combate o que no ha sido diseñado a tal propósito. Otra opción es que el DJ pretenda darle un toque cinematográfico a la partida. Para representar ese tipo de situaciones, o simplemente crear enemigos fáciles de matar, se pueden hacer varias cosas:

- No otorgar puntos de destino a los personajes secundarios.
- Hacer que para impactarles en combate la dificultad sea 7 en lugar de 9.
- Utilizar esta categoría de heridas (y de fatiga) en lugar de la que le correspondería.

Categoría de Heridas	Puntos de Vida
RASGUÑO	⬡⬡⬡⬡⬡⬡
HERIDO	⬡
FUERA DE COMBATE	⬡

Hordas: Combate de Masas

Pero incluso este sistema resultará demasiado engorroso cuando los personajes se enfrenten a auténticas hordas de enemigos. Y por hordas queremos decir cientos, si no miles de enemigos. La mayoría de los directores de juego preferirán narrar este tipo de escenas, quizá obligando a los jugadores a realizar una tirada aquí y allá cuando sea necesario, para proporcionar tensión a la narración. Pero habrá directores que quieran dirigir estas situaciones como si de un combate normal se tratase. Estas reglas son para esos directores de juego.

Disparar a hordas no es como disparar a individuos, ni siquiera a grupos. Las hordas están compuestas de tantos enemigos y se encuentran tan cerca unos de otros que es difícil no impactar en alguno de los componentes con armas de fuego. Y cuando se pelea con hordas, el objetivo raras veces es acabar con ellas, sino más bien retrasar, detener, alterar el curso (con una horda de animales), o cosas del estilo.

Por lo tanto, en lugar de aplicar el daño de forma normal, el DJ decidirá la cantidad de daño necesaria para inutilizar a un tipo de enemigo concreto (siendo lo habitual un daño de 1, 2 o 3) de los que componen la horda (aunque en muchos casos todas las hordas serán del mismo tipo). Por cada múltiplo de ese número que se haga de daño, un enemigo será neutralizado

Ejemplo: si el DJ decide que cada miembro de una horda requiere 1 punto de daño para ser eliminado, un ataque que tenga un daño (al que en este caso no se le resta ninguna resistencia al daño) 4 inutilizará a 4 miembros de la horda.

Inutilizar un enemigo no es eliminarlo, sino más bien impedir que siga siendo parte de la horda, al menos temporalmente, de la manera y por las circunstancias que el DJ estime más apropiadas según los componentes de la horda en cuestión. Lo importante realmente es que se neutraliza a un integrante de la horda.

El DJ puede cambiar el sistema de hordas por el sistema normal de combate en cualquier momento, aunque debería avisar a los jugadores de en qué circunstancias se trocará uno por el otro. Si una horda de miles de enemigos ataca una posición fortificada por los jugadores, el DJ puede advertirles que, desde los 4 kilómetros (donde aparece la horda) hasta los 50 metros, aplicará las reglas de horda pero, una vez los enemigos rebasen los 50 metros, usará las reglas normales de combate. Al mezclar ambos sistemas se consigue una situación más emocionante de lo que sería si sólo se implementase uno de ellos.

Curación

Podremos sanar nuestras heridas aplicando conocimientos médicos y tecnología moderna. Un rasguño es demasiado insignificante para requerir una tirada de habilidad de curación. Los rasguños suelen borrarse tras una batalla, siempre que los personajes dispongan de cinco o diez minutos para ser atendidos. No hará falta realizar tirada de primeros auxilios si los personajes dedican tiempo a restañar sus heridas. Pero si el tiempo fuera esencial, el DJ podría exigir tiradas de primeros auxilios para comprobar el grado de éxito y así establecer el tiempo que tardan en curar los rasguños. Existe equipo que puede reducir el tiempo de curación.

Habilidades de curación

Las habilidades que se pueden utilizar para curar son primeros auxilios y ciencia (biología, medicina). A continuación veremos sus distintos usos.

Primeros auxilios

Podremos emplear primeros auxilios siempre que haya trascurrido poco tiempo tras resultar heridos (como máximo una hora), fundamentalmente para tratar rasguños y heridas. Es posible aplicar primeros auxilios en combate.

Las tiradas de primeros auxilios son acciones no opuestas de dificultad 9. Un éxito cura un punto de vida, más otro PV por cada grado de éxito de la tirada. A un personaje sólo se le puede aplicar la tirada de primeros auxilios una vez por combate, y si el daño no se cura por completo se necesitará una tirada adicional de medicina. Además, las heridas graves y aquellas que dejan incapacitados y moribundos a los personajes siempre requerirán el uso de ciencia (biología, medicina) para poder ser curadas por completo.



La dificultad es 9. Las condiciones de trabajo afectarán también a la tirada:

- Trabajando en una instalación preparada, como una ambulancia o un hospital: la dificultad disminuye en 2 niveles.
- Utilizando el botiquín estándar: sin modificar.
- Trabajar sin botiquín, en circunstancias difíciles (en medio de una tormenta, en trajes de vacío), etc: la dificultad aumenta en 2 niveles.

Esta habilidad tal y como se presenta aquí, supone el uso de un botiquín básico, no mucho más avanzado que los botiquines que equipan los ejércitos modernos. Distinto equipo puede proporcionar bonos a la tirada de primeros auxilios.

Con primeros auxilios también se podrá estabilizar a un moribundo para evitar que muera. Tener éxito requerirá tirada de dificultad 11, aunque pasar esta tirada no curará ningún PV, sólo evitará que el individuo muera inmediatamente.

Se obtendrá un penalizador -1 por cada tirada de primeros auxilios que se realice sobre una persona al día a partir de la primera, y teniendo en cuenta que el daño a sanar debe provenir de combates distintos.

Ciencia (biología, medicina)

Ciencia (biología) sirve para curar animales. Ciencia (medicina) servirá para curar humanos y parahumanos. Ciencia (biología, medicina) se podrá usar aunque haya pasado más de una hora tras haber recibido el daño, y podrá aplicarse para tratar cualquier clase de heridas, aunque no se podrá usar en combate.

Las tiradas de ciencia (biología, medicina) son acciones no opuestas de dificultad variable (generalmente 9). Únicamente se podrá realizar una tirada por persona cada 24 horas, aunque la tirada falle. Un éxito curará un punto de vida más otro PV por cada grado de éxito de la tirada. Pero las condiciones de trabajo afectarán también a la tirada:

- **Moribundo:** si el paciente está moribundo la dificultad aumentará en 2, y el resultado de la tirada como máximo podrá curar los puntos de vida



que se hayan anotado en las categorías de herida de moribundo e incapacitado. Hasta 24 horas después no se podrá intentar realizar otra tirada.

- **Con el equipo adecuado:** el curar con habilidades médicas realistas precisa tiempo (aunque este tiempo dependerá de la calidad del equipo médico con el que se cuente). El éxito de la tirada meramente asegura que las heridas se curarán, siempre que se guarde el reposo requerido. La dificultad es 7, pero esto precisará también trabajar en una instalación preparada (ambulancia u hospital).
- **Sin el equipo adecuado, pero con equipo:** si se dispone de equipo de campaña que permita hacer operaciones quirúrgicas (como el kit de primeros auxilios de NT 7 y el de NT 8), la curación se podrá llevar a cabo pero la dificultad variará entre 7 a 9, a discreción del DJ.
- **Sin equipo:** la curación es casi imposible, pero se podrá al menos intentar. La dificultad es 11.

Curación natural

Se realiza tirada de curación natural cuando nadie trata una herida; o cuando simplemente se restañan, pero no son curadas por completo. Se lleva a cabo una tirada de vigor cuyo efecto dependerá de la categoría de heridas más alta en la que tengamos marcados puntos de vida. Como mucho se realizará una tirada por día, y siempre se lanzará por los PV de la categoría de heridas más elevada anotada. Esto tiene, además, el efecto adicional de que aquellos que más vigor posean aguantarán mucho más daño, pero tardarán más tiempo en curar (salvo que adquieran algún talento o don que les permita sanar más rápido).

- **Rasguños:** (se realiza la tirada a los 15 minutos después de haber sufrido el daño):
  - **5 o -**: la herida empeora un nivel.
  - **6-8**: la gravedad de la herida no varía.
  - **9 o +**: la herida se cura.

- **Herido:** (se realiza la tirada a las 24 horas de haber sufrido la herida):
  - **5 o -**: la herida empeora 1 PV.
  - **6-8**: la gravedad de la herida no varía.
  - **9 o +**: la herida se cura 1 PV.

- **Herida Grave:** (se realiza la tirada a las 72 horas de haber sufrido la herida):
  - **5 o -**: la herida empeora 1 PV.
  - **6-8**: la gravedad de la herida no varía.
  - **9 o +**: la herida se cura 1 PV.

- **Incapacitado:** (se realiza la tirada a las dos semanas de haber sufrido la herida):
  - **7 o -**: la herida empeora 1 PV.
  - **8-10**: la gravedad de la herida no varía.
  - **11 o +**: la herida se cura 1 PV.

- **Moribundo:** Los personajes moribundos que no son tratados se mueren. No hay curación natural que pueda curar heridas de esta gravedad.

Otros Peligros

Muchos y diversos peligros acecharán a nuestros personajes durante sus aventuras. A continuación enumeramos algunos de los más típicos. El director de juego es libre de modificar como crea conveniente sus efectos y consecuencias.

Ácido

El daño que puede provocar el ácido dependerá no sólo de su composición sino también de cómo se emplee, pues no es lo mismo rociar a alguien con un aerosol ácido que sumergirlo en el mismo, o peor aún, inyectar la sustancia en su cuerpo.

- Si el ácido es rociado con un aerosol causará un daño + 0 además del daño del ácido. Si alcanza los ojos y se produce una herida o superior, el personaje adquirirá la limitación sentido deficiente (ceguera), que tendrá cura o no dependiendo de la ambientación. Si impregnara un lugar diverso, podría suponer otros efectos desagradables que dejamos a discreción del director de juego.
- Si la víctima es sumergida en ácido perderá una cantidad de puntos de vida igual al daño del ácido +2. El DJ podrá establecer otros efectos e imponer limitaciones, según su criterio.
- Si el ácido es introducido en el cuerpo de la víctima de alguna manera, el personaje sufrirá daño del ácido +4 (si la sustancia ácida es ingerida y el personaje dispone del don estómago de acero sólo sufrirá el daño del ácido +1).

El ácido deteriora las protecciones y armaduras. Así pues, la RD proporcionada por una armadura protegerá del ácido, pero será consumida por el mismo. Cuando un ácido impacte en una armadura, primero se aplicará el daño de manera normal, para luego restar el daño del ácido (sin añadir el grado de éxito, sólo el daño del ácido) a la RD de la protección de manera permanente (hasta que la protección pueda ser reparada o sustituida por otra).

Cuando una sustancia ácida entre en contacto con la piel de un personaje causándole heridas, tendrá el efecto secundario de producir a su vez quemaduras (ver fuego más abajo para una mayor explicación de los efectos de las quemaduras):

- Si se recibe daño hasta rasguño, se sufren quemaduras de primer grado.
- Si se recibe daño hasta herida, se sufren quemaduras de segundo grado.
- Si se recibe daño hasta herida grave, se sufren quemaduras de tercer grado.
- Si se recibe daño hasta incapacitado o moribundo, se sufren quemaduras de cuarto grado.

Asfixia

Cuando un personaje se quede sin aire (sin nada de aire) adquirirá 1 punto de fatiga por turno. Si en algún momento recibiera aire, el personaje dejaría de adquirir fatiga, que iría desapareciendo de manera normal. Si cayera inconsciente (cuando la fatiga llega a exhausto) y siguiera sin recibir aire dos minutos después, el personaje morirá.

Caídas

El daño por caídas puede ser tan letal como el daño de un arma, más si se cae de muy alto, o en un planeta con mucha gravedad. El daño depende de dos factores, la distancia que se caiga y la gravedad, e ignora la RD (salvo la proveniente de súper-resistencia) del que cae. Por cada 2 metros de caída se recibe un +1 daño, por lo que una caída desde 12 metros tiene un daño 6 y una caída desde 20 metros un daño 10. Pero aparte de esto si la caída se produce en una gravedad distinta a la de la Tierra se multiplica el daño por la gravedad y luego se divide por 2 para calcular el daño de la caída (recuerda, redondeando hacia abajo los resultados decimales iguales o menores a 0,5 o, y hacia arriba los resultados superiores a 0,5). Si la caída de 21 metros se produjese en un planeta de 2,2G el Daño de la caída sería 23 ([21 metros x 2,2 G = 46,2 metros] /2 = 23,1).

Daño Caída (ignora RD) = (metros de la caída x gravedad)/2

Calor

El calor (aparte de los efectos del fuego, si se da el caso) tiene considerables efectos en un ser humano. La temperatura de confort para un hombre está entre los -12ºC y los 27ºC (una horquilla de 40 grados aproximadamente). Si la temperatura se eleva por encima de la temperatura de confort, deberemos realizar una tirada de vigor de dificultad 9, contando con que sufriremos un penalizador de -1 a la tirada por cada 15ºC por encima de la temperatura de confort. Si fallamos la tirada, aplicaremos el grado de fracaso como daño de fatiga. Si la temperatura llegara a estar 45ºC por encima de la temperatura de confort, la piel empezará a arder (a los 71ºC en el caso de los humanos). Para este caso deberemos hacer una tirada de vigor de dificultad 11 con un -1 a la tirada por cada 15ºC por encima de la temperatura de confort, y si se falláramos la tirada, aplicaríamos el grado de fracaso como daño de heridas, aparte de sufrir daño por fuego.

Resistencia al Daño y Puntos de Dureza de los Materiales

Material	Resistencia al Daño	Puntos de Dureza
Papel	0	1
Cristal	2	3
Escayola, sofá, estantería de conglomerado	4	5
Cristal reforzado, tablas de madera	4	10
Lámina de metal, mesa-escritorio, pared de ladrillos	6	10
Bloque de madera remachada con metal o pared de materiales blindados	8	15
Muro de piedra, cristal antibalas, metal reforzado	10	20



Dureza de Materiales

A lo largo de una campaña los personajes usarán objetos como cobertura, o intentarán romper cosas de distintos materiales. Todo objeto tiene una resistencia al daño, que no sólo se resta de los ataques que sufra, sino que también de los que reciba quien esté usándolo como cobertura. Asimismo, todo objeto dispone de una cantidad de puntos de dureza (que a efectos de reglas son como los puntos de vida) que deben ser reducidos a ¼ parte para que el objeto se considere destruido. Para atravesar un objeto con una bala o similar necesitaremos superar su RD.

Electricidad

Los efectos que puede producir la electricidad son muy diversos. Las reglas aquí contenidas son genéricas, es posible que un arma concreta o don diga algo contrario a lo expresado aquí. En tal caso, la regla en cuestión o el don tendrán prioridad sobre esta regla genérica.

Las descargas de voltaje de poca potencia raras veces matarán, simplemente aturdirán a la víctima o la dejarán inconsciente como mucho. A efectos prácticos, el daño producido por las descargas de poca potencia se tratará como daño de fatiga. Las descargas pueden tener un daño máximo de 3, pero por acumulación de heridas pueden acabar produciendo daños mayores.

Las descargas de voltaje elevado provocarán daño normal. Si el personaje cae inconsciente (moribundo), deberá efectuar una acción no opuesta de vigor de dificultad 11 para no morir como consecuencia de un paro cardíaco. Si de manera inmediata el personaje afectado es tratado con éxito con una tirada de ciencia (biología, medicina) dificultad 11 o una tirada de primeros auxilios dificultad 13, el personaje sobrevivirá al paro. Las descargas de alto voltaje pueden tener prácticamente cualquier daño.

Las descargas de alto voltaje que causen daño normal (no de fatiga) tienen el efecto secundario de producir quemaduras (ver fuego más abajo para una mayor explicación de los efectos de las quemaduras):

- Si se recibe daño hasta rasguño, se sufren quemaduras de primer grado.
- Si se recibe daño hasta herida, se sufren quemaduras de segundo grado.
- Si se recibe daño hasta herida grave, se sufren quemaduras de tercer grado.
- Si se recibe daño hasta incapacitado o moribundo, se sufren quemaduras de cuarto grado.

Frío

El daño por frío puede producirse por estar expuesto a bajas temperaturas durante demasiado tiempo y/o sin protección adecuada (daño 1 o daño 2, pero se recibe de manera continuada, por lo que provoca heridas por acumulación), o por contacto con sustancias como el helio líquido o el nitrógeno líquido (daño +4 o superior). Es posible que, al producirse heridas de algún tipo, tengan el efecto secundario de causar quemaduras, a discreción del DJ (las quemaduras de cuarto grado suelen producirse, normalmente, por casos extremos de congelación):

- Si se recibe daño hasta rasguño, se sufren quemaduras de primer grado.
- Si se recibe daño hasta herida, se sufren quemaduras de segundo grado.
- Si se recibe daño hasta herida grave, se sufren quemaduras de tercer grado.
- Si se recibe daño hasta incapacitado o moribundo, se sufren quemaduras de cuarto grado.

Fuego

El daño por contacto directo con el fuego, aparte del daño que produzca el fuego por sí mismo (daño 1 o daño 2, aplicándose cada turno expuesto) tiene el efecto secundario de producir quemaduras:

- Si se recibe daño hasta rasguño, sufriremos quemaduras de primer grado, caracterizadas por el enrojecimiento e hinchazón de la piel, y por el dolor de la quemadura al tacto. Las quemaduras de primer grado se pueden tratar con primeros auxilios.
- Si se recibe daño hasta herida, sufriremos quemaduras de segundo grado, caracterizadas por el fuerte enrojecimiento e hinchazón de la piel (aparecen ampollas), por el posible desprendimiento de la epidermis y por el dolor de la quemadura al tacto o al aire libre. Obtendremos la limitación sentido deficiente (tacto) sin conseguir PD, y hasta que se curen las heridas. Las quemaduras de segundo grado se deben tratar con ciencia (biología, medicina).
- Si se recibe daño hasta herida grave, sufriremos quemaduras de tercer grado, caracterizadas por la pérdida de capas de piel, la inutilización de los nervios de la piel y la aparición

de edemas y manchas blancas o negras en la piel. Obtendremos las limitaciones de intolerancia al dolor y sentido deficiente (tacto) sin recibir PD por ellas, y hasta que se curen las heridas. Las quemaduras de tercer grado se deben tratar con ciencia (biología, medicina).

- Si se recibe daño hasta incapacitado o moribundo, sufriremos quemaduras de cuarto grado, caracterizadas por todo lo que aqueja a las quemaduras de tercer grado, aparte de daño a los músculos y huesos (principalmente en las extremidades). Dependiendo de la intensidad del fuego que produzca las quemaduras, es posible que sea necesario amputar un miembro (a decisión del DJ), o alguna otra clase de efecto permanente. Las quemaduras de cuarto grado deben tratarse con ciencia (biología, medicina).

Gravedad

La gravedad de un planeta tiene efectos sobre sus habitantes (cuando salen a otro planeta) y a los que lo visitan (si estos provienen de un planeta con una gravedad distinta). Para reflejar esto el DJ puede aplicar las consecuencias enumeradas a continuación, dependiendo del incremento de gravedad del que provenga un personaje.

Nota: El DJ no está obligado a utilizar la gravedad, ya que puede ralentizar el juego.

Además, en muchos planetas con una gravedad distinta a la soportable por los humanos (entre 0,5 G y 1,5 G), estos vivirán en estaciones orbitales o en cúpulas, sobre todo dependiendo de la atmósfera presente.

- **Entre 0 G y 0,5 G:** los habitantes de planetas de esta gravedad sufren un -1 en su agilidad por cada nivel de incremento
- **Entre 0,6 G y 1,5 G:** los habitantes de planetas de esta gravedad sufren un -1 en su agilidad por cada nivel de incremento en la gravedad por encima o debajo de este (-1 entre 1,6 G y 2 G y entre 0 G y 0,5 G, -2 entre 2,1 G y 2,5 G, etc.). Y sufren un -1 vigor por cada dos niveles de incremento en la gravedad por encima de este (-1 entre 1,6 G y 2,5 G, -2 entre 2,6 G y 3 G).
- **Entre 1,6 G y 2 G:** los habitantes de planetas de esta gravedad sufren un -1 en su agilidad por cada nivel de incremento en la gravedad por encima o debajo de este (-1 entre 0,6 G y 1,5 G y entre 2,1 G y 2,5 G, -2 entre 0 G y 0,5 G y entre 2,6 G y 3 G). Y sufren un -1 vigor por cada dos niveles de incremento en la gravedad por encima de este (-1 entre 2,1 G y 2,5 G y entre 2,6 G y 3 G).
- **Entre 2,1 G y 2,5 G:** los habitantes de planetas de esta gravedad sufren un -1 en su agilidad por cada nivel de incremento en la gravedad por encima o debajo de este (-1 entre 1,6 G y 2 G y entre 2,6 G y 3 G, -2 entre 0,6 G y 1,5 G, etc.). Y sufren un -1 vigor por cada dos niveles de incremento en la gravedad por encima de este (-1 entre 2,6 G y 3 G).
- **Entre 2,6 G y 3 G:** los habitantes de planetas de esta gravedad sufren un -1 en su agilidad por cada nivel de incremento en la gravedad por debajo de este (-1 entre 2,1 G y 2,5 G, -2 entre 1,6 G y 2 G, etc.).

Hambre y Sed

Los humanos necesitan alimentarse y beber cada 24 horas. A partir de las primeras 24 horas sin alimento (o 12h sin agua) el personaje deberá realizar una tirada de vigor de dificultad 9 para no perder un punto de vida. La tirada deberá repetirse cada 12 horas hasta que se encuentre comida (y cada 6 horas si se carece de agua). Nótese que la habilidad supervivencia permite encontrar comida y agua, evitando estos problemas.

Lluvia

La lluvia no es un peligro en sí misma, salvo tratándose de lluvias torrenciales. Pero los efectos que tiene la lluvia son harina de otro costal. Puede provocar inundaciones y desbordamiento de ríos, puede dificultar la visión y el movimiento, y en el caso de ser muy violenta o ir acompañada de granizo, incluso resultar dolorosa.

- Una lluvia ligera o media puede proporcionar un -1 a los ataques a distancia.
- Una lluvia abundante o torrencial puede proporcionar un -2 a los ataques a distancia.
- Una lluvia ligera o media proporciona un -1 MOV.
- Una lluvia abundante proporciona un -2 MOV.
- Una lluvia torrencial proporciona un -3 MOV y requiere tiradas de equilibro dificultad 9 para moverse.
- Un desbordamiento o inundación proporciona un -4 MOV y requiere tiradas de equilibro dificultad 11 o + para poder moverse. Si se pifia o se falla por más de 4, la corriente arrastra al personaje con efectos a discreción del DJ, pero con cierta posibilidad de ser mortales.

Niebla

La niebla no es un peligro en sí misma, pero puede dificultar la visión y el movimiento, y en un combate eso puede ser muy peligroso.

- Una niebla ligera proporciona un -1 a los ataques a distancia.
- Una niebla media proporciona un -2 a los ataques a distancia.
- Una niebla densa o muy densa proporciona un -3 a los ataques a distancia y -1 a los ataques cuerpo a cuerpo.

Nieve

La nieve dificulta la visión, se interpone en los ataques a distancia, dificulta el movimiento y puede acabar produciendo daño por frío.

- Una nevada ligera puede proporcionar un -1 a los ataques a distancia.
- Una nevada media puede proporcionar un -2 a los ataques a distancia.
- Una nevada abundante o muy abundante puede proporcionar un -3 a los ataques a distancia.
- Una nevada ligera o media proporciona un -2 MOV.
- Una nevada abundante proporciona un -3 MOV.
- Una nevada muy abundante proporciona un -4 MOV y requiere tiradas de equilibrio dificultad 11 o + para poder moverse.

Presión Atmosférica

Los extremos de presión atmosférica se dan en las atmósferas densas (enrarecidas) y exóticas, aunque también se producen en el fondo del mar. La presión natural para la mayoría de criaturas es de 1 atmósfera. Cuando un personaje se encuentre sin protección en una presión distinta, deberá efectuar una tirada de vigor para evitar sufrir daños. La tirada ha de repetirse cada minuto de exposición y tendrá dificultad 7 con un -1 a la tirada por cada atmósfera de diferencia con la nativa. Si se fallara la tirada, aplicaremos el grado de fracaso de la tirada como daño.

Además, si experimentamos una transición repentina de atmósfera a vacío, sufriremos una descompresión explosiva. En tal caso, aparte del daño de asfixia, realizaremos una tirada de vigor dificultad 9. Si falláramos la misma obtendríamos la limitación sentido deficiente (ceguera), metabolismo debilitado o duro de oído (no se obtienen puntos de desarrollo por ello) a escoger por el DJ.



Radiación

La radiación puede provenir de diversas fuentes, desde bombas nucleares hasta radiaciones cósmicas o solares. El daño de radiación desaparece con el tiempo, pero no completamente. El tiempo de recuperación natural de las heridas producidas por radiación es 4 veces el tiempo que tardaría en curarse esa misma herida por medio de curación natural.

Cuando recibamos radiación y no dispongamos de protecciones adecuadas, aparte del daño del ataque, accidente o efecto natural que lo cause, sufriremos efectos secundarios que dependerán del daño del ataque recibido (no del daño total).

Ejemplos de Radiación y sus correspondientes Daños

Máquina de Radiología	1 (exposición muy prolongada)
Radiación Espacial “de Ambiente”	1 /semana
Radiación Espacial Media	De Daño 1 a Daño 10 /día
Radiación Espacial Fuerte	De Daño 11 a Daño 20 /hora
Accidente Nuclear	5 /minuto
Zona de Accidente Nuclear (reciente)	2 /hora
Zona de Accidente Nuclear	1/semana
Explosión Nuclear	De Daño 10 a Daño 200
Lluvia Radioactiva (Fallout)	1 /minuto

- Si el daño de radiación se encuentra entre 1 y 5, obtendremos la limitación “intolerancia al dolor” hasta que el daño sea curado (no se reciben puntos de desarrollo por la limitación). El personaje pierde uno de sus rasguños para siempre (salvo que tenga acceso a tecnologías regenerativas o al don regeneración).
- Si el daño de radiación se encuentra entre 6 y 10, aparte del anterior efecto, sufriremos una pérdida de un nivel en agilidad o vigor (a determinar por el DJ y sin obtener puntos de desarrollo por la pérdida) si no se supera una tirada de vigor de dificultad 13.
- Si el daño de radiación se encuentra entre 10 y 15, aparte de los anteriores efectos, adquiriremos de manera permanente (y sin recibir puntos de desarrollo por ello) la limitación “metabolismo debilitado”.
- Si el daño de radiación es 16 o superior, aparte de los anteriores efectos, deberemos realizar una tirada de vigor de dificultad 13 cada hora para no morir inmediatamente.

La exposición continuada a una fuente de radiación producirá daño acumulativo. De esta manera, por cada semana transcurrida en exposición a la radiación ambiental o espacial, el personaje recibirá 1 punto de daño. Alguien expuesto durante 10 semanas a un ambiente radiactivo acumulará, por tanto, 10 puntos de daño... y así sucesivamente.

Sueño

La mayoría de gente puede funcionar sin problemas durmiendo entre 6 y 8 horas por cada 24 horas. Un personaje que pase un día sin dormir deberá hacer una tirada de vigor de dificultad 7 (con un modificador de -1 a la tirada por cada múltiplo de 12 horas que haya pasado sin dormir). Si el personaje falla la tirada, cae dormido.

Vacío

Al encontrarse en el vacío se sufren los efectos de la asfixia, y si se pasa más de 30 segundos + (vigor x2 segundos) en esta situación, se sufren los mismos efectos de una descompresión explosiva.

Venenos y drogas

Los venenos y drogas existentes en la naturaleza son muy variados, y si añadimos los artificiales, la lista es aún más prolija, pero en Walküre todos los venenos y drogas utilizan el mismo formato. Están compuestos por los siguientes elementos:

- **Dificultad:** es el número a superar en la habilidad indicada para evitar los efectos más graves del veneno (y en el caso de los venenos más débiles, para no sufrir ningún efecto). ¡Algunos venenos no permiten tirada alguna!
- **Efecto:** son las consecuencias de consumir o verse afectado de alguna manera por el veneno. Puede presentarse de 2 formas: efecto en caso de pasar la tirada / efecto en caso de fallar la tirada. Por ejemplo: -1 a la acción / -3 a la acción. Si al superar la dificultad no se sufriera ningún efecto, se presentará de esta manera -/ -3 a la acción. Si el efecto provocara daño, por lo general ignorará la RD.
- **Duración:** esto es el tiempo que dura un efecto concreto. Puede presentarse de 2 formas: duración en caso de pasar la tirada / duración en caso de fallar la tirada. Por ejemplo: 1 hora / 1 día. Si al superar la dificultad no sufriéramos efecto alguno, se presentará de esta manera -/ 1 día. Algunos venenos afectarán más de una vez, en tal caso se indicaría el intervalo de repetición entre paréntesis, tal que así: duración en caso de pasar la tirada (intervalo) / duración en caso de fallar la tirada (intervalo). Por ejemplo: 6 horas (1 hora) / 3 días (diario). El DJ es libre de crear nuevas duraciones.
- **Coste (por dosis):** el coste en créditos de cada dosis si compramos una cantidad considerable. Multiplicaremos por 5 o por 10 esta cifra si compramos dosis sueltas.
- **Notas:** cualquier mecanismo especial asociado a un veneno o droga. Teniendo en cuenta la variedad de efectos que se pueden encontrar, más de un veneno o droga tendrá anotaciones.

Ejemplos de Venenos y Drogas

Nombre	Dificultad	Efecto	Duración	Coste (Cr.)	Notas
Arsénico	11 (*Vigor*)	-/ Daño 2	-/ 8 horas (1 hora)	1	
Calomelanos	11 (*Vigor*)	-/ diarrea y vómitos	-/ 2 horas por grado de fracaso	1	Sólo afecta si se ingiere.
Cianuro	Sin tirada posible	-/ Daño 5	Automático	2	Si se ingiere tarda 15 minutos en hacer efecto.
Gas Lacrimógeno	11 (*Vigor*)	Tos / Ceguera temporal y tos.	-/1 minuto (tras salir del lugar con gas)	10	Sólo afecta si se respira.
Gas Mostaza	13 (*Vigor*)	Daño 2 / Daño 3	3 días (diario) / 8 días (diario)	10	Sólo afecta por completo si se respira. Si no mitad de daño debido a su efecto abrasivo.
Gas Nervioso	15 (*Vigor*)	- / Incapacitado	-/ 6 minutos (1 minuto)	20	Sólo afecta si se respira.
Humo	9 (*Vigor*)	Tos / Ceguera temporal y tos	-/1 minuto (tras salir del lugar con gas)		Sólo afecta si se respira.
Sedante	9 (*Vigor*)	Incapacitado / Exhausto	2 horas / 12 horas	10	Sólo afecta si se ingiere.
Súper-Sedante	11 (*Vigor*)	Exhausto / Exhausto + amnesia	4 horas / 24 horas	10	Sólo afecta si se ingiere.
Veneno de Cobra	11 (*Vigor*)	Daño 3	-/ 6 horas (1 hora)	10	





capítulo 5

equipo

258 Términos generales

261 Equipo de combate

320 Implantes y Biomods

329 Otro equipamiento



Términos generales

"Vivimos en una sociedad profundamente dependiente de la ciencia y la tecnología y en la que nadie sabe nada de estos temas. Ello constituye una fórmula segura para el desastre"

Carl Sagan

Este capítulo se ocupa de enumerar y detallar buena parte del equipo que nuestros personajes podrán adquirir, incluyendo armamento, clasificado según su nivel tecnológico (NT).

Términos generales de equipo

Coste

Los objetos tienen un coste económico referido en créditos (cr), con un valor equivalente al euro. El DJ es libre de cambiar este nombre por otro que le parezca más apropiado. Asimismo, podrá realizar cambios en los costes de los objetos para reflejar el estilo de la ambientación.

Energía

El equipo que incluya este término en su descripción necesitará de una fuente de energía para funcionar. Para no complicar el uso de equipamiento, hemos decidido utilizar un sistema poco realista pero práctico. Las baterías se dividen en varias categorías (de mediocre a excelente), dependiendo del NT del equipo en cuestión. Por ejemplo, una batería normal (NT 6) será menos potente que una batería normal (NT 9); y no podrán mezclarse, esto es, no se podrá utilizar una batería de NT 9 en un objeto de NT 6.

El DJ puede ignorar la clasificación por NT y decidir que las baterías son iguales para todos los niveles tecnológicos.

El equipo que incluya el término *fuente externa* en su apartado de energía podrá ser utilizado tanto con baterías como con fuentes de alimentación externas (como enchufes de un edificio). Aunque algunos aparatos no podrán emplearse con baterías y sólo admitirán otras fuentes de alimentación externas, como una conexión directa a la red eléctrica.

Nótese que la clasificación por baterías no tiene en cuenta la fuente de la energía. Éstas pueden ser muy variadas, desde energía solar (NT 6), fisión (NT 7) y fusión (NT 8). Los tamaños de las baterías se reducen al subir el NT.

Los distintos tipos de baterías son:

Minúscula

Baterías diminutas empleadas en NT 7 para alimentar pequeños aparatos sofisticados. En NT 8 será necesario usar micromanipuladores para colocarlas o retirarlas.

Pequeña

Estas baterías se implementan en aparatos de menor exigencia energética, como por ejemplo linternas, calculadoras, etc.

Mediana

Estas baterías son útiles para proporcionar energía a aparatos de uso común como ordenadores portátiles, cámaras digitales, consolas, teléfonos móviles, tabletas, etc.

Grande

Pueden utilizarse como acumuladores para dotar de energía eléctrica a un motor de arranque, para dar electricidad temporalmente a una vivienda, para alimentar herramientas industriales o mecánicas, etc.

Enorme

estas baterías pueden usarse para propulsar vehículos militares, para proveer de electricidad durante bastante tiempo a una vivienda, etc.

Colosal

estas baterías pueden emplearse para proporcionar energía a grupos de edificios, enormes vehículos o naves, etc.



Estorbo de Células de Energía según NT

Baterías	NT 5	NT 6	NT 7	NT 8	Coste (cr.)
Minúscula	-	-	0	0	10
Pequeña	-	0,02	0,01	0,005	1
Mediana	-	0,2	0,1	0,05	10
Grande	3	2	1	0,5	100
Enorme	30	20	10	5	1.000
Colosal	-	200	100	50	-

Negativos según Estorbo

Si el Estorbo es igual o menor a Vigor x2	Sin modificadores
Superior a Vigor x2 pero igual o menor a Vigor x4	-1 a las Acciones a las que el Estorbo pueda afectar
Superior a Vigor x4 pero igual o menor a Vigor x6	-2 a las Acciones a las que el Estorbo pueda afectar
Superior a Vigor x6 pero igual o menor a Vigor x8	-3 a las Acciones a las que el Estorbo pueda afectar



Estorbo

El estorbo se utiliza para medir lo molesto que es cargar con algo, y se podría considerar como un valor abstracto representando la combinación del tamaño y peso de una pieza de equipo.

Teniendo en cuenta que las protecciones equipadas y las armas que se acarreen en la mano proporcionan la mitad del estorbo indicado, una persona podrá llevar, sin tener negativos, hasta el doble de su vigor en estorbo. A partir de esa cantidad se obtendrán negativos a todas las acciones en las que la capacidad de movimiento sea definitoria.

Niveles tecnológicos

El NT es un valor numérico que indica la tecnología y los conocimientos científicos necesarios para construir un objeto en cuestión. Es una escala que abarca 10 valores que oscilan entre el 1 y el 10.

En la escala de niveles tecnológicos los valores por debajo de 6 son aquellos que preceden al NT actual. Cada NT se puede asociar a una época concreta, sobre todo en el caso de los niveles por debajo de 1. La tabla de niveles tecnológicos hace exactamente eso.

Pero de todas formas esta descripción es muy simplista, pues en un mismo planeta se pueden dar diversos niveles tecnológicos, como de hecho sucede en la Tierra. Además, una misma sociedad podría disponer de distintos niveles tecnológicos en diferentes áreas de la ciencia.

Por ejemplo, actualmente se puede considerar que la Tierra tiene NT 6, aunque en algunas zonas del planeta sólo alcancen NT 5 o menor (pese a tener acceso a algunos objetos de mayor NT). A la par, ciertos aspectos de la biología, la medicina y la genética están ya rozando el NT 7.

Es posible incluso que una sociedad alcance un NT elevado sin desarrollar algunas ciencias concretas que se encuentran en un NT inferior. De hecho, esto es muy común en la ciencia ficción. Los niveles tecnológicos son una herramienta, y el DJ no debería permitir que dominen el juego.

Los niveles tecnológicos restringen el equipamiento que puede emplearse con ciertas habilidades, así como el conocimiento de las mismas. No sabrá igual una persona con computadora/NT 6 +3 que una persona con computadora/NT 9 +3, aunque su nivel de

Niveles Tecnológicos

NT	En nuestro mundo	En el universo de Walküre
1	Edad de Bronce (3500 a.C. en adelante)	
2	Edad de Hierro (1200 a.C. en adelante)	
3	Edad Media (siglo V en adelante)	
4	Edad Moderna (siglo XV en adelante)	
5	Revolución Industrial o Edad Contemporánea (siglo XVIII en adelante)	
6	Época actual. Edad Nuclear y Digital (1940 hasta la actualidad)	Edad Nuclear y Digital (1940-2005)
7	Principio de la nanotecnología, la genética y los viajes espaciales. La robótica empieza a ser común.	En la ambientación de Walküre este NT se tiene en la Tierra a partir del año 2005.
8	Desarrollo de la nanotecnología, la genética y los viajes espaciales. La robótica en su esplendor.	Hay algunos países que a los largo del siglo XXI van accediendo a este NT en algunos campos científicos, como se puede ver más adelante.
9	Principio de la teleportación, recombinación molecular a gran escala, Warp, etc.	
10	Edad del Dominio sobre la Materia	

NTs según nación

	Alemania	EEUU	Reino Unido	China	Japón	Italia	URRS
Militar	8	8	8	8	8	7	8
Informática	7	7	7	7	8	7	7
Robótica	7	8	7	7	8	7	7
Comunicaciones	7	7	7	6	7	6	7
Transporte	7	7	7	7	7	7	7
Medicina	8	8	7	7	7	7	7
Genética	8	7	7	8	7	6	7
Nanotecnología	7	7	7	7	7	7	8

habilidad sea análogo. Las habilidades que incluyan un valor /NT se verán modificadas teniendo en cuenta el NT del personaje y el NT de aquello que se pretende utilizar o descubrir. Si el DJ colige que la diferencia entre niveles tecnológicos es relevante, por cada NT que haya de diferencia se aplicará un -1 a esas habilidades. Esto sucede en ambos sentidos, pues resultaría igual de difícil para una persona del siglo XX utilizar tecnología del siglo XV, como para alguien del siglo XV usar tecnología del siglo XX. En Walküre las distintas naciones predominantes tienen distintos NT en diferentes campos, como podemos ver a continuación.

Dinero Inicial

Todos los personajes comenzarán con una cantidad de dinero establecida por el director de juego según su criterio.

Como orientación, la cantidad de dinero inicial que nosotros consideramos adecuada es la siguiente:

2400 +(2D6x100) créditos

Equipo de combate



Protecciones

Este apartado cubre tanto armaduras como trajes de soporte vital, exoesqueletos, armaduras propiamente dichas, entre otras formas de protección.

Armaduras

En la actualidad existe una amplia gama de armaduras personales, aunque destacan las siguientes:

Cazadora de cuero – NT 6

La clásica cazadora de cuero, ligeramente reforzada (para soportar situaciones de combate, caídas en moto, etcétera).

Chaleco antibalas – NT 6

Es el chaleco antibalas que ha utilizado durante años la policía. Comenzó a hacerse común tras la comercialización de los primeros diseños de Kevlar fabricados por Du Pont en 1971. Se puede ocultar con facilidad bajo una cazadora, o incluso ropa de calle a partir de 1985.

Traje antibalas – NT 6

Es la versión militar del chaleco antibalas. No se puede ocultar.

Armadura ablativa – NT 7

Esta armadura está especialmente diseñada para proteger contra ataques de armas láser, mostrándose poco útil contra otro tipo de armas. Por ello, la RD de las armaduras ablativas protege contra disparos de armas láser, aunque a diferencia de las armaduras reflectantes, incluye protección adicional, lo que otorga algo de defensa contra otros tipos de ataques.

Armadura reflectante – NT 7

Esta armadura está compuesta de fibras metálicas pulidas diseñadas para reflectar las armas láser. Es completamente inútil contra otro tipo de armas. Es muy pesada y rígida, por lo que proporciona -2 AC a su portador y un estorbo considerable. Pero como beneficio adicional, vuelve a su portador invisible ante sistemas de detección por radar.

Armadura reflex – NT 7

Esta armadura de Kevlar (o material análogo) y polietileno tiene una estructura similar a la seda de una araña, por lo que su estructura resulta altamente resistente y ligera. Se puede ocultar bajo una cazadora o ropa sin ningún problema.

Armadura reflex táctica – NT 7

Versión militar de la armadura reflex. No se puede ocultar. Este tipo de armadura era la protección estándar en muchos ejércitos del mundo hasta la irrupción en escena de las nanofibras. Todavía hoy se sigue empleando en gran número.

Armadura Stahöl – NT 7

Las conocidas como armaduras Stahöl o de aceite de acero son confeccionadas implementando un ferrofluido magnetorreológico (líquido de nanopartículas magnéticas) que se polariza en presencia de un campo magnético tornándose sólido. De manera que, combinado con tejidos de poliamida, se puede obtener un material ligero, flexible y altamente resistente a impactos. Además de como protección personal, este componente ha demostrado su utilidad en la industria aeroespacial, al reducir la captación de los radares en los vehículos recubiertos con Stahöl. Sin embargo, su producción es muy costosa y compleja. Realmente todas las armaduras de nanofibras se realizan también con este elemento, pero esta es la armadura alemana original de la que dicha tecnología provendrá.

Armadura de bioplástico – NT 8

Armadura ergonómica fabricada con bioplástico, liviana y ligera, cualidades que facilitan su uso (proporciona 1 AC). Efectiva contra armas de proyectil y armas blancas, no así contra ácido, fuego, y plasma. El portador no puede ocultar que lleva una armadura.

Armadura de nanofibras – NT 8

Sucesora natural de los chalecos antibalas, antifragmentación y las armaduras reflex. Suele estar fabricada con varias capas de fibras laminadas mezcladas con capas de material magnetorreológico entre otros nanomateriales avanzados que protegen de manera efectiva contra impactos de proyectil. Por su bajo coste y ligereza, suele ser la más empleada en infantería. Se puede llevar oculta, e incluso diseñar para que parezca un traje normal y corriente, pero en tal caso su coste se duplica.

Armadura de nanofibras táctica – NT 8

Esta armadura sigue el mismo proceso de fabricación que la armadura de nanofibras, pero resulta más pesada (aunque sigue sin dificultar el movimiento) y no se puede disimular de ninguna manera. Es el equivalente de un traje de policía antidisturbios a NT 8, y también es usado por muchas unidades militares.

Trajes de Supervivencia y Ambientales

La autonomía es una necesidad en combate. Por ello se desarrollan uniformes y trajes que aportan autosuficiencia y protección en caso de exposición a situaciones extremas. Estos trajes especiales permiten a su portador sobrevivir en condiciones adversas durante un cierto tiempo; aunque no resultan tan efectivos en batalla como lar armaduras militares.

Traje de vacío – NT 6-7

Consiste en un traje cerrado herméticamente que suministra oxígeno a su portador y lo protege contra cambios bruscos de presión atmosférica, calor, frío y diferentes tipos de radiación. Además permite a su ocupante moverse con cierta libertad y autonomía. Se utiliza básicamente en misiones tripuladas





al espacio y también en vuelos donde se alcanzan altas velocidades. Este traje suele estar compuesto por capas de diferentes tejidos, como el Kevlar, aunque resulta algo aparatoso. Incluye un sistema de soporte vital y un sistema de control remoto de las constantes vitales del portador. El traje permite sobrevivir en el vacío espacial durante 72 horas a NT 6 y 100 horas a NT 7, momento en que se acaba el oxígeno y agotan las baterías del traje.

Traje NBQ – NT 6-7-8

Se trata de un traje completamente aislado del exterior que se lleva como protección contra materiales peligrosos (radiación, tóxicos, etcétera). Incluye un sistema de soporte vital cuya duración depende del NT. A NT 6 dura 1 hora. A NT 7 dura 10 horas. A NT 8 dura 100 horas, y así sucesivamente, aunque muchas veces se utilizan conectados a fuentes externas de aporte de energía, si es posible. Proporciona también algo de protección, pero no se trata de una armadura, sino de un traje. Los sistemas del traje dificultan considerablemente el movimiento, aunque esto se ve reducido a medida que aumenta el NT.

Traje ambiental desértico – NT 7

Este traje está diseñado para aislar al portador de las extremas temperaturas desérticas. Asimismo, recicla los fluidos corporales y los transforma en agua potable, que luego puede ser consumida. Proporciona también algo de protección. Los sistemas del traje dificultan ligeramente el movimiento.

Traje ambiental gélido – NT 7

Este traje está diseñado para aislar al portador de las bajas temperaturas. Proporciona también algo de protección. Los sistemas del traje dificultan ligeramente el movimiento.

Traje ambiental térmico – NT 7

Este traje está diseñado para aislar al portador de las temperaturas más altas. Proporciona también algo de protección. Los sistemas del traje entorpecen ligeramente el movimiento.

Traje de vacío militar – NT 7

Esta es la versión militar del traje de vacío. Incluye un sistema de soporte vital y un sistema de control remoto de las constantes vitales del portador. El traje permite sobrevivir en el vacío espacial durante 150 horas, momento en que se agotan el oxígeno y las baterías.

Nanotraje Espacial – NT 8

Este traje está confeccionado con ferrofluidos magnetorreológicos y nanofibras. Se autorepara inmediatamente (en 3 segundos) al recibir daño a un ritmo de 1 punto de daño por segundo (10 puntos de daño por turno). El aire es reciclado por un biomod (técnicamente un ser vivo que se alimenta de dióxido de carbono y lo transforma en oxígeno, entre otras cosas). Proporciona el don *sobrevives en el vacío* indefinidamente, pero el resto de funciones se apagan tras las 300 horas que duran las baterías del traje.

Traje multiambiental – NT 8

Este traje hecho de nanofibras protege del frío y del calor, procurando también soporte vital para 100 horas. Proporciona igualmente algo de protección, pero no se trata de una armadura.

Traje subacuático – NT 8

Este traje de nanofibras está diseñado para proteger del frío de los océanos y proporcionar movilidad bajo el agua. Asimismo lleva un sistema que permite extraer oxígeno del agua. Aporta también algo de protección.

Exoesqueletos

Basado en el esqueleto exterior de los artrópodos (arácnidos, crustáceos e insectos), los exoesqueletos son armazones metálicos que protegen y ayudan a su portador a maniobrar con cargas pesadas. Su funcionamiento consiste en una serie de sensores biométricos que detectan las señales nerviosas que el cerebro envía a los músculos dirigiéndolas hacia el mecanismo, que emula esos movimientos. Su uso en la guerra está muy extendido, ya que convierte a los soldados de asalto en ingenios mecánicos capaces de manejar de manera individual armamento pesado.

Los exoesqueletos de combate no sólo tienen fuerza aumentada, sino que poseen muy buen blindaje y una gran cantidad de posibilidades a su disposición. Resultan más caros que las armaduras convencionales, pero resultan muy superiores. Los exoesqueletos de combate requieren un turno completo para entrar o salir de ellos, aunque se tarda 1 minuto (6 turnos) en ponerlos en marcha y chequear que todos los sistemas funcionan correctamente. Para utilizarlos se precisa la habilidad conducir vehículo (andadores).

Exoesqueletos ligeros – NT 7-8

Los exoesqueletos ligeros están diseñados para realizar tareas de carga de manera sencilla. En general suelen consistir en armazones abiertos, accediendo el usuario por su parte frontal. Disponen de sistemas hidráulicos que aumentan el vigor del

usuario (pero sólo en aquellas tareas en las que la fuerza bruta o la potencia muscular resulte relevante). Su tamaño es ligeramente superior al de una persona normal (es como un jugador de baloncesto), por lo que no tienen "demasiados" problemas para moverse por entornos urbanos.

Exoesqueletos pesados – NT 7-8

Con los exoesqueletos pesados se pueden realizar tareas más complejas y maniobrar con mayores volúmenes de carga. En general, estos ingenios mecánicos presentan un armazón estanco que hace las veces de cabina de control (incluyendo la mayoría de las veces sistemas de soporte vital), accediendo el usuario al interior por un pequeña escotilla.

Exoesqueletos de combate – NT 7-8

Los exoesqueletos de combate están blindados por completo para proteger a su portador del impacto de proyectiles y armas de energía. Además suelen ir equipados con armamento pesado que se maneja mediante consolas desde el interior del propio exoesqueleto. Configurados en aleaciones de bioplásticos y nanofibras, disponen de un mayor grado de maniobrabilidad que los exoesqueletos civiles. Disponen de un pequeño sistema de soporte vital que puede proporcionar oxígeno durante 4 horas a NT 7 y 8 horas a NT 8.



Mech – NT 8

Estos exoesqueletos pesados, armados profusamente, grandes y de blindaje considerablemente más denso, poseen sistemas de soporte vital que pueden mantener a su portador vivo y en perfectas condiciones indefinidamente (aunque el mech se queda sin energía en 1 mes). Tiene incorporados todo tipo de sensores internos para monitorizar hasta el último detalle de la condición física de su portador. Su gran tamaño provoca que su movilidad se vea algo disminuida en entornos urbanos, ¡aunque siempre pueden abrir un nuevo agujero en la pared!

Pero los mech son mucho más que una simple armadura, y por ello se describen en profundidad en el **Capítulo de vehículos**. Técnicamente, los exoesqueletos también podrían emplearse con dicho sistema (uso de vehículos), pero hemos querido dejarlos como protecciones para no complicarnos en exceso.

Otras protecciones

Casco de combate – NT 6

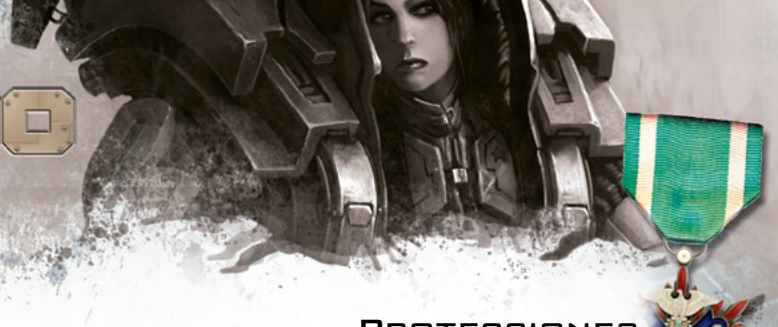
Probablemente sea la forma más antigua de protección que se conoce, y su uso ha evolucionado mucho desde épocas pretéritas. Consiste en una funda protectora para la cabeza construida con materiales altamente resistentes, como el Kevlar (una poliamida ligera y duradera), a la que se le añaden otros compuestos: fibra de vidrio, carbono o policarbonatos. Algunos cascos avanzados están fabricados con materiales aún más avanzados, como el grafeno o el carbino.

Casco de material ablativo – NT 7

Los cascos ablativos, además de proteger eficientemente a su portador contra impactos, también son capaces de soportar altas temperaturas gracias a los materiales que recubren su superficie. Su composición se basa en un material fungible que recubre el casco y se compone de resinas sintéticas y fibras refractarias que impiden o limitan la conductividad térmica.

Escudo de plasma (plasmoid) – NT 8

Estos dispositivos generan una nube de plasma que, interponiéndose en la trayectoria de un proyectil, destruyen el mismo antes de impactar contra su objetivo. Puede instalarse en vehículos y armaduras personales.



PROTECCIONES

TIPO DE ARMADURA	RD	AC	ESTORBO (1/2 PUESTA)	AUTONOMÍA (EN HORAS)	COSTE (CR.)	NOTAS
NT 6						
Cazadora de Cuero / Motorista	1	0	1	-	800	Sólo cubre el torso y los brazos.
Chaleco Antibalas	2	0	2	-	500	Sólo cubre el torso.
Chaleco de Asalto	3	-1	4	-	900	Sólo cubre el torso.
Casco	2	-	0,2	-	20	Sólo cubre la Cabeza
Casco de Combate	4	-	0,4	-	100	Sólo cubre la Cabeza
Traje Antibalas	3	-1	4	-	1.000	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Traje de Asalto	4	-1	5	-	4.000	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Traje de Vacío	3	-2	5	72	2.000.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona los Dones Sobrevives en el Vacío, y Telecomunicación (Tecnológica), ambos con Origen Tecnológico, aunque sólo por un período limitado de tiempo.
Traje NBQ	1	-2	3	-	12.500	Cubre todo el cuerpo. Proporciona 3 niveles del Don de Origen Tecnológico Resistencia a (por lo general a las Enfermedades, a la Radiación y al Veneno, aunque existen muchas variantes).
NT 7						
Armadura Ablativa	3 Láser/1	-1	4	-	850	RD 3 contra armas láser, y RD 1 contra armas que no sean láser. Sólo cubre el torso.
Armadura Reflectante	4	-2	6	-	700	Sólo protege contra armas láser, y además el portador es indetectable a radares.
Armadura Reflex	3	-1	4	-	600	Sólo cubre el torso y los brazos.
Armadura Reflex Táctica	5	-2	7	-	1.200	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Armadura Stahöl	4	0	4	-	1.000	Sólo cubre el torso.
Casco Ablativo	3 Láser/1	-	0,2	-	30	Sólo cubre la Cabeza
Casco Ablativo de Combate	4 Láser/1	-	0,4	-	120	Sólo cubre la Cabeza
Exoesqueleto Ligero	2	-1	N/A	50	15.000 + 500/PD	Vigor+1. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico como *Sobrevives en el Vacío* o similares, pero su duración estará limitada por la Autonomía.
Exoesqueleto de Combate	6	-2	N/A	100	50.000 + 500/PD	Escala+1, Vigor+1. Proporciona el Don de Origen Tecnológico *Telecomunicación (Tecnológica)*, aunque solo mientras dure la Autonomía del Exoesqueleto y el Don *No Respira*, pero solo por 4 horas. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico, pero su duración estará limitada por la Autonomía.
Exoesqueleto Pesado	4	-2	N/A	100	25.000 + 500/PD	Vigor+2. Proporciona los Dones Sobrevives *en el Vacío*, y *Telecomunicación (Tecnológica)*, ambos con Origen Tecnológico, aunque solo mientras dure la autonomía del Exoesqueleto. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico, pero su duración estará limitada por la Autonomía.
Traje Ambiental Desértico	1	0	2	-	8.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona Resistencia al Frío y Resistencia al Calor, ambos con Origen Tecnológico.

Traje Ambiental Gélido	1	0	2	-	4.000	Proporciona Resistencia al Frío. Cubre todo el cuerpo.
Traje Ambiental Térmico	1	0	2	-	4.000	Proporciona Resistencia al Calor. Cubre todo el cuerpo.
Traje de Vacío	3	-1	4	100	13.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona los Dones Sobrevives en el Vacío, y Telecomunicación (Tecnológica), ambos con Origen Tecnológico, aunque solo por un período limitado de tiempo.
Traje de Vacío Militar	4	0	3	150	15.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona los Dones Sobrevives en el Vacío, y Telecomunicación (Tecnológica), ambos con Origen Tecnológico, aunque solo por un período limitado de tiempo.
Traje NBQ	2	-1	3	-	12.500	Cubre todo el cuerpo. Proporciona 3 niveles del Don de Origen Tecnológico: Resistencia a (por lo general a las Enfermedades, a la Radiación y al Veneno, aunque existen muchas variantes).

NT 8

Armadura de Bioplástico	6	1	3	-	1.250	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza. Tiene RD 3 contra ácidos, fuego, armas de plasma o de pulsos.
Armadura de Nanofibras	4	0	2	-	2.500	Sólo cubre el torso.
Armadura de Nanofibras Táctica	6	0	3	-	3.500	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Escudo de Plasma Personal	10	-1	4	10	25.000	
Escudo de Plasma Vehicular	14	-	N/A	50	50.000	Se puede instalar en cualquier vehículo Ligero o Pesado.
Exoesqueleto Ligero	3	-	N/A	100	15.000 + 500/PD	Vigor+1. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico como *Sobrevives en el Vacío* o similares, pero su duración estará limitada por la Autonomía.
Exoesqueleto de Combate	7	-1	N/A	200	50.000 + 500/PD	Escala+1, Vigor+1. Proporciona el Don de Origen Tecnológico *Telecomunicación (Tecnológica)*, aunque solo mientras dure la Autonomía del Exoesqueleto y el Don *No Respira*, pero solo por 8 horas. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico, pero su duración estará limitada por la Autonomía.
Exoesqueleto Pesado	5	-1	N/A	200	25.000 + 500/PD	Vigor+2. Proporciona los Dones Sobrevives *en el Vacío*, y *Telecomunicación (Tecnológica)*, ambos con Origen Tecnológico, aunque solo mientras dure la autonomía del Exoesqueleto. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico, pero su duración estará limitada por la Autonomía.
Nanotraje Espacial	5	0	4	300	13.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona los Dones Sobrevives en el Vacío (indefinidamente), y Telecomunicación (Tecnológica; durante 300h), ambos con Origen Tecnológico. Pueden añadirse más Dones, aumentando el Coste, y estarán limitados a 300h de uso.
Traje NBQ	3	0	4	100	12.500	Cubre todo el cuerpo. Proporciona 3 niveles del Don de Origen Tecnológico Resistencia a (por lo general a las Enfermedades, a la Radiación y al Veneno, aunque existen muchas variantes), aunque solo por un período limitado de tiempo.
Traje Multiambiental	3	0	4	-	16.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona Resistencia al Frío 2 y Resistencia al Calor 2, ambos con Origen Tecnológico.
Traje Subacuático	2	0	4	150	7.500	Proporciona los Dones Anfibio, Branquias y Tolerancia (Frío) con Origen Tecnológico, aunque solo por un período limitado de tiempo.



Arcos

Las versiones modernas de armas como el arco proporcionan mayor alcance, requiriendo menos vigor para poder usarlas. Los arcos suman la mitad del vigor del lanzador al daño.

Arco corto – NT 1

Inventado al final del paleolítico (10.000 a.c.), es mucho más efectivo que una lanza o una jabalina, no sólo por su alcance, sino porque además permite portar mucha más munición. Se necesitan 4 AC para recargar el arma. Para usarlo debemos tener vigor 2.

Arco largo – NT 1

Resulta más letal que el arco corto, pero también es más difícil de utilizar. Se necesitan 4 AC para recargar el arma. Para usarlo se debe tener vigor 3.

Arco Compuesto – NT 6-7

Versión moderna del arco. Utiliza poleas y cables para aprovechar y transmitir la energía aplicada de manera más eficaz. Su uso es principalmente deportivo, pero sigue siendo un arma mortal en manos expertas. Se necesitan 4 AC para recargar el arma. Para usarlo se debe tener vigor 2.

Armas Arrojadizas

A continuación detallamos las armas arrojadizas que están disponibles a partir de NT 5, aunque en la tabla incluimos armas medievales comunes, por si en algún caso resultaran útiles.

Grenade a Main – NT 5

Ejemplo de uno de los primeros modelos de granadas francesas, usada hasta 1850.

Stielhandgranate – NT 5

Granada alemana de mango alargado, generalmente fabricado en madera. Se usó hasta el final de la II Guerra Mundial. Varias granadas posteriores imitan su diseño.

AMC M26 – NT 6

Granada de fragmentación americana que ha sido extensamente copiada por el resto de naciones, hasta el punto que se ha convertido en una de las granadas más comunes del mundo.

AMC M67 – NT 6

Granada evolucionada de la M26, muy popular y usada en gran número desde 1975. Los chinos tienen una copia de esta granada que producen también en cantidades considerables.

AMC Mk II – NT 6

Copia americana de la granada francesa F1 Mle 1916. Se usó hasta 1942.

AMC Mk III – NT 6

Granada ofensiva americana empleada hasta 1942 pero cuya variante MKIIIA2 (de idénticos valores pero 5 cr. más barata) siguió en uso hasta los años 90.

Diehl HGR DM51 – NT 6

Granada de fragmentación alemana que se convierte en el estándar del ejército alemán desde finales de los años 50.

Eihandgranate 39 – NT 6

Conocida como “granada de huevo”, este artefacto es mucho menos conocido que la Stielhandgranate, pero vio considerable uso también durante la II Guerra Mundial.

Arcos

Arma	Daño	Alcance	Vigor Mínimo	Estorbo	Coste (cr.)
NT 1					
Arco Corto	1	5/50/100	2	1	100
Arco Largo	2	5/75/150	3	2	200
NT 6					
Arco Compuesto	3	5/100/200	2	2	400
NT 7					
Arco Compuesto	4	5/125/250	2	1,5	500



Schermuly Stun Grenade – NT 6

Granada aturdidora británica desarrollada a final de los años 70 que ciega por medio de un flash de luz a aquellos desprotegidos

AMC C55 – NT 7

Granada de gas químico que copia la granada alemana Chemikgranate 165 y que, al detonar, deja escapar de su interior un gas que causa daño a quien respire en la zona afectada. Quien inhale el agente químico de la granada sentirá una desagradable quemazón pulmonar, por esto la RD no afectará en la mayoría de casos. Una máscara de gas o similar protegerá al 100% de esta granada.

AMC EM-Mark3 – NT 7

Esta granada libera una importante cantidad de energía electromagnética que inutiliza total o parcialmente el equipo eléctrico dentro de su radio de acción. Sólo afecta aparatos eléctricos que estén encendidos. Si estos aparatos son de uso militar (o están diseñados con apantallamiento de nivel militar) podrán aplicar su RD al ataque, si no lo son y están encendidos, se verán dañados por la granada (entre otras cosas porque no tienen RD que aplicar).

AMC HE23 – NT 7

Granada de alto explosivo muy potente. Es altamente eficiente contra infantería, ya que afecta a un amplio radio de acción. Dispone de dos cargas explosivas. Una primera para proyectar la granada en el aire, y una segunda para detonarla en vuelo, provocando más daño.

Chemikgranate 165 – NT 7

Granada de gas químico que al detonar deja escapar de su interior un gas que causa daño a quien respire en la zona afectada. La RD no afectará en la mayoría de casos, pero una máscara de gas o similar protegerán al 100% de esta granada.

Elektrogranate 5 – NT 7

Esta granada original alemana, que copia el aspecto de la "potato masher", al ser lanzada libera una onda electromagnética que inutiliza equipo eléctrico dentro de su radio de acción. Sólo afecta aparatos eléctricos que estén encendidos. Si estos aparatos son de uso militar (o están diseñados con apantallamiento de nivel militar) podrán aplicar su RD al ataque, si no lo son y están encendidos, se verán dañados por la granada.

Explosivgranate 69 – NT 7

Granada de alto explosivo que copia la AMC HE23. Dispone de dos cargas explosivas. Una vez lanzada la granada, una primera impulsa el artefacto a dos metros sobre el suelo, desde su lugar de caída, mientras una segunda carga, más potente, detona el artefacto en altura, produciendo mayor daño.

Kord Khimicheskiy K66 – NT 7

Granada de gas químico que reproduce el modelo alemán Chemikgranate 165. La RD no afectará en la mayoría de casos, pero una máscara de gas o similar protegerá al 100% de esta granada.

Kord VZRY – NT 7

Granada de alto explosivo copia de la AMC HE23.

Norinco LimBai 6 – NT 7

Consiste en una granada antipersona que, al detonar, libera una nube blanca y densa compuesta por partículas incandescentes de fósforo blanco que causan importantes quemaduras en una pequeña área. El daño que provoca se considerará de fuego y además, durante los siguientes 5 turnos, todo aquello que haya sufrido daño y que sea susceptible de inflamarse sufrirá adicionalmente la mitad del daño original.

AMC PL6 – NT 8

Granada de plasma. Este tipo de granada es muy avanzada, y consta de una pequeña celda de combustible que al detonar provoca una descarga toroide de energía calorífica altamente destructiva. El daño que cause se considerará de fuego y además, durante los siguientes 3 turnos, todo aquello que haya sufrido daño y que sea susceptible de inflamarse, sufrirá adicionalmente la mitad del daño original.

AMC TB8 – NT 8

Granada termobárica. Estas granadas liberan una gran cantidad de gas concentrado que, al mezclarse con el oxígeno, generan una amplia zona de ignición que detona tras activarse una segunda carga explosiva adosada al mismo mecanismo del artefacto.

Kord Leimgranate – NT 8

Granada alemana que al explotar lanza al ambiente un material magnético que se pega al objetivo antes de estallar. Es un modelo reciente alemán que aún nadie ha copiado y que los ingenieros nazis están intentando mejorar.



Kord Purazuma 5 – NT 8

Granada alemana de plasma. El daño que cause se considerará de fuego y además, durante los siguientes 3 turnos, todo aquello que haya sufrido daño y que sea susceptible de inflamarse sufrirá adicionalmente la mitad del daño original.

Norinco Barik – NT 8

Granada termobárica desarrollada en colaboración entre chinos y soviéticos que usa una tecnología similar a la granada americana, pero no idéntica.

Armas Arrojadizas

Arma	Daño	Alcance (múltiplos de Vigor)	Área	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
NT 1 - 4							
Arpón	2	1/x1/x2	-	2	-	60	Se queda atrapado en el cuerpo del objetivo. Suele llevar atado una cuerda para sacar el arpón una vez impacta, aunque se considera otro ataque que si tiene éxito causa Daño 2 ignorando toda RD y saca el arpón.
Atlatl	2	3/x2/x4	-	1	-	20	A dos manos.
Boleadoras	1	3/x2/x4	-	0,5	-	30	
Cuchillo Arrojadizo	1	1/x1/x3	-	0,2	-	20	
Hacha Arrojadiza	2	1/x1/x2	-	0,5	-	40	
Javalina	1	2/x1/x3	-	2	-	30	
Lanza	2	2/x1/x2	-	4	-	40	
Shuriken	1	1/x2/x4	-	0,1	-	5	Atacar cuesta 1 AC si se tiene en la mano.
NT 5							
Grenade a Main	2	2/x1/x2	2	1	Francesa	10	
Stielhandgranate	4	2/x1/x2	1	1,3	Alemana	20	Lanzar esta Granada cuesta 3 AC
NT 6							
AMC M26	5	2/x1/x2	1	0,8	Reino Unido, EE.UU.	20	
AMC M67	5	2/x1/x3	2	0,6	Reino Unido, EE.UU.	30	
AMC Mk II	5	2/x1/x2	1	0,9	Reino Unido, EE.UU.	20	
AMC Mk III	5	2/x1/x3	2	0,7	Reino Unido, EE.UU.	20	
Diehl HGR DM51	5	2/x1/x3	2	0,6	Tercer Reich	30	
Eihandgranate 39	5	2/x1/x2	1	1,1	Tercer Reich	20	
Schermuly Stun Grenade	4	2/x1/x3	2	0,5	Reino Unido, EE.UU.	30	Daño de Fatiga. Ignora el RD de las Armaduras si estas no cubren todo el cuerpo. Tirada de Agilidad de dificultad 11 para evitar quedar cegado (-2 a toda acción) durante 2 turnos.

NT 7							
AMC C55	8	2/x1/x2	2	0,6	Reino Unido, EE.UU.	35	Recibe el daño en que respire en la zona en la que afecta la granada, que quema los pulmones por dentro a todo el que respira el agente químico de la granada, por esto la RD no afectará en la mayoría de casos, pero una máscara de gas o similar protegerán al 100% de esta granada.
AMC EM-Mark3	6	2/x1/x3	2	1	Reino Unido, EE.UU.	100	Esta granada solo afecta aparatos eléctricos que estén encendidos. Si estos aparatos son de uso militar podrán aplicar su RD al ataque, si no lo son y están encendidos se verán dañados por la granada.
AMC HE23	5	2/x1/x3	3	0,8	Reino Unido, EE.UU.	50	
Cheimkgranate 165	8	2/x1/x2	2	0,5	Italia, Japón, Tercer Reich	40	Recibe el daño en que respire en la zona en la que afecta la granada, que quema los pulmones por dentro a todo el que respira el agente químico de la granada, por esto la RD no afectará en la mayoría de casos, pero una máscara de gas o similar protegerán al 100% de esta granada.
Elektrogranate 5	4	2/x1/x3	3	1,3	Italia, Japón, Tercer Reich	90	Esta granada solo afecta aparatos eléctricos que estén encendidos. Si estos aparatos son de uso militar podrán aplicar su RD al ataque, si no lo son y están encendidos se verán dañados por la granada.
Explosivgranate 69	5	2/x1/x3	2	0,7	Italia, Japón, Tercer Reich	45	
Kord Khimicheskiy K66	8	2/x1/x2	2	0,6	China, Unión Soviética	35	Recibe el daño en que respire en la zona en la que afecta la granada, que quema los pulmones por dentro a todo el que respira el agente químico de la granada, por esto la RD no afectará en la mayoría de casos, pero una máscara de gas o similar protegerán al 100% de esta granada.
Kord VZRY	5	2/x1/x3	3	0,8	China, Unión Soviética	50	
Norinco LimBai 6	6	2/x1/x3	2	1	China, Unión Soviética	125	El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 5 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del Daño original.
NT 8							
AMC PL6	6	2/x2/x3	3	0,6	Reino Unido, EE.UU.	100	El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del Daño original.
AMC TB8	8	2/x2/x3	4	0,5	Reino Unido, EE.UU.	400	
Kord Leimgranate	10	2/x2/x3	1	0,4	Italia, Japón, Tercer Reich	250	

Kord Purazuma 5	6	2/x2/x3	3	0,6	Italia, Japón, Tercer Reich	110	El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del Daño original.
Norinco Barik	8	2/x1/x2	5	1	China, Unión Soviética	500	

Armas Cortas

A continuación ofrecemos un extenso listado de diferentes armas cortas disponibles, separadas según nacionalidad y NT.

Huelga decir, que el director de juego podrá crear nuevas armas, según su propio criterio.

China

CS/LS-5, 9x19 DAP-92 – NT 6

Diseñado y construido por el grupo industrial Chongqing Jianshe, el CS es un subfusil compacto y fiable usado primordialmente por las fuerzas policiales y de orden público chinas. Emplea el calibre 9x19 DAP-92.

Norinco Tipo 77, 7.65x17 – NT 6

Otra pistola popular entre las fuerzas del orden chinas, aunque ya algo anticuada, es la Tipo 77. Resulta un arma fácil de ocultar, que emplea un calibre relativamente pequeño.

Norinco Tipo 85, 7,62 x 17 – NT 6

Aunque ya una arma veterana, el subfusil Tipo 85 prosigue su orgulloso servicio en el Ejército Popular Chino. Esta arma, fabricada en número muy elevado, también es empleada por fuerzas policiales y de seguridad. Actualmente está siendo reemplazada por otros modelos más modernos y avanzados.

QSZ-92 – NT 6

Pistola estándar de doble acción del Ejército Popular, empleando el calibre 5,8. Aunque existen versiones para otros calibres, típicamente 9mm.

Tipo 05 5.8mm x 42 – NT 6

El Tipo 05 es un subfusil avanzado llamado a sustituir al veterano Tipo 85. De aspecto similar al Norinco QBZ Tipo 95, posee un diseño bullpup característico, conformado por polímeros ligeros.

Norinco Tipo 102, 6mmBK 42 – NT 7

La Norinco Tipo 102 es una pistola inspirada por la Glock 102 Witwe, pero que en lugar de usar munición DM11 de 10 mm sin casquillo usa la munición rusa de 6 mm BK (Bez Kryshki).

Norinco Tipo 112 H3, 6mmBK – NT 7

El Norinco Tipo 112 H3 es un subfusil inspirado por el H&K Hülenlose H3, que emplea munición soviética de 6 mm BK (Bez Kryshki).

Tipo 120 DQ – NT 7

Pistola táser usada principalmente por las fuerzas de seguridad chinas. Es una copia de la PE-5 rusa, que los chinos han conseguido abaratar.

Tipo 133 Zhen – NT 7

Tras el desarrollo de la primera pistola de agujas por parte de H&K, el resto de naciones no tardaron en desarrollar sus versiones. Los chinos fabricaron la Tipo 133 Zhen, aunque como la pistola ha resultado ser más cara y tener menos alcance que su contrapartida alemana, no ha visto un gran uso.

Norinco GP – NT 8

La GP es una pistola compacta de tipo Gauss diseñada en China por Norinco. Dada su complejidad, esta pistola se fabrica en pequeñas cantidades y es empleada por unidades especiales.

Quiang Lazer – NT 8

La Quiang fue la primera pistola láser fabricada en China y suministrada en pequeño número a unidades especiales. Presenta algunos problemas en su fiabilidad, demostrándose inestable y de difícil manejo.

Quiang Lazer 2 – NT 8

Pistola láser de última generación, evolución del modelo Quiang. Se ha mejorado su fiabilidad y precisión.

Tipo 200 – NT 8

Subfusil Gauss de fabricación china, que emplea el sistema GP de la pistola Gauss de Norinco. Es un arma excelente, pero cuyo proceso de fabricación y materiales resultan onerosos, de ahí que no se encuentre disponible en gran número.

Italia

Beretta M-4, 9 mm Parabellum – NT 6

Moderno diseño italiano de Beretta, la fábrica de armas más antigua del mundo. La M4 es un subfusil compacto fabricado con materiales ligeros y muy resistentes. Posee una configuración ambidiestra y es empleada por fuerzas policiales, como los Carabinieri, así como el ejército.

Beretta Modelo 10000, 9 mm – NT 6

Moderna pistola compacta usada por las fuerzas de seguridad del estado.

Beretta Modelo 95R, 9 mm – NT 6

Modelo de pistola estándar en el ejército italiano, derivado de la popular Beretta 92F. Puede usarse con una amplia gama de calibres.

FN P90 – NT 6

Subfusil automático que emplea munición antiblindaje SS190 de 5,7 × 28 mm.

Walther MP7, 5,7 × 28 mm – NT 6

Subfusil avanzado adaptado y fabricado bajo licencia en el país transalpino. Por sus carácter compacto y poder de parada, el MP7 es usado por fuerzas policiales de élite en Italia.



Beretta Senza Tappo 6, DM11 – NT 7

Versión de pistola sin casquillo (Senza Tappo) de diseño italiano empleando munición alemana de 10 mm sin casquillo DM11.

Beretta Senza Tappo 15, 6mm Caseless – NT 7

Versión de revolver sin casquillo (Senza Tappo) de diseño italiano usando la munición de 6 mm sin casquillo (Caseless).

Beretta Senza Tappo S, DM11 – NT 7

Versión de subfusil sin casquillo (Senza Tappo), diseñado para emplear la munición alemana de 10 mm sin casquillo DM11.

H&K Elektroshok E2 – NT 7

Táser de fabricación alemana, utilizado por fuerzas del orden y unidades policiales.

H&K Nadelpistole N3mm – NT 7

Pistola de agujas fabricada por Heckler & Koch, de diseño compacto y ergonómico. Sus proyectiles, o flechettes, pueden contener compuestos químicos de diferente tipo y función, típicamente venenos o toxinas bacteriológicas. Es un arma habitual entre espías y agentes encubiertos.

H&K G14, 4mm Gauss – NT 8

El G14 es uno de los mejores subfusiles de tipo Gauss fabricado en la actualidad, potente y fiable, aunque costoso.

H&K G7, 4mm Gauss – NT 8

Pistola Gauss alemana, de diseño extraordinario pero complejo. Se fabrica en número reducido y es empleada por unidades especiales y agentes en servicio en bases extraterrestres.

H&K THEL-25 – NT 8

Pistola láser avanzada, de demostrada potencia y fiabilidad, al igual que las pistolas Gauss, se emplea en número reducido debido a su reducida disponibilidad.

H&K THEL-30 – NT 8

Pistola láser pesada, derivada de su hermana pequeña, la Thel-25. Arma extraordinaria y escasa.

Japón

H&K MP 5, 9 × 19 mm Parabellum y MP 7, 5,7 × 28 mm – NT 6

Los japoneses emplean el MP5 y MP7 como subfusiles estándar para sus fuerzas policiales y militares. Ambos diseños son fabricados por Mitshubishi bajo licencia, y denominados Tipo 100 y Tipo 101 respectivamente.



Nambu Tipo 99 – NT 6

Moderna pistola japonesa, fabricada con la más puntera tecnología. Está disponible para ser usada en diversos calibres, siendo el 9mm Parabellum el más habitual. Puede recibir docenas de accesorios variados.

Glock 102 Witwe, DM11 – NT 7

La Glock 102 Witwe (NT 7) es un arma compacta y ligera que dispara un nuevo cartucho sin casquillo 10 mm (DM11) muy potente. Se trata de un arma alemana que los japoneses han adoptado también para sus ejércitos.

H&K Hülsenlose H3 "Wespe" – NT 7

La H&K Hülsenlose, apodada "Wespe", emplea munición especial sin casquillo y sistema de ignición eléctrico. Es un arma efectiva, de peso muy reducido y fiable.

H&K Me Denki – NT 7

Los japoneses han diseñado una versión de táser distinta de la usada por los alemanes, aunque es fabricada por H&K para las fuerzas de seguridad imperiales. Se trata del H&K Me Denki, el único táser que puede ser disparado dos veces antes de tener que recoger los cables.

H&K Supaiku-1D – NT 7

El H&K Supaiku-1D es la versión de pistola de agujas que H&K fabrica para el ejército japonés. Es con diferencia la pistola de agujas que más daño es capaz de causar en el mercado, aunque es más pesada que el resto de modelos.

H&K G14, 4mm Gauss – NT 8

El G14 es fabricado bajo licencia en Japón. Es un arma potente y fiable, pero cara.

H&K G7, 4mm Gauss – NT 8

Pistola Gauss alemana, de diseño extraordinario, muy apreciada por las fuerzas especiales de Japón, que reciben las pocas unidades disponibles.

H&K THEL-25 – NT 8

Pistola láser avanzada, potente y confiable. Se emplea en número reducido debido a su disponibilidad.

H&K THEL-30 – NT 8

Pistola láser pesada, derivada de su hermana pequeña, la Thel-25. Hay muy pocas unidades disponibles en el Ejército Imperial.

Reino Unido

Colt Socom (Close Quarter Battle Pistol), calibre 45 ACP – NT 6

Pistola con un poder de parada excepcional, fabricada en los USA, que puede emplearse con multitud de accesorios y en diversos calibres. Es utilizada por las fuerzas especiales y algunos grupos operativos de élite.

Kriss Vector 45 ACP – NT 6

Arma en servicio en las fuerzas especiales, en particular el SAS y el SBS.



Micro TAR, 9mm Parabellum – NT 6

Los ingenieros de Enfield han desarrollado una versión ligera del TAR-21 adaptada al popular calibre 9 mm.

SIG MP9, 9 mm Parabellum – NT 6

Junto a la versión ligera del TAR, los británicos también emplean el fiable subfusil de la fábrica de armas SIG , sencillo de manejar y extraordinariamente construido.

SIG P250, 9 mm – NT 6

Fiable pistola suiza, compacta y con fama de infalible. Dispone de una variedad enorme de configuraciones. Es el arma estándar en las fuerzas policiales y militares en el Reino Unido.

Colt CL3, 6mm Caseless – NT 7

Pistola sin casquillo. Utiliza munición Caseless de 6 mm.

Micro TAR 6mm Caseless – NT 7

Versión reducida y ligera de la TAR-33. Subfusil de munición sin casquillo, normalmente en calibre 6 mm.

S&W Needler Bumblebee (Abejorro) – NT 7

Pistola de agujas (flechette) fabricada por Smith & Wesson en su factoría de Springfield (MA).

S&W Taser 9 – NT 7

Pistola táser norteamericana, usada por innumerables fuerzas policiales y como arma de defensa personal.

Colt Gauss-3, 4mm Gauss – NT 8

La Gauss-3 es una de las mejores pistolas de este tipo fabricadas en el mundo; y tal vez por ello resulte tan cara, lo que limita su disponibilidad.

P29FB (Firebreather 29) – NT 8

Pistola lanzallamas química, que emplea un combustible tipo termita de impresionante capacidad calorífica. Arma temible.

S&W Laser 19 – NT 8

Pistola láser de dotación en los cuerpos especiales y tropas de élite aliadas. Su número es escaso. Presenta algunos problemas de manejo, pues requiere mucho mantenimiento.

S&W Laser 29 – NT 8

Pistola láser pesada derivada del modelo 19. Arma de gran capacidad destructiva.



Knight SG6, 4mm Gauss – NT 8

Subfusil Gauss de tecnología puntera, empleado por el SAS y el SBS.

Tercer Reich

FN Fünf-Sieben, calibre 5,7 x 28 mm – NT 6

La FN 57 es un arma fabricada por Herstal en compuesto polímero ligero, que hace uso del calibre 5,7 mm (al igual que la FN P90). La FN 57 es empleada por las SS y otros cuerpos de seguridad del Tercer Reich.

FN P90, 5,7 x 28 mm – NT 6

La renombrada empresa armamentística Fabrique Nationale d'Herstal, más conocida como FN Herstal, localizada en la ciudad homónima belga, disfruta de una merecida fama por su dilatada tradición en la fabricación de armas, que sobresalen por su fiabilidad, finura de diseño y tecnología. Tras la ocupación alemana del territorio en el curso de la Segunda Guerra Mundial, la fábrica, ya bajo supervisión nazi, prosiguió su tarea con relativa autonomía, diseñando nuevos modelos. Al acabar la guerra con la firma del Armisticio, FN pudo comercializar sus productos con libertad en todo el mundo. Uno de los más exitosos es, sin duda, el subfusil FN P90, que es empleado por fuerzas especiales y del orden de diversos países. El arma, compacta y ligera, emplea un cartucho de 5,7 mm que destaca por su capacidad para penetrar blindaje personal.

El FN P90 está en servicio en la Wehrmacht y es empleado por algunas de sus unidades de élite.



H&K MP5, 9 × 19 mm Parabellum – NT 6

La familia de subfusiles MP5 es extensa, existiendo numerosas variables. Están considerados los mejores subfusiles del mundo, por su excepcional calidad de fabricación y diversidad en sus configuraciones. Pueden encontrarse modelos con silenciador integrado, culata plegable o fija, visores variados, empuñaduras, marcadores y otro equipamiento. Durante todos estos años, la familia MP de H&K ha ido evolucionando, incorporando nuevos materiales, más ligeros y duraderos, así como munición más efectiva.

H&K P30, 9 × 19 mm Parabellum – NT 6

Derivada de su hermana USP y P2000, es un diseño mejorado y más avanzado. Tal vez por ello, la ORPO la adoptó como arma estándar, entre otras instituciones.

H&K UMP 45, 9 × 19 mm Parabellum – NT 6

EL H&K UMP está considerado el sucesor del MP 5, aunque ambos aún siguen en fabricación. Actualmente, la última versión del UMP es el arma estándar de su tipo en las fuerzas armadas alemanas.



H&K USP (Universale Selbstladepistole), 9 × 19 mm Parabellum – NT 6

La H&K USP es la pistola estándar en el seno de la Wehrmacht. Este modelo pasa por ser un arma fiable, excelentemente fabricada y en constante renovación.

Walther P38 – NT 6

La Walther P38 es una pistola calibre 9 mm desarrollada por Walther como pistola de dotación de la Wehrmacht a principios de la Segunda Guerra Mundial.



Walther PPK – NT 6

La Walther PPK (del alemán Polizeipistole Kriminalmodel) es un variante compacta del modelo PP creada en 1931. Destacaba por su fiabilidad y tamaño reducido, así como la calidad en su fabricación. Era empleada en gran número por fuerzas policiales, agentes secretos o altos oficiales de las fuerzas armadas.



Walther MP7, 4,6 × 30 mm – NT 6

El MP 7 es un subfusil compacto que emplea el calibre 4,6 x 30 mm en competición directa con el belga FN P90 (también usado por el ejército alemán). Este calibre fue especialmente creado para mejorar la capacidad de penetración del mismo contra sistemas de protección individual, como chalecos antibalas.

Por su carácter compacto y poder de parada, el MP7 es usado por fuerzas policiales de élite, como la temida Gestapo.

Walther P99, 9 × 19 mm Parabellum – NT 6

La Walther P99 es un arma muy popular entre los agentes de policía y otras organizaciones gubernamentales alemanas, incluyendo oficiales de las fuerzas armadas alemanas.

Glock, 9 × 19 mm Parabellum, entre otros diversos calibres – NT 7

Las pistolas Glock, fabricadas con polímeros plásticos de vanguardia, pasan por ser algunas de las armas de su tipo más afamadas, precisas, ligeras, seguras y fiables. Fabricadas por la empresa homónima en Ostmark (antigua Austria), hoy día exportan sus productos a todo el mundo. Algunos de sus modelos, como la Glock 17, son oficiales en el seno de importantes organizaciones policiales nazis, como la Gestapo, Kripo o el SD. Estas pistolas se fabrican en diferentes variantes y configuraciones, capaces de disparar gran cantidad de calibres diversos y emplearse para muchos cometidos.

Destaca la nueva Glock 102 Witwe (NT 7), un arma compacta y ligera que dispara un nuevo cartucho sin casquillo 10 mm (DM 11) muy potente.

H&K Elektroshok E2 – NT 7

Los alemanes fueron los primeros en desarrollar un arma táser, la Elektroshok E1, aunque fue el siguiente modelo desarrollado el que se produjo a gran escala para ser usado por fuerzas policiales. Se trata de un arma diseñada para inmovilizar a una persona mediante descargas eléctricas que imitan señales nerviosas y confunden a los músculos motores del organismo. Existen diferentes versiones, aunque las más conocidas disparan pequeños proyectiles que administran descargas eléctricas mediante cables; otras, sin embargo, provocan las descargas por contacto directo.

H&K Hülsenlose H3 "Wespe" – NT 7

La H&K Hülsenlose, apodada "Wespe", emplea munición especial sin casquillo y sistema de ignición eléctrico. Es un arma efectiva, de peso muy reducido y fiable. Actualmente, es un arma muy popular entre las fuerzas policiales del Reich, especialmente en el SD.

H&K Nadelpistole N3mm – NT 7

Pistola de agujas diseñada por Heckler & Koch, compacta y ergonómica. Sus proyectiles, o flechettes, pueden contener compuestos químicos de diferente tipo y función, típicamente venenos o toxinas bacteriológicas. Es un arma habitual entre espías y agentes encubiertos.

H&K G14, 4mm Gauss – NT 8

El G14 es uno de los mejores subfusiles de tipo Gauss fabricado en la actualidad, potente y fiable, aunque costoso de componer. Es empleado en pequeño número por fuerzas especiales del Tercer Reich.

H&K G7, 4mm Gauss – NT 8

Pistola Gauss alemana, de diseño vanguardista. Se fabrica en número muy reducido y es empleada por unidades especiales y agentes en servicio en bases extraterrestres.

H&K THEL-25 – NT 8

Pistola láser potente y fiable. Empleada en pequeñas cantidades por las tropas más especializadas nazis.

H&K THEL-30 – NT 8

Pistola láser pesada, derivada de su hermana pequeña, la Thel-25. Arma extraordinaria y escasa.

URRS

PP 19-01, calibre 9 mm x 18 Makarov – NT 6

El PP 19-01, más conocida como Vityaz (caballero en ruso), es un compacto subfusil empleado por las fuerzas armadas soviéticas. Posee numerosos accesorios, incluyendo ópticas avanzadas. Puede ser empleado con varios calibres, incluyendo el 9 mm Luger versión soviética 7N21 y 7N31 anti blindaje.

PP-2000, 9 mm x 18 Makarov, 7N21 y 7N31 – NT 6

Moderno subfusil, de diseño particular, ligero y fácil de ocultar. Ideal para operar en entornos confinados.



PP-90M1, 9 mm SP10, 9 mm x 18 Makarov, 7N21 y 7N31 – NT 6

La PP-90M1 es un arma avanzada, que destaca por su cargador helicoidal, aunque puede ser usada con cargadores convencionales.



SR-2 Veresk, 9 mm x 18 Makarov, 7N21 y 7N31 – NT 6

El subfusil Veresk es un arma de reducido tamaño, ligera y fiable, derivada del rifle de asalto SR3M. Actualmente, con mejoras, es empleado por fuerzas especiales y el KGB.

Tokarev стриж (Strizh) – NT 6

Es el arma de dotación del Ejército Rojo y las fuerzas de seguridad del estado. Se trata de un avanzado diseño fabricado en polímeros ligeros, que puede usar una amplia gama de calibres así como muchos accesorios.



PE-5 – NT 7

Pistola táser soviética. Arma de dotación policial y fuerzas de seguridad públicas.

PP-2017M3, 6mmBK – NT 7

Subfusil de munición sin casquillo, de diseño rudo pero eficiente. Es capaz de operar en las condi-

ciones ambientales más adversas y precisa poco mantenimiento.

TT-13 Obolochka, 6mmBK – NT 7

Pistola de munición sin casquillo, ultracompacta, ligera y de funcionamiento eléctrico. Es empleada en gran número por agentes del KGB.

Norinco GP – NT 8

La GP es una pistola compacta de tipo Gauss, fabricada en China por Norinco y en la Unión Soviética bajo licencia.

Quiang Lazer (Sarov 1) – NT 8

La Quiang fue la primera pistola láser fabricada en China. Los rusos adquirieron un buen número de estas armas. Presenta algunos problemas en su fiabilidad, demostrándose inestable y de difícil manejo. Esta pistola es conocida en la URSS como Sarov 1.

Quiang Lazer 2 (Sarov 2) – NT 8

Pistola láser de última generación, evolución del modelo Quiang, denominada en la URSS como Sarov 2. Se ha mejorado su fiabilidad y precisión.

Tipo 200 (Beriev) – NT 8

Subfusil Gauss de fabricación china, que emplea el sistema GP de la pistola Gauss de Norinco. Es un arma excelente, pero cuyo proceso de fabricación y materiales resultan onerosos, de ahí que no se encuentre disponible en gran número. El Ejército Rojo cuenta en sus arsenales con un buen número de estas armas, a las que denomina Beriev.

USA

Colt Socom (Close Quarter Battle Pistol), calibre 45 ACP – NT 6

La Colt SOCOM, o M45A1 CQBP, es el arma estándar del ejército estadounidense, sustituyendo a la veterana M1911. De hecho, la COLT SOCOM se basa en el diseño de su antecesora, introduciendo numerosos cambios, especialmente en sus componentes de alta tecnología, destacando compuestos de Cerakote (cerámica avanzada) en el armazón. Puede emplearse con multitud de accesorios y en diversos calibres. Puede usarse con ignición convencional o eléctrica.



Knight Armaments PDW – NT 6

El subfusil PDW, tanto con su cañón de 8 o 10 pulgadas, es el equivalente estadounidense del exitoso sistema de armas MP alemán de H&K. Este arma emplea un cartucho especial de 6x35 mm TSWG que supera al 9 mm en poder de pegada. Actualmente, es el subfusil estándar en las fuerzas armadas estadounidenses.



Kriss Vector 45 ACP – NT 6

El subfusil Kriss Vector pertenece a una familia de armas desarrolladas por Transformational Defense Industries. Emplean un sistema de retroceso asimétrico que, combinado con su diseño alineado, consigue reducir el retroceso y por ende la elevación de la boca del cañón, elementos que se traducen en un considerable aumento de la precisión.

Este arma está en servicio en las fuerzas armadas estadounidenses, así como sus fuerzas especiales.

M1911 – NT 6

La Colt M1911 es una pistola semi automática de acción simple del calibre .45 ACP. Es un arma clásica, muy popular aún hoy, por su sencillez, robustez y capacidad de parada. Se ha venido empleando desde la Primera Guerra Mundial hasta hoy.



Ruger UZI y mini UZI, 9 mm – NT 6

El Ruger UZI es un subfusil compacto diseñado por Uziel Gal, afamado ingeniero armamentístico de Ruger Arms. La UZI es un arma barata de fabricar, sólida, fiable, ligera y tremendamente efectiva. Las UZI son empleadas por el USMC y otras unidades dentro de las fuerzas armadas estadounidenses.

S&W M&P (Military and Police), 9mm y .40 S&W – NT 6

La familia de pistolas M&P, fabricadas por Smith & Wesson, incluyen una extensa panoplia de modelos adaptados a diversos calibres y con diferentes configuraciones. Estas armas están construidas con polímeros especiales de peso muy contenido y dureza excepcional.



SIG MPX, 9 mm – NT 6

Fabricado por SIG en su fábrica estadounidense, el SIG MPX es uno de los mejores subfusiles del mundo, empleado por las fuerzas especiales aliadas.



SIG P250 (M12), 9 mm – NT 6

La SIG P250 es una pistola semiautomática de doble acción fabricada por la empresa suiza SIG. Es empleada por diversas unidades de fuerzas especiales y policiales por su excelente manejo, precisión y fiabilidad. En la nomenclatura del ejército estadounidense es conocida como M12.

UZI 1950 – NT 6

Primer modelo comercial de UZI, basado en el prototipo de Uziel Gal diseñado en 1948.



S&W .15 Caseless – NT 7

Revolver de munición sin casquillo. Una de las armas más robustas y fiables del mundo.



S&W Needler Bumblebee (Abejorro) – NT 7

Pistola de agujas (flechette) fabricada por Smith & Wesson en su factoría de Springfield (MA).

S&W Taser 9 – NT 7

Pistola táser norteamericana, usada por innumerables fuerzas policiales y como arma de defensa personal.

Colt Gauss-3, 4mm Gauss – NT 8

La Gauss-3 es una de las mejores pistolas de este tipo fabricadas en el mundo; y tal vez por ello resulte tan cara, lo que limita su disponibilidad.

P29FB (Firebreather 29) – NT 8

Pistola lanzallamas química, que emplea un combustible tipo termita de impresionante capacidad calorífica. Arma temible.

S&W Laser 19 – NT 8

Pistola láser de dotación en los cuerpos especiales y tropas de élite aliadas. Su número es escaso. Presenta algunos problemas de manejo, pues requiere mucho mantenimiento.

S&W Laser 29 – NT 8

Pistola láser pesada derivada del modelo 19. Arma de gran capacidad destructiva.

Knight SG6, 4mm Gauss – NT 8

Subfusil Gauss de tecnología puntera, empleado por los SEAL y equipos Delta.





ARMA	DAÑO	ALCANCE	CDF	CARGADOR	ENERGÍA	ESTORBO	NACIONALIDAD	COSTE (CR.)	NOTAS
NT 6									
Beretta M-4, 9 mm Parabellum	3	1/200/800	10A, 3R	30	-	1,5	Italia	700	
Beretta Modelo 10000, 9 mm	3	1/200/800	3S, DT	15	-	1	Italia	650	
Beretta Modelo 95R, 9 mm	3	1/160/900	4S, DT	15	-	1	Italia	700	
Colt Socom 45 ACP	3	1/50/150	2S	15	-	1,25	Reino Unido, EE.UU.	350	
CS/LS-5, 9x19 DAP-92	3	3/200/500	20A, 3R	30	-	2,2	China		
FN Fünf-Sieben, calibre 5,7 x 28 mm	3	2/50/200	3S, DT	10 o 20	-	1	Tercer Reich	750	
FN P90, 5,7 x 28 mm	3	3/200/1.000	10A, 3R	50	-	1,5	Italia, Tercer Reich	1.600	
Glock, 9 × 19 mm Parabellum	3	1/50/150	3S, DT	10, 17, 19 o 33	-	0,8 / 1 / 1,3	Tercer Reich	600	El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
H&K MP 5, 9 × 19 mm Parabellum	4	2/170/1.000	13A, 3R	30	-	1,5	Japón	1.500	
H&K MP 7, 5,7 × 28 mm	4	2/180/1.200	15A, 3R	20	-	1,5	Japón	1.600	
H&K MP5, 9 × 19 mm Parabellum	3	3/200/500	20A, 3R	30	-	2	Tercer Reich		
H&K P30, 9 × 19 mm Parabellum	3	2/50/250	2S, DT	15	-	1	Tercer Reich	450	
H&K UMP 45, 9 × 19 mm Parabellum	3	3/150/500	10A, 3R	30	-	1,6	Tercer Reich	900	
H&K USP (Universale Selbstladepistole), 9 × 19 mm Parabellum	3	1/30/60	3S, DT	18	-	0,8	Tercer Reich	770	
Knight Armaments 6×35mm PDW	3	3 /250 /500	20A, 3R	30	-	2	EE.UU.	1.020	
Kriss Vector .45 ACP	3	1/100/300	15A, 3R, 3S	13 o 38	-	2 o 2,4	Reino Unido, EE.UU.	850	Este arma no tiene el -1 acumulativo al segundo disparo si dispara en modo semiautomático, solo al tercer disparo que haga ese turno.
M1911 .45 ACP	3	1/150/450	3S, DT	7	-	1	EE.UU.		
Micro TAR, 9mm Parabellum	3	1/500/600	10A, 3R	20	-	2	Reino Unido	850	
Nambu Tipo 99	3	2/160/800	3S, DT	15	-	1	Japón	500	
Norinco Tipo 77, 7.65x17	3	1/150/600	3S, DT	7	-	0,7	China	350	
Norinco Tipo 85, 7,62 x 17	3	3/200/800	15A, 3R	30	-	2,1	China	550	
PP 19-01, calibre 9 mm x 18	3	3/120/1.000	11A, 3R	32	-	2	Unión Soviética	450	
PP-2000, 9 mm x 18	3	1/150/500	20A, 3R	20 o 44	-	1,5 o 1,8	Unión Soviética	900	El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
PP-90M1, 9 mm SP10, 9 mm x 18	3	3/200/1.000	15A, 3R	64	-	2	Unión Soviética	650	
QSZ-92	3	1/175/500	3S, DT	15	-	1	China	650	
Ruger UZI	3	3/150/500	10A, 3R	33	-	1,4	EE.UU.	600	

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
S&W M&P 9mm	3	1 /175 / 500	3S, DT	15	-	1	EE.UU.	600	
S&W Magnum .357	4	2/170/500	3S	6	-	1,2	EE.UU.	650	
S&W Magnum .40	4	2 /100 / 200	2S	6	-	1,1	EE.UU.	500	
S&W Magnum .44M	4	2 /180 / 700	2S	6	-	1,25	EE.UU.	900	
SIG MP9, 9mm Parabellum	3	3 /100 /400	10A, 3R	10 / 20 / 30	-	1,3 / 1,5 / 1,7	Reino Unido	900	El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
SIG MPX	3	3 /250 /500	9A, 3R	9, 18 o 27	-	1,2 / 1,4 / 1,6	EE.UU.	850	El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
SIG P250 (M12)	3	1 /125/ 400	4S, DT	18	-	0,9	Reino Unido, EE.UU.	800	
SR-2 Veresk, 9 mm x 18	3	3/170/800	15A, 4R	30	-	1,5	Unión Soviética	750	
Tipo 05 5.8mm x 42	3	3/200/1.000	17A, 3R	50	-	2,2	China	850	
Tokarev Стриж (Strizh)	3	2/160/800	3S, DT	15	-	1	Unión Soviética	450	
UZI 1950	3	5 /200 /400	9A, 3R	20	-	1,6	EE.UU.	550	
Walter P38, 9mm Parabellum	3	1/100/500	2S, DT	8	-	0,9	EE.UU.	530	
Walter PPK, 9mm Parabellum	3	1/120/600	3S, DT	8	-	1	EE.UU.	500	
Walther MP7, 4,6 × 30 mm	3	3 /100/200	20A, 3R	20 o 40	-	1,4	Italia, Tercer Reich	570	
Walther P99, 9 × 19 mm Parabellum	3	1/140/900	4S, DT	15	-	1	Tercer Reich	610	

NT 7

Beretta Senza Tappo 15, 15mm Caseless	4	1/100/800	3S, DT	10	-	0,9	Italia	850	Utiliza munición sin casquillo.
Beretta Senza Tappo 6, DM11	3	1/200/800	3S, DT	30	-	0,8	Italia	500	Utiliza munición sin casquillo.
Beretta Senza Tappo S, DM11	3	2/200/600	18A, 3R	54	-	1,1	Italia	1.050	Utiliza munición sin casquillo.
Colt CL3, 6mm Caseless	3	1/200/800	4S, DT	20	-	0,6	Reino Unido	450	Utiliza munición sin casquillo.
Glock 102 Witwe, DM11	3	1/200/700	4S, DT	30	-	0,8	Japón, Tercer Reich	550	Utiliza munición sin casquillo.
H&K Elektroshok E2	4	1/3/6	1	-	Normal / 20 disparos	0,8	Italia, Tercer Reich	800	Solo hace daño de Fatiga, ignora Armadura (pero no RD de Fatiga)
H&K Hülsenlose H3, DM11	3	3 /180 /650	15A, 3R	50	-	1	Japón, Tercer Reich	1.000	Utiliza munición sin casquillo.
H&K Me Denki	4	1/4/8	2	-	Normal / 20 disparos	0,8	Japón	950	Solo hace daño de Fatiga, ignora Armadura (pero no RD de Fatiga)
H&K Nadelpistole N3mm	2	1/45/140	3S, 3R	100	-	0,6	Italia, Tercer Reich	500	Utiliza munición de agujas de 3 mm.
H&K Supaiku-1D, N3mm	3	1/50/100	3S, 3R	99	-	0,8	Japón	600	Utiliza munición de agujas de 3 mm.
Micro TAR 6mm Caseless	3	3/150/450	15A, 3R	45	-	0,9	Reino Unido	650	Utiliza munición sin casquillo.
Norinco Tipo 102, 6mmBK	3	1/200/ 700	4S, DT	30	-	0,9	China	400	Utiliza munición sin casquillo.
Norinco Tipo 112 H3, 6mmBK	3	3/180/650	15A, 3R	50	-	1,1	China	950	Utiliza munición sin casquillo.



Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
PE-5	3	1/5/10	1	-	Normal / 20 disparos	0,9	Unión Soviética	800	Solo hace daño de Fatiga, ignora Armadura (pero no RD de Fatiga)
PP-2017M3, 6mmBK	3	3/200/600	20A, 3R	60	-	1	Unión Soviética	1.000	Utiliza munición sin casquillo.
S&W .15 Caseless	4	1/300/900	3S	12	-	0,9	EE.UU.	800	Utiliza munición sin casquillo.
S&W Needler	2	1/45/140	3S, 3R	100	-	0,6	Reino Unido, EE.UU.	450	Utiliza munición de 3 mm.
S&W Taser9	4	1/3/6	1	-	Normal / 20 disparos	0,8	Reino Unido, EE.UU.	850	Solo hace daño de Fatiga, ignora Armadura (pero no RD de Fatiga)
SIG MP6CL 6mm Caseless	3	3/250/500	20A, 3R	60	-	1,1	EE.UU.	900	Utiliza munición sin casquillo. Se le pueden acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
SIG P650 6mm Caseless	3	1 /200 / 700	3R, 3S, DT	30	-	0,8	EE.UU.	600	Utiliza munición sin casquillo.
Tipo 120 DQ	3	1/5/10	1	-	Normal / 20 disparos	0,9	China	750	Solo hace daño de Fatiga, ignora Armadura (pero no RD de Fatiga)
Tipo 133 Zhen	2	1 /50 /100	3S, 3R	100	-	0,6	China	660	Utiliza munición de 3 mm.
TT-13 Obolochka, 6mmBK	3	1 /200 / 300	3S, DT	30	-	0,6	Unión Soviética	450	Utiliza munición sin casquillo.
NT 8									
Colt Gauss-3, 4mm Gauss	4	2 /500/1.000	4S	40	Normal / 80 disparos	1	Reino Unido, EE.UU.	1.300	Utiliza munición Gauss de 4mm.
H&K G7, 4mm Gauss	4	2 /400/1.600	3S	40	Normal / 80 disparos	0,9	Italia, Japón, Tercer Reich	1.500	Utiliza munición Gauss de 4mm.
H&K G14, 4mm Gauss	4	2 /400/800	10A, 3R	40	Normal / 80 disparos	1,5	Italia, Japón, Tercer Reich	1.800	Utiliza munición Gauss de 4mm.
H&K THEL-25	4	2 /200 /800	10A	-	Normal / 50 disparos	1	Italia, Japón, Tercer Reich	2.500	Ignora la RD de la armadura, salvo que esta proteja específicamente de armas laser.
H&K THEL-30	5	2 /275 /850	10A	-	Normal / 30 disparos	1,2	Italia, Japón, Tercer Reich	3.200	Proporciona un -2 cuando se intenta esconder. Ignora la RD de la armadura, salvo que esta proteja específicamente de armas laser.
Norinco GP	4	2 /400/800	3S	40	Normal / 80 disparos	0,8	China, Unión Soviética	1.450	Utiliza munición Gauss de 4mm.
P29FB (Fire-breather 29)	4	1/10/20	2	15	-	1,6	Reino Unido, EE.UU.	800	No utiliza proyectiles convencionales, sino botes de líquido incendiario que permiten realizar 15disparos. El Daño se reduce en 1 por cada 5 metros de distancia del objetivo.
Quiang Lazer	4	2 /200 /800	10A	-	Normal / 50 disparos	1,2	China, Unión Soviética	2.600	
Quiang Lazer 2	5	2 /300 /900	10A, 3R	-	Normal / 30 disparos	1,5	China, Unión Soviética	3.600	Proporciona un -2 cuando se intenta esconder.
S&W Laser19	4	2 /200 /800	10A	-	Normal / 50 disparos	1	Reino Unido, EE.UU.	2.500	Ignora la RD de la armadura, salvo que esta proteja específicamente de armas laser.

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
S&W Laser29	5	2 /300 /900	10A, 3R	-	Normal / 30 disparos	1,3	Reino Unido, EE.UU.	3.700	Proporciona un -2 cuando se intenta esconder. Ignora la RD de la armadura, salvo que esta proteja específicamente de armas laser.
S&W SG6, 4mm Gauss	4	2 /500/1.500	15A, 3R	40	Normal / 80 disparos	1,3	Reino Unido, EE.UU.	2.500	Utiliza munición Gauss de 4mm.
Tipo 200	4	2 /200/800	20A, 3R	40	Normal / 80 disparos	1,4	China, Unión Soviética	2.000	Utiliza munición Gauss de 4mm.

Armas Cuerpo a Cuerpo

A lo largo de la historia, el hombre ha combatido principalmente en peleas cuerpo a cuerpo. Aunque con la aparición de armas de fuego esto ha cambiado. Aquí detallamos las armas cuerpo a cuerpo que están disponibles a partir de NT 6, aunque en la tabla incluimos armas medievales comunes.

La gran mayoría de armas cuerpo a cuerpo tienen una puntuación de vigor mínimo que resulta precisa para su uso. Si no se tiene dicha puntuación, se penalizará su uso con un -1 por cada punto de vigor que le falte al personaje para usar debidamente el arma.

Bastón aturdidor – NT 7

Bastón que provoca descargas eléctricas para aturdir al objetivo. Suele tener la forma de una pequeña porra de medio metro que genera descargas por su extremo. Pueden regularse para hacer menos daño.

Monofilos – NT 7

Los monofilos son espadas hechas de aleaciones cristalinas o metálicas que pesan muy poco y son muy resistentes. Los látigos de monofilo son especialmente difíciles de manejar.

Vibrofilo, vibrohacha y vibroespada – NT 8

Estas armas vibran unas micras cientos de veces por segundo, lo que proporciona mucho más daño de lo que se esperaría de un arma de similar tamaño. El movimiento es tan rápido que es imposible de percibir; por lo que se puede camuflar una vibroarma haciéndola pasar por un arma normal.

Armas Largas

A continuación, presentamos una completa lista de armas largas en servicio, antes y ahora, en las fuerzas armadas de las principales potencias.

Nota: Todas las armas de NT 6 en uso por tropas aliadas, ya sean británicas, estadounidenses, australianas, canadienses, etc, emplean el sistema de cargador STANAG (Standardization Agreement, o acuerdos de normalización en el seno de la OTAN) para sus diferentes calibres, lo que permite usar este tipo de cargadores en cualquier arma indistintamente. Por ejemplo, podríamos emplear un cargador STANAG de calibre 5,56 OTAN bien en un TAR-21 británico o un M-4 SOPMOD estadounidense.

China

AMR-2, 12,7 x 108 – NT 6

Este enorme rifle de francotirador antimaterial, operado por gases y semi automático, dota a numerosas unidades en el Ejército Popular, empleando el cartucho de origen soviético de 12,7.





Armas Cuerpo a Cuerpo

Arma	Daño	Vigor Mínimo	Estorbo	Coste (cr.)	Notas
NT 1-5					
Bastón	3	2	3	20	A 2 manos.
Alfanje	2	3	1,5	400	Parar con ella cuesta 1 AC más.
Arma de Asta	3	4	3,5	120	Alcance 3 metros. A 2 manos. Parar con ella cuesta 2 AC más.
Cimitarra	2	2	1,25	350	
Cuchillo o Daga	1	-	0,25	20	
Escudo Grande	2	3	5	60	+2 Parada, aunque parar con él cuesta 4 AC.
Escudo Medio	1	2	3	40	+1 Parada.
Escudo Pequeño	0	1	1	20	
Escudo Rodela	0	0	0,5	30	Parar con un Escudo Rodela cuesta 1 AC menos.
Espada Ancha	2	2	1,1	500	
Espada Bastarda	3	3	2	700	A 1 o 2 manos.
Espada Corta	2	2	1	70	
Espada Larga	3	3	1,25	600	
Espada-bastón	2	-	0,75	600	Un bastón de caminar con una espada oculta.
Espadón	4	4	2,5	1.000	A 2 manos.
Estoque	3	-	1	600	Parar con el estoque cuesta 1 AC menos.
Hacha	2	3	0,75	50	
Hacha de Batalla	3	4	2	110	Parar con ella cuesta 1 AC más. Doble Filo. A 2 manos.
Hoz	1	2	0,5	40	
Katana	3	2	1,25	650	
Kopesh	1	2	0,5	450	
Lanza	2	2	3	40	A 2 manos.
Látigo	1	1	1	20	Alcance 5 metros.
Main-Gauche	2	-	0,5	50	+1 Parada, solo se puede usar en la mano torpe.
Martillo de Guerra	4	4	1,75	100	A 2 manos. Parar con el cuesta 1 AC más.
Maza	2	3	1,5	50	
Maza de Guerra	3	4	1,75	150	Parar con ella cuesta 1 AC más.
Nunchaku	2	-	1	20	-1 a intentos de Parar un Nunchaku
Pico	3	2	1,5	30	Parar con ella cuesta 1 AC más. A 2 manos.
Sable	3	2	1	550	
Sable de Caballería	3	2	1,25	500	
Sai	1	-	0,5	60	+1 Parada
Tetsubo	3	4	2,25	100	Para con ella cuesta 1 AC más. A 2 manos
Tonfa	2	-	0,5	40	+1 Parada. Daño de Fatiga salvo que se sea Artista Marcial.

NT 6					
Cuchillo de Supervivencia	2	-	0,5	50	
Machete	3	2	0,75	50	
Porra Extensible	3	1	0,5	60	Puede hacer daño de Fatiga o normal.
NT 7					
Bastón Aturdidor	5	1	0,75	150	Solo hace daño de Fatiga.
Monofilo	5	1	0,1	2.000	
Látigo Monofilo	4	-	0,1	6.000	Alcance 5 metros. Para utilizarlo se debe tener Agilidad 3.
NT 8					
Vibrofilo	4	2	0,25	500	
Vibrohacha	7	3	0,5	1.500	
Vibroespada	6	2	0,5	1.000	

JS 05, 12,7 x 108 – NT 6

Moderno rifle de francotirador manual, accionado por cerrojo, usado por las fuerzas armadas chinas. Algunas versiones de este rifle emplean calibres más pequeños.

Norinco QBZ Tipo 95, 5,8 x 42 DBP87 – NT 6

El Tipo 95 es un moderno rifle de asalto de fabricación china y diseño bullpup. Actualmente es el arma reglamentaria del Ejército Popular Chino, y ha sido recientemente renovado. Este rifle emplea un calibre único, exclusivo del Ejército Popular. Según afirman los especialistas, este calibre aporta un mayor índice de penetración, trayectoria más recta, mayor velocidad y energía de impacto. Empero, el arma puede ser recamarada para acoger otros calibres, especialmente aquellos propios de su aliado soviético. En sus últimas versiones, incorpora ignición eléctrica y munición sin casquillo.



QBS-09 – NT 6

Escopeta del Ejército Popular, también empleada por las fuerzas de seguridad y policiales del estado chino. Se trata de una escopeta semiautomática por gases del 12 (18,4 mm), con un cartucho especial conteniendo perdigones de alta densidad en aleación de tungsteno.

AMR-8, 6mmBK – NT 7

Rifle de munición sin casquillo, fabricado bajo licencia en China. Es un diseño original soviético, manufacturado en la fábrica de armamento de Izhmash.

Norinco Jiguang-7 – NT 7

Rifle láser de dotación en el Ejército Popular chino. Su disponibilidad es limitada, dado el costoso proceso de fabricación.

Norinco Penhuo-7 – NT 7

Lanzallamas avanzado químico chino. Diseño algo tosco pero eficaz.

Norinco Tipo 118, 6mmBK – NT 7

Rifle de asalto de munición sin casquillo. Normalmente emplea un sistema eléctrico, pero existe una versión mecánica convencional. Arma fiable, muy parecida en su diseño al QBZ Tipo 95, al que sustituye.

Tipo 166 Zhen – NT 7

Rifle de agujas estándar en el ejército chino. Se emplea en número reducido. La doctrina militar china otorga una importancia limitada a este tipo de arma.

AK-P107 Plazma – NT 8

Rifle de plasma de fabricación soviética. El Ejército Popular de Liberación chino dispone de varios centenares de este modelo, y es empleado por unidades escogidas, dada su escasez y peligrosidad.

Norinco Maichong 5B – NT 8

Rifle de pulsos chino. Es un arma temible, aunque compleja, cara de fabricar y algo ampulosa. Presenta algunos problemas de fiabilidad.

AK-L7 – NT 8

Rifle láser soviético. Posiblemente uno de los mejores rifles láser del mundo. Robusto, confiable, aunque de alcance limitado.

Sonic R-46 – NT 8

Rifle de impacto sónico incapacitante. Empleado por fuerzas especiales y destacamentos policiales. El Sonic R-46 es fabricado en la Unión Soviética.

Tipo 220 – NT 8

Rifle Gauss chino. Se ha avanzado considerablemente en su diseño en los últimos años, abaratando algo su complejo sistema de fabricación. No obstante, las cantidades disponibles del mismo aún son limitadas. Ha sido exportado a la Unión Soviética.



Italia

Benelli 100 – NT 6

Una de las más modernas y fiables escopetas tácticas del mundo.

Beretta 600 Militar 7,92 x 33 Kurz – NT 6

Moderno rifle de francotirador fabricado por Berreta, usado extensivamente en el ejército italiano.

Beretta ARX-160, 7,92 x 33 Kurz – NT 6

El ARX-160 es un moderno rifle de asalto italiano fabricado con materiales ligeros y resistentes. Puede ser adaptado para diferentes calibres, además de incorporar una extensa gama de accesorios. De igual modo, disponer de varias configuraciones, según las condiciones requeridas de cada misión, incluyendo ignición eléctrica.



Franchi SPAS 12 – NT 6

La SPAS 12 es una veterana escopeta italiana de combate que prosigue en servicio con las fuerzas armadas italianas, especialmente en guarniciones de ultramar. Puede ser empleada en modo semiautomático o accionada por bombeo manual.

Franchi SPAS 15 – NT 6

Derivada de su hermana menor, la SPAS 12, esta escopeta semiautomática incorpora mejoras sustanciales, así como un cargador para facilitar la alimentación del arma y la cantidad de proyectiles disponibles.

H&K G36, 7,92 x 33 Kurz – NT 6

Como el G11, los italianos han adquirido la licencia para fabricar el G36 en sus más modernas versiones, dándole uso diverso con algunas unidades de sus fuerzas del orden y militares.

Steyr IWS 2000, 15.2×169 mm – NT 6

El conocido rifle antimaterial fabricado en Ostmark se ha afianzado en las fuerzas armadas italianas como rifle de francotirador de gran calibre.

H&K G11, calibre 4,73 x 33 DM11 sin casquillo (caseless) – NT 7

Gracias a su diseño avanzado y probadas virtudes, los italianos no tardaron en adoptar el G11 alemán para dotar a sus fuerzas armadas.



Beretta Fiamme-23 – NT 7

Lanzallamas italiano fabricado por Beretta en gran número. Es empleado por ingenieros de asalto y otros destacamentos especiales.

Beretta Senza Tappo 10, DM11 – NT 7

Rifle de francotirador que utiliza munición especial sin casquillo. Destaca por su ligereza y precisión.

H&K G11K3, DM11 – NT 7

Fusil de asalto de munición sin casquillo. Utiliza munición alemana DM11.

H&K Nadelgeweher, N3mm – NT 7

Rifle de agujas del tipo N3mm alemana. Arma escasa en el arsenal italiano, y empleada exclusivamente en acciones encubiertas y operativos especiales.

H&K THEL-10 – NT 7

Rifle láser con mochila batería. Este moderno rifle es el mejor en el mundo en su categoría. Con todo, continúa siendo un arma de difícil manejo y poco asequible.

H&K G21, 4mm Gauss – NT 8

Rifle de sistema Gauss, estándar en el ejército alemán y fabricado bajo licencia en Italia.

H&K Purazuma 5 – NT 8

El Purazuma 5 es un rifle de plasma de vanguardia, tecnología punta armamentística. Empleado en número reducido.

H&K THEL-39 – NT 8

Rifle láser alemán avanzado, sin batería. Es un arma notable por su fiabilidad, diseño y tecnología.

Hikari 15 – NT 8

Rifle de pulsos japonés. Algunas unidades han sido adquiridas por el ejército italiano para dotar a unidades especiales. Es un arma devastadora, pero cara y complicada. Requiere un constante mantenimiento.

Sumitomo Sonikkuraifuru – NT 8

Rifle sónico fabricado en Japón. Uno de los mejores diseños de su tipo jamás construido.

Japón

Arisaka 101, 7,92 x 33 Arisaka – NT 6

Este arma es un rifle ligero, conformado con polímeros especiales y con capacidad para acoger infinidad de accesorios, destacando sus ópticas avanzadas. El 101 sirve como arma de dotación en el Ejército Imperial y sus fuerzas policiales, incluyendo el temido Kempeitai.



Daewoo K11, 7,92 x 33 Arisaka (adaptable a otros calibres) – NT 6

El K11 es un diseño de rifle de asalto capaz de disparar granadas de 20 mm y munición convencional. Dispone de dos cargadores y cañones diferenciados para cada tipo de munición, así como óptica integrada y microchips para controlar el disparo y explosión de las granadas de 20 mm. El K11 es el arma estándar en el ejército japonés, y es generalmente empleado como arma de apoyo táctico en sus pelotones.



Tipo 15 – NT 6

Escopeta de combate basada en el diseño de la UTS 15, fabricada bajo licencia, y usada extensamente, especialmente por la Kempeitai.

H&K G28 7,92 x 57 (Tipo 108) – NT 6

El G28 es el rifle de precisión estándar en el Ejército Imperial, fabricado bajo licencia en territorio japonés con el código de uso Tipo 108.



H&K MSG90 A4 7,92 x 57 (Tipo 107) – NT 6

El MSG90 es uno de los mejores rifles de francotirador fabricados, destacando por su precisión. El arma es empleada por el Ejército Imperial y organizaciones policiales japonesas, fabricado bajo licencia en el país.

Steyr IWS 2000, 15.2×169 mm (Tipo 109) – NT 6

El IWS 2000, manufacturado en el Tercer Reich, es empleado como rifle de francotirador de grueso calibre por el Ejército Imperial, siendo fabricado bajo licencia por el zaibatsu Sumitomo, con algunos cambios para adecuarse a los usos de las fuerzas armadas japonesas, especialmente visores nocturnos avanzados Noctovision No-Go.

Daewoo Siwang-Tü, DM11 – NT 7

Fusil de asalto de munición sin casquillo, derivado del modelo alemán G11. Utiliza munición alemana DM11.

H&K Flammenwerfer 10 – NT 7

Lanzallamas de fabricación alemana, usado en gran número por las tropas japonesas, especialmente destacamentos de lucha contra grupos insurgentes y terroristas.

Reza-Kosen 10 – NT 7

Rifle láser japonés con mochila y célula de energía. Arma potente y de excelente manufactura.

Walther WA 2020, 8 x 60 mm – NT 7

Rifle de francotirador. Ha sido adaptado a la munición japonesa sin casquillo de 8x60.

H&K G21, 4mm Gauss – NT 8

Rifle de sistema tipo Gauss, estándar en el ejército alemán y fabricado bajo licencia en Japón

H&K Purazuma 5 – NT 8

El Purazuma 5 es un arma de plasma vanguardista, tecnología punta armamentística. Empleada en número reducido por el Ejército Imperial.

H&K THEL-39 – NT 8

Rifle láser alemán avanzado, sin batería. Es un arma notable por su fiabilidad, diseño y tecnología. Es empleado por tropas especiales japonesas.

Hikari 15 – NT 8

Rifle de pulsos japonés. Es un arma devastadora, pero cara y complicada. Requiere un constante mantenimiento.

Sumitomo Sonikkuraifuru – NT 8

Rifle sónico fabricado en Japón. Uno de los mejores diseños de su tipo jamás construido.

Reino Unido

AS-50, 12.7x99mm (.50BMG) – NT 6

Poderoso y preciso rifle antimaterial fabricado por Accuracy International. Rifle operado por gases y semiautomático, dispuesto con un sistema de reducción de retroceso y variados accesorios. Cargador de 5 proyectiles.

AW-50, 12.7x99mm (.50BMG) – NT 6

Rifle de francotirador estándar en el ejército británico. Se trata de una arma de cerrojo manual y cargador de 5 cartuchos. Arma extremadamente precisa y fiable.



M70E6 7,62 x 51 OTAN – NT 6

Diseño atemporal para una de las ametralladoras más veteranas y modificadas de las existentes. Curiosamente, su mecanismo original se basaba en un diseño alemán, la FG42. Durante todo este tiempo, ha experimentado una constante evolución, hasta llegar a sus últimas versiones, en uso generalizado por los aliados.

M870 – NT 6

Escopeta de corredera tradicional fabricada por Remington y usada por cuerpos policiales y ejércitos de todo el mundo.

Pancor Jackhammer, calibre 12 – NT 6

La Pancor Jackhammer es una escopeta automática calibre 12, accionada por gases.

Sterling L2 A3 – NT 6

Uno de los mejores subfusiles jamás construido. Entró en servicio con las tropas británicas en 1944 y se mantuvo como arma estándar durante décadas.



TAR-21 (Tactical Assault Rifle), 5,56 OTAN – NT 6

El TAR-21 o Tactical Assaul Rifle 21, es un diseño británico, manufacturado por Enfield. Se trata de un arma avanzada, fabricada en polímeros de nueva generación y de configuración bullpup modular. Dispone de multitud de accesorios y visor óptico incorporado.



TAR-22, 5,56 OTAN – NT 6

El TAR-22 es una evolución del TAR-21 diseñada para adaptarse a los requerimientos de las fuerzas especiales, que precisaban de un arma más compacta y sólida para operar en entornos confinados.

M1930 – NT 7

Escopeta avanzada militar, capaz de usar munición de diferente tipo y utilidad.

M25FB (25-Firebreather) – NT 7

Lanzallamas pesado aliado estándar en la OTAN.

Knight Cyclops-3 – NT 7

Rifle láser de célula de energía portátil estándar aliado. Fabricado en los EE.UU.



Armalite NR-7 Needler Rifle – NT 7

Rifle de agujas estadounidense, compacto, preciso y letal.

TAR-31, 6mm Caseess – NT 7

Rifle de francotirador. Emplea munición sin casquillo de 6 mm.

TAR-33, 6mm Caseless – NT 7

Ametralladora ligera de munición sin casquillo. Alimentada con munición de 6 mm.

M220 Intracluster Plasma – NT 8

Rifle de plasma de última generación. Diseño extraordinario, aunque se ha usado poco en combate y no se conocen bien sus límites.

M302 Avalanche Pulse – NT 8

Rifle de pulsos aliado, fruto de un consorcio de colaboración armamentística aliado, del que nacieron diseños como el Intracluster y el Avalanche.

Knight Cyclops-9 – NT 8

Rifle láser fabricado por Knights Armaments en los EE.UU. Un arma excelente.

Armalite RG-6 – NT 8

El RG-6 es fabricado en la planta canadiense de Armalite. Se trata de un rifle de sistema Gauss bien acabado, robusto y compacto.

Tercer Reich

Cetme modelo D – NT 6

Modelo de fusil de asalto creado en España y que será luego usado como modelo por H&K para crear el H&K G3



FAL FN

En Walkure el FAL FN no entró en servicio en ejércitos de la OTAN, sino con las fuerzas del Eje, ya que este fabricante de armas belga acabó la 2ª Guerra Mundial como parte del Tercer Reich.



Gewehr 43, 7,92x57 Mauser – NT 6

El Gewehr 43 o Karabiner 43 (G43, K43, Gew 43, Kar 43) fue un rifle semiautomático alemán desarrollado en la Segunda Guerra Mundial, usando un sistema de gas similar al del fusil soviético Tokarev SVT-40.



H&K G33 – NT 6

El G33 es un rifle de asalto de fabricación alemana, manufacturado en los años 60 para el mercado nacional e internacional. Hubo muchas variantes y fue adaptado a diversos calibres, incluyendo el

5,56 OTAN. El G33 es un arma excelente y fue vendido a muchas fuerzas militares del mundo.

H&K 416, 5,56 mm x 45 NATO y H&K 417 7,92 x 33 Kurz – NT 6

El HK416 es un rifle de combate creado en base al diseño aliado de la carabina M4, aunque mejora determinados aspectos claves del concepto original, en particular su sistema de gases. Este rifle puede emplearse con el calibre estándar OTAN del 5,56 o el 7,92 Kurz nazi.

Los estadounidenses, a su vez, y gracias a ejemplares capturados, mejoraron su versión imitando los avances alemanes implementados en el 416 para crear su M27 IAR.

El modelo 416 se emplea por unidades especiales de infiltración en territorio enemigo, así como modelo comercial para venta en terceros países.



H&K G28 7,92 x 57 –NT 6

El G28 es el rifle de precisión estándar en el Heer alemán, entre otras unidades militares.

CETME G3 – NT 6

El Cetme G3 es un fusil de combate calibre 7,62 mm, fabricado por la empresa estatal española CETME (Centro de Estudios Técnicos de Materiales Especiales) y más tarde por H&K en Alemania, compartiendo diseños. El primer modelo operativo salió de los talleres de Cetme en 1955.



H&K G36 7,62 mm x 54 Gewehr 36), calibre 7,92 x 33 Kurz - NT 6

El G36 es un arma derivada del mítico G3A3 en servicio con la Wehrmacht desde mediados del siglo pasado, que aún conserva el mecanismo de retroceso retardado por rodillos, aunque mejorado ostensiblemente, con la aplicación de la más moderna tecnología. Además, en su construcción se han empleado materiales ligeros de vanguardia así como polímeros especiales que destacan por su resistencia y ligereza. El G36 cuenta con un visor integrado, con marcador láser y visión nocturna. También puede implementarse en su cajón de mecanismo sistemas de ignición eléctrica.

El G36 es el arma de dotación estándar de las Waffen SS y el Heer, conjuntamente con el G11.



H&K MSG90 A4, 7,92 x 57 – NT 6

El MSG90, en su última versión, es quizás uno de los mejores rifles de precisión semiautomáticos del mundo. A lo largo de los años, ha ido perfeccionando y depurando su diseño, así como incorporando nuevas tecnologías y mejoras en sus proyectiles, avances que ha supuesto una mejora notable en sus capacidades militares. Este arma es empleada por la Wehrmacht y organizaciones policiales en el Tercer Reich.

Mauser alemán KAR98 – NT 6

El Karabiner 98, abreviado Kar 98, es un fusil de cerrojo desarrollado por el fabricante alemán Mauser. Usa munición 7,92 x 57 y fue adoptado como fusil estándar de infantería en 1935 para la Wehrmacht , usándose intensivamente durante la Segunda Guerra Mundial.

MP 40 – NT 6

El MP40 (Maschinenpistole 40) fue un subfusil muy popular entre las tropas de la Wehrmacht durante la Segunda Guerra Mundial. Es un diseño muy reconocible, un arma notable, fiable y robusta.



Steyr IWS 2000, 15.2×169 mm – NT 6

El IWS 2000, fabricado en la Ostmark (antigua Austria), es un rifle antimaterial semiautomático excepcionalmente potente, gracias a la configuración de su cañón, liso sin estriado, que ayuda a la aceleración y efectividad de su munición especial (proyectil perforador de blindaje estabilizado por aletas con casquillo desechable tipo sabot).

Sturmgewehr StG 44, 7,92x33 Kurz – NT 6

Es un rifle de asalto ligero desarrollado en Alemania en plena Segunda Guerra Mundial. Algunos historiadores lo consideran el primer fusil de asalto de la historia.



UTS 15 – NT 6

La UTS es la escopeta estándar en la Wehrmacht. Es un arma de corredera manual que dispone de dos cargadores horizontales de 7 cartuchos cada uno, para un total de 14 cartuchos.



H&K G11K3 (Gewehr 11), calibre 4,73 x 33 DM11 sin casquillo – NT 7

El G11 es un avanzado rifle de asalto de configuración bullpup (es decir, mecanismos de disparo y cargador se encuentran detrás del gatillo) dotado de cargadores especiales para su avanzada munición sin casquillo del tipo DM11. Este fusil, con moderna óptica incorporada, destaca por su ligereza, forma compacta, fiabilidad y precisión.

EL G11 es el arma de dotación de unidades especiales alemanas, en particular sus Fallschirmjäger (paracaidistas de combate) **y** Gebirgsjäger (tropas de combate especializadas en lucha en ambientes árticos). Muchas otras unidades del Heer y las Waffen SS emplean esta arma excepcional, que ha ido evolucionando con los años y adaptando moderna tecnología.

Walther WA 2020, 8 x 60 mm – NT 7

El WA2020 es un diseño avanzado de rifle de precisión derivado del afamado WA2000 diseñado a finales del siglo XX. El WA 2020 incorpora la más moderna tecnología y está considerado el mejor rifle de francotirador jamás construido.

Este rifle emplea un cartucho especial sin casquillo Caseless de 8 x 60 mm, especialmente diseñado para reducir el retroceso e incrementar el alcance, velocidad y poder de penetración del proyectil.

El W2020 es un arma cara, al alcance de unos pocos, particularmente fuerzas especiales.

H&K Flammenwerfer 10 – NT 7

Lanzallamas de fabricación alemana.

Walther WA 2020, 8 x 60 mm – NT 7

Rifle de francotirador alemán, de extraordinaria precisión.

H&K G21, 4mm Gauss – NT 8

Rifle de sistema tipo Gauss, estándar en el ejército alemán.



H&K Purazuma 5 – NT 8

El Purazuma 5 es un rifle de plasma, de tecnología punta armamentística. Empleado en número reducido por las Waffen-SS y otros unidades destacadas.

H&K THEL-10 – NT 7

Rifle láser con mochila portátil.

H&K THEL-39 – NT 8

Rifle láser alemán avanzado, sin batería. Es un arma notable por su fiabilidad, diseño y tecnología. Es empleado por tropas especiales nazis.

Hikari 15 – NT 8

Rifle de pulsos japonés. Es un arma devastadora, pero cara y complicada. Requiere un constante mantenimiento. Es empleada en Alemania por su reconocida valía.

Sumitomo Sonikkuraifuru – NT 8

Rifle sónico fabricado en Japón. Uno de los mejores diseños de su tipo jamás construido, y es por ello por lo que la Wehrmacht cuenta en sus arsenales con un buen número de estos artefactos.

H&K Nadelgewehr, N3mm – NT 7

Rifle de agujas alemán. Muy valorado y bien configurado.

URRS

AK 12, 5,45 x 39 mm – NT 6

Junto al Nikonov, el AK 12 es una de las armas de dotación del enorme Ejército Rojo. Se trata de un arma fiable, robusta y de sencillo manejo, heredera de las características que hicieron legendario al AK47.



AK 47/104, 7,62 x 39 mm – NT 6

Aunque un arma que hoy podría considerarse como vetusta, la gran cantidad de unidades fabricadas y presentes en los arsenales soviéticos, hacen posible que aún pueda encontrarse equipando a unidades de retaguardia, grupos paramilitares o guerrilleros.



Hasim 7,62 x 39 mm (también llamado Galil) – NT 6

Arma derivada del AK 47, con elementos de otros diseños como el rifle RK 62 finés y el FAL FN. El arma se fabrica bajo licencia en algunas naciones árabes, y es muy común encontrar este fusil dotando a las fuerzas militares de no pocos países de Medio Oriente y el norte de África.



AK 81, 5,45 x 39 mm – NT 6

El AK 81 es un moderno y compacto rifle de asalto que dispara moderna munición de ignición eléctrica. Es empleado por fuerzas especiales soviéticas.



Dragunov SVD y Dragunov SVU, 7,62 x 54 R – NT 6

Aunque el Dragunov no fue diseñado como un arma de francotirador, sino como elemento capaz de mejorar el alcance de la infantería de línea, su éxito, sencillez de manejo y fiabilidad lo han convertido en una excelente arma que no parece envejecer, usándose aún en gran número en las fuerzas de seguridad y Ejército Rojo.





KSVK, 12,7 mm – NT 6

Desarrollado por ZID, empresa armamentística soviética, se trata de un rifle de configuración bull-pup manual. Dispone de varios accesorios y una variada gama de visores especiales.



Mosin Nagat 91 – NT 6

El Mosin-Nagant es un rifle militar accionado por cerrojo, con cargador de cinco cartuchos, que fue utilizado por las fuerzas armadas de la Rusia Im-

perial y más tarde la Unión Soviética y diversas naciones del bloque oriental. Se fabricó en gran número y destaca por su robustez y fiabilidad.



Nikonov AN-99 , 5,45 x 39 mm – NT 6

Hoy día aún es el arma estándar del Ejército Rojo. Evolucionado del AN-94, el AN-99 resolvió algunos problemas de ergonomía evidentes en los primeros diseños, mejorando su uso, fiabilidad y mantenimiento.



Orsis T-5005 – NT 6

Uno de los más modernos y fiables rifles de francotirador, elaborado con modernos materiales y ópticas de primera.

PPsh 41, 7,62x25mm Tokarev – NT 6

El PPSh-41 era un subfusil automático alimentado mediante cargador, accionado por retroceso de masas y que disparaba a cerrojo abierto. Fue una de las principales armas ligeras de las fuerzas armadas soviéticas durante la Segunda Guerra Mundial, fabricándose casi 7 millones de unidades.



Saiga 12, 20 y 410 – NT 6

Familia de escopetas semiautomáticas, operadas por gases, basadas en el diseño de los AK.



Simonov SKS-45, 7,92x39mm – NT 6

El SKS es un rifle semiautomático, diseñado en 1945. Se fabricó en gran número y fue usando profusamente durante décadas.



SR-3M, 9 x 39 mm – NT 6

Se trata de un rifle de asalto compacto, empleado por fuerzas policiales soviéticas. Este arma está obsoleta y será reemplazada en breve.



VKS / VSSK Vychlop 3, 12,7 mm – NT 6

Creado por KBP, este poderoso rifle antimaterial entró en servicio a finales de la tercera década del siglo XXI, y se mantiene como el estándar en el Ejército Rojo, especialmente sus fuerzas especiales. Cuenta con munición especial con un proyectil de elevado índice de penetración, así como un sistema de silenciador avanzado opcional que convierten al Vychlop en un arma letal y silenciosa.



AK-88, 6mmBK – NT 7

Ametralladora ligera de munición sin casquillo 6 mm BK.

AK-L2 – NT 7

Rifle láser con mochila de energía. Diseño algo tosco pero eficiente.



AK-093 Ognemet – NT 7

Lanzallamas químico soviético.

Snay-3, 6mmBK – NT 7

Rifle de francotirador soviético de munición sin casquillo del tipo 6 mm BK.

AK-P107 Plazma – NT 8

Rifle de plasma de fabricación soviética. Es empleado por unidades escogidas, típicamente divisiones de Guardias, dada su escasez y peligrosidad.



Norinco Maichong 5B – NT 8

Rifle de pulsos chino. Es un arma temible, aunque compleja, cara de fabricar y algo ampulosa. Presenta algunos problemas de fiabilidad. Es empleado por los soviéticos, que aprecian su potencia.

AK-L7 – NT 8

Rifle láser soviético. Posiblemente uno de los mejores rifles láser del mundo. Robusto, confiable, aunque de alcance limitado.

Sonic R-46 – NT 8

Rifle de impacto sónico incapacitante. Empleado por fuerzas especiales y destacamentos policiales. El Sonic R-46 es fabricado en la Unión Soviética en gran número.

Tipo 220 – NT 8

Rifle Gauss chino. Se ha avanzado considerablemente en su diseño en los últimos años, abaratando algo su complejo sistema de fabricación. No obstante, las cantidades disponibles del mismo aún son limitadas. También es usado por el Ejército Rojo.

USA

Barret M500 – NT 6

Se trata de un rifle de francotirador y antimaterial, semiautomático, operado por gases, con cargador de 10 cartuchos del poderoso calibre .50 BMG. Es el rifle antimaterial de dotación dentro de las fuerzas armadas estadounidenses. Estos modernos rifles están dotados de miras inteligentes, capaces de proveer los datos exactos al tirador para corregir el tiro y aumentar la precisión.

Browning M1918A2 B.A.R – NT 6

Se trata del modelo de Browning Automatic Rifle que fue usado por las fuerzas de Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial. Comúnmente se asignaba un B.A.R a cada escuadrón de 12 hombres.



CheyTact M100/M200/M300 – NT 6

Estas armas, fabricadas por CheyTac, son capaces de alcanzar objetivos a larga distancia con inusitada precisión. Se trata de un fusil de francotirador de cerrojo con cargador de 7 proyectiles de grueso calibre .408 CheyTac o .375 CheyTac. Cuenta además con un módulo de sensores ambientales que calculan diversas variantes para ofrecer al tirador datos fiables cara a corregir el tiro.

Este arma singular es empleada por las fuerzas especiales estadounidenses y operativos policiales.

Colt SCAR, 5,56 OTAN y 7,62 x 51 OTAN – NT 6

Desarrollado por Colt a requerimiento del USSCOM para dotar a sus fuerzas especiales, el SCAR (Special Forces Combat Assault Rifle) es uno de los rifles de asalto de diseño más refinado y fiable. Fabricado con componentes plásticos de última generación, el SCAR dispone de dos configuraciones, el SCAR-H para el calibre 7,62 x 51 OTAN y el SCAR-L recamarado para el calibre 5,56 x 45 OTAN. Ambos pueden recibir numerosos accesorios SOPMOD así como disponer de cañón largo o corto para combate en espacios confinados.

El SCAR es empleado hoy por algunas de las fuerzas de operaciones especiales estadounidenses, como los SEAL.



Galaxy Dynamics M8, 5,56 OTAN y 7,62 x 51 OTAN – NT 6

El M8 es el rifle de asalto estándar dentro del US Army y la USS Force, sustituyendo progresivamente a los M4. Destaca por su ligereza, bajo costo y fiabilidad. EL M8 Incluye de fábrica un sistema integrado de mira óptica, módulo láser y de iluminación. Aparte de esto, pueden añadírsele muchos otros accesorios según los requisitos de cada cometido. El M8 se fabrica recamarado tanto para el calibre 5,56 como al 7,62 OTAN, y puede emplear ignición eléctrica.



Kel-Tec KSG – NT 6

Es una escopeta de acción manual que dispone de dos tubos de alimentación, cada uno de ellos contando con 7 cartuchos. El arma está fabricada con los más modernos polímeros, y es ligera y resistente. Esta arma es empleada fundamentalmente por el FBI y la CIA, y otras agencias y cuerpos de seguridad.



M 14, 7,62 mm – NT 6

El M14 es un rifle de asalto usado por el US Army como arma estándar de infantería en el periodo comprendido entre 1959 hasta 1970.



M1 Carbine .30 – NT 6

Carabina ligera semiautomática empleada por las fuerzas militares estadounidenses desde la Segunda Guerra Mundial.



M1 Garand – NT 6

El M1 Garand fue el primer rifle semiautomático de dotación en las fuerzas militares de los EE.UU desde la Segunda Guerra Mundial, donde fue empleado con profusión y notable éxito.



M110 – NT 6

El rifle semiautomático de francotirador M110 emplea el calibre 7,62 OTAN. Desarrollado por la compañía estadounidense Knight Armaments, actualmente equipa a muchas unidades de las fuerzas armadas estadounidenses.

M16A4, 5,56 OTAN – NT 6

El M16 en su versión A4 es uno de los rifles más empleados en el mundo, y en su calibre, con diferencia, el fabricado en mayor número. Antes de ser sustituido por el M4, el M16 era el rifle estándar en el US Army, algunos de cuyos elementos siguen empleándolo hoy día. El M16 continúa en servicio en las fuerzas armadas de más de veinte países. Tal y como el M4, el M16 puede recibir multitud de accesorios del tipo SOPMOD, incluyendo escopetas, visores de todo tipo, lanzagranadas, linternas, marcadores láser y docenas de aparatos diversos tácticos.



M26 – NT 6

Más que una arma propiamente dicha, el M26 es una escopeta accesoria especialmente diseñada para acoplarse bajo diferentes rifles de asalto.

M27 IAR, 5,56 OTAN – NT 6

El M27 es un rifle de asalto empleado por los Marines derivado del M4. Algunas mejoras han sido introducidas en este modelo que lo hacen muy especial, como una reducción en su peso y una mejor dispersión del calor del cañón que evita posibles interrupciones del fuego así como una muy notable precisión.

El M27 IAR se asemeja notablemente al HK416 alemán, y no es ningún secreto que los ingenieros estadounidenses se han basado en el mismo para recrear el exitoso M27 IAR. De hecho, una versión del IAR puede emplear el calibre 7,92 x 33 Kurz de origen nazi.

M29, 5,56 OTAN y granadas de 20 mm – NT 6

Tras algunos problemas de desarrollo, fundamentalmente a nivel de coste y peso del conjunto, finalmente se ordenó su fabricación en serie. El M29 es un moderno rifle de asalto que combina un lanzagranadas inteligente de 20 mm con un rifle de asalto de 5,56 mm OTAN. El sistema está dotado de un avanzado módulo de control de tiro denominado target acquisition / fire control system (TA/FCS), integrado en un visor multifunción, que comprende utilidades tales como visor nocturno y diurno, computador balístico y puntero láser, cámara incorporada conectada con el campo entre otras singularidades tecnológicas.

El M29 está en servicio en gran número con el USMC, los temidos Marines estadounidenses.



M39 EMR – NT 6

Aunque algo obsoleto, el M39 continúa en servicio con algunas unidades militares estadounidenses, que valoran la rudeza, fiabilidad y diseño a toda prueba.

M4 SOPMOD, 5,56 OTAN – NT 6

El rifle M4 es el arma estándar del ejército estadounidense desde finales del siglo XX, aunque poco a poco viene siendo reemplazado por armas más avanzadas, como el M8 o M29. Durante estos años, multitud de accesorios han sido desarrollados para acoplar a este rifle, amén de sufrir muchas modificaciones en sus mecanismos para mejorar su manejo y fiabilidad. Las siglas SOPMOD (Special Operations Peculiar Modification) hacen referencia al equipamiento accesorio diseñado para las fuerzas especiales bajo mando del US-SOCOM (Mando de Operaciones Especiales de los Estados Unidos), que permite a sus miembros configurar sus armas según los requerimientos de las misiones asignadas. Entre los accesorios disponibles, destacan el lanzagranadas o los visores avanzados de visión nocturna o térmica.



M500 Mossberg 500 y M590 Mossberg 590A1 – NT 6

Las Mossberg son las escopetas de corredera estándar en el Cuerpo de Marines de los EE.UU

M70E6 7,62 x 51 OTAN – NT 6

Diseño atemporal para una de las ametralladoras más veteranas y modificadas de las existentes. Curiosamente, su mecanismo original se basaba en un diseño alemán, la FG42. Durante todo este tiempo, ha experimentado una constante evolución, hasta llegar a sus últimas versiones, en uso generalizado por los aliados.



M870 – NT 6

Escopeta de corredera tradicional fabricada por Remington y usada por cuerpos policiales y ejércitos de todo el mundo, incluyendo el US Army.

Pancor Jackhammer, calibre 127 – NT 6

La Pancor Jackhammer es una escopeta automática calibre 12, accionada por gases.

Remington MSR (Modular Sniper Rifle) – NT 6

El Remington MSR es un rifle de cerrojo de francotirador estándar en el US Army y el Cuerpo de Marines de los Estados Unidos de América. Se trata de un arma fabricada con modernos materiales, peso contenido y adaptable a multitud de calibres diversos, como el .338 Lapua Mag, .338 Winchester Mag, 7,62 OTAN, entre otros.

Ruger Mini 14 – NT 6

Carabina compacta semiautomática de gran calidad, creada en 1973y fabricada hasta bien entrado el siglo XXI. Dispone de algunas variantes adaptadas a diversos calibres.



SIG 556, 5,56 OTAN – NT 6

Los rifles de asalto suizos SIG están considerados como extremadamente fiables y bien fabricados, de ahí que algunos de los mejores ejércitos del mundo, fuerzas especiales, policiales y de seguridad los empleen con frecuencia, especialmente el tipo 556. Esta familia de armas de asalto cuenta con diversas configuraciones, variantes, calibres y accesorios.

Actualmente es empleado por fuerzas especiales estadounidenses, como los grupos Delta u operativos de la CIA.



Stoner 63 – NT 6

Sistema modular de armas estadounidense, empleado en número reducido por fuerzas especiales durante los años 60 y 70, especialmente los SEAL.



Stoner AR19 – NT 6

Rifle de asalto diseñado por Eugene Stoner y empleado en pequeñas cantidades por fuerzas especiales en los 70-80.



Thompson M1A1 – NT 6

Famoso subfusil americano, usado en gran número desde la Segunda Guerra Mundial. Emplea el calibre 45 ACP.



M19S20 – NT 7

Escopeta multipropósito estadounidense de última generación.

M25FB (25-Firebreather) – NT 7

Lanzallamas aliado químico. Arma devastadora y con un efecto psicológico nada desdeñable en el enemigo.

MS315, 6mm Caseless – NT 7

Rifle de francotirador de munición sin casquillo.

MS-6CL, 6mm Caseless – NT 7

Ametralladora ligera de munición Caseless de 6mm.

Knight Cyclops-3 – NT 7

Rifle láser de célula de energía portátil estándar aliado. Fabricado en los EE.UU.

Armalite NR-7 Needler Rifle – NT 7

Rifle de agujas estadounidense, compacto, preciso y letal.

TAR-31, 6mm Caseless – NT 7

Rifle de francotirador. Emplea munición sin casquillo de 6 mm.

TAR-33, 6mm Caseless – NT 7

Ametralladora ligera de munición sin casquillo. Alimentada con munición de 6 mm.

M220 Intracluster Plasma – NT 8

Rifle de plasma de última generación. Diseño extraordinario, aunque se ha usado poco en combate y no se conocen bien sus límites.

M302 Avalanche Pulse – NT 8

Rifle de pulsos aliado, fruto de un consorcio de colaboración armamentística aliada, del que nacieron diseños como el Intracluster y el Avalanche.

Knight Cyclops-9 – NT 8

Rifle láser fabricado por Knight Armaments en los EE.UU. Un arma excelente.

Armalite RG-6 – NT 8

El RG-6 es fabricado en la planta canadiense de Armalite. Se trata de un rifle de sistema Gauss bien acabado, robusto y compacto.

Nota: Los aliados emplean un arma sónica parecida al RG-46, de hecho, es un diseño copia del concepto original, con similares capacidades y aspecto. Por ello, en la tabla subsiguiente, aparece listado con la misma denominación.



Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
NT 6									
AK 12, 5,45 x 39 mm	4	2/800/1.500	20A, 3R	30, 60 o 100	-	2,2 / 2,4 / 2,9	Unión Soviética		El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
AK 47/104, 7,62 x 39 mm	4	3/500/1.000	10A, 3R	30	-	2,3	Unión Soviética	450	
AK 81, 5,45 x 39 mm	4	3/500/2.000	10A, 4R	30 o 75	-	2,2 o 2,7	Unión Soviética	550	El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
AMR-2, 12,7 x 108	4	10/1.800/2.200	1	5	-	3,2	China	3.000	Utiliza un sistema de cerrojo para recargar. 2 AC usar el cerrojo. Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1. Lleva munición Perforante.
Arisaka 101, 7,92 x 33	4	5/900/2.300	3S	5	-	2,5	Japón	700	
AS-50, 12.7x99mm (.50BMG)	4	5/1.800/2.300	4S	5 o 10	-	3,5 / 3,7	Reino Unido		Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1. Lleva munición Perforante.
AW-50, 12.7x99mm (.50BMG)	4	5/1.500/2.000	4S	5	-	3,2	Reino Unido		Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Ballesta Moderna	4	4 /200 /450	1	6	-	1,5	Todos	400	Para utilizarla se necesita tener Vigor 2.
Barret M500 12.7x99mm (.50BMG)	4	5/1.500/2.500	4S	10	-	3,2	EE.UU.		Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Benelli 100	5	5 /300 /900	3S	10	-	2	Italia	1.000	Se le pueden acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Beretta 600 Militar 7,92 x 33 Kurz	4	3/750/1.500	4S	20	-	2,5	Italia	2.000	Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1. Se le puede acoplar el AG36.
Beretta ARX-160, 7,92 x 33 Kurz	4	3/500/1.000	20A, 3R	30 0 100	-	2,3 o 2,7	Italia	2.000	El Estorbo depende del Cargador que se lleve. Se le puede acoplar el AG36. Se le pueden acoplar mira telescópica o sistema de apuntado laser (ambos hacen que si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Browning M1918A2 B.A.R	4	7/700/1.400	9A, 3R	20	-	3,1	EE.UU.	1.300	
Cetme modelo D	4	3 /150 /600	6A, 3R	30	-	2,8	Tercer Reich	1.000	
CheyTact M100/ M200/M300	4	5/1.800/2.800	4S	7	-	3,5	EE.UU.		Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
Colt SCAR, 5,56 OTAN y 7,62 x 51 OTAN	4	3 /200 /800	15A, 3R	20 o 30	-	2,4 o 2,6	EE.UU.		El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
Daewoo K11, 7,92 x 33	4	3/300/900	20A, 3R	30	-	3	Japón	2.800	Incluye un lanzagranadas con un Alcance 5 /50 /200, un Cargador de 6 granadas y CdF 1 (el Daño y el Área dependen de la Granada utilizada).
Dragunov SVD y SVU, 7,62 x 54 R	4	10/1.000/3.200	3R, 3S	10	-	3,1	Unión Soviética		Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.
FN FAL, 7.62x51mm	4	10/400/1.600	10A, 3R	20	-	3,5	Tercer Reich	1.200	Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Franchi SPAS 12	3	3/40/80	3S	7	-	2,3	Italia	950	Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 3 o superior el daño aumenta en 2.
Franchi SPAS 15	3	3/40/80	4S	8	-	2,5	Italia	650	Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 3 o superior el daño aumenta en 2.
Galaxy Dynamics M8, 5,56 OTAN y 7,62 x 51 OTAN	4	3/450/900	15A, 3R	30 o 100	-	2,2 o 3	EE.UU.		El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
Gewehr 43, 7,92x57 Mauser	3	10/1.000/2.000	3S	10	-	3,1	Tercer Reich	1.600	Se le pueden acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
H&K 33, 5,56 mm x 45 NATO	4	3/400/1.200	15A, 3R	30 o 45	-	3,2 o 3,3	Tercer Reich	1.800	
H&K 416, 5,56 mm x 45 NATO	4	3/200/700	20A, 3R	20, 30 o 100	-	2,3 / 2,5 / 3	Tercer Reich	1.000	El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
H&K 417 7,92 x 33 Kurz	4	3/200/400	15A, 3R	20 o 50	-	2,2 o 2,5	Tercer Reich	1.200	El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
H&K G28 7,92 x 57	4	3/400/1.200	3S	20 o 50	-	2,2 o 2,5	Tercer Reich, Japón	1.500	Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1. El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
Cetme G3	4	3/300/900	10A, 3R	20 o 50	-	3 o 3,2	Tercer Reich	1.400	
H&K G36 (Gewehr 36), calibre 7,92 x 33 Kurz	4	3/300/800	15A, 3R	30 o 100	-	2 o 2,8	Italia, Tercer Reich	1.000	El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
H&K MSG90 A4, 7,92 x 57	4	3/800/1.500	4S	20	-	2,5	Tercer Reich, Japón	2.000	Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Hasim	4	3/300/900	10A, 3R	35 o 50	-	2,3 o 2,5	EE.UU.	1.500	
JS 05, 12,7 x 108	4	5/1.500/2.000	1	5	-	3	China	2.800	Utiliza un sistema de cerrojo para recargar. 2 AC usar el cerrojo. Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.



Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
Kel-Tec KSG	3	1/20/40	2S	15	-	2,2	EE.UU.		Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 3 o superior el daño aumenta en 2.
KSVK, 12,7 x 108 mm	4	5/1.500/2.000	1	5	-	3	Unión Soviética	2.500	Utiliza un sistema de cerrojo para recargar. 2 AC usar el cerrojo. Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1. Lleva munición Perforante.
M 14	4	4/460/920	10A, 3R	20	-	2,8	EE.UU.	700	
M1 Carbine, 7,92 x 33 mm	4	3/300/1.200	3S	15	-	2,6	EE.UU.	600	
M1 Garand	4	5/1.000/2.500	3S	8	-	3	EE.UU.	910	Se le pueden acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
M110	4	3/800/1.500	4S	20	-	3,2	EE.UU.		Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.
M16A4, 5,56 OTAN	4	2/550/1.000	15A, 3R, 4S	20, 30 o 100	-	2,3 / 2,5 / 3	EE.UU.	750	El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
M26 12 gauge	3	1/15/30	1S	5	-	0,8	EE.UU.		Se trata de una escopeta que se acopla al M16, al M27 y al M4. Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 2 o superior el daño aumenta en 1.
M27 IAR, 5,56 OTAN	4	2/800/1.500	20A, 3R	30	-	2,2	EE.UU.	2.000	
M29, 5,56 OTAN y granadas de 20 mm	4	3/300/900	20A, 3R	30	-	3	EE.UU.	2.500	Incluye un lanzagranadas con un Alcance 5 /100 /400, un Cargador de 3 granadas y CdF 1 (el Daño y el Área dependen de la Granada utilizada).
M39 EMR, 7,62 x 51 mm	4	3/800/1.500	4S	20	-	2,5	EE.UU.		Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.
M4 SOPMOD, 5,56 x 45 mm	4	3/500/1.000	20A, 3R	30 0 100	-	2,3 o 2,8	EE.UU.		El Estorbo depende del Cargador que se lleve. Se le puede acoplar el M26. Se le pueden acoplar mira telescópica o sistema de apuntado láser (ambos hacen que si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
M500 Mossberg 500	3	3/40/80	3S	6	-	2	EE.UU.	400	Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 3 o superior el daño aumenta en 2.

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
M590 Mossberg 590A1	3	3/40/80	4S	9	-	2,2	EE.UU.	450	Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 3 o superior el daño aumenta en 2.
M70E6 7,62 x 51 OTAN	4	2/700/1.400	18A, 3R	30		2,4	Reino Unido, EE.UU.		
M870	3	1/30/60	3S	8	-	1,8	Reino Unido, EE.UU.	330	Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 3 o superior el daño aumenta en 2.
Mauser alemán KAR98	4	5/500/1.000	1	5	-	2,7	Tercer Reich	450	Utiliza un sistema de cerrojo para recargar. 2 AC usar el cerrojo.
Mosin Nagat 91	4	5/500/800	1	5	-	2,5	China, Unión Soviética	400	Utiliza un sistema de cerrojo para recargar. 2 AC usar el cerrojo.
MP 40	4	3 /100 /400	8A, 3R	32 o 64	-	2 o 2,2	Tercer Reich	950	
Nikonov AN-99 , 5,45 x 39 mm	4	2/700/1.300	15A, 3R	30 o 60	-	2,2 o 2,5	Unión Soviética		Se le pueden acoplar mira telescópica o sistema de apuntado laser (ambos hacen que si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Norinco QBZ Tipo 95, 5,8 x 42 DBP87	4	5/600/1.200	17A, 3A	30 o 75	-	2,8 o 3,1	China		El Estorbo depende del Cargador que se lleve. Se le pueden acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Orsis T-5005, 7,62 x 51 mm	4	5/1.000/2.500	3S	5 o 10	-	2,8 o 3	Unión Soviética		Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Pancor Jackhammer, 12 gauge	4	3/160/500	10A, 3R	10	-	2	Reino Unido, EE.UU.		Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 4 o superior el daño aumenta en 2.
PPsh 14, 7,62x25mm Tokarev	4	1/150/900	15A, 3R	71	-	2,6	China, Unión Soviética	950	
QBS-09	3	3/40/80	3S	6	-	2	China		Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 3 o superior el daño aumenta en 2.
Remington MSR	4	10/1.300/2.300	4S	5 o 10	-	3 o 3,2	EE.UU.		El Estorbo depende del Cargador que se lleve. Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Rifle de Dardos	2 - Ver Notas	3/50/100	1	3	-	2	Todos	1.200	Utiliza un sistema de cerrojo para recargar. 2 AC usar el cerrojo. Lleva dardos con veneno. En lugar de causar daño, si logra causarlo, se sufren los efectos del veneno (y 1 Rasguño).
Ruger Mini 14	4	5/500/1.200	10A, 3R	30	-	2,8	EE.UU.	650	



Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
Saiga 12, 20 o .410	3	3/40/80	3S	5, 8 o 10	-	1,8 / 1,9 / 2 / 2,1	Unión Soviética	450	Cada modelo tiene un Estorbo y un tamaño de Cargador. Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 3 o superior el daño aumenta en 2.
SIG 556, 5,56 OTAN	4	3/400/800	3R, 4S	30	-	2	EE.UU.		
Simonov SKS-45, 7,92x39mm	4	5/500/2.100	4S	10	-	2,7	China, Unión Soviética	350	Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.
SR-3M, 9 x 39 mm	3	3/150/500	10A, 3R	33	-	1,6	Unión Soviética		Se le pueden acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Sterling L2 A3	4	2/200/400	9A, 3R	34	-	1,9	Reino Unido	550	
Steyr IWS 2000, 15.2×169 mm	4	5/1.000/2.500	3S	5	-	3	Italia, Tercer Reich, Japón		Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1. Lleva munición Perforante.
Stoner 63	4	2/750/2.600	10A, 3R	30	-	3,4	EE.UU.	1.200	Se le pueden acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Stoner AR19	4	2/1.000/2.600	10A, 3R	40	-	3,6	EE.UU.	1.500	Se le pueden acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Sturmgewehr STG 44, 7,92x33 Kurz	4	3/500/1.000	9A, 3R	30	-	3,5	Tercer Reich	400	
TAR-21, 5,56 OTAN	4	1/500/1.200	15A, 3R	30	-	2,2	Reino Unido	850	
TAR-22, 5,56 OTAN	4	1/500/1.000	10A, 4R	30	-	2	Reino Unido	800	
Thompson M1A1	4	1/50/200	20A, 3R	30	-	3,1	EE.UU.	700	
UTS 15	3	1/20/40	2S	12	-	2	Tercer Reich, Japón		Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 3 o superior el daño aumenta en 2.
VKS / VSSK Vychlop 3, 12,7 mm	4	10/600/2.000	3S	5	-	3,2	Unión Soviética	1.200	Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1. Lleva munición Perforante.
NT 7									
AK-88, 6mmBK	4	3/300/1.500	15A, 3R	50	-	1,6	Unión Soviética	2.200	Utiliza munición sin casquillo.
AK-L2	4	5/250/500	2S	-	Grande / 40 disparos	2,5	Unión Soviética	15.000	Lleva mochila de Estorbo 2 para la célula de energía. Ignora la RD de la armadura, salvo que esta proteja específicamente de armas láser.

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
AK-O93 Ognemet	4	1/10/20	2S	20	-	1,9	Unión Soviética	1.200	El líquido inflamable está concentrado, pudiendo realizar 20 disparos. El Daño se reduce en 1 por cada 5 metros de distancia del objetivo.
AMR-8, 6mmBK	5	10/1.800/2.500	3S	15	-	2,2	China	3.200	Utiliza munición sin casquillo. Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Beretta Fiamme-23	6	1/15/30	1S	10	-	3	Italia	1.500	El líquido inflamable está más concentrado, pudiendo realizar 15 disparos. El Daño se reduce en 1 por cada 5 metros de distancia del objetivo.
Beretta Senza Tappo 10, DM11	5	5/1.000/2.500	4S	20	-	1,9	Italia	1.900	Utiliza munición sin casquillo. Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Daewoo Siwang-Tü, DM11	4	1/500 /1.000	17A, 3R	51	-	1,7	Japón	2.000	Utiliza munición sin casquillo.
H&K Flammenwerfer 10	5	1/15/25	2S	15	-	2	Tercer Reich, Japón	1.000	El líquido inflamable está más concentrado, pudiendo realizar 15 disparos. El Daño se reduce en 1 por cada 5 metros de distancia del objetivo.
H&K G11K3, DM11	4	3/300/1.000	15A, 3R	50	-	1,75	Italia, Tercer Reich	1.300	Utiliza munición sin casquillo.
H&K Nadelgeweher, N3mm	3	3/50/100	5S, 2R	100	-	1,5	Italia, Tercer Reich	700	Utiliza munición de 3mm
H&K THEL-10	4	5/300/900	2S	-	Grande / 40 disparos	2,8	Italia, Tercer Reich	20.000	Lleva mochila de Estorbo 2 para la célula de energía. Ignora la RD de la armadura, salvo que esta proteja específicamente de armas laser.
M19S20	3	1/50/100	3S	18	-	1,8	Reino Unido, EE.UU.	450	Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 4 o superior el daño aumenta en 3.
M25FB (25-Firebreather)	5	1/15/25	2	15	-	2	Reino Unido, EE.UU.	1.000	El líquido inflamable está concentrado, pudiendo realizar 15 disparos. El Daño se reduce en 1 por cada 5 metros de distancia del objetivo.
MS315, 6mm Caseless	5	10/1,000/2.500	4S	20	-	1,8	EE.UU.	2.500	Utiliza munición sin casquillo. Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.
MS-6CL, 6mm Caseless	4	3/500/1.500	15A, 3R	60	-	1,9	EE.UU.	2.000	Utiliza munición sin casquillo. Se le pueden acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).



Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
Norinco Jiguang-7	4	5/200/400	2S	-	Grande / 40 disparos	2,5	China	13.900	Lleva mochila de Estorbo 2 para la célula de energía. Ignora la RD de la armadura, salvo que esta proteja específicamente de armas laser.
Norinco Penhuo-7	5	1/15/25	2S	15	-	2	China	1.300	El líquido inflamable está más concentrado, pudiendo realizar 15 disparos. El Daño se reduce en 1 por cada 5 metros de distancia del objetivo.
Norinco Tipo 118, 6mmBK	4	3/800/1.600	20A, 3R	50	-	1,9	China	2.150	Utiliza munición sin casquillo. Se le pueden acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Reza-Kosen 10	4	5/300/900	2S	-	Grande / 40 disparos	2,8	Japón	20.000	Lleva mochila de Estorbo 2 para la célula de energía. Ignora la RD de la armadura, salvo que esta proteja específicamente de armas laser.
Knight Cyclops-3	4	5/400/800	3S	-	Grande / 30 disparos	2,5	Reino Unido, EE.UU.	25.000	Lleva mochila de Estorbo 2 para la célula de energía. Ignora la RD de la armadura, salvo que esta proteja específicamente de armas laser.
Armalite NR-7 Needler Rifle	3	3/150/300	5S, 3R	100	-	1	Reino Unido, EE.UU.	850	Utiliza munición de 3mm
Snay-3, 6mmBK	5	5/900/2.800	3S	21	-	1,7	Unión Soviética	2.800	Utiliza munición sin casquillo. Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.
TAR-31, 6mm CaseLess	5	10/1.000/2.000	4S, 2R	20	-	1,8	Reino Unido	1.800	Utiliza munición sin casquillo. Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.
TAR-33, 6mm CaseLess	4	3/750/1.500	15A, 3R	45	-	1,6	Reino Unido	2.000	Utiliza munición sin casquillo.
Tipo 166 Zhen	3	3/50/100	5S, 4R	100	-	1	China	990	Utiliza munición de 3mm
Walther WA 2020, 8 x 60 mm	5	5/800/2.400	4S	10 o 20	-	2,5	Tercer Reich, Japón	3.000	Utiliza munición sin casquillo. Si se realiza una maniobra de Apuntar con el se obtiene un +2 en lugar de un +1.
NT 8									
AK-L7	5	5/450/1.000	10A, 4R	-	Mediana / 80 disparos	2	China, Unión Soviética	8.000	Ignora la RD de la armadura, salvo que esta proteja específicamente de armas laser.
AK-P107 Plazma	6	5/500/1.500	10A, 4R	-	Grande / 40 disparos	2,8	China, Unión Soviética	15.500	Se le pueden acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
H&K G21, 4mm Gauss	5	5/500/1.500	15A, 3R	60	Mediana / 120 disparos	1,8	Italia, Japón, Tercer Reich	5.000	Utiliza munición Gauss de 4mm. Si se realiza una maniobra de Apuntar con un Rifle de Francotirador se obtiene un +2 en lugar de un +1.
H&K Purazuma 5	6	5/700/2.500	10A, 4R	-	Grande / 40 disparos	2,5	Italia, Japón, Tercer Reich	16.000	Se le pueden acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
H&K THEL-39	5	5/700/1.400	10A, 4R	-	Mediana / 80 disparos	2	Italia, Japón, Tercer Reich	8.000	Ignora la RD de la armadura, salvo que esta proteja específicamente de armas laser.
Hikari 15	6	5/600/3.000	9A, 3R	-	Mediana / 100 disparos	2,5	Italia, Japón, Tercer Reich	10.000	Puede hacer daño nomal o de Fatiga (cambiar de modo de daño cuesta 1 AC). Se le pueden acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
M220 Plasma	6	5/600/1.800	15A, 4R	-	Grande / 40 disparos	2,6	Reino Unido, EE.UU.	15.000	Se le pueden acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
M302 Pulse	6	5/600/1.800	10A, 3R	-	Mediana / 40 disparos	2,6	Reino Unido, EE.UU.	10.500	Puede hacer daño nomal o de Fatiga (cambiar de modo de daño cuesta 1 AC). Se le pueden acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Norinco Maichong 5B	6	5/800/2.400	7A, 3R	-	Mediana / 100 disparos	2,4	China, Unión Soviética	9.000	Puede hacer daño nomal o de Fatiga (cambiar de modo de daño cuesta 1 AC). Se le pueden acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Knight Cyclops-9	5	5/500/1.000	15A, 3R	-	Mediana / 60 disparos	2	Reino Unido, EE.UU.	9.000	Ignora la RD de la armadura, salvo que esta proteja específicamente de armas laser.
Armalite RG-6	5	5/1.000/1.500	15A, 3R	60	Mediana / 120 disparos	2	Reino Unido, EE.UU.	5.500	Utiliza munición Gauss de 4mm. Si se realiza una maniobra de Apuntar con un Rifle de Francotirador se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Sonic R-46	5	3/25/100	3S	-	Mediana / disparos	1,5	China, Reino Unido, EE.UU., Unión Soviética	1.000	Solo hace daño de Fatiga.

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
Sumitomo Sonikkuraifuru	5	3/25/150	1S	-	Mediana / disparos	1,5	Italia, Japón, Tercer Reich	1.000	Solo hace daño de Fatiga.
Tipo 220	5	4/400/1.200	20A, 3R	50	Mediana / 100 disparos	2,1	China, Unión Soviética	4.000	Utiliza munición Gauss de 4mm. Si se realiza una maniobra de Apuntar con un Rifle de Francotirador se obtiene un +2 en lugar de un +1.

Armas Pesadas

A continuación procedemos a mostrar las distintas armas pesadas que se pueden encontrar, ordenadas según nacionalidad y NT.

China

Norinco Tipo 30, 40 mm – NT 6

Lanzagranadas estándar en el Ejército Popular. Dispone de diferentes tipos de granadas según requerimientos de uso.

Norinco Tipo 95, 5,8 x 42mm – NT 6

Arma de la familia del rifle Norinco QBZ Tipo 95, dotada de configuración bullpup y cargador de gran capacidad circular.

Tipo 88, 5,8 x 42mm – NT 6

Modelo de ametralladora media china.

Tipo 89/ QJZ-89, ametralladora pesada de 12,7 x 108 mm – NT 6

El Tipo 89 es la ametralladora pesada de dotación en las fuerzas armadas chinas. Se trata de una arma moderna, fiable y precisa.

Norinco 101, 6mm BK – NT 7

Ametralladora giroestabilizada sin casquillo. Usa munición 6 mm BK.

Norinco 25B – NT 7

Lanzagranadas táctico de infantería.

Norinco 99, 6mmBK – NT 7

Ametralladora pesada de munición sin casquillo. Emplea munición 6 mm BK.

Norinco Maiching 10B – NT 8

Ametralladora de pulsos. Una de las armas más terribles que pueden emplearse en el campo de batalla moderno.



Tipo 320 – NT 8

Ametralladora Gauss pesada de dotación en el Ejército Popular.

Italia

Beretta AG36, 40 mm – NT 6

Lanzagranadas especialmente diseñado para quedar acoplado a rifles de asalto.

FN MAG 7,92 x 57 – NT 6

La ametralladora de dotación del ejército italiano es la veterana y fiable FN MAG, empleada también por las tropas del Tercer Reich.



FN Minimi 7,92 x 33 Kurz – NT 6

Al igual que la FN MAG, la Minimi también es usada como arma de apoyo de pelotón en el ejército italiano.

Hirtenberger M6C – NT 6

El Hirtenberger es un mortero de alta movilidad que puede usarse también como lanzagranadas.

H&K 23 7,92 x 57 – NT 6
La ligera HK 23 es usada por algunas tropas especiales en Italia.

Granatwerfer GrW34 – NT 6
El mortero alemán que más uso vio durante la II Guerra Mundial.

Beretta AG49, DM11 – NT 7
Ametralladora sin casquillo del tipo DM11.

FN GMAG3, DM 11 – NT 7
Ametralladora giroestabilizada caseless DM11.

Granate Werfer Hydra 20 mm – NT 7
Lanzagranadas de fabricación alemana.

H&K 123 – NT 7
Lanzagranadas acoplado pesado alemán, fabricado bajo licencia en Italia.

Hikari 25 – NT 8
Ametralladora de pulsos de origen nipón. Arma extraordinaria, de manufactura extraordinaria.

H&K G30, 7mm Gauss – NT 8
Ametralladora de sistema Gauss alemana, también fabricada bajo licencia en Italia.

Japón

Sumitomo Tipo 70 7,92 x 33 Arisaka – NT 6
La Sumitomo es la ametralladora estándar dentro del Ejército Imperial, usada con profusión en sus filas y como arma secundaria en vehículos.

Sumitomo Tipo 63 7,92 x 33 Arisaka, fabricado bajo licencia – NT 6
Fabricada bajo licencia, el Tipo 63 es la ametralladora ligera de pelotón estándar en las fuerzas armadas japonesas.

Tipo 90 – NT 6
El Tipo 90 es un lanzagranadas de 40 mm basado en el HK90 que puede colocarse bajo los rifles de asalto o bien emplearse de forma independiente. Se le puede acoplar un cargador tipo revolver conteniendo seis granadas.

Tipo 96 150 mm – NT 6
El mortero japonés más usado durante la II Guerra Mundial.

Shuryudan 15 – NT 7
Lanzagranadas táctico portátil y de posición.

Sumitomo Tipo 98, DM11 – NT 7
Ametralladora sin casquillo. Usa munición DM11.

Sumitomo Tipo 99G, DM11 – NT 7
Ametralladora giroestabilizada sin casquillo. Usa munición DM11.

Hikari 25 – NT 8
Ametralladora de pulsos de última generación. Arma formidable y devastadora.

H&K G30, 7mm Gauss – NT 8
Ametralladora Gauss de origen alemán.

Reino Unido

Browning M2 calibre12.7 – NT 6
La potente y veterana M2 es también un arma ubicua en el seno de las fuerzas armadas del Reino Unido.

KAC Stoner 99 LMG 5,56 x 45 o Stoner 100 con calibre 7,62 x 51 – NT 6
La Stoner es una ametralladora ligera fabricada por Knight Armaments usada como arma estándar de apoyo de pelotón en el seno de la OTAN.

L4A6 Bren – NT 6
Es una ametralladora ya veterana, que ha sido adaptada para disparar un novedoso tipo de munición encapsulada de ignición eléctrica. Gran cantidad de armas de este tipo presentes en los arsenales británicos han sido modificadas para adaptar esta tecnología con resultados sorprendentes.

M30, 107 mm – NT 6
Mortero usado por el ejército aliado.

M32 Hurricane, 40 mm – NT 6
Lanzagranadas semiautomático capaz de disparar hasta seis granadas de 40 mm desde su cargador tipo revolver. El M32 cuenta con una variada gama de granadas con funciones muy diversas.

MK47 Striker, 40 mm – NT 6
Lanzagranadas automático de 40 mm estándar en las fuerzas aliadas

KAC CL3, 6mm Caseless – NT 7
Ametralladora sin casquillo de 6 mm.

KAC CL5 Gyro, 6mm Caseless – NT 7
Ametralladora giroestabilizada sin casquillo de 6 mm.

M13 Flash, 25mm – NT 7
Lanzagranadas de dotación estándar portátil.

M25 Thunder, 25 mm – NT 7
Lanzagranadas de posición.

MG222 Pulse – NT 8
Ametralladora pesada de pulsos estadounidense, muy efectiva y fiable.

Armalite MG-18 – NT 8
Ametralladora Gauss estándar en las fuerzas aliadas.

Tercer Reich

FN MAG 7,92 x 57 – NT 6
La MAG es una veterana ametralladora alimentada por cinta fabricada en Bélgica y muy popular en todo el mundo por su fiabilidad y dureza demostrada en batalla. A lo largo de los años ha sufrido innumerables mejoras, con nuevos materiales implementados, modificaciones que han coadyuvado a mejorar sus prestaciones, reducir su peso e incrementar su potencia, alcance y precisión.

Antimon MG3 7,92 x 57 – NT 6
Si existe un arma característica de las tropas del Tercer Reich, ésta es sin duda la MG3 (Maschinengewehr 3), una ametralladora veterana, cuyo diseño, sencillo y funcional, la ha mantenido en primera línea de batalla desde el siglo XX hasta la actualidad, con innumerables modificaciones y mejoras para incrementar sus virtudes.



FN Minimi – NT 6
La Minimi es una ametralladora ligera diseñada para servir como arma de apoyo de pelotón. Es un arma muy fiable, que puede ser alimentada por cinta o cargadores.

Granatwerfer GrW34 – NT 6
El mortero alemán que más uso vio durante la II Guerra Mundial.

H&K 23 7,92 x 57 – NT 6
La H&K 21 es una ametralladora de reconocidas prestaciones, destacando su peso reducido, cadencia de fuego y fiabilidad. Recientemente ha sido puesta al día, con nuevas configuraciones, siendo empleada por unidades especiales, como los Jäger de montaña o los paracaidistas alemanes.

HK 90 – NT 6
El HK90 es un lanzagranadas de 40 mm que puede situarse bajo los rifles de asalto o bien emplearse de forma independiente. Se le puede acoplar un cargador tipo revolver conteniendo seis granadas.

Hirtenberger M6C – NT 6
El Hirtenberger es un mortero de alta movilidad que puede usarse también como lanzagranadas.

MG 42 – NT 6
La famosa ametralladora alemana, fabricada en plena Segunda Guerra Mundial, usada con profusión hasta bien entrado el Siglo XXI.



FN GMAG3, DM 11 – NT 7
Ametralladora giroestabilizada sin casquillo. Usa munición DM11.

FN MAG3, DM 11 – NT 7
Ametralladora sin casquillo. Usa munición DM11.

Granate Werfer Hydra 20 mm – NT 7
El Hydra es un lanzagranadas de 20 mm que funciona en modo semiautomático. Es un diseño avanzado, fabricado con polímeros ligeros y resistentes. Las granadas despliegan aletas para estabilizar el vuelo y puede explotar en el aire o por contacto.

H&K 123 – NT 7
Lanzagranadas acoplado.

Hikari 25 – NT 8
Ametralladora de pulsos de origen japonés, empleada por fuerzas de élite alemanas, dada su gran calidad.

H&K G30, 7mm Gauss – NT 8
Ametralladora Gauss alemana.

URRS

2B14 Podnos – NT 6
El 2b14 Podnos es un mortero soviético diseñado en los 80 para proporcionar apoyo de fuego indirecto a sus unidades de infantería.

6G-30, 40x46mm – NT 6
El 6G-30 es un lanzagranadas soviético diseñado para aumentar la potencia de fuego en las unidades de combate urbano.

6P41 Pecheneg, 7,62 mm x 54 R – NT 6
La Pecheneg es la ametralladora estándar de apoyo de pelotón del Ejército Rojo, destacando por su fiabilidad, sencillez de manejo y dureza.

GP-30, 40x46mm – NT 6
El GP-30 es un lanzador de granadas especialmente diseñado para ser acoplado en rifles de asalto.

Kord 12,7 6P50 – NT 6
Es la ametralladora pesada de dotación en el Ejército Rojo. Destaca por su reducido retroceso, inusual en un arma de este calibre, lo que permite su uso desde bípode, facilitando su transporte a la infantería de línea. Esta ametralladora es empleada como arma auxiliar en vehículos de todo tipo.

RPG-7 – NT 6
Lanzacohetes soviético portátil antitanque.



6G37 20mm – NT 7
Lanzagranadas portátil.

GP-45 –NT 7
Lanzagranadas acoplado pesado.

Kord 6P63, 6mmBK – NT 7
Ametralladora de munición sin casquillo.



Kord Giro, 6mmBK – NT 7
Ametralladora giroestabilizada de calibre 6 mm BK sin casquillo.

Norinco Maiching 10B – NT 8
Ametralladora de pulsos pesada.

Tipo 320 – NT 8
Ametralladora de tipo Gauss.

USA

Browning M2 calibre .50 – NT 6
Otro diseño que aparenta eterno, dada su veteranía. La M2 pasa por se una de las ametralladoras pesadas más ubicuas y empleadas en el mundo, destacando su dureza a prueba de bombas y la potencia de su increíble cartucho del .50



Galaxy Electric M134 Minigun, 7,62 x 51 – NT 6
La M134 es una ametralladora pesada de seis cañones rotativos accionados por un motor eléctrico alimentado. La Minigun posee una cadencia de fuego muy elevada y es empleada en gran número por los aliados.

KAC Stoner 99 LMG 5,56 x 45 o Stoner 100 con calibre 7,62 x 51 – NT 6
La Stoner es una ametralladora ligera fabricada por Knight Armaments usada como arma estándar de apoyo de pelotón en el US Army y Cuerpo de Marines.

M30, 107 mm – NT 6
Mortero usado por el ejército aliado.



M32 Hurricane, 40 mm – NT 6

Lanzagranadas semiautomático capaz de disparar hasta seis granadas de 40 mm desde su cargador tipo revolver. El M32 cuenta con una variada gama de granadas con funciones muy diversas.

MK47 Striker, 40 mm – NT 6

Lanzagranadas automático de 40 mm estándar en las fuerzas armadas estadounidenses.

M25 Thunder, 25 mm – NT 7

Se trata de un lanzagranadas semiautomático que dispara una granada inteligente de 25 mm de explosión aérea diseñadas para detonar en vuelo o cerca del objetivo. Un telémetro láser en el arma es empleado para determinar la distancia del blanco. El procesador avanzado integrado en el arma transmite a la granada la información necesaria para detonar en el punto indicado y así provocar mayores daños al objetivo designado.

Browning M6, 6mm Caseless – NT 7

Ametralladora sin casquillo. Usa munición de calibre 6 mm.

Browning MG7, 6mm Caseless – NT 7

Ametralladora giroestabilizada sin casquillo. Usa munición sin casquillo de 6 mm.

GyroJet Storm – NT 7

Este tipo de pistola avanzada (desarrollada en el 2014) dispara pequeños misiles teledirigidos, llamados lancerjets. La capacidad de modificar la trayectoria de los lancerjets es limitada y condicionada por la velocidad del proyectil y el movimiento del objetivo o su situación.

M13 Flash, 25mm – NT 7

Lanzagranadas portátil.

M25 Thunder, 25 mm – NT 7

Lanzagranadas de posición.

MG222 Pulse – NT 8

Ametralladora de pulsos de reconocida fiabilidad.

Armalite MG-18 – NT 8

Ametralladora pesada de tipo Gauss.

Armas Pesadas

Arma	Daño	AC	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Área	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
NT 6											
2b14 Podnos, 82mm	7	-2	100/1.000/3.000	1	-	-	2	9	Unión Soviética	900	Cuesta 6 AC recargarlo (puede hacerse entre 2 personas a 3 AC cada uno). Solo se puede disparar usando la Habilidad Observador.
6G-30, 40 x 46 mm	8	-1	10/350/400	3S	6	-	1	5	Unión Soviética	1.500	
6P41 Pecheneg, 7,62 mm x 54 R	4	-	10/1.500/2.000	17A	100 o 200	-	-	4 o 5	Unión Soviética	6.500	La munición va en cintas de 100 o 200 proyectiles. El Estorbo depende la cinta que se lleve.
Antimon MG3 7,92 x 57	5	-	3/250/1.000	20A	50 o 250	-	-	5 o 5,6	Tercer Reich	3.900	
Beretta AG36, 40 x 46 mm	8	-	5 /100 /400	1	-	-	1	1	Italia	1.250	Se debe acoplar a un rifle para poder ser usado.
Browning M2 calibre .50	5	-	3/1.800/2.000	20A	100 o 225	-	-	5 o 6	Reino Unido, EE.UU.	5.200	Debe usarse con un trípode o soporte. El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
FN MAG 7,92 x 57	5	-	5/800/1.800	20A	150	-	-	6	Italia, Tercer Reich	6.900	La munición va en cintas de 150 proyectiles.

Arma	Daño	AC	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Área	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
FN Minimi, 7,92 x 33	4	-	3/300/1.000	20A	30 o 200	-	-	4	Italia, Tercer Reich	3.300	
Galaxy Electric M134 Minigun, 7,62 x 51	5	-1	5/1.000/3.000	20A	500	-	-	8	EE.UU.	20.000	Debe usarse con un trípode o soporte.
GP-30, 40 x 46 mm	8	-1	5/100/400	1	-	-	1	1	Unión Soviética	1.500	Se debe acoplar a un rifle para poder ser usado.
Granatwerfer sGrW34	6	-2	100/1.200/ 2.400	1	-	-	1	9	Italia, Tercer Reich	400	Cuesta 6 AC recargarlo (puede hacerse entre 2 personas a 3 AC cada uno). Solo se puede disparar usando la *Habilidad Observador*.
H&K 23 7,92 x 57	5	-	5/200/800	15A, 3R	30	-	-	4	Italia, Tercer Reich	5.300	
H&K 90, 40 x 46 mm	8	-1	5 /100 /400	1	-	-	1	1	Tercer Reich, Japón	1.750	Se puede acoplar a un rifle o ser usado de manera independiente
Hirtenberger M6C-210	6	-1	50/600/1200	1	-	-	1	4	Italia, Tercer Reich, Japón	600	Cuesta 5 AC recargarlo (3 si no lo recarga quien dispara). Se puede disparar usando la Habilidad Observador, o apuntando directamente.
KAC Stoner 99 y Stoner 100	5	-	5/200/800	15A, 3R	30 o 150	-	-	4 o 5,4	Reino Unido, EE.UU.	3.600	El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
Kord 12,7 6P50 , 12,7 x 108 mm	5	-	3/2.000/ 2.500	20A	100 o 225	-	-	5 o 6	Unión Soviética	6.000	Debe usarse con un trípode o soporte. El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
L4A6 Bren, 7,62 x 51 mm	5	-	5/550/1.100	15A, 3R	30 o 100	-	-	4 o 5	Reino Unido	5.000	El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
M30 107mm	7	-2	100/1.500/ 3.500	1	-	-	2	9	Reino Unido, EE.UU.	800	Cuesta 6 AC recargarlo (puede hacerse entre 2 personas a 3 AC cada uno). Solo se puede disparar usando la Habilidad Observador.
M32 Hurricane, 40 x 46 mm	8	-1	5/30/400	2S	6	-	1	3	Reino Unido, EE.UU.	2.500	
MG42 7,92 x 57	5	-	3/250/1.000	20A	50 o 250	-	-	5,4 o 6	Tercer Reich	3.000	
MK47 Striker, 40 x 53 mm	8	-1	5/50/600	3R, 4S	12	-	1	6	Reino Unido, EE.UU.	3.000	Las granadas pueden ir en cintas. Si alguien ayuda al uso del arma se evita la reducción en AC que supone usar el arma.
Norinco Tipo 30, 40 x 46 mm	8	-1	5/30/400	2S	6	-	1	3	China	1.400	
Norinco Tipo 95, 5,8 x 42mm	5	-	5/600/1.200	20A, 3R	30 o 75	-	-	3,5 o 3,8	China	3.500	El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
RPG-7, 85 mm	6	-1	5/20/200	1	-	-	2	5	Unión Soviética	1.850	



Arma	Daño	AC	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Área	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
Sumitomo Tipo 63 7,92 x 33	5	-	5/200/1.000	15A, 3R	30	-	-	3,8	Japón	4.000	
Sumitomo Tipo 70 7,92 x 33	5	-	5/800/1.800	20A	200	-	-	6	Japón	7.000	La munición va en cintas de 200 proyectiles.
Tipo 88, 5,8 x 42mm	4	-	5/50/400	3R, 4S	12	-	-	6	China	1.500	
Tipo 89/ QJZ-89, 12,7 x 108 mm	5	-1	3/1.500/ 1.800	20A	50	-	-	5	China	5.800	Debe usarse con un trípode o soporte.
Tipo 96 150mm	7	-3	200/2.000/ 4.000	1	-	-	1	15	Japón		Cuesta 9 AC recargarlo (puede hacerse entre 3 personas a 3 AC cada uno, o entre 2 personas a 4 AC y 5 AC). Solo se puede disparar usando la Habilidad Observador.
NT 7											
6G37 20mm	8	-	5 /300 / 1.500	1	-	-	2	1,9	Unión Soviética	2.500	Utiliza granadas de 20-25mm.
Beretta AG49, DM11	6	-	10 /1.000 /1.500	15A	250	-	-	6	Italia	7.300	Utiliza munición sin casquillo. La munición va en cintas de 250 proyectiles. Debe usarse con un trípode.
Browning M6, 6mm Caseless	6	-	10 /2.000 /2.500	15A	250	-	-	6	EE.UU.	7.500	Utiliza munición sin casquillo. La munición va en cintas de 250 proyectiles. Debe usarse con un trípode.
Browning MG7, 6mm Caseless	6	-1	10 /200 /1.500	20A	99	-	-	4	EE.UU.	9.000	Ametralladora Giroestabilizada. Utiliza munición sin casquillo. -1 MOV. Puede llevar cintas de 250 balas en lugar de los cargadores de 99 proyectiles.
FN GMAG3, DM 11	6	-1	5 /500 /800	20A	99 o 250	-	-	4 o 4,5	Italia, Tercer Reich	7.000	Ametralladora Giroestabilizada. Utiliza munición sin casquillo. -1 MOV. Puede llevar cintas de 250 balas en lugar de los cargadores de 99 proyectiles. El Estorbo depende del cargador o cinta que se lleve.
FN MAG3, DM 11	6	-	10 /1.000 /2.500	15A	250	-	-	6	Tercer Reich	6.000	Utiliza munición sin casquillo. La munición va en cintas de 250 proyectiles. Debe usarse con un trípode.
GP-45, 40 x 46 mm	N/A	-	5 /200 /400	2S	2	-	N/A	0,7	Unión Soviética	800	El FO y el Área dependen de las granadas que utilicen.
Granate Werfer Hydra 20 mm	10	-1	5 /250 / 750	2S	6	-	1	2,8	Italia, Tercer Reich	3.500	Utiliza granadas de 20 mm.

Arma	Daño	AC	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Área	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
Gyrojet Storm	6	-	3/500/1.500	1S	10	-	1	1,8	Reino Unido, EE.UU.	9.500	Utiliza cohetes Lancerjets como munición. Se tiene un +1 a las tiradas como si se hubiese realizado una Maniobra de Apuntar, aunque si se hacen maniobras de Apuntar no se obtiene con este arma el primer +1.
H&K 123, 20 mm	N/A	-	5 /200 /500	1S	5	-	N/A	0,8	Italia, Tercer Reich, Japón	650	El FO y el Área dependen de las granadas que utilicen.
KAC CL3, 6mm Caseless	6	-	10 /1.500 /2.000	15A	250	-	-	6	Reino Unido	5.500	Utiliza munición sin casquillo. La munición va en cintas de 250 proyectiles. Debe usarse con un trípode.
KAC CL5 Gyro, 6mm Caseless	6	-1	10 /500 /1.000	20A	99	-	-	4	Reino Unido	7.500	Utiliza munición sin casquillo. -1 MOV. Puede llevar cintas de 250 balas en lugar de los cargadores de 99 proyectiles.
Kord 6P63 6mmBK	6	-	10 /1.000 /2.000	15A	250	-	-	6	Unión Soviética	6.500	Utiliza munición sin casquillo. La munición va en cintas de 250 proyectiles. Debe usarse con un trípode.
Kord Giro 6mmBK	6	-1	10 /400 /800	20A	99	-	-	4	Unión Soviética	7.500	Ametralladora Giroestabilizada. Utiliza munición sin casquillo. -1 MOV. Puede llevar cintas de 250 balas en lugar de los cargadores de 99 proyectiles.
M13 Flash, 25mm	N/A	-	5 /200 /500	1S	3	-	N/A	0,6	Reino Unido, EE.UU.	500	El FO y el Área dependen de las granadas que utilicen.
M25 Thunder, 25 mm	10	-1	5/200/800	3S	6	-	1	2,8	Reino Unido, EE.UU.	4.500	Utiliza granadas inteligentes de 25 mm.
Norinco 101, 6mm BK	6	-1	10 /400 /800	20A	99	-	-	4	China	7.800	Ametralladora Giroestabilizada. Utiliza munición sin casquillo. -1 MOV. Puede llevar cintas de 250 balas en lugar de los cargadores de 99 proyectiles.
Norinco 25B	10	-1	5/200/800	2S	5	-	1	2,9	China	2.200	Utiliza granadas de 20-25mm.
Norinco 99, 6mmBK	6	-	10 /1.000 /2.000	15A	250	-	-	6	China	6.300	Utiliza munición sin casquillo. La munición va en cintas de 250 proyectiles. Debe usarse con un trípode.
Shuryudan 15	10	-1	5 /250 / 750	2S	6	-	1	3,2	Japón		Utiliza granadas de 20 mm.



Arma	Daño	AC	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Área	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
Sumitomo Tipo 98, DM11	6	-	10 /1.000 /2.500	15A	250	-	-	6	Japón	6.000	Utiliza munición sin casquillo. La munición va en cintas de 250 proyectiles. Debe usarse con un trípode.
Sumitomo Tipo 99G, DM11	6	-1	5 /500 /800	20A	99 o 250	-	-	4 o 4,5	Japón	7.000	Ametralladora Giroestabilizada. Utiliza munición sin casquillo. -1 MOV. Puede llevar cintas de 250 balas en lugar de los cargadores de 99 proyectiles. El Estorbo depende del cargador o cinta que se lleve.
NT 8											
Hikari 25	8	-1	10 /1.000 /3.000	20A	-	Grande (4000 disparos)	-	8	Italia, Japón, Tercer Reich	15.000	El arma necesita 2 personas para ser movida. Utiliza una célula de energía Grande (dura 4000 disparos).
H&K G30, 7mm Gauss	7	-	5 /500 /1.500	20A	700	Grande (2100 disparos)	-	4	Italia, Japón, Tercer Reich	9.000	Utiliza munición gauss de 7mm en cartuchos de 700 balas. Utiliza una célula de energía Grande (dura 3 cargadores).
MG222 Pulse	8	-1	10 /1.000 /2.000	20A	-	Grande (4000 disparos)	-	7,5	Reino Unido, EE.UU.	13.000	El arma necesita 2 personas para ser movida. Utiliza una célula de energía Grande (dura 4000 disparos).
Norinco Maiching 10B	8	-2	10 /1.000 /3.000	20A	-	Grande (4000 disparos)	-	8,2	China, Unión Soviética	9.000	El arma necesita 2 personas para ser movida. Utiliza una célula de energía Grande (dura 4000 disparos).
S&W MG-18	7	-	5/1.000 /2.500	20A, 3R	1000	Mediana (1000 disparos)	-	3,9	Reino Unido, EE.UU.	8.000	Utiliza munición gauss de 4mm en cartuchos de 1000 balas. Utiliza una célula de energía Normal (dura 1 cargador).
Tipo 320	7	-	8 /750 /1.500	20A	700	Mediana (700 disparos)	-	4,1	China, Unión Soviética	10.000	Utiliza munición gauss de 7mm en cartuchos de 700 balas. Utiliza una célula de energía Grande (dura 3 cargadores).

Municiones

Alguna de las armas que se han descrito funcionan con células de energía, pero muchas otras utilizan proyectiles que son lanzados a grandes velocidades contra sus objetivos con la idea de acabar con ellos, o como mínimo provocar daño letal.

A continuación vamos a ver por NT los distintos calibres de munición que podemos encontrar en Walküre (al menos los más comunes), así como los tipos de munición que podemos implementar en cada calibre.

No proporcionamos un grado de estorbo para los cargadores. Las armas que llevan cargador incluyen el mismo en su nivel de estorbo. Como norma general, asumimos que los cartuchos de municiones tienen un estorbo de 0.01 por cada bala que lleven (o sea, estorbo 0.2 por cargador de 20 balas), aunque en las tablas de armas se pueden ver algunos

Municiones

Munición	Nombre alternativo	Coste Proyectil (cr.)
NT 6		
.30-06 Springfield	7,62×63mm	0,4
.357 Magnum	9x33mmR	0,4
.40 S&W	10x21mm	0,3
.408 Cheyenne Tactical		0,7
.410 Bore	10.4x76mmR	0,4
.44 Magnum	10,9x33mmR	0,7
.45 ACP	11,43 x 23 mm	0,5
Calibre 28	.550	0,4
Calibre 20	.615	0,4
Calibre 16	.663	0,5
Calibre 12	.729	0,7
12,7 x 108 mm		5
12,7 x 99 mm	.50 BMG	4
15,2×169 mm		25
4,6 × 30 mm		0,4
5,45 x 39 mm		0,4
5,7 x 28 mm		0,4
5,56 x 45 mm		0,5
5,8 x 21 mm DAP-92		0,5
5,8 x 42 mm		0,5
6 × 35 mm PDW		0,8
7,62 x 25 mm Tokarev		0,2
7,62 x 39 mm		0,6
7,62 x 51 mm	.308 Winchester	0,8
7,62 x 54R		0,8
7,92 x 33 mm Kurz	,30 Carbine	0,6
7,92 x 39 mm		0,6
7,92 x 57 mm Mauser		0,8
7,62 x 17 mm		0,2
7,65 x 17		0,2
9 x 18 mm		0,2
9 x 19 mm DAP-92		0,2
9 x 19 mm Parabellum		0,3
9 x 39 mm		0,4
NT 7		
3mm Zhen		0,01
6 mm BK		0,4
6 mm Caseless		0,5
8 x 60 mm Caseless		1
15mm Caseless		1,2
DM11 (10mm)		0,7
N3mm		0,01
Needler (3mm)		0,02
NT 8		
4 mm Gauss		0,1
7 mm Gauss		0,2

cargadores que no siguen este regla genérica. Otros casos, como las municiones de 3 mm (tipo flechette), son evidentes que pesan menos, sin embargo, como se llevan muchos más proyectiles por cargador, el tamaño (y estorbo) también es de 0.2.

Ahora bien, ese es el coste base de las municiones que presentamos. Pero puede ser modificado en caso de que la munición no sea la que el juego considera como convencional para cada armamento (proyectil revestido de chaqueta metálica para las armas de NT 6, sin casquillo para las armas de NT 7 y Gauss para las armas de NT 8), ya que existe una gran variedad de proyectiles. La mayoría presenta un aspecto similar entre sí, aunque responden a parámetros muy distintos en función de sus objetivos:

Bala expansiva (DUM-DUM)

Se trata de un tipo de proyectil que se expande al entrar en contacto con el blanco, provocando importantes daños. Si el daño total (tras restar la RD al daño) es 3 o +, el daño aumenta en 3. Multiplica el coste x 1,3.

Proyectil de cápsula

Consiste en proyectiles huecos cargados con diferentes sustancias (drogas, venenos, virus…), que al momento de impactar quedan inoculadas en el organismo del objetivo. Si se hace un daño de herida o superior, el objetivo recibe una dosis de la sustancia alojada en el proyectil. Multiplica el coste x 1,5 + el coste de la sustancia.



Proyectil de polímero

Cuando este tipo de proyectil entra en contacto con un objetivo, se fragmenta en miles de astillas fibrosas que, a modo de metralla, causan importantes daños. Si el daño total (tras restar la RD al daño) es 3 o +, el daño aumenta en 3. Multiplica el coste x 2.

Proyectil de punta blanda (JSP)

Es un tipo de bala con cabeza blanda que se deforma al impactar sobre un objeto sólido ampliando así su radio de acción, aunque en detrimento de la capacidad de perforación. Aumenta en 1 la RD del objetivo, pero si el daño total (tras restar la RD al daño) es 2 o +, el daño aumenta en 2. No cambia el coste de la munición.

Proyectil de punta hueca (HP)

Es un tipo de bala diseñado para expandirse en forma de hongo al impactar sobre un blanco, dañando un área mayor, aunque en detrimento de la capacidad de perforación. Aumenta en 1 la RD del objetivo, pero si el daño total (tras restar la RD al daño) es 2 o +, el daño aumenta en 3. Multiplica el coste x 1,2.

Proyectil perforante (AP)

Este proyectil tiene un alto poder de penetración, debido a la escasa deformidad de su cabeza blindada. Antes de calcular el daño, divide la RD del blanco entre 2 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5). Multiplica el coste x 2.

Proyectil perforante de funda desechable (APDS)

Es un tipo de bala que permanece envuelta en una camisa reforzada al momento del disparo. Tras el impacto, el proyectil se libera y penetra en el objetivo a gran velocidad. Antes de calcular el daño, divide la RD del blanco entre 2 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5). Además el alcance efectivo y máximo del arma se multiplica por 1,2. Multiplica el coste x 3.

Proyectil trazador

Son balas convencionales recubiertas con un baño de fósforo que, en contacto con el aire, trazan una estela luminosa. Se utilizan para apreciar la trayectoria de los disparos, sobre todo de noche o en situaciones donde es complicado apuntar. Multiplica el coste x 1,5.

Munición de Armas Pesadas

Las armas pesadas utilizan algunas de las municiones ya mencionadas, y otras municiones completamente nuevas. A continuación encontrarás la tabla de coste de las municiones, así como las distintas modificaciones que se les pueden aplicar:

Las municiones de armas pesadas, al igual que el resto de municiones, pueden ser modificadas, aumentando el coste de la munición, pero añadiendo

Municiones de Armas Pesadas

Munición	Nombre alternativo	Coste Proyectil (cr.)
NT 6		
5,56 x 45 mm		0,5
5,8 x 42 mm		0,5
7,62 x 51 mm	.308 Winchester	0,8
7,62 x 54R		0,8
7,92 x 33 mm Kurz	,30 Carbine	0,6
7,92 x 57 mm Mauser		0,8
12,7 x 108 mm		5
12,7 x 99 mm	,50 BMG	4
40 x 46 mm SR		5
40 x 53 mm SR		7,5
Mortero 60 mm		15
80 mm		20
82 mm		22
85 mm		25
107 mm		30
150 mm		50
NT 7		
6 mm BK		0,4
6 mm Caseless		0,5
DM11 (10mm)		0,7
20 mm		10
25 mm		15
40 x 46 mm SR		5
Lancerjets		20
NT 8		
4 mm Gauss		0,1
7 mm Gauss		0,2

efectos o modificando de alguna forma sus consecuencias, tal como vemos a continuación:

Proyectil cegador (NT 6)

Con este tipo de munición se persigue cegar al enemigo, pues al estallar emite una luz cegadora capaz de dañar las retinas de quien observe la explosión. En lugar de hacer daño, aquel que esté dentro del área efectiva y que no tenga algún tipo de protección ocular, sufrirá un -2 a la acción durante los siguientes 1d6 turnos (1d6x10 segundos). Sólo se puede usar con proyectiles de 20 mm, 25 mm, 40x46 mm, 40x53 mm, 80 mm, 82 mm, 85 mm, 107 mm y 150 mm multiplica el coste x 2.

Proyectil contenedor (NT 6)

Este tipo de munición suele tener un núcleo hueco donde es posible almacenar diferentes sustancias (drogas, venenos, producto químico virus, nanobots…) que, al impactar, se liberan afectando al enemigo. Si se hace un daño de herida o superior, el objetivo recibe una dosis de la sustancia almacenada en el proyectil (en el caso de armas con área, afecta al área efectiva del arma, no produce daño convencional, pero expone a los que estén dentro a la sustancia en cuestión, con los efectos adicionales que pueda tener). Multiplica el coste x 1,5 + el coste de la sustancia si no tiene área el arma, y multiplica el coste x 3 + el coste de la sustancia si no tiene área.

Proyectil de humo (NT 6)

Esta variedad de munición se presenta contenida en unos botes de mano que al lanzarse generan una zona de visibilidad nula o escasa gracias a una densa cortina de humo. Suma 1 al área para calcular el daño, pero en lugar de hacer daño convencional, la zona afectada se llena de humo que anula la visibilidad. Los que se encuentren en la zona de efecto pleno del arma se considerará que están en una área de niebla espesa (-3 a los ataques a distancia y -1 a los ataques cuerpo a cuerpo), y los que estén en el resto de zonas afectadas sufrirán los efectos de una niebla media (-2 a los ataques a distancia). Los negativos también afectan a personajes con infravisión. Se despejará dependiendo del aire que haya en la zona, pudiendo llegar a permanecer hasta 5 minutos en un lugar cerrado. Sólo se puede usar con proyectiles de 12.7x99 mm, 12.7x108 mm, 20 mm, 25 mm, 40x46 mm, 40x53 mm, 80 mm, 82 mm, 85 mm, 107 mm y 150 mm multiplica el coste x 2.

Proyectil de metralla (NT 6)

Estos proyectiles suelen contener en su interior millares de pequeños rodamientos metálicos que, al momento de impactar, se liberan a gran velocidad afectando a un amplio radio de acción a su alrededor. Reduce el daño del proyectil en 2, pero aumenta el área del mismo en 2. Sólo se puede usar con proyectiles de 20 mm, 25 mm, 40x46 mm, 40x53 mm, 80 mm, 82 mm, 85 mm, 107 mm y 150 mm multiplica el coste x 1.5.

Proyectil explosivo antitanque (HEAT) (NT 6)

Se diferencia de la munición explosiva convencional en que no está diseñada para proyectar metralla, sino que tras el impacto proyecta un cono de fuego que resulta especialmente efectivo contra blindajes y armaduras convencionales. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 3 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5). Sólo se puede usar con lancerjets y proyectiles de 20 mm, 25 mm, 40x46 mm, 40x53 mm, 80 mm, 82 mm, 85 mm, 107 mm y 150 mm multiplica el coste x 4.

Proyectil incendiario (NT 6)

Consiste en un proyectil convencional, aunque en su interior contiene un producto químico altamente inflamable que, al impactar, provoca una fuerte deflagración. El daño que cause el proyectil se considerará de fuego, y además durante los siguientes 5 turnos todo aquello que haya sufrido daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del daño original. Sólo se puede usar con lancerjets y proyectiles de 20 mm, 25 mm, 40x46 mm, 40x53 mm, 80 mm, 82 mm, 85 mm, 107 mm y 150 mm multiplica el coste x 2.

Proyectil inteligente (NT 7)

Este tipo especial de munición suele estar asistida por un sistema de navegación capaz de detectar la presión atmosférica, dirección del viento, fuentes de calor y otros parámetros para corregir su trayectoria antes de impactar contra su objetivo. El que use esta munición recibe un +1 al ataque, sin embargo debido al peso aumentado de los proyectiles (equipamiento de guiado incorporado) el alcance de las armas se reduce en un 50%. Solo se puede usar con proyectiles de 20 mm, 25 mm, 40x46 mm, 40x53 mm, 80 mm, 82 mm, 85 mm, 107 mm y 150 mm multiplica el coste x2

Proyectil magnetoreológico (NT 7)

Esta munición especial, muy avanzada, consta de un proyectil inteligente conformado con materia magnetoreológica que es capaz de alterar su masa y consistencia en función del objetivo para así mejorar sus prestaciones y capacidad de penetración. El que use esta munición recibe un +1 al ataque. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 2 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5), y además, si el daño total (tras restar la RD al daño) es 2 o +, el daño aumenta en 2. Solo se puede usar con lancerjets y proyectiles de 20 mm, 25 mm, 40x46 mm, 40x53 mm, 80 mm, 82 mm, 85 mm, 107 mm y 150 mm multiplica el coste x 10.

Proyectil nuclear (NT 8)

Se trata de proyectiles que utilizan la energía nuclear como detonante, lo que ocasiona explosiones de una fuerte magnitud y dejan un rastro de contaminación radiactiva a su paso. El daño que cause el proyectil se considerará de radiación y fuego. Además, durante los siguientes 5 turnos todo aquello que haya sufrido daño sufrirá la mitad del daño original. Multiplica el área x 2. Sólo se puede usar con lancerjets y proyectiles de 40x53 mm, 80 mm, 82 mm, 85 mm, 107 mm y 150 mm multiplica el coste x 7.

Proyectil perforante (AP) (NT 6)

Consiste en un proyectil de metal recubierto por diferentes aleaciones que aprovecha la energía cinética para perforar blindajes convencionales. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 2 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5). Multiplica el coste x 2.

Proyectil perforante de núcleo endurecido (APHC) (NT 6)

Este tipo de proyectil se caracteriza por un núcleo de tungsteno o uranio empobrecido envuelto en una coraza reforzada, de forma que el núcleo se libera tras el impacto y penetra en el objetivo a gran velocidad. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 2.5 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5). Si se utiliza en munición que no sea de 20 mm, 25 mm, 40x46 mm, 40x53 mm, 80 mm, 82 mm, 85 mm, 107 mm o 150 mm el daño que hace el arma se reduce en 2. Multiplica el coste x 2.5.

Proyectil sónico (NT 6)

Consiste en un dispositivo adosado al proyectil que, al eclosionar, emite un agudo sonido que puede perforar los tímpanos en un amplio radio de acción. Causa daño de fatiga en la misma cantidad que el arma causaría normalmente, pero ignora todo tipo de protección excepto la que sea indicada específicamente como sónica. Si se utiliza en munición que no sea de 20 mm, 25 mm, 40x46 mm, 40x53 mm, 80 mm, 82 mm, 85 mm, 107 mm o 150 mm el daño que hace el arma se reduce en 2. Multiplica el coste x 3.

Proyectil termobárico (NT 7)

También conocida como bomba de vacío, consiste en una ojiva cargada de gas altamente concentrado que, al entrar en contacto con el oxígeno del exterior tras un impacto, detona una segunda carga explosiva que propaga una enorme onda expansiva. Multiplica el área x 2. Además, si el daño total (tras restar la RD al daño) es 4 o +, el daño aumenta en 2. Sólo se puede usar con lancerjets y proyectiles de 20 mm, 25 mm, 40x46 mm, 40x53 mm, 80 mm, 82 mm, 85 mm, 107 mm y 150 mm multiplica el coste x 8.

Submunición (cluster shell) (NT 6)

También conocida como “bomba de racimo”. Consiste en una bomba que al ser lanzada desde una aeronave se abre cuando llega a cierta altitud, dejando caer de su interior multitud de proyectiles, bombas, nanobots o explosivos. Multiplica el área x 2. Sólo se puede usar con lancerjets y proyectiles de 20 mm, 25 mm, 40x46 mm, 40x53 mm, 80 mm, 82 mm, 85 mm, 107 mm y 150 mm multiplica el coste x 6.





EXPLOSIVOS Y MINAS

Se entiende por explosivo aquella sustancia que por roce, calor o presión libera una gran cantidad de energía -normalmente de forma explosiva- en muy poco tiempo. Existen muchos tipos de explosivos, aunque habitualmente se suelen utilizar los siguientes:

PÓLVORA (NT 3)

Hasta el siglo XIX, el único método para lograr explosiones. Aparece alrededor de NT 3 y, a pesar del tiempo, sigue en uso.

NITROGLICERINA (NT 5)

La nitroglicerina es un explosivo líquido de elevada inestabilidad, salvo que se encuentre congelado. Si no está congelado cualquier tipo de golpe hace que el explosivo estalle, tornándolo muy peligroso.

DINAMITA (NT 5)

Se trata de un tipo de explosivo muy potente compuesto por nitroglicerina, una sustancia explosiva líquida muy inestable, que al entrar en contacto con un medio sólido, se convierte en un explosivo más estable.

TNT (NT 5)

El trinitrotolueno fue inventado en 1876 y se usó hasta pasada la Segunda Guerra Mundial, empleándose en la mayoría de armamento militar pesado de la época. Actualmente el TNT ha sido reemplazado por modernos explosivos de tretazol (NT 7), con una velocidad de detonación muy superior y estabilidad y seguridad incrementadas notablemente.

EXPLOSIVO PLÁSTICO (NT 6)

Consiste en un tipo especial de material explosivo muy suave y maleable –incluso con las manos–, por lo que puede ser utilizado en un rango mayor de temperatura que los explosivos convencionales. Al ser flexible, resulta especialmente útil para voladuras controladas de puntos específicos. Los más famosos explosivos plásticos son el C-4 estadounidense, Semtex-H, el PVV-5A soviético, Plastrite, Goma-2, Danubit y el Sprengkörper DM12 alemán, entre otros.

NITRATO AMÓNICO (NT 6)

Mezcla de nitrato amónico con un fuel, por lo general diesel. Este tipo de explosivos no solo son muy comunes en la industria, sino que además son los más usados para atentados terroristas por todo el mundo, ya que pese a que son fáciles de detectar (por olor), resultan muy sencillos de fabricar por cualquier persona con un poco de conocimiento químico.

ESPUMA EXPLOSIVA (NT 6)

Aerosol con la consistencia (y apariencia) de espuma de afeitar, desarrollado para abrir puertas, maleteros, desmontar minas, etc.

A continuación puedes encontrar la tabla de explosivos, donde junto a cada tipo de explosivo encontrarás su coste en créditos por cada +1 al daño, así como el estorbo que ocupa cada +1 de daño de dicha sus-

EXPLOSIVOS

EXPLOSIVO	ESTORBO / +1 DAÑO	DIFICULTAD MÍNIMA	DIFICULTAD DE FABRICACIÓN	COSTE (CR.) / +1 DAÑO
Pólvora	1,5	9	7	5
Nitroglicerina	0,5	11	9	15
Dinamita	0,8	9	9	10
TNT	1	9	9	10
Tetrazol	1	9	10	25
Explosivo Plástico	0,6	5	9	30
Nitrato Amónico	0,4	7	7	25
Espuma Explosiva	0,1	7	11	50



Arma	Daño	Área	Estorbo	Nacionalidad	Coste (cr.)	Notas
NT 6						
Tellermine 35	4	1	0,8	Tercer Reich	20	
OMZ-3	4	2	0,7	Unión Soviética	25	Mina tipo Bouncing Betty.
M18A1 Claymore	10	Cono	3	Reino Unido, EE.UU.	350	Afecta a un Cono de 50 m de largo por 50 metros de ancho en la zona más lejana del cono.
Schrapnellmine	4	2	0,6	Tercer Reich	30	Mina tipo Bouncing Betty.
M16 APM	4	2	0,5	Reino Unido, EE.UU.	30	Mina tipo Bouncing Betty.
Tellermine 43	5	1	0,8	Tercer Reich	40	
NT 7						
AMC PM 33	8	2	0,6	Reino Unido, EE.UU.	35	Mina de Proximidad
Nähenminen 11	5	3	0,8	Tercer Reich y Japón	50	Mina de Proximidad
Magnitnyy 48	4	1	0,3	Unión Soviética	50	Mina Magnética
KuanCi 42	4	1	0,4	China	45	Mina Magnética
NT 8						
AMC PL 6V	6	3	0,6	Reino Unido, EE.UU.	100	El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del Daño original.
AMC TB8V	8	4	0,5	Reino Unido, EE.UU.	400	
Kord Leimminen	10	2	0,4	Italia, Japón, Tercer Reich	250	
Kord Purazuma minen 5	6	3	0,6	Italia, Japón, Tercer Reich	110	El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del Daño original.
Norinco Barik B	8	5	1	China, Unión Soviética	500	

tancia explosiva, y la dificultad mínima de la tirada de demoliciones necesaria para manejar el explosivo sin que este explote (sacar menos de eso implica que detona mientas se manipula). La dificultad de fabricación implica que se poseen todos los ingredientes necesarios, así como acceso al equipo.

Además, para poder realizar las explosiones se necesita llevar elementos como detonadores o espoletas. Como norma general, costarán unos 10 cr. los de bajo NT (cuerda impregnada en nitrato, o espoleta mecánica), 30 cr. los detonadores y 100Cr. el controlador de detonadores remotos.

Minas

Las minas son artefactos explosivos que actúan por contacto, peso o proximidad. Tienen una posición fija (no son lanzadas, como el resto de munición) y normalmente se suelen camuflar para sorprender al enemigo.

OZM-3 – NT 6

Esta mina antipersona de fragmentación de fabricación rusa salta en el aire cuando es pisada y detona a la altura de la cintura o cabeza del enemigo, proyectando a su alrededor millares de bolas de rodamiento a modo de metralla. El modelo alemán es Schrapnellmine, y las americanas se llaman M16 APM, pero todas son exactamente iguales.

Minas Claymore – NT 6

Se trata de una mina antipersona de fabricación americana (aunque ampliamente copiada en su diseño), que se activa por control remoto, de forma

que cuando detona proyecta una lluvia de bolas metálicas, a modo de metralla, en un amplio radio denominado “zona de muerte” que es igual a un cono de 50 m de largo por 50 metros de ancho en la zona más lejana del cono.

Tellermine 35 y 43 – NT 6

Minas alemanas antitanque en forma de disco con un asa en un lado usadas durante la 2ª Guerra Mundial que requerían un peso de unos 100 kg para ser activadas.

Minas de Proximidad – NT 7

A diferencia de otros tipos de minas, que requieren contacto físico para detonar, las minas de proximidad son capaces de activarse al detectar vibraciones en un metro a su alrededor, como la PM 33 británica que usan también los americanos, o la Nähenminen 11. Chinos y soviéticos cuentan con modelos similares.

Minas magnéticas – NT 7

Este tipo de minas desarrolladas por los chinos (pero muchos dirán que mejoradas por los rusos y copiadas rápidamente en ambos diseños por el resto de naciones) se activan provocando una gran explosión cuando su campo magnético es alterado por la proximidad de un vehículo u otro objeto metálico que supere los 100 kg de metal. Los rusos usan el modelo Magnitnyy 48, y los chinos el Kuanci 42.

AMC PL6V – NT 8

Mina desarrollada a partir de las granadas de plasma que consta de una pequeña celda de combustible que al detonarse provoca una descarga toroide de energía calorífica altamente destructiva. Se encuentra en versiones que detonan por peso o por proximidad magnética, e incluso hay versiones programables para explotar tras cierto tiempo de uso, evitando así que queden dispersadas y suponiendo un peligro para la población civil. El daño que cause se considerará de fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido daño que sea susceptible de inflamarse sufrirá la mitad del daño original.

AMC TB8V – NT 8

Mina termobárica. Estas minas liberan una gran cantidad de gas concentrado que, al mezclarse con el oxígeno, genera una amplia zona de ignición que detona tras activarse una segunda carga explosiva adosada al mismo mecanismo del artefacto.



Kord Leimminen – NT 8

Versión en mina de la granada alemana que al explotar lanza al ambiente un material magnético que se pega al objetivo antes de estallar. Se encuentra en versiones que detonan por peso o por proximidad magnética.

Kord Purazuma Minen 5 – NT 8

Versión en mina de la granada alemana de plasma. El daño que cause se considerará de fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del daño original.

Norinco Barik B – NT 8

Versión en mina de la granada termobárica desarrollada en colaboración entre chinos y soviéticos que usa una tecnología similar a la mina americana, pero no idéntica.

Implantes y Biomods

Los implantes y los biomods usan el sistema de dones y limitaciones para representar las posibilidades que los avances en biónica proporcionan. Para acceder a dichos dones y limitaciones se adquiere un implante o biomod, que tiene un coste en puntos de desarrollo, un coste económico y un coste en puntos de humanidad. Cuando alguien coloque en su organismo un implante o un biomod debe pagar los 3 costes, excepto durante la creación de personaje, en la que no se paga el coste en créditos. Este implante o biomod le permitirá acceder a dones (y limitaciones) pero estos tendrán

un coste en PD, en humanidad y en créditos que deberá ser satisfecho.

Es necesario entender que los implantes no son, al fin y al cabo, equipo normal, sino que se adquieren con puntos de desarrollo, por lo tanto, si un DJ le quita un implante a un jugador debería como mínimo devolverle los PD de dicho implante.

Hacerse instalar un implante o un biomod no supone simplemente pagar los costes asociados. Primero hay que tener en cuenta si se trata de un implante legal o no, y si la persona que quiere usarlo tiene derecho legal para equiparlo. Nótese que en los países del Eje el acceso a muchas de estas tecnologías está controlado en función de la pureza racial y la afiliación al partido nazi (aunque, evidentemente, también se pueden encontrar en el mercado negro, solo que resulta mucho más peligroso). En los países comunistas es fácil encontrar particulares con implantes que meramente suplantan extremidades amputadas o por el estilo. Pero sólo aquellos miembros del partido comunista o del entramado militar ruso tienen acceso libre a implantes de mejora avanzados.

Si se trata de un implante o biomod legal, encontrar una clínica debería ser algo sencillo, y si se tiene el dinero que pidan por la operación, no debería ser un problema. El coste de esta operación debe pagarse aparte, pero como mínimo será una cantidad igual al coste del implante, y cuando más comodidades post-operación tenga la clínica y mejores sean sus instalaciones, más cara será.

Si la pieza a instalar es algo ilegal, se precisará realizar una tirada de delito cuya dificultad dependerá de lo ilegal que sea el implante o biomod y del tipo de pieza demandado, se trate de tecnología que mejore las capacidades humanas o no.

Una vez se dispone del implante o biomod, hay que encontrar una clínica dispuesta a realizar la operación, esto se logra con otra tirada de delito (puede no ser necesaria esta segunda tirada, a discreción del DJ). Estas operaciones como mínimo costarán un 150% del coste del implante o biomod adicional (o sea, si el implante cuesta 10.000, la operación supondrá 15.000 créditos más). Por lo general, las clínicas clandestinas no se responsabilizan si algo sale mal durante las intervenciones o después.

Una vez se tiene el implante, se ha encontrado la clínica y se dispone del dinero necesario para pagarlo todo, hay que llevar a cabo la operación. Esta se realiza con una tirada de ciencia (robótica) o ciencia (medicina) para implantes y una tirada de ciencia (medicina) para biomods. En ambos casos la dificultad de la tirada será 11. De todas formas, el DJ puede obviar esta tirada y suponer que por lo que se paga por la operación ésta tiene éxito directamente (otra cosa es que sean los propios jugadores los que realicen la operación). Un fallo en esta tirada puede significar que no se realiza la operación correctamente o incluso la pérdida del implante.



Pero las operaciones en las que se introduce un implante o un biomod no son un juego de niños, y en el caso de los implantes (no en el de los biomods, que se diseñan para ser compatibles con el portador), existe la posibilidad de rechazo.

Tras realizar la operación hay que efectuar una tirada de vigor dificultad 5. Si se falla la tirada el

implante es rechazado por el cuerpo, y hay que encontrar otro modelo de implante que no provoque rechazo, o simplemente retirar el implante (lo que en cualquiera de ambos casos requerirá otra operación, que por lo general estará cubierta en las clínicas legales, pero no necesariamente en las ilegales). El tiempo de recuperación de la operación será igual a 1 día por cada PD de don que tenga el implante o biomod, aunque unas buenas instalaciones de recuperación y de post-operatorio (a juicio del DJ, y por las que se pagaría más) pueden reducir ese tiempo a la mitad, o incluso menos.

Todos los implantes tienen un apantallamiento capaz de proteger de los campos electromagnéticos más básicos, pero no de las armas electromagnéticas o nucleares.

Los implantes y los biomods son la única forma por la que un personaje puede acceder a dones que no sean de origen tecnológico, y permiten que los aventureros realicen proezas sobrehumanas. Pero es un procedimiento caro, y no exento de peligro.

A continuación describimos los distintos implantes y biomods que se pueden adquirir. Todos los dones que se adquieran por medio de un implante se consideran dones con origen implante y siguen las reglas asociadas a estos; y todos los dones conseguidos por medio de biomods siguen las reglas de dones con origen biomod.

Cuando un personaje adquiera uno o varios dones con el origen implante deberá adquirir la limitación dependencia (mantenimiento) asociada a los dones de origen implante. Esta limitación proporciona 6 PD +1 por cada don asociado (7 PD por 1 don, 8 PD por 2 dones, etc), y todos los dones asociados se ven afectados por ella (o sea, el personaje obtendrá fatiga al usarlos). Además, los dones de origen implante proporcionan una pérdida de humanidad igual al coste en PD del don sin contar la dependencia (mantenimiento) asociada a ellos.

Adicionalmente, algunos implantes también otorgan acceso a talentos. Dichos talentos se asocian a dependencia (mantenimiento) igualmente, y por lo tanto cuestan 1 PD menos. Pero también deben pagarse con humanidad y créditos, igual que sucede con los dones con origen implante.

Cuando un personaje adquiera uno o varios dones con origen biomod deberá adquirir la limitación causa fatiga asociada a los dones de origen biomod. Esta limitación proporciona 6 PD +1 por cada don asociado (7 PD por 1 don, 8 PD por 2 dones, etc), y todos los dones asociados se ven afectados por ella (o sea, el personaje obtendrá fatiga al usarlos). Además, los dones de origen biomod proporcionan una pérdida de humanidad igual al coste en PD del don.

Para calcular el coste en créditos de un don proporcionado por un implante o biomod, multiplicaremos el coste en PD x 500.

Visión Biónica

La sustitución y mejora de órganos sensitivos ha alcanzado un alto grado de perfeccionamiento en el campo de la oftalmología gracias a los implantes de ojos biónicos. Además de ser capaces de devolver la vista perdida a un paciente, pueden mejorar la visión natural con pequeños sensores implantados en la córnea, de forma que sean capaces de identificar fuentes caloríficas, mejorar la visión periférica o detectar hasta el más sutil movimiento alrededor.

Ojo Biónico

Cada ojo biónico puede tener hasta 3 dones (o talentos) de origen implante asociados de la lista que podrás encontrar más abajo. Si en el don no se indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar los dones asociados al ojo biónico.

Coste (PD): 2
Coste (cr.): 1.000 si es claramente visible como implante, 5.000 si es indistinguible a simple vista.
Coste (humanidad): 2
Talento al que da acceso: sentidos agudos (vista).
Dones a los que da acceso: infravisión, membrana ocular, ojos independientes, orientación tecnológica, visión microscópica, visión nocturna, visión periférica y visión telescópica.

Oídos Biónicos

Al igual que sucede con otros tipos de implantes, los receptores de audio se encuentran muy evolucionados dentro del campo de la nanotecnología. A través de pequeños dispositivos camuflados en el oído del paciente se puede conseguir amplificar su campo de recepción de ondas sonoras, de forma que capten mensajes más allá del alcance habitual, o incluso ondas de radio que se emiten a tan baja frecuencia que resulten imperceptibles para el oído humano. Este tipo de dispositivos ha obligado a mejorar, a su vez, las emisiones de transmisores de códigos, pues los convencionales han perdido su capacidad de emitir de manera confidencial.

Oído Biónico

Cada oído biónico puede tener hasta 3 dones (o talentos) de origen implante asociados de la lista que podrás encontrar más abajo. Si en el don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar los dones asociados al oído biónico.

Coste (PD): 2
Coste (cr.): 1.000 si es claramente visible como implante, 5.000 si es indistinguible a simple vista.
Coste (humanidad): 2
Talentos a los que da acceso: equilibrio perfecto, sentidos agudos (oído).
Dones a los que da acceso: memoria digital (sonido solo), telecomunicación (tecnológica), sonar.

Articulaciones Biónicas

Las prótesis biónicas están a la orden del día en cuanto a demanda y evolución, siendo uno de los campos más evolucionados en la nueva ciencia regenerativa. No sólo son capaces de emular en todas sus funciones miembros amputados, sino que además incorporan mejoras operacionales, como sensores térmicos, transmisores o incluso armas blancas que se activan con un simple movimiento. Además, estas prótesis suelen estar revestidas de titanio, que las dota de mayor resistencia y funcionalidad.

El desarrollo de la biotecnología al servicio de la ciencia militar ha supuesto una auténtica revolución en el campo de las prótesis sintéticas, de forma que se puede reproducir en laboratorio cualquier pieza ósea, muscular e incluso orgánica de manera artificial. En la actualidad prácticamente cualquier hueso dañado puede ser restituido mecánicamente, así como realizar micro injertos a nivel muscular capaces de auto-regenerarse. Más complicado se presenta la sustitución de órganos vitales, aunque las operaciones de trasplantes están muy extendidas, y se producen avances muy significativos en este sentido. Prácticamente cualquier órgano puede sustituirse, pero son operaciones costosas y complejas.

Brazo Biónico

Cada brazo biónico puede disponer de hasta 2 dones de origen implante asociados de la lista que podrás encontrar más abajo, pero si se tienen los dos brazos biónicos se pueden tener hasta 5. Si en el don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar los dones asociados al brazo biónico.

Coste (PD): 3
Coste (cr.): 1.500 si es claramente visible como implante, 7.500 si es indistinguible a simple vista.
Coste (humanidad): 3
Dones a los que da acceso: adherencia, ataque energético, ataque físico, brazos largos, cortacircuitos, daño mejorado y garras.
Dones a los que dan acceso los dos brazos: brazos de hierro y micromanipulador.



Pierna Biónica

Cada pierna biónica puede tener hasta 2 dones de origen implante asociados de la lista que podrás encontrar más abajo, pero si se tienen las dos piernas biónicas se pueden tener hasta 5 dones de origen implante asociados. Si en el don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar los dones asociados a la pierna biónica.

Coste (PD): 3
Coste (cr.): 1.500 si es claramente visible como implante, 7.500 si es indistinguible a simple vista.
Coste (humanidad): 3
Dones a los que da acceso una pierna: daño mejorado, garras, ataque físico.
Dones a los que dan acceso las dos piernas: movimiento acelerado, super-salto y super-veloz.

Implantes Cerebrales

De todos los implantes existentes los más peligrosos de realizar son los conocidos como implantes cerebrales, ya que afectan a zonas especialmente delicadas del cuerpo humano, y un error en su colocación suele ser fatal, por eso mismo es raro ver esta clase de implantes en los mercados negros, y cuando los hay, implantarlos suele ser muy caro.

Los implantes cerebrales están altamente regulados, incluso en los Estados Unidos y otros países democráticos, sobre todo para evitar la existencia de implantes cerebrales que incluyan la limitación reprogramable que puedan ser usados para reprogramar y tomar control de una persona y convertirlo en alguna clase de criminal, o peor.

Implantes cerebrales

Cada implante cerebral puede tener hasta 3 dones de origen implante asociados de la lista que podrás encontrar más abajo. Si en el don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar los dones asociados al implante cerebral.

Coste (PD): 4
Coste (cr.): 2.000
Coste (humanidad): 8
Talentos a los que da acceso: concentrado, conductor de alta velocidad, conductor militar, equilibrio perfecto, esquiva intuitiva, piloto de combate, piloto de pruebas, puntería zen.
Dones a los que da acceso: cronómetro perfecto, detectar (elemento), dios en la máquina, interfaz neuronal, memoria digital, no duerme, ojos independientes, telecomunicación (tecnológica).

Otros Implantes

A continuación incluimos una serie de implantes más específicos que en la gran mayoría de ocasiones solo proporcionan acceso a uno o dos dones

Blindaje Hipodérmico

Uno de los avances más significativos en el campo de la biotecnología lo ha supuesto el desarrollo de piel sintética, capaz de combinarse con la piel humana. Sin embargo, este avance ha traspasado el umbral médico para convertirse en un potente escudo defensivo mediante el implante de piel sintética reforzada que se incrusta en el tejido subcutáneo del paciente y lo dota de una mayor resistencia. Así, por ejemplo, se ha comprobado que esta capa hipodérmica es capaz de soportar impactos de bala de pequeño calibre o aguantar altas dosis de energía calorífica sin menoscabar su integridad. El principal escollo que presenta este tipo de blindaje es su inserción subcutánea, que se realiza mediante pequeños injertos, y que en elevadas dosis aumenta considerablemente el peso y volumen de su portador, de manera que incrementa su resistencia, pero disminuye su movilidad.

El blindaje hipodérmico da acceso al don super-resistencia, de origen implante. El don está siempre activo, aunque se pueden crear modelos que se activen o desactiven a voluntad del portador (asociándolos con la limitación causa fatiga). Se pueden adquirir hasta 3 niveles del don, pero para adquirir super-resistencia 2 se debe asociar a este la limitación lento (que si se asocia con causa fatiga, se activa y se desactiva con el don).

Coste (PD): 1
Coste (cr.): 500
Coste (humanidad): 1
Don al que da acceso: super-resistencia.
Especial: para adquirir super-resistencia 2 se debe asociar a este la limitación lento.

Filtros Respiratorios

La mayoría de los ejércitos cuentan con importantes arsenales de armamento químico y bacteriológico. Para protegerse contra esta amenaza, es muy extendido el uso de filtros que pueden implantarse en las fosas nasales, siendo capaces de impedir la entrada por vía respiratoria de agentes tóxicos. Con el tiempo estos implantes se han hecho comunes en la industria civil, sobre todo para aquellos que tienen que trabajar en zonas de mucha polución, o con materiales tóxicos.



Los filtros respiratorios dan acceso al don filtros, de origen implante. El don está siempre activo.

Coste (PD): solo se paga el coste en PD del don.
Coste (cr.): solo se paga el coste en créditos del don.
Coste (humanidad): solo se paga el coste en humanidad del don.
Don al que da acceso: filtros.

Implantes de Combate Militares

Las tecnologías desarrolladas para los implantes de uso civil son en su gran mayoría modificaciones de implantes diseñados para el campo de batalla. Las tecnologías originales, y muchas veces más avanzadas, sólo se encuentran disponibles para unidades militares de alto nivel, así como para los mejores agentes de espionaje. Los implantes de combate militares implican por lo general cambiar buena parte del sistema nervioso de la persona, así como músculos y huesos, que se pueden combinar perfectamente con visión u oídos biónicos, así como con implantes cerebrales o blindaje hipodérmico, pero no con otros implantes o biomods.

Coste (PD): 4
Coste (cr.): 2.000
Coste (humanidad): 4
Dones a los que da acceso: ataque energético, ataque físico, branquias, cortacircuitos, daño mejorado, filtros, garras, hibernación, movimiento acelerado, no duerme, regeneración, resistencia a (enfermedades, venenos o radiación), súper-rapidez, súper-veloz, telecomunicación (tecnológica) y venenoso.

Inyectores Subcutáneos Sintéticos

Cuando las condiciones físicas se tornan exigentes, es posible contribuir a prolongar la resistencia, velocidad o inmunodeficiencia de los combatientes recurriendo a los últimos avances que la química pone al servicio de la maquinaria bélica. Existe una extensa variedad de sustancias que son capaces de alterar el normal comportamiento del organismo para conseguir ciertos efectos. Entre las más conocidas destacan:

- **Adrenalina:** una dosis de esta hormona es capaz de provocar una reacción explosiva en el organismo, reactivado su frecuencia cardíaca y aumentando su resistencia. Aunque un uso excesivo o prolongado puede provocar un fallo cardíaco.
- **Atropina:** de características similares a la adrenalina, la atropina es un excitante del sistema nervioso, aunque en dosis excesivas es capaz de provocar alucinaciones y hacer creer a quien la utiliza que es invencible. Su uso está muy extendido en contiendas que exijan la ejecución de acciones suicidas o ataques relámpago.
- **Antitoxinas:** se trata de anticuerpos generados artificialmente con los que se reduce el riesgo de contraer ciertas enfermedades o evitar el contagio por agentes bacteriológicos y químicos.

Los inyectores subcutáneos sintéticos pueden contener hasta 2 sustancias distintas que dan acceso a 2 dones de origen implante asociados de la lista que podrás encontrar más abajo. Si en el don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar los dones asociados los inyectores subcutáneos sintéticos.

Coste (PD): 2
Coste (cr.): 1.000
Coste (humanidad): 2
Dones a los que da acceso: movimiento acelerado, resistencia a (enfermedades, venenos o radiación), super-rapidez, super-veloz.

Modulador de Voz

Consiste en un implante a nivel traqueal con el que se puede conseguir restituir la voz dañada de un paciente o variar el tono y vocalización a través de la alteración de las cuerdas vocales. Existen versiones externas de este tipo de dispositivos que resultan menos agresivas, mediante pequeños micrófonos que por aproximación se sirven de la ondulación de la voz para alterar su entonación. Su uso está muy extendido en medicina regenerativa y, ocasionalmente, en dispositivos de espionaje o suplantación de identidad.

El modulador da acceso al don radar con origen implante, aparte de restaurar la voz, pero lo más normal es que el radar solo se instale en modelos militares.

Coste (PD): 1
Coste (cr.): 500
Coste (humanidad): 1
Don al que da acceso: Radar.

Sistema de Soporte Espacial

El sistema de soporte espacial no es un implante al uso, sino que supone cambiar todos los huesos, músculos, piel e incluso la sangre de la persona que requiere este implante. Pero aquellos que lo tienen pueden sobrevivir en el espacio, pues no sólo dejan de tener necesidad de respirar, también están protegidos contra el frío del espacio y las radiaciones.

Eso sí, los cambios que produce en el cuerpo son tan extensivos que sólo se puede combinar con visión biónica, oídos biónicos e implantes cerebrales, pero no con otros implantes o biomods.

El sistema de soporte espacial da acceso al don sobrevives en el vacío, de origen implante.

Coste (PD): solo se paga el coste en PD del don.
Coste (cr.): solo se paga el coste en créditos del don.
Coste (humanidad): solo se paga el coste en humanidad del don.
Don al que da acceso: sobrevives en el vacío.

Biomods

A continuación incluimos los biomods más comunes, lo que no excluye que se puedan encontrar biomods más avanzados, sobre todo a nivel experimental.

Piel sintética

Gracias al importante avance que ha supuesto la biotecnología, se ha conseguido reproducir en laboratorio piel sintética capaz de fusionarse con la piel humana. Mediante injertos se ha logrado regenerar piel muerta o dañada en diferentes lesiones. Sus aplicaciones médicas son innumerables, aunque en la actualidad se trabaja en la mejora de su eficacia mediante la combinación de elementos cada vez más resistentes, de forma que resulte más dura que la piel humana convencional, o capaz de permanecer más tiempo expuesto a elementos nocivos, como el fuego o el frío.

La piel sintética permite adquirir 1 de los dones de origen biomod asociados de la lista que podrás encontrar más abajo. Sólo se puede tener 1 piel sintética. Si en el don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar el don asociado a la piel sintética.

Coste (PD): 1
Coste (cr.): 500
Coste (humanidad): 1
Dones a los que da acceso: camaleón, metamorfo, resistencia a (calor, frío o radiación) y telecomunicación (pigmentación).

Biofiltros

Diseñados para dotar al cuerpo humano de la capacidad de resistir toxinas y venenos, los biofiltros son criaturas que se implantan sustituyendo órganos concretos del cuerpo humano y que suplantan el trabajo de esos órganos, mejorando sus propiedades.

Los biofiltros permiten adquirir 1 de los dones de origen biomod asociados de la lista que podrás encontrar más abajo. Si en el don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar el don asociado a los biofiltros.

Coste (PD): 3
Coste (cr.): 1.500 si es claramente visible como implante, 7.500 si es indistinguible a simple vista.
Coste (humanidad): 3
Dones a los que da acceso: estómago de acero, resistencia a (veneno) o resistencia a (enfermedades).

Biomod subacuático

Gracias a los avances alemanes en genética, se han diseñado unas criaturas capaces de entrar en simbiosis con un ser humano, permitiéndole respirar bajo el agua y moverse por esta libremente. Estos biomods se crearon como un dispositivo de alto secreto, desarrollados en la base japonesa de Seiryū Kitora. Con el tiempo la tecnología se hizo pública, y aparecieron versiones comerciales del mismo que han revolucionado el mundo de los deportes acuáticos.

El biomod subacuático da acceso a 3 de los dones de origen biomod asociados de la lista que podrás encontrar más abajo. Si en el don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar los dones asociados al biomod.

Coste (PD): 3
Coste (cr.): 1.500 si es claramente visible como implante, 7.500 si es indistinguible a simple vista.
Coste (humanidad): 3
Dones a los que da acceso: anfibio, branquias, no respira, resistencia a (frío) y sonar.

Bioregenerador

El conocido como bioregenerador es uno de los biomods más comunes, aunque su legalidad varía mucho dependiendo del país.

El bioregenerador da acceso al don regeneración, de origen biomod.

Coste (PD): solo se paga el coste en PD del don.
Coste (cr.): solo se paga el coste en créditos del don.
Coste (humanidad): solo se paga el coste en humanidad del don.
Don al que da acceso: regeneración.



Cámaras y otros medios de grabación

En la actualidad nos encontramos rodeados de cámaras en todo momento. Una buena parte de nuestras vidas transcurren en lugares bajo vigilancia, y en el futuro esta vigilancia es mucho más omnipresente. Asimismo, las tecnologías de grabación y transmisión de imágenes avanzan con mucha más rapidez de lo que podemos prever. Muchas tecnologías que hace no más de 15 años veíamos como ciencia-ficción ahora las disfrutamos en nuestras casas, y en muchos casos en un formato mucho más potente que lo que habíamos imaginado. Por ello debemos ser conscientes que este campo se encuentra en constante evolución, y lo que hoy se nos antoja avanzado probablemente nos parecerá obsoleto mañana…

Cámara de vídeo analógica (NT 6)

Las cámaras de vídeo analógicas graban en una banda magnética que se encuentra en casetes extraíbles.

Tiempo de grabación (por casete): 60 minutos
Energía: mediana (10 horas) o fuente externa.
Estorbo: 2
Tamaño: 10cm x 30cm x 10cm.
Coste: 300 cr. y 6 cr. por casete.

Cámara de vídeo digital – NT 6

Cámaras de vídeo que graban en formato digital, y que permiten realizar gran cantidad de efectos durante la grabación. Pueden grabar tanto en soportes magnéticos, en DVD y directamente en discos duros.

Tiempo de grabación (por casete o DVD): 60 minutos.
Energía: mediana (10 horas) o fuente externa.
Estorbo: 1
Tamaño: 4cm x 15cm x 6cm.
Coste: 500 cr. 10 cr. por casete o DVD. Los discos duros dependen del tamaño.

Cámara fotográfica – NT 5

Estos artefactos podrían considerarse las primeras cámaras fotográficas reales. Aparecen en 1840 y utilizan distintos métodos. Requieren la preparación con productos químicos de una lámina de cristal (daguerrotipo) o de metal (ferrotipo).

Cantidad de imágenes: 1 por placa.
Estorbo: 6.
Tamaño: caja de 30cm x 30cm x 30cm. + productos químicos + trípode. Requiere una maleta para ser transportado
Coste: 1.000 cr. (y mucho más a medida que pasa el tiempo).

Cámara fotográfica – NT 6

Estas son las cámaras clásicas de carrete.

Cantidad de imágenes: 36 por carrete de fotos.
Estorbo: 1.
Tamaño: 10cm x 2cm x 3cm.
Coste: 100 cr. y 10 cr. Por carrete (revelado incluido).

Cámara fotográfica digital – NT 6

El sustituto de las cámaras reflex son, para muchos, las cámaras digitales. Capaces de una mayor cantidad de fotos y de cientos de efectos más, aparte de ofrecer la posibilidad de trasladarlas directamente a un ordenador para su posterior manipulación con un programa de edición fotográfica sin tener que pasar por laboratorio de revelado. Existen modelos de nivel usuario y de nivel profesional.

Cantidad de imágenes: 200 a nivel usuario, 3.000 a nivel profesional. Se puede reducir la cantidad de imágenes para obtener más calidad de imagen.
Energía: mediana (10 horas) o fuente externa.
Estorbo: 0,6
Tamaño: 10cm x 3cm x 6cm.
Coste: 100 cr. las de nivel usuario, y hasta 2.000 cr. las de nivel profesional.

Cámara fotográfica reflex – NT 6

Disponible por primera vez en 1931. Aparte de la posibilidad de intercambiar lentes y diversos mecanismos que se incluirán con el tiempo (como gran variedad de velocidades, pre-visualizado de imágenes, correcciones de color, etc), una de sus más importantes características es que no tenía el llamado error de paralelaje, ya que el visor era el propio objetivo.

Cantidad de imágenes: 36 por carrete de fotos.
Estorbo: 1,5
Tamaño: 15cm x 4cm x 10cm.
Coste: 800 cr. y 20 cr. por carrete y revelado.

Cámara lentilla – NT 7-8

Como una cámara de vídeo en dos dimensiones, pero con el tamaño de una lentilla. Si se llevan dos se obtiene una grabación de exactamente lo mismo que se está viendo. La versión de NT 8 puede grabar durante más tiempo.

Tiempo de grabación (por lentilla): 2 horas a NT 7 y 12 horas a NT 8.



Energía: minúscula (2 horas) a NT 7 y minúscula (12 horas) a NT 8.
Tamaño: una lentilla.
Coste: 1.000 cr.

Holograbador – NT 7

Como una cámara de vídeo pero en lugar de grabar imágenes planas graba hologramas en 3 dimensiones. Utiliza cristales de memoria holográfica (holocristales) para funcionar que sirven para grabar información holográfica, aparte de todo tipo de datos convencionales.

Tiempo de grabación (por holocristal): 5 horas.
Energía: normal (10 h.) O fuente externa.
Estorbo: 1
Tamaño: 2cm x 5cm x 3cm.
Coste: 800 cr. 50 cr. por holocristal.

Microcámara – NT 7

Gracias a los avances de la nanotecnología y al descubrimiento de nuevos materiales, se pueden diseñar aparatos de captación de imágenes cada vez más pequeños y livianos, con baterías que les permiten una autonomía de larga duración. Entre las múltiples aplicaciones de estos nanodiseños destaca especialmente su utilización en el campo del espionaje, con componentes tan ínfimos que se pueden camuflar con facilidad en multitud de objetos cotidianos.

Tiempo de grabación (por lentilla): 2 horas a NT 7 y 12 horas a NT 8.
Energía: mediana (100 horas) a NT 7 y mediana (200 horas) a NT 8.
Estorbo: 0,2
Coste: 200 cr.

Reproductor multimedia – NT 7

Basado en el diseño de antiguos modelos, con los que se podían consultar documentos, imágenes o videos en una pantalla, los modernos reproductores permiten una interacción mucho mayor con el usuario, siendo capaces de predecir sus preferencias, establecer una comunicación inteligente con la máquina o buscar cualquier tipo de información a través de las potentes redes que conectan el ciberespacio.

Energía: fuente externa.
Estorbo: 2
Coste: 100 cr.



Otro equipamiento

Comunicaciones

Los comunicadores son sistemas de transmisión entre un emisor y un receptor. Estos artefactos pueden variar en función del tipo de información a transmitir o de los canales empleados para ello. Sin embargo, los más comunes consisten en un transmisor y receptor de ondas pares que sólo se pueden comunicar entre ellos. Son relativamente complicados de interceptar, aunque por seguridad se suele emplear un sistema cifrado de señales.

Comunicador de entrelazamiento cuántico (EPR) – NT 8

Se trata de artefactos avanzados y costosos, capaces de transmitir información de manera instantánea a nivel interplanetario sirviéndose del principio de teleportación cuántica. Estos aparatos son grandes, requieren una fuente de energía constante y son de complicado manejo. Generalmente los comunicadores cuánticos se instalan en bases extraterrestres, navíos estelares y estaciones orbitales para comunicación cifrada con la Tierra.

Alcance: Sistema Solar.
Energía: fuente externa.
Tamaño: grande.
Coste: 1,000.000 cr.

Comunicador interplanetario láser – NT 7

Modernos comunicadores capaces de trasmitir ingente cantidad de información vía láser. Es una tecnología desarrollada y fiable, cuyo coste es contenido y asumible, convirtiéndose en el estándar de comunicación espacial civil y comercial.

Alcance: Sistema Solar.
Energía: fuente externa.
Tamaño: mediana.
Coste: 300.000 cr.

Comunicador interplanetario de microondas de radio (SHF) – NT 6

Estos aparatos permiten comunicarse dentro del Sistema Solar, aunque con considerable retardo. Requieren repetidores para su funcionamiento. Esta tecnología es obsoleta, pero aún hoy se sigue empleando extensamente, especialmente en la Luna y órbitas próximas a la Tierra.

Alcance: Sistema Solar.
Energía: fuente externa.
Tamaño: mediana.
Coste: 100.000 cr.

Comunicador de neutrinos – NT 8

Este tipo de artilugio emplea un rayo de neutrinos para enviar información entre un emisor y un receptor. Por sus cualidades especiales, la comunicación vía neutrinos se ha implementado en submarinos e instalaciones subacuáticas, ya que el agua no interfiere la señal. De igual modo, y de forma habitual, pueden encontrarse comunicadores de neutrinos instalados en grandes navíos, vehículos, naves estelares, bases extraterrestres y estaciones orbitales. Generalmente, la información transferida mediante haces de neutrinos es encriptada a nivel cuántico.

Alcance: Sistema Solar
Energía: fuente externa.
Tamaño: grande.
Coste: 600.000 cr.

Comunicador personal – NT 6

Se trata de un walkie-talkie VHF al que se le puede acoplar cascos y micro o un comunicador traqueal. Tienen mayor alcance que los CB, aunque en el caso de las versiones civiles su uso puede requerir licencia en algunos lugares.

Alcance: 20 km. Cientos de km usando repetidores.
Energía: mediana (20 horas) o fuente externa.
Estorbo: 2
Coste: 150 cr.

Proyector holográfico – NT 7

Funciona como un proyector de video capaz de mostrar imágenes en 3D desde todos los ángulos. Los proyectores holográficos no son nada nuevo, si bien la posibilidad de interactuar con ellos por medio del tacto del objeto tridimensional, o a través de videoconferencia, es una realidad cada vez más común, convirtiéndose en un medio habitual de comunicación. Estos proyectores emplean de común

cristales de memoria holográfica (holocristales) para funcionar. Pueden reproducir también imágenes obtenidas por medio de un holograbador.

Estorbo: 2
Energía: mediana (20 horas) o fuente externa.
Coste: 1.000 cr.

Radio CB – NT 6

Walkie-talkie o radio CB (Citizen Band) de corto alcance y uso libre. Es el aparato de radio moderno más básico y de menor alcance que se puede encontrar.

Alcance: 5 (talkie) a 10 km (emisora). Cobertura metropolitana con repetidores.
Energía: mediana o fuente externa.
Estorbo: 1,5
Coste: 50 cr (talkie) a 200 cr (emisora).

Radio – NT 7

Versión modernizada del walkie-talkie CB. Incluye GPS, mejoras en el apantallamiento contra interferencias, más alcance, mayor duración de las baterías y la posibilidad de conectarse a otras redes de comunicaciones, como las de telefonía o internet, para usarlo como modem.

Alcance: 35 kilómetros. Planetario si se conecta a una red de comunicaciones.
Energía: mediana (dura 50 horas) o fuente externa.
Estorbo: 1
Coste: 300 cr.

Radio militar – NT 6

Radio portátil que tiene alcance casi planetario sin necesidad de usar satélites. Están apantalladas y transmiten con haz estrecho para evitar interferencias, además de transmitir datos encriptados digitalmente. Pueden usar dos canales simultáneos para transmitir/recibir, pudiendo así conectarse a redes informáticas para transmitir y recibir datos a mayor velocidad y/o multimedia. Se pueden conectar también a redes de satélites para conseguir mayores velocidades de transferencia, e incluso comunicarse con efectivos en órbita y satélites naturales cercanos. Son del tamaño de una consola actual.

Alcance: miles de km sin soporte alguno. Planetario u orbital con repetidores y satélites.
Energía: mediana (dura 60 horas) o fuente externa.
Estorbo: 2,5
Coste: 5.000 cr.

Radio militar – NT 7

Las radios militares de NT 7 tienen un tamaño más reducido, similar al de una consola portátil actual. Transmite imagen y sonido, tiene más conectividad multimedia, mejoras en el apantallamiento contra interferencias, están preparadas para soportar unos cuantos golpes, etc.

Alcance: miles de km sin soporte alguno. Planetario u orbital con repetidores y satélites.
Energía: mediana (dura 100 horas) o fuente externa.
Estorbo: 1,5
Coste: 3.000 cr.

Teléfono móvil – NT 6-7

Los teléfonos móviles suponen una revolución en comunicaciones, pues permiten hablar con cualquier persona del mundo que posea otro teléfono móvil en casi cualquier lugar. Utilizan procesadores en teoría dedicados principalmente para comunicarse, pero con muchas capacidades en común con los ordenadores. A finales de NT 6 permiten establecer vídeoconferencias y suelen depender de redes de repetidores comerciales, aunque existen modelos que pueden conectar directamente con satélites de comunicaciones.

Alcance: planetario. Necesitan una red de satélites para funcionar.
Estorbo: de 0.6 a 1.6
Energía: mediana (20 horas) o fuente externa.
Coste: de 100 a 400 cr.

Informática

Como puedes ver, aparte de un ordenador portátil de ejemplo, obviamos la mayoría de equipo informático de NT 6, ya que no solo será de poca relevancia para las partidas, sino que resulta de sobra conocido por todos aquellos que jueguen a Walküre.

Cristales de Memoria Holográfica – NT 7

También llamados holocristales. Se trata de un pequeño gadget que permite almacenar de forma segura gran cantidad de información con una tasa de transferencia rapidísima. Y por grande queremos decir del tamaño de petabytes en un cristal de 1 cm. Normalmente, estos dispositivos se asemejan a pequeños cristales que pueden ser insertados en diferentes equipos para cargar y descargar software,

data y demás. A partir de NT 7 sustituyen a todo tipo de discos duros y soportes de información.

Coste: de 10 a 400 cr.

Ordenador Portátil – NT 6

Ordenador portátil de NT 6 similares a los disponibles a partir de 2010. Utiliza un interfaz de teclado y ratón, así como un interfaz de monitor incluido en el precio.

Energía: mediana (10 h.) o fuente externa.
Estorbo: 3
Tamaño: 20 cm ancho x 30 cm alto x 3 cm grueso.
Coste: 750 cr.

Ordenador portátil – NT 7

Es un clásico ordenador portátil, pero en su versión de NT 7. Está realizado con grafeno, un superconductor mucho más eficiente que el silicio, en el que estaban basados los antiguos computadores. El grafeno se ha convertido en el material por excelencia en el diseño de procesadores de NT 7. Además, los ordenadores fabricados con este material pueden ser llevados en muñequeras, como si se tratara de un reloj, enrollados o plegados en una simple cartera. Las "pantallas" de estos ordenadores son táctiles y completamente reconfigurables. Aun así, muchos de los ordenadores incluyen un pequeño teclado común (abatible, externo o proyectado por luz), y muchas veces un pequeño conector en el que colocar los holocristales.

Energía: mediana (10 h.) o fuente externa.
Estorbo: 0,2
Coste: 600 cr.

Persolink – NT 8

Un ordenador de bolsillo y aparato de comunicaciones de NT 8. Es un pequeño aparato que se pone en una palma de la mano al hablar. El persolink transmite una imagen holográfica del que habla y proyecta una imagen de 15 cm del que se encuentra al otro lado. Pero no solo es un teléfono holográfico; permite grabar conversaciones, tiene agenda, lector de libros 2D y 3D, holojuegos y proyector de holopelículas. El holo-interfaz que utiliza es un dispositivo holográfico avanzado que sirve tanto para introducir información (por medio de teclados holográficos configurables) como para recibirla (por medio de hologramas que pueden ser de hasta 1 metro de alto). Es en definitiva el aparato de ocio y comunicaciones de NT 8.

Energía: mediana (20 h.) o fuente externa.
Estorbo: 0,4
Tamaño: 4 cm ancho x 9 cm alto x 1 cm grueso.
Coste: 1.500 cr.



Medicina

Los avances en medicina sin duda son los que mayor impacto tienen en la población, permitiendo alargar la vida y sobreponerse a enfermedades mortales. El equipo médico depende principalmente del NT, ya que es el que marca el ritmo de avance en el conocimiento del cuerpo humano.

Equipo variado

Este equipo médico es la clase de avances que hacen la vida más fácil a medida que se eleva el NT. La mayoría de este equipo estará disponible a un nivel tecnológico por debajo del señalado, pero sólo a militares y por un coste 3 veces el marcado.

Bioescánner – NT 8

El sueño de todo médico. Se trata de un escáner médico multipropósito que puede detectar deformaciones genéricas, heridas internas, implantes, venenos y toxinas, etc. Esta información es conseguida de manera no invasiva, simplemente pasando el bioescánner a 5 cm del cuerpo para obtener los datos (5 AC para hacer la lectura y otras 5 AC para interpretarla, aunque con problemas muy graves o extraños puede necesitarse mucho tiempo). El bioescánner proporciona un +1 a ciencia (medicina y biología) para diagnosticar un problema (herida, enfermedad, etc). Se puede encontrar a NT 7 por 3.000 cr. y con tres veces ese tamaño.

Energía: mediana. 50 horas.
Estorbo: 1,2
Tamaño: cerrado 10 cm x 10cm x 5 cm. Abierto 20 cm x 10 cm x 2,5 cm.
Coste: 1.000 cr.

Biomonitor – NT 7

Monitor no invasivo que muestra los signos vitales (pulso, presión sanguínea, etc) de la persona a la que se le aplica. Tiene forma de pulsera abierta por un lado que se coloca con facilidad (3 AC) y se utiliza principalmente para el control de pacientes enfermos en casas particulares o en hospitales pequeños. Se puede encontrar en NT 6 por 150 cr. y el doble de grande.

Energía: pequeña. Dura 100 horas.
Estorbo: 0,2
Tamaño: como un reloj de pulsera actual, solo que la pulsera es semirrígida y abierta por un lado, facilitando su colocación.
Coste: 50 cr.

Cámaras de hibernación – NT 8

Estas cámaras están diseñadas para "apagar" el cuerpo de una persona. También reciben el nombre de "cámaras de criogenización" o "cámaras de estasis". Ponen al sujeto que se introduce en su interior en un estado de animación suspendida del que sólo se puede salir con ayuda externa.

Para colocar a alguien en estasis es necesario pasar una tirada de ciencia (medicina) de dificultad 9. Si se falla, la persona sufre una herida igual al grado de fracaso de la tirada; si se falla con una pifia la persona dentro de la cámara muere.

Para sacar a alguien de estasis es necesario pasar una tirada de ciencia (medicina) de dificultad 9. Si se falla, la persona sufre una herida igual al grado de fracaso de la tirada y no despierta; si se falla con una pifia la persona dentro de la cámara muere. Algunos DJs considerarán que dos tiradas son demasiado peligrosas, y son libres de exigir sólo una tirada, la necesaria para despertar, o ninguna.

Don (origen tecnológico): hibernación con la modificación hibernar a otro.
Energía: grande (200 horas) o fuente externa.
Tamaño: 3m x 2,5m x 2m a NT 2 y 3. 2m x 1,5m x 1m a NT 4 y 5
Coste: 8.000 cr es lo que cuesta crear una (sabiendo cómo hacerlo). No está a la venta.

Nano-médico de combate (NT 8)

Se trata de una jeringuilla hipodérmica de un solo uso que contiene una serie de nanitos programados para curar heridas de combate. Se inyecta el contenido de la jeringuilla hipodérmica en el paciente y a las 2 horas se habrá curado 10 puntos de vida sin requerir ninguna tirada de primeros auxilios o ciencia (medicina). Los nanitos se disuelven en el flujo sanguíneo y son expulsados por la orina tras curar la herida o enfermedad común que afectase al paciente.

Estorbo: 0,2
Tamaño: una jeringuilla hipodérmica de un solo uso.
Coste: 1.000 cr. por jeringuilla.

Nano-médico familiar (NT 7)

Se trata de una jeringuilla hipodérmica de un solo uso que contiene una serie de nanitos programados para combatir resfriados comunes, alergias, inflamaciones, etc. Se inyecta el contenido de la jeringuilla hipodérmica en el paciente y a las 2 horas se habrá recuperado del constipado, infección común o molestia común que le afectase sin requerir ninguna tirada de primeros auxilios o ciencia (medicina). Los nanitos se disuelven en el flujo sanguíneo y son expulsados por la orina tras curar la enfermedad común que afectase al paciente.

Estorbo: 0,2
Tamaño: una jeringuilla hipodérmica de un solo uso.
Coste: 100 cr. por jeringuilla.

Plastivendaje (NT 7)

Se trata de un parche antiséptico que al ser colocado en una herida la limpia y la desinfecta. Puede ser de cualquier color, y también trasparente. Una caja contiene plastivendajes para curar hasta 20 puntos de vida, pero requerirá tiradas de primeros auxilios o ciencia (medicina).

Estorbo: 0,6
Tamaño: cerrado 10 cm x 10cm x 5 cm. Abierto 20 cm x 10 cm x 2,5 cm.
Coste: 10 cr.

Vendas de espray (NT 7)

Es un aerosol antiséptico que al ser pulverizado en una herida la limpia y la desinfecta. Por lo general es trasparente. Una lata de espray puede curar hasta 30 puntos de vida, pero requerirá tiradas de primeros auxilios o ciencia (medicina).

Estorbo: 0,5
Tamaño: bote de espray pequeño 12 cm alto x 2cm radio.
Coste: 20 cr.



Botiquines de Primeros Auxilios

Este equipo proporciona todo lo necesario para utilizar la habilidad de primeros auxilios sin el -2 por no utilizar botiquín, y en algunos casos incluso proporciona positivos.

Botiquín de primeros auxilios – NT 5

Contiene: vendas de diversos tipos y tamaños, antibióticos, analgésicos, desinfectante, cicatrizante, tijeras, guantes, etc. Permite tratar hasta 10 puntos de vida.

Estorbo: 4
Tamaño: maletín de 30cm x 20cm x 10cm. Puede llevarse en mochila, o en diversas riñoneras en un cinturón.

Coste: 50 cr.

Botiquín de primeros auxilios – NT 6

Contiene todo lo que hay en el botiquín de NT 5 más: respirador (oral y nasal), medidor de presión sanguínea, kit de transfusiones, jeringuillas, vendas desinfectantes/cicatrizantes, vendajes estériles para quemaduras, material de entablillado (para una extremidad), y medicinas varias. Permite tratar hasta 30 puntos de vida.

Estorbo: 4
Tamaño: maletín de 50cm x 40cm x 15cm. Puede llevarse en mochila.
Coste: 200 cr.

Botiquín de primeros auxilios – NT 7

Contiene un biomonitor, una caja de plastivendajes, una lata de vendas de espray, antibióticos, analgésicos, tijeras y guantes. Permite tratar hasta 50 puntos de vida.

Estorbo: 3.
Tamaño: maletín de 30cm x 20cm x 10cm. Puede llevarse en mochila, o en diversas riñoneras en un cinturón.
Coste: 500 cr.

Kit de primeros auxilios – NT 7

Aparte de los mismos contenidos del botiquín de NT 7, tiene también: un desfibrilador, máscara de oxígeno (o gas apropiado), y mayor cantidad de medicinas y equipo. También lleva herramientas de cirugía (escalpelos, fórceps, suturas, etc.). Permite realizar tiradas de ciencia (biología, medicina) para realizar operaciones quirúrgicas (necesarias para curar los estados herida grave, incapacitado y moribundo), pero se hacen a -2.

Permite tratar hasta 80 puntos de vida.

Estorbo: 4
Tamaño: maletín de 50cm x 50cm x 25cm. Puede llevarse en mochila.
Coste: 2.000 cr.

Kit de primeros auxilios – NT 8

Aparte de los mismos contenidos del kit de NT 7 (sustituidos por versiones de NT 8) tiene también: 2 nano-médicos de combate. Proporciona un +1 a las tiradas de primeros auxilios. Permite realizar tiradas de ciencia (biología, medicina) para realizar operaciones quirúrgicas (necesarias para curar los estados herida grave, incapacitado y moribundo), pero se hacen a -1. Permite tratar hasta 80 puntos de vida.

Estorbo: 4
Tamaño: maletín de 30cm x 30cm x 15cm. Puede llevarse en mochila.
Coste: 3.000 cr.

Seguridad y Vigilancia

Mucho y muy variado es el equipo utilizado por las fuerzas de seguridad y los criminales a lo largo y ancho del Sistema Solar. Aquí van algunos.

Cerraduras – NT 5 - 8

Las cerraduras evolucionan bastante a lo largo de los años, pero su objetivo sigue siendo el mismo. El NT de la cerradura indica el NT de las ganzúas necesarias para forzarla. Las cerraduras de NT 7 y 8 son electrónicas, así como las ganzúas que las fuerzan.

Coste: 50 cr. A NT 5, 100 cr. A NT 6, 200 cr. A NT 7 y 400 cr a NT 8.

Detector de aparatos espía – NT 6

Sirve para detectar micrófonos y micro-cámaras. Sin el detector se tiene un -3 a encontrarlos, que el detector permite ignorar. Tiene un alcance de solo 5 metros. Requiere de la habilidad sensores para ser utilizado apropiadamente.

Energía: mediana (1 día) o fuente externa.
Coste: 500 cr.

Detector de minas – NT 7



A lo largo de los años, los detectores de minas han avanzado considerablemente, hoy día están conformados por los más avanzados sensores, que a la par de localizar artefactos camuflados o enterrados, puede conformar en pocos minutos un mapa completo señalando la localización de cada dispositivo explosivo y posibles rutas de infiltración a través de un campo minado de unos 100 metros cuadrados. Requiere de la habilidad sensores para ser utilizado apropiadamente.

Don (origen tecnológico): detectar elemento (minas).
Energía: mediana (1 día) o fuente externa.
Coste: 10.000 cr.

Escaner retinal – NT 7

Utiliza un inofensivo láser para identificar los patrones retinales únicos de cada persona. Evidentemente se han desarrollado técnicas de cirugía destinadas a poder cambiar dichos patrones, por lo que no es 100% efectivo, aunque si añade un nivel más de seguridad. Requiere de la habilidad sensores para ser instalado apropiadamente.

Energía: fuente externa.
Coste: 800 cr.

Esposas – NT 5 - 8

Las esposas, o grilletes, han evolucionado bastante a lo largo de los años, pero su objetivo sigue siendo el mismo, impedir la acción al que las lleva puestas. Las esposas proporcionan un -3 a la acción, además de imposibilitar muchas acciones, dependiendo de cómo hayan sido puestas. El NT de las esposas indica el NT de las ganzúas necesarias para forzar las esposas. Las esposas de NT 7 y 8 son autosoldables, debiendo ser cortadas.

Coste: 50 cr. A NT 5, 100 cr. A NT 6, 200 cr. A NT 7 y 400 cr a NT 8.

Gafas binoculares – NT 7

Como los binoculares estándar, pero del tamaño de unas gafas normales y corrientes (pudiendo pasar por unas sin problemas). Además, las gafas protegen a su portador de todo tipo de flashes de luz repentinos.

Dones (origen tecnológico): membrana ocular, visión telescópica.
Estorbo: 0,1 cuando están en su funda. 0 si se llevan puestas.
Coste: 5.500 cr.

Ganzúas – NT 5 - 8

Sirven para forzar cerraduras y esposas del NT apropiado. Las ganzúas de NT 7 y 8 son electrónicas, así como las esposas y cerraduras que pueden forzar. Intentar forzar unas esposas o cerraduras sin ganzúas del tipo apropiado proporciona un -2.

Coste: 100 cr. A NT 5, 200 cr. A NT 6, 400 cr. A NT 7 y 800 cr a NT 8.

Meta-material (metaflex) – NT 8

Se trata de un tejido que presenta propiedades electromagnéticas inusuales, como lograr la invisibilidad de quien porte este meta-material. Para conseguir tan sorprendente efecto es necesario crear meta-átomos capaces de separarse de una estructura rígida de forma que la luz, en lugar de rodear el objeto sólido, pase a través de él y permita ver lo que se oculta tras una superficie sólida o, lo que es lo mismo, se consigue que una estructura revestida con este tejido se torne en invisible a casi todo tipo de tecnologías.

Don (origen tecnológico): camaleón (con las modificaciones normal e infrarroja, e invisibilidad).
Coste: + 7.500 cr. por cada nivel de escala para el coste de una pieza de armadura, vehículo o material que se cree usando meta-materiales.

Micro-cámara – NT 6

Reducida cámara que graba imagen y sonido. Encontrarlos es muy difícil si no se utilizan aparatos diseñados a tal efecto, proporcionando un -3 al que intenta encontrarlos sin detectores.

Tiempo de grabación (por cámara): 1 hora o emisión de señal.
Energía: pequeña (1 hora).
Coste: 100 cr.

Micrófono – NT 5+

Reducido micrófono que graba sonido. Encontrarlos es muy difícil si no se utilizan aparatos diseñados a tal efecto, proporcionando un -3 al que intente encontrarlos sin detectores. Uno de los

mejores métodos para reducir las posibilidades de detección es que el micrófono sea pasivo y almacene la información hasta que alguien la recoja o sea emitida en periodos predeterminados.

Tiempo de grabación (por micrófono): emisión de señal o grabación (30 min. – 1 hora emitida de golpe para evitar detección).
Energía: pequeña (1 semana).
Coste: 200 cr.

Rastreador – NT 6-7

Aunque existen diferentes versiones de estos ingenios, la mayoría se basan en pequeños dispositivos que emiten una señal de posición. De esta forma, es sencillo conocer la ubicación de vehículos o personas a las que se les coloca un rastreador, generalmente de manera inadvertida.

Energía: pequeña (1 semana si se programa para emitir 1 vez cada 15 minutos, o 2 horas de emisión continua, 10 horas a NT 7).
Coste: 400 cr.



Sensor de movimiento estable – NT 6

Este aparato se coloca en la esquina de una habitación y detecta el movimiento que se produce en la misma (hasta un máximo de 6 metros en cada dirección). Al detectar movimiento, puede activar una alarma (silenciosa o no) e incluso avisar a un sistema de seguridad. Se puede programar para que ignore movimientos producidos por criaturas de cierto tamaño, como insectos.

Energía: mediana (1 día) o fuente externa.
Coste: 500 cr.

Sensor térmico – NT 6

Este sensor es como el de movimiento estable, pero con la diferencia de que en lugar de detectar movimiento detecta calor.

Energía: mediana (1 día) o fuente externa.
Coste: 1.000 cr.

Sensor de movimiento – NT 7

Este sensor es como el de movimiento estable, pero se puede llevar en una mano. Detecta el movimiento hasta 50 m en un ángulo de 90º y lo presenta en una pequeña pantalla. Realmente combina las tecnologías de los sensores de movimiento y los sensores térmicos. Requiere de la habilidad sensores para ser utilizado apropiadamente.

Energía: mediana (5 días) o fuente externa.
Coste: 1.000 cr.

Tejido camaleónico – NT 7

Se trata de un tejido capaz de lograr una invisibilidad parcial de quien lo porte, pero a diferencia del metaflex, sólo puede hacerlo ante la visión normal, no ante sensores avanzados o visión infrarroja.

Don (origen tecnológico): camaleón (con las modificaciones normal e infrarroja).
Coste: + 4.000 cr. por cada nivel de escala para el coste de una pieza de armadura, vehículo o material que se cree usando meta-materiales.

Visor Nocturno – NT 6

Similares en tamaño y forma a los binoculares, los visores nocturnos son capaces de captar longitudes de onda no visibles para el ojo humano y amplificar su intensidad, de forma que devuelven una imagen nítida en entornos de escasa iluminación.

Don (origen tecnológico): visión nocturna.
Coste: 2.500 cr.

Visor Radar 3D para Estructuras – NT 7

Estos aparatos de última generación permiten, gracias a su radar tridimensional y sus sensores multicanal de banda ultra ancha, penetrar diversos tipos de muros y obstáculos y detectar la presencia de vida en una estructura circular de 200 metros de radio, indicando el número de personas, altura y orientación de los objetivos, así



como el plan general de la localización, incluyendo dimensiones y estructura.

Coste: 6500 cr.

Visor Térmico (NT 6)

Esta versión de los visores nocturnos es capaz de rastrear fuentes de calor y amplificar su intensidad, de forma que generan una imagen nítida que posibilita identificar todo tipo de fuentes de calor.

Don (origen tecnológico): infravisión.
Coste: 2.500 cr.

Viaje y supervivencia

Binoculares – NT 5-7

Consiste en un pequeño objeto que colocado sobre los ojos permite obtener una visión nítida a distancias lejanas. Se basa en la refracción de la luz a través de una serie de prismas que devuelven una visión ampliada del campo hacia el que se enfoca. En la actualidad, existen potentes versiones de estos objetos, con los que se pueden conseguir imágenes estables de escenas que se desarrollan a mucha distancia del operario.

Estorbo: 2 a NT 5, 1 a NT 6, 0,5 a NT 7.
Coste: 100 cr. NT 5, 300 cr. NT 6 y 800 cr. a NT 7.

Brújula – NT 4

Una aguja magnética que apunta al Polo Norte.

Coste: 25 cr.

Chalecos, bandoleras, cinturones, riñoneras, etc. – NT variable

Ninguno de estos complementos puede tener un volumen interior superior a los 5 kg. Todos los objetos que se guarden en cartucheras, bandoleras, riñoneras o chalecos se consideran a mano para su uso en combate (cuesta 2 AC sacarlos en lugar de 3 AC).

Coste: por cada 0,1 de estorbo que pueda transportar cuesta 1 cr., hasta un máximo de estorbo 1,5.

Cuerda o cable – NT 5 a 7

La clásica cuerda se seguirá utilizando durante muchos años, aunque los nuevos materiales la hacen más resistente, liviana y fina.

Coste: 50 cr. cada 10 metros a NT 5, 25 cr. cada 10 metros a NT 6 y 10 cr. cada 10 metros a NT 7.

Equipo de acampada para 1 persona – NT 5 - 7

El equipo de acampada es básicamente el mismo, lo que cambia son los materiales y por lo tanto la resistencia de la tienda y demás. Incluye tienda para una persona, 1 cantimplora, tabletas para purificar agua, material para cocinar, material de pesca, 1 saco de dormir y diverso equipo sanitario como crema anti-mosquitos o crema de protección solar.

Estorbo: 6 a NT 5, 5 a NT 6, 4 a NT 7.
Coste: 350 cr. a NT 5, 250 cr. a NT 6 y 200 cr. a NT 7.

Equipo de acampada para 4 personas – NT 5 - 7

Incluye tienda para cuatro personas, 2 cantimploras, tabletas para purificar agua, material para cocinar y un pequeño hornillo (a NT 5 de gas, a NT 7 eléctrico con paneles solares, a NT 6 se pueden encontrar ambos modelos), material de pesca, 4 sacos de dormir y diverso material sanitario como crema anti-mosquitos o crema de protección solar.

Estorbo: 17 a NT 5, 15 a NT 6, 13 a NT 7.
Coste: 1.000 cr. a NT 5, 650 cr. a NT 6 y 450 cr. a NT 7.

Equipo de escalada – NT 5 - 7

El equipo de escalada es básicamente el mismo, lo que cambia son los materiales, pero las técnicas y las herramientas son esencialmente las de antaño. Contiene un ascensor manual para cuerda, un arnés de rappel, 100 metros de cuerda, un arnés de escalada, fasteners, martillo y piquetas para escalar 200 metros, etc.

Peso: pesa 30 kilos a NT 5, 20 kilos a NT 6, 15 kilo s a NT 7.
Estorbo: 8 a NT 5, 5 a NT 6, 4 a NT 7.
Coste: 400 cr. a NT 5, 500 cr. a NT 6 y 350 cr. a NT 7.

Navegadores GPS o similar – NT 6 - 7

Gracias a la red de satélites avanzados, es posible conocer de manera precisa la localización geográfica del usuario. El navegador permite además trazar un itinerario a seguir, o indicar puntos de interés hacia los que dirigirse. Estos dispositivos de localización pueden adoptar diferentes formas, desde

muñequeras que se adaptan a los brazos, hasta pequeños dispositivos similares a teléfonos, o incluso estar insertados en gafas de realidad aumentada. Necesita una red de satélites para poder funcionar, y encontrarse en un lugar que haya sido cartografiado. Si esas condiciones se cumplen, indica la posición exacta del GPS (si hay red de satélites). Además si la zona en que se encuentra ha sido cartografiada, puede proporcionar mapas de ésta.

Energía: mediana (20 h) o fuente externa.
Coste: 100 cr. los de NT 6 y de 50 a 150 cr. los de NT 7.

Linternas – NT 6 - 7

Herramienta imprescindible para todo aventurero. Las de NT 7 iluminan hasta 20 metros, las de NT 8 iluminan 50 metros.

Energía: mediana (10 horas) a NT 7 y mediana (15 horas) a NT 8. Algunas permiten también fuente externa.
Coste: 25 cr. o +

Máscara subacuática personal de respiración autónoma – NT 7 - 8

Se trata de una mascara de buceo que incorpora un avanzado sistema de nanofiltros que captan el oxígeno presente en el agua, lo que permite aportar aire respirable al buceador sin necesidad de precisar de oxígeno embotellado.

Coste: 4.000 cr.

Mochila o bolsa de viaje – NT variable

Desde NT 1 aparecen distintos tipos de bolsas destinadas a transportar cosas. Se lleven a la espalda o en un brazo su precio dependerá de la cantidad de material que puedan transportar. El aumento en NT las hace más resistentes y ergonómicas, pero la capacidad que pueden acarrear sigue siendo lo que marca el precio.

Coste: por cada 0,1 de estorbo que pueda transportar cuesta 1 cr.

Jetpack – NT 7

Sistema de propulsión personal, que permite al usuario volar y desplazarse a buena velocidad. La autonomía de estos aparatos es limitada.

Don (origen tecnológico): volar 1 (MOV 6).
Coste: 6.000 cr.





capítulo 6

EXPERIENCIA

340 Mejora por Puntos de desarrollo

341 Mejora a través del entrenamiento



Experiencia

"Entre hombre y hombre no hay gran diferencia. La superioridad consiste en aprovechar las lecciones de la experiencia"

Tucídides (460 AC-396 AC) Historiador ateniense

En el transcurso de sus aventuras, nuestros personajes aprenderán, perfeccionarán sus habilidades y ganarán en experiencia y conocimientos, incrementando así sus capacidades.

Hay dos formas de mejorar un personaje: gastando puntos de desarrollo o por medio del entrenamiento. Recomendamos que no se mezclen ambos sistemas, pues podría dar lugar a un desarrollo muy rápido de los personajes.

Mejora por Puntos de Desarrollo

En Walküre, una vez que termine cada sesión de juego (o al comienzo de la siguiente), el DJ otorgará de 0 a 3 puntos de desarrollo a cada uno de los jugadores para que puedan mejorar sus personajes. Entregará la cantidad de PD que estime oportuna (entre 1 y 3) a todo aquel que interprete su personaje de manera digna y que ayude, por ende, a enriquecer la trama de la aventura o campaña. Por el contrario, aquellos que intenten explotar el sistema de aspectos para ganar destino sin tener en cuenta para nada la trama ni su aventurero, no recibirán ningún punto de desarrollo.

Los personajes utilizan los puntos de desarrollo para mejorar, adquirir habilidades, talentos y dones, usando los mismos costes presentados en el capítulo consagrado a la creación de personajes. Pero mejorar a base de gastar puntos de desarrollo tiene sus limitaciones:

- Una habilidad sólo se podrá elevar en un nivel cada vez que se gasten puntos de desarrollo en la misma. Es decir, no se podrá pasar de golpe de +1 a +3, sino que habrá que jugar al menos una sesión teniendo la habilidad a +2 para poder aumentarla a +3, ya en la siguiente sesión de juego.
- Sólo se podrán incrementar de nivel aquellos rasgos que hayan sido usados de manera significativa durante una aventura.

Gastando Puntos de Desarrollo

Ver cómo los personajes mejoran y se vuelven cada vez más poderosos es una de las cosas que más agrada a los jugadores, sobre todo en campañas. Pero en ocasiones, regular el nivel de avance de los jugadores para que no se vuelvan muy poderosos resultará difícil. Para lograr controlar dicho avance presentamos el siguiente sistema de evolución de personajes.

Gastando puntos de desarrollo por sesiones

Este método para gastar puntos de desarrollo regula este proceso para evitar que los avances sean muy rápidos.

- Los personajes sólo podrán gastar 1 punto de desarrollo por rasgo por sesión de juego. Esto es, sólo podrán invertir un punto de desarrollo en cada rasgo que quieran mejorar por partida.
- Además, no se podrá gastar más de 3 puntos de desarrollo por sesión de juego. Esto es, no estará permitido mejorar (añadiendo 1 punto de desarrollo) más de 3 rasgos después de cada sesión de juego (o justo antes de empezar la siguiente).
- Con este método los jugadores deben llevar el control de los puntos de desarrollo que asignan a cada rasgo.

Por Ejemplo: Octavio, que ha ganado 2 PD en la última sesión, quiere subir la habilidad de sigilo de su personaje de 3 a 4, lo que le costará 8 PD. Como solo puede gastar 1 punto de desarrollo por rasgo a mejorar, tardará 8 sesiones en poder subir su habilidad (gastando 1 PD por sesión en subir la habilidad). Pero como puede gastar 3 puntos de desarrollo por sesión en mejo-

rar rasgos y solo ha gastado 1 de los 2 que tiene, decide que también quiere subir su habilidad computadora de 0 a 1. Como esto cuesta 2 PD invierte 1 PD en esta sesión y si durante la siguiente sesión invierte otro PD podrá subir la habilidad a +1 de manera definitiva.

Mejora a través del entrenamiento

A muchos directores de juego no les gusta el método de mejora por puntos de desarrollo. Este sistema está diseñado para representar un método más realista de aprendizaje. El DJ puede decidir usar ambos sistemas al mismo tiempo (en conjunción o como sistemas distintos de aprendizaje), pero debe tener cuidado en no otorgar demasiados puntos de desarrollo a los personajes para evitar que evolucionen muy rápido.

Las habilidades pueden aumentarse si uno dedica tiempo a aprender o entrenar. Esta opción requiere encontrar un maestro, un método de aprendizaje alternativo (lo cual podría costar dinero), emplearse en un trabajo apropiado (que puede no estar totalmente dedicado a la habilidad que se quiere aprender, llevando así más tiempo) o aprender de manera autodidacta.

Horas de entrenamiento

Toda persona puede entrenar al día una cantidad de horas máxima. Esta cantidad depende de su voluntad. Si se dedican más horas al día, estas se pierden, ya que no son aprovechadas. La cantidad de horas al día que puede estudiar una persona es igual a 5 horas más su voluntad, por lo que una persona con voluntad -1 podrá estudiar 4 horas al día, una persona con voluntad 1 podrá estudiar 6 horas al día y una persona con voluntad 4 podrá estudiar 10 horas al día.

Tiempo máximo de entrenamiento en horas = 5 + voluntad

Entrenamiento con un maestro

El DJ establece el tiempo y el coste del entrenamiento y la dificultad para encontrar un maestro. El maestro tiene dos rasgos que se han de tomar en cuenta. En primer lugar, la habilidad *instrucción* que indicará lo bien que sabe enseñar a su alumno, y que debería ser superior al nivel al que se quiere enseñar la habilidad (a decisión del DJ). En segundo lugar, la habilidad que va a ser enseñada (que marca el límite

al que se puede enseñar). La voluntad del alumno también es importante.

Este sistema también sirve para representar el aprendizaje por medio de tecnología diseñada para la enseñanza. La tecnología de este estilo debería tener un nivel en la habilidad de *instrucción* y en la habilidad que se quiera aprender adecuado para enseñar al alumno, como si de un maestro vivo se tratase.

Mecanismo de mejora a través de entrenamiento con maestro

- El maestro debe realizar una tirada exitosa en la habilidad que va a enseñar. La dificultad es el nivel al que se quiera enseñar la habilidad. El DJ puede aumentar la dificultad si se enseña a más de un alumno a la vez.
- Si la supera, el alumno deberá realizar una serie de tiradas de voluntad (dificultad el nivel al que se quiera aprender la habilidad), aplicando un modificador que depende de la habilidad de instrucción del maestro, tal como se ve en la tabla de modificadores a voluntad (ver tabla más abajo).
- La cantidad de horas de entrenamiento necesarias y el número de tiradas de voluntad que el alumno debe realizar se pueden ver en la tabla de mejora a través del entrenamiento. Al menos la mitad de las tiradas deben tener éxito para conseguir mejorar la habilidad.

Entrenamiento autodidacta

Este es el tipo de entrenamiento que se sigue si se aprende solo o si se aprende por medio de un trabajo apropiado. El estudiante autodidacta tiene 3 rasgos que deben ser tenidos en cuenta: la habilidad que quiere aprender, el nivel que tenga en su habilidad de *instrucción* y la voluntad que tenga.

Mecanismo de mejora a través de entrenamiento autodidacta

- El alumno debe realizar una tirada exitosa en la habilidad que va a aprender. La dificultad es el nivel al que se quiera enseñar la habilidad. Si no la tiene se utiliza el valor por defecto.
- Si la supera, el alumno deberá realizar una serie de tiradas de voluntad (con la dificultad del nivel al que se quiera aprender la habilidad), aplicando un modificador que dependerá de su habilidad de instrucción, tal como se ve en la tabla de modificadores a voluntad.
- La cantidad de horas de entrenamiento necesarias y el número de tiradas de voluntad que se deben hacer se pueden ver en la tabla de mejora a través del entrenamiento. Al menos la mitad de las tiradas deben tener éxito para obtener la mejora de la habilidad.

Modificadores a Voluntad

Instrucción	Modificador a Voluntad
0	-3
1	-2
2	-1
3	0
4	1
5	2
6	3
7	4
8	5

Mejora a través del Entrenamiento

Nivel de Habilidad Deseado	Entrenamiento con Maestro		Entrenamiento Autodidacta	
	Tiempo (en horas)	Tiradas	Tiempo (en horas)	Tiradas
0	100	1	200	1
1	150	1	300	1
2	200	1	400	1
3	300	1	600	1
4	400	2	800	2
5	800	3	1600	3
6	1600	4	3200	4
7	3200	5	6400	5
8	6400	6	12800	6


Liste 1
Heydrich



capítulo 7

vehículos, naves y bases

346 Rasgos de los Vehículos

350 Dones y Limitaciones

355 Jugando con Vehículos

360 Armamento de los Vehículos

366 Vehículos de ejemplo



Vehículos, Naves y Bases

"El motor de nuestros panzers es un arma tan importante como lo son sus cañones"

Heinz Guderian, "Schneller Heinz"

Los vehículos son elementos muy relevantes en los juegos de rol. Su función no es sólo transportar a gente, pueden ser muchas cosas más, desde un hogar hasta un arma en sí mismos. Así pues, los vehículos pueden cubrir una gran variedad de funciones en una partida. Pero, por otro lado, es posible que en ciertas historias únicamente tengan un valor puramente narrativo, y su importancia sea secundaria. Por este motivo, presentamos un sistema que proporciona aquellos elementos que pueden ser necesarios en una campaña, centrándonos en el combate, con cierta verosimilitud. No es nuestro deseo añadir demasiados detalles de realismo extra que pudieran dificultar en exceso la labor del DJ. El director de juego es libre de utilizar solo aquellas partes del sistema que crea convenientes, emplearlo en su totalidad, o servirse de él sólo como guía de las propiedades y características de los vehículos.

Todo vehículo es definido principalmente por el tipo de terreno por el que se mueve, así como por su tamaño. Por esto, lo primero a considerar será el tipo de vehículo que resulta ser (andador, ligero, pesado, aeronave, astronave, barco o submarino) y luego su escala de vehículo. Esta combinación nos proporcionará una serie de valores sobre los que empezaremos a crear nuestro vehículo.

Pero antes de ponernos con ello, vamos a ver todos los rasgos, para qué sirven y qué representan.

Rasgos de los Vehículos

Los vehículos, al igual que los personajes, están definidos por rasgos, siendo los siguientes: la escala de vehículos (EV), los distintos tipos de vehículos, las habilidades de dichos vehículos, las llamadas características de los vehículos, dones y limitaciones. Antes de continuar, vamos a ver todos estos rasgos a continuación.

Escala de vehículo (EV)

Este rasgo indica el tamaño que tiene el vehículo en cuestión. Al igual que con la escala, cada +1 de escala de vehículo proporciona +1 a la bonificación al daño de todas las armas montadas y +1 a resistencia al daño, pero el nivel de dificultad para impactarle (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia) se reduce en uno por cada 2 niveles de escala. De esta forma, las escalas del talento homónimo, las del don escala, y la propia del vehículo son totalmente intercambiables (y compatibles).

Esto representa que se montan en el vehículo versiones de armas ajustadas a la escala del mismo. Pero por otro lado, la escala de vehículos afecta de otras formas, ya que aumenta el alcance de las armas, de tal forma que tanto el alcance efectivo como el alcance máximo de las armas montadas (y de las armas pesadas que se instalen como montadas) se multiplicará por el multiplicador de alcance correspondiente a dicha EV.

Tipos de vehículos

Los distintos tipos de vehículos indican los diversos tipos de entornos en los que pueden desplazarse. Los tipos de vehículos son: aeronave, andador, astronave, barco, terrestre ligero (o simplemente ligero), terrestre pesado (o simplemente pesado) o submarino. Cada tipo de vehículos se conduce (o pilota) con una habilidad distinta, como veremos a continuación.

Aeronaves (vehículos aéreos)

Los vehículos de este tipo pueden desplazarse por el aire: aviones, helicópteros, coches gravitatorios, y en general todo artefacto que vuele, que llamaremos aeronaves a efectos prácticos. Estos vehículos se manejan con la habilidad pilotar (aeronave), aunque el DJ puede añadir más realismo y separarlos en: vehículos de ala fija, VTOL (de aterrizaje y despegue vertical), vehículos de rotor y vehículos gravitatorios, solicitando una mayor especialización en la habilidad.

Andadores (mechs)

Los vehículos de tipo andador, también conocidos como mechs, tienen la particularidad de representar a robots pilotados por humanos o autónomos. Estos vehículos tienen unas reglas ligeramente distintas al resto, ya que en lugar de usar el atributo de VEL y VEL máxima, como el resto de vehículos, los andadores tienen atributo de MOV, como cualquier otro personaje, ya que aunque se manejan con la habilidad conducir (andador) el piloto puede usar el vehículo como una extensión de sí mismo, y por lo tanto se maneja como si de una persona se tratase, solo que con la escala pertinente y usando puntos de integridad en lugar de puntos de vida.

Generalmente, los mech en Walküre tendrán forma antropomórfica.

Astronaves
(vehículos espaciales)

Son todos aquellos vehículos preparados para viajar por el espacio, sean distancias interplanetarias o interestelares. Necesitan soporte vital. Estos vehículos se manejan con la habilidad pilotar (astronave). Los vehículos espaciales están separados en sublumínicos (aquellos que no alcanzan la velocidad de la luz) y lumínicos (los que son más rápidos que la velocidad de la luz), aunque se manejan con la misma habilidad, ya que muchas veces un vehículo podrá desplazarse de ambas maneras. Además, el DJ puede añadir más realismo y separarlos en: cargueros, cazas espaciales, lanzaderas y destructores, solicitando una mayor especialización en la habilidad.

Todas las astronaves en Walküre son sublumínicas.

Barcos (vehículos acuáticos)

En este tipo incluimos todos aquellos vehículos que pueden desplazarse por encima del agua: barcos, botes, lanchas motoras, hovercrafts, etc. Estos vehículos se manejan con la habilidad pilotar (barco), aunque el DJ puede querer añadir más realismo y separarlos en: barcos de vela, barcas de agua a motor, buques de gran calado y hovercrafts, solicitando una mayor especialización en la habilidad.

Ligeros (vehículos de tierra ligeros)

Esta categoría engloba los vehículos de tierra de menor tamaño, pudiendo servir para representar desde monopatines hasta furgonetas pequeñas, pasando por motocicletas, bicicletas, coches de todo tipo e incluso jeeps militares ligeros. Estos vehículos se manejan con la habilidad conducir (vehículos ligeros), aunque el DJ puede querer añadir más realismo y separarlos en: patines, monopatines y bicicletas, motocicletas, coches y transportes ligeros, solicitando una mayor especialización en la habilidad.

Pesados
(vehículos de tierra pesados)

Esta categoría recoge los vehículos de tierra de mayor tamaño, pudiendo servir para representar todo tipo de furgones, camiones, autobuses, tanques, etc. Estos vehículos se manejan con la habilidad conducir (vehículos pesados), aunque el DJ puede querer añadir más realismo y separarlos en: transportes pesados, autobuses y vehículos militares, solicitando una mayor especialización en la habilidad.

Submarinos
(vehículos subacuáticos)

Los vehículos de este tipo son aquellos preparados para desplazarse bajo el agua y soportar las presiones marinas. Necesitan soporte vital. Estos artefactos se manejan con la habilidad pilotar (submarinos).



Habilidades de los vehículos

Los vehículos, por sí mismos, solo tienen 3 habilidades: blindaje, maniobrabilidad y sensores. Estas son en cierto sentido equivalentes a vigor, agilidad y atención. Blindaje y maniobrabilidad tienen unos valores base que dependen del tipo de vehículo y de la escala de vehículo, aunque distintos modelos pueden cambiar esto.

Blindaje

La habilidad de blindaje representa la capacidad bruta de resistencia de un vehículo. Si un vehículo tiene que realizar una tirada para resistir alguna clase de efecto físico, se hará con esta habilidad. Dependiendo del tipo de vehículo y de la escala de vehículo, se dispondrá de esta habilidad a un valor base (que podrá ser aumentado o disminuido posteriormente). Los puntos de integridad dependen directamente del blindaje, así como los puntos de vida dependen del vigor, o los puntos de fatiga de la voluntad.

Maniobrabilidad

La habilidad de maniobrabilidad representa lo fácil que es manejar el vehículo, lo sencillo que resulta conducirlo. Normalmente no se realizan tiradas de maniobrabilidad, sino de la habilidad conducir o pilotar correspondiente, solo que estas nunca podrán ser superiores a la maniobrabilidad del vehículo.

Sensores

A diferencia de blindaje y maniobrabilidad, es perfectamente posible que un vehículo no tenga esta habilidad. Los sensores se utilizan para las maniobras de adquirir el blanco y apuntar de un sistema específico instalado en el vehículo, así como para el uso de algunos dones.

Cuerpo sin mente

Si el vehículo es un cuerpo sin mente, deberán adquirirse valores para las habilidades de cuerpo sin mente que la mente digital pueda controlar. Podremos escoger entre las siguientes habilidades: arcos, arma corta, arma larga, armas arrojadizas, armas cuerpo a cuerpo, armas montadas, armas pesadas, conducir vehículo (andadores), conducir vehículo (terrestres ligeros), conducir vehículo (terrestres pesados), escalar, esquivar, montar, nadar, pelea, pilotar (aeronave), pilotar (astronave), pilotar (barcos), pilotar (submarinos) y sigilo.

Características de los Vehículos

Las características de los vehículos son detalles secundarios de los mismos. Algunas dependen directamente de los rasgos que hemos visto, otras dependerán del vehículo propiamente dicho.

Autonomía

La autonomía de un vehículo representa la cantidad de tiempo que puede funcionar sin tener que repostar su combustible. Todo vehículo tiene una autonomía que le permite recorrer 4 veces su VEL máxima en kilómetros. Además, los vehículos que disponen del don soporte vital tienen un segundo valor en su autonomía indicado la cantidad de tiempo que funcionará el soporte vital (horas, días meses), que habitualmente será el doble de la autonomía, o a discreción del DJ. Todos los vehículos que tengan soporte vital se presuponen estancos.

Carga

La cantidad de peso que un vehículo puede transportar. No incluye el peso de los tripulantes y los pasaje-

Puntos de Integridad y Categorías de Avería

Blindaje	Abollado Blindaje +6	Dañado Blindaje+4	Gravemente Dañado Blindaje+2	Inmovilizado Blindaje	Destruido (Blindaje+2)/2
0	6	4	2	0	1
1	7	5	3	1	2
2	8	6	4	2	2
3	9	7	5	3	3
4	10	8	6	4	3
5	11	9	7	5	4
6	12	10	8	6	4
7	13	11	9	7	5
8	14	12	10	8	5

ros, aunque si lleva más pasajeros de los permitidos, contarán como carga. La carga se da en estorbo.

Coste

El coste en créditos que tiene el vehículo. La relación entre las capacidades de un vehículo y su coste dictará lo popular y común que es. Los vehículos con mejores capacidades y precio ajustado serán más comunes que aquellos que con el mismo precio tengan peores capacidades. Debido al tamaño de las cantidades que se pueden manejar, el coste se expresa en créditos (cr), mega-créditos (1.000.000 de cr o mcr) y en tera-créditos (tcr: 1.000.000 de mcr o 1.000.000.000.000 de créditos).

Nivel tecnológico (NT)

El NT del vehículo. Se trata del NT necesario para construir el vehículo. Muchas sociedades siguen utilizando vehículos de niveles tecnológicos anteriores, por ejemplo, en pleno siglo XXI seguimos utilizando la bicicleta. Para más información sobre los distintos niveles tecnológicos, consulta el **Capítulo de equipo**.

Tripulación / pasajeros

La tripulación es la cantidad de personas dedicadas a manejar un vehículo. Es necesario definir los distintos tripulantes y los puestos ocupan (lo que indica las habilidades que se usan). Es necesario definir los distintos tripulantes y los puestos que ocupan.

Cada vehículo tiene asignado un número de pasajeros, es decir, la cantidad de personas, aparte de los tripulantes, que el vehículo puede albergar con comodidad.

Puntos de Integridad

La cantidad de daño que puede sufrir un vehículo depende de su blindaje. Según este, el vehículo tendrá una cantidad de puntos de integridad en cada una de las distintas categorías de avería, tal como se ve en la tabla de puntos de integridad y categorías de avería.

La hoja de vehículo contiene casillas separadas en las distintas categorías de averías para marcar con facilidad la cantidad de puntos de integridad (PI) de los que se dispone en cada categoría.

A medida que el vehículo sufra daño, marcaremos una cantidad de integridad igual al daño sufrido, empezando por abollado, o por la casilla inmediatamente posterior a la última que hayamos marcado. El vehículo sufrirá los efectos de las categorías de avería en las que tenga casillas marcadas.

Categorías de Avería

- **Abollado:** sin efectos reales en el juego, excepto para crear tensión. Esto puede hacer que paulatinamente un vehículo llegue a estar dañado si recibe más golpes o ataques.
- **Dañado:** el vehículo está dañado de forma significativa, lo bastante como para dificultarle su funcionamiento: tiene un -1 a las tiradas de armas montadas, conducir/pilotar, comunicaciones, computadora o sensores. El DJ decidirá qué sistema ha resultado dañado.
- **Gravemente dañado:** el vehículo está gravemente dañado y su VEL máxima se ve reducida a la mitad y además tiene un -2 a las tiradas de armas montadas, conducir/pilotar, comunicaciones, computadora o sensores. El DJ establecerá qué sistema ha resultado dañado. Un sistema ya dañado puede volver a resultar afectado, sufriendo un -3 a ese sistema, aunque lo habitual suele ser dañar sistemas distintos.
- **Inmovilizado:** el vehículo está tan dañado que no puede disparar, y solo se puede mover un 5% de su VEL máxima.
- **Destruido:** cuando se marca el primer punto de integridad de la categoría destruido, el vehículo



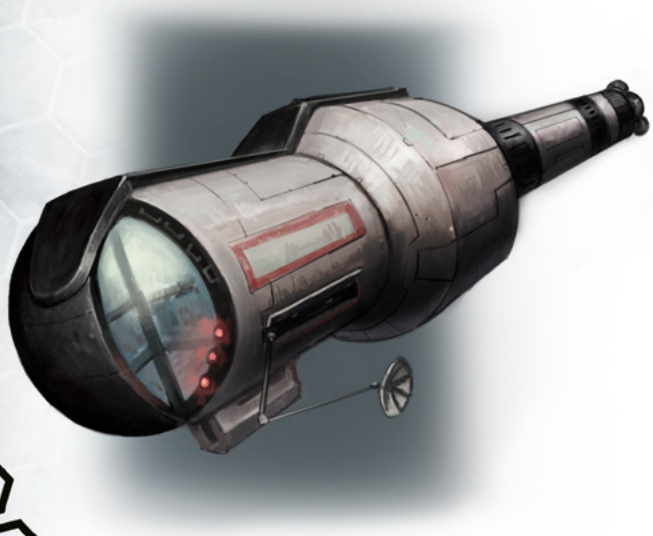
no sólo queda inmovilizado, sino que quedará totalmente inutilizable. Quizás explote en menos de una hora (o puede que en mucho menos tiempo si recibe más daño) sin soporte técnico. Pero si todos los puntos de integridad de destruido han sido marcados (y si únicamente se dispone de 1, al sufrirlo) el vehículo queda completamente inutilizado sin reparación posible, explotando si esto es factible dependiendo del tipo de vehículo y energía que emplee.

Velocidad (VEL)

La característica de velocidad, que se obtiene cruzando la escala de vehículo con el tipo de vehículo correspondiente, muestra dos valores por tipo de vehículo: la VEL y la VEL máxima.

Por un lado, la VEL representa la cantidad de kilómetros / hora que se mueve un vehículo por cada maniobra de acelerar. La VEL máxima suele ser 4 veces la VEL (aunque no siempre es así), y representa la velocidad máxima que un vehículo concreto puede llegar a alcanzar. En el caso de astronaves, la VEL máxima indica la velocidad tope a la que el vehículo puede llegar sin sufrir problemas estructurales y de integridad, sea por una cuestión de materiales, de diseño o simplemente de que a más velocidad las protecciones de la nave son inútiles. Así pues, con astronaves se podrá superar la VEL máxima en caso de necesidad, pero como DJ deberás asegurarte de que siempre tenga graves consecuencias para el vehículo.

En la hoja de vehículo encontrarás también un espacio para anotar, sí así lo deseas, lo que llamamos VEL/turno, que es básicamente la VEL en metros por turno (metros recorridos cada 10 segundos) de ese vehículo. Para calcular la VEL/turno tienes que multiplicar la VEL por 1.000 y dividirla entre 360. Pero de todas formas, debido a los elevados valores de la mayoría de vehículos, rara vez usarás la VEL/turno. Aun así, incluimos a continuación una tabla con una considerable cantidad de VEL pasada a VEL/turno, en caso de que pudiera resultar útil.



Dones y Limitaciones

Los vehículos también tienen dones, pero con un tipo de origen distinto a los que hemos visto hasta el momento. Se trata del origen vehículo. A continuación te presentamos los detalles de este tipo de origen y luego incluimos una lista de dones de origen vehículo. De hecho, y como podrás ver, algunos de los dones de origen vehículo son similares a dones ya presentados, pero no exactamente iguales. Aparte de estos dones nuevos, los vehículos de tipo andador tienen acceso a una lista de dones de origen tecnológico más extensa, y que presentamos al final.

Dones de origen vehículo

Los dones con origen vehículo son aquellos dones que se añaden a un vehículo para representar capacidades especiales que pueda tener más allá del tipo de vehículo que sea. Este tipo de dones provienen habitualmente de la tecnología. Así pues los dones de origen vehículo nunca se aplicarán a personajes directamente, sino que se beneficiarán de ellos por estar dentro de un vehículo que los posea.

Requisito: para poder añadir un don vehículo a un vehículo, la sociedad a la que pertenece debe ser capaz de crear la tecnología asociada, así como el tipo de vehículo que se quiere emplear. Los dones de tipo vehículo indican el NT mínimo al que se puede acceder a dicho don.

Coste de los dones de origen vehículo: los dones de origen vehículo no cuestan puntos de desarrollo, sino que se pagan con créditos. En algunos casos se usa la escala de vehículos para calcular el coste de algún don. En esos casos, la EV negativa cuenta siempre como positiva.

Camuflaje – NT 7

Equivale al don camaleón. El vehículo tiene capacidad de mimetizarse con el entorno o tornarse invisible para la vista o sensores de rastreo. Si el DJ utiliza distintos tipos de sensores, el camuflaje solo protege de uno de ellos.

VEL (Km/h)	VEL/Turno (m/turno)	VEL (Km/h)	VEL/Turno (m/turno)	VEL (Km/h)	VEL/Turno (m/turno)	VEL (Km/h)	VEL/Turno (m/turno)
1	3	180	500	3000	8333	7300	20278
2	6	185	514	3100	8611	7400	20556
3	8	190	528	3200	8889	7500	20833
4	11	195	542	3300	9167	7600	21111
5	14	200	556	3400	9444	7700	21389
6	17	210	583	3500	9722	7800	21667
7	19	220	611	3600	10000	7900	21944
8	22	230	639	3700	10278	8000	22222
9	25	240	667	3800	10556	8100	22500
10	28	250	694	3900	10833	8200	22778
15	42	260	722	4000	11111	8300	23056
20	56	270	750	4100	11389	8400	23333
25	69	280	778	4200	11667	8500	23611
30	83	290	806	4300	11944	8600	23889
35	97	300	833	4400	12222	8700	24167
40	111	350	972	4500	12500	8800	24444
45	125	400	1111	4600	12778	8900	24722
50	139	450	1250	4700	13056	9000	25000
55	153	500	1389	4800	13333	9100	25278
60	167	600	1667	4900	13611	9200	25556
65	181	700	1944	5000	13889	9300	25833
70	194	800	2222	5100	14167	9400	26111
75	208	900	2500	5200	14444	9500	26389
80	222	1000	2778	5300	14722	9600	26667
85	236	1100	3056	5400	15000	9700	26944
90	250	1200	3333	5500	15278	9800	27222
95	264	1300	3611	5600	15556	9900	27500
100	278	1400	3889	5700	15833	10000	27778
105	292	1500	4167	5800	16111	11000	30556
110	306	1600	4444	5900	16389	12000	33333
115	319	1700	4722	6000	16667	13000	36111
120	333	1800	5000	6100	16944	14000	38889
125	347	1900	5278	6200	17222	15000	41667
130	361	2000	5556	6300	17500	16000	44444
135	375	2100	5833	6400	17778	17000	47222
140	389	2200	6111	6500	18056	18000	50000
145	403	2300	6389	6600	18333	19000	52778
150	417	2400	6667	6700	18611	20000	55556
155	431	2500	6944	6800	18889	21000	58333
160	444	2600	7222	6900	19167	22000	61111
165	458	2700	7500	7000	19444	23000	63889
170	472	2800	7778	7100	19722	24000	66667
175	486	2900	8056	7200	20000	25000	69444

Quien intente detectar al vehículo camuflado tendrá un +2 (por nivel) a la dificultad de las tiradas de sensores. La capacidad de confundirse afecta a la visión normal o a los sistemas de sensores de vehículos (se escoge al adquirir el don).

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

- **Invisibilidad**: El don afecta tanto a visión normal como a los sensores de otros vehículos y a todo tipo de visores (térmicos, infrarrojos, etc).

Contramedidas electrónicas – NT 6

El vehículo (usualmente una nave espacial o vehículo aéreo) o base tiene un sistema de contramedidas electrónicas de defensa.

Proporciona un -1 por nivel (hasta un máximo de 3 niveles) a la tirada de sensores contra las maniobras de adquirir el blanco sobre el vehículo que tiene este don.

Detectar (elemento) – NT 7

Requiere habilidad: sensores.

El vehículo con este don tiene la capacidad de detectar un elemento. Al adquirir el don se debe escoger el elemento que se controla: animales (permite identificar incluso razas), materiales, vegetales o tecnología. Este don no proporciona sensores, simplemente le da un uso más allá del combate.

El vehículo tiene la capacidad de detectar el elemento escogido en un radio de 1 kilómetro. Para usar el don es necesario que un tripulante gaste 10 AC (en varios turnos) y supere una tirada de sensores contra dificultad 9. Un éxito le dirá al personaje la cantidad de criaturas con inteligencia, tecnología, o del elemento escogido que hay en el radio de alcance del don.

Modificaciones: deben aplicarse al adquirir el don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

- **Radio extendido:** es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. El personaje podrá extender su radio de detección.
- **Radio 10 km**: el campo tiene un diámetro de 10 kilómetros centrado en el lanzador.
- **Radio 100 km:** el campo tiene un diámetro de 100 kilómetros centrado en el lanzador.
- **Radio 1.000 km**: el campo tiene un diámetro de 1.000 kilómetros centrado en el lanzador.
- **Planetario**: el campo puede escanear la superficie de todo un planeta, incluso desde órbita.

Escudos – NT 8

El vehículo (generalmente una nave espacial, pero no necesariamente) dispone de escudos de energía que protegen de los disparos y misiles enemigos. Los escudos permiten realizar escaneos internos de la nave aunque tenga los escudos activados. Tener los escudos activados se considera una actitud ofensiva, pero no tanto como apuntar al enemigo.

Cada nivel de escudos proporciona un RD escudos = 5 + NT + EV del vehículo. Pero el RD de los escudos sustituye al RD habitual del vehículo, hasta que se agoten.

Los escudos tienen una duración limitada, que es igual a su RD x 5. Tras recibir impactos de armas cuyo daño total sea igual a su RD x 5, los escudos se desactivan y necesitan tantos turnos como RD proporcionen para poder ser reactivados. Al reactivarse, estarán a la mitad de su capacidad y durarán (RD x 5)/2 (se redondea hacia abajo) hasta que puedan ser reparados (dificultad 9 o + si los escudos han sido reducidos varias veces a 0 antes de poder ser reparados). Si los escudos vuelven a ser reducidos a 0, al recuperarse estarán a una cuarta parte y durarán (RD x 5)/4, y así sucesivamente.

Este don no es la misma tecnología que los escudos de plasma para vehículos, ya que aquellos representan un generador y un escudo que se pueden instalar en cualquier vehículo de tipo ligero y pesado. El don escudos antes descrito representa una versión de dicha tecnología que se diseña desde cero para el vehículo, siendo a la larga mucho más efectiva que el escudo de plasma para vehículos.

Geolocalizador – NT 6

El vehículo tiene un sistema de geolocalización que informa a sus tripulantes en qué punto en las 3 dimensiones se encuentra (coordenadas incluidas), con un margen de error de medio metro. El sistema siempre recordará dónde se halla un lugar una vez visitado.



Protección contra entornos hostiles – NT 6

El vehículo está preparado para tolerar calor, frío o radiación (espacial o ambiental, no la proveniente de una detonación nuclear directa o similar, para eso utilizan escudos y RD). No se implementa habitualmente en vehículos o bases que tengan soporte vital, pues estas incluyen algunas de dichas protecciones (todas menos plasma), sino que se usa principalmente para vehículos protegidos contra un peligro, pero sin soporte vital. Los ocupantes del vehículo reciben uno o varios de estos dones: tolerancia (calor, frío, radiación).

Al adquirir el don, es necesario especificar a qué peligro o tipo de daño tiene resistencia el vehículo. El don proporciona un +2 a tiradas para resistir el peligro, RD 2 u otra opción similar para resistir el peligro elegido. Cada nivel que se adquiera, añade 2 a ese bono, hasta un máximo de 3 niveles.

Existen muchas versiones de este don, vamos a ver los ejemplos más comunes:

- **Resistencia al calor:** el vehículo tolera especialmente bien el calor. Por cada nivel que se adquiera de este don, se obtiene un +2 a las tiradas de blindaje del vehículo y vigor de sus ocupantes para resistir los efectos del calor.
- **Resistencia al frío:** el vehículo tolera especialmente bien el frío. Por cada nivel que se adquiera de este don, se obtiene un +2 a las tiradas de blindaje del vehículo y vigor de sus ocupantes para resistir los efectos del frío.
- **Resistencia a la radiación:** el vehículo es especialmente resistente a la radiación. Se obtiene +2 RD contra daño producido por radiación por cada nivel que se adquiera mientras se permanezca dentro del vehículo. Además, una vez se haya recibido daño de radiación, se divide por la mitad el daño antes de aplicar los efectos secundarios de la radiación (ver la sección otros peligros del Capítulo de combate, heridas y curación).

Radar – NT 6

Requiere habilidad: sensores.

El vehículo tiene la capacidad de emitir ondas de radio y analizar la señal de retorno.

El radar puede detectar fácilmente a seres y vehículos de escala (o EV) -2 o mayor. Activar el radar o desactivarlo precisa una acción de 3 AC. La habilidad sensores se usa como si fuese la habilidad de atención para comunicar lo que se percibe por medio del don. El radar se puede utilizar extendido hasta 2 kilómetros**.**

Modificaciones: deben aplicarse al adquirir el don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

- **Alcance extendido:** es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.
  - Alcance 3 km.
  - Alcance 4 km.
  - Alcance 5 km.
  - Alcance 6 km.
  - Alcance 7 km.
  - Alcance 8 km.
  - Alcance 9 km.
  - Alcance 10 km.
  - Alcance 50 km.
  - Alcance 200 km.
  - Alcance 400 km.
  - Alcance 600 km.

Sistema de grabación interno – NT 6

Requiere habilidad: computadora.

El vehículo tiene un sistema de seguridad interno que permite revisar todas las conversaciones que se produzcan en el vehículo (excepto quizás en las habitaciones privadas, si dispusiera de ellas). A efectos prácticos, permite recordar todo lo que vea y lea durante la partida dentro del vehículo (como una especie de caja negra).

Si un personaje en un vehículo con este don tiene tiempo para revisar lo que ha sucedido con tranquilidad, puede hacer una tirada de computadora para descubrir algo que haya visto, pero se le haya pasado por alto (con lo que podría repetir tiradas de atención que fallara en su momento, usando la habilidad computadora).

A efectos prácticos, permite recordar todo lo que se vea y se lea durante la partida dentro del vehículo.

Soporte vital – NT 6

Los vehículos con soporte vital son aquellos que están sellados y permiten a los que se encuentran en su interior sobrevivir en entornos hostiles. Es indispensable en vehículos tipo astronave y submarino.

No sólo proporciona aire que respirar, sino que también protege del frío del espacio, del calor de los motores y de las radiaciones “cósmicas”. Si se corta el suministro de energía del vehículo o nave, el soporte vital deja de funcionar. Incluye los si-

guientes dones: no respira, resistencia al calor, resistencia al frío y resistencia a la radiación.

Sonar – NT 6

Requiere habilidad: sensores.

El vehículo tiene la capacidad de emitir ultrasonidos y analizar la señal de retorno.

El sonar puede detectar fácilmente a seres y vehículos de escala (o EV) -2 o mayor. Activar el sonar o desactivarlo necesita una acción de 3 AC. La habilidad sensores se utiliza como si fuese la habilidad de atención para comunicar lo que se percibe por medio del don. El sonar se puede utilizar extendido hasta 2 kilómetros bajo el agua**.**

Modificaciones: deben aplicarse al adquirir el don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

- **Alcance extendido:** es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.
  - Alcance 3 km.
  - Alcance 4 km.
  - Alcance 5 km.
  - Alcance 6 km.
  - Alcance 7 km.
  - Alcance 8 km.
  - Alcance 9 km.
  - Alcance 10 km.
  - Alcance 50 km.
  - Alcance 200 km.
  - Alcance 400 km.
  - Alcance 600 km.

Súper-resistencia – NT 1

El vehículo es especialmente resistente al daño.

Se obtiene +2 RD por nivel, que se suma a la resistencia al daño proveniente de la escala de vehículo. No hay límite de niveles, pero el DJ puede decidir que no se pueden tener más niveles de blindaje reforzado que el valor de la habilidad blindaje, o el NT del vehículo.

Telecomunicación (tecnológica) – NT 6

Capacidad de comunicarse por medio de tecnología, por lo general de radio. El alcance depende del NT del aparato (NT 6 2 km, NT 7 20 km y NT 8 200 km, y en los tres casos alcance planetario si tiene acceso a una red de comunicaciones (vía satélite o similar), y puede ser interceptado (y también comunicarse) con el equipo del NT equivalente.

Dones de Origen Tecnológico usados como Dones de Origen Vehículo

Los vehículos de tipo andador tienen acceso a una lista de dones de origen tecnológico que pueden usar como dones de origen vehículo. Son los siguientes:

Adherencia	Infravisión	Súper-Rapidez
Almacenador de Oxígeno	Membrana Ocular	Súper-Resistencia
Anfibio	Metamorfo	Súper-Salto
Branquias	Micromanipulador	Súper-Veloz
Brazos de Hierro	Movimiento Acelerado	Visión Nocturna
Brazos Largos	No Duerme	Visión Periférica
Cortacircuitos	No Respira	Visión Telescópica
Cronómetro Perfecto	Ojos Adicionales	Volar 1
Filtros	Ojos Independientes	Volar 2
Garras	Resistencia a	Volar 3

Limitaciones

Al igual que sucede con los dones, las limitaciones marcan un NT necesario del vehículo para poder obtener esa limitación. Las limitaciones de vehículos abaratan el coste en créditos del vehículo.

Arranque lento (solo vehículos) – NT 6

Bien sea porque ha de iniciar sus sistemas, o porque requiere "calentar" sus dispositivos de arranque, el vehículo tarda un turno por nivel que se tenga en la limitación para poder ponerse en funcionamiento. Algunos dispositivos como motores auxiliares o baterías de refuerzo pueden reducir este tiempo en un turno (nunca tardará menos de un turno en arrancar), aunque para eso deberán estar conectados antes de intentar arrancar. Esta limitación sirve para simular vehículos como los tanques de línea, las armaduras que aparecen en la novela de "Las Brigadas del Espacio" (de Robert A. Heinlein), o motores diesel pesados.

Cuerpo sin mente (NT 7)

Aquellos vehículos que tengan esta limitación no pueden funcionar salvo que un personaje con el don mente digital tome control del vehículo, ya que el puesto del tripulante que conduce o pilota el vehículo es controlado por la mente digital. Si un cuerpo sin mente está ocupado por una mente digital, no podrá ser controlado por otra, ni otra mente digital podrá entrar en el cuerpo (eso no quiere decir que la mente digital no pueda ser reprogramada mientras está en el cuerpo).

Una variante de esta limitación sería la limitación dron, pero en lugar de por mente digital, se controlaría por medio de control remoto (que aunque encriptado, siempre podría ser hackeado, para ello el vehículo debe tener el don telecomunicación [tecnológica]).

Un vehículo que sea un cuerpo sin mente deberá adquirir algunas habilidades por su cuenta, ya que las mentes digitales no tienen acceso a todas las habilidades, sino que algunas se asocian al cuerpo. Las habilidades asociadas al cuerpo sin mente (y que deben adquirirse para poder ser usadas) son: arcos, arma corta, arma larga, armas arrojadizas, armas cuerpo a cuerpo, armas montadas, armas pesadas, conducir (andadores), conducir (vehículos ligeros), conducir (vehículos pesados), escalar, esquivar, montar, nadar, pelea, pilotar (aeronave), pilotar (astronave), pilotar (barcos), pilotar (submarinos), sigilo. Estas habilidades se adquieren con PD, que se transforman en créditos a un valor de 500 cr por cada punto de desarrollo.

Fácil de apuntar – NT 6

Por algún motivo el vehículo o base es más fácil de apuntar. Tal vez emite una radiación fácilmente distinguible, o está hecho con un material que se detecta con facilidad. Proporciona un +1 por nivel a la tirada de sensores para obtener un objetivo sobre el vehículo que tiene esta limitación. El nivel no puede exceder la escala del vehículo. Sólo se puede aplicar a vehículos de EV 6 o superior.

Jugando con Vehículos

Una gran parte de las situaciones de juego que se den con vehículos tendrán lugar en combate, así que estas reglas están diseñadas para usarse de manera completamente integrada con las reglas de combate. Añadir vehículos lo único que hacer es añadir una capa de complejidad más al combate, en forma de los distintos rasgos de vehículos que hemos visto hasta el momento, así como las maniobras de vehículo, y algunos detalles más que veremos a continuación.

Iniciativa

Los vehículos no tienen iniciativa por sí mismos, salvo que sean cuerpos sin mente controlados por una mente digital en lugar de por sus tripulantes. Los que tiran por iniciativa, si se produce un combate, son los personajes, así que la iniciativa de los personajes que piloten los vehículos será lo im-



Maniobras de Vehículo

Maniobras de Movimiento #	AC	Maniobras de Disparo *	AC
Acelerar	3	Adquirir el Blanco	3
Buscar la Cola	4	Apuntar a un Sistema Específico	2
Carga Frontal	5	Disparar Arma Montada	4
Conducir	3	Disparar un Arma Pesada como Montada	3
Decelerar / Maniobra Evasiva	2	Chocar/Embestir/Empujar	2
Maniobra Ventajosa	4	**Otras Maniobras**	**AC**
Perder al Enemigo	4	Usar Sensores	3
Proporcionar Cobertura	2	Activar Escudos	3

Si el vehículo se desplaza un turno se debe hacer una Maniobra de Movimiento o gastar 2 AC.

* Cada Maniobra de Disparo por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

portante para saber cuándo moverán, así como la iniciativa de los que se hagan cargo de los puestos de artillería será la que marcará cuando se disparen las armas que pueda llevar un vehículo.

Las reglas de iniciativa son las que presentamos en el **Capítulo de combate, heridas y curación**.

Acciones de Combate

Igual que sucede con la iniciativa, los vehículos no tienen acciones de combate, sino que son sus tripulantes quienes usan sus propias acciones para invertirlas en las distintas maniobras de vehículos disponibles para conducir, pilotar, disparar, etc. Los personajes seguirán actuando en el momento de iniciativa que les corresponda, y seguirán usando sus propias AC para realizar maniobras. Simplemente al estar en un vehículo pueden acceder a maniobras propias de este.

Las reglas de acciones de combate son las que presentamos en el **Capítulo de combate, heridas y curación**.

Maniobras de Movimiento

Lo que un vehículo puede hacer se define por medio de maniobras. Todos los turnos que un vehículo se mueva debe hacer una maniobra de movimiento.

Cuando las maniobras establezcan que se debe realizar una tirada de maniobrabilidad, querrá decir que se debe hacer una tirada de conducir o pilotar (según sea pertinente), limitando esta tirada por el valor de maniobrabilidad del vehículo conducido. O sea, aunque se tenga un +5 a conducir o pilotar, si se va en un vehículo con maniobrabilidad 3, dicha habilidad solo sumará 3 a la tirada. Los posibles negativos a tiradas que se tengan se aplicarán siempre al valor de pilotar o conducir, no al de maniobrabilidad. No hay negativos a maniobrabilidad, aunque dicha habilidad si puede reducirse como resultado de un combate. Algunas maniobras se pueden resolver como acciones no opuestas o acciones opuestas, pero eso depende de las maniobras que hagan los oponentes y deberá ser decidido por el DJ en cada caso.

El movimiento de vehículos, a diferencia del movimiento en combates normales, es abstracto, ya que es muy difícil representarlo con miniaturas y mantener el sentido de escala correcto. De todas formas, los vehículos tienen una entrada para indicar la VEL/turno para las raras ocasiones en las que la velocidad a la que vaya un vehículo afecte directamente a un combate. Al tratarse de un movimiento abstracto será importante llevar un cierto control sobre la VEL concreta de cada vehículo. Esto será relevante, sobre todo, en escenas de persecución y similares, donde hemos resuelto que es muy útil confeccionar una tabla con los vehículos en un lado y los turnos en el otro, para así llevar el control de la velocidad de cada vehículo en cada turno.

Acelerar

Esta maniobra básicamente consiste en acelerar el vehículo. Los vehículos parados empiezan con una VEL 0. La primera maniobra de acelerar les pondrá en su VEL, la segunda que hagan les pondrá a su VEL x 2, y así hasta la VEL máxima del vehículo, que en la mayoría de casos será VEL x 4. Esta maniobra requiere una tirada de maniobrabilidad. Si un vehículo no acelera o decelera, se considera que mantiene la VEL que tuviese en el turno anterior.



Dificultad: *7*
Resultados: La VEL del vehículo aumenta en un múltiplo, hasta un máximo del VEL x 4.
Especial: El DJ puede aumentar la VEL en 2 múltiplos si el resultado de la tirada fuese 13 o superior (grado de éxito 6).

Buscar la cola

Esta maniobra implica posicionarse tras un enemigo concreto con el objetivo de evitar que dicho enemigo pueda disparar sobre nosotros. Aunque el nombre haga referencia a maniobras más relacionadas con la aviación, es factible también con otro tipo de vehículos, pero sin duda será más común en situaciones aéreas y espaciales que en otras circunstancias. Esta maniobra requiere una tirada de maniobrabilidad.

Dificultad: 9 o acción opuesta.
Resultados: si se supera la tirada de maniobrabilidad, el vehículo se coloca a la cola de un enemigo concreto y se le puede atacar con un +2 (aunque sigue pudiendo intentar realizar maniobras evasivas, claro). Ese enemigo no puede atacarnos, salvo que tenga armas que cubran su cola.

Carga frontal

Esta maniobra se utiliza cuando un vehículo se dirige de frente a otro vehículo con la intención de atacarle y sin intentar esquivar sus disparos. Si se escoge esta maniobra, ese turno se realizan las maniobras evasivas a -2. Esta maniobra requiere una tirada de maniobrabilidad, y el vehículo objetivo debe estar dentro del alcance máximo de algún arma del vehículo (o portada por alguien en este).

Dificultad: 9
Resultados: si se supera la dificultad, el vehículo se coloca en una situación en la que puede atacar al enemigo ese turno con un +1 y sin necesidad de adquirir el blanco (aunque pudiendo beneficiarse de ello).
Especial: un grado de éxito 4 (dificultad 13) permite realizar maniobras evasivas con un -1 en lugar de -2.

Conducir

Esta maniobra básicamente consiste en conducir el vehículo en combate intentando no chocar con nadie y sin meterse en mayores problemas. Sólo se requiere hacer una tirada porque se está inmerso en un combate.

Dificultad: 7

Decelerar

Esta maniobra consiste en frenar el vehículo. Si se escoge este movimiento, se realizan las maniobras evasivas con un -1 hasta que se vuelva a actuar. Esta maniobra requiere una tirada de maniobrabilidad.

Dificultad: 7
Resultados: se decelera en tantos múltiplos de VEL como el grado de éxito obtenido (por lo que es necesario sacar un 11 para detener el vehículo en seco).

Maniobra evasiva

Esta maniobra se utiliza cuando el piloto está intentando esquivar fuego enemigo, o quizás restos de una batalla espacial o asteroides. Esta maniobra requiere una tirada de maniobrabilidad.

Dificultad: acción opuesta contra el ataque que se esquiva.
Resultados: si se iguala o se supera el ataque se evita el daño.

Maniobra ventajosa

Esta maniobra se utiliza cuando el piloto está intentando encontrar una posición ventajosa sobre su adversario. Esta maniobra requiere una tirada de maniobrabilidad.

Dificultad: 9 o acción opuesta.
Resultados: el resultado de la tirada indica lo bien que se ha posicionado uno cara al siguiente ataque o esquiva que se produzca contra un enemigo en concreto. Se obtiene un bonificador de +1 si se ha conseguido un 9 o 10 y de +2 si se ha obtenido un 11 o 12, y un +3 si se ha logrado un resultado de 13 o superior. Si se falla la tirada no se sufren efectos negativos. Se puede usar para otorgar el bonificador a un aliado que luche contra el mismo adversario.

Perder al enemigo

Esta maniobra es la opuesta a buscar la cola. Implica que se intenta librarse de un enemigo concreto que se ha colocado o pretende colocarse en la cola. Si se escoge esta maniobra, el mismo turno en que se ha puesto un enemigo en su cola, en lugar de la dificultad de la tirada se usará el resultado de la tirada de maniobrabilidad de buscar la cola, y si el enemigo ya se ha colocado en la cola, la tirada de maniobrabilidad será contra dificultad 11. Será mucho más habitual en combates aéreos o espaciales que en tierra.

Dificultad: 11 o acción opuesta.

Resultados: si se supera la tirada de maniobrabilidad, el vehículo pierde al enemigo que tenía en su cola y que le podía atacar libremente.

Proporcionar cobertura

Hay cosas en esta vida que merece la pena proteger a cualquier coste. Esta maniobra sirve para colocarse en medio del fuego que un enemigo dirige hacia otro vehículo, y si se supera la tirada, se sufrirá el daño en lugar de esa otra nave. Es necesario tener como mínimo una escala de vehículo 2 niveles por debajo que el ser, vehículo o base que se protege. Esta maniobra no permite esquivar los disparos apuntados hacia el objetivo de la cobertura, ya que esta se proporciona interceptando esos disparos.

Dificultad: 9
Resultados: impides que el ataque impacte en el vehículo o persona al que intentas proteger.

Disparando desde Vehículos

Los ataques a distancia que se hacen desde vehículos siguen las mismas reglas que los ataques a distancia normales y sus dificultades se calculan igual, salvando las diferencias provenientes de las distintas maniobras que se usan.

Sin embargo, al emplear armas montadas, o armas pesadas colocadas en un vehículo, hay que tener en cuenta que las armas montadas (y las pesadas que se instalen como montadas), se ven afectadas por la EV (lo que quiere decir que realmente lo que se instala son versiones más grandes de las armas, adaptadas a la escala real del vehículo). Esto, primordialmente, afecta al daño de dichas armas (porque el bonificador al daño proveniente de la escala de vehículos si se añade a las armas montadas y a las pesadas instaladas como montadas), así como a su alcance, ya que tanto el alcance efectivo como el alcance máximo del arma se multiplicarán por el multiplicador de alcance correspondiente a dicha EV.

Aunque un vehículo puede equipar armas hechas para una EV menor, lo que representaría armas configuradas para alcances más cortos (incluso más pequeños que los originales) y que tampoco reciben el bonificador al daño proveniente de la escala de vehículos. Como una estación orbital que tiene torretas para atacar a corto alcance a los cazas que se acerquen demasiado; o un caza espacial (EV 8) que tiene misiles de distintos tamaños y potencias. Si es el caso, en el apartado de notas del armamento se deberá apuntar la escala de cada arma.

Maniobras de combate

Adquirir el blanco

La maniobra adquirir el blanco sirve para identificar a un objetivo en los sensores del vehículo y programar las armas para que centren en ese objetivo sus disparos. Las armas que tengan capacidad de seguimiento incluso podrán fijarlo si este no varía mucho de dirección (a discreción del DJ).

No es necesario adquirir el blanco para impactar en un enemigo en el combate de vehículos, ya que se le puede atacar siempre que se mantenga a la vista; pero el bono que proporciona es esencial en muchos combates. Además, si no se puede ver al objetivo, y no se realiza una maniobra de adquirir el blanco, se disparará con un -4.

Esta maniobra es mucho más común en naves espaciales, submarinos o vehículos que no pueden ver a sus enemigos, ya que si se puede ver a los enemigos, es preferible realizar una maniobra de apuntar de combate habitual que no adquirir el blanco, ya que una maniobra de apuntar no requiere una tirada adicional.

Dificultad: acción opuesta de sensores (si se tienen) del artillero atacante contra sensores (si se tiene) + contramedidas electrónicas (si se tiene) + modificador a impactar por escala o EV (cuando más grande más fácil, cuando más pequeño más difícil) del piloto, o artillero del vehículo objetivo. También se puede hacer de manera remota si se dispone del equipo necesario por medio de una tirada de observador (que cuesta 4 AC pero que puede ignorar las contramedidas electrónicas de objetivos, sobre todo de los estáticos).
Resultados: Si el atacante gana la acción opuesta Adquiere el Blanco y obtiene un bono al disparar igual 1+ el grado de éxito de la acción opuesta al vehículo objetivo. Este bono se puede mantener de un turno a otro.
Especial: si la diferencia de velocidades entre tirador y objetivo es muy baja, o sus velocidades relativas son iguales (decisión del DJ), el blanco se mantiene turno tras turno. Si la diferencia de velocidades entre tirador y objetivo es muy alta, el blanco debe ser adquirido de nuevo cada turno. Como norma general, cualquier maniobra que requiera una tirada de pilotar o conducir que acabe con el objetivo con una VEL (o MOV) superior a la del atacante, provoca una pérdida del blanco. Otra opción es requerir tiradas de sensores que superen la maniobra realizada por la nave de la que se ha adquirido el blanco.



Apuntar a un sistema específico

Estas maniobras no se harán por el vehículo necesariamente, sino contra el vehículo, así que una persona fuera de un vehículo puede efectuar también una maniobra de apuntar a un sistema específico.

Al atacar a un vehículo, si no se declara que se apunta a un sistema específico, será el DJ quien asigne los sistemas afectados al ser dañado o gravemente dañado el vehículo.

Los distintos sistemas a los que se puede apuntar son: armamento (que afecta a la habilidad armas montadas), piloto (que afecta a la habilidad conducir/pilotar), sistemas de comunicaciones (que afecta a la habilidad comunicaciones), sistemas de sensores (que afecta a la habilidad sensores) o sistemas informáticos (que afecta a la habilidad computadora).

Dificultad: apuntar a un sistema específico aumenta la dificultad del ataque en 2.
Resultado: además de los negativos que se sufrirán en las habilidades correspondientes al ser el vehículo dañado o gravemente dañado por un ataque que ha apuntado a un sistema específico antes de atacar, dependiendo de a qué parte del cuero se apunte, se sufrirán unos efectos u otros:

- **Armamento:** si se obtiene un resultado de dañado o superior, un arma a elección del DJ queda inutilizada temporalmente (no se podrá reparar dentro de ese mismo combate).
- **Piloto:** si el daño realizado (tras restar la RD al daño) es 2 o superior, el daño pasa directamente al piloto, y si es un daño que tenga área, se aplicará tomando al piloto como centro del área.
- **Sistemas de comunicaciones:** si se obtiene un resultado de dañado o superior, los sistemas de comunicaciones (don telecomunicación [tecnológica]) quedan inutilizados temporalmente (no se podrá reparar dentro de ese mismo combate).
- **Sistemas de sensores:** si se obtiene un resultado de dañado o superior, los sistemas de sensores quedan inutilizados temporalmente (no se podrá reparar dentro de ese mismo combate).
- **Sistemas informáticos:** si se obtiene un resultado de dañado o superior, los sistemas informáticos quedan inutilizados (sí se podrá reparar dentro de ese mismo combate), lo que apagará el soporte vital del vehículo hasta que se arregle. Además, debido al daño sufrido, cualquier tarea que requiera usar los sistemas informáticos del vehículo sufrirá un -1 hasta que sean reparados.

Disparar arma montadas (o pesadas como montadas)

Sea porque se puede ver el vehículo o base objetivo, o porque se ha adquirido el blanco, siempre llega el momento de realizar los disparos. Da igual que se trate de armas montadas o de armas pesadas como montadas, solo cambian las AC que cuesta dispararlas, el resto es igual.

Primero hay que saber a qué distancia se encuentra el objetivo, si este se encuentra dentro del alcance del arma se mira la dificultad asociada a ese alcance, se aplican los modificadores pertinentes y se realiza la tirada. El objetivo puede esquivar sus ataques por medio de maniobras evasivas.

Cada objetivo extra al que se ataque en un turno, proporciona otro -1 adicional a todas las maniobras de ataque dicho turno, salvo que cada maniobra de ataque la realice un artillero distinto**.**

Dificultad: acción opuesta de armas montadas del atacante contra pilotaje / conducir del defensor contra una dificultad determinada por la distancia del objetivo y alcance del arma. El daño = grado de éxito + daño del arma.
Resultados: si la dificultad necesaria para impactar es igualada o sobrepasada, así como las maniobras evasivas del objetivo, el ganador comprueba si impactó lo bastante fuerte como para dañar al contrincante. Cuando se realiza el ataque de forma exitosa, el grado de éxito se suma al daño del arma y a la EV y se aplica de forma habitual, como puntos de integridad si se ha atacado a un vehículo, y como puntos de vida si se ha atacado a una persona.
Especial: las distintas reglas de cadencia de fuego y sus maniobras correspondientes se aplican exactamente igual que en el combate, solo que teniendo en cuenta los valores de EV por los modificadores a la dificultad, daño y resistencia al daño que proporcionan, cuando sean relevantes.

Embestir / empujar / chocar:

Las embestidas son golpes laterales, empujar consiste en golpear a alguien por detrás y chocar consiste en colisionar con alguien de frente. Para llevarlas a cabo es preciso maniobrar hasta entrar en contacto con el vehículo objetivo. El objetivo de las tres maniobras no es otro que provocar daños usando el propio vehículo como arma.

Dificultad: 7 (objetivo inmóvil) o acción opuesta de conducir/pilotar contra conducir/pilotar.

Resultados: cuando se realizan embestidas, empujes y choques, el grado de éxito se suma al daño (junto con la EV) y se aplica de forma habitual.
Especial: el vehículo atacante sufre un daño directo de una cantidad de puntos de integridad igual a la escala (sea escala, escala de vehículo o escala de base) del vehículo (o personaje) con el que ha impactado.

Armamento de los vehículos

A continuación vamos a ver el distinto armamento que se puede instalar (pagando su coste en créditos) en un vehículo.

Armas Pesadas como Armas Montadas

Como ya hemos dicho, es factible instalar armas pesadas en un vehículo. Al hacerlo, se pueden implementar como armas montadas, lo que haría que se vean afectadas por la EV (porque lo que se instala son versiones más grandes de las armas, adaptadas a la escala real del vehículo), como ya hemos visto.

Otra opción sería instalarlas como armas montadas, pero de menor EV de la del vehículo (nunca mayor), lo que provocaría que resultase afectado por la EV menor, no la del vehículo.

Por último, puede instalarse siempre como arma pesada, pero en tal caso no se usará como arma montada, sino como arma pesada y no se beneficiará de los aumentos al daño y alcance del arma que proporciona la EV.

Armas Montadas

Al instalar un arma montada en un vehículo o base, habrá que aplicar los modificadores al alcance y al daño dependientes de la EV.

Bombas – NT 6

Las bombas son explosivos de gran potencia diseñados para ser lanzados sobre el objetivo por un avión. Tienen una gran capacidad destructiva, pero también tienen un elevado coste. En el manual hemos incluido tres tipos de bombas distintas: la de 208 mm, la de 228 mm y la de 256 mm.

Cañón Automático – NT 6

Los cañones automáticos son armas más ligeras que los cañones pero dotadas de fuego automático. A diferencia de los cañones no requieren el uso de sensores o de la habilidad observador para apuntar a su objetivo. Generalmente son el armamento principal de los vehículos de combate de infantería y el secundario de los helicópteros de ataque. En el manual hemos incluido cuatro tipos de cañones automáticos distintos: el de 25x137 mm, el de 28 mm, el de 40 mm y el de 37x249 mm.

Modificadores del Combate de Vehículos

Modificadores por Apuntar (en general y a partes específicas)

Apuntar a un Sistema Específico aumenta la Dificultad en 2. Los distintos sistemas a los que se puede apuntar son: **Armamento** (que afecta a la Habilidad Armas Montadas), **Piloto** (que afecta a la Habilidad Conducir/Pilotar), **Sistemas de Comunicaciones** (que afecta a la Habilidad Comunicaciones), **Sistemas de Sensores** (que afecta a la Habilidad Sensores) o **Sistemas Informáticos** (que afecta a la Habilidad Computadora).

Si el atacante realiza una maniobra de **Adquirir el Blanco** obtiene un bono igual a 1 + el Grado de Éxito.

Si el atacante **no** ve al objetivo y **no** realiza una maniobra de **Adquirir el Blanco** -4 al Ataque

Modificadores Generales

Por cada objetivo extra al que se ataque en un turno proporciona otro -1 adicional a todas las maniobras de ataque ese turno, salvo que cada maniobra de ataque la haga un artillero distinto.

El vehículo tiene un -1 al Ataque por cada vehículo más allá del primero contra el que dispare ese turno un Artillero concreto. Aunque puede atacar a más de un vehículo con una maniobra.



Cañón – NT 6

Los cañones son incapaces de fuego automático, pero suplen esta carestía con una considerable capacidad destructiva. Si localizan un objetivo, pueden atacar directamente, pero el uso más común de los cañones es por medio de fuego indirecto usando la habilidad observador, pues una tirada exitosa de esta habilidad le indicará al artillero donde está el enemigo, aunque no lo vea (el observador si no es capaz de ver al objetivo deberá saber de alguna forma dónde se encuentra, como haberlo visto e intentar sacar las coordenadas de un mapa).

En el manual hemos incluido 10 tipos de cañones distintos, el de 37x249, el de 47 mm, el de 50 mm, el de 75x350 mm, el de 75x495 mm, el de 76.2x539 mm, el de 85 mm, el de 88 mm, el de 90 mm y el de 100 mm.

Misil Aire-Aire de corto alcance (SRAAM) – NT 6 y 7

Los misiles aire-aire son armas fundamentales en el combate aéreo desde el último tercio del S.XX. Se trata de misiles ligeros y muy rápidos que son disparados a distancias relativamente cortas aprovechando la eficacia de los sistemas de guía IR o electroópticos.

Misil Aire-Aire de medio alcance (MRAAM) – NT 6 y 7

Los MRAAM (misiles aire-aire de medio alcance) requerían en un principio ser guiados por el radar del lanzador hasta el impacto limitando así el número de blancos a atacar simultáneamente. Pero tras el programa Phoenix americano, se desarrollaron misiles auto-guiados más eficaces como los AIM-120 AMRAAM americanos. Hoy existen una gran cantidad de misiles de este tipo, con muy diversas características.

Misil Antitanque Guiado (ATGM) – NT 6 y 7

Bien desde helicópteros u otras aeronaves, bien desde vehículos terrestres (blindados o no), el misil con carga HEAT (Alto Explosivo Anti-Tanque) es el mayor temor de la tripulación de un medio acorazado. En un principio debían ser guiados mediante un cable por el lanzador, aunque más adelante se implementó la guía láser como sistema para fijar los objetivos.

Misil Nuclear – NT 6

El arma tiene las mismas estadísticas para el misil que para el torpedo. Los misiles se utilizan en atmósfera (se trata de misiles balísticos), y los torpedos bajo el agua o en el espacio (y también representan misiles de crucero), pero sus estadísticas son similares independientemente del medio, aunque tienen alguna diferencia. Las armas nucleares poseen considerables efectos secundarios, entre ellos el pulso electromagnético. Es posible que los dones de vehículos escudos o protección contra entornos hostiles (nuclear) protejan de la radiación y el pulso electromagnético.

Misil Tierra Aire (GTAM) – NT 6 y 7

Misiles diseñados para ser lanzados desde tierra y destruir aeronaves de todo tipo. Los primeros intentos de esta clase de proyectiles se produjeron durante la II Guerra Mundial, pero hasta los 50 estos ingenios no fueron efectivos. También se les llama GTAM (ground to air missile) o SAM (surface to air missile).

Armas Montadas

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Energía	Área	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
NT 6								
Bomba 208 mm	6	-	-	-	3	10	15.000	Deben ser lanzadas sobre el objetivo.
Bomba 228 mm	7	-	-	-	4	12	18.000	Deben ser lanzadas sobre el objetivo.
Bomba 256 mm	8	-	-	-	5	10	1.300	Deben ser lanzadas sobre el objetivo.
Cañón Automático de 25 x 137 mm	5	50 / 1km / 3km	3S , 3R	-	1	8,8	2.500	Utiliza Munición de Armas Montadas de 25 x 137 mm
Cañón Automático de 28 mm	5	50 / 1km / 5km	3S , 3R	-	1	9	10.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 28 mm
Cañón Automático de 40 mm	5	50 / 2km / 5km	3S , 3R	-	1	9	35.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 40 mm
Cañón de 37 x 249 mm	6	10 / 1km / 3km	1	-	1	8,5	37.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 37 x 249 mm
Cañón de 47 mm	6	40 / 2km / 8km	1	-	2	10	40.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 47 mm
Cañón de 50 mm	5	50 / 3km / 10km	1	-	2	15	42.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 50 mm
Cañón de 75 x 350 mm	6	60 / 3km / 6km	1	-	2	20	49.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 75 x 350 mm
Cañón de 75 x 495 mm	6	100 / 3km / 8km	1	-	2	22	52.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 75 x 495 mm
Cañón de 76,2 x 539 mm	6	100 / 4km / 8km	1	-	2	20	62.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 76,2 x 539 mm
Cañón de 85 mm	6	60 / 3km / 6km	1	-	3	30	68.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 85 mm
Cañón de 88 mm	7	100 / 3km / 8km	1	-	2	33	75.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 88 mm
Cañón de 90 mm	7	80 / 4km / 10km	1	-	3	35	83.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 90 mm
Cañón de 100 mm	7	100 /4km /12km	1	-	3	45	90.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 100 mm.
Misil Aire-Aire de Corto Alcance (SRAAM)	6	10 / 5km / 15km	1S	-	3	12	70.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 2.
Misil Aire-Aire de Medio Alcance (MRAAM)	8	10 / 10km / 30km	1S	-	5	18	70.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 2.
Misil Antitanque Guiado (ATGM)	7	10 / 1km / 5km	1S	-	1	14	60.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 3.
Misil Nuclear	20	10km / 100 km / 1.000km	1S	-	200	40	90.000	Ignora la RD de todo lo que haya en el Área de efecto.

Misil Tierra Aire (GTAM)	6	10 / 3km / 10km	1S	-	1	12	60.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 2 .
NT 7								
Cañón Automático de 25 mm	6	80 / 2km / 3km	3S , 4R	-	1	8,8	65.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 25 mm
Cañón Automático de 40 mm	7	80 / 3km / 5km	3S , 4R	-	2	9	80.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 40 mm
Cañón de 85 mm	7	100 / 4km / 10km	1	-	3	33	95.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 85 mm
Cañón de 100 mm	8	100 /4km /15km	1	-	3	45	130.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 100 mm.
Misil Aire-Aire de Corto Alcance (SRAAM)	7	10 / 5km / 15km	1S	-	3	14	75.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 2 .
Misil Aire-Aire de Medio Alcance (MRAAM)	9	10 / 10km / 30km	1S	-	5	18	75.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 2.
Misil Antitanque Guiado (ATGM)	8	10 / 1km / 5km	1S	-	1	16	65.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 3.
Misil Nuclear	21	10km / 100 km / 1.000km	1S	-	200	42	100.000	Ignora la RD de todo lo que haya en el Área de efecto.
Misil Tierra Aire (GTAM)	9	10 / 4km / 12km	1S	-	1	18	65.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 2.
NT 8								
Cañón de Plasma	13	100 / 10km / 20km	1S	Fuente Externa	-	26	300.000	
Cañón Gauss	12	100 / 5km / 25km	5S - 3R	Fuente Externa	-	24	100.000	
Cañón Láser	10	100 / 10km / 30km	10A	Fuente Externa	-	20	175.000	
Misil de Plasma	11	10km / 1.000km / 10.000km	1S	-	50	22	60.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 3.
Misil Nuclear	22	10km / 1.000km / 10.000km	1S	-	400	44	110.000	Ignora la RD de todo lo que haya en el Área de efecto.

Cañón Automático – NT 7

Versiones avanzadas de los cañones automáticos de NT 6, que tienen más alcance y hacen más daño. En el manual hemos incluido 2 tipos de cañones automáticos distintos: el de 25 mm y el de 40 mm.

Cañón – NT 7

Versiones avanzadas de los cañones de NT 6, que tienen más alcance y hacen más daño. En el manual hemos incluido 2 tipos de cañones distintos: el de 85 mm y el de 100 mm.

Misil Nuclear – NT 7

Es la versión de NT 7 del misil / torpedo nuclear. Las armas nucleares tienen considerables efectos secundarios, entre ellos el pulso electromagnético, pero a este NT se puede fabricar armamento que no tenga esos efectos secundarios (en realidad son otro tipo de bombas, pero tienen los mismos efectos que las nucleares sin radiación ni pulso electromagnético, como los misiles de fusión pura o bombas de neutrones).

Cañón Gauss – NT 8

Básicamente se trata de un cañón que utiliza tecnología Gauss para propulsar proyectiles. Utiliza munición Gauss de 20 mm o 40 mm.

Cañón Láser – NT 8

Las armas láser emiten visibles rayos de luz capaces de realizar considerable daño. Poseen una considerable cadencia de fuego, lo que claramente los distingue de otros cañones.

Misil de Plasma – NT 8

Arma energética de plasma capaz de causar grandes daños, aunque sin llegar a los extremos de las armas nucleares.

Misil Nuclear – NT 8

Es la versión de NT 8 del misil nuclear. También se pueden fabricar sin los efectos secundarios de las armas nucleares convencionales, como los misiles de fusión pura o bombas de neutrones. El don de vehículos escudos protege de la radiación y el pulso electromagnético.

Munición de Armas Montadas

Las armas montadas utilizan municiones completamente distintas de las presentadas hasta el momento. A continuación encontrarás la tabla de coste de las municiones y sus estorbos (porque para estas municiones sí que importa), así como las distintas modificaciones que se les pueden aplicar y la cantidad de acciones de combate necesarias para recargar cada tipo de munición:

Las municiones de armas pesadas, al igual que el resto de municiones, pueden ser modificadas, aumentando el coste de la munición, pero añadiendo efectos o modificando de alguna forma lo que hace, tal como vemos a continuación:

Proyectil de Humo – NT 6

Esta variedad de munición se presenta contenida en unos botes de mano que al lanzarse generan una zona de visibilidad nula o escasa por medio de una densa cortina de humo. Suma 1 al área para calcular el daño, pero en lugar de producir daño, la zona afectada se llena de humo que anula la visibilidad. Los que se encuentren en la zona de efecto pleno del arma se considerará que están en una zona de niebla espesa (-3 a los ataques a distancia y -1 a los ataques cuerpo a cuerpo), y los que estén en el resto de zonas afectadas sufrirán los efectos de una niebla media (-2 a los ataques a distancia). Los negativos también afectan a personajes con infravisión. Se despejará dependiendo del aire que exista en la zona, pudiendo llegar a permanecer hasta 5 minutos en un lugar cerrado. Multiplica el coste x 2.

Proyectil de Metralla – NT 6

Estos proyectiles suelen contener en su interior millares de pequeños rodamientos metálicos que, al momento de impactar, se liberan a gran velocidad afectando a un amplio radio de acción a su alrededor. Reduce el daño del proyectil en 2, pero aumenta el Área del mismo en 2. Multiplica el coste x 1.5.

Proyectil Explosivo Antitanque (HEAT) – NT 6

Se diferencia de la munición explosiva convencional en que no está diseñada para proyectar metralla tras el impacto, sino un cono de fuego que resulta especialmente efectivo contra blindajes y armaduras convencionales. Antes de calcular el daño, divide la RD del blanco entre 3 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o, y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5). Multiplica el coste x 4.

Proyectil Incendiario – NT 6

Consiste en un proyectil convencional, aunque en su interior contiene un producto químico altamente inflamable que, al impactar, provoca una fuerte deflagración. El daño que cause el proyectil se considerará de fuego, y además durante los siguientes 5 turnos todo aquello que haya sufrido daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del daño original. Multiplica el coste x 2.

Proyectil Inteligente – NT 7

Este tipo especial de munición suele estar asistida por un sistema de navegación capaz de detectar la presión atmosférica, dirección del viento, fuentes de calor y otros parámetros para corregir su trayectoria antes de impactar contra su objetivo. El que use esta munición recibe un +1 al ataque, sin embargo, debido al los añadidos que se deben instalar en los proyectiles, el alcance de las armas donde se implementa se reduce en un 50%. Multiplica el coste x 2.

Proyectil Magnetoreológico – NT 7

Esta munición especial, muy avanzada, consta de un proyectil inteligente conformado con materia magnetoreológica que es capaz de alterar su masa



y consistencia en función del objetivo para así mejorar sus prestaciones y capacidad de penetración. El que use esta munición recibe un +1 al ataque. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 2 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5), y además, si el daño total (tras restar la RD al daño) es 2 o más, el daño aumenta en 2. Multiplica el coste x 10.

Proyectil Nuclear – NT 8

Se trata de proyectiles que utilizan la energía nuclear como detonante, lo que ocasiona explosiones de una fuerte magnitud, dejando un rastro de contaminación radiactiva a su paso. El daño que cause el proyectil se considerará de radiación y fuego. Además, durante los siguientes 5 turnos, todo aquello que haya sido dañado sufrirá la mitad del daño original. Multiplica el área x 2. Únicamente se puede usar con proyectiles de 40 mm o de mayor tamaño. Multiplica el coste x 7.

Proyectil Perforante (AP) – NT 6

Consiste en un proyectil de metal recubierto por diferentes aleaciones que aprovecha la energía cinética para perforar blindajes convencionales. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 2 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5). Multiplica el coste x 2.

Proyectil Perforante de Núcleo Endurecido (APHC) – NT 6

Este tipo de proyectil se caracteriza por un núcleo de tungsteno o uranio empobrecido que va envuelto en una coraza reforzada, de forma que el núcleo se libera tras el impacto y penetra en el objetivo a gran velocidad. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 2.5 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o, y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5). Multiplica el coste x 2.5.

Proyectil Termobárico – NT 7

También conocida como bomba de vacío, consiste en una ojiva cargada de gas altamente concentrado que, al entrar en contacto con el oxígeno del exterior tras un impacto, detona una segunda carga explosiva que propaga una enorme onda expansiva. Multiplica el área x2. Además, si el daño total (tras restar la RD al daño) es 4 o +, el daño aumenta en 2. Multiplica el coste x 8

Submunición (cluster shell) – NT 6

También conocida como "bomba de racimo". Consiste en una bomba que al ser lanzada desde una aeronave se abre cuando llega a cierta altitud, dejando caer de su interior multitud de proyectiles, bombas o explosivos. Multiplica el área x2. Multiplica el coste x 6.

Municiones de Armas Montadas

Munición	Estorbo	Tiempo de Recarga (en AC)	Coste Proyectil (Cr.)
NT 6			
25 x 137 mm	0,8	5	15
28 mm	0,9	5	16,5
37 x 249 mm	1	5	20
40 mm	2	5	30
47 mm	2,5	5	35
50 mm	3,9	5	40
75 x 350 mm	6	6	55
75 x 495 mm	7	6	60
76,2 x 539 mm	8	7	60
85 mm	8,2	8	70
88 mm	8,5	9	75
90 mm	9	10	90
100 mm	9,5	12	120
NT 7			
25 mm	0,7	5	20
40 mm	1,5	5	40
85 mmn	6,5	8	85
100 mm	8	12	150
NT 8			
20 mm Gauss	0,5	5	50
40 mm Gauss	1	5	70

Vehículos de Ejemplo

A continuación ofrecemos una considerable lista de vehículos de ejemplo ya desarrollados. Los vehículos se encuentran divididos por NT.

NT 6

Douglas C-47 Skytrain	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave	EE.UU y Reino Unido	1.440 km	800	266.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
2	2	-	90	360	4
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
9	9	9	x2	-4	28
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	Piloto (x2), Navegador y Operador de Radio

Focke-Wulf Fw 190 Würger	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave	Tercer Reich	800 km	100	84.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
1	3	-	100	400	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
7	7	7	x2	-3	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
7	5	3	1	2	Piloto/Artillero
Notas	Puede llevar hasta Estorbo 20 en bombas (que restan Estorbo a la Carga). Lleva una Radio Militar.				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Motorkanone151, 20 x 82 mm	12	100 / 2km / 6km	3S , 3R	1	Montada
MG131 (x2), 13mm	5	3/250/1.000	20A	-	Pesada

Ilyushin Il-2	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave	Unión Soviética	1.440 km	100 (bombas) + 20	140.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
1	2	-	90	360	2
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
8	8	8	x2	-4	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
7	5	3	1	2	Piloto/Artillero y Artillero
Notas	Lleva una Radio Militar				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Vya-25, 25 x 137 mm	13	100 / 2km / 6km	3S , 3R	1	Montada
ShKAS (x2), 7,62 mm x 54 R	4	10/1.500/ 2.000	17A	-	Pesada
Bombas 208 mm (x10)	14	-	-	3	Montada



Messerschmitt Bf 109

Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
Aeronave	Tercer Reich	1.360 km	100	66.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
2	2	-	85	340	1

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O	Pasajeros
7	7	7	x2	-3	0

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
8	6	4	2	2	Piloto/Artillero

Notas	Puede llevar hasta Estorbo 30 en bombas (que restan Estorbo a la Carga). Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Motorkanone151, 20 x 82 mm	12	100 / 2km / 6km	3S , 3R	1	Montada
MG131 (x2), 13mm	5	3/250/1.000	20A	-	Pesada

P-47 Thunderbolt

Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
Aeronave	EE.UU y Reino Unido	1.275 km	200	89.800

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
1	3	-	100	400	1

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O	Pasajeros
7	7	7	x2	-3	0

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
8	6	4	2	2	Piloto/Artillero

Notas	Puede llevar hasta Estorbo 100 en bombas (que restan Estorbo a la Carga). Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Browning M2 (x8) calibre .50	5	3/1.800/ 2.000	20A	-	Pesada

P-51 Mustang

Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
Aeronave	EE.UU y Reino Unido	1.360 km	120	80.100

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
2	2	-	85	340	1

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O	Pasajeros
7	7	7	x2	-3	0

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
8	6	4	2	2	Piloto/Artillero

Notas	Puede llevar hasta Estorbo 100 en bombas (que restan Estorbo a la Carga). Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Browning M2 (x6) calibre .50	5	3/1.800/ 2.000	20A	-	Pesada

Spitfire Mk VB	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave	EE.UU y Reino Unido	680 km	80	95.800
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
2	2	-	85	340	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
7	7	7	x2	-3	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	Piloto/Artillero
Notas	Puede llevar hasta Estorbo 60 en bombas (que restan Estorbo a la Carga). Lleva una Radio Militar.				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Hispano Cannon (x2), 25 x 137 mm	12	100 / 2km / 6km	3S , 3R	1	Montada
Browning M2 (x8) calibre .50	5	3/1.800/ 2.000	20A	-	Pesada

Stuka (Junkers Ju 87)	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave	Tercer Reich	1.200 km	80	65.600
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
1	1	-	75	300	2
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
7	7	7	x2	-3	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
7	5	3	1	2	Piloto/Artillero
Notas	Lleva una Radio Militar				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
MG15 (trasera), 7,92 x 57mm	4	3/300/1.000	20A	-	Pesada
MG17 (x2), 7,92 x 57mm	5	3/250/1.000	20A	-	Pesada
Bombas 208 mm (x5)	14	-	-	3	Montada





Yakovlev Yak-3	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave	Unión Soviética	920 km	30	89.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
1	2	-	115	460	1

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
7	7	7	x2	-3	0

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
7	5	3	1	2	Piloto/Artillero

Notas	Lleva una Radio Militar

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
ShVAK, 25x137mm	12	100 / 2km / 6km	3S , 3R	1	Montada
Berezin UBS, 12,7x108 mm	5	3/2.000/ 2.500	20A	-	Pesada

Yakovlev Yak-9	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave	Unión Soviética	1.360 km	50	92.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
2	2	-	85	340	1

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
7	7	7	x2	-3	0

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
8	6	4	2	2	Piloto/Artillero

Notas	Lleva una Radio Militar

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
ShVAK, 25x137mm	12	100 / 2km / 6km	3S , 3R	1	Montada
Berezin UBS, 12,7x108 mm	5	3/2.000/ 2.500	20A	-	Pesada

Zero (Mitsubishi A6M)	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave	Japón	1.260 km	120	104.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
2	2	-	105	420	1

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
7	7	7	x2	-3	0

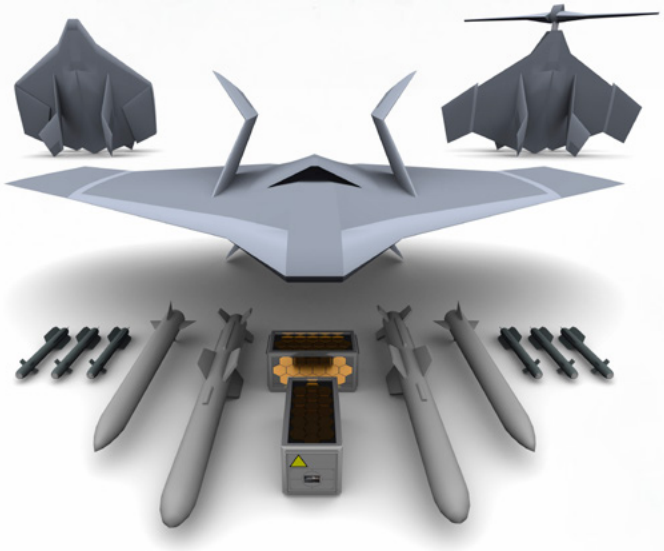
Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
8	6	4	2	2	Piloto/Artillero

Notas	Puede llevar hasta Estorbo 100 en bombas (que restan Estorbo a la Carga). Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Tipo 99-1, 20x72mm	12	100 / 2km / 6km	3S , 3R	1	Montada
Tipo 97 (x2), 7,92 x 33	5	5/800/1.800	20A	-	Pesada

General Atomics Avenger	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave (UAV)	Reino Unido, EE.UU.	2400	100	544.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
2	2	2	100	600	0 (Remoto o Mente Digital)
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
5	5	5	x1	-2	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	Sensores, Computadora, Comunicaciones y Artillero
Notas	Se trata de un vehículo con la Limitación Dron (se controla de manera remota, y las Habilidades Conducir [Vehículo Ligero] y Armas Pesadas del usuario no pueden superar los niveles marcados por el vehículo). Habilidades: Armas Montadas 2, Pilotar (Aeronave] 2, y Sensores 2. Puede llevar hasta Estorbo 100 en bombas (que restan Estorbo a la Carga).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Misil Aire-Aire de Medio Alcance (MRAAM) (x6)	13	10 / 10km / 30km	1S	5	Montada

Mikoyan Skat	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave (UAV)	China, Unión Soviética	2400	40	414.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
2	2	2	75	600	0 (Remoto o Mente Digital)
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
5	5	5	x1	-2	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	Sensores, Computadora, Comunicaciones y Artillero
Notas	Se trata de un vehículo con la Limitación Dron (se controla de manera remota, y las Habilidades Conducir [Vehículo Ligero] y Armas Pesadas del usuario no pueden superar los niveles marcados por el vehículo) Habilidades: Armas Montadas 2, Pilotar (Aeronave] 2, y Sensores 2. Puede llevar hasta Estorbo 36 en bombas (que restan Estorbo a la Carga).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón Automático de 40 mm	10	50 / 2km / 5km	3S , 3R	1	Montada
Misil Aire-Aire de Medio Alcance (MRAAM) (x2)	13	10 / 10km / 30km	1S	5	Montada
Misil Antitanque Guiado (ATGM) (x2)	7	10 / 1km / 5km	1S	1	Montada



Rheinmetall EADS Barracuda 5	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave (UAV)	Japón, Tercer Reich	1800	50	492.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	2	2	75	450	0 (Remoto o Mente Digital)
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
5	5	5	x1	-2	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Sensores, Computadora, Comunicaciones y Artillero
Notas	Se trata de un vehículo con la Limitación Dron (se controla de manera remota, y las Habilidades Conducir [Vehículo Ligero] y Armas Pesadas del usuario no pueden superar los niveles marcados por el vehículo) Habilidades: Armas Montadas 2, Pilotar (Aeronave] 2, y Sensores 2. Puede llevar hasta Estorbo 40 en bombas (que restan Estorbo a la Carga).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Misil Antitanque Guiado (ATGM) (x6)	7	10 / 1km / 5km	1S	1	Montada
Cañón Automático de 28 mm	10	50 / 1km / 5km	3S , 3R	-	Montada

Coche Familiar	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Ligero	Todos	880 km	100	12.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
2	2	-	55	220	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
5	5	5	x1	-2	4
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	Piloto

Coche Pequeño	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Ligero	Todos	640 km	75	7.850
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
2	2	-	40	160	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
4	4	4	x1	-2	4
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	Piloto

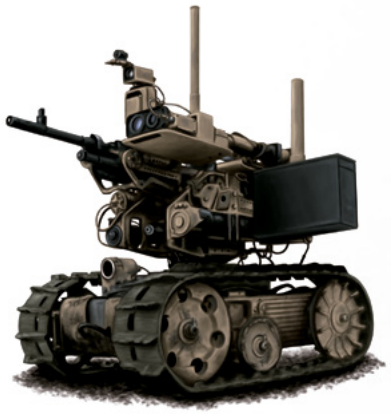
Deportivo de Lujo	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Ligero	Todos	825 km	50	34.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
2	3	-	55	275	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
5	5	5	x1	-2	4
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	Piloto

Furgoneta Pasajeros	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Ligero	Todos	640 km	100	9.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
1	1	-	40	160	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
6	6	6	x1	-3	7
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
7	5	3	1	2	Piloto

Furgoneta Transporte	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Ligero	Todos	640 km	300	9.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
1	1	-	40	160	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
6	6	5	x1	-3	2
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
7	5	3	1	2	Piloto

Jeep (MB y GPW)	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Ligero	EE.UU.	180 km	25	1.600
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
2	2	-	30	90	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
4	4	4	x1	-2	3
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	Piloto

Kubelwagen	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Ligero	Tercer Reich	480 km	25	750
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
1	2	-	40	120	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
4	4	4	x1	-2	3
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
7	5	3	1	2	Piloto



Sword Talon	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Ligero (ULV)	Reino Unido, EE.UU.	240	10	63.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
2	2	-	15	60	0 (Remoto)
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
1	1	1	x1	0	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	
Notas	Se trata de un vehículo con la Limitación Dron (se controla de manera remota, y las Habilidades Conducir [Vehículo Ligero] y Armas Pesadas del usuario no pueden superar los niveles marcados por el vehículo): Habilidades Conducir [Vehículo Ligero] 2 y Armas Pesadas 2.				

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
L4A6 Bren, 7,62 x 51 mm	5	5/550/1.100	15A, 3R	-	Pesada



Churchill Mk VII	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Pesado	Reino Unido	160 km	50	28.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	2	-	10	40	3
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
6	6	6	x1	-3	2
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Piloto y 2 Artilleros
Notas	Los Pasajeros son el Comandante del Tanque y 1 Copiloto (que hace las veces de Observador). Las ametralladoras BESA usan calibre7,92 x 57. Lleva una Radio Militar.				

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón 75x350mm	12	60 / 3km / 6km	1 (6 AC Recargar)	2	Montada
Ametralladora BESA (x2)	5	5/200/800	15A, 3R	-	Pesada

IS-2	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Pesado	Unión Soviética	240 km	75	91.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	1	-	15	60	3
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
6	6	6	x1	-3	1
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Piloto y 2 Artilleros
Notas	El Pasajero es el Comandante del Tanque. Lleva una Radio Militar.				

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón D-25T, 100mm	13	100 / 4km / 12km	1 (12 AC recargar)	3	Montada
6P41 Pecheneg (x3)	4	10 / 1.500 / 2.000	17A	-	Pesada
Kord 12.7 6P50	5	3 / 2.000 / 2.500	20A	-	Pesada

ISU-122

Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
Pesado	Unión Soviética	240 km	80	83.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
3	1	-	15	60	3

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O	Pasajeros
6	6	8	x1	-3	1

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
9	7	5	3	3	Piloto y 2 Artilleros

Notas	
	El Pasajero es el Comandante del Tanque. Tiene el Don Super-Resistencia 1 (aplicado). Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón A-19S, 100mm	13	100&4km/12km	1 (12 AC Recargar)	3	Montada
Kord 12.7 6P50	5	3/2.000/2.500	20A	-	Pesada

ISU-152

Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
Pesado	Unión Soviética	240 km	80	61.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
3	1	-	15	60	3

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O	Pasajeros
6	6	8	x1	-3	1

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
9	7	5	3	3	Piloto y 2 Artilleros

Notas	
	El Pasajero es el Comandante del Tanque. Tiene el Don Super-Resistencia 1 (aplicado). Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón ML-20S 85mm	12	60 / 3km / 6km	1 (8 AC Recargar)	3	Montada
Kord 12.7 6P50	5	3/2.000/2.500	20A	-	Pesada



Jagdpanther	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Pesado	Tercer Reich	360 km	70	52.900
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	2	-	10	40	3
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
6	6	6	x1	-3	2
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Piloto y 2 Artilleros
Notas	Los Pasajeros son el Comandante del Tanque y 1 Técnico de Radio (que hace las veces de Copiloto). Lleva una Radio Militar.				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón Pak 43, 88mm	13	100 / 3km / 8km	1 (9 AC recargar)	2	Montada
MG 34, 7,92 x 57 mm	5	3/250/1.000	20A	-	Pesada



King Tiger (Tiger II)	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Pesado	Tercer Reich	240 km	85	65.800
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	2	-	15	60	4
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
6	6	8	x1	-3	1
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Piloto y 2 Artilleros, Artillero / Técnico de Comunicaciones
Notas	El Pasajero es el Comandante del Tanque. Tiene el Don Super-Resistencia 1 (aplicado). Lleva una Radio Militar.				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón Kwk43, 88mm	13	100 / 3km / 8km	1 (9 AC recargar)	2	Montada
MG 34 (x2), 7,92 x 57 mm	5	3/250/1.000	20A	-	Pesada



KV-1	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Pesado	Unión Soviética	240 km	70	49.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
1	1	-	15	60	3

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O	Pasajeros
6	6	6	x1	-3	2

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
7	5	3	1	2	Piloto y 2 Artilleros

Notas	Los Pasajeros son el Comandante del Tanque y 1 Copiloto (que hace las veces de Observador). Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón F-32 de 76,2mm	12	100 / 4km / 8km	1 (7 AC recargar)	2	Montada
6P41 Pecheneg (x4)	4	10 / 1.500 / 2.000	17A	-	Pesada

M-10 Wolverine	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Pesado	EE.UU.	320 km	60	53.200

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
2	2	-	20	80	4

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O	Pasajeros
6	6	6	x1	-3	1

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
8	6	4	2	2	Piloto y 3 Artilleros

Notas	El Pasajero es el Comandante del destructor de Tanques. Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón M7, 76,2mm	12	100 / 4km / 8km	1 (7 AC recargar)	2	Montada
Browning M2 calibre .50	5	3/1.800/ 2.000	20A	-	Pesada

M3A1 Halftrack

Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
Pesado	EE.UU.	360 km	400	16.200

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
2	2	-	45	180	2

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
6	6	6	x1	-3	10

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
8	6	4	2	2	Piloto y Artillero

Notas	Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Browning M2 calibre .50	5	3/1.800/ 2.000	20A	-	Pesada

M4A1 Sherman

Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
Pesado	EE.UU.	240 km	80	38.800

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
3	2	-	15	60	3

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
6	6	6	x1	-3	2

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
9	7	5	3	3	Piloto y 2 Artilleros

Notas	Los Pasajeros son el Comandante del Tanque y 1 Copiloto (que hace las veces de Técnico de Radio). Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón M3 L/40, 75x350mm	6	60 / 3km / 6km	1 (6 AC recargar)	2	Montada
Browning M2 calibre .50	5	3/1.800/ 2.000	20A	-	Pesada
Browning M1919 (x2)	4	7/700/1.400	9A, 3R	-	Pesada

Panzer IVG

Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
Pesado	Tercer Reich	160 km	75	35.800

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
3	2	-	10	40	4

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
6	6	6	x1	-3	1

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
9	7	5	3	3	Piloto y 3 Artilleros

Notas	El Pasajero es el Comandante del Tanque. Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón 7.5 cm KwK 40, 75x350mm	6	60 / 3km / 6km	1 (6 AC recargar)	2	Montada
MG 34 (x2), 7,92 x 57 mm	5	3/250/1.000	20A	-	Pesada



Panzer V (Panther)

Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
Pesado	Tercer Reich	160 km	70	44.800

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
3	2	-	10	40	4

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
6	6	8	x1	-3	1

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
9	7	5	3	3	Piloto y 2 Artilleros, Artillero / Técnico de Comunicaciones

Notas	
	El Pasajero es el Comandante del Tanque. Tiene el Don Super-Resistencia 1 (aplicado). Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón KwK 42/ L70 75mm	12	100 / 3km / 8km	1 (9 AC recargar)	2	Montada
MG 34 (x2), 7,92 x 57 mm	5	3/250/1.000	20A	-	Pesada

Sherman Firefly

Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
Pesado	Reino Unido	240 km	80	50.500

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
3	2	-	15	60	3

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
6	6	6	x1	-3	2

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
9	7	5	3	3	Piloto y 2 Artilleros

Notas	
	Los Pasajeros son el Comandante del Tanque y 1 Copiloto (que hace las veces de Técnico de Radio). Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
OQF 17 pounder, 76,2mm	6	100 / 4km / 8km	1 (7 AC recargar)	2	Montada
Browning M2 calibre .50	5	3/1.800/ 2.000	20A	-	Pesada
Browning M1919	4	7/700/1.400	9A, 3R	-	Pesada

Stug III

Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
Pesado	Tercer Reich	160 km	75	28.900

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
3	1	-	10	40	3

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
6	6	6	x1	-3	2

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
9	7	5	3	3	Piloto y 3 Artilleros

Notas	
	El Pasajero es el Comandante del Tanque. Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón Stuk40, 75x495mm	12	100 / 3km / 8km	1 (6 AC recargar)	2	Montada
MG 34, 7,92 x 57 mm	5	3/250/1.000	20A	-	Pesada

T-34/85

Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
Pesado	Unión Soviética		60	48.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
2	1	-	15	60	3

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
6	6	6	x1	-3	2

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
8	6	4	2	2	Piloto y 2 Artilleros

Notas	Los Pasajeros son el Comandante del Tanque y 1 Copiloto (que hace las veces de Observador). Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón ZIS-S53, 85mm	12	60 / 3km / 6km	1 (8 AC recargar)	3	Montada
Ametralladoras DT (x2), 7,62mm	4	10 / 1.500 / 2.000	17A	-	Pesada

Tiger

Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
Pesado	Tercer Reich	240 km	85	56.800

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
3	2	-	10	40	4

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
6	6	6	x1	-3	1

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
9	7	5	3	3	Piloto y 2 Artilleros, Artillero / Técnico de Comunicaciones

Notas	El Pasajero es el Comandante del Tanque. Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón KwK36, 88mm	13	100 / 3km / 8km	1 (9 AC recargar)	2	Montada
MG 34 (x2), 7,92 x 57 mm	5	3/250/1.000	20A	-	Pesada

Tipo 89 Chi-Ro (I-Go)

Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
Pesado	Japón	240 km	10-500	23.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
2	2	-	15	60	4

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
6	6	6	x1	-3	-

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
8	6	4	2	2	Piloto, Comandante / Artillero y 2 Artilleros

Notas	Lleva una Radio Militar.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón Tipo 90, 50mm	11	50 / 3km / 10km	1	2	Montada
Tipo 88 (x2), 5.8 x 42mm	4	5/50/400	3R, 4S	-	Pesada

Tipo 97 Chi-Ha	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Pesado	Japón	160 km	10-500	26.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
2	2	-	10	40	4
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
6	6	8	x1	-3	-
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	Piloto, Comandante / Artillero y 2 Artilleros
Notas	Lleva una Radio Militar.				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón Tipo 90, 50mm	11	50 / 3km / 10km	1	2	Montada
Tipo 88 (x2), 5.8 x 42mm	4	5/50/400	3R, 4S	-	Pesada

NT 7 y 8

Nótese que, aunque en armamento se ha llegado a NT 8, en transporte no se ha llegado aún a ese NT (técnicamente los distintos modelos experimentales están cerca de NT 8), por eso los vehículos que presentamos a continuación tienen a la vez piezas de ambos NTs, aunque el DJ no debería aplicar negativos por las diferencias de tecnologías que haya en estos vehículos, pues han sido diseñados para integrarse con las tecnologías existentes y en uso. Sólo recomendamos que se apliquen los negativos de NT cuando se trate de prototipos avanzados que el propio DJ, por cuestiones de trama, quiera destacar.

Boeing F/A-XX1	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave	Reino Unido, EE.UU.	3400 km	100	2.005.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	4	2	850	3400	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
7	7	7	x2	-3	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Piloto/Artillero
Notas	La VEL Máxima es el equivalente a Mach 2,7. Radar (con un Alcance de 200km). Contramedidas Electrónicas 2. Escudos 40. Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón Láser	17	200 /20km /60km	10A	-	Montada
Cañón Automático de 40 mm	15	160 /6km /10km	3S , 4R	2	Montada
MRAAM (x2)	16	20 /20km /60km	1S	5	Montada

Boeing F/A-XX6	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave	Reino Unido, EE.UU.	3400 km	100	2.005.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	4	2	850	3400	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
7	7	7	x2	-3	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Piloto/Artillero
Notas	La VEL Máxima es el equivalente a Mach 2,7. Radar (con un Alcance de 200km). Contramedidas Electrónicas 2. Escudos 40. Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón Láser	17	200 /20km /60km	10A	-	Montada
Cañón de Plasma (x2)	20	200 /20km /60km	1S	-	Montada

Messerschmitt Me-1023	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave	Italia, Japón, Tercer Reich	3400 km	100	1.866.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	3	2	850	3400	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
7	7	7	x2	-3	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Piloto/Artillero
Notas	La VEL Máxima es el equivalente a Mach 2,7. Radar (con un Alcance de 200km). Contramedidas Electrónicas 2. Escudos 40.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón Láser (x2)	17	200 /20km /60km	10A	-	Montada
Cañón de Plasma (x1)	20	200 /20km /60km	1S	-	Montada





Sukhoi PAK FA9	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave	China, Unión Soviética	3400 km	92 (Misiles) +22	2.001.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	3	2	850	3400	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
7	7	7	x2	-3	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Piloto/Artillero
Notas	La VEL Máxima es el equivalente a Mach 2,7. Radar (con un Alcance de 200km). Contramedidas Electrónicas 1. Escudos 40.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón Láser (x2)	17	200 /20km /60km	10A	-	Montada
SRAAM (x2)	14	10 /5km /15km	1S	3	Montada
MRAAM (x4)	16	20 /20km /60km	1S	5	Montada

Helicóptero de Combate Focke Luftwulf	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave	Japón, Tercer Reich	800	100	854.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
4	2	0	100	400	2
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
6	6	6	x1	-3	6
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
10	8	6	4	3	Piloto y Artillero
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Hikari 25 (x2)	8	5/1.000/3.000	20A	-	Pesada
Cañón Automático de 25 mm	12	80 / 2km / 3km	3S , 4R	1	Montada
Misil Antitanque Guiado (x10) (ATGM)	14	10 / 1km / 5km	1S	1	Montada

Helicóptero de Combate NightStalker	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave	Reino Unido, EE.UU.	800	100	859.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
3	3	1	80	400	2

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
6	6	6	x1	-3	6

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
9	7	5	3	3	Piloto y Artillero

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
S&W MG-18 (x4)	6	5/1.000/2.500	20A, 3R	-	Pesada
Cañón Automático de 25 mm	12	80 / 2km / 3km	3S , 4R	1	Montada
Misil Antitanque Guiado (x8) (ATGM)	14	10 / 1km / 5km	1S	1	Montada
Misil Aire-Aire de Medio Alcance (x2) (MRAAM)	13	10 /10km /30km	1S	5	Montada

Helicóptero de Combate She-Fēixíng / Smeya	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Aeronave	China, Unión Soviética	480	120	926.500

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
3	3	1	80	400	2

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
6	6	6	x1	-3	6

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
9	7	5	3	3	Piloto y Artillero

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón Automático de 40 mm (x2)	13	80 / 3km / 5km	3S , 4R	2	Montada
Misil Antitanque Guiado (x8) (ATGM)	14	10 / 1km / 5km	1S	1	Montada
Misil Aire-Aire de Medio Alcance (x2) (MRAAM)	13	10 / 10km / 30km	1S	5	Montada

Aufklärungs-Abt Mechgrenadier	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Andador	Japón, Tercer Reich	900	120	926.500

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	MOV		Tripulantes
4	2	2	6		1

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
4	4	6	x1	-2	0

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
10	8	6	4	3	Todos

Notas	Escudos 1 (17). Geolocalizador (solo funciona en un planeta). Radar 2km. Soporte Vital.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón Láser	14	100 /10km/30km	10A	-	Montadas
Misil Antitanque Guiado (ATGM) (x4)	12	10 / 1km / 5km	1S	3	Montada
Misil Tierra Aire (GTAM) (x2)	13	10 / 4km / 12km	1S	1	Montada



Heavy Armoured Mech HAM-70	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Andador	Reino Unido, EE.UU.	960	50	705.100
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**MOV**		**Tripulantes**
4	3	2	6		1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
4	4	6	x1	-2	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
10	8	6	4	3	Todos
Notas	Escudos 1 (17). Geolocalizador (solo funciona en un planeta). Radar 2km. Soporte Vital.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón Gauss	16	100 / 5km / 25km	5S - 3R	-	Montadas
Misil Antitanque Guiado (ATGM) (x6)	12	10 / 1km / 5km	1S	3	Montada

Kōngjiān Jiä-5 / Prostranstvennoye Mekh-5	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Andador	China, Unión Soviética	910	45	624.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**MOV**		**Tripulantes**
4	4	2	7		1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
4	4	4	x1	-2	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
10	8	6	4	3	Todos
Notas	Escudos 1 (17). Radar 2km. Soporte Vital. Tiene Jets que le permiten dar saltos o controlar su caída (Supersalto).Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón de Plasma	17	100/10km/20km	1S	-	Montadas
Misil Antitanque Guiado (ATGM) (x2)	12	10 /1km /5km	1S	3	Montada
Tipo 320 (700 disparos)	6	8 /750 /1.500	20A	-	Pesada



Marauder Assault Mech MAM-32	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Andador	Reino Unido, EE.UU.	1.280	30	325.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	MOV		Tripulantes
2	4	3	8		1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
3	3	5	x1	-1	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	Todos
Notas	Escudos 1 (16). Geolocalizador (solo funciona en un planeta). Radar 2km. Soporte Vital.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
S&W MG-18 (1000 disparos)	6	5/1.000/2.500	20A, 3R	-	Pesada
Cañón Láser	13	100 /10km /30km	10A	-	Montadas



Marauder Assault Mech MAM-35	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Andador	Reino Unido, EE.UU.	1.120	30	356.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	MOV		Tripulantes
2	4	2	7		1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
3	3	5	x1	-1	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	Todos
Notas	Escudos 1 (16). Geolocalizador (solo funciona en un planeta). Radar 2km. Soporte Vital.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
S&W MG-18 (1000 disparos)	6	5/1.000/2.500	20A, 3R	-	Pesada
Cañón Automático de 40 mm	10	80 / 3km / 5km	3S , 4R	2	Montadas
Misil Antitanque Guiado (ATGM)	11	10 / 1km / 5km	1S	3	Montada
Misil Tierra Aire (GTAM)	12	10 / 4km / 12km	1S	1	Montada



Schnellmech/ Sugu ni Meka	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Andador	Japón, Tercer Reich	900	30	463.600

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	MOV		Tripulantes
3	4	2	6		1

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
3	3	3	x1	-1	0

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
9	7	5	3	3	Todos

Notas	Escudos 2 (32). Geolocalizador (solo funciona en un planeta). Radar 2km. Soporte Vital.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón de Plasma	16	100 /10km /20km	1S	-	Montadas
Hikari 25 (x2)	8	10 /1.000 /3.000	20A	-	Pesada



Spaceborne Armoured Mech SAM-55	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Andador	Reino Unido, EE.UU.	1.120	45	556.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	MOV		Tripulantes
4	3	2	7		1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
4	4	4	x1	-2	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
10	8	6	4	3	Todos
Notas	Escudos 1 (17). Radar 2km. Soporte Vital. Tiene Jets que le permiten dan saltos o controlar su caída (Supersalto).Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón Gauss	16	100 / 5km / 25km	5S - 3R	-	Montadas
Misil Antitanque Guiado (ATGM) (x4)	12	10 / 1km / 5km	1S	3	Montada

Tànxiän Zhě-3 / Issledovatel-3	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Andador	China, Unión Soviética	910	35	511.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	MOV		Tripulantes
3	3	2	7		1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
3	3	3	x1	-1	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Todos
Notas	Escudos 1 (16). Geolocalizador (solo funciona en un planeta). Radar 2km. Soporte Vital.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Tipo 320 (700 disparos)	6	8 /750 /1.500	20A	-	Pesada
Cañón Gauss	16	100 / 5km / 25km	5S - 3R	-	Montadas
Misil Antitanque Guiado (ATGM) (x2)	11	10 / 1km / 5km	1S	3	Montada
Misil Tierra Aire (GTAM) (x2)	12	10 / 4km / 12km	1S	1	Montada

Überwaffe Räumlich / Buki kūkan-teki ni yaku	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Andador	Japón, Tercer Reich	1.050	45	965.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	MOV		Tripulantes
4	3	2	7		1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
4	4	4	x1	-2	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
10	8	6	4	3	Todos

Notas	Escudos 1 (17). Radar 2km. Soporte Vital. Tiene Jets que le permiten dan saltos o controlar su caída (Supersalto).Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón de Plasma	17	100 /10km /20km	1S	-	Montadas
Cañón Láser	14	100 /10km /30km	10A	-	Montadas
Misil Tierra Aire (GTAM) (x5)	13	10 /4km /12km	1S	1	Montada
Hikari 25	8	10 /1.000 /3.000	20A	-	Pesada

Zhòng-7 / Tyazhelyy-7	**Tipo de Vehículo**	**Nacionalidad**	**Autonomía**	**Carga Estorbo**	**Coste (Cr.)**
	Andador	China, Unión Soviética	780	50	1.035.100
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**MOV**		**Tripulantes**
4	3	2	6		1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
4	4	6	x1	-2	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
10	8	6	4	3	Todos
Notas	Escudos 1 (17). Geolocalizador (solo funciona en un planeta). Radar 2km. Soporte Vital.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón de Plasma	17	100 /10km /20km	1S	-	Montadas
Misil Antitanque Guiado (ATGM) (x6)	12	10 / 1km / 5km	1S	3	Montada
Misil Tierra Aire (GTAM) (x2)	12	10 / 4km / 12km	1S	1	Montada

Roboter Krieger 7	**Tipo de Vehículo**	**Nacionalidad**	**Autonomía**	**Carga Estorbo**	**Coste (Cr.)**
	Andador (Robot)	Japón, Tercer Reich	960	2 a 60	72.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**MOV**		**Tripulantes**
2	2	2	6		0 (Remoto o Mente Digital)
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
1	1	3	x1	0	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	-
Notas	Se trata de un vehículo con la Limitación Dron (se controla de manera remota, y las Habilidades Conducir [Vehículo Ligero] y Armas Pesadas del usuario no pueden superar los niveles marcados por el vehículo) Habilidades: Armas Larga 2, Conducir (Andador] 2, Pelea 2 y Sensores 2.				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
H&K Purazuma 5	6	5 /700 /2.500	10A, 4R	Fuente Externa (el robot)	Arma Larga
Filo Retractil (Garras)	3	-	-	-	Pelea







Serdit'sya Robot	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Andador (Robot)	China, Unión Soviética	960	2 a 60	57.500

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	MOV		Tripulantes
2	3	2	6		0 (Remoto o Mente Digital)
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
1	1	3	x1	0	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	-
Notas	Se trata de un vehículo con la Limitación Dron (se controla de manera remota, y las Habilidades Conducir [Vehículo Ligero] y Armas Pesadas del usuario no pueden superar los niveles marcados por el vehículo) Habilidades: Armas Larga 2, Conducir (Andador] 2, y Sensores 2.				

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Norinco Maichong 5B	6	5 800 /2.400	7A, 3R	Fuente Externa (el robot)	Arma Larga

Wendigo	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Andador (Robot)	Reino Unido, EE.UU.	960	2 a 60	63.500

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	MOV		Tripulantes
2	3	2	6		0 (Remoto o Mente Digital)
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
1	1	3	x1	0	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	-
Notas	Se trata de un vehículo con la Limitación Dron (se controla de manera remota, y las Habilidades Conducir [Vehículo Ligero] y Armas Pesadas del usuario no pueden superar los niveles marcados por el vehículo) Habilidades: Armas Larga 2, Conducir (Andador] 2, Pelea 2 y Sensores 2.				

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
S&W RG-6	5	5 /1.000 /1.500	15A, 3R	Cargador 60 proyectiles	Arma Larga
Garras	3	-	-	-	Pelea

Crucero Orbital Tipo Independence	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Astronave	Reino Unido, EE.UU.	48.000 km / 3 meses	10.000	60.623.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
5	3	3	2000	12000	13
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
14	14	18	x5	-7	250
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
11	9	7	5	4	Piloto, Copiloto, Sensores, Comunicaciones, Artillero, (x9)
Notas	Contramedidas Electrónicas 2. Escudos 42.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón de Plasma (x2)	27	500/50km/100km	1S	-	Montada
Cañones Gauss (x4)	26	500/25km/120km	5S - 3R	-	Montada
Misiles de Plasma (x50)	25	50km/5.000km /50.000km	1S	50	Montada
Misiles Nucleares (x10)	36	50km/5.000km /50.000km	1S	400	Montada
Misiles Kinéticos (x100)	22	50km/500km /5.000km	1S	5	Montada

Destructor Orbital Ryü / Drachen	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Astronave	Japón, Tercer Reich	31.200 km / 3 meses	5.000	34.476.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
5	2	2	1300	7800	12
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
13	13	13	x4	-6	250
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
11	9	7	5	4	Piloto, Copiloto, Sensores, Comunicaciones, Artillero, (x8)
Notas	Contramedidas Electrónicas 2. Escudos 42.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).Soporte Vital.				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón de Plasma (x2)	26	400 /40km /80km	1S	-	Montada
Cañones Gauss (x4)	25	400 /20km /100km	5S - 3R	-	Montada
Misiles de Plasma (x50)	24	40km /4.000km /40.000km	1S	50	Montada
Misiles Nucleares (x10)	35	40km /4.000km /40.000km	1S	400	Montada

Fragata Orbital	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Astronave	Todas	20.800 km / 3 meses	5.000	30.486.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
5	2	2	1300	5200	12

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
13	13	13	x4	-6	138

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
11	9	7	5	4	Piloto, Copiloto, Sensores, Comunicaciones, Artillero, (x8)

Notas	Contramedidas Electrónicas 2. Escudos 42.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).Soporte Vital.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón de Plasma (x2)	26	400 /40km /80km	1S	-	Montada
Cañones Gauss (x4)	25	400 /20km /100km	5S - 3R	-	Montada
Misiles de Plasma (x25)	24	40km /4.000km /40.000km	1S	50	Montada
Misiles Nucleares (x5)	35	40km /4.000km /40.000km	1S	400	Montada

Kosmichesky K438	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Astronave	China, Unión Soviética	12.800	180 (Misiles) +20	1.638.500

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
3	4	2	800	3200	1

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
8	8	8	x2	-4	0

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
9	7	5	3	3	Piloto/Artillero

Notas	La VEL Máxima es el equivalente a Mach 2,6. Contramedidas Electrónicas 2. Escudos 42.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).Soporte Vital.

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón Láser (x2)	18	200 /20km /60km	10A	-	Montada
MRAAM (x10)	17	10 / 10km / 30km	1S	5	Montada



Lanzadera Espacial Buran	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Astronave	China, Unión Soviética	14000	1.000	1.473.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
4	3	2	700	3500	3
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
10	10	10	x2	-5	26
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
10	8	6	4	3	Piloto, Comunicaciones y Sensores
Notas	Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).Soporte Vital.				

Lanzadera Espacial Orión-17	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Astronave	Reino Unido, EE.UU.	16.000 / 10 días	1.200	1.418.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	3	2	1000	4000	4
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
10	10	10	x2	-5	21
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
10	8	6	4	3	Piloto, Copiloto Comunicaciones y Sensores
Notas	Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).Soporte Vital.				

Lanzadera Espacial Silbervogel	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Astronave	Japón, Tercer Reich	19.200 / 7 días	1.000	1.688.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
4	3	2	1200	4800	4
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
10	10	10	x2	-5	31
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
10	8	6	4	3	Piloto, Copiloto Comunicaciones y Sensores
Notas	Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).Soporte Vital.				

Módulo Espacial Orión-3	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Astronave	Reino Unido, EE.UU.	14.400 km / 7 días	750	556.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
2	2	1	900	3600	4
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
9	9	9	x2	-4	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	Piloto, Comunicaciones, Sensores e Informática
Notas	Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).Soporte Vital.				

Módulo Espacial Soyuz 7	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Astronave	China, Unión Soviética	14.400 km / 5 días	600	587.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	3	1	900	3600	4
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
9	9	9	x2	-4	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Piloto, Comunicaciones, Sensores e Informática
Notas	Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).Soporte Vital.				

Raumjäger 113	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Astronave	Japón, Tercer Reich	12.800	200	1.188.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	4	2	800	3200	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
8	8	8	x2	-4	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Piloto/Artillero
Notas	La VEL Máxima es el equivalente a Mach 2,6. Contramedidas Electrónicas 2. Escudos 42.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones). Puede llevar hasta Estorbo 150 en bombas (que restan Estorbo a la Carga). Soporte Vital.				

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón Láser (x2)	18	200 /20km /60km	10A	-	Montada
Cañón de Plasma (x1)	21	200 /20km /60km	1S	-	Montada

Raumjäger 633 Ausf. H	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Astronave	Japón, Tercer Reich	22.000	200	1.402.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	4	2	1100	5500	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
8	8	8	x2	-4	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Piloto/Artillero
Notas	La VEL Máxima es el equivalente a Mach 4,4. Contramedidas Electrónicas 2. Escudos 42.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones). Puede llevar hasta Estorbo 150 en bombas (que restan Estorbo a la Carga). Soporte Vital.				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón Láser (x2)	18	200 /20km /60km	10A	-	Montada
Cañón de Plasma (x1)	21	200 /20km /60km	1S	-	Montada
H&K G30 (x2), 7mm Gauss	6	5 /500 /1.500	20A	-	Pesada

Starfighter SF-18	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Astronave	Reino Unido, EE.UU.	10.800	200	1.323.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	4	2	900	3600	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
8	8	8	x2	-4	0
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Piloto/Artillero
Notas	La VEL Máxima es el equivalente a Mach 2,9. Contramedidas Electrónicas 2. Escudos 42.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones). Puede llevar hasta Estorbo 180 en bombas (que restan Estorbo a la Carga). Soporte Vital.				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón Láser	18	200 /20km /60km	10A	-	Montada
Cañón de Plasma (x2)	21	200 /20km /60km	1S	-	Montada



Submarino Orbital Clase Bagration	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Astronave	China, Unión Soviética	20.800 km / 3 meses	5.000	35.016.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
5	2	2	1300	5200	12
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
13	13	13	x4	-6	138
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
11	9	7	5	4	Piloto, Copiloto, Sensores, Comunicaciones, Artillero (x7)
Notas	Contramedidas Electrónicas 2. Escudos 42.Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).Soporte Vital.				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón de Plasma (x1)	26	400 /40km /80km	1S	-	Montada
Cañones Gauss (x2)	25	400 /20km /100km	5S - 3R	-	Montada
Misiles de Plasma (x100)	24	40km / 4.000km / 40.000km	1S	50	Montada
Misiles Nucleares (x10)	35	40km / 4.000km / 40.000km	1S	400	Montada

Coche Familiar	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Ligero	Todas	1320 km	1 - 200	14.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
2	2	-	55	220	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
5	5	5	x1	-2	4
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	Piloto

Coche Pequeño	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Ligero	Todas	1200 km	85	10.150
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
2	2	-	50	200	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
4	4	4	x1	-2	4
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	Piloto

Deportivo de Lujo	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Ligero	Todas	1040 km	1 a 200	28.300
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
2	3	-	65	260	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
5	5	5	x1	-2	4
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	Piloto

Furgoneta Pasajeros	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Ligero	Todas	1200 km	150	20.250
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
2	1	-	60	240	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
6	6	6	x1	-3	7
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	3	3	Piloto

Furgoneta Transporte	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Ligero	Todas	960 km	400	18.750
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
2	1	-	60	240	1
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
6	6	6	x1	-3	2
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
8	6	4	2	2	Piloto





Tanque Ligero IS-1015 Voin	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Pesado	China, Unión Soviética	800	150	168.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	2	0	50	200	4
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
6	6	10	x1	-3	1
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Piloto, Artillero (x2), Sensores/ Comunicaciones
Notas	El Pasajero es el Comandante del Tanque. Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón Automático de 40 mm	13	80 / 3km / 5km	3S , 4R	2	Montada
Norinco Maiching 10B	7	10 /1.000 /3.000	20A	-	Pesada

Tanque Ligero Klein Feuersch-lucker	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Pesado	Japón, Tercer Reich	960	150	279.500
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
4	2	0	60	240	4
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O**	**Pasajeros**
6	6	6	x1	-3	1
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
10	8	6	4	3	Piloto, Artillero (x2), Sensores/ Comunicaciones
Notas	El Pasajero es el Comandante del Tanque. Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón de 85 mm	13	100 / 4km / 10km	1	3	Montada
H&K G30 (x2), 7mm Gauss	6	5 /500 /1.500	20A	-	Pesada
Cañón Automático de 25 mm	12	80 / 2km / 3km	3S , 4R	1	Montada

Tanque Ligero M161 Eisenhower	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Pesado	Reino Unido, EE.UU.	880	150	180.500

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
4	2	0	55	220	4

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
6	6	6	x1	-3	1

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
10	8	6	4	3	Piloto, Artillero (x2), Sensores/ Comunicaciones

Notas	El Pasajero es el Comandante del Tanque. Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón Automático de 40 mm	13	80 / 3km / 5km	3S , 4R	2	Montada
S&W MG-18	6	5/1.000/2.500	20A, 3R	-	Pesada

Tanque Pesado Feuer-Riese / Foiyə Rīze	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Pesado	Japón, Tercer Reich	880	220	579.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
5	2	1	55	220	5

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0	Pasajeros
7	7	9	x2	-3	1

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
11	9	7	5	4	Piloto/Artillero, Artillero (x3), Sensores/Comunicaciones

Notas	El Pasajero es el Comandante del Tanque. Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón de Plasma	20	200 /20km /40km	1S	-	Montada
Cañón Automático, 25 mm	13	80 / 2km / 3km	3S , 4R	1	Montada
H&K G30 (x2), 7mm Gauss	6	5 /500 /1.500	20A	-	Pesada



Tanque Pesado M193 "Hydra"	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Pesado	Reino Unido, EE.UU.	880	190	508.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
5	3	1	50	200	5

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O	Pasajeros
7	7	9	x2	-3	1

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
11	9	7	5	4	Piloto, Artillero (x3), Sensores/ Comunicaciones

Notas	El Pasajero es el Comandante del Tanque. Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Cañón Gauss	19	200 /10km /50km	5S - 3R	-	Montada
MG222 Pulse (x2)	8	10 /1.000 /2.000	20A	-	Pesada
Cañón Láser	17	100 / 10km / 30km	10A	-	Montada



Tanque Pesado MAO-97	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Pesado	China, Unión Soviética	880	200	650.000

Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL	VEL Máxima	Tripulantes
4	2	1	50	200	5

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala O	Pasajeros
7	7	11	x2	-3	1

Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Destruido	Sistemas
10	8	6	4	3	Piloto, Artillero (x3), Sensores/ Comunicaciones

Notas	El Pasajero es el Comandante del Tanque. Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).

Arma	Daño	Alcance (m/km/km)	CdF	Área	Montada o Pesada
Norinco Maiching 10B (x3)	7	10 /1.000 /3.000	20A	-	Pesada
Cañón Automático (x2), 40 mm	14	80 / 3km / 5km	3S , 4R	2	Montada

Transporte de Tropas APC22	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Pesado	Reino Unido, EE.UU.	640	250	82.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	2	0	40	160	2
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
7	7	7	x2	-3	25
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Piloto/Comunicaciones, Artillero/Sensores
Notas	Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
MG222 Pulse	8	10 /1.000 /2.000	20A	-	Pesada

Transporte de Tropas Rhein-metall YAK-39	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Pesado	Japón, Tercer Reich	640	200	146.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	2	1	40	160	3
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
7	7	7	x2	-3	22
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Piloto, Artillero y Comunicaciones/Sensores
Notas	Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Cañón Automático, 25 mm	13	80 / 2km / 3km	3S , 4R	1	Montada

Transporte de Tropas Ural-9554	Tipo de Vehículo	Nacionalidad	Autonomía	Carga Estorbo	Coste (Cr.)
	Pesado	China, Unión Soviética	640	220	92.000
Blindaje	**Maniobrabilidad**	**Sensores**	**VEL**	**VEL Máxima**	**Tripulantes**
3	2	0	40	160	3
Escala	**Modificador al Daño**	**RD**	**Multiplicador del Alcance**	**Modificador a Dificultad de Impactarle desde Escala 0**	**Pasajeros**
7	7	7	x2	-3	25
Abollado	**Dañado**	**Gravemente Dañado**	**Inmovilizado**	**Destruido**	**Sistemas**
9	7	5	3	3	Piloto/Comunicaciones, Artillero y Artillero/Sensores
Notas	Telecomunicación Tecnológica (200 km o Red de Telecomunicaciones).				
Arma	**Daño**	**Alcance (m/km/km)**	**CdF**	**Área**	**Montada o Pesada**
Norinco Maiching 10B (x2)	7	10 /1.000 /3.000	20A	-	Pesada

Walküre

Anexos

406 Personajes relevantes

411 Estructura de ejército y Rangos

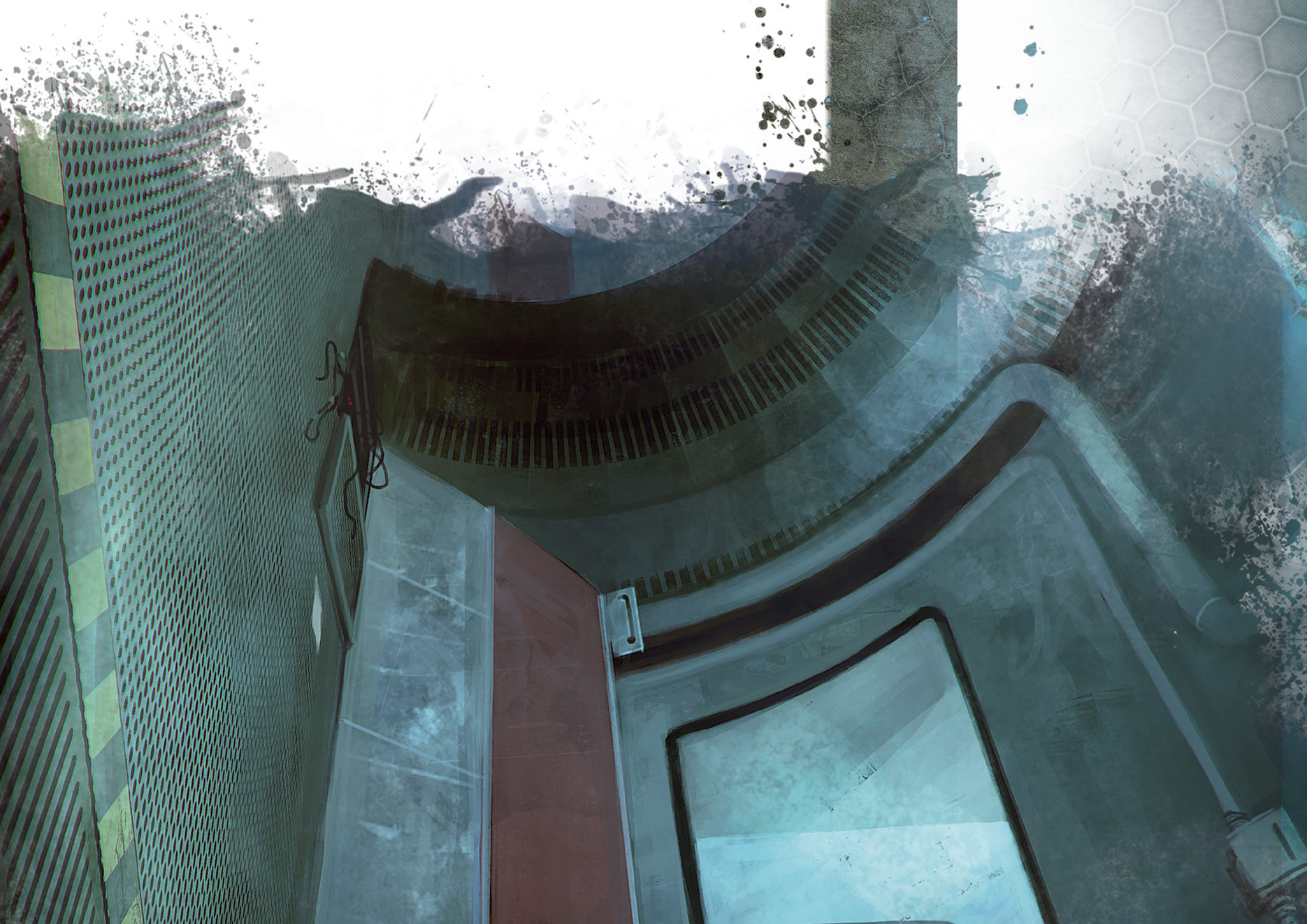
414 Grupos y organizaciones terroristas

418 Mapas

424 Mecenas

432 Hoja de Personaje

430 Dedicatoria



Personajes relevantes



Anke Jegen

Anke cursó estudios avanzados de ingeniería robótica en la Universidad de Viena, su ciudad natal. Al licenciarse cum laude ingresó en la SS-Junkerschule de Bad Tölz (academia militar de las SS, equivalente alemán de West Point o Sandhurst), con el firme propósito de conseguir formar parte de las Waffen-SS. Tras superar las exigentes pruebas y tras dos años de dura instrucción, Anke logró licenciarse con el grado de Obersturmführer (teniente). Posteriormente, Anke fue destinada a la división de instrucción SS número 38 Nibelungen, donde destacó en el cometido de sus funciones. A la par, la joven oficial prosiguió su formación técnica, atendiendo varios cursos especializados de tropas de apoyo (Kampfunterstützungstruppen), en especial Mechpioniere (ingenieros mech). Poco después pasaría a formar parte del Leibstandarte, siendo ascendida a Hauptsturmführer (capitán), al mando de una compañía mech de esta unidad de élite. Por su capacidad, dotes de mando, iniciativa y carácter indómito, Anke fue recomendada para formar parte del recientemente formado Mechgruppe Werwolf, desplegado en Marte.

Anke es una mujer seria, valiente, leal y de convicciones profundamente nacionalsocialistas. Cuando no está desplegada con su unidad de combate, se la puede encontrar paseando por los bulevares arbolados de la Ringstraße vienesa.

Dina Savin

Dina Savin, natural de Arcángel, despertó al mundo una fría mañana de noviembre de 2044. Desde su más tierna infancia descollaba por su fina inteligencia y lucidez. Tal era así, que fue enviada a un colegio especial para alumnos aventajados, para posteriormente ingresar, con apenas 16 años, en la afamada Universidad Técnica de Ingeniería Militar de Leningrado, licenciándose como Ingenie-

ra en Telecomunicaciones. Dada su excepcional capacidad intelectual y valía, no tardó en llamar la atención de los servicios secretos del Estado, siendo reclutada para el KGB con 21 años. Desde entonces, y tras un duro entrenamiento, se convirtió en destacada agente de campo dentro del Primer Alto Directorio (operaciones en el extranjero, departamento responsable de operaciones exteriores y contrainteligencia). Dina realizó numerosas misiones en territorio del Tercer Reich. En el curso de un operativo para secuestrar a un conocido científico alemán, conoció a una agente de la CIA, Marina Fearman, a quién salvó la vida tras quedar al descubierto por la Gestapo. Aquel suceso marcó a Dina, quien mantendría una peligrosa relación de sincera amistad con Fearman, a espaldas de sus compañeros del KGB. Fearman desaparecería sólo un año después, al caer en manos del SD. Desde entonces nadie sabe su paradero. Dina hubo de regresar a Moscú, donde, apesadumbrada y descontenta con sus mandos, comenzó a colaborar con los aliados, convirtiéndose en agente doble, un topo.

Dina Savin dispone de biofiltros y ojo derecho biónico, indistinguible de uno natural, que le permite ver en la oscuridad.

Dr. Maximilian Schimana

Max Schimana nació en Nuremberg durante 2035, en el seno de una conocida y reputada familia. Tal como hiciera su padre, y antes su abuelo, estudió en la facultad de medicina de la Universidad Ruprecht Karl de Heidelberg , para más tarde obtener su doctorado, especializándose en psiquiatría cibernética. Desde temprana edad, militó en las Juventudes Hitlerianas, para más tarde ingresar en las SS, siendo destinado a la RSHA, concretamente en el SD, donde, gracias a su capacidad de trabajo y competencia, ascendería rápidamente en el escalafón. A los 29 años, fue trasladado a la RuSHA o SS-Rasse- und Siedlungshauptamt (SS Oficina para la pureza racial y el reasentamiento) y ascendido al rango de Hauptsturmführer. Muy pronto, Schimana pasaría a comandar el temido Einsatzgruppen T. Desde su nuevo puesto, controlaría con mano de hierro las operaciones dentro de la Aktion T, ocupándose de coordinar las infaustas acciones de esta oficina especial, encargada de velar por la pureza racial de Alemania, y entre cuyas atribuciones figuraba la eliminación de todo individuo anormal, incapacitado física o intelectualmente. Se cree que, durante su mando, no menos de 3,000 individuos fueron “depurados” y al menos 10,000 re-asentados en territorios del este. El Einsatzgruppen T también se encargó de la represión de la homosexualidad, torturando y asesinando de forma brutal.

Tras cuatro años en la RuSHA, fue destinado a una unidad anti-partisana en la Zona Desmilitarizada, en la frontera con la Unión Soviética, destacando por su bravura y temeridad. El Sonderkommando a su cargo desarticuló tres bandas guerrilleras muy activas en los alrededores de Kiev, siendo el propio Schimana condecorado con la Cruz de Hierro de 1ª y 2ª clase, más la medalla de lucha anti-partisana en plata, la conocida como Bandenkampfabzeichen (de la que sólo se han otorgado 600 desde la Segunda Guerra Mundial).

Cinco años después, Schimana sería reclamado de vuelta al SD, siendo ascendido a Sturmbannführer y destinado al mando de la temida Ausland-SS, el servicio de espionaje exterior y contrainteligencia del Tercer Reich. Desde su nueva oficina, Schimana se ha convertido en uno de los hombres más peligrosos, temidos y respetados de Europa, destacando por su personalidad implacable, expeditiva y de extremada frialdad.

Nigel Bold



Nacido en Edimburgo, Nigel es el prototipo de duro escocés, taciturno y algo cabezota, pero de corazón enorme y leal. Podría definirse como un buen tipo, sino fuera por su carácter explosivo.

A los 17 años ingresó en los Royal Marines, sirviendo con distinción en la unidad durante un lustro. Con 22 años, el joven Nigel pasó las duras pruebas para entrar a formar parte de la élite de la élite, el SAS. Desde entonces, participó en algunas de las más arriesgadas misiones de la unidad, distinguiéndose con honores en el servicio. Tal fue así, que el MI6 se fijó en el valiente escocés, incorporándolo a su equipo de agentes de campo, considerados entre los mejores de mundo. Desde entonces, Bold ha realizado numerosas operaciones encubiertas, en docenas de países del globo y fuera de él, allá donde eran requeridas la inteligencia y habilidad de hombres excepcionales.

Nigel ha recibido entrenamiento en artes marciales, armamento avanzado, tecnología, ingeniería, derecho internacional, diplomacia y protocolo.

Nigel es un tipo apuesto, alto (1,90), atlético. Dispone de un implante cerebral que mejora su concentración y puntería. Además, posee filtros respiratorios y un modulador de voz. Bold tiene acceso a moderno equipo y armamento.

Sebestyén "Bela" Cstary

Húngaro de nacimiento, Cstary creció en las calles de Budapest. Huérfano de padre y madre, no tardó en abandonar el hospicio para buscarse la vida en la ciudad. De natural inquieto y avispado, supo medrar y mejorar, trabajando para la industria del ocio virtual, especialmente pornografía cibernética. Cstary, autodidacta, poseía una afinidad natural con la informática avanzada, desarrollando capacidades extraordinarias. A los 24 años ingresó en la cárcel por un problema de tráfico de estupefacientes. Recobró la libertad tras dos años de condena. Durante este tiempo encarcelado, gracias a su carisma y buena estrella, hizo no pocos contactos, y supo de inmediato que el dinero de verdad no estaba en las drogas de diseño o la pornografía virtual, sino en la información. Haciendo gala de su don para la informática, comenzó a trabajar con sus equipos, convirtiéndose en una leyenda entre los hackers. Bela, su apodo cibernético, amasó mucho dinero, labrando una red enor-



me de contactos virtuales, diseminados por todo el mundo, que le proveen de información valiosa. Si hay un individuo que puede penetrar los más complicados códigos informáticos de las agencias de inteligencia mundiales, ése es sin duda Sebestyén. Además, está muy bien relacionado con el crimen organizado mundial, incluyendo importantes hackers internacionales.

Aunque en ocasiones puede aparentar ser un tipo sin escrúpulos, capaz de todo por un precio, Bela conserva un poso de humanidad nada desdeñable... y odia a los nazis.

Tung Kwo Dai

Apodado "Fu-Manchú", Kwo Dai es un excéntrico científico, especializado en robótica avanzada, implantes y tecnología genética. Nuestro hombre nació en Cantón en 2023, en el seno de una familia de pescadores, en la atestada ribera del Río de la Perlas. Kwo Dai se esforzó por destacar en los estudios, incluso pudo llegar a ingresar en el afamado Instituto del Movimiento Obrero, que formara los cuadros del partido desde época de Mao, pero fue expulsado debido a su carácter díscolo y rebelde. Pero nada podía detener al joven e inquieto Kwo Dai. Sin apenas dinero, entró en la Universidad Tecnológica de Sun Yatsen para cursar sus estudios de ingeniería robótica. Al tiempo, su personalidad alegre, servicial y despreocupada, le sirvió para entablar no pocas relaciones, incluyendo miembros de la peligrosa triada local, la conocida como Sap Sze Ho N° 14. Aunque de natural bueno y bienintencionado, Kwo Dai se vio obligada a trabajar para Sap Sze Ho, como chico de los recados y mecánico ocasional, dada su innata capacidad para arreglar cosas. Todo esto le permitió ganar algo de dinero, para sustentarse y proseguir sus estudios, concluyendo los mismos con gran éxito. Poco tiempo después, el joven y genial Kwo abriría su propio negocio en las atestadas calles de la ciudad, dedicándose a reparar y construir todo tipo de ingenios mecánicos e implantes. Con el beneplácito de las triadas, gracias en parte a sus muchos contactos allí, el negocio prosperó y se extendió. Al tiempo, Kwo Dai prosiguió estudiando y ampliando sus conocimientos, interesándose ahora por la genética médica.

Poco amigo de la autoridad, las actividades del científico llamaron la atención de las fuerzas del orden, que cerraron su negocio tras vincularlo a las Triadas. Kwo Dai fue encarcelado, pero logró escapar de la cárcel y reanudar sus actividades, pasando a la clandestinidad con la ayuda de la Sap Sze Ho N° 14. Hoy Kwo Dai controla una extensa red dedicada al tráfico de tecnología robótica, implantes y terapias genéticas. Dispone de laboratorios secretos, quirófanos y clínicas clandestinas, talleres de



ensamblaje de repuestos, biomods y ciborgs. Su red se extiende hasta la Luna, donde dispone de un tugurio de contrabando tecnológico secreto en El Núcleo, próximo a la estación Tranquility.



Vivien "Viv" Pistone

Vivien, Viv para los amigos, tenía todo lo necesario para disfrutar de una vida sencilla y acomodada: de buena familia, estudiante de primera en Yale y muy apreciada por todos. Si sólo fuera por esto, aparte de las pequeñas cosas, pecados de juventud que todos cometemos, la vida de Viv hubiera sido perfecta. Y era así hasta que descubrió un pequeño diario escondido en la buhardilla. Pertenecía a su bisabuela, y en él relataba como, apenas siendo una niña, sobrevivió al infierno de un lugar llamado Auschwitz-Birkenau. Vivien no podía crear lo que allí se contaba, una historia que había permanecido oculta en la familia por dos generaciones. Desde aquel momento, la vida arreglada y ordenada de la prometedora estudiante de derecho cambió. Dentro de ella comenzó a crecer una rabia, un ansia de venganza que amenazaba con angostar su vida si no conseguía aliviar. No recuerda bien cómo, pero el mismo año que terminaba sus estudios en la facultad de leyes, contactó con un miembro de la organización secreta judía Masada, ¿o fueron estos quienes contactaron con ella? Poco importaba ya, al poco, formaba parte de la organización y comenzó su entrenamiento, convirtiéndola en una de las agentes más peligrosas de este mítico grupo terrorista.

Un día, Viv desapareció. Nadie volvió a verla en Brooklyn... pero la pequeña Vivien no había muerto, comenzaba una nueva vida consagrada a vengar la muerte de millones de judíos inocentes, como ella, masacrados por la barbarie nazi.

Estructura de ejército y Rangos

Estructura del ejército alemán

Gruppe (sección)

Es la unidad básica del ejército y consiste en 10 hombres comandados por un suboficial. Dos gruppe forman una sección, unos veinte hombres, comandados por un suboficial, generalmente un sargento.

Zug (pelotón)

Un pelotón consiste en 3 a 5 secciones, sumando un total de 35-50 hombres. Un pelotón es generalmente dirigido por un teniente.

Kompanie (compañía)

Una compañía está formada por 3-5 pelotones, vehículos y personal de apoyo y una sección de mando. Una compañía está comandada por un capitán.

Una compañía mech o mecanizada consta de 3-5 pelotones contando cada uno con 2 mechs y/o vehículos más personal de apoyo. Una compañía de artillería dispone de varias baterías, cada una de las cuales está integrada por 2-3 piezas de artillería de diferente tipo (GAUSS, plasma, etc).

Abteilung (batallón)

Un batallón consta de 3-5 compañías (500-1000 hombres), más una unidad de mando y apoyo. Por norma general, un batallón estarán dirigido por un mayor. Un batallón incluye una compañía de armas pesadas. Los alemanes denominan a sus batallones mecanizados/mech abteilungen. Un mech abteilung incluirá por norma en torno a los 30 mechs o vehículos blindados. El abteilung es la unidad más versátil de la Wehrmacht moderna existiendo diversas denominaciones para el mismo:

- Aufklärungsabteilung: unidad de reconocimiento, caracterizándose por su alta movilidad y rapidez.
- Sonderabteilung: unidad especial penal integrada por soldados sometidos a la justicia



militar con penas que redimir mediante el servicio. Son batallones de castigo formados por criminales de la peor ralea que realizan las misiones más peligrosas, cuando no suicidas.
- Sturmabteilung: se trata de un destacamento de asalto especial, tropas de choque dotadas de armaduras de combate y mechs ligeros.

Regiment (regimiento)

El regimiento está comandado por un coronel e incluye, típicamente, 3 batallones de infantería, un batallón de apoyo de armas pesadas, posiblemente una batería de artillería y compañía mecanizada/mech. Además, cuenta con una sección de estado mayor. Un regimiento es una unidad que puede conformarse de diversas maneras, muy versátil según la ocasión y circunstancia. El regimiento típico puede constar de 3,000-5,000 hombres.

Division (división)

Una división está dirigida por un general y consiste en 2-3 regimientos, más un regimiento de artillería y varios batallones mecanizados de reconocimiento, ingenieros, señales, logística y demás. Además, una división cuenta con un estado mayor bien dotado. Una división puede incorporar entre 9,000 y 15,000 hombres.

Kampfgruppe (grupo de combate)

Un grupo de combate consiste en una formación creada ad hoc para una campaña concreta o cometido en particular. Un kampfgruppe típico recibe el nombre de su líder o comandante, que se caracterizará por su agresividad, carisma y experiencia. Estas unidades son muy versátiles, de extremada adaptabilidad, combinando armas, y pueden comprender una organización muy variada, normalmente abteilungs (batallones) de tropas escogidas, maniobreras y de alta capacidad combativa.



Equivalencia de rangos Waffen-SS y US Army

Generales

- Reichsführer-SS: mariscal general de campo, jefe supremo de las SS, cargo político nombrado directamente por el Führer. - **Rango 10**
- SS-Oberstgruppenführer: coronel general (general de 4 estrellas en el US Army). - **Rango 9**
- SS-Obergruppenführer: teniente general (general de 3 estrellas en el US Army). - **Rango 9**
- SS-Gruppenführer: general de división (general de 2 estrellas en el US Army). - **Rango 9**
- SS-Brigadeführer: general de brigada (general de 1 estrella en el US Army). - **Rango 9**

Oficiales superiores

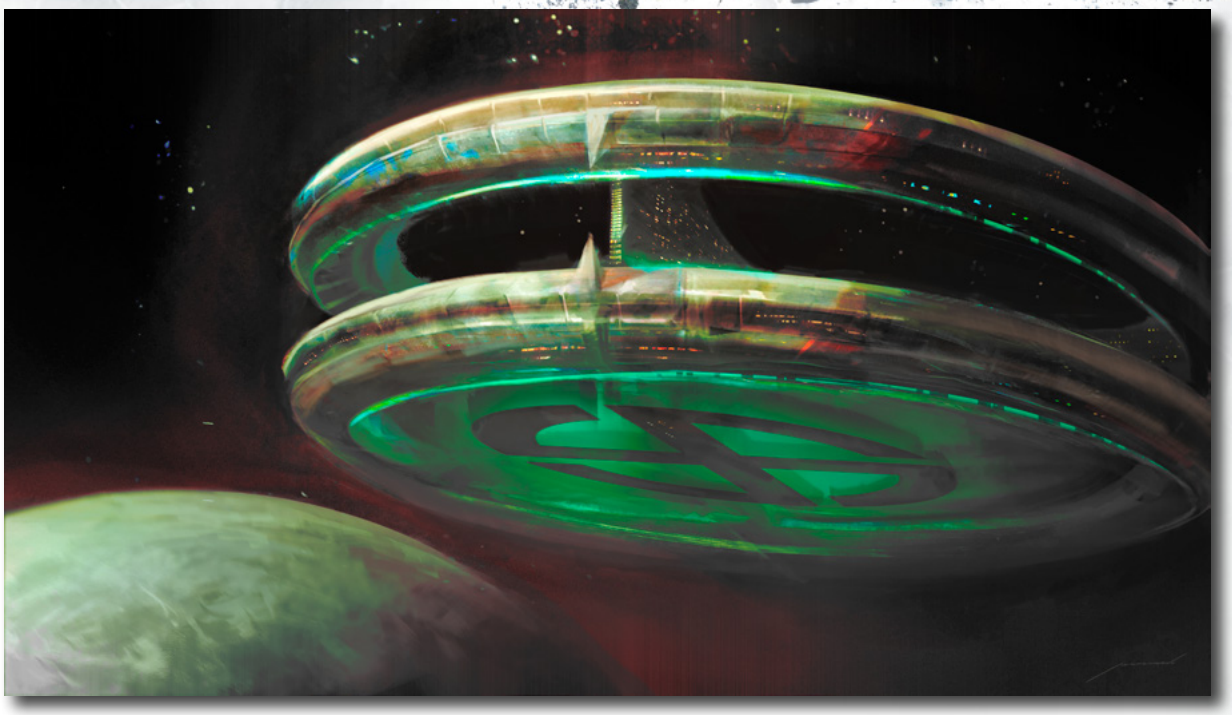
- SS-Oberführer: coronel mayor. - **Rango 8**
- SS-Standartenführer: coronel. - **Rango 8**
- SS-Obersturmbannführer: teniente coronel. - **Rango 7**
- SS-Sturmbannführer: comandante o mayor. - **Rango 6**
- SS-Hauptsturmführer: capitán. - **Rango 5**
- SS-Obersturmführer: teniente. - **Rango 4**
- SS-Untersturmführer: subteniente. - **Rango 4**

Suboficiales

- SS-Sturmscharführer: suboficial mayor. - **Rango 4**
- SS-Haupscharführer: suboficial superior. - **Rango 3**
- SS-Oberscharführer: sargento mayor o brigada. - **Rango 3**
- SS-Scharführer: sargento primero. - **Rango 3**
- SS-Unterscharführer: sargento segundo. - **Rango 3**

Tropa

- SS-Rottenführer: cabo primero. - **Rango 2**
- SS-Sturmmann: cabo segundo. - **Rango 2**
- SS-Oberschutze: soldado de primera clase. - **Rango 1**
- SS-Schütze: soldado raso. - **Rango 1**
- SS-Anwärter: aspirante, recluta. - **Sin Rango**
- SS-Bewerber: candidato. - **Sin Rango**



Rangos del Ejército Rojo

Generales

- General de Ejército (Generál Ármii) - **Rango 10**
- Mariscal del la Unión Soviética (Márshal Soviétskogo Soyuza) - **Rango 9**
- Coronel General (Generál-Polkóvnik) - **Rango 9**
- Teniente General (Generál-Leytenánt) - **Rango 9**
- Mayor General (Generál-Mayór) - **Rango 9**

Oficiales superiores

- Coronel (Polkóvnik) - **Rango 8**
- Teniente Coronel (Podpolkóvnik) - **Rango 7**
- Mayor (Mayór) - **Rango 6**

Oficiales de campaña

- Capitán (Kapitán) - **Rango 5**
- Teniente Mayor (Stárshiy Leytenánt) - **Rango 5**
- Teniente (Leytenánt) - **Rango 4**
- Sub-Teniente (Mládshiy Leytenánt) - **Rango 4**

Suboficiales

- Aspirante a Oficial Mayor (Stárshiy Práporsh-chik) - **Rango 4**
- Aspirante a Oficial (Praporshchik) - **Rango 3**

Sargentos

- Sargento Mayor (Stárshiy Serzhánt) - **Rango 3**
- Sergeant (Serzhánt) - **Rango 3**
- Sargento Segundo (Mládshiy Serzhánt) - **Rango 3**

Tropa

- Cabo (Yefréytor) - **Rango 2**
- Soldado (Ryadovóy) - **Rango 1**

Rangos del Ejército Imperial japonés

Oficiales

- Dai-Gensui (Gran Mariscal) - **Rango 10**
- Gensui Rikugun Taishō (Mariscal de Campo) - **Rango 9**
- Rikugun Taishō (General) - **Rango 9**
- Rikugun Chūjō (Teniente General) - **Rango 9**
- Rikugun Shōshō (Mayor General) - **Rango 9**
- Rikugun Taisa (Coronel) - **Rango 8**
- Rikugun Chūsa (Teniente Coronel) - **Rango 7**
- Rikugun Shōsa (Mayor) - **Rango 6**
- Rikugun Taii (Capitán) - **Rango 5**
- Rikugun Chūi (Primer Teniente) - **Rango 4**
- Rikugun Shōi (Segundo Teniente) - **Rango 4**
- Rikugun Jun-i (Primer Oficial) - **Rango 4**

Suboficiales

- Sōchō (Sargento Mayor) - **Rango 3**
- Gunsō (Sargento) - **Rango 3**
- Gochō (Cabo Primero) - **Rango 2**
- Heichō (Cabo) - **Rango 2**
- Jōtōhei (Soldado de Primera) - **Rango 1**
- Ittōhei (Soldado de Segunda) - **Rango 1**
- Nitōhei (Soldado) - **Rango 1**

Grupos y organizaciones terroristas

Al-Borkan (El Volcán)

Es una organización terrorista libia, financiada por la CIA, que lucha contra las fuerzas del Eje en territorio ocupado libio.

Alpha 66 (Alfa 66)

Es una organización derechista terrorista que pugna contra el gobierno comunista de Cuba. Este grupo está financiado por la CIA, y tiene sus bases en Miami (Florida).

Abu Sayyaf

También conocido bajo el nombre de Al-Harakat Al-Islamiyya, es un movimiento separatista yihadista islámico cuyo teatro de operaciones se encuentra en las islas del sur de Filipinas, principalmente Joló, Basilán y Mindanao.

Al Qaeda o Al Qaida (La Base)

Es una organización terrorista internacional. En realidad, Al Qaeda es un movimiento de resistencia islámica con células activas en todo el mundo. Su fundador y más importante líder fue Osama bin Laden, un multimillonario de origen saudí que estudió Religión y Ciencias Económicas en la universidad de Rey Abdul Aziz, en Arabia Saudita.

Esta organización se encuentra activa especialmente en Afganistán, luchando contra las tropas de ocupación sino-soviéticas, y en Pakistán, donde tiene sus centros de entrenamiento, tolerados por las autoridades locales.

Avalanche

Es un sindicato criminal internacional especializado en delitos informáticos. Este grupo secreto, integrado por algunos de los más habilidosos hackers, opera a sueldo del mejor postor.

Facción del Ejército Rojo

En alemán, Rote Armee Fraktion o RAF, también conocida como la Baader-Meinhof, es una organización terrorista revolucionaria comunista que opera en Alemania nazi.

Brigadas Rojas

En italiano Brigate Rosse, es una organización de lucha armada revolucionaria comunista italiana fundada en 1969, que prosigue su campaña terrorista, atacando intereses facciosos en Italia. Las Brigadas Rojas han actuado coordinadas con el RAF alemán en algunas ocasiones, pues ambos grupos reciben financiación y ayuda de la Unión Soviética.

La Camorra

Es una organización criminal mafiosa de la región de Campania y la ciudad italiana de Nápoles.

Los Cárteles de la droga

Son organizaciones criminales dedicadas al tráfico de estupefacientes y armas. Los más grandes e importantes carteles operan en Sudamérica, especialmente en Colombia y México. Algunos de los más relevantes son: Cartel de Cali, Cartel de Medellín, Cartel de Sinaloa, Cartel del Golfo o Los Zetas (estos tres últimos en México).

Los Chetniks

Son un guerrilla nacionalista monárquica serbia, también conocida como Ejército Yugoslavo de la Patria (en serbio: Jugoslovenska vojska u otadžbini, JVUO). El JVUO fue fundado el 13 de mayo de 1941 en Ravna Gora por el coronel Dragoljub “Draža” Mihajlović como fuerza leal a la monarquía yugoslava en el exilio tras la derrota yugoslava frente al Eje. Esta fuerza aún continúa en activo, luchando contra las tropas alemanas y atentando contra intereses del Tercer Reich en Yugoslavia. Los Chetniks está enfrentados a los Ustacha y al Ejército Popular de Liberación y Destacamentos Partisanos de Yugoslavia.

El Clan Zemun

Es el nombre que recibe el crimen organizado yugoslavo, cuya base de operaciones radica en la ciudad de Belgrado, en su peligroso barrio de Zemun. El Clan Zemun es una de las más brutales organizaciones criminosas del sudeste europeo,



relacionada en no pocas ocasiones con la Solntsevskaya Bratva moscovita.

Cosa Nostra

O mafia siciliana, es una gran organización criminal que tiene su origen en la isla de Sicilia. Este poderoso entramado opera también en los Estados Unidos, dividido en familias, que controlan algunas de las ciudades más importantes del país. La mafia controla el mercado de la droga, la extorsión, el contrabando, robo, blanqueo de capitales y tráfico de tecnología. La organización ha sido implacablemente perseguida en Italia por el régimen fascista, al igual que la Camorra y la 'Ndrangheta (la mafia calabresa).

Los Damdami Taksal

Son integrantes de un grupo religioso terrorista sij de la India, que lucha por la creación de un estado teocrático basado en el sijismo radical del mártir Bhindranwale.

La Guardia de Hierro

Garda de Fier en rumano, es un movimiento fascista y antisemita rumano, que colabora con los nazis en Rumanía.

Núcleo de Fuego

Es una organización terrorista de ideología anarquista que opera en Grecia, atentando contra las fuerzas fascistas italianas de ocupación. Paralelamente, se dedican al contrabando de implantes biomecánicos y biomods, controlando el mercado en el este del Mediterráneo.

Bình Xuyên

Es el nombre que recibe un grupo organizado de peligrosos criminales, muchos de ellos desertores del Vietcong, asociados con el infame general Lê Văn Viễn, y especializados en el tráfico de estupefacientes, armas y prostitutas. La organización Bình Xuyên controla no pocos locales y garitos en la ciudad de Saigón, manteniendo un peligroso equilibrio de relaciones entre japoneses y los guerrilleros comunistas del Vietcong.

Compañía Dawood

Es el nombre del grupo criminal y terrorista fundado por el capo mafioso Dawood Ibrahim en Islamabad durante los años ochenta. Esta peligrosa organización se dedica fundamentalmente al tráfico de armas y sustancias peligrosas, desde drogas sintéticas a agentes bacteriológicos, incluso material nuclear. El grupo Dawood opera en India, Afganistán, Pakistán y los Emiratos Árabes Unidos.

Khun Sa

También conocido por su nombre chino, Chang Chi-fu, fue un caudillo guerrillero organizador de la resistencia birmana a los japoneses en la segunda mitad del siglo XX. Khu San era conocido como el rey del opio, pues controlaba el contrabando de esta sustancia en el Triángulo Dorado, sirviéndose de sus ganancias para financiar la guerrilla. Actualmente, el grupo sigue operativo, dirigido por el sanguinario Khun Maung.

La guerrilla Khun Sa está enfrentada a la Guerrilla Karen, quienes en principio lucharon contra los japoneses, pero ante las depredaciones de la guerrilla birmana en sus territorios, decidieron combatir del lado de los japoneses. Los Karen son una etnia que vive principalmente en el sur y el sureste de Birmania (Myanmar) y hablan una lengua sino-tibetana. Los Karen constituyen aproximadamente el 7% de la población total de Birmania. Una gran cantidad de Karen viven en Tailandia, tradicional aliado japonés.

Ejército Popular de Liberación y Destacamentos Partisanos de Yugoslavia

Es la fuerza más importante de resistencia contra la ocupación nazi en Yugoslavia. Los partisanos yugoslavos vienen luchando enconadamente a las fuerzas del Eje desde la Segunda Guerra Mundial, dirigidos entonces por el carismáticos Josip Broz "Tito".

El Ejército Republicano Irlandés Provisional

O IRA Provisional, comúnmente conocido como PIRA (del inglés Provisional Irish Republican Army) o coloquialmente como provos, es la más conocida y activa organización terrorista republicana armada en activo en el conflicto de Irlanda del Norte. Tuvo su origen en la división del por entonces único IRA (de ideología socialista) en los sesenta, propiciada por agentes alemanes.

The Legion of Doom (LOD)

Es un grupo mercenario de hackers, que operan con redes bandido y dentro de La Malla, por todo el mundo. El grupo vende sus servicios al mejor postor. Se dice que su jefe, conocido como CELL, vive actualmente en Amberes (Bélgica).

El Ejército Rojo Japonés (Nihon Sekigun)

Es un grupo terrorista comunista fundado en Japón en 1971 por Fusako Shigenobu.

Emirato del Cáucaso

Kavkazskiy Emirat en ruso, es una organización yihadista islámica radical que lucha para obtener la independencia del Cáucaso de la Unión Soviética, para posteriormente establecer un emirato islámico en la zona aglutinando varias regiones. Otros grupos asociados yihadistas son la Brigada Internacional Islámica (BII) de origen checheno y la Shura 13.

Euskadi Ta Askatasuna (País Vasco y Libertad)

Conocida por sus siglas ETA, es una organización terrorista vasca que se proclama independentista, abertzale, socialista y revolucionaria.

Fedayan-el-Khalq

Es una guerrilla socialista activa en Irán, financiada por la Unión Soviética.

František Mrázek

František Mrázek organizó en los años 70-80 la más relevante familia criminal de Checoslovaquia, desde la ciudad de Praga. La organización Mrázek opera en todos los ámbitos delictivos más habituales: estupefacientes, trata de blancas, exportación e importación de tecnología, trafico de armas y clínicas clandestinas de terapia genética avanzada. Toda la organización dispone de un paraguas legal muy efectivo, amparándose en un gran conglomerado industrial y químico, que cuenta con algunas empresas muy importantes en la región, como Český Olej (Petróleos Checos) y el holding SETUZA. Actualmente, el jefe de este organización es Miloš Svovoda, uno de los más activos, astutos e implacables capos criminales de la vieja Europa.

La Résistance

Es el nombre genérico que engloba a todos los movimientos de resistencia nacional contra los nazis surgidos en Francia desde la ocupación del país durante la Segunda Guerra Mundial y en el periodo de posguerra. Tras la constitución de la Unión Europea, y la restitución de los territorios nacionales, los movimientos de la resistencia han decrecido en territorio francés considerablemente. De todos modos, todavía se mantienen activos grupos organizados, muy violentos, que lucha por la expulsión del país de las bases militares alemanas, así como contra los muchos colaboradores locales.

Generalmente, se conoce a los miembros de la resistencia como maquis, contracción del término maquisard.

El Khmer Rouge

O Jemeres Rojos, es una organización guerrillera camboyana maoísta, financiada por China, que lucha contra los japoneses en Indochina.

Hezbolá (Partido de Dios)

Es una organización islamista libanesa que cuenta con un brazo político y otro paramilitar.

Mai-Mai

El termino Mai-Mai engloba a una gran variedad de grupos milicianos armados operando contra los nazis en el Kongo. Muchos de ellos actúan desde sus bases en Ruanda.

Masada

Es una organización secreta judía creada en Palestina el verano de 1946. Más tarde, la estructura se incrementaría con nueva unidades, primero en EE.UU y más tarde en otros países. Esta organización ya ha sido tratada extensamente en la ambientación del manual.

OAS (Organisation de l'Armée Secrète)

Es una organización terrorista francesa de extrema derecha pro-alemana creada por el general Raoul Salan a finales de los cincuenta. Este grupo de ac-

tivistas es muy violento, contando con numerosos efectivos, la mayor parte de los cuales cuentan con experiencia militar.

Pathet Lao

Es el equivalente laosiano del Viet Minh y el Viet Cong en Vietnam, o los Jemeres Rojos camboyanos. El Pathet Lao lucha, desde la región laosiana de Indochina, contra las tropas del Ejército Imperial japonés.

Ustacha

Ustaša en croata, es una organización fascista terrorista croata que colabora con los nazis. La Ustacha fue fundada en 1929 por Ante Pavelić, que lideró la organización durante la Segunda Guerra Mundial, ayudando a las tropas del Eje a combatir a los nacionalistas yugoslavos.

Solntsevskaya Bratva

Es una de las más importantes y peligrosas organizaciones mafiosas en la Unión Soviética, radicada en la ciudad de Moscú. Lev "Mikhas" Laverov es su actual líder, el criminal más buscado por las autoridades soviéticas. La organización se dedica al tráfico de estupefacientes, armas y prostitución. También comercian con tecnología avanzada, implantes, biomods y drogas sintéticas de última generación.

Las Tríadas

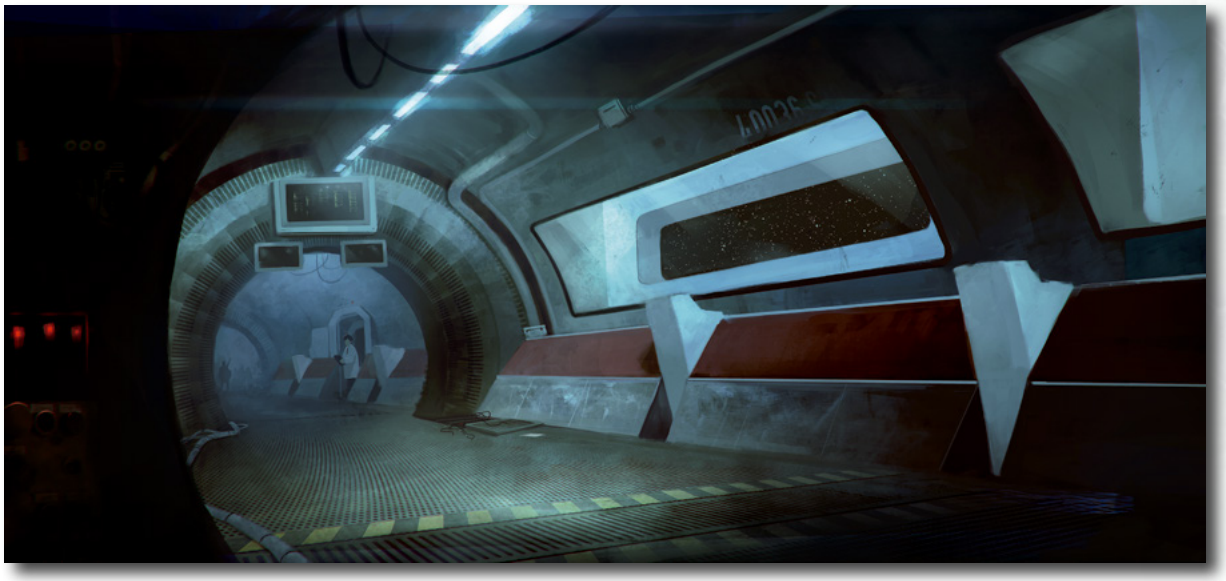
Es un término genérico que sirve para designar a determinadas organizaciones criminales chinas que operan mayoritariamente en Hong Kong, Shanghái y Cantón. Se dedican al tráfico ilegal de personas, armas y estupefacientes, los talleres clandestinos (generalmente del textil), la falsificación, venta y distribución de todo tipo de productos biotecnológicos, la prostitución, las clínicas ilegales para implantes y biomods, muertes por encargo, etc. Blanquean en otros países los beneficios de la heroína que introducen en Estados Unidos desde sus campos en Tailandia y Laos.

Zeev Rosenstein

O Zeev a secas, es el nombre de la organización hebrea clandestina, el hampa judía en Palestina. Recibe su nombre del fundador del grupo, allá por los 70. Actualmente, esta peligrosa mafia se dedica a traficar con todo tipo de sustancias y artefactos, aunque su principal negocio es la información, ya que controlan una extensa red de informadores, tanto árabes como judíos, infiltrados en grupos y organizaciones, gobiernos, sindicatos y empresas de todo Oriente Medio.

Yakuza

Es el equivalente japonés del crimen organizado. En la actualidad, la Yakuza está dividida en 3.000 clanes con un total de 100.000 miembros en todo Japón; el más importante es el denominado Yamaguchi-gumi. La Yakuza cuenta con una extensa red criminal especializada en el tráfico internacional de tecnología avanzada, especialmente implantes, biomods, genetech y artefactos robóticos.



Mapas

Lineas de Ferrocarril

Europa 1945

Europa 2050

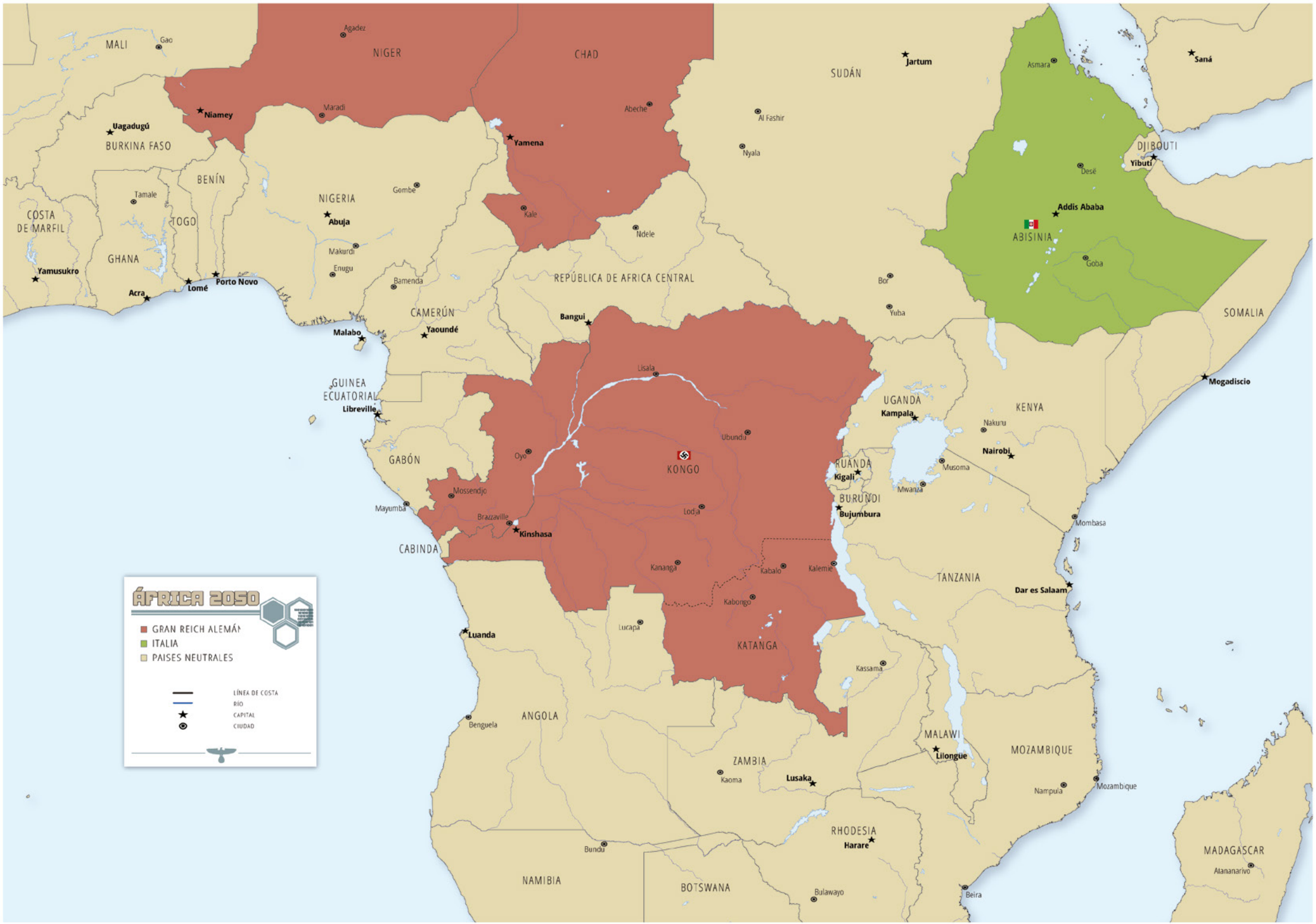
África 2050

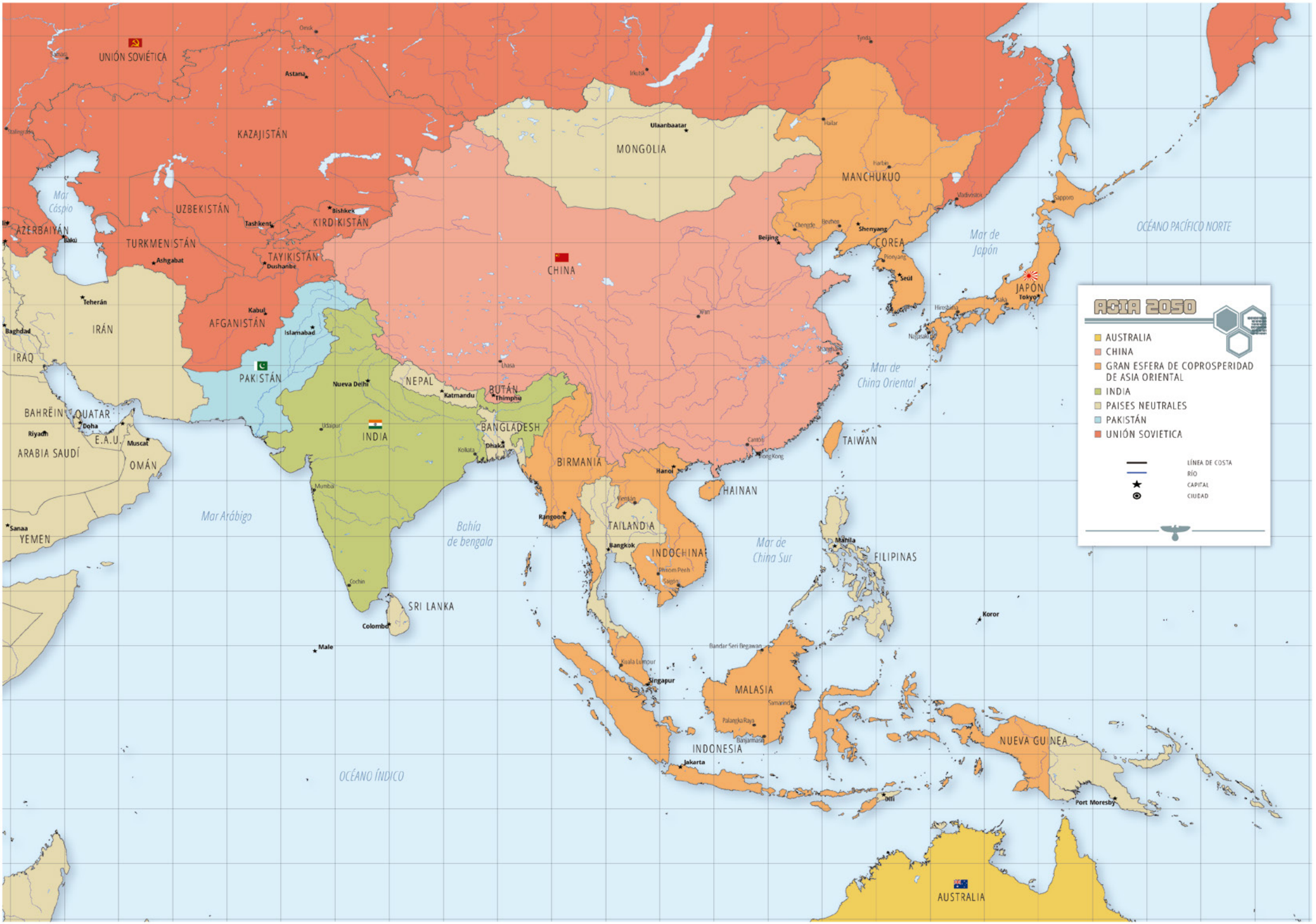
Asia 2050


BREITSPURBAH
LÍNEA DE COSTA
FERROCARRIL
RÍO
CAPITAL
CIUDAD
Reikiavik
ISLANDIA
NORUEGA
SUECIA
Oslo
Estocolmo
Helsinki
Turku
Leningrado
Arkángel
Tallín
ESTONIA
Novgorov
UNIÓN SOVIÉTICA
Riga
LETONIA
Rostov
Mar Del Norte
DINAMARCA
Copenhague
Mar Báltico
LITUANIA
Vilna
Moscú
Minsk
Smolensko
BIELORRUSIA
Peenemünde
Danzig
Königsberg
Rastenburg
Stettin
Hamburgo
Germania (Berlín)
COMISARIADO DE OSTLAND
Varsovia
Zona Desmilitarizada
Kursk
Edimburgo
Belfast
Dublin
IRLANDA
Manchester
Liverpool
REINO UNIDO
Londres
Cork
HOLANDA
Amsterdam
Arnhem
EL GRAN REICH ALEMÁN
Breslau
GOBIERNO GENERAL
Zhitomir
Kiev
Dunkerque
BÉLGICA
Bruselas
Bastogne
LUXEMBURGO
Luxemburgo
Praga
BOHEMIA Y MORAVIA
Cracovia
COMISARIADO DEL REICH PARA UKRANIA
Kharkov
Cherburgo
Sedan
Metz
Núremberg
Caen
París
Estrasburgo
Bratislava
ESLOVAQUIA
Vinnitsa
UKRANIA
Brest
Munich
Viena
Budapest
UNIÓN EUROPEA
Berchtesgaden
BESARABIA
Montoire
Berna
SUIZA
HUNGRÍA
Odessa
Kisinev
Vichy
Liubliana
Zagreb
RUMANIA
Lyon
Milán
Turín
Venecia
FRANCIA
Grenoble
Génova
Belgrado
Bucarest
Burdeos
YUGOSLAVIA
Sebastopol
Niza
Sarajevo
Florencia
Marsella
Toulon
Bastia
ITALIA
Pristina
BULGARIA
Sofía
Mar Negro
La Coruña
Bilbao
Podgorica
Skopie
Ajaccio
Roma
Tirana
Nápoles
Barcelona
Estambul
Madrid
PORTUGAL
ALBANIA
Ankara
Lisboa
ESPAÑA
Valencia
ISLAS BALEARES
GRECIA
TURQUÍA
AZORES
Atenas
Sevilla
Lorca
Cartagena
Palermo
Gibraltar
Ceuta
Melilla
Argel
Túnez
MALTA
CHIPRE
SYRIA
Chipre
Mar Mediterráneo
LÍBANO
Beirut
Damasco
Rabat
IRAQ
PALESTINA
Tel Aviv
Amman
Jerusalén
TÚNEZ
Trípoli
MARRUECOS
ARGELIA
Benghazi
El Alamein
Alejandría
Canal de Suéz
JORDANIA
El Cairo
ISLAS CANARIAS
LIBIA
EGIPTO
ARABIA SAUDÍ
OCÉANO ATLÁNTICO


EUROPA 1945
ESPAÑA
FINLANDIA
FRANCIA
GRAN REICH ALEMÁN
IRLANDA
ITALIA
PAISES NEUTRALES
PORTUGAL
REINO UNIDO
SUECIA
TURQUÍA
UNIÓN SOVIETICA
LÍNEA DE COSTA
RÍO
CAPITAL
CIUDAD
ISLANDIA
Reikiavik
NORUEGA
Oslo
SUECIA
Estocolmo
FINLANDIA
REGIÓN DE MURMAN
Murmansk
Arkángel
Helsinki
Tallin
ESTONIA
Riga
LETONIA
LITUANIA
Viena
Minsk
Moscú
UNIÓN SOVIÉTICA
BIELORRUSIA
COMISARIADO DE OSTLAND
Zona Desmilitarizada
Mar Del Norte
Mar Báltico
DINAMARCA
Copenhague
HOLANDA
Amsterdam
Germania (Berlín)
Varsovia
GOBIERNO GENERAL
BÉLGICA
Bruselas
LUXEMBURGO
Luxemburgo
EL GRAN REICH ALEMÁN
Praga
BOHEMIA Y MORAVIA
ESLOVAQUIA
Bratislava
Budapest
HUNGRÍA
COMISARIADO DEL REICH PARA UKRANIA
UKRANIA
Kiev
Kharkov
Stalingrado
KAZAJISTÁN
IRLANDA
Dublin
Belfast
Cork
REINO UNIDO
Londres
Edimburgo
Liverpool
Manchester
ZONA OCUPADA
París
Brest
Cherburgo
Dunkerque
Metz
Estrasburgo
Nuremberg
Munich
Berchtesgaden
Viena
SUIZA
Berna
Zurich
FRANCIA LIBRE DE VICHY
Vichy
Lyon
Grenoble
Marsella
Niza
Toulon
Burdeos
OCÉANO ATLÁNTICO
Milán
Venecia
Génova
Florencia
Turín
Trieste
Zagreb
Belgrado
RUMANIA
Bucarest
BESARABIA
Kisinev
Odessa
Sebastopol
Mar Negro
YUGOSLAVIA
Sarajevo
Pristina
Skopje
BULGARIA
Sofía
ITALIA
Roma
Nápoles
Palermo
ALBANIA
Tirana
GRECIA
Atenas
Estambul
TURQUÍA
Ankara
GEORGIA
Tiflis
ARMENIA
Ereván
AZERBAIYÁN
Bakú
Mar Cáspio
TURKMENISTÁN
PORTUGAL
Lisboa
Madrid
ESPAÑA
La Coruña
Bilbao
Barcelona
Valencia
Sevilla
Lorca
Cartagena
Gibraltar
Ceuta
Melilla
ISLAS BALEARES
AZORES
Argel
Túnez
MALTA
Mar Mediterráneo
CHIPRE
Chipre
SIRIA
Damasco
LÍBANO
Beirut
PALESTINA
Tel Aviv
Jerusalén
Amman
JORDANIA
IRAQ
Baghdad
Teherán
IRÁN
El Alamein
Alejandría
Canal de Suez
El Cairo
Berghazi
Tripoli
TÚNEZ
Rabat
MARRUECOS
ISLAS CANARIAS
ARGELIA
El Aaiún
SAHARA OCCIDENTAL
LIBIA
Tazirbu
EGIPTO
ARABIA SAUDÍ
Riyadh
BAHRÉIN
QATAR
Doha
Dubai
E.A.U.
OMÁN
Mar Rojo
SUDÁN
MAURITANIA
MALI
NIGER
CHAD


EUROPA 2050
ESPAÑA
FINLANDIA
UNIÓN EUROPEA
GRAN REICH ALEMÁN
IRLANDA
ITALIA
PAISES NEUTRALES
PORTUGAL
REINO UNIDO
SUECIA
TURQUÍA
UNIÓN SOVIETICA
LÍNEA DE COSTA
RÍO
CAPITAL
CIUDAD
ISLANDIA
Reikiavik
NORUEGA
Oslo
SUECIA
Estocolmo
FINLANDIA
REGIÓN DE MURMAN
Murmansk
Narvik
Arkangel
Turku
Helsinki
Leningrado
Tallin
ESTONIA
Novgorov
Riga
LETONIA
Rusov
LITUANIA
Vilna
Minsk
Moscú
Smolensko
Azamas-16
BIELORRUSIA
Mar Del Norte
DINAMARCA
Copenhague
Mar Báltico
Edimburgo
Belfast
Dublin
IRLANDA
Cork
Manchester
Liverpool
REINO UNIDO
Londres
HOLANDA
Amsterdam
Arnhem
Dunkerque
BÉLGICA
Bruselas
Basconia
LUXEMBURGO
Luxemburgo
Cherburgo
Caen
Sedan
Metz
Paris
Brest
Estrasburgo
Nuremberg
Munich
Berchtesgaden
Praga
BOHEMIA Y MORIAVIA
Germania (Berlín)
Varsovia
Stettin
Breslau
Cracovia
Danzig
Rastenburg
Königsberg
Hamburgo
Greenemünde
EL GRAN REICH ALEMÁN
GOBIERNO GENERAL
COMISARIADO DE OSTLAND
Zona Desmilitarizada
UNIÓN SOVIÉTICA
Kursk
Zhitomir
Kiev
Kharkov
Viniitsa
COMISARIADO DEL REICH PARA UKRANIA
UKRANIA
KAZAJISTÁN
Stalingrado
ESLOVAQUIA
Bratislava
Viena
Budapest
HUNGRÍA
BESARABIA
Kisinev
Odessa
RUMANIA
Bucarest
Sebastopol
Mar Negro
Mar Cáspio
GEORGIA
Tiflis
ARMENIA
Erevan
AZERBAIYÁN
Baku
TURKMENISTÁN
Berna
SUIZA
UNIÓN EUROPEA
Montpelier
Vichy
Lyon
Grenoble
Burdeos
FRANCIA
Milan
Turín
Venecia
Génova
Florencia
Ljubljana
Zagreb
Belgrado
YUGOSLAVIA
Sarajevo
Pristina
Podgorica
Skopje
Tirana
ALBANIA
Sofía
BULGARIA
Estambul
Ankara
TURQUÍA
Niza
Marsella
Toulon
Ajaccio
Basta
ITALIA
Roma
Nápoles
Palermo
GRECIA
Alenas
Océano Atlántico
PORTUGAL
AZORES
La Coruña
Bilbao
Barcelona
Madrid
Lisboa
ESPAÑA
Valencia
Lorca
Cartagena
Sevilla
ISLAS BALEARES
Gibraltar
Ceuta
Melilla
Argel
Túnez
MALTA
CHIPRE
Chipre
Mar Mediterráneo
SIRIA
Teherán
LÍBANO
Beirut
Damasco
PALESTINA
Tel Aviv
Jerusalén
Amman
IRAQ
Baghdad
IRÁN
JORDANIA
El Alamein
Alejandría
Canal de Suéz
El Cairo
Rabat
MARRUECOS
Tripoli
Benghazi
TÚNEZ
ISLAS CANARIAS
El Aaiún
SAHARA OCCIDENTAL
ARGELIA
LIBIA
Tazirbu
EGIPTO
ARABIA SAUDÍ
Riyadh
BAHRÉIN
QUATAR
Doha
Dubai
E.A.U.
OMÁN
Mar Rojo
MALI
NIGER
CHAD
SUDÁN
MAURITANIA


ÁFRICA 2050
GRAN REICH ALEMÁN
ITALIA
PAISES NEUTRALES
LÍNEA DE COSTA
RÍO
CAPITAL
CIUDAD
MALI
Gao
Agadez
NIGER
CHAD
Niamey
Maradi
Abeche
Uagadugú
BURKINA FASO
Yamena
SUDÁN
Jartum
Al Fashir
Nyala
Asmara
Saná
DJIBOUTI
Yibuti
Desé
Addis Ababa
ABISINIA
Goba
BENÍN
Tamale
Gombe
NIGERIA
Abuja
Kale
Ndele
COSTA DE MARFIL
TOGO
GHANA
Makurdi
Enugu
Yamusukro
Acra
Lomé
Porto Novo
Bamenda
REPÚBLICA DE AFRICA CENTRAL
Bor
Yuba
CAMERÚN
Yaoundé
Bangui
Malabo
SOMALIA
Lisala
GUINEA ECUATORIAL
Libreville
Mogadiscio
UGANDA
Kampala
KENYA
Nakuru
Nairobi
Ubundu
GABÓN
Oyo
KONGO
RUANDA
Kigali
Musoma
Mwanza
Mossendjo
BURUNDI
Bujumbura
Mayumba
Brazzaville
Lodja
Mombasa
Kinshasa
CABINDA
Kananga
Kabalo
Kalemie
TANZANIA
Dar es Salaam
Kabongo
Lucapa
Luanda
KATANGA
Kassama
ANGOLA
Benguela
MALAWI
Lilongue
MOZAMBIQUE
ZAMBIA
Kaoma
Lusaka
Nampula
Mozambique
RHODESIA
Harare
Bundu
MADAGASCAR
Alananarivo
NAMIBIA
BOTSWANA
Bulawayo
Beira


UNIÓN SOVIÉTICA
KAZAJISTÁN
MONGOLIA
MANCHUKUO
CHINA
COREA
JAPÓN
UZBEKISTÁN
KIRDIKISTÁN
TURKMENISTÁN
TAYIKISTÁN
AZERBAIYÁN
AFGANISTÁN
IRÁN
IRAQ
PAKISTÁN
NEPAL
BUTÁN
INDIA
BANGLADESH
BIRMANIA
TAIWAN
HAINAN
TAILANDIA
INDOCHINA
FILIPINAS
BAHRÉIN
QUATAR
E.A.U.
ARABIA SAUDÍ
OMÁN
YEMEN
SRI LANKA
MALASIA
INDONESIA
NUEVA GUINEA
AUSTRALIA
Mar Cáspio
Mar Arábigo
Bahía de bengala
Mar de China Oriental
Mar de China Sur
Mar de Japón
OCÉANO PACÍFICO NORTE
OCÉANO ÍNDICO
Astana
Ulaanbaatar
Beijing
Shenyang
Seúl
Tokyo
Sapporo
Vladivostok
Tashkent
Bishkek
Ashgabat
Dushanbe
Baku
Teherán
Kabul
Islamabad
Baghdad
Nueva Delhi
Katmandu
Thimphu
Lhasa
Dhaka
Kolkata
Rangoon
Hanoi
Bangkok
Phnom Penh
Manila
Taipei
Hong Kong
Shanghai
Mumbai
Cochin
Colombo
Male
Sanaa
Riyadh
Doha
Muscat
Singapur
Kuala Lumpur
Jakarta
Dili
Port Moresby
Koror
ASIA 2050
AUSTRALIA
CHINA
GRAN ESFERA DE COPROSPERIDAD DE ASIA ORIENTAL
INDIA
PAISES NEUTRALES
PAKISTÁN
UNIÓN SOVIETICA
LÍNEA DE COSTA
RÍO
CAPITAL
CIUDAD

Mecenas

Establecimientos mecenas colaboradores

Akira Comics
Avenida de Betanzos, 74 (Local 4)
28034 (Madrid)
www.akiracomics.com
nosotros@akiracomics.com

Librería Armageddon
Marcelino Soroa Plaza, 2
20010 San Sebastián, Guipúzcoa
armageddoncomic@gmail.com
http://www.armageddon-comic-sansebastian.com/
943 46 27 82

Ateneo Comics
C/ Serrano, 10,
03003 Alicante
http://www.ateneocomics.com/
info@ateneocomics.com
Teléfono:965 92 30 40

Atlántica Juegos
Calle Luna, 6
28004 (Madrid)
estrategia@atlanticajuegos.com

El Bazar de Juegos
elbazardejuego@elbazardejuego.es
elbazardejuegos.es
638312714

Dracotienda Juegos
www.dracotienda.com
info@dracotienda.com

Frikicompras
www.frikicompras.com
info@frikicompras.com

Gotham Còmics
Carrer de Sant Miquel, 75 (baixos esquerra)
07002 Palma de Mallorca
gothamcomicsmallorca@gmail.com
Teléfono: 971 49 50 04

Librería Hobbyton
C/ Juan Rhodes, 11, Local 2
19171 Cabanillas del Campo (Guadalajara)
info@hobbyton.org

Librería Taj Mahal Comics
C/ Juan Pablo Bonet, 16
50006 (Zaragoza)
976 379597
www.tajmahalcomics.com

Mazinger Gijón
C/ Colón 26, bajo (esq. Avenida Schulz 80)
33208 – Gijón (Asturias)
http://www.mazingergijon.com/
Teléfono: 984 39 88 91

Minas de Moria
C/Tirso de Molina, 10-Bajo
26006 Logroño (La Rioja)
www.minasdemoria.com

Tesoros de la Marca
www.tesorosdelamarca.com
info@tesorosdelamarca.com
Eduardo “Sendel”

Vía Lúdica
C/ Pere Coll i Güitó, 14
17190 Salt
www.vialudica.com
info@vialudica.com
972 98 25 40

SUBOFICIALES

Alberto Camargo García
Alejandro Barrantes “Elwood Barry”
Alejandro Martínez Thomas “argonauta”
Alfredo Sendín
Álvaro Gómez Cubeiro
Álvaro Rincón Rincón
Alex Santonja “Kano”
“Apañero” Reztiegu
Bester Brainstormer
(*http://besterbrainstormer.blogspot.com.es/)*
César Almudever
César Bermúdez Jiménez
Christian Rodríguez Núñez
Daniel Moreno Ródenas
Daniel P. Espinosa
David Fluhr Arnau
Edanna Dhae
Enric “Lothar” López
El Marqués
Federico Gorga
Fernando De la Guardia
Francisco Ramón López Sánchez
Franzis Landwehr
Ghasnakar
Greatkithain
Grigoriy Nikiforov
Guillermo Madroñal
Guillermo Romero
Ikoma Efirm
Ismael Avalos
Israel López Fernández
Jonathan Delgado
Jorge “Tiberio” Coto Bautista
José Enrique Campos López
Juan Adolfo Lucha Garcia
Juan Carlos Morelló
Juan Fernández
Juanjo Martínez Moncho
Juan Ramón Fernández Sobrecueva
Julio Romero
Kamonohashi
Kike Andrada
Manuel Arjona Climent
Marc Santanach
Mario Grande
Max Hipp
Miguel Arnaiz
Lars Larkin
Luis Montejano
Pau Martinell “Menecrates”
Rafa de Matos “Yorik”
Rafael Villar
Ramón Fernández Sobrecueva
Raúl “Brawl” Gonzalo
Raúl Lacasa Lázaro
Ricardo Garcia-Barrios Alvarez
Rodrigo García Carmona
Rubén Eguidazu
Rubén Pedraza González
Sergio Gutiérrez Santos “Sergut”
Sergio “Lord Metal”
López Vandor Bajko
Xavier Nieto

OFICIALES

Alban “Stormcrow”
Abel Amigo
Abel Sánchez-Ortiz Mora
Abraham Ferro Sanz
Agustin Gonzalez Concejero
Albert Tarrés i Figueras
Alberto “Athal” Blanco
Alberto Bermudo Delgado
Alberto Dimitris Altidis Cabrejas
Alberto Fernández Pérez
Alberto Martín Pérez
Alexander Lopez Gierecke “Burrisol”
Alfonso Cabello Flores
Algomu
Andrés Jesús Vidal Jurado
Àngel Agüeras
Ángel López Fernández
Ángel Martínez González
Antonio Miguel Martorell Ferriol
Antonio Ortiz Heredia
Antonio Peiro Otonín (Kokuro Enzo)
Antonio Polo
Antonio Sola
ÁREA 51 Cómics
Artimorty
Azaneal
Baradaelin
Benito Santamaria De Las Heras (Chorchaldo)
Bernardo Flores Milán
Borja “Khaine” Salcines
BormerBerme
Bucci
Calad Bayonetas (José María Gómez Ferreiro)
Carla Manchado Martín
Carlos Daniel Muñoz Diaz
Carlos Garcia Chies
Carlos Larraz Miranda (Nenuial)
Carlos Osorio “Astrozombie”
Carlos “Senshi” Prats
Caronte77
Capitán Wolrum Fallon

Cidastur
Cristian Bergua Viñuales
Cristóbal Trujillo Trujillo
Cthaume Mora
Dan “Roler” Alonso
Dani Portman
Daniel Ferreira
Daniel Hernández, “Plunder”
Daniel Hidalgo Verzobias
Daniel Schultes
Daniel de la Viuda Perez
Dariobarca
Darnite
David Arkerion
David “Invierno” Maldonado
David “Kodo” Codosero
David Grobas García
Dani Mencía (“Chubasco”)
David Miguel Rivas Ascaso
David Montilla “Montver”
David Ramil
David Úbeda Panés
David Velasco
David Zurita Sánchez
Diana Martínez Rivas “Drogo”
Diego D’Alber
Diego López “Darokin”
Diosdelrockandrol
DontForget3oct
Dorian Vizsnic
Eaven D.R. Redondo
Eduard García Plaza
Eduardo García Leiva
Elarchimago
El Dado Inquieto
ELKARTZUT
Elgranbeni
El Molero
Enrique Gutiérrez Carroquino
Enrique Zubeldia Carreño
Erick Nieve
Eriol
Ernesto Sánchez y Pérez De Muniain
Eva María Yáñez Gutiérrez
Fawa
Ferran Torta (Riley, Nación Rolera)
Fito García
Fran Bejarano
Fran López
Fran Montia
Francisco David Guillén Pérez (Ronin)
Francisco Flores
Francisco J. Cabrero
Francisco Jiménez Llopis
Francisco José Santamaria Ramos
Francisco Jesus Carrillo Contreras
Francisco Mtz. de Lizarduy “Rondwelf”
Fz (La buhardilla del friki)
Gatocazador
Gica Sabinescu
Goomerko
Gonzalo Calvo (Brownieman)
Gonzalo Dafonte García “Aikanar”
Gonzalo Rodriguez Garcia
Gonzalo Martínez Thomas
Gorka Fernandez
Gorka García
Guillermo “Mordin”
Guillermo Pariente (cero91)
Gumer Coronel Pérez (Goomerko)
Héctor Martínez Chaparra
Hugo Varvaro
Iker Arbizu Azurmendi
Iker Eginoa “BatOutOfHell”
Iñigo Garduño
Iñigo “KAOTICO”
Ignacio Lis
Ignacio Raya (El Cuartito de los Roles)
Ignacio Ortiz Trigueros
Ignacio de Orueta
Ikoma Hyoga
Imanol Bautista
Inad - Daniel Bayarri Martinez
Ioga (Ansulaq)
Ion Calafel
Ismael Tajada
Israel Pujagut “13”
Israel Salcedo
Iván Portela López
Jaume Tarascó i Palomares
Jaume Vilchez Pacheco (A8Slasher)
Javier “cabohicks” García
Javier Garcia Contreras
Javier Murillo “Planescape”
Javier Sala (Kyle)
Javier “Viejo”F.G.
Javier Vijande
Jazel
Jesús Hernández
Jesús Hernández del Valle
Jesús Miguel Quesada “Korhill”
Joan Albert “Crusher” Fontàs
Joan Bofill (Jester)
Jordi Alba “Sandman”
Jordi Rabionet
Jordi Tena Paniza
Jorge Busnadiego Encabo (Busna)
Jorge Carrero
Jorge González
Jorge Merino Fácila

Jorge “Noeko” MirBel
Jorge Suárez-Albrecht
Jose Antonio Aguayo “pitxin”
Jose Antonio Navarro Ribelles
Jose Antonio Sanchez “Cromjose”
Jose Carlos Agenjo Toledo
Jose Carlos Carmona Geniz
José David Díaz Martín
José J. Fernández Martínez
José Leopoldo Hdez Simón
Jose Luis Bezos Hermida
José Luis Martínez Mata
José Francisco Riera Díaz
Jose Manuel Real López (piedrapapeld20)
Jose Maria Rodríguez Coronel
José Mariano Sáez Moya
Josemasaga
José Torrano “Norkak”
Jose Valverde (Valver)
Josep David Poquet Victoria
Josep Mª Serres
Juanfran Alcántara García
Juan Andújar (Sadfyr)
Juan Antonio Moreno Girones
Juan Carlos Sierra
Juan Carlos Manchado Torres
Juan Cruz Balda Berrotarán
Juan Manuel González
Juan Miguel Alcántara Pilar
Juan Miguel Heredia de la Hoz
Juan A. Ortega Monteagudo
Juan Sixto
Julio Gallego Torromé
Khanach
Kaiser Atreides
Kythklaith Dasth
LoboAureo
Lordbergui
Luisal
Luis David del Olmo Lopez
Luis Felipe Morales Bendicho
Luis García Castro
Luis Javier Doval Doallo (Lacozix)
Luis M. Rebollar
Luis Recatalá
Llorenç Foixench “gothalo”
Lyzanor
Maese Almacenero
Manu Cabezuelo
Manu Viciano
Maricel Bros Maimó
Mario Diaz Delgado
Marco Martínez (Merovingio)
Miguel Angel Barragan Gonzalez
Miguel Angel Castro
Miguel Darío
Michel du avernie
Miquel Echevarria March (Endor)
Miguel López del Pueyo
Miguel Morcillo Moreno (Morci)
Miguel Ángel Pedrajas (mipedtor)
Miguel Romero Gómez (Lordrommer)
Miguel Ángel Saorin
Minijavi
Murias
Néstor Solano Grima (Surien)
Óscar Estévez Soler
Óscar Muñoz
Óscar Ramos Medel
Padre Santiago
Pablo Claudio Ganter García “El poderoso Crom”
Pablo Escámez Parra
Pablo “Hersho” Domínguez
Paco Montero
Pau Arlandis Martinez
Pedro García Sánchez “Pedro(te)”
Pedro R. Martínez Pérez
Pedro Sánchez
Piero Sagi
Pikillo
Polemarcos
Quel Batalla
Rafa Bernardo
Rafa Falopowel
Rafael “Largiorx” Aguilar
Rafael Salas de Porras
Ramón Ayala Sánchez
Ramón López Martínez “Finarfin”
Rhamanu
Roman Moreno Urdiales (Turbiales)
Raúl “Ramsey” Gorbea
Raúl San Jose (Frol)
Raúl Sánchez Ruiz
Raúl Tirado “RAT”
Reverendo Mike “Thunderbolt” Tudevsky
Ricardo Fuente Muñoz (Bukran)
Rigowsky
RolHypnos
Roberto Bravo Sánchez “markirian”
Roberto Fernández Castrillón
Roberto Henríquez Laurent
Roberto López Arnau
Roberto Rey (Garrison)
Rommelius
Roscharch
Rubén Astudillo Ruiz
Rubén Rivera “Torquemada”
Rubén Ortega Hernández
Salva Santacruz
Sebastián Salas

Selenio
Sergi Garcia Roca
Sergio Anton
Sergio Barón Ruiz
Sergio Campos Ros
Sergio Laserna Torrecillas
Sergio Laya (OZN)
Sergio Rebollo “Tersoal”
Sergio Somalo San Rodrigo
Servobot (Frank Guerra Martínez)
Shaifert
Soul_77
Starkmad
Summum Creator
Tomás Regajo Gallego (Shirkian)
Teonar
Traso de Sagasta y Aldana
Tonijor
Tubal “yelier” Lara
Urbano
Urox
Vicente Herrera (Mordraug)
Víctor Alfonso Juárez Villares (Vision)
Víctor Moya Andreu
Víctor López Arcas “Varden”
Víctor Pérez Cazorla (Hellmaster)
Víctor Ventura Sánchez
Vince Pérez
Voivoda de Webvampiro
Wakka Pum
Xoel Gutiérrez Gutiérrez
Zunbeltz Berriozabalgoitia

BRIGADISTAS INTERNACIONALES

Héctor Prieto de la Calle
Jesús Matheo
Juan Castela Martínez
Juan P. Betanzos (DungeonSpain)
Kapdorf
Lobo
Luis Germán López Cobo
Salva Campoy
Summum Creator
Victor E. Serrano Puigdoller

BRIGADAS

Albert Ruiz “Athal Bert”
Alejandro Rodríguez González
Antonio Martín Yuste
Antonio Robles Fernández
Boron
Cristian Martín García
Dak “Kucarain” Oosthuyzen
Danel Martín Cancela
David Cano Llorens
David Pallàs i Coll
Frank Ayala Peñarrubia
Francisco Castillo Segura
Gonzalo Agulló Fernández
Guillermo Agulló Fernández
Gustavo Moreno Serrano
Héctor Sánchez Udvar
Hugo González (Alvar Tormenta)
Inmaculada Rico Muñoz
Isabel Santana Baca
Javier Vilar Labarta
José Antonio Blanco del Valle (T. Kromwal)
José Antonio Seguí
José María Rivera
Juan Antonio Navarro Ruiz
Juan Luis López-Ortega Ibañez
LuisMan
Luis Sanz
Luis Vallejo
Marcos Gordo
Miguel A. Villen Jurado
Miguel Juan Rama Jurado
Rubén del Valle Blanco (henjo)
Santiago “Reckila” Vilar Labarta
Óscar (Vaelessis)
Yrtalien
Ximo Blay
Zilus
Zoldar

LEGIONARIOS EXTRANJEROS

Richard Requena Delon
Miguel Angel Ortega Ortiz

MINISTROS DEL GOBIERNO DE ESPAÑA

Ministerio de Asuntos Exteriores:
Víctor M. Ánchel
Ministerio de Industria, Fomento, Ciencia y Tecnología:
Angela Rivera Campos
Ministerio de Defensa:
Óscar M. Dóniz Hernández
Ministerio de Interior:
Sergio Rodríguez García
Ministerio de Economía y Hacienda:
Gaizka Marquez Estepa

PRESIDENTE DEL GOBIERNO DE ESPAÑA

Miguel Rueda (Conde de Rueda)

LÍDER SUPREMO

Pablo Ruiz Múzquiz





Nombre:

Nacionalidad: Jugador:

Sexo: Edad:

Altura: Peso:

PD Libres / Totales: / Humanidad:

ESTRÉS

Apariencia:

Aspectos

Destino

Talentos, dones y limitaciones

Talentos	Efecto	PD

Dones	Efecto	PD

Limitaciones	Efecto	PD

Suma PD

Dificultad		Nivel de la Habilidad	Coste PD por nivel	Coste Total
-	-	No entrenado	-	-
5	Fácil	0	3(0)	0
7	Trivial	1	2	2
9	Media	2	4	6
11	Desafiante	3	6	12
13	Difícil	4	8	20
15	Muy Difícil	5	10	30
17	Asombrosa	6	12	42
19	Legendaria	7	14	56
21	Imposible	8	16	72

Habilidad	Entrenado	PD	Nivel
Agilidad			
Arcos			
Armas Arrojadizas /NT			
Armas Cortas /NT			
Armas Cuerpo a Cuerpo /NT			
Armas Largas /NT			
Armas Montadas /NT			
Armas Pesadas /NT			
Atención			
Averiguar Intenciones			
Ciencia ( ) /NT			
Ciencia ( ) /NT			
Ciencia ( ) /NT			
Computadora /NT			
Comunicaciones /NT			
Conducir Vehículo ( ) /NT			
Conducir Vehículo ( ) /NT			
Conocimiento ( ) /NT			
Conocimiento ( ) /NT			
Conocimiento ( ) /NT			
Delito			
Demoliciones /NT			
Disfraz			
Electrónica /NT			
Engañar			
Escalar			
Esquivar			
Etiqueta			
Instrucción			
Intimidar			
Lenguajes ( )			
Lenguajes ( )			
Lenguajes ( )			
Liderazgo			
Mecánica /NT			
Montar ( )			
Nadar			
Navegación /NT			
Observador /NT			
Pelea			
Persuadir			
Pilotar ( ) /NT			
Pilotar ( ) /NT			
Primeros Auxilios /NT			
Sensores /NT			
Sigilo			
Supervivencia			
Vigor			
Voluntad			

(Habs. Entrenadas-10)x3 Suma PD

Nombre: **Jugador:**

Bon. Daño
1/2 Vigor+Tal.+Don.

RD Fatiga
1/2 Vigor+Tal.+Don.

INI
Agilidad+Atención-2

RD
Armadura+Tal.+Don.

AC
Agilidad+Atención+2

Esquiva

MOV
(Agilidad+Vigor+3)/3

MOV
Turno /Minuto /Hora
xAC x6 x60

Estorbo

Hasta Vigor x2

Hasta Vigor x4
(-1 a la Acción)

Hasta Vigor x6
(-2 a la Acción)

Hasta Vigor x8
(-3 a la Acción)

Equipo Transportado	Estorbo

Heridas

Rasguño
Vigor+4

Herido
Vigor+1
(-1 a la Acción)

Gravemente Herido
(Vigor+2)/2
(-2 a la Acción)

Incapacitado
(Vigor+4)/4
(-3 a la Acción)

Moribundo
(Vigor+8)/8
(No actúa)

Fatiga

Fatigado
Voluntad+4

Aturdido
Voluntad+1
(-1 a la Acción)

Gravemente Aturdido
(Voluntad+2)/2
(-2 a la Acción)

Incapacitado
(Voluntad+4)/4
(-3 a la Acción)

Exhausto
(Voluntad+8)/8
(No actúa)

CdF	Modificador al Ataque	Modificador al Daño	AC
S	Cada bala que se dispare es una maniobra		
R 2 – 4	-1	+2	0
A 6 – 15	0	+2	+1
A 16 – 20	+1	+3	+2
DT	-1	+2	5 AC

Alcance Mínimo: Dificultad 9. A menos de esos metros -1 Dificultad Armas Cortas (**8**), +1 Arrojadizas y Armas Largas (**10**), y +2 Arcos y Armas Pesadas (**11**)

Alcance Efectivo: Entre *Alcance Mínimo* y *Alcance Efectivo*. **Dificultad 9**

Alcance Máximo Entre *Alcance Efectivo* y *Alcance Máximo*. **Dificultad 15 y Daño -2** (mínimo 1)

Armamento

Arma	Habilidad	Daño	Alcance Mín/Efect/Max	CdF	Área	Energía	Munición	Notas
						/		
						/		
						/		
						/		
						/		

Maniobras de Movimiento

	AC
Atravesar una ventana	5
Levantarse	2
Arrastrarse el MOV	3
Desplazarse el MOV	1
Escalar a tu MOV	3
Esquivar	1
Girar 180º	1
Ponerse a Cubierto	1
Reconocimiento del terreno	1
Retroceder el MOV	3
Salir de cobertura	1
Saltar	2
Tirarse al suelo o arrodillarse	1

Maniobras Cuerpo a Cuerpo

	AC
Agarrón	4
Asfixiar	4
Cargar	Vr.
Desarmar	3
Escapar	4
Fintar	1
Parada con Armas	2
Patada	3
Presa	4
Puñetazo	2
Usar arma Cuerpo a Cuerpo	3
Usar arma Cuerpo a Cuerpo a 2 manos	4

Maniobras a Distancia

	AC
Apuntar (+1 al ataque)	2
Apuntar a una parte del cuerpo	2
Disparar Arcos	3
Disparar Armas Cortas	3
Disparar Armas Largas	3
Disparar Armas Pesadas	4
Doble Tap	5
Fuego de Cobertura	5
Lanzar	2
Observador	4
Ráfaga Corta	AC
Ráfaga Media	AC +1
Ráfaga Larga	AC +2

Maniobras Varias

	AC
Acción Mental	3
Abrir una puerta	2
Coger un objeto del suelo	3
Desenfundar un arma	2
Guardar un objeto	3
Recargar un arco	2
Recargar un arma de fuego	5
Sacar objeto a mano	2
Sacar objeto guardado	3
Uso de Dones que requieran Habilidad	3

Maniobras de Artista Marcial

	AC
Bloqueo	3
Golpe en el Aire	Vr.
Proyectar	4
Usar la Fuerza de Otro	5

Maniobras de Gun Kata

	AC
Mover y Disparar	Vr.
Disparo en el aire	Vr.
Disparo simultáneo	5/4
Esquivar Disparos	1
Sentidos de Combate	1

Maniobras de Maestro de Esgrima

	AC
Ataque doble	5
Bloqueo	3
Golpe en el Aire	Vr.
Sentidos de Combate	1

Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas son las Maniobras de Defensa. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Talento Artista Marcial

Estas Maniobras, si se realizan en el mismo turno en el que se utiliza un Don que requiera Habilidad, proporcionan un -2 a la Tirada correspondiente

Dedicado a mi padre.

Este libro terminó de escribirse el 22 de noviembre de 2013, cumpliéndose 50 años del magnicidio del presidente John F. Kennedy en Dallas. Por ello, hemos querido rendir sincero homenaje al que consideramos uno de los más significativos presidentes de los EE.UU, dedicando este trabajo a su memoria.

"La Humanidad debe poner fin a la guerra antes de que la guerra ponga fin a la Humanidad"

John F. Kennedy

Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons**
Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional

You are free to:
Share — copy and redistribute the material in any medium or format
Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.
No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

Quedan excluidas de esta licencia todas las ilustraciones originales presentes en este libro, cuyos derechos, en algunos casos, corresponden a sus autores.


CdB
ENGINE