

AL SERVICIO SECRETO DE SU MAJESTAD

JAMES BOND 007

EL JUEGO DE ROL



JAMES BOND 007

- Me envían desde Londres siempre que sucede algo raro en alguna parte del mundo que no es asunto de nadie. (...)

JAMES BOND a Honeychile Ryder, en
"Dr. No", de Ian Fleming (1958)

- Querría medio vaso de vodka con Martini seco y una rodaja de limón. Agitado pero no revuelto, por favor. Mejor si el vodka es ruso o polaco.

JAMES BOND al Dr. NO en "Dr. No".



BIENVENIDOS AL MUNDO DE

JAMES BOND 007

TM

EL JUEGO DE ROL AL SERVICIO SECRETO DE SU MAJESTAD

Creación del Juego, Desarrollo y Coordinación del Proyecto

Gerard Christopher Klug

Desarrollo de los Sistemas de Juego

Greg Gorden & Neil Randall

Desarrollo del Juego y experto en el tema Bond

Robert Kern

A A. Eric Dott por tener la suficiente confianza en el creador del Juego para dejarle hacer las cosas, como éste opinaba que deberían ser hechas, y a Pam por conseguir que todo mereciese la pena.

EDICION ORIGINAL:

Redactor de Reglas: Michael E. Moore.

Ilustraciones: James Talbot.

Gráficos: Ted Koller.

Asistencia Técnica: Robert J. Ryer.

Asistencia especial a la Creación: Stephen Gray & Alex Von Thon

Supervisión del Proyecto: W. Bill.

Ilustraciones técnicas: Stuart Leuthner

Test y Consejos: Cheryl Freedman, Mark Herman, Sydna Holck, Alan Klein, Suzan Koch, Todd Montgomery, Charles Moore, Brian Peterson, Heather Randall, Barbara Schlichting, Eric Lee Smith y otros muchos jugadores de Chicago, Toronto y Minnesota, demasiado numerosos para ser citados.

Coord. Dpto.: Elaine M. Adkins.

Producción: Colonial Composition, Bob Haynes, Charles Kibler, Monarch Services Inc., Stephanie Czech, Estelle E. Simmons.

VERSION EN CASTELLANO:

Colección dirigida por: Karl Klobuznik

Traducción: Moisés Cabrera

Ilustraciones versión en Castellano: Luis Carlos Ximenez

Fotocomposición: Publitecsa

© DANJAQ S A 1962 © EON PROD. LIM / GLIDROSE PUBLICATIONS LIMITED 1983
© JOC INTERNACIONAL, S.A. 1990 con la autorizacion de VICTORY GAMES, INC. © 1984
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

Impreso en Hurope S.A.
Recared, 2 - Barcelona

D.L.: B. 18.180-1990
Impreso en España - Printed in Spain

PRIMERA PARTE:

SECCION JUGADORES

Capítulo 1 : Introducción	4
Juego de Rol en el Mundo de James Bond	4
Advertencia para los Jugadores de Rol	
Experimentados	5
Materiales necesarios para jugar	5
Glosario de términos	6
Conceptos del Juego	7
Ejemplo de Juego	9
Personajes listos para jugar	15
Capítulo 2 : Creación de Personajes	18
Puntos de Generación	19
Características y habilidades	22
Como rellenar la Hoja de Personaje	23
El Dinero	25
Reglas Opcionales	25
Capítulo 3 : Habilidades	30
Uso de las Habilidades en el Juego	30
Habilidades Básicas	31
Las Fórmulas de las Habilidades	31
Éxito en el empleo de las Habilidades	32
Lista de Habilidades	33
Lista de Habilidades Básicas	43
Capítulo 4 : Combate	44
Los Asaltos	44
Movimientos en Combate	45
Velocidad e Iniciativa	46
Daño	47
Combate con Armas de Fuego	49
Modalidades en el Combate con	
Armas de Fuego	50
Combate Cuerpo a Cuerpo	51
Modalidades de Combate Cuerpo a Cuerpo	52
Armas	53
Cicatrices	53
Curación	54
Notas sobre el Combate	54
Capítulo 5 : Persecuciones	55
La secuencia de Persecución	55
Maniobras	58
Combate con Armas de Fuego	60
Accidentes	60
Seguimiento	61
Capítulo 6 : Interacción con los PNJ	62
Persuasión	63
Seducción	64
Interrogatorio	64
Tortura	65
Capítulo 7 : El Juego y el Universo de los Casinos	66
Juegos de Cartas	66
Ruleta	68
Trampas	68
El Universo de los Casinos	69
Capítulo 8 : Fama	72
Uso de los puntos de Fama durante el Juego	72
Capítulo 9 : Puntos de Héroe	74
Utilización de los Puntos de Héroe	74
Puntos de Héroe	75

Los puntos de Supervivencia de los PNJ	75
--	----

Capítulo 10 : Experiencia y Evolución de los Personajes	76
Graduación de los Personajes	77
Uso de los Puntos de Experiencia	78
Capítulo 11 : Equipo	79
Descripción de las Armas	81
Descripción de los Vehículos	84
Equipo vario	88
Modificaciones en los Vehículos	90
Daño y Reparación de Equipo	91

SEGUNDA PARTE:

SECCION DEL MASTER

Capítulo 12 : Como ser un buen Master	92
La preparación de una Misión	92
Elementos de una Misión	93
Evidencia material	95
Cooperar con los Jugadores	95
Durante la Misión	95
Siguiendo a tus Personajes	96
El Tiempo	97
Interpretación de los Personajes No Jugadores	
durante una Misión	98
Interpretando a los Villanos Principales	98
Contactos con M.I.6	99
Capítulo 13 : Como usar a los PNJ	100
Creación de un PNJ	100
Contactos Secretos	101
Capítulo 14 : Sistema de Encuentros de los PNJ	106
Utilización de las Tablas de Encuentros	106
Descripción de los Encuentros	106
Capítulo 15 : M.I.6	112
Personal	115
Capítulo 16 : James Bond como PNJ	118
Historial de James Bond	118
Apariciones de Bond en el Juego	118
El último recurso	119
Capítulo 17 : Tarot	120
Subsecciones de Tarot	120
Capítulo 18 : Aliados y Enemigos de James Bond	126
Aliados	126
Enemigos	131
Capítulo 19 : Ciudades Apasionantes	139
Hong-Kong	139
Londres	141
Nassau	142
París	143
Río de Janeiro	145
Tokyo	147
Duración de los Viajes	149
Capítulo 20 : La Isla del Doctor No	152
La Aventura	152



Capítulo1:

Introducción

El deseo de imaginar, de representar, es algo que se inicia en nosotros a edades tempranas. Durante la niñez, los juegos en los que uno imagina ser otra persona son muy simples, y a menudo están basados en los cuentos. De éste modo, el padre simula ser el lobo que persigue a los tres cerditos. Estos juegos de simulación se hacen cada vez más complejos a medida que el muchacho va creciendo y se relaciona con otros de su misma edad; poco a poco van tomando forma. Este tipo de juegos nos enseñan y nos hacen experimentar lo que se siente al ser otra persona, al tener otra personalidad, o por lo menos, nos lo hace imaginar. En éstos juegos infantiles no hay reglas. Simplemente, todos se ponen de acuerdo para jugar dentro de un universo "prefabricado" que funciona de modo semejante para todos los que se hallen involucrados en el juego. Si alguien no acepta tales condiciones, por ejemplo, negándose a caer al suelo cuando le disparan, el juego se rompe, los jugadores se enojan y pierden interés. Un mundo fantástico de éste tipo sólo funciona mientras todos aquellos que se hallen involucrados en él, acepten las reglas.

JUEGO DE ROL EN EL MUNDO DE JAMES BOND

En nosotros aún persiste el deseo de actuar, de representar un papel, y ello a menudo se manifiesta cuando nos ponemos a soñar despiertos en algo, como por ejemplo, en que somos James Bond. Desde que hayas cogido éste libro, muy probablemente te estarás preguntando qué quiere decir éso de "un juego de rol en el entorno de James Bond". No es más que otro mundo imaginario, otro juego en el que fingimos "ser algo", con la excepción de que aquí se incluyen las reglas detalladas del juego. El entorno en el que jugarás es el excitante mundo creado por Ian Fleming para su agente secreto de ficción, James Bond. Si has visto alguna vez alguna de sus películas, o leído una de sus novelas, ya sabrás de qué mundo te estamos hablando, un mundo cercano al tuyo propio pero mucho más fantástico. En él, los hombres son siempre guapos, las mujeres son siempre bonitas, y los villanos son siempre malvados. Es un mundo lleno de coches lujosos y de lugares que le dejan a uno sin habla, en el que los buenos siempre ganan (o al menos, fuerzan el empate). Si tú has deseado ser James Bond alguna vez, entonces éste es tu juego.

El juego James Bond 007 te permite ser James Bond, uno de sus aliados de las películas (Felix Leiter, Anya Amasova, Tigre Tanaka, entre otros), o, incluso, un agente secreto de tu propia creación. Podrás enfrentarte a las fuerzas malignas del mundo que intentan sojuzgar a los pueblos libres. Todo lo que necesitas para jugar son éstas reglas, una mesa a la que sentarte, y algunos lápices, papel, dados, y rotuladores. Los lugares, las personas, y los incidentes, podrás visualizarlos con tu propia imaginación. Este es un juego para que participen de 2 a 5 personas. La acción será descrita de palabra por el Master (con alguna ayuda de tipo visual), siendo las tramas resueltas gracias a la agilidad mental de los jugadores, a las habilidades de los agentes secretos que estén representando ser, y a un poco de suerte (hecho representado por el uso de los dados).

El juego de James Bond 007 tiene mucho de obra de teatro improvisada en la que los actores, que en su vida real posiblemente no se parezcan en nada a los individuos a los que dan vida, han sacado a los personajes de su propia imaginación, y en la que el director ha escrito un guión que sólo es una línea argumental aproximada de lo que puede llegar a suceder. El director conoce la historia y les cuenta a los actores algunos retazos de la misma, permitiéndoles reaccionar ante las situaciones que él expone, tal y como lo harían sus personajes.

Por ello, el director, más que un guión lo que crea es una línea argumental que sirve como base a las acciones de sus actores. Estos representan solamente a los héroes, y el director controla a todos los villanos y a los personajes secundarios. Una obra así improvisada es lo bastante flexible como para que los actores tomen las decisiones pertinentes que harán que la trama se incline en uno u otro sentido. Sólo cuando el guión se haya desarrollado por completo sabrán entonces, tanto director como actores, en que termina todo. Tal y como podemos deducir, una auténtica obra de teatro tiene una estructura mucho más rígida y formal que en un juego de rol.

En éste juego, a los actores que representan la obra se les llama Personajes Jugadores (PJ), y son los agentes secretos que los jugadores simulan ser. Al director se le llama Master. Los jugadores tienen que representar el papel de los héroes, y el Master ha de manejar a todos los villanos y personajes menores: los Personajes No Jugadores (PNJ). Es el Master quien crea el guión, presenta la situación a los jugadores, retrata a todos los personajes secundarios, y actúa como árbitro final de las reglas del juego, reglas bajo las que todos se han comprometido a jugar.

UNA PALABRA PARA LOS FANS DE JAMES BOND

Hemos procurado ser lo más fieles posible al contenido y al espíritu tanto de las películas, como de las novelas de James Bond. En donde ambas se contradecían, le hemos dado preferencia a la película. Debido a la existencia de ciertos acuerdos en materia comercial, se nos ha prohibido mencionar el nombre de cierto personaje de las películas, y de su organización criminal. Hemos intentado reemplazar a ambos lo mejor que hemos podido.



IAN FLEMING

SPECTRA → **(TAROT)**
 ERNET STAVRO BLOFELD KAIL FERENC SKORPIOS
SOBRE LA SINTAXIS

En este libro, los términos que se refieren a los personajes suelen ir en género masculino. Hacerlo de un modo menos discriminatorio (usando por ejemplo, el/la, o cosas así) nos ha parecido artificial y engorroso.

ADVERTENCIA PARA LOS JUGADORES DE ROL EXPERIMENTADOS

El juego James Bond 007 no se parece a la mayoría de los juegos de rol que se hallan hoy disponibles en el mercado. Estos suelen estar diseñados para hacer del Master una figura todopoderosa y para conseguir que los PNJ tengan cierta ventaja sobre los PJ. Los juegos ambientados en entornos fantásticos le permiten disponer al Master de PNJ de gran poder, debido al uso de artefactos mágicos o a la soberanía sobre grandes masas de ejércitos. Los juegos de ciencia ficción tienden a colocar a los PJ en un Universo tan grande que, en realidad, sus acciones tienen poca influencia sobre el curso general de los acontecimientos; no son más que pequeños engranajes en una máquina sobre la que Master y PNJ tienen mayor influencia.

Por el contrario, este juego se ha hecho con la idea de beneficiar al PJ. Porque, ¿de qué vale ser James Bond si cumplir una misión se hace casi imposible? Sin embargo, no hay garantías absolutas de que todas las misiones asignadas puedan acabar en éxito para los PJ, ya que mucho dependerá de su propia habilidad para jugar correctamente sus bazas. Si bien se insta al Master para que ayude a los PJ todo lo posible, lo que éste no debe hacer es cambiar las tiradas de dados o colocar carteles luminosos que les digan a los jugadores cual debe ser su próximo movimiento.

Este no es, desde luego, un juego que relegue a los PJ al papel de meros espectadores. Como agentes de M.I.6, el Servicio Secreto Británico, nunca van a poder sentarse a ver lo que hacen los demás o a esperar a que alguien les saque las castañas del fuego, ni se van a comportar como meros "caddies" o mensajeros. Esta es un arma de doble filo, porque si bien a los personajes se les va a dar todo tipo de facilidades, la responsabilidad final sobre el éxito o fracaso de una misión va a depender enteramente de ellos. Sólo haciendo buen uso de las habilidades de sus personajes, podrán averiguar cómo completar su misión, y actuar en consecuencia.

Con muy pocas excepciones, sea cual sea la misión, los PJ pueden estar seguros de que en ella hay bastantes más recovecos que los que eran visibles en un principio a través de las instrucciones recibidas. A veces será necesario que los jugadores tomen decisiones acerca de las acciones que llevarán a cabo sus PJ al margen de las órdenes iniciales, especialmente si descubren nueva información referente al caso. Tal y como se explica en el Capítulo 12, no se debe animar a los personajes a que vayan corriendo a buscar a "M" o a su cuartel general para pedir instrucciones cada vez que descubren algo nuevo. En éste juego, los PJ tienen que confiar en sus propias decisiones, sobre todo a la hora de saltarse las órdenes recibidas si lo estiman necesario. Un estilo de juego atrevido se ha revelado como muy efectivo en el mundo de James Bond.

MATERIALES NECESARIOS PARA JUGAR

LAS REGLAS

Este libro contiene gran cantidad de información, tanto acerca de las reglas, como en lo que se refiere a los aspectos generales del mundo de James Bond. La persona que termine por hacer de Master (de un modo continuado, o para una sola misión) tiene la última palabra en lo que concierne a aplicación e interpretación de las reglas. Si el Master desea simplificar las mismas, puede hacerlo; si quiere hacerlas más complejas, también lo puede hacer. Mientras sea coherente con sus juicios e interpretaciones, y los jugadores se muestren de acuerdo con él la mayor parte del tiempo, todo irá bien. Si en un grupo de juego todos se van turnando para hacer de Master, lo lógico es que se pongan de acuerdo acerca de como interpretar las reglas a satisfacción de todos.

Las reglas se presentan aquí de un modo organizado, diseñado para hacerlas fácilmente accesibles. El libro se halla dividido en dos secciones: una se titula Sección del Jugador, y la otra Sección del Master. Cualquiera que desee ser Master, habrá de leerse todo el libro. Aquellos jugadores que quieran ser jugadores sin más, sólo necesitan leer la Sección del Jugador para aprender lo bastante sobre el juego. A lo largo de la Sección del Jugador hay una serie de notas destinadas específicamente para el uso del Master. Desde luego, los jugadores pueden leerlas, pero no es necesario. No es esencial, aunque sí es útil, que cada jugador tenga una copia de éste libro. Para el Master sí es esencial.

LOS DADOS

En éste juego se usan dos tipos de dados, uno normal de 6 caras, y otro de 10 caras, el cual puede que para ti sea una novedad. Este tipo de dados se puede adquirir en cualquier tienda de confianza que venda juegos de rol.

El dado de 6 caras se lee de modo normal, del 1 al 6. Si se tiran dos dados de 6 caras a la vez, el resultado obtenido oscilará entre 2 y 12. El dado de 10 caras tiene también unos números pintados en ellas y al tirarlo se obtiene una puntuación que oscila entre 1 y 0 (0 se considera 10). A menudo se han de lanzar juntos dos dados de 10 caras para obtener un número entre 1 y 100. Esto se consigue leyendo los dados así lanza-

dos de un modo secuencial, asignándose a uno de antemano el papel de dado de las decenas, y al otro el de las unidades. De éste modo, si estamos usando un dado rojo para las decenas y uno blanco para las unidades, y sacamos un 6 en el primero y un 7 en el segundo, la puntuación obtenida será 67. Si sacas un 2 en el rojo y un 0 en el blanco, la puntuación es 20. Y si sacas un 0 en el rojo y un 4 en el blanco, el resultado es 04. Un doble cero (00) se lee como 100. Si practicas un poco con los dados de 10 caras, pronto les cogerás el truco.

En éste juego se usan muchas abreviaturas para indicar qué dados hay que lanzar y cuando. Estas abreviaturas son comunes a la mayoría de los juegos de rol y las exponemos a continuación:

-D6: Un dado de 6 caras
-D10: Un dado de 10 caras
-D100: Dos dados de 10 caras leídos secuencialmente.
-2D6: Dos dados de 6 caras lanzados a la vez y sumados sus resultados, lo que dará un total entre 2 y 12. Esta abreviatura puede tener otros números antes de la "D"; indican el número de dados de 6 caras que uno tiene que lanzar. Así, por ejemplo, 4D6 significa que han de lanzarse 4 dados de 6 caras, sumando sus resultados para obtener un total entre 4 y 24.

Para conseguir una mayor agilidad a lo largo del juego, se recomienda que cada jugador (incluido el Master) posea unas parejas de dados, tanto de 10, como de 6 caras.

HOJA DE PERSONAJE

Se trata de una hoja de papel en la cual se anota toda la información importante acerca del personaje con el que uno juega. En el Capítulo 2 se explica su uso en profundidad.

JUEGO CON FIGURAS

Cuando en el juego surgen los combates y las persecuciones, pueden usarse figuritas que representen a los personajes para que resulte más fácil visualizar la situación. Realmente uno puede usar casi cualquier cosa para señalar la localización de un determinado PJ. El Gamemaster Pack (Caja del Master) de Victory Games (*), contiene figuritas de cartón que pueden usarse a la hora de representar combates y persecuciones (en la caja se incluyen también hojas de personaje y un tablero de combate).

TABLERO DE COMBATE

Sin que ello sea necesario, a veces resulta útil representar en una pantalla cuadrículada los combates con armas de fuego. (N. del T.: La pantalla disponible en el GM Pack de Victory Games está dividida en cuadrillos de 1 pulgada de lado. En el juego original, los alcances de las armas de fuego se dan también en pulgadas suponiendo que se van a usar tableros de dichas dimensiones de cuadrícula. La escala que se usa es la de 1 pulgada=10 pies, que son unos 3 m. Por tanto, el alcance en metros de un arma de fuego se puede calcular de modo aproximado multiplicando por 3 los números dados en las versiones originales. En ésta traducción, dichos alcances ya se expresan en metros.)

(*) Se publicará también en versión española.

LAPICES Y BOLIGRAFOS

Es interesante que los jugadores tengan a mano unos cuantos de éstos utensilios.

GLOSARIO DE TERMINOS

La siguiente terminología se usa a lo largo y ancho de éste libro; se recomienda leerla antes que nada, para conseguir una más ágil comprensión de las reglas expuestas.

-**ACCION**: Intento concreto de utilizar una habilidad, habilidad básica o característica, y que requiere una tirada de dados por parte del jugador o del Master para determinar su desenlace.

-**AVENTURA**: Es un término genérico usado en los juegos de rol, y que puede referirse a una sola misión, o a varias enlazadas entre sí.

-**CAMPAÑA**: Una serie de misiones que se llevan a cabo usando esencialmente el mismo grupo de personajes y de jugadores. Los personajes irán creciendo y evolucionando según avance el juego, pudiendo en algún momento morir o retirarse.

-**CAMPO DE EXPERIENCIA**: Es la experiencia que un PJ adquirió en determinada disciplina (ciencia, leyes, deportes, etc.) antes de unirse a M.I.6. Cuando se utilizan en el juego, no es para llegar al desenlace de una determinada acción (ver más arriba), sino que se usan más bien para ver si el PJ posee determinado conocimiento relacionado con tal rama del saber, o es capaz de jugar un deporte dado. El uso de los Campos de Experiencia es puramente opcional y una de las prerrogativas del Master.

-**CARACTERISTICAS**: Miden las capacidades físicas y mentales de un PJ; son cinco: Fuerza (FUE), Destreza (DES), Voluntad (VOL), Percepción (PER), e Inteligencia (INT). Cada una de ellas se explica en el Capítulo 2 con todo lujo de detalles.

-**DEBILIDAD**: Defecto de un PJ del que pueden obtener ventaja otros. El uso de las debilidades es opcional.

-**GRADO DE DIFICULTAD**: Es un número entre 1/2 y 10 que se usa para indicar lo fácil o difícil que es completar determinada acción. Una acción de grado de dificultad 1/2 es extremadamente difícil, y una de grado 10, particularmente fácil. El grado de dificultad básico de toda acción es 5, pero tal grado puede modificarse en uno u otro sentido por parte del Master para reflejar la facilidad o dificultad de la tarea. A lo largo de las reglas se van dando una serie de instrucciones que le ayudarán al Master a aplicar los modificadores oportunos. Los grados de dificultad existentes son 1/2, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10. No pueden ser inferiores a 1/2 ni superiores a 10. El grado de dificultad es el número que multiplica a las Posibilidades Básicas para obtener así las Posibilidades de Éxito que tiene una acción determinada.

-**CATEGORIA DE EXITO**: Es el número de 1 al 4 que determina la brillantez con que una acción se ha realizado, y se basa en la tirada de dados conseguida. Una categoría de éxito de 1 es el mejor resultado que puede obtenerse, 2 indica un éxito menor, 3 aún menor, y 4 en un éxito simplemente aceptable.

-**GRADUACION DE LOS PERSONAJES**: Mide el nivel de experiencia que un personaje ha conseguido a lo largo de su carrera. En este sentido, se usan tres términos distintos para PJ y para villanos:

- = El personaje menos experimentado se llama "Recluta" o "Esbirro".
- = El personaje con experiencia de tipo medio se denomina "Agente" o "Criminal".

- = El personaje más experimentado recibe el nombre de "00" (Doble Cero) o el de "Cerebro Criminal".

Los PJ usan las denominaciones de "Recluta", "Agente", y "00", mientras que los villanos usan las de "Esbirro", "Criminal", y "Cerebro Criminal". De éste modo podemos valorar tanto a PJ como a PNJ, y podemos tener una idea de cual es el poderío de cada uno al enfrentarlos entre sí.

-HABILIDADES BASICAS: Son determinados conocimientos que todos los personajes han recibido como entrenamiento básico, y que permiten la realización de acciones muy específicas. A diferencia de las otras habilidades, una habilidad básica no se puede incrementar con puntos de experiencia. Las tres habilidades básicas que recibe todo PJ son: Distinción, Primeros Auxilios, y Fotografía.

-HABILIDADES: Representan el entrenamiento especializado de los personajes en disciplinas físicas y mentales, que se usan durante las misiones para realizar ciertas acciones. Las hazañas de James Bond se reproducen en el juego con el uso de estas habilidades.

-JUGADOR: Es la persona que encarna en el juego a un determinado PJ.

-MASTER: Es la persona que tiene a su cargo el desarrollo general del juego. Es quien crea las misiones que los PJ habrán de afrontar, el que actúa como árbitro del juego, el que controla a los PNJ y el que procura que todos pasen un buen rato.

-MISION: Es la tarea específica que M.I.6 encomienda a los PJ. Su desarrollo puede abarcar varias sesiones de juego.

-MODIFICADOR: Es un número, positivo o negativo, que se suma al Grado de Dificultad para representar que una acción es más fácil o más difícil de lo normal. Todos los modificadores existentes en éste juego se añaden al Grado de Dificultad. El Master decidirá qué modificadores aplicar a una determinada acción, y comunicará el Grado de Dificultad resultante al jugador que ha de realizar la tirada. Obsérvese que si el Grado de Dificultad es 1, y se aplica un modificador de -1, el resultado es 1/2 y no cero.

-NIVEL: Es un parámetro numérico que mide la cantidad o calidad de algunas de las vertientes del juego. Los tipos de niveles más utilizados son:

- = Nivel de Daño: Mide la potencia destructora de todas las armas tanto naturales, blancas, arrojadas y contundentes, como las de fuego.
- = Nivel de Habilidad. Es un valor comprendido entre 1 y 15 que determina hasta qué punto un personaje es experto en una habilidad concreta.

-PARTIDA: Es una sesión de juego.

-PERSONAJE: Persona que aparece en el juego, creada por los jugadores o por el Master.

-PERSONAJE JUGADOR o PJ: Personaje creado por un jugador, y al cual lleva exclusivamente él.

-PERSONAJE NO JUGADOR o PNJ: Personaje creado por el Master, y al cual lleva exclusivamente él.

-POSIBILIDADES BASICAS: Define el grado de experiencia que tiene un personaje en una habilidad, habilidad básica o característica en concreto, cuando se usan para realizar una acción. Las posibilidades Básicas se multiplican por el Grado de Dificultad para obtener la Probabilidad de Éxito final. Cada habilidad en concreto tiene una fórmula sencilla (ver Cap. 3) que determina las Posibilidades Básicas que un personaje tiene de usar la habilidad.

-PROBABILIDAD DE EXITO: Es una cifra que refleja la dificultad implícita en la realización de una acción y, al mismo tiempo, la experiencia que el personaje tiene en la misma. Esta cifra puede situarse entre 01% y el 300%, dependiendo de cada situación. El jugador tira 1D100 para ver si la acción fué llevada a cabo con éxito o no. Si el número obtenido en la

tirada es menor o igual a la Probabilidad de Éxito, entonces, el personaje logra llevar a cabo la acción satisfactoriamente. Si el número obtenido es mayor, el personaje habrá fallado al intentar realizar esa acción en concreto. La cifra obtenida en el dado servirá también para medir la Categoría de Éxito con que se lleva a cabo la acción. Si obtienes un 95 en la tirada, y tu Probabilidad de Éxito es 100, la brillantez del éxito obtenido es menor que si tu Probabilidad fuera de 250.

-PUNTOS DE EXPERIENCIA: Son los puntos que un PJ acumula tras una misión, y que indican su posible evolución a través de la experiencia. Estos puntos se cambian por incrementos en Niveles de Habilidad y en Niveles de Características, así como por nuevas Habilidades. También pueden usarse para conseguir que la Rama Q te preste algo de equipo.

-PUNTOS DE GENERACION: Estos puntos representan la experiencia que un PJ ha acumulado antes de convertirse en agente secreto. Se usan en el proceso de Creación de Personaje (ver Cap. 2) para adquirir con ellos las Características, Habilidades, Niveles de Habilidad, y aspecto físico inicial del PJ.

-PUNTOS DE HEROE: Son los puntos que puede usar un jugador para alterar en la medida que desee la Categoría de Éxito de una tirada de dados. Permiten transformar los fallos en aciertos, una muerte segura en un simple rasguño.

-PUNTOS DE SUPERVIVENCIA: Son los puntos asignados a los PNJ villanos (sobre todo a Cerebros y sus Secuaces) que contrarrestan los Puntos de Héroe que los PJ usan con ellos.

-NIVEL DE CARACTERISTICA: Es un número del 1 al 15 que indica si un personaje es o no sobresaliente en una determinada característica, considerando que 1 es muy bajo, y 15 la puntuación de un super-clase.

CONCEPTOS DEL JUEGO

Cuando se crea un personaje, éste recibe 5 Características Básicas: Fuerza, Destreza, Voluntad, Percepción e Inteligencia. Se le asignarán asimismo un cierto número de habilidades basadas en tales Características (éste proceso se explica en el Cap. 2). También podrá contar con tres Habilidades Básicas: Distinción, Primeros Auxilios y Fotografía.

Durante la partida, el jugador deberá informar sobre lo que quiere que haga su personaje. El master decidirá entonces si para realizar dicha acción el jugador debe hacer uso de una Habilidad, una Característica, o una Habilidad Básica. Ejemplos típicos de acciones son disparar un arma, conducir un automovil, seducir a un agente enemigo, jugar una partida de chemin-de-fer, etc. Entonces, el Master o el jugador deben tirar 1D100 para determinar si el PJ realizó la acción con éxito, y si así fue, qué Categoría de Éxito obtuvo.

El Master utiliza una fórmula sencilla para determinar la Probabilidad de Éxito que tiene un personaje al llevar a cabo una acción concreta. Esta fórmula consiste en multiplicar las Posibilidades Básicas por el Grado de Dificultad asignado a la acción. Entonces es cuando se lanza 1D100 y se consulta la Tabla de Categorías de Éxito (ver más adelante) para determinar éste. La Categoría de Éxito resultante nos indicará si la acción se llevó a cabo con éxito o no, así como si ése éxito fue excelente o simplemente aceptable, distinguiéndose hasta 4 grados distintos del mismo.

El concepto básico alrededor del cual gira todo el juego es el de Grado de Dificultad, por lo que, tanto jugadores como Master, han de comprenderlo perfectamente. El Grado de Dificultad se expresa con una cifra entre (1/2)y (10), y se usa para medir la facilidad o dificultad implícitas en la realización de una acción. Cuanto más bajo sea el Grado de Dificultad, más difícil será llevar a cabo dicha acción, y cuanto más alto, tanto más

sencillo. Por ejemplo, una acción a la que se asigne un Grado de Dificultad de (2), es mucho más difícil de realizar que otra con un Grado de Dificultad de (8). A todas las acciones les corresponde, en principio, un Grado de Dificultad de (5), pero es tarea del Master sumar o restar a esta cifra todos aquellos modificadores que estime oportunos. Estos modificadores representan los factores que dificultan o facilitan la realización de una acción determinada. El Grado de Dificultad no será nunca menor de (1/2) (por eso, un Grado de Dificultad de (1) con un modificador de -1, será (1/2), y no (0)), ni mayor de 10.

Ejemplo: Cuando James Bond dispara su Walther en medio de un combate, tiene, en principio un Grado de Dificultad de (5). Como el guardia al que dispara está detrás de una puerta, el Master restará 1 al considerar la protección que la puerta le proporciona. Sin embargo, el guardia no sabe que James Bond está en la habitación de al lado, así que también añadirá 2 al Grado de Dificultad representando el factor sorpresa. El Grado de Dificultad final será 6 (5-1+2=6).

Las Posibilidades Básicas indican lo experto que es un personaje en la Habilidad, Habilidad Básica o Característica requerida para realizar una acción concreta. Cuanto más experto sea el personaje, mayores serán sus Posibilidades Básicas.

Si el personaje posee la Habilidad requerida para llevar a cabo una acción en concreto, el Master usa las Posibilidades

Básicas que tenga el personaje en dicha Habilidad (ésta cifra se registra en la Hoja del Personaje). Si el personaje carece de la Habilidad en cuestión, el Master utilizará la Característica o Características asociadas a tal Habilidad pero como si tuviera un Nivel de Habilidad de 0. Añadirá también un modificador de -3 al Grado de Dificultad, ya que el personaje carece de experiencia en dicha Habilidad. Si la acción no requiere el uso de ninguna Habilidad en concreto, el Master habrá de decidir qué Característica se ha de emplear para llevarla a cabo y, en tal caso, el nivel que el personaje posea en esa Característica equivaldrá a sus Posibilidades Básicas.

Ejemplo: Un jugador informa que su personaje James Bond desea comprobar si alguien le sigue mientras conduce su automóvil. En ésta acción no se requiere ninguna Habilidad, sino la Característica de Percepción. El Master lanza los dados y el resultado es exitoso; informa entonces al jugador que, efectivamente, le están siguiendo. Si Bond decide librarse de sus seguidores se verá posiblemente implicado en una persecución (ver Cap. 5), y tendrá que utilizar la Habilidad de Conducir durante el desarrollo de la misma.

En otra ocasión Bond está intentando robar ciertos documentos del bolsillo de la chaqueta de un agente enemigo. En éste caso tendría que utilizar su Habilidad de Hurto, pero carece de ella (ver el personaje James Bond pre-generado,

TABLA DE CATEGORÍA DE EXITO

Intervalo de Probabilidad de éxito	Categoría de éxito en la tirada			
	Excelente	Muy buena	Buena	Aceptable
	1	2	3	4
01-10	01	02	03-05	06-PE
11-20	01-02	03-04	05-10	11-PE
21-30	01-03	04-06	07-15	16-PE
31-40	01-04	05-08	09-20	21-PE
41-50	01-05	06-10	11-25	26-PE
51-60	01-06	07-12	13-30	31-PE
61-70	01-07	08-14	15-35	36-PE
71-80	01-08	09-16	17-40	41-PE
81-90	01-09	10-18	19-45	46-PE
91-100	01-10	11-20	21-50	51-PE
101-110	01-11	12-22	23-55	56-99
111-120	01-12	13-24	25-60	61-99
121-130	01-13	14-26	27-65	66-99
131-140	01-14	15-28	29-70	71-99
141-150	01-15	16-30	31-75	76-99
151-160	01-16	17-32	33-80	81-99
161-170	01-17	18-34	35-85	86-99
171-180	01-18	19-36	37-90	91-99
181-190	01-19	20-38	39-95	96-99
191-200	01-20	21-40	41-98	99
201-210	01-21	22-42	43-98	99
211-220	01-22	23-44	45-98	99
221-230	01-23	24-46	47-98	99
231-240	01-24	25-48	49-98	99
241-250	01-25	26-50	51-98	99
251-260	01-26	27-52	53-98	99
261-270	01-27	28-54	55-98	99
271-280	01-28	29-56	57-98	99
281-290	01-29	30-58	59-98	99
291-300	01-30	31-60	61-98	99

NOTAS: Una PE en la columna de Categoría de Exito-4, quiere decir Probabilidad de Exito. Si el resultado en los dados es superior a dicha Probabilidad de Exito, la acción ha sido fallida. Para obtener Categorías de Exito de 1, 2, ó 3, la tirada de dados ha de estar en los intervalos dados en la tabla. Para obtener una Categoría de Exito-4, la tirada de dados ha de ser un número situado entre el inferior dado por la tabla y la Probabilidad de Exito. Una tirada de 100 ES SIEMPRE UN FALLO. Cuando se usan armas de fuego, un resultado de "encasquillamiento" tiene siempre preferencia sobre una Categoría de Exito (ver Cap. 5 y 11 para más detalles).

Ejemplo: Tu personaje está disparando su Walther. Sus Posibilidades Básicas son 25, y el Master decide asignar un Grado de Dificultad 5, lo que ofrece una Probabilidad de Exito de 125. Tiras 1D100 y obtienes un 87. La Probabilidad de Exito 125 cae en el intervalo de Probabilidad de Exito 121-130. Si leemos en esa línea de la Tabla, descubrimos que 87 cae en la columna que lleva el intervalo "66-99", lo cual implica que se obtuvo una Categoría de Exito-4 (Aceptable). Si hubieras sacado un 100, habrías fallado, dañando además la pistola. Si el resultado hubiera sido 98, la pistola se habría encasquillado (ya que el intervalo de encasquillamiento de la Walther es 98-99). Si hubieras obtenido un 43, la Categoría de Exito habría sido de 3 (Buena). Durante el juego, la diferencia entre las diferentes Categorías de Exito tiene un significado relacionado con la acción que se realiza; en el ejemplo anterior, la Categoría de Exito determinará la gravedad de la herida causada.

más adelante). La Habilidad de Hurto se basa en la Característica de Destreza (que en el caso de James Bond tiene valor de 12). Las Posibilidades Básicas que tiene Bond de robar los documentos adquieren el valor 12; en éste caso no interviene el Nivel de Habilidad al carecer James Bond de ella, y por la misma razón, el Master penalizará el intento con un -3 adicional al Grado de Dificultad.

La Probabilidad de Exito es una cifra entre 01% y 300% que refleja al mismo tiempo la mayor o menor dificultad que entraña una acción, y la mayor o menor capacidad del personaje para realizarla. Evidentemente, cuanto mayores sean el Grado de Dificultad y/o las Posibilidades Básicas, mayor será la Probabilidad de Exito. En cada Hoja del Personaje aparece una Tabla de Multiplicación que ayuda a determinar la Probabilidad de Exito para cualquier combinación de Posibilidades Básicas y Grados de Dificultad. Basta con ver el resultado correspondiente al cruzar la columna de Grado de Dificultad con la de Posibilidades Básicas. La cifra obtenida es la Probabilidad de Exito.

Una vez determinado ésto, hemos de acudir a la Tabla de Categoría de Exito. El Master o el jugador lanzan 1D100 y buscan en dicha tabla si la acción tuvo o no éxito, y si lo tuvo, la brillantez del mismo. El desenlace de cualquier acción se resuelve siempre con ésta tabla. A veces, sobre todo en el caso de acciones que únicamente requieren el uso de Características y no de Habilidades, la tirada sólo determina el fallo o el acierto en la realización de una acción, y no su Categoría de Exito.

La tabla de Categoría de Exito es el alma del juego James Bond 007. Los jugadores deben aprender a usarla para entender a fondo la mecánica del juego. Aunque en un principio pueda parecer algo complejo, su uso es relativamente simple. Una vez que se entienda la tabla, el juego transcurrirá sin ningún problema.

Para que una acción tenga éxito, es necesario obtener en 1D100 una cifra inferior o igual a la Probabilidad de Exito. Si la cifra obtenida es mayor, el intento habrá sido fallido independientemente de cual haya sido aquella. Si no se ha fallado, la Categoría de Exito determinará la brillantez con la que se realizó la acción, pudiendo ésta variar desde "aceptable" hasta "excelente".

La Tabla de Categoría de Exito incluye cuatro categorías para éstos diferentes niveles de éxito:

- Categoría de Exito 1 = Excelente
- Categoría de Exito 2 = Muy buena
- Categoría de Exito 3 = Buena
- Categoría de Exito 4 = Aceptable

Es importante no confundir la Probabilidad de Exito que se asigna a una determinada acción, con los intervalos de Probabilidad de Exito que aparecen en la Tabla de Grado de Exito. Por ejemplo, si la Probabilidad de Exito para una acción concreta es 25, y en la tirada de dados se obtiene un 26, el intento es un fallo. Aunque la cifra obtenida se encuentre en el intervalo 21-30 de la Tabla, es superior a la Probabilidad de Exito determinada por la Habilidad utilizada. Del mismo modo, si la Probabilidad de Exito para realizar la acción fuese 4, habría que obtener una tirada de 04 o menos en 1D100 para llevarla a cabo: efectivamente, se requeriría una Categoría de Exito de 3 ó mejor.

Ejemplo Supón que llevas a James Bond en una partida, y que tu personaje va conduciendo por una autopista. Crees que le están siguiendo, así que le pides al Master una tirada de Percepción para comprobarlo. Bond tiene una Percepción de 14, cifra que en éste caso representa también las Posibilidades Básicas de tal acción. El Grado de Dificultad básico es

5, y en éste caso el Master decide añadir un modificador de +1 (ya que es de día, y la carretera es recta y larga), lo que resulta en un Grado de Dificultad final de 6. La Probabilidad de Exito es, pues, 84. El Master realiza la tirada de Percepción (como se explica en el Cap. 3, las tiradas puede hacerlas el Master o el jugador, dependiendo de cual sea el tipo de acción efectuada). Si el resultado es 84 ó menos, el Master te dirá que, en efecto, alguien está siguiendo a Bond. Como ésta acción depende del uso de una Característica, el personaje recibirá la información en tanto que la tirada sea exitosa. Más adelante, en ésa misma misión, Bond se halla en la oficina de un sospechoso magnate. Hay una caja fuerte que Bond desea abrir. Bond posee la Habilidad de Manipular Cerraduras/Cajas Fuertes con un Nivel de Habilidad de 6; sus Posibilidades Básicas de abrir la caja con éxito son 18. Como siempre, el Grado de Dificultad básico de la acción es 5, y el Master aplica un modificador de -1 al mismo ya que la cerradura es muy sofisticada, siendo 4 el Grado de Dificultad final. La Probabilidad de Exito que tiene la acción es 72. Tu sacas 83. El intento ha sido fallido, y Bond no puede volver a intentar forzar la caja fuerte hasta incrementar su Habilidad o hasta que no consiga equipo especial de la Rama Q.

Aún más adelante, Bond intenta descifrar un mensaje encontrado en la oficina del mismo magnate. El Master declara que en ésta acción Bond debe usar la Habilidad de Criptografía, una Habilidad que nuestro personaje no posee. La Criptografía se basa en la Característica Inteligencia, cuyo nivel es 12 para Bond (ver las fórmulas de las Habilidades en el Cap. 3); ésas son las Posibilidades Básicas (no hay modificación posible de tal cifra por Nivel de Habilidad). El Grado de Dificultad asignado para descifrar un mensaje en clave es igual al nivel de seguridad del código utilizado; en éste caso, el nivel de seguridad es 6 (no es un código muy difícil de descifrar), por lo que también es 6 el Grado de Dificultad. Pero el Master ha de aplicar un modificador de -3, ya que Bond no tiene experiencia en tal Habilidad, por lo que el Grado de Dificultad final es 3. La Probabilidad de Exito es, por lo tanto, 36. Al tirar los dados obtienes un 13, lo cual representa una Categoría de Exito 3, lo que indica que Bond ha descifrado con éxito el mensaje. La Categoría de Exito nos dice también cuanto tiempo le llevó a Bond descifrarlo (tal y como se explica en el Cap. 3).

EJEMPLO DE JUEGO

¿Y cómo funciona el juego? A partir de la página siguiente se muestra un ejemplo. A continuación se relatan una serie de escenas tomadas de "Goldfinger". Dichas escenas son las que se suceden después de que Bond y Tilly Masterson son descubiertos husmeando por los alrededores del complejo que posee Goldfinger en Suiza, e intentan huir en el coche del agente secreto, el Aston Martin.

Insertado en el texto se encuentra el diálogo que podría darse entre una Master (llamada Laura), y el jugador que está llevando en ésa misma escena a su propio personaje agente secreto (llamado Carlos). Si recuerdas la escena de la película, no te será difícil trasladar la acción a términos de juego. Tras leer todas las reglas, no estaría de más que volvieras sobre éste ejemplo, ya que probablemente terminará de aclararte cualquier duda que aún pudieras tener sobre el juego. Si te suenan raros los términos utilizados, vuelve sobre el glosario que hemos dado algunas páginas atrás. De otro modo, lee hasta el final, intentando captar la sensación que uno experimenta en medio de una partida, y procura volver sobre ello cuando necesites alguna aclaración sobre las reglas.

Bond lanzó una maldición silenciosa. Después de conseguir despistar a la oposición, tenía que pasar ESTO. Las modificaciones que la Rama Q (la sección de equipo especial de M.I.6) había introducido en el Aston Martin habían sido tan sofisticadas como siempre. Tan ingeniosos dispositivos, entre los que se incluían pantallas de humo y chorros de aceite, unidos a la habilidad conductora de Bond, habían conseguido que dos de los coches perseguidores se estrellaran, cayendo uno de ellos por un acantilado y formando una muy satisfactoria bola de fuego.

Y ahora ésto. Inclino la cabeza hacia delante pero no consiguió ver tierra firme a la luz del haz de los faros del Aston Martin. Allí no había nada, salvo aire.

Después de entrar y salir sin ser visto de la factoría de Goldfinger, se había tropezado con la chica en las colinas de alrededor. Hacerse con ella no había supuesto grandes dificultades, pero durante el forcejeo habían pisado uno de los alambres y hecho saltar la alarma. Ahora, debían ponerse ambos a salvo.

Con la facilidad que sólo la práctica puede dar, pulsó el interruptor que levantaba la pantalla trasera a prueba de balas. La verdad es que bloqueaba su visión, pero así al menos la chica estaría más protegida. Su nombre era Tilly. Miró hacia ella y le ordenó permanecer sentada sin mover un músculo.

Con la agilidad de una pantera, abrió la puerta del coche. "Cuando yo te diga, corre hacia ese bosque de helechos", le ordenó tras sacar su Walther.

A unos treinta metros de distancia, los guardias abrieron fuego desde detrás de sus coches. Las ráfagas de los subfusiles rompieron la quietud de los bosques suizos, y la gran cantidad de impactos recibidos por el blindado Aston Martin daban testimonio de su habilidad con tan poderosas armas.

"¡Ya!", exclamó Bond, al tiempo que devolvía el fuego. Se dió cuenta, con satisfacción, que no hubo apenas vacilación por parte de la chica quien se apresuró a refugiarse tras los arbustos.

Bond reconoció de inmediato la enorme silueta que se recortaba contra los haces de la luz de los faros. La situó en el punto de mira de su Walther. Si consiguiera matar a Odd-job, los otros perderían la moral.

Cuando estaba a punto de apretar el gatillo, se dió cuenta de que el imponente coreano no llevaba su eterno sombrero de hongo. Con toda seguridad, el guardaespaldas de Goldfinger no se habría olvidado de un arma tan importante. Bond pudo escuchar el sonido de algo que pasaba silbando a través del aire hacia su derecha. El sonido acabó repentinamente en un desagradable ruido sordo, acompañado de un audible chasquido. Bond giró, y vió como Tilly se derrumbaba.

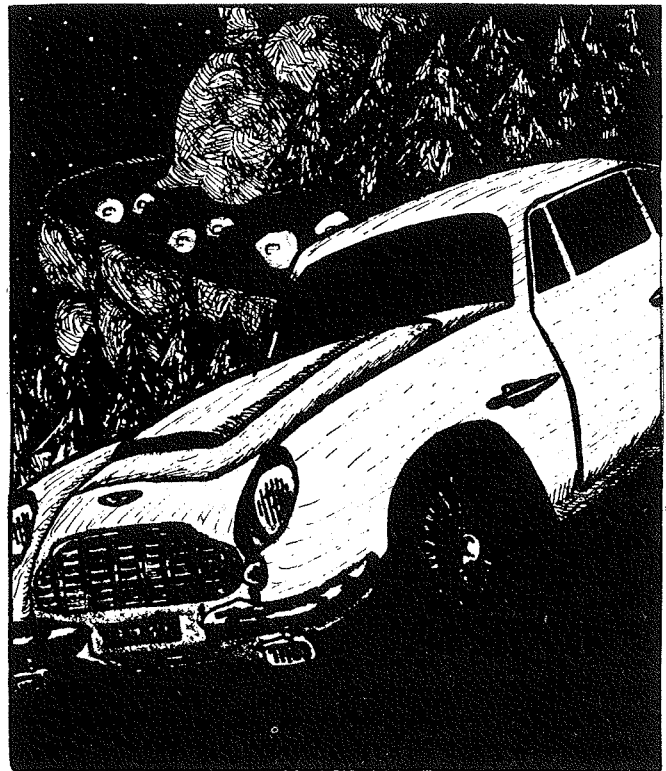
CARLOS: "Laura, no puedo creer que me estés haciendo ésto".

LAURA: "¿Qué dices, Carlos? ¡La culpa es de tu personaje que no hizo la tirada de Percepción! Además, las cosas tampoco te van tan mal. ¿No has sacado tres Puntos de Héroe durante la persecución?"

CARLOS: "Sí, incluso conseguí destruir dos coches. Y ahora ésto. ¿Porqué no caí en la cuenta cuando arrojé a ése coche por el barranco con la ayuda de la pantalla de humo? Me asomo por la ventanilla. Dime qué veo.

LAURA: "Nada. A ambos lados del coche ves hierba, y a unos 9 m. a tu izquierda hay un macizo de árboles. Pero frente al coche hay una gran caída".

CARLOS: "¡Mierda! Debería haber usado ésos Puntos de Héroe para mejorar aquella tirada de Percepción que hice cuando encontré a Tilly. Hubiera podido evitar ése cable de alarma, huyendo sin problemas. Ahora estoy rodeado y tengo que cuidar de una simple amateur".



LAURA: "Sí, más o menos así están las cosas. ¿Qué vas a hacer?"

CARLOS: "Lo primero, levantar la pantalla anti-balas. ¿Siguen los coches dónde se detuvieron?"

LAURA: "Sí, pero ahora hay gente moviéndose alrededor. Antes de que la pantalla te bloquee la visión, ves brillar la luna en sus subfusiles"

CARLOS: "¿Todavía estamos en secuencia de persecución?"

LAURA: "De momento no".

CARLOS: "Entonces voy a decirle a Tilly que se esté quieta hasta que yo le diga que corra hacia los árboles. Allí estará más segura. Luego abriré la puerta y me pondré tras ella para poder cubrirme".

LAURA: "En ése tiempo, los guardias pueden hacer unos cuantos disparos". Laura lanza los dados en secreto. "Han fallado, pero por poco. ¿Ahora qué? Tienes más velocidad que ellos"

CARLOS: "Respondo al fuego y le digo a Tilly que corra. ¿Me hace caso?"

LAURA: "Sí. Tira 1D100 para ver si le das a alguien. Están a alcance Medio, por lo que por ése lado no hay modificador alguno. Pero como tienen dirigidas hacia tí las luces de sus faros, el resplandor provoca una penalización de -2 al Grado de Dificultad"

CARLOS: "Oh, no"

LAURA: "¡Oye! Si fuera tan fácil cualquiera podría hacerlo. Y ahora tira". Carlos lanza los dados. "Has fallado los dos disparos. Y ahora ellos contestan al fuego. Tienes suerte. Han fallado gracias al modificador negativo que tienen al hallarte tras la puerta."

CARLOS: "Bien. Ahora..."

LAURA: "Espera un momento. Todavía no han terminado. Ves la silueta de un hombre enorme con la mano extendida".

CARLOS: "¿Tiene en ella algún arma? ¿O un sombrero de bordes afilados?"

LAURA: "No ves que tenga nada en la mano, pero si oyes el sonido de algo que cruza el aire hacia tu derecha". Laura tira los dados. "¡Oh, Oh! Oyes un golpe seco, un chasquido, y un gemido ahogado"

CARLOS: "Miro en ésa dirección"

LAURA: "Ves como Tilly cae al suelo. Carlos, ¿por qué te llevas las manos a la cabeza?"

Con la fría mano del miedo en la garganta, y el sabor de la bilis en la boca, Bond se abalanzó hacia el lugar en donde la chica había caído. Su cabeza se hallaba girada en un ángulo inverosímil. Junto a ella se podía ver el sombrero de ala afilada de Oddjob. Bond apretó los dientes hasta que le dolieron las mandíbulas. ¡Qué desperdicio de chica!

Apenas era consciente de que los guardias le estaban rodeando, y le obligaban a volver hacia su coche. Les obedeció sin más. Uno de los guardias coreanos se colocó en el asiento del acompañante y, sin mostrar resistencia, Bond condujo su coche entre los dos automóviles de sus captores que le llevaban de vuelta hacia la factoría de Goldfinger.

Durante todo el camino condujo como un autómata. Tenía la sensación encima de fracaso, de inutilidad. Si conseguía salir de ésta, le presentaría a M la dimisión. Con un poco de suerte, volvería a llevar a cabo misiones corrientes. Pero sabía que éste era el fin. Goldfinger le tenía atrapado, y no había modo de que le dejara escapar.

No le era más útil al Servicio que aquella vieja que les estaba abriendo la puerta al recinto. Tal pensamiento hizo que un escalofrío le recorriera el cuerpo. No, se gritó a sí mismo. Le habían quitado la pistola, pero todavía le quedaba el coche, y Q había colocado en el mismo algunas sorpresas interesantes.

Una vez pasada la puerta, Bond dejó que el coche que le precedía se alejara un poco. Y entonces, reduciendo bruscamente de velocidad, aceleró metiéndose por una de las calles laterales del complejo. Jugando hábilmente con las marchas, fué incrementando progresivamente su velocidad. Una mirada al retrovisor le mostró que el coche que iba tras él había iniciado la persecución; los sabuesos ya perseguían al zorro.

El guardia que iba en el asiento del acompañante comenzó a gritar y a esgrimir su arma. Bond estaba seguro de lo que le estaba diciendo el coreano, a pesar de que no conocía su idioma. También sabía que el guardia no se atrevería

a dispararle, ya que un accidente a tal velocidad les mataría a los dos. De todos modos, en unos pocos segundos, el ululante guardián dejaría de ser un estorbo.

Bond levantó la parte superior de la palanca de cambio, y presionó salvajemente el botón rojo allí escondido. Oyó como las cargas de gas comprimido levantaban la sección del techo preparada a tal efecto. Los amarres del asiento del acompañante se soltaron, y otra explosión de gas comprimido, más fuerte que la anterior, llenó todo el interior del coche. El guardia gritó al tiempo que todo su asiento volaba fuera del coche; el grito era más de sorpresa que de miedo.

CARLOS: "Lo mejor que podría hacer ahora sería meterme en el coche, e intentar salir de aquí como fuera, pero como mi personaje tiene debilidad por las mujeres, tendré que correr para ver qué la ha pasado. Correré en zig-zag para evitar que me alcancen los disparos. ¿Están disparando?"

LAURA: "No. Consigues llegar intacto hasta allí. No es necesaria una tirada de Percepción para que te des cuenta de que Tilly está muerta. Junto a ella, en el suelo, está el sombrero de Oddjob". Laura tira los dados. "Intenté que hicieras una tirada de Sexto Sentido, pero has fallado. Tuve que darte un modificador negativo por la impresión que te produjo la muerte de Tilly. Ahora estás rodeado por Oddjob y los guardias. ¿Quieres luchar?"

CARLOS: "No. Sería un suicidio."

LAURA: "Bien, entonces te conducen de vuelta al Aston Martin, te ponen un guardia en el asiento del acompañante, y te hacen seguir a uno de sus coches. Otro se coloca detrás de tí. ¿Vas a intentar hacer algo? ¿Nada de nada?"

CARLOS: "¿Qué puedo hacer?"

LAURA: "Muy bien. Te llevan de vuelta al complejo y una vieja abre la puerta. ¿Sigues sin querer hacer nada?"

CARLOS: "¿Qué voy a hacer con el guardia en el asiento del acompa...? ¡maldita sea! ¡Claro! Me olvidé de las modificaciones que tiene el coche y del eyector del asiento."



LAURA: "Me alegro de que te hayas acordado. Sólo me quedaba ya ponerte un cartel luminoso"

CARLOS: "Muy bien. A la primera desviación lateral que haya, voy a intentar una maniobra de Huida. Supongo que ellos intentarán una de Persecución"

LAURA: "Supones bien. Evidentemente estás a distancia Corta. Así que, vamos directamente a la puja de la secuencia de persecución. Como siempre, pujas primero."

CARLOS: "Pujaré un Grado de Dificultad 4."

LAURA: "Hmmm..., muy valiente; no voy a pujar por debajo. ¿Quieres ir primero tú?"

CARLOS: "No, dejaré que vayan ellos; como en realidad aún no está ocurriendo nada, prácticamente tendré un asalto entero para mí solo y no podrán cogerme en él. Intentaré luego Huir."

LAURA: "Bien pensado. Ellos no pueden hacer otra cosa que seguir escoltándote. Tira los dados." Carlos lanza 1D100. "Has sacado un 33. Con una Probabilidad de Éxito de 90, eso hace una Categoría de Éxito 3. Puedes aumentar la distancia que te separa de ellos de Corta a Larga si quieres."

CARLOS: "Quiero. Y ahora tendrán que cogerme para poder dispararme con alguna posibilidad. Vamos a ver lo buenos que son. Muy bien, pujo un Grado de Dificultad 6."

LAURA: "Grado de Dificultad 5"

CARLOS: "Grado de Dificultad 4"

LAURA: "Muy bien, Carlos tú ganas. ¿Quién va antes?"

CARLOS: "Ellos."

LAURA: "Bueno. Intentarán hacer una maniobra de Persecución. La tirada es sólo una Categoría de Éxito 4, por lo que se ponen a distancia Media. Antes de que declares tu acción, debo decirte que los guardias de a pie que se hallan frente a tí van a dispararte."

Bond sintió como su pulso se aceleraba y como le asaltaba una cálida ola de satisfacción a la vez que maniobraba por el complejo, dispersando a los guardias. Estos momentos eran los que valían la pena de ser vividos. Quizá terminara convirtiéndose en una bola de fuego, pero hasta entonces, él y el Aston se esforzarían hasta el límite.

No, se dijo, éste no era el momento para una venganza infantil. El responsable de la muerte de Tilly era el propio Goldfinger a pesar de que no fuera su brazo el que impulsara al sombrero asesino. No, el mejor modo de fastidiar a Goldfinger era salir vivo, e informar a M.I.6 de sus descubrimientos.

Haciendo una serie de cálculos rápidos, Bond decidió cual era el camino más corto que debía llevarle a la salida. Por el retrovisor pudo distinguir como uno de los coches de los guardias intentaba hacer el mismo giro brusco que él acababa de hacer hacía sólo unos segundos. Debían estar francamente desesperados para intentar una maniobra así en un coche tan voluminoso.

Sus perseguidores se incrustaron en el muro del edificio, haciendo un ruido como de huesos al romperse. Pero su momentánea alegría cesó al ver como otros coches llevaban a cabo la maniobra con éxito, y continuaban tras él.

Frente a él podía ver la puerta principal. Apretó el acelerador seguro de que la libertad no estaba lejos. Y en ese momento vio como la viejecilla salía con cierta dificultad de la casita, y abría fuego sobre él con un subfusil. Giró en redondo para evitar golpearla. ¡Maldita ética cristiana!, pensó. Tenía que haberle pasado por encima. Al tiempo que giraba, le pareció oír el sonido de algo que golpeaba fuertemente al coche. Sólo le quedaba esperar que no hubiera alcanzado alguna parte vital.

Bond siguió yendo de acá para allá entre los edificios, dispersando a los guardias, eludiendo a los coches que le

seguían, y evitando chocar contra algo. Ignoraba cuanto tiempo podría continuar así. ¿Se estrellaría, le alcanzaría algún disparo o se quedaría antes sin gasolina?. Sabía que necesitaba un respiro, así que volvió a girar alejándose de sus perseguidores y del alcance de sus armas. Y ahora, debía encontrar alguna salida.

No tenía una idea clara de dónde se encontraba. Dió un volantazo y se introdujo en un estrecho callejón que corría entre dos edificios de ladrillo.

A la vez que aceleraba bajando por el callejón, se dió cuenta de que dos faros se dirigían directamente hacia él.

CARLOS: "¡Maldita sea! Muy bien, intentaré dispersar a los guardias embistiéndoles, dejar atrás a mis perseguidores, y activar el asiento eyectable."

LAURA: "Para hacer todo eso necesitas una maniobra de acrobacia."

CARLOS: "Me parece justo". Carlos tira los dados. "Una Categoría de Éxito 3. Bueno, me apañaré con ella y ahorraré los puntos de Héroe para cuando los necesite de verdad."

LAURA: "Bueno, pues lo has hecho bien. Tu pasajero está aprendiendo a volar, los guardias intentan imitar a Jessie Owens, etc., pero debido a la gran cantidad de cosas que has intentado hacer a la vez, la distancia sólo aumenta de Media a Larga. Todavía quedan muchos guardias a tu alrededor que intentarán dispararte cada asalto."

CARLOS: "De acuerdo. Como tengo que salir del complejo, he de dirigirme hacia la puerta principal. ¿Cuanto tiempo me llevara eso?"

LAURA: "Si no tienes ningún accidente, podrías llegar en éste asalto. Pero todo el lugar está repleto de guardias que van a dispararte unas cuantas veces, independientemente de lo que hagas."

CARLOS: "Me lo esperaba."

LAURA: "Y ahora, comencemos el asalto. Tu pujas."

CARLOS: "Grado de Dificultad 4"

LAURA: "Grado de Dificultad 3"

CARLOS: "¡Tres?! Vaya, los malos deben de quererme de verdad. Vamos a ver qué hacen. ¿Quién va primero?"

LAURA: "Ellos. Los que te persiguen intentan acercarse". Laura tira los dados. "No han hecho la tirada, así que tengo que ver si sufren un accidente". Laura tira de nuevo los dados. "No hicieron la tirada de Accidente. Si miramos la tabla, eso implica que el coche ha sufrido una herida media. Digamos que uno está fuera de la carrera. Los guardias del coche disparan, al igual que otros tres que se hallan a tu derecha, y la viejecita de la puerta sale con una Uzi y te bloquea el paso."

CARLOS: "¿También la vieja? ¡Vaya! ¿Me dan los disparos de los guardias?"

LAURA: "Laura tira los dados. "Por supuesto. Y el daño que consiguen hacerle a tu coche es un Daño Leve. Tu velocidad queda reducida en un 25%."

CARLOS: "De eso nada. ¿Cuántos Puntos de Héroe me hacen falta para que el coche no reciba daño alguno?"

LAURA: "Uno."

CARLOS: "Pues ahí lo tienes. Me quedan dos."

LAURA: "¿Qué quieres hacer ahora?"

CARLOS: "¿No puedo salir por la puerta sin llevarme por delante a la vieja? Muy bien, entonces no saldré por la puerta principal, pero sí intentaré aumentar la distancia con mis perseguidores". Carlos tira los dados. "¡Que bien! ¡Un 02 que me da una Categoría de Éxito 1! Eso me pone más allá de la distancia Extrema y me devuelve mi Punto de Héroe. Pero como todavía estoy metido en el complejo, supongo que aún no puedo escaparme."

LAURA: "Buena suposición"

CARLOS: "¿Qué es lo que veo enfrente de mí? Para empezar, ¿donde estoy?"

Goldfinger les hizo un gesto a algunos técnicos que se hallaban sentados frente a un panel de instrumentos a un lado de la estancia. El láser fue descendiendo por la mesa, desde la cabeza de Bond. Y entonces, se puso en funcionamiento con un zumbido, y un delgado rayo rojo salió del cilindro inferior y fue a caer en la parte superior arriba de la mesa, que era metálica y de color dorado, comenzaba a hervir y lanzaba un sonido sibilante al tiempo que el láser la cortaba. Se pasó la lengua por los labios resecaos al tiempo que el rayo comenzaba a ascender hacia su entrepierna.

"Esto es oro, Sr. Bond. Toda mi vida he estado enamorado de su color, de su brillo, de su divino peso. Cualquier plan encaminado a incrementar mi reserva de oro es bienvenido, a pesar de que ésta es ya considerable."

"Ha quedado muy claro, Goldfinger. Gracias por la demostración."

"Elija con cuidado su próxima ironía, Sr. Bond, por que será la última. Para mí está ya muy claro cual ha sido el motivo de nuestros dos encuentros. No pienso tolerar más distracciones por su parte. Buenas noches, Sr. Bond."

"¿Espera que hable?"

"No, Sr. Bond, espero que muera. No hay nada que usted me pueda decir que yo no sepa ya."

LAURA: "Por supuesto."

CARLOS: "¿Puedo moverme?"

LAURA: "Hay algo que te sujeta y te obliga a seguir tumbado."

CARLOS: "Abro los ojos. ¿Qué es lo que veo?"

LAURA: "Es evidente que te tienen sujeto a una mesa. Inclínalo sobre tí se halla Goldfinger."

CARLOS: "¿Me dice algo?"

LAURA: "'Buenas noches, 004'"

CARLOS: "'Mi nombre es Michael Tucker'"

LAURA: "'Bueno, si así lo desea. La gente que trabaja en su negocio tiene una especie de manía con lo del anonimato, pero usted ya ha sido identificado por uno de sus colegas del otro bando. Debo decirle que nos ha dado unos cuantos quebraderos de cabeza. Sobre todo ése coche suyo. Mis científicos van a pasárselo bien cuando puedan estudiarlo a fondo. Todos tenemos nuestros juguetitos. Este es el mío. Se echa a un lado y, sobre tí, ves un extraño aparato cilíndrico que acaba en un cilindro más pequeño, el cual apunta hacia tí. Carlos, ¿me estás oyendo?"

CARLOS: "Estaba pensando cómo se va a poner 'Q' cuando se entere de lo del Aston Martin."

LAURA: "Presta atención. Goldfinger sigue hablando: 'Este láser es lo bastante potente como para proyectar una imagen sobre la superficie lunar, o como para cortar metales' "

CARLOS: "¿La mesa sobre la que estoy está hecha de metal?"

LAURA: "Eso te parece."

CARLOS: "¿Por qué extraña razón no me siento sorprendido?"

LAURA: "Entonces Goldfinger hace una seña hacia un grupo de coreanos sentados frente a los paneles de control, y el láser se mueve hacia la base de la mesa. Oyes un chasquido y un murmullo, y un rayo rojo sale del tubo impactando en la mesa, entre tus pies. La parte de arriba de la mesa es de color dorado, y enseguida brilla fuertemente y empieza a fundirse. A la vez, el haz de láser comienza a ascender lentamente por la mesa, y te puedes hacer una idea bastante exacta de adonde se dirige."

CARLOS: "Desde luego, sabe como hacer daño a un hombre."

LAURA: " 'Sr. Tucker, se halla usted tumbado sobre oro. Me gusta el oro, su color, su tacto. Haría cualquier cosa para incrementar mis reservas' "

CARLOS: "Ya me doy cuenta de que le gusta, Goldfinger, y el láser es verdaderamente impresionante. Ya he cogido el chiste. Ahora ya puede apagarlo."

LAURA: " 'Es usted un hombre gracioso, Sr. Tucker. Espere-mos que conserve su ingenio cuando el láser le parta por la mitad. Me resulta ya evidente la razón que ha habido tras nuestros dos primeros encuentros. No quisiera que hubiera un tercero. Adios, Sr. Tucker' . Y diciendo ésto, empieza a alejarse."

CARLOS: "¿No me pregunta nada?"

LAURA: "No. Sólo te dice adiós malhumorado y se va."

CARLOS: "Y el láser sigue subiendo."

LAURA: "Veo que lo has cogido."

CARLOS: " 'No voy a decir nada.' "

LAURA: " '¿Quién quiere que diga algo? Lo que yo quiero es matarle' "

"Olvida usted algo. Si no tienen noticias más, 008 me reemplazará."

Goldfinger se encogió de hombros. "Confío que sea más afortunado que usted". Y comenzó a alejarse.

El cerebro de Bond buscó furiosamente una salida. "Bueno, al fin y al cabo, él sabe lo que yo sé"

"Usted no sabe nada Sr. Bond."

Bond pensó que había llegado el momento de jugarse todo a una carta. "Lo de la Operación Grand Slam, por ejemplo". Aquel maldito láser empezaba a acercarse peligrosamente. Bond podía ya notar el calor que emanaba de la parte superior de la mesa.

Goldfinger no pareció estar muy impresionado. "Son dos palabras que usted habrá oído por ahí y que seguramente no tienen el menor significado para usted, ni para nadie de su organización". Pero el caballero oriental que se hallaba junto a Goldfinger se hallaba visiblemente preocupado por las palabras de Bond.

"¿Puede permitirse correr tal riesgo?"

Goldfinger y el hombre oriental conversaron en voz baja de modo acalorado. Bond observaba como el láser se iba acercando, y llegó a la conclusión de que la charla se extendía demasiado. Cuando empezaba a notar como el calor del rayo le quemaba la parte interior del muslo, éste fue apagado de repente. Se dió la vuelta para ver como Goldfinger le observaba; un técnico caminaba hacia él.

"Tiene toda la razón, Sr. Bond, admitió Goldfinger, "tiene usted más valor vivo."

El alivio le duró poco a Bond, ya que observó como el técnico se sacaba una pistola de la espalda, apuntaba hacia él, y disparaba. Sintió que algo se le clavaba en el costado, y al tiempo que caía inconsciente se dió cuenta de que era sólo una pistola de dardos y de que se recuperaría pronto de los efectos de la droga. Se recuperaría y le haría pagar a Goldfinger la muerte de Tilly. Y el precio que Bond cobraría sería muy alto.

CARLOS: " 'Si yo muero, vendrán otros a reemplazarme' "

LAURA: " 'Esperemos que sean un poco más listos que usted'. Comienza a alejarse."

CARLOS: "Voy a tener que persuadirle para que me deje vivir."

LAURA: "Adelante, pero no tienes demasiadas oportunidades. Tienes un -6 al Grado de Dificultad debido a que es Hostil hacia tí."

CARLOS: "Que así sea. Es la única oportunidad que tengo. Veamos, éso hace bajar el Grado de Dificultad a 1/2. ¡Pues sí! Bueno, tiremos los dados. Vamos, 10 ó menos". Carlos tira los dados. "Un 09, ¡lo hice!"

LAURA: "Quizá, pero la voluntad de Goldfinger es de 9, lo cual significa que tiene la suficiente personalidad como para desestimar tu petición. C'est la vie."

CARLOS: "Un momento. Aquí yo puedo usar Puntos de Héroe, ¿no?"

LAURA: "Desde luego. Adelante."

LAURA: "Recorres un estrecho callejón entre dos edificios de ladrillos. Déjame ver si hay obstáculos". Laura consulta sus notas. "De frente ves dos faros que se dirigen en línea recta hacia tí. Puja."

Bond respiró hondo y disparó las ametralladoras gemelas de calibre 50 que se hallaban escondidas tras las luces delanteras de intermitencia del Aston Martin. Disparó dos ráfagas. Un impacto de tales armas habría logrado detener incluso a un vehículo blindado, pero a su adversario las balas no parecieron afectarle en absoluto.

Cuando Bond intentaba girar a derecha e izquierda, el otro coche seguía sus maniobras. No había calles laterales, ni rampas a las que subirse o a las que usar para saltar sobre su adversario.

Los faros deslumbrantes herían los ojos de Bond y dificultaban la conducción. Miró a derecha e izquierda buscando la manera de escapar al choque inminente. Enfrente de él, a la izquierda, creyó ver la silueta de una puerta de garaje. Con una fuerza extraída de la desesperación giró el volante del coche en dirección a la puerta medio-imaginada, confiando que, caso de estar cerrada, el cuerpo blindado del Aston podría reducir a esquirlas incluso una gran puerta de madera.

El miedo se apoderó de él cuando se dio cuenta, demasiado tarde, que no había tal puerta, y de que no podía evitar el choque con la sólida pared de ladrillos que se levantaba ante él. Con el rabillo del ojo pudo ver como el otro coche, muy parecido al suyo, junto con su conductor, quizá algún gemelo perdido, se estampaban contra una pared similar. Al tiempo que su cuerpo se retorció dentro del coche, Bond, a pesar del dolor, esgrimió una sombría sonrisa ante la certeza de que un espejo había provocado su caída.

Intentó abrir la puerta, pero ésta no giraba. El parabrisas se hallaba roto en los lugares en que su cabeza había chocado con él. Si no hubiera sido por el blindaje, él y el coche no serían ahora más que un montón de piedrecitas listas para ser barridas. Intentó estirarse hacia la puerta del acompañante, pero su cuerpo no le respondió. Tenía la sensación de que medía 15 Km. de altura y que la orden de su cerebro tardaría semanas en llegar al resto del organismo.

De repente, se sintió caer hacia atrás a través de la puerta que no podía abrir. En el frío cielo nocturno pudo ver un horrible planeta, el rostro de Oddjob, el coreano, que le sonreía. Todo parecía dar vueltas, enfocarse y desenfocarse; era raro que el mundo pudiera comportarse de un modo ridículo. Vió como el enorme coreano levantaba el brazo y lo dejaba caer. Y entonces, el mundo se hizo negro por completo.

CARLOS: "¿Tengo que pujar para usar las ametralladoras montadas en el coche?"

LAURA: "No."

CARLOS: "Pues éso es lo que hago. ¿Cual es el resultado?"

LAURA: "Ninguno"

CARLOS: "¿Pero es que tienen un tanque? ¿Qué veo a lo largo de los edificios? ¿Puedo hacer una tirada de Percepción?"

LAURA: "No, la haré yo por tí". Laura tira los dados. "Los faros que vienen hacia tí son muy brillantes y te deslumbran, pero tienes la impresión de que un poco hacia delante y a tu izquierda hay una puerta de garaje abierta".

CARLOS: "El Aston puede hacer un giro así. Voy a girar hacia ella".

LAURA: "Un momento, tenemos que pujar. Tu primero"

CARLOS: "Grado de Dificultad 4"

LAURA: "Grado de Dificultad 3"

CARLOS: "Grado de Dificultad 2"

LAURA: "Cálmate Carlitos, o vas a romper el lápiz. Tu ganas. ¿Quién va antes?"

CARLOS: "Yo por supuesto. Intentaré una maniobra de Acrobacia para hacer el giro, y echar abajo la puerta si está cerrada." Carlos tira los dados. "¿Por qué mueves la cabeza?"

LAURA: "Hay un tremendo impacto. A la luz de los faros puedes ver que no había tal abertura, sino la misma pared de ladrillos pintada de un color un poco más claro. Intenta hacer tu tirada de Accidente, Carlos". Carlos tira los dados. "Lo siento, no las has hecho. Veamos, estas haciendo una Acrobacia a Grado de Dificultad 2, luego tu vehículo queda Incapacitado, y tú, con una Herida Grave".

CARLOS: "Muy bien, uso un Punto de Héroe y nada de ésto ocurre."

LAURA: "Un momento. Los Puntos de Héroe pueden modificar la Categoría de Éxito de tu tirada, pero no pueden usarse para alterar el daño sufrido una vez que ha ocurrido el accidente. No puedes cambiar el curso de los acontecimientos que ya han pasado usando los Puntos de Héroe. Tenías que haberlos usado en la tirada de Percepción que hice para tí, o en la tirada de Accidente que fallaste. No puedes cambiar lo que ha ocurrido ya, sólo por que no te conviene."

CARLOS: "De acuerdo, de acuerdo. No puedo cambiar el daño. Aunque salga tendré que pelear con los guardias, y no creo que la suerte me dure tanto. Veamos si puedo hacer mi tirada de Resistencia al Dolor. ¿No? Oh, bueno, tampoco cambiaré éso. Veamos lo que pasa si caigo prisionero. Por cierto, ¿consiguió frenar a tiempo el otro coche?"

LAURA: "No había otro coche."

CARLOS: "¿Qué?"

LAURA: "Sólo era un gran espejo que reflejaba hacia tí tus propias luces. Ese era el obstáculo que había en tu camino. Cuando te hice la tirada de Percepción, el resultado fue un fallo. Te dí información falsa."

CARLOS: "Pero si no había otro coche, ¿con quién demonios estaba yo pujando?"

LAURA: "En realidad contigo mismo. Mira, si te hubiera dicho que no tenías que pujar, habrías sabido que no había otro coche, y hubieras actuado de modo distinto. Por cierto, en tu estado Incapacitado, algo te golpea y te deja inconsciente."

CARLOS: "Maravilloso. ¿Llego a despertarme?"

Cuando recuperó el sentido, al principio sólo se dio cuenta de que se hallaba tumbado sobre algo duro y plano. Intentó incorporarse, pero de pronto fue consciente de que se hallaba atado de pies y manos. Comprobó sus ataduras; eran seguras. Abrió cuidadosamente los ojos y vió el redondo y desagradable rostro de Goldfinger que se hallaba sobre él sonriéndole.

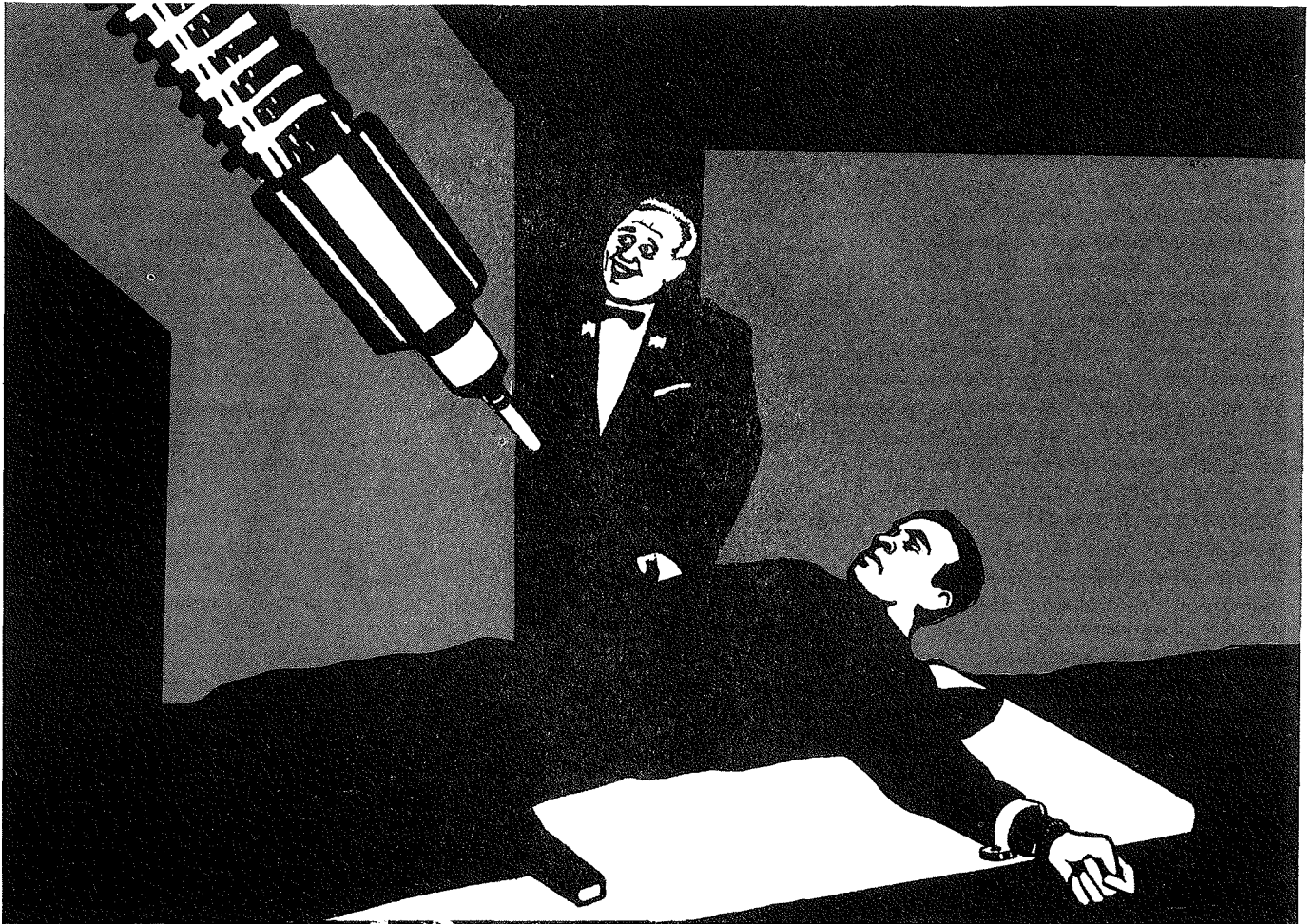
"Buenas noches, 007"

"Mi nombre es James Bond."

"Y no son muchas las personas que se dedican a su profesión. Digamos que ha sido reconocido por alguien con un número opuesto al suyo y que también posee licencia para matar." Goldfinger rió afablemente. "Muy interesante ése coche suyo. Yo, también, tengo un juguete nuevo, pero es considerablemente más práctico."

Bond siguió con la mirada la mano de Goldfinger y vió, suspendido sobre la mesa, una especie de cilindro que apuntaba hacia el pie de la misma.

"Está usted contemplando un láser industrial, el cual emite un chorro de luz extraordinario, sin igual en toda la Naturaleza. Puede proyectar una imagen en la superficie lunar o, a menor distancia, cortar metales sólidos. Se lo demostraré."



CARLOS: "¿Cuántos tengo que usar para convencerle de que me deje vivir? Ese láser tiene que estar ya bastante cerca."

LAURA: "Sí, lo está. Te costaría 3 Puntos de Héroe el que accediera a dejarte vivo, pero sólo 1 te haría acreedor a una nueva tirada de Reacción. ¿Quieres tener la oportunidad de mejorar tu tirada anterior?"

CARLOS: "No gracias. Gastaré los Puntos de Héroe."

LAURA: "Muy bien. Goldfinger todavía no te ha dicho nada ni ha ordenado detener el láser. Pero un hombrecillo de rasgos orientales habla con él en un tono tenso. Goldfinger mueve la cabeza y parece contestarle de modo conciliador. Pero el oriental insiste. Por fin Goldfinger se encoje de hombros y extiende la mano para calmar a su interlocutor. De repente, el láser se detiene y Goldfinger declara que quizá tengas más valor para ellos vivo."

CARLOS: "¿Gasté esos Puntos de Héroe?"

LAURA: "Pues claro. Todo esto ocurre debido a esos Puntos de Héroe. Sólo estaba intentando mantener la continuidad de la historia. Después de eso, un técnico se acerca a tí, y se saca de la espalda una pistola de extraño aspecto. Como estás atado, no puedes ofrecer resistencia alguna. Aprieta el gatillo con toda la calma del mundo y te dispara. Todo se hace oscuridad..."

CARLOS: "¡Espera un momento! ¡Pensé que me iba a dejar vivo! ¡Haz el favor de no encogerte de hombros! ¿Estoy muerto o no?"

LAURA: "No, Carlos, no estás muerto. Resulta que el proyectil estaba lleno de una droga adormecedora."

CARLOS: "¿Y qué pasa ahora?"

LAURA: "Se hace tarde, Carlitos. ¿Te parece que sigamos la próxima semana?"

PERSONAJES LISTOS PARA JUGAR

A continuación te damos seis personajes de las películas de James Bond con todas sus Características y Habilidades plenamente desarrolladas en términos de juego para que puedas empezar a jugar inmediatamente. Hay dos personajes de cada una de las tres graduaciones posibles: 00, Agente y Recluta. Elige uno de ellos y rellena una Hoja de Personaje como la que te damos al final del libro. Con todo ello ya puedes jugar la aventura introductoria del Cap. 20 (La ista del Dr. No). Haz tal cosa antes de leer el libro entero, ya que dicha aventura te acercará a la mayoría de los sistemas de reglas usados en el juego. Una vez te familiarices con las reglas, ya estarás preparado para jugar una misión completa. Necesitarás un Master que cree una aventura para tí, o que use una de las aventuras ya preparadas para este Juego.

En adelante puedes seguir usando éstos personajes ya generados, o crear tu propio agente secreto de M.I.6 usando las instrucciones que a tal efecto se dan en el Cap. 2.

Las Habilidades enumeradas para cada personaje se siguen de dos números colocados en un mismo paréntesis; el primer número a la izquierda de la barra es el Nivel de Habilidad, y el segundo, a la derecha, las Posibilidades Básicas. Obsérvese que tanto los Campos de Experiencia como las Debilidades, son términos de juego de uso opcional, y los personajes que damos a continuación sólo los podrán usar si el Master está de acuerdo.



PERSONAJES DE GRADUACION "00"

JAMES BOND

FUE: 9 DES: 12 VOL: 13 PER: 14 INT: 12

HABILIDADES

(NIVEL HABILIDAD/POSIBILIDADES BASICAS)

ALPINISMO (9/20), CONDUCIR (12/25), CARISMA (15/28), CIENCIA (6/18), DISFRAZAR (4/16), NAVEGAR (12/25), PILOTAR (9/22), MONTAR (7/20), JUEGO (15/29), ELECTRONICA (7/19), EVASION (12/22), BUCEO (10/20), SIGILO (13/26), COMBATE CON ARMAS DE FUEGO (12/25), MANIPULACION CERR/CAJAS FUERTES (6/18), SEDUCCION (14/28), COMBATE CUERPO A CUERPO (12/21), SEXTO SENTIDO (13/25), USOS Y COSTUMBRES (12/26).

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios, Fotografía.

ALTURA 1.83 m.
EDAD: 35 años
PTOS.FAMA: 148
VELOCIDAD: 3
CAPACIDAD DE CARGA:

PESO: 76 Kgs,
APARIENCIA: Seductora
PTOS.HEROE: 13
CORRER/NADAR: 40 minutos.
NIVEL DE DAÑO

46-70 Kgs.
RESISTENCIA: 30 horas

CUERPO-CUERPO: A

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Botánica, Química, Criminología, Golf, Protocolo Militar, Esquí Alpino.

DEBILIDADES: Atracción hacia Miembros de Sexo Opuesto.

BOND en "DE NO", de Tom Fleming: "No estoy casado, da única que se preocupa por lo que pueda pasar en una compañía de seguros."

ANYA AMASOVA

FUE: 8 DES: 14 VOL: 13 PER: 14 INT: 12

HABILIDADES

(NIVEL HABILIDAD/POSIBILIDADES BASICAS)

DISFRAZAR (13/25), CONDUCIR (10/24), CARISMA (14/27), NAVEGAR (9/23), BUCEO (10/21), CIENCIA (9/21), ELECTRONICA (12/24), EVASION (14/25), JUEGO (10/24), PILOTAR (9/23), SEDUCCION (15/28), DEMOLER (8/20), COMBATE CON ARMAS DE FUEGO (12/26), SIGILO (13/26), COMBATE CUERPO A CUERPO (14/22), SEXTO SENTIDO (14/27), MANIPULAR CERR/CAJAS FUERTES (8/22), USOS Y COSTUMBRES (10/24), CRIPTOGRAFIA (12/24).

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios, Fotografía.

ALTURA: 1.65 m.
EDAD: 32 años

PESO: 53 Kgs.
APARIENCIA: Seductora

PTOS. FAMA: 89
VELOCIDAD: 3
CAPACIDAD DE CARGA: 46-70 KGS.
RESISTENCIA: 30 horas

PTOS.HEROE: 11
CORRER/NADAR: 40 minutos.
NIVEL DE DAÑO
CUERPO-CUERPO: A

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Biología/Bioquímica, Química, Ordenadores, Economía/Finanzas, Legislación Internacional, Ingeniería Mecánica, Microfotografía, Ciencias Políticas, Toxicología.

DEBILIDADES: Vínculo personal.

PERSONAJES DE GRADUACION "AGENTE"

FELIX LEITER

FUE: 8 DES: 9 VOL: 10 PER: 11 INT: 10

HABILIDADES

(NIVEL HABILIDAD/POSIBILIDADES BASICAS)

CARISMA (10/20), INTERROGACION (8/18), CIENCIA (9/19), CONDUCIR (12/22), CRIPTOGRAFIA (6/16), SIGILO (11/21), ELECTRONICA (10/20), JUEGO (6/17), EVASION (10/18), SEXTO SENTIDO (11/21), PILOTAR (10/20), COMBATE CUERPO A CUERPO (9/17), COMBATE CON ARMAS DE FUEGO (10/20)

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Fotografía, Primeros Auxilios.

ALTURA: 1.82 m.
EDAD: 37 años
PTOS.FAMA: 89
VELOCIDAD: 2
CAPACIDAD DE CARGA: 46-70 Kgs.
RESISTENCIA: 28 horas

PESO: 79 Kgs.
APARIENCIA: Agradable
PTOS.HEROE: 8
CORRER/NADAR: 25 minutos
NIVEL DE DAÑO
CUERPO-CUERPO: A

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Criminología, Derecho, Legislación Internacional, Microfotografía, Toxicología.

DEBILIDADES: Ninguna.

HOLLY GOODHEAD

FUE: 7 DES: 10 VOL: 14 PER: 11 INT: 13

HABILIDADES

(NIVEL HABILIDAD/POSIBILIDADES BASICAS)

CARISMA (11/25), CIENCIA (12/25), CONDUCIR (9/21), ELECTRONICA (10/23), CRIPTOGRAFIA (9/22), EVASION (10/18), HURTO (5/15), PILOTAR (12/22), SEDUCCION (14/26), SIGILO (10/24), SEXTO SENTIDO (8/20), COMBATE CON ARMAS DE FUEGO (10/20), COMBATE CUERPO A CUERPO (12/19), MANIPULACION CERR/CAJAS FUERTES (7/17).

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Fotografía, Primeros Auxilios.

ALTURA: 1.75
EDAD: 34 años
PTOS.FAMA: 60

PESO: 63 Kgs.
APARIENCIA: Seductora
PTOS.HEROE: 9

VELOCIDAD: 2
CAPACIDAD DE CARGA: 46-70 Kgs.
RESISTENCIA: 32 horas

CORRER/NADAR: 45 minutos.
NIVEL DE DAÑO
CUERPO-CUERPO: A

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Biología/Bioquímica, Ciencias del Espacio, Ordenadores, Legislación Internacional.

DEBILIDADES: Ninguna.

PERSONAJES DE GRADUACION "RECLUTA"

MARY GOODNIGHT

FUE: 5 DES: 7 VOL: 7 PER: 7 INT: 5

HABILIDADES

(NIVEL HABILIDAD/POSIBILIDADES BASICAS)

CARISMA (5/12), CIENCIA (3/8), CONDUCIR (3/10), CRIPTOGRAFIA (3/8), ELECTRONICA (6/11), EVASION (4/10), NAVEGAR (6/13), PILOTAR (5/12), SIGILO (3/10), COMBATE CON ARMAS DE FUEGO (4/11), COMBATE CUERPO A CUERPO (5/10), MANIPULACION CERR/CAJAS FUERTES (4/11)

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Fotografía, Primeros Auxilios.

ALTURA: 1.65 m.
EDAD: 31 años
PTOS.FAMA: 21
VELOCIDAD: 1
CAPACIDAD DE CARGA: 25-45 Kgs.
RESISTENCIA: 28 horas

PESO: 52 Kgs.
APARIENCIA: Seductora
PTOS.HEROE: 4
CORRER/NADAR: 25 minutos
NIVEL DE DAÑO
CUERPO-CUERPO: A

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Ordenadores, Microfotografía.

DEBILIDADES: Ninguna.

TENIENTE CHONG SUN HIP

FUE: 9 DES: 8 VOL: 9 PER: 10 INT: 9

HABILIDADES

(NIVEL HABILIDAD/POSIBILIDADES BASICAS)

CARISMA (4/13), CONDUCIR (5/14), EVASION (4/12), NAVEGAR (3/12), SEXTO SENTIDO (4/13), SIGILO (5/14), USOS Y COSTUMBRES (4/14), COMBATE CON ARMAS DE FUEGO (4/13), COMBATE CUERPO A CUERPO (11/20)

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Fotografía, Primeros Auxilios.

ALTURA: 1.75 m.
EDAD: 27 años
PTOS.FAMA: 20
VELOCIDAD: 2
CAPACIDAD DE CARGA: 46-70 Kgs.
RESISTENCIA: 28 horas

PESO: 72 Kgs.
APARIENCIA: Normal
PTOS.HEROE: 5
CORRER/NADAR: 25 minutos
NIVEL DE DAÑO
CUERPO-CUERPO: B

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Golf

DEBILIDADES: Vínculo Personal.



Capítulo 2 :

Creación de Personajes

Si bien es posible que estes dispuesto a jugar con el propio personaje de James Bond las aventuras propuestas por el Master, quizá quieras crear también tu propio agente al Servicio Secreto de Su Majestad: un agente que encarne tus ideas personales y que reúna los requisitos que tú le impongas. También es gratificante ver como tu agente va adquiriendo experiencia y habilidades a lo largo de las aventuras.

En primer lugar, es importante que conozcas las variables que en este juego definen a un agente. Se dividen en tres grupos principales: Características, Habilidades (incluyendo aquí la llamadas Habilidades Básicas) y Rasgos Físicos.

Reciben el nombre de Características aquellos valores que definen el perfil físico y psicológico de un agente. Se dividen en cinco áreas diferentes: Fuerza, Destreza, Voluntad, Percepción e Inteligencia. Cada una de éstas áreas posee un valor del 1 al 15, siendo 1 un valor muy pobre y 15 algo excepcional. Estos valores se usan a todo lo largo del juego bien por sí solos, bien en combinación con los Niveles de Habilidad (ver más abajo, y también el Cap. 3) para determinar las Posibilidades Básicas de llevar a cabo una acción en concreto.

LAS CARACTERISTICAS

Fuerza (FUE): Es la capacidad que tiene un determinado personaje de levantar grandes pesos y de hacer esfuerzos físicos durante periodos de tiempo prolongados. Es una indicación aproximada de su condición física general.

Destreza (DES): Es una medida de la coordinación de movimientos de un personaje y de su capacidad para manipular pequeños objetos. También mide el control que un personaje es capaz de ejercer sobre sus acciones mientras se mueve.

Voluntad (VOL): Es la capacidad mental del personaje que le permite controlar las reacciones de su propio cuerpo ante agresiones externas como el dolor, la tortura, los ataques (tanto físicos como verbales), y la tensión. También es una medida general de autodisciplina.

Percepción (PER): Es el grado de consciencia que posee un personaje acerca de lo que ocurre a su alrededor. Se incluye aquí también su capacidad para relacionar lo que le están comunicando los sentidos con sus experiencias anteriores, para así realizar las apropiadas deducciones basadas en la información disponible.

Inteligencia (INT): Esta cifra mide no sólo el nivel educativo y el "CI" (Coeficiente Intelectual) del personaje, sino también su capacidad de deducción a través del razonamiento.

Nota Master

Para un Personaje Jugador, las Características no tomarán nunca valores inferiores a 5. Los PNJ podrán tener para sus Características los valores que tú elijas. Sin embargo, como las Posibilidades Básicas se basan en las Características, los PNJ que tengan valores muy altos en éstas últimas serán mucho más poderosos que los Personajes Jugadores de Graduación Recluta.

LAS HABILIDADES

Si las Características son las que definen la estructura de un personaje, son las habilidades las que les hacen comportarse como auténticos agentes secretos. Antes de elegir las habilidades que tendrá tu personaje, repasa todas las que están disponibles y que se enumeran en el Cap. 3. Si lo haces, te harás una idea más exacta de lo que tu personaje será capaz de llevar a la práctica, y la explicación de cada habilidad repercutirá en tu elección. Por ejemplo, echa un vistazo al personaje James Bond que se muestra en el capítulo 1. Examina sus habilidades y luego piensa de qué forma las utiliza en las películas.

El grado de competencia que un determinado personaje posee en sus habilidades se mide con los Niveles de Habilidad, los cuales van del 1 al 15. Un personaje con un Nivel de Habilidad bajo no es tan experto con esa Habilidad como otro que tenga un alto Nivel de Habilidad. El Nivel de Habilidad más bajo es 1, y el más alto 15. Los Puntos de Experiencia sirven también para adquirir nuevas Habilidades y para incrementar los Niveles de Habilidad.

RASGOS FISICOS

El aspecto general de un personaje tiene una gran influencia a la hora de determinar las reacciones que suscitará en el resto de los personajes, y por ello, a menudo influirá en las posibilidades de llevar a cabo con éxito ciertas acciones. Deberás elegir los rasgos físicos de tu personaje (Apariencia, Talla y Peso) y combinarlos de modo que resulten atractivos. Los Rasgos Físicos no pueden alterarse una vez el personaje ya ha sido creado.

Nota Master

Crear por vez primera un personaje puede resultar un proceso bastante largo, y por ello los jugadores que lo hacen así pueden sentirse algo desanimados, sobre todo si la primera vez que van a jugar se encuentran con que se han pasado toda la tarde haciéndose el personaje. Hacemos nuestra más firme recomendación para que a los jugadores novatos se les entregue al principio uno de los personajes ya generados del Cap. 1.

PUNTOS DE GENERACION

Nota Master

Cuando tú crees un nuevo personaje, dispondrás para ello de una serie de Puntos de Generación asignados por el Master, los cuales usarás para seleccionar los Rasgos Físicos, las Características, las Habilidades, y los Niveles de Habilidad del personaje en cuestión. El número de Puntos de Generación que recibas dependerá de la Graduación del agente que quieras crear. Los Puntos de Generación representan la experiencia acumulada por tu personaje antes de ingresar en M.I.6.

Una vez hayas creado ya tu personaje por medio de los Puntos de Generación, podrás usarlo en las distintas misiones. Te serán asignados Puntos de Experiencia que podrás usar para mejorar tu personaje elevando los valores de sus Características, incrementando sus Niveles de Habilidad, u obteniendo nuevas Habilidades. Los Puntos de Experiencia no pueden usarse para alterar los Rasgos Físicos. En el Cap. 10 se explica el uso de los Puntos de Experiencia.

Antes de que te apresures a crear tu propio agente secreto al servicio de M.I.6, debes ponerte a practicar un poco haciendo varios intentos de asignación de los Puntos de Generación hasta conseguir exactamente lo que tú desees. En primer lugar coge papel y lápiz. La primera vez que crees un personaje es muy posible que cambies varias veces de opinión, por lo que no estará de más un papel sucio para hacer operaciones. Una vez hayas decidido qué es exactamente lo que quieres, ya podrás transferir los datos a una de las Hojas de Personaje como la que adjuntamos al final.

Echale un vistazo a la Hoja de Personaje que damos como ejemplo unas páginas más adelante. Se trata de un personaje real creado para uno de los jugadores que participaron en una campaña de James Bond. La explicación adjunta acerca del uso de los Puntos de Generación te orientará para que selecciones correctamente los valores para tu personaje.

El número de Puntos de Generación que tendrás que dar a un jugador para que cree su personaje, dependerá de la Graduación que tú permitas para el mismo. A continuación enumeramos los Puntos de Generación asignados por Graduación:

GRADUACION	PUNTOS DE GENERACION
Recluta	3000
Agente	6000
"00"	9000

Se recomienda que el primer personaje creado para un jugador novato sea de Graduación Recluta, ya que ello le ayudará a no sentirse demasiado confuso hasta que se familiarice más con las reglas.

EJEMPLO DE CREACION DE UN PERSONAJE

Vamos a crear un personaje de Graduación Recluta. Será una chica. Su nombre va a ser Alyson Steele. Cogemos los 3000 Puntos de Generación que nos dan (debido a su Graduación), y empezamos eligiendo sus Rasgos Físicos. Vamos a hacer que mida 1.75 m. y que pese 71 Kgs. (una mujer escultural). Ya hemos gastado 240 Puntos de Generación y acumulando 20 Puntos de Fama. Su apariencia será Agradable, lo cual nos cuesta otros 160 Puntos de Generación y añade 10 Puntos de Fama más. Así que, tras elegir sus Rasgos Físicos, Alyson ha gastado ya 400 Puntos de Generación, y ha acumulado 30 Puntos de Fama.

Supondremos que es una chica estudiosa que se ha pasado más tiempo en la biblioteca que en el gimnasio. Sus Características van a reflejar éste hecho; elegimos una FUE de 6, una DES de 6, VOL de 11, PER de 10 e INT de 9. El gasto de Puntos de Generación que todo ello ha supuesto queda expresado a continuación:

	FUE(6)	DES(6)	VOL(11)	PER(10)	INT(9)
PTOS. GEN.	100 +	100 +	650 +	500 +	400
	TOTAL: 1750				

Hasta ahora Alyson lleva empleados $400+1750=2150$ Puntos de Generación. Nos quedan 850.

Y llega el momento de elegir sus Habilidades. A Conducir y Carisma (las cuales nos dan gratis a nivel 1) añadiremos Combate con Armas de Fuego, Combate Cuerpo a Cuerpo, Seducción y Sexto Sentido. Estas habilidades le ayudarán a sobrevivir durante las primeras misiones, al tiempo que va incrementando sus Habilidades de tipo intelectual. Cada una de las Habilidades escogidas nos cuesta 100 Puntos de Generación, 400 en total. Nos quedan 450.

Nos decidimos a incrementar el Nivel de Habilidad de Carisma a 6 (100 puntos), el de Conducir a 5 (80 puntos), el de Combate con Armas de Fuego a 5 (80 puntos), el de Combate Cuerpo a Cuerpo a 5 (80 puntos), el de Sexto Sentido a 3 (40 puntos), y el de Seducción a 4 (60 puntos). Se han empleado 440 en elevar sus Niveles de Habilidad. Nos quedan 10 Puntos.

El Master permite la utilización de los Campos de Experiencia, por lo que elegimos su antigua profesión: periodista. Decidimos que se pasó tres años ejerciendo como tal, lo cual le reportó 60 Puntos de Generación adicionales. Sólo puede emplear éstos puntos en las Habilidades enumeradas para tal profesión. Decidimos elevar su Nivel de Habilidad en Carisma hasta 8, y su Nivel de Habilidad en Sexto Sentido hasta 4, lo cual nos cuesta $40+20=60$ puntos. Ya hemos gastado 3050 puntos y hemos terminado su creación, sobrándonos 10 Puntos.

Y por fin, nos queda rellenar la Hoja de Personaje. Su nombre es Alyson Steele. Su edad son 27 años más uno por cada uno de los años que se pasó ejerciendo como periodista, lo que hace un total de 30.

Su talla es 1.75 m. y su peso 71 Kgs.; su apariencia es Agradable. Su graduación es Recluta. El total en Puntos de Fama es 8: ganó 30 debido a sus Rasgo Físicos, y 6 por cada uno de los años que estuvo trabajando de periodista, lo cual hace un total de 48. Pero como es mujer, debe restar 40, y por ello el total al final es 8. Como es una Recluta, no tiene cicatrices. Posee 0 Puntos de Héroe al ser un personaje recién creado.

La suma de PER y DES es de 16, por lo que su velocidad es 2. Su Nivel de Daño Cuerpo a Cuerpo es A. Su resistencia es de 30 horas y su límite corriendo o nadando es de 40 minutos. Su capacidad de carga es de 46-70 Kgs.

No tiene Debilidades. Ejerció la profesión de periodismo y sus Campos de Experiencia son los de Ordenadores, Ciencias Políticas y Esquí Alpino. Su apartamento está en el barrio del Soho de Londres, conduce una Kawasaki GPZ-750 y cómo pistola ha elegido la H. & K. VP-70.

Nota Master

Los jugadores pueden elegir cualquier peso que se ajuste a los intervalos dados en la tabla de Costo de Rasgos Físicos a la hora de crear su personaje. Por ejemplo, si el intervalo de pesos elegido es de 62-68, el personaje podrá pesar 63 Kgs. si así lo elige el jugador (o cualquier otro peso dentro del intervalo elegido.)

Pide a tu Master que te dé el número de Puntos de Generación disponibles para crear tu personaje. Normalmente sólo te permitirá que generes agentes de graduación Recluta, sobre todo si es la primera vez que juegas (lo cual te hará acreedor a 3000 Puntos de Generación). Después de que adquieras cierta experiencia con el juego, quizá el Master te deje crear personajes de Graduación Agente, o incluso "00". Ver el Cap. 10, en el cual se explican las graduaciones de los personajes.

Has de elegir el sexo de tu personaje. El juego ha sido diseñado para que el hecho de ser hombre o mujer no acarree ningún tipo de ventaja o desventaja inicialmente, pero te recomendamos que hasta que estés familiarizado con el mismo, sólo juegues con personajes que tengan el mismo sexo que tú.

Probablemente, lo primero que querrás elegir serán los Rasgos Físicos de tu agente. Tanto el peso como la talla elegidos llevarán consigo la acumulación de Puntos de Fama (los cuales se explican en el Cap. 8). A la vez que vas escogiendo cada una de éstas características físicas, anota el número de Puntos de Fama que se asigna para tal intervalo de talla y peso concreto. A cada intervalo le corresponde un número determinado de tales Puntos de Fama. En la tabla siguiente se indican cuantos Puntos de Generación cuestan el peso y la talla que quieras elegir.

TABLA DE RASGOS FISICOS

TALLA:		PTOS DE GENERACION	PTOS DE FAMA
HOMBRE	MUJER		
1.55 - 1.60	1.45 - 1.50	30	50
1.61 - 1.65	1.51 - 1.55	80	20
1.66 - 1.70	1.56 - 1.60	120	10
1.71 - 1.75	1.61 - 1.65	160	5
1.76 - 1.80	1.66 - 1.70	200	0
1.81 - 1.85	1.71 - 1.75	160	5
1.86 - 1.90	1.76 - 1.80	120	10
1.91 - 1.95	1.81 - 1.85	80	20
1.96 - +	1.86 - +	30	50

PESO:		PTOS DE GENERACION	PTOS DE FAMA
HOMBRE	MUJER		
55-61	43-47	30	50
62-68	48-52	80	20
69-75	53-55	120	10
76-82	56-58	160	5
83-89	59-63	200	0
90-96	64-70	160	5
97-103	71-79	120	10
104-110	80-86	80	20
111-117	87-93	30	50

Cuando selecciones la talla de tu personaje, también deberás elegir un peso que sea proporcional a la misma. Tanto los Puntos de Generación como los Puntos de Fama para peso y talla en la tabla de Rasgos Físicos, se hallan estructurados de la misma manera. Si gastas 160 Puntos de Generación para que tu personaje masculino tenga una talla de 1.73 m. (lo cual acarrea 5 Puntos de Fama), debes elegir un peso que no se halle separado más de dos filas de la que ocupa el mismo lugar en la Tabla de Pesos; así, el peso mínimo será de 62 Kgs., y el máximo, de 96 Kgs. Una mujer agente que pese 53 Kgs., no podrá medir menos de 1.45 m. ni más de 1.70 m.

Juego de Rol JAMES BOND 007

Se autoriza fotocopiar para uso personal

TABLA DE APARIENCIA

DESCRIPCION GENERAL	PTOS. DE GENERACION	PTOS. DE FAMA
DESAGRADABLE	120	20
NORMAL	200	0
AGRADABLE	160	10
ATRACTIVA	120	20
SEDUCTORA	80	35
SENSACIONAL	30	50

Ahora, debes elegir la apariencia que tendrá tu personaje usando la Tabla de Apariencia que se halla a la izquierda. La apariencia también llevará consigo una serie de Puntos de Fama que habrás de sumar a los ya obtenidos al escoger talla y peso.

Cuanto más peculiares sean los Rasgos Físicos de tu personaje tanto más fácil será reconocerle. Es ése factor de identificación más o menos fácil el que se intenta reflejar con el uso de los Puntos de Fama. No obstante, cuanto mejor sea la apariencia de un determinado personaje, más fáciles serán sus relaciones con los miembros del sexo opuesto (Ver la Seducción, en el Cap. 6).

CARACTERISTICAS Y HABILIDADES

TABLA DE CARACTERISTICAS

NIVEL	PTOS. GENERACION NECESARIOS
6	100
7	200
8	300
9	400
10	500
11	650
12	800
13	975
14	1150
15	1350

Ahora que ya has decidido el aspecto que va a tener tu personaje, ya puedes empezar a plantearte cuáles van a ser los niveles de sus Características y qué Habilidades va a dominar. Cada una de las 5 Características que ha de tener un personaje debe tomar un valor mínimo de 5. Si así lo deseas, tu personaje puede tener niveles más altos en cualquiera de ellas, pero para esto habrás de emplear Puntos de Generación. La tabla de Características, que a continuación mostramos, indica cuantos Puntos de Generación te cuesta cada uno de los niveles posibles.

Si echas un vistazo a las fórmulas de las Habilidades del Cap. 2, te darás cuenta de que las Posibilidades Básicas están basadas en las Características. Por lo tanto, cuanto más altos sean los niveles de las Características que tú elijas para tu personaje, tanto mejores serán las Habilidades basadas en las mismas. Antes de decidirte por unos u otros niveles, da un repaso a todas las Habilidades para ver en cuales quieres que tu personaje destaque.

TABLA DE HABILIDADES

POR	PTOS. GENERACION NECESARIOS
CADA NUEVA HABILIDAD (NIVEL 1)	100
CADA NIVEL ADICIONAL EN LA HABILIDAD	20

Para obtener las Habilidades, también deberás gastar Puntos de Generación. Cada nueva Habilidad cuesta 100 Puntos de Generación, y se adquiere con un Nivel de Habilidad 1. Puedes incrementar dicho Nivel de Habilidad gastando 20 Puntos de Generación más por cada Nivel adicional.

Ejemplo: Si quieres que tu personaje tenga una Fuerza con un valor de 10, ello te costará 500 puntos; una Fuerza de 11 te hubiera costado 650 puntos. Para adquirir la Habilidad de Ciencia a un Nivel 4 necesitarías gastar 160 puntos (100 para conseguirla a Nivel 1, y $3 \times 20 = 60$ para adquirir los 3 niveles adicionales).

Y ahora, vuelve a mirar la Hoja de Personaje. Te darás cuenta de que todos los personajes empiezan el juego con un cierto número de Habilidades y de Habilidades Básicas que se dan "gratis" como consecuencia del entrenamiento recibido en M.I.6. Las Habilidades de Carisma y Conducir se dan ya a Nivel 1, y dicho nivel de habilidad puede incrementarse si se emplean Puntos de Generación (es decir, no necesitas pagar 100 Puntos de Generación para obtener dichas Habilidades). Las Habilidades Básicas de Distinción, Fotografía y Primeros Auxilios también son "gratis", pero la experiencia en ellas no puede incrementarse por el uso de los Puntos de Generación. Carisma y Conducir ya se hallan colocadas en la sección de Habilidades de la Hoja de Personaje, del mismo modo que también se halla cubierta la sección de Habilidades Básicas.

Y llegado éste punto ya te puedes poner a experimentar con los Puntos de Generación y empezar a repartirlos entre Rasgos Físicos, Características, Habilidades y Niveles de Habilidad. Una vez que hayas completado ésta selección, ya estarás preparado para rellenar la Hoja de Personaje.

COMO RELLENAR LA HOJA DE PERSONAJE

La primera cosa que uno tiene que anotar en la Hoja de Personaje, es el nombre que hemos elegido para el mismo. Luego hay que poner la Apariencia, la Talla y el Peso. A continuación, necesitas determinar la edad que tiene tu agente. Si no usas las reglas opcionales de Campos de Experiencia, la edad se determina tirando 1D6, y sumando 27 al resultado; el total será la edad de tu personaje. Anótala en la Hoja y, al lado, coloca la graduación del mismo (algo en lo que te tendrá que guiar el Master).

DETERMINACION DE LOS PUNTOS DE FAMA

Ahora tienes que anotar el número de Puntos de Fama que tiene tu personaje. Si es una mujer, resta del total 40 Puntos de Fama, lo cual podría resultar, incluso, en un total de Puntos de Fama negativo (éste ajuste pretende reflejar el hecho de que hay muchos más hombres que mujeres trabajando en éste negocio, y, por tanto, las posibilidades de identificación son inferiores). Si tu personaje es de Graduación Agente, añade 40 Puntos de Fama al total, y si es "00", añade 80.

Ejemplo: Una mujer de graduación Agente que mida 1.68 m. de estatura, pese 54 Kgs., y tenga una Apariencia Seductora, tendrá 45 Puntos de Fama (40 puntos por ser un Agente, más 0 por la talla, más 10 por el peso, más 35 por el aspecto, menos 40 por el hecho de ser mujer: total 45).

Si tu personaje es de Graduación Agente ó "00", es posible que posea alguna cicatriz fruto de algún incidente ocurrido durante su carrera en M.I.6. Tira D100 y consulta la tabla siguiente para averiguar si tal cicatriz existe. Si la tirada es menor o igual que las Posibilidades de Cicatriz enunciadas para su Graduación, tu personaje tendrá, al menos, una cicatriz. Para averiguar el número exacto de cicatrices que tu agente ha sufrido en el cumplimiento del deber, habrás de lanzar 1D6 y restar 3 al resultado (el número de cicatrices nunca será inferior a uno). Y para determinar la naturaleza y la localización de las cicatrices, tendrás que referirte al Capítulo 4, sección de "CICATRICES"; una vez hecho todo ésto, anota toda la información en la Hoja de Personaje. Cada cicatriz visible (en el rostro, en el cuello o en las manos) añade 20 a los Puntos de Fama totales, lo cual habrás de registrar también en la Hoja de Personaje.

Si se usan las reglas opcionales de Campos de Experiencia, tu personaje recibirá Puntos de Fama adicionales. Consulta la sección que, sobre los Campos de Experiencia, se da más adelante en éste mismo capítulo, y añade los puntos necesarios al total de Puntos de Fama.

INFORMACION COMPLEMENTARIA

Todos los personajes recién creados comienzan el juego con 0 Puntos de Héroe, independientemente de su graduación (en el Cap. 9 se explican a fondo los Puntos de Héroe). Deja en blanco pues ésta sección de la Hoja de Personaje.

Ahora anota en dicha Hoja de Registro los niveles de las Características de tu personaje (FUE, DES, VOL, PER, e INT). Dichas Características van a usarse para definir la Velocidad, el Nivel de Daño en Combate Cuerpo a Cuerpo, la Resistencia, el valor de Correr/Nadar, y la Capacidad de Carga del personaje tal y como se explica a continuación.

Velocidad: La velocidad es un parámetro que mide la rapidez de reflejos que tiene un personaje, y se usa durante el combate para ver quien dispara primero o quien lleva la iniciativa (ver el Cap. 4). La velocidad se basa en las Características Percepción y Destreza, por lo que si éstos valores aumentan a lo largo del juego, la velocidad lo hará también. Usa la tabla en cuestión para determinar la velocidad de tu personaje y anótala en su Hoja de Personaje.

Nota Master

Si usas las reglas opcionales de Campos de Experiencia con tus jugadores (ver al final del Capítulo), hazles que elijan la profesión previa de sus personajes en éste mismo instante.

Nota Master

Es posible que, a través del uso adecuado de los Puntos de Generación, tus jugadores puedan crear personajes de graduaciones superiores a la esperada. Para determinar la graduación de un personaje, suma los niveles de sus Características y los Niveles de Habilidad, y consulta la tabla siguiente:

TOTAL	GRADUACION PERSONAJE
Menos de 125	Recluta
126 - 250	Agente
251 ó más	"00"

Y ahora consulta la tabla que damos a continuación para ver cuantos Puntos de Fama adicionales gana el personaje debido a su graduación:

	Recluta	Agente	"00"
PUNTOS DE FAMA	+0	+40	+80

TABLA DE CICATRICES

GRADUACION DEL PERSONAJE	% DE RIESGO
Agente	60
"00"	90

Nota Master

Si se usan las reglas opcionales de Campos de Experiencia, el personaje se hará merecedor de Puntos de Fama adicionales (ver más adelante).

TABLA DE VELOCIDAD

(PER + DES)	VELOCIDAD
2 - 7	0
8 - 15	1
16 - 23	2
24 - 30	3

TABLA DE NIVEL DE DAÑO EN COMBATE CUERPO A CUERPO

(FUE)	NIVEL DE DAÑO
1 - 8	A
9 - 13	B
14 - 15	C

DEBILIDADES

Acrofobia: Miedo a las alturas, a las terrazas sin barandilla. 50 Puntos de Generación. Causa Miedo.

Agorafobia: Miedo a los grandes espacios abiertos. 50 Puntos de Generación. Causa Miedo.

Atracción hacia Miembros del Sexo Opuesto: Si la persona subyugada por tal debilidad no fuera agente secreto, la cosa no pasaría de ser algo totalmente normal y saludable; sin embargo, se supone que los agentes tienen que ser inmunes a los lazos sentimentales. 100 Puntos de Generación. Causa Distracción.

Claustrofobia: Miedo a los espacios pequeños y cerrados. 50 Puntos de Generación. Causa Miedo.

Vínculo Personal: El personaje tiene uno o más seres queridos que le ocupan parte de su tiempo. Estas relaciones hacen que el personaje sea vulnerable a todo aquello que extorsione o amenace las vidas de dichos seres queridos. 100 Puntos de Generación. Causa Distracción.

Adicción a las drogas (Drogoadicción): Dependencia de drogas tales como estimulantes, antidepresivos, o analgésicos. 125 Puntos de Generación. Causa Distracción.

Dependencia del Alcohol: El personaje no es un alcohólico en el sentido estricto de la palabra, pero tiene tendencia a ello, siendo lo que suele llamarse "bebedor habitual". 75 Puntos de Generación. Causa Distracción.

Miedo a las arañas (Aracnofobia): Terror por todas las especies de arañas, pero muy especialmente por las tarántulas. 75 Puntos de Generación. Causa Miedo.

Miedo a las serpientes (Ofidiofobia): De todo tipo de serpientes, pero sobre todo, si son venenosas. 75 Puntos de Generación. Causa Miedo.

Adicción al Juego (Ludopatía): Imposibilidad de pasar por alto la oportunidad de participar en un juego de azar, sobre

todo si uno se encuentra en un casino. Además, una vez metido en el juego, se le hace difícil "pasar" en una baza. 100 Puntos de Generación. Causa Distracción.

Codicia: Incapacidad de resistirse ante la menor ocasión de hacer dinero, especialmente en grandes cantidades. La Legalidad del método empleado es lo de menos. Para estas personas es muy importante tener dinero y demostrarlo por medio de un nivel de vida adecuado. 100 Puntos de Generación. Causa Distracción.

Sadismo: El personaje tiene una disfunción mental que le hace sentir una especie de excitación cuando inflige dolor a otros, o cuando observa cómo éste dolor es infligido. NOTA: Sólo los PNJ pueden tener tal debilidad, nunca un PJ. 100 Puntos de Generación. Causa Distracción.

Superstición: El personaje cree en amuletos, malos presagios, y en la mala suerte. No pasa por debajo de las escaleras, pega un respingo al ver a un gato negro, etc. Si el personaje ha pasado parte de su vida en el Caribe, incluso puede que crea en el Vudú. 75 Puntos de Generación. Causa Distracción.



de Dificultad que tú asignes (Grado de Dificultad que estará en relación con la cantidad del estímulo recibido por el personaje). Si la tirada tiene éxito, el personaje habrá superado su miedo, o evitado su distracción. Si la tirada es un fallo y la debilidad es de las que causan miedo, el personaje recibirá una penalización de -3 al Grado de Dificultad de todas las acciones que intente, hasta que tú decidas que su miedo ha pasado. Si la tirada es un fallo y la debilidad es de las que causan distracción, el personaje habrá de verse limitado en la elección de las acciones que quiera llevar a cabo a continuación. Tú puedes o bien ocultarle información importante debido a su distracción, o bien llegar a un acuerdo con el jugador acerca de lo que su personaje pueda llegar a hacer a continuación.

Ejemplo: En "Dr. No", Bond tiene que enfrentarse a una tarántula que alguien le ha colocado en la cama; si hubiera tenido la debilidad de "Miedo a las Arañas", hubiera tenido que hacer una tirada de VOL para evitar el hacer movimientos bruscos, los cuales seguramente hubieran conducido a que la araña le picara. En "Goldfinger", cuando Oddjob mata a Tilly Masterson con su sombrero, Bond corre hacia el lugar donde ella ha caído en lugar de intentar escapar. Su debilidad de atracción hacia las mujeres, y su preocupación por Tilly, le llevaron a pasar por alto sus habituales precauciones.

miedo o a la distracción. Si el personaje falla la tirada, se verá abocado bien a una penalización en el Grado de Dificultad debida al miedo, bien a una limitación en su posible línea de acción debida a la distracción.

Arriba se enumeran una serie de Debilidades que se sugiere puedan tener los personajes. Desde luego, en ésta lista no están cubiertas todas las que son posibles. Si quieres que tu personaje tenga una Debilidad no incluida aquí, consúltalo con tu Master y él te dirá los Puntos de Generación que se te conceden debido a la misma, y si ésta va a provocar miedo o distracción en tu personaje.

CAMPOS DE EXPERIENCIA

El fin de ésta sección opcional es el de crear una historia laboral para tu personaje, ver lo que hacía con su vida antes de entrar en M.I.6. Los personajes se benefician de ello recibiendo más Puntos de Generación y ganando conocimientos acerca de varios Campos de Experiencia, es decir, de temas como ciencia, derecho o deportes que el personaje ha estudiado y practicado antes de integrarse al servicio.

Se supone que el personaje ha estado ejerciendo una de las profesiones descritas en la pag. 28 antes de convertirse en agente secreto. Cada una de éstas profesiones tiene varias Habilidades y Campos de Experiencia con ella relacionados. Un jugador sólo puede elegir una profesión para su personaje.

CAMBIOS DE REGLAS CON LOS CAMPOS DE EXPERIENCIA

1. La edad de tu personaje será de 27 años más el número de años empleados en la profesión elegida. Un personaje puede permanecer en una profesión un máximo de 6 años.
2. Se te darán 20 Puntos de Generación adicionales por cada año transcurrido en la profesión que hayas elegido. Estos puntos solamente permiten adquirir o mejorar las habilidades enumeradas en la profesión en cuestión.
3. Por cada año que un personaje haya estado desarrollando una profesión determinada, puede escogerse uno de los Campos de Experiencia enumerados para dicha profesión, o uno de los que se incluyen como Campos de Experiencia Generales.
4. Por cada año empleado en una profesión, el personaje gana 6 Puntos de Fama.

COMO SE USAN EN EL JUEGO LOS CAMPOS DE EXPERIENCIA

Cuando un personaje usa en el juego un Campo de Experiencia, no se hacen tiradas de dados. O bien conoce la información necesaria para llevar a cabo la acción requerida, o no. Un Campo de Experiencia siempre cae dentro de una de las siguientes categorías: Categoría de Información, o Categoría de Realización.

Un jugador debe indicarle al Master cuando desea usar un Campo de Experiencia para descubrir información. Si el jugador no es capaz de realizar la pregunta correcta, o no se da cuenta de que tiene que preguntar algo, el Master hará una tirada de Sexto Sentido para el personaje y si ésta tiene éxito, le dirá al jugador que puede ganar cierta información haciendo las averiguaciones precisas. Suponemos que el personaje sabe lo bastante acerca del Campo de Experiencia en concreto, aunque su jugador pueda ser absolutamente profano en el mismo.

El uso de un Campo de Realización indica si el personaje puede llevar a cabo o no determinada tarea. Si el personaje en cuestión no posee el Campo de Experiencia correcto, no podrá intentar realizar la tarea requerida.

Ejemplo: En "Diamantes para la Eternidad", Bond se da cuenta de que Tiffany le ha colocado en el vaso polvo para detectar huellas dactilares porque él posee el Campo de Experiencia de "Criminología". En circunstancias similares durante el juego, un jugador podría haber hecho alguna pregunta acerca de si su personaje podría usar el mismo Campo de Experiencia. De no hacerlo, el Master le haría una tirada de Sexto Sentido al personaje. En caso de éxito, informaría al jugador de que su personaje ha detectado el olor a polvo para la verificación de huellas dactilares en el vaso, del mismo modo que Bond lo hizo en la película.

Nota Master

Un jugador sólo puede elegir una profesión para su personaje.

Nota Master

Las Habilidades enumeradas para cada profesión deben adquirirse primero, antes de que los Puntos de Generación extra puedan emplearse en elevar los Niveles de Habilidad. Dichas Habilidades no se dan "gratis" con la profesión.

Nota Master

Los Campos de Experiencia le ofrecen a un personaje, bien la posibilidad de acceder a cierta información, bien los medios de llevar a cabo ciertas tareas. Si un Campo ofrece Información, ello indica que el personaje está versado sobre el tema principal del mismo. Si el jugador no te hace la pregunta adecuada o ignora que puede usar el Campo de Experiencia, tu deberás hacer en secreto una tirada de Sexto Sentido (el Grado de Dificultad dependerá de lo evidente que resulte la información buscada). Si la tirada tiene éxito, dále al jugador la información pertinente. Si la tirada resulta un fallo, se supone que los personajes no se dieron cuenta de cuales eran los hechos relevantes de la situación. Si el Campo usado es de Realización, el personaje será o no capaz de llevar a cabo una determinada acción; no hay necesidad de tirada de dados alguna. Tú eres el que debe terminar decidiendo si un personaje puede usar un Campo de Experiencia en una labor concreta o no.

Nota Master

A veces es necesario el uso de ciertos Campos de Experiencia para llevar a cabo un intento de Evasión. Por ejemplo, en "Sólo para sus Ojos", Bond usa su habilidad de Evasión mientras esquía para escapar a sus perseguidores que van en motocicletas. En circunstancias similares durante el juego, un personaje tendría que tener el Campo de Experiencia de Esquí Alpino para intentar emular la proeza de Bond.

LAS PROFESIONES

Autónomo

Aquí se incluyen profesiones tan diversas como investigador privado, investigador de una compañía aseguradora, mercenario, etc. En una palabra, una persona que vende sus servicios a cualquiera que pueda pagar por ellos.

Habilidades: Buceo, Combate con Armas de Fuego, Combate Cuerpo a Cuerpo, Conducir, Criptografía, Demoliciones, Electrónica, Evasión, Interrogación, Montar, Navegar, Pilotar, Sigilo.

Campos de Experiencia: Ciencias Políticas, Derecho, Economía/Finanzas, Legislación Internacional.

Científico

Habilidades: Ciencia, Electrónica, Montar.

Campos de Experiencia: Biología/Bioquímica, Botánica, Ciencias del Espacio, Economía/Finanzas, Medicina/Fisiología, Ordenadores, Química.

Inteligencia Militar

Indica que el personaje ha tenido experiencia previa en los Servicios de Inteligencia del Ejército, la Marina o de las Fuerzas Armadas antes de prestar sus servicios a la inteligencia gubernamental.

Habilidades: Ciencia, Combate con Armas de Fuego, Conducir, Criptografía, Demoliciones, Disfrazar, Evasión, Pilotar, Sexto Sentido.

Campos de Experiencia: Ciencias Políticas, Criminología, Legislación Internacional, Microfotografía, Protocolo Militar, Toxicología.

Ladrón:

Habilidades: Alpinismo, Carisma, Combate con Armas de Fuego, Disfrazar, Juego, Manipulación de Cerraduras/Cajas Fuertes, Seducción, Sexto Sentido, Sigilo.

Campos de Experiencia: Bellas Artes, Coleccionismo, Derecho, Ingeniería Mecánica, Joyería.

Militar

Habilidades: Buceo, Combate con Armas de Fuego, Conducir, Demoliciones, Electrónica, Interrogación, Navegar, Pilotar, Usos y Costumbres.

Campos de Experiencia: Ingeniería Mecánica, Ordenadores, Protocolo Militar.

Periodista

A veces, ciertos periodistas se han convertido en agentes secretos; por ejemplo, en la Segunda Guerra Mundial, un periodista llamado Ian Fleming entró a formar parte de la inteligencia del ejército británico.

Habilidades: Carisma, Conducir, Disfrazar, Interrogación, Juego, Sexto Sentido, Sigilo, Usos y Costumbres.

Campos de Experiencia: Ciencias Políticas, Ordenadores.

Policía

Aquí se incluye sobre todo a los que han trabajado para Scotland Yard, pero también a los policías de graduación inferior.

Habilidades: Combate con Armas de Fuego, Combate Cuerpo a Cuerpo, Disfrazar, Electrónica, Evasión, Interrogación, Montar, Sexto Sentido, Sigilo.

Campos de Experiencia: Criminología, Derecho, Ordenadores, Toxicología.

Campos de Experiencia Generales

Cricket, Derecho, Economía/Finanzas, Esquí Acuático, Esquí Alpino, Fútbol, Golf, Hockey, Juegos de Mesa, Squash, Tenis, Wargames

LOS CAMPOS DE EXPERIENCIA.

Bellas Artes: Con éste Campo, la persona adquiere un conocimiento profesional de todas las formas de arte, tanto bi-, como tridimensionales. También es capaz de valorar el precio de una obra de arte cualquiera, con un error de apenas un puñado de libras arriba o abajo. (Campo de Información).

Biología/Bioquímica: Ofrece el conocimiento necesario para trabajar en un laboratorio de biología con el equipo correspondiente. Con él, uno es capaz de entender cualquier tipo de experimento referente a dicho campo, desde una prueba bacteriológica, a un transplante cardíaco. (Campo de Información).

Botánica: Con éste Campo de Experiencia, uno se halla familiarizado con los procedimientos y el equipo habitualmente manejado en un laboratorio de botánica. Uno es capaz de entender los beneficios y perjuicios que las plantas tienen sobre las personas, los detalles acerca de su entorno natural, y cómo identificar sus diversos componentes medicinales por medio de diagramas que representan su estructura química. (Campo de Información).

Ciencias del Espacio: Este campo permite tener conocimientos acerca de todos los programas espaciales y de las principales operaciones de exploración espacial, incluida la construcción de lanzaderas, cápsulas y satélites. (Campo de Información).



Criminología: La persona en cuestión tiene conocimientos acerca de la recogida e interpretación científica de las evidencias físicas, así como de la ciencia que estudia la balística. (Campo de Información).

Ciencias Políticas: En éste Campo de Experiencia se incluye información acerca de las relaciones internacionales y de los más famosos líderes políticos de la actualidad. Uno será capaz de predecir las repercusiones internacionales que pueden tener determinados incidentes, y de tener un conocimiento exhaustivo de cuales son los llamados "puntos calientes" del mundo. (Campo de Información).

Cricket: Uno es capaz de entender el juego y sus reglas, y puede jugar un partido. (Campo de Realización).

Coleccionismo: Aquí se incluye el conocimiento acerca de sellos raros, monedas antiguas, y cosas por el estilo. Alguien que posea éste Campo de Experiencia será capaz de identificar dichos objetos y de intuir su valor aproximado. En éste apartado se incluyen también objetos tales como libros y pieles. (Campo de Información).

Derecho: Con éste Campo de Experiencia, el sujeto tiene un amplio conocimiento de las leyes locales por las que se rigen la ciudadanía y los turistas que visitan el país. También tiene conocimientos sobre los procedimientos policiales habituales y el sistema legal vigente, incluidos los delitos más frecuentes y sus penas correspondientes. (Campo de Información).

Economía/Finanzas: Con éste Campo de Experiencia, la persona tiene una visión general acerca de cómo se halla en el momento actual el mundo de los grandes negocios, sobre todo en lo que se refiere a las principales industrias internacionales. También puede interpretar los balances de una empresa, sus libros de cuentas, o sus archivos de oficinas. (Campo de Información).

Esquí Acuático: La persona es capaz de esquiar sobre el agua. (Campo de Realización).

Esquí Alpino: Quien tenga éste Campo de Experiencia será capaz de esquiar sobre nieve en cualquiera de las modalidades existentes, desde slalom, hasta el esquí de travesía. (Campo de Realización).

Fútbol: La persona en concreto entiende el juego y sus reglas, y sería capaz de jugar. (Campo de Realización).

Golf: La persona en concreto entiende el juego y sus reglas, y sería capaz de jugar. (Campo de Realización).

Hockey sobre Hielo: La persona en concreto entiende el juego y sus reglas, y sería capaz de jugar. (Campo de Realización).

Ingeniería Mecánica: Este Campo le permite a la persona experta estar familiarizada con los trabajos que emplean maquinaria pesada y con las grandes factorías. Le capacita a uno para suponer dónde se hallan colocados determinados instrumentos necesarios para el funcionamiento de un complejo, como acondicionadores de aire, desde el exterior. (Campo de Información).

Juegos de Mesa: Ofrece familiaridad con las reglas y estrategias de cualquiera de los juegos de mesa más populares como el ajedrez, el backgammon, las tres en raya, el otello, etc. (Campo de Realización).

Legislación Internacional: Con éste Campo de Experiencia, se tienen conocimientos sobre Derecho Internacional y sus conexiones con las operaciones de espionaje. (Campo de Información).

Medicina/Fisiología: Ofrece un conocimiento acerca de la anatomía y las enfermedades del cuerpo humano. (Campo de Información).

Microfotografía: Con éste Campo de Experiencia uno es capaz de crear, con el equipo apropiado, microfilms y micro-puntos. (Campo de Realización).

Ordenadores: Permite comprender las funciones desempeñadas por el uso de los Ordenadores. Uno se halla versado en los distintos lenguajes usados por los programadores, en la realización de sus programas, y en todo tipo de Software y Hardware. (Campo de Información).

Protocolo Militar: Con éste Campo de Experiencia, la persona en cuestión se hallará familiarizada con las cuestiones de protocolo, normas y regulaciones militares. Tendrá conocimientos acerca de uniformes, insignias y material bélico de cualquier país. (Campo de Información).

Química: Con éste Campo de Experiencia uno se halla familiarizado con el equipo y los procedimientos más comúnmente usados en un laboratorio de química. Uno es capaz de identificar los distintos productos químicos por su aspecto y su olor, y de predecir los resultados que se obtendrán al mezclarlos. (Campo de Información).

Squash: La persona en cuestión entiende el juego y sus reglas, y sería capaz de jugar. (Campo de Realización).

Tenis: La persona en cuestión entiende el juego y sus reglas, y sería capaz de jugar. (Campo de Realización).

Toxicología: Este Campo de Experiencia le da a la persona en cuestión el conocimiento necesario para identificar los distintos tipos de veneno, sus olores, los síntomas derivados de su ingestión, y sus posibles antídotos. (Campo de Información).

Wargames: La persona en cuestión tiene un amplio conocimiento de los Juegos más complejos y variados, y es capaz de jugarlos. (Campo de Realización).

Joyería: La persona en cuestión es entendida en gemas y joyería, y sabe distinguir una joya de la corona de una imitación. También es capaz de juzgar el valor de ciertas piezas sin temor a cometer grandes equivocaciones. (Campo de Información).

MÚSICA: El personaje posee un notable conocimiento de solfeo, teoría musical, y domina considerablemente un instrumento en concreto.



Capítulo 3 :

Habilidades

Nota Master

El nivel máximo de una Habilidad no podrá exceder en más de dos puntos al mayor nivel de las Características implicadas en dicha Habilidad. Por ejemplo, un Personaje con una Voluntad de 11 tendrá en 13 su máximo nivel de habilidad de Carisma, hasta que incremente dicha característica. Del mismo modo, ante una habilidad basada en dos características, se empleará la más alta para determinar su máximo nivel.

Cada vez que James Bond acomete una determinada acción en alguna de sus películas (como por ejemplo, disparar su Walther PPK; saltar con un Javelin AMC sobre un canal en Tailandia; o persuadir a Pussy Galore para que cambie de intenciones, tras un interludio romántico), emplea alguna de sus habilidades. Cada una de estas habilidades ha sido desarrollada gracias al aprendizaje, es decir, al empleo de los puntos de Experiencia. Y son ellas las que hacen de "007" un formidable y respetado agente secreto.

Los puntos de Experiencia pueden usarse para adquirir nuevas habilidades o para subir el nivel de las que ya se poseen. Además, permiten a un personaje desarrollar, a través de las misiones en el tiempo, su propia personalidad. El empleo de los mencionados puntos de Experiencia viene recogido en el Capítulo 10. El nivel de las habilidades está limitado por las Características en las que se basan.

USO DE LAS HABILIDADES EN EL JUEGO

Siempre que un personaje intenta ejecutar una acción en el ámbito de sus habilidades, la situación se resuelve con una tirada de un D100. El Master debe realizar las tiradas en secreto, sobre todo, en aquellas situaciones en las que está en juego más información de la que el personaje debe conocer. Por ejemplo, cuando un jugador hace una tirada para determinar su éxito o fracaso en un intento de disfrazarse, actuará el jugador con mayor realismo si ignora el resultado de dicha tirada. Si, por el contrario, es consciente del desenlace de su intento y éste es desfavorable, ¡Ese disfraz no engañaría a nadie!, el jugador sabrá más sobre la situación que el propio personaje al que está representando. En todas aquellas situaciones en las cuales no haya información reservada, los jugadores deberán resolver sus propias tiradas.

El jugador explicará al Master la acción que pretende realizar con su personaje y éste determinará de qué habilidad o característica se trata. En ocasiones, dicha acción se compondrá de varios movimientos; por ejemplo, disparar un arma a la vez que se escala una montaña; por lo que, los movimientos se resuelven como acciones separadas. Primero se hace una tirada por la Habilidad de Escalar y si ésta es exitosa, se puede abrir fuego. También las acciones pueden verse interrumpidas debido a circunstancias inesperadas, como podrían serlo los disparos de un PNJ en mitad de la escalada del ejemplo anterior. En éste caso, el intento de Escalar es interrumpido independientemente de que haya sido o no exitoso. El Master deberá decidir en qué punto de la escalada se ha visto detenida la acción. En lo referente al Combate con Armas de Fuego, este sólo afectará al personaje en sus posteriores tentativas de Escalar, en el caso de que le inflinja alguna herida. Además se puede dar el caso de que se usen habilidades y características combinadas; por ejemplo, transportar un cuerpo mientras se escala; ésta acción se solventaría empleando la habilidad pero con un grado de dificultad ajustado a lo problemático de la acción.

Nota Master

A tí te corresponde la decisión de catalogar una acción y juzgar su posible realización. Si un jugador te agobia con unas pretensiones retorcidamente complejas, debes dividir la acción en un número determinado de movimientos. De este modo, si falla el personaje su primera acción, puede que no complete su secuencia de acciones y deba buscar otra salida.



HABILIDADES BASICAS

Las habilidades básicas son iguales a las normales y se usan de idéntica forma. La diferencia está en que las posibilidades básicas de las primeras no podrán ser incrementadas, siendo siempre de 20. Cualquier miembro de un servicio secreto, personaje jugador o personaje no jugador, cuenta por definición con las habilidades básicas de Distinción, Fotografía y Primeros Auxilios.

Nota Master

Puedes asignar estas habilidades básicas a otros PNJ, si lo deseas.

LAS FORMULAS DE LAS HABILIDADES

Cada habilidad tiene su propia fórmula (mirar tabla de habilidades), fórmula que sirve para determinar las Posibilidades Básicas de Éxito. Dichas Posibilidades Básicas son el resultado de sumar el Nivel de Habilidad a la fórmula respectiva. Hay habilidades en cuyas fórmulas sólo aparece una característica, mientras que en otras aparecen dos. Por ejemplo, navegar y conducir son habilidades basadas en dos características y su fórmula se calcula sumando los valores de ambas características y dividiendo el resultado por 2 (redondeando hacia abajo).

Deberás copiar la fórmula, el Nivel y las Posibilidades Básicas de cada habilidad en la Hoja del Personaje. De ésta forma tendrás los datos siempre a mano. Al subir las características o los niveles de las habilidades habrás de corregir la Hoja y apuntar los nuevos valores.

Nota Master

Una vez creados, todos los personajes reciben automáticamente las habilidades de Conducir y Carisma a Nivel (1). La fórmula de la Habilidad Seducción es un tanto peculiar. Combina la característica de Voluntad con el Nivel de la Habilidad de Carisma (no sus Posibilidades Básicas), más su Nivel de Seducción.

TABLA DE HABILIDADES

HABILIDAD	POS. BASICAS
Alpinismo	(FUE+VOL)/2 + Nivel en la habilidad
Buceo	(FUE+DES)/2 + Nivel en la habilidad
Carisma	(VOL)+ Nivel en la habilidad
Ciencia	(INT) + Nivel en la habilidad
Combate con Armas Fuego	(PER+DES)/2 + Nivel en la habilidad
Combate Cuerpo-Cuerpo	(FUE) + Nivel en la habilidad
Conducir	(PER+DES)/2 + Nivel en la habilidad
Criptografía	(INT) + Nivel en la habilidad
Demoliciones	(INT) + Nivel en la habilidad
Disfrazar	(INT) + Nivel en la habilidad
Electronica	(INT)+ Nivel en la habilidad
Evasión	(FUE+DES)/2 + Nivel en la habilidad
Hurto	(DES) + Nivel en la habilidad
Interrogación	(INT) + Nivel en la habilidad
Juego	(PER) + Nivel en la habilidad
Manipulación Ce/C.F	(DES) + Nivel en la habilidad
Montar	(PER+VOL)/2 + Nivel en la habilidad
Navegar	(PER+DES)/2 + Nivel en la habilidad
Pilotar	(PER+DES)/2 + Nivel en la habilidad
Seducción	(VOL+ Nivel Carisma)/2 + Nivel en la habilidad
Sexto Sentido	(INT+PER)/2 + Nivel en la habilidad
Sigilo	(VOL) + Nivel en la habilidad
Tortura	(INT+VOL)/2 + Nivel en la habilidad
Usos y Costumbres	(PER) + Nivel en la habilidad

EXITO EN EL EMPLEO DE LAS HABILIDADES

Nota Master

Siempre que un personaje pretenda hacer uso de una habilidad, estará intentando realizar una acción. Tu deber para con el jugador será enunciar con exactitud los requisitos necesarios para la ejecución de dicha acción y asignar las modificaciones que consideres apropiadas al Grado de Dificultad. La mayoría de las acciones que se dan en este juego parten de un Grado de Dificultad 5 y se modifican en ambos sentidos, superior o inferior.

Teniendo en cuenta que sólo se puede hacer un intento por cada acción y si, por ejemplo, se falla una tirada al querer abrir una cerradura, el resultado será simplemente que el personaje es incapaz de abrir dicha cerradura en esa ocasión.

Al principio de la descripción de cada habilidad se explican sus atributos. Estos Atributos son: el Tiempo Base, el Exito, la Información y la Reparación. Cada vez que se usa una habilidad utilizamos los Atributos para determinar: cuánto tiempo requiere la acción, cuándo ésta es exitosa, cuánta información se obtiene, y el tiempo necesario para la reparación del equipo dañado. Algunas habilidades tendrán atributos que no se aplicarán como por ejemplo, la información en la Habilidad de Combate con Armas de Fuego.

Si una acción resulta exitosa, la Categoría de Exito conseguida en la tirada de dados nos indicará las consecuencias favorables que el personaje conseguirá en dicha acción. Las habilidades también incluyen los efectos particulares atendiendo a cada Categoría de Exito. Si algún equipo resulta dañado, el atributo de Reparación nos da el Tiempo Base requerido para su arreglo (ver en el Capítulo 11, Reparación de Armas de Fuego).

Gracias a la tabla de uso de las habilidades, puedes determinar el tiempo de realización de una acción y la cantidad y calidad de información que de ella se obtiene. Multiplicando el Tiempo Base por el Multiplicador Indicado en la tabla de uso de las habilidades se logra determinar el tiempo de realización necesario, mientras que el porcentaje de

Exceptuando la habilidad de Criptografía, es decir, el envío y recepción de mensajes cifrados, las acciones sólo pueden ser intentadas una vez. Si el resultado de una tirada es un fallo, la acción no podrá ser llevada a cabo hasta que cambien las circunstancias, no ocurriría, por ejemplo, con el incremento del Nivel de la Habilidad o con la obtención de equipo auxiliar. Sin embargo, si la tentativa tiene éxito, las consecuencias del acierto vendrían dadas por la Categoría de Exito. Todas las habilidades incluyen en su descripción los efectos y resultados de su empleo, atendiendo a las Categorías de Exito.

Tu personaje tarda cierto tiempo en realizar sus acciones exigiendo cada Habilidad un Tiempo Base medido en horas, minutos o asaltos de acción. Este Tiempo Base depende de la Categoría de Exito que se obtenga en la tirada. Así, una buena Categoría de Exito supondrá siempre la realización de la acción en el menor tiempo posible. Mientras que una peor Categoría de Exito, equivaldrá a una mayor pérdida de tiempo. En el caso de que la tirada sea fallida, tu personaje habrá gastado tres veces el Tiempo Base en su infructuoso intento.

La Categoría de Exito afecta también a la cantidad y veracidad de la información que se puede descubrir con el uso de algunas Habilidades. Cuanto mejor sea la Categoría de Exito, mayor y mejor será la veracidad de la información que el Master deberá comunicar al jugador; por el contrario, cuanto peor sea la Categoría de Exito, peores serán los datos obtenidos. Cada descripción de habilidades incluye la información que el Master pueda necesitar durante el juego.

Cuando se emplea algún tipo de equipo al afrontar una acción, y si la tirada del D100 es fallida, dicho equipo puede resultar dañado. Cada habilidad cuenta con un Tiempo Base de reparación de equipo aplicable a su uso.

Si deseas utilizar una habilidad para ejecutar una acción determinada, simplemente debes decir: "Estoy intentando una acción de Sigilo a un Grado de Dificultad 7.", por ejemplo. En la jerga de los juegos de rol, esto equivale a comunicar que tu personaje está empleando la Habilidad de Sigilo y que, para que tu tirada tenga éxito, el Master te ha asignado un Grado de Dificultad 7.

La Tabla de uso de las habilidades se utiliza para determinar el tiempo que se requiere a la hora de culminar una acción y la cantidad de informa-

ción veraz que se obtiene. Estas dos características están determinadas por la Categoría de Éxito de la tirada de dados en el intento de una acción.

TABLA DE USO DE HABILIDADES

ATRIBUTO	FALLO	CE-4	CE-3	CE-2	CE-1
Tiempo real (Tiempo base x)	3	2	1	1/2	1/4
Información (%veracidad)	falsa	50%	75%	90%	100%

HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Tu personaje también puede intentar acciones, aunque corresponden a habilidades que no posea. En estos casos se acude a la fórmula de la habilidad, con la intención de averiguar en qué características se basa. No se añaden Niveles de Habilidad a las características de la fórmula, y tu Master aplicará al Grado de Dificultad un modificador adicional de (-3), además de los otros modificadores aplicados normalmente.

Cuando tu personaje acomete una acción que, por lógica, no está enmarcada en el dominio de ninguna habilidad determinada, tu Master decidirá qué característica será aplicada a dicha acción. Una vez escogida la característica, se toma su valor como Posibilidad Básica. El Grado de Dificultad parte de 5 y es modificado por el Master convenientemente antes de arrojar los dados.

Al usar las características de ésta forma, puedes declarar que estás intentando hacer, por ejemplo, una tirada de Percepción a un Grado de Dificultad de 5. Entonces, debes multiplicar el Nivel de la Característica de tu personaje, en este caso Percepción, por 5 que es el Grado de Dificultad que impone el Master para que la acción tenga éxito. Inmediatamente después se tiran los dados para saber si se acierta o si se fracasa en la acción.

verdad determinado por la misma tirada nos indicará la porción de información que el jugador deberá conocer.

En múltiples ocasiones, deberás juzgar con precisión qué porcentaje de veracidad se obtiene en la Tabla de uso de las habilidades que implican información. Tendrás que evaluar comparativamente lo que el personaje intenta descubrir y la información que puede conseguir. Como orientación, las pistas más importantes sólo pueden ser reveladas ante una Categoría de Éxito 1. Mientras que con una Categoría de Éxito de inferior calidad, la información disponible se facilita mezclada con falsos datos. Cuando la tirada es un simple fallo, la información es completamente falsa.

Ante una tirada fallida en el uso de una habilidad, el jugador debe demostrar cierto escepticismo hacia las palabras del Master. En todas las habilidades en las que tú, como Master tiras los dados, y en aquellas otras cuya Categoría de Éxito sea 4 o inferior, el jugador deberá juzgar qué hay de verdadero o de falso en la información que se le facilita. Muchas veces, tan solo un dato falso detectado en el conjunto de la información, puede despistar a los jugadores.

Nota Master

Al manejar la Tabla de uso de las Habilidades, quizá te veas obligado a facilitar, en función de la tirada, cierta información falsa al jugador. Para ello podrás emplear todo tipo de falsas informaciones como rumores, datos equivocados, chismes y verdades engañosamente transformadas. Si la tabla indica un 75% de información veraz, deberás incluir en ella el otro 25% a base de datos erróneos.

LISTA DE HABILIDADES

A continuación se describe cada una de las habilidades que todo personaje puede poseer. En la descripción también se aclara cómo y cuándo intervienen éstas habilidades en el juego.

Todas las habilidades poseen, al principio de la explicación, sus atributos de Tiempo Base, Éxito e Información; junto a los requisitos de Reparación que nos indican el tiempo necesario para el arreglo del equipo dañado.

ALPINISMO

(VOL+FUE)/2 + NIVEL DE HABILIDAD

TiempoBase:	30 minutos por cada 60 metros de escalada.
Éxito:	Un fallo se traduce en la caída de tu Personaje (aunque puede salvarse). Cualquier Categoría de Éxito indica éxito total.
Información:	No aplicable a ésta habilidad.
Reparación:	2 horas.

Se refiere a la ascensión por superficies verticales, con o sin la ayuda del típico equipo de escalada, como cuerdas, buriles, etc. Tu Master determinará en qué situaciones necesitarás estar pertrechado y en cuales no. Desde el momento en que anuncias tu decisión de acometer la ascensión se considera que ya has empezado a trepar.

Una Categoría de Éxito 4 o cualquier otra superior, indica que la escalada es exitosa; pero conseguir realizarla en el tiempo previsto o no lograrlo, depende de la Tabla de Uso de las Habilidades. Si, en un principio, se especifica que la escalada se llevará a cabo con especial precaución, se obtiene un +2 en el Grado de Dificultad, aunque el Tiempo

Nota Master

La descripción de las habilidades está enfocada desde el punto de vista de los jugadores. Cuando decidas por los PNJs, harás uso de las habilidades de la misma forma y les impondrás las mismas restricciones.

Casi todas las habilidades cuentan con ejemplos y orientaciones sobre la modificación de los Grados de Dificultad. Pese a todo, los ejemplos cubren insuficientemente todas las situaciones posibles susceptibles de modificación. Son simplemente orientaciones que te ayudarán a encontrar tu propio sistema de creación y aplicación de modificaciones, en el que tú tendrás siempre la última palabra.

Nota Master

Es lógico y más que probable que un jugador desee conocer la altura de un determinado obstáculo antes de escalarlo. Sin tener una guía fiable a mano, el personaje puede estimar los metros que tendrá que escalar con una tirada de PER a Dificultad 3, utilizándose para determinar la información obtenida, la Tabla de Uso de las Habilidades. Si la tirada es un fallo, un personaje sin equipo caerá si no realiza una tirada de DES a Dificultad 2 para agarrarse a algún saliente o rama salvadora. Si dispone de equipo de escalada no caerá pero perderá el 50% de la altura ascendida. Para determinar la distancia recorrida en el momento de sufrir el "Despiste", tira un dado de D100. El resultado indica el % del camino recorrido hasta el momento.



Nota Master

Si esta Habilidad se emplea para el combate subacuático, utiliza los modificadores de combate del Capítulo 4 y aplícalas como creas más conveniente.

En la habilidad de Buceo también se incluye la profundidad y el tiempo de permanencia bajo el agua que un personaje puede alcanzar usando unas gafas de buceo. Cuando se emplean bombonas de oxígeno, el tiempo viene dado por el número de estas (ver Capítulo 11).

TABLA DE PROFUNDIDAD Y PERMANENCIA BAJO EL AGUA

Profundidad máxima permitida con gafas=3 metros x Nivel de Habilidad

Tiempo máximo permitido usando gafas=20 segundos x Nivel de Habilidad

Profundidad máxima permitida con equipo de Buceo=9 metros x Nivel de Habilidad

Velocidad máxima permitida con equipo de Buceo, por asalto=1'6 metros + (Nivel de Habilidad/3)

Nota Master

Las modificaciones a ésta habilidad se basan en el aspecto del personaje, su modo de vestir y su actitud hacia el PNJ. En el Capítulo 6 encontrarás más detalles.

Nota Master

La habilidad de Ciencia se suele usar para resolver enigmas tales como, ¿está contaminada el agua de la bañera? o ¿cómo he de desarmar éste ingenio nuclear?. En estos casos, un jugador anunciará normalmente sus intenciones de emplear la habilidad para lograr cierta información. Las orientaciones de la Tabla de Uso de las Habilidades te ayudarán a otorgar las respuestas apropiadas. Las modificaciones dependerán del entorno en el que se realiza la acción y de lo asequible que resulten ciertos ingenios de la sociedad moderna como por ejemplo, agua corriente, vasos, hornillos, etc.

Base se verá multiplicado por 2. Un personaje dotado del equipo necesario, puede descender consumiendo la mitad de dicho tiempo, siguiendo la técnica del Rappel.

Si un personaje fracasa en su tentativa de escalada no estando equipado, puede precipitarse al vacío. Para evitarlo deberá conseguir una tirada de DES a un Grado de Dificultad de 2. Si lo logra, el personaje seguirá entre los vivos durante algún tiempo, gracias a una rama o a un saliente. Por otra parte, un personaje bien equipado no se despeñará con un fallo, pero perderá el 50% de la distancia ya ascendida.

Cuando la desgracia visite a tu personaje y éste caiga sin remedio, sufrirá un daño cuya gravedad dependerá de la altura de la caída. De 0-3 metros resultará indemne; de 3 a 6 metros encajará una Herida Leve; de 7 a 18 metros habrá de soportar una Herida Media; de 19 a 45 metros su Herida será Grave; de 46 a 75 ingresará en el club de los incapacitados y más allá de los 76 metros tu personaje dejará este mundo para reunirse con su creador. Los efectos de dichas heridas se describen en el Capítulo 4.

BUCEO

(FUE+DES)/2 + NIVEL DE HABILIDAD

Tiempo Base :	En persecuciones o combates subacuáticos, siempre será de un asalto. De otro modo, depende de la duración del desplazamiento.
Exito:	En persecuciones, ver el Cap. 5; en otros casos es variable.
Información:	No aplicable a esta habilidad.
Reparación:	3 horas.

Esta habilidad incluye todas las actividades que tu personaje desarrolla bajo la superficie del agua, tales como el Combate Cuerpo a Cuerpo o con Armas Arrojadizas, siempre que esté sumergido. También se utiliza en persecuciones subacuáticas cuando no se emplea un vehículo cerrado, ya que para el uso de los vehículos cerrados se utiliza la habilidad de Navegar. Un personaje que está nadando por la superficie se valdrá también de ésta habilidad de Buceo; del mismo modo que lo haría si descendiese a gran profundidad con gafas o equipo completo de submarinismo. El tiempo de permanencia bajo el agua y la capacidad de alcanzar grandes profundidades de un personaje, viene dado por el Nivel de Habilidad de Buceo.

CARISMA

(VOL+NIVEL DE HABILIDAD)

Tiempo Base :	10 minutos.
Exito:	Depende de la Categoría de Exito (consultar el Cap. 6).
Información:	El Master basa su interpretación de los PNJ según la Tabla de Reacción.
Reparación:	No aplicable a esta Habilidad.

Sirve para causar una buena impresión a los PNJs con los que el personaje se encuentra y para convencerles de que es una gran persona, merecedora de su respeto, amor y admiración. Se usa para determinar la reacción de un PNJ, además de cualquier intento de persuasión hacia él (ver Capítulo 6).

CIENCIA

(INT+NIVEL DE HABILIDAD)

Tiempo Base :	1 hora.
Exito:	Varía según la información obtenida.
Información:	Se indica en la Tabla de Uso de las Habilidades.
Reparación:	18 horas.

Es la habilidad que capacita a tu personaje para barajar los datos científicos disponibles y para sacar conclusiones de dicha información. Para ello, es necesario un previo entrenamiento científico especial en materias tales como: procedimientos de laboratorio, métodos científicos, etc.

Cuando a tu personaje se le presenta la ocasión de utilizar la habilidad de ciencia, has de tener en cuenta diversos factores:

- ¿Necesita el personaje un laboratorio o equipo especial para obtener las respuestas científicas que demanda?
- Si es necesario un laboratorio, ¿De qué grado de sofisticación debe disponer?, ¿es portátil?, ¿sólo se encuentra en M.I.6, o también se puede hallar en las diferentes Estaciones aunque sea con una menor aproximación?
- Si no se precisa un laboratorio o si éste no es accesible a tu personaje, ¿puedes obtener respuestas a partir de simples pistas tras un somero exámen?. El Master determinará cuando eres capaz de dar respuestas de naturaleza científica, con o sin ayuda de equipo especial. Por ejemplo, sería imposible que un personaje detectase radioactividad en alguna situación en la que no tuviese un contador Geiger.

Si lo deseas, puedes permitir a los personajes que escojan especialidades dentro de la "Ciencia", tales como Biología, Astrofísica, etc. Los personajes que opten por una especialización contarán con un modificador de +2 en el uso de la misma y un -1 al trabajar fuera de ella. Conviene recordar que los personajes son agentes secretos en este juego y no ingenieros químicos. Su conocimiento no será excesivamente especializado.

COMBATE CON ARMAS DE FUEGO (PER+DES)/2 + NIVEL DE HABILIDAD

Tiempo Base:	1 asalto
Éxito:	Determina la gravedad de la herida.
Información:	No aplicable a esta Habilidad.
Reparación:	6 horas.

Incluye todas las situaciones en las que se dispara un proyectil con la intención de alcanzar a un blanco, mediante el uso de un arma; como por ejemplo, un arco, una pistola, un rifle, un cohete, un misil o cualquiera de sus posibles derivados. No abarca a las armas Arrojadizas (cuchillos, etc.) durante el Combate, ya que el uso de éstos pertenece al Combate Cuerpo a Cuerpo. En el caso de armas montadas sobre vehículos, se utiliza la habilidad pertinente (Manejo de Vehículos Acuáticos, Conducir, etc.) para resolver los disparos. Las reglas de Combate con Armas de Fuego figuran en el Capítulo 4. En ellas se habla de ciertos valores por encima de los cuales, el arma se encasquilla (Ver Capítulo 11 para más datos). Es decir, si la tirada de dados cae en ese intervalo, las armas se encasquillan o se estropean, ignorando automáticamente el posible éxito del disparo.

Nota Master

Las modificaciones se encuentran en el Capítulo 4. Si lo consideras oportuno, puedes permitir que un personaje se especialice en un arma, obteniendo un modificador de +1 en el Grado de Dificultad cuando la use.



Nota Master

Las modificaciones vienen detalladamente explicadas en el Capítulo 4.

Nota Master

Las modificaciones para las persecuciones vienen reflejadas en el Capítulo 5. En los demás casos, tú serás quién determine el uso de ésta habilidad durante el juego.

Nota Master

Es necesario una Categoría de Éxito -3, u otra inferior, para codificar un mensaje eficazmente; y puede intentarse tantas veces como el personaje necesite repetir el mensaje (siendo ésta una excepción a la Regla General de no repetición de los intentos). El Grado de Dificultad para la escritura o interpretación de un mensaje debe ser equivalente al nivel de Seguridad de dicho mensaje (2 para un código complejo y 8 para un sencillo); se aplican modificaciones atendiendo a la familiaridad del personaje con el código que se está usando (independientemente de que el mensaje haya sido enviado por M.I.6 o por cualquier otra organización). La Rama-Q puede facilitar equipo para la modificación del Grado de Dificultad. Debes anotar los Niveles de Dificultad de los mensajes que los personajes envían, por si fuesen interceptados. También debes determinar los Niveles de Seguridad para todos los mensajes que interceptan los personajes; así podrás saber las Posibilidades de Éxito ante una decodificación.

Además estás capacitado para inventar códigos standard para M.I.6 u otras organizaciones de espionaje y deberás aconsejar a tus jugadores que apunten cuales se han encontrado a lo largo de las sesiones de juego.

COMBATE CUERPO A CUERPO

(FUE+NIVEL
DE HABILIDAD)

Tiempo Base:	1 asalto.
Éxito:	Determina la gravedad de la herida.
Información:	No aplicable a esta habilidad.
Reparación:	1 hora.

Esta Habilidad abarca el uso de los puños, espadas, cuchillos o cualquier arma que no lance proyectiles, incluyéndose también las armas arrojadizas. Si tu personaje necesita usar cualquier arma cuya descripción no aparece en el Capítulo 11, el Master le asignará su clase de Daño y su rango pudiendo ser arrojada inmediatamente. Consultar el Capítulo 4, Combate, para los detalles referentes al Combate Cuerpo a Cuerpo.

CONDUCIR

(PER+DES)/2 + NIVEL DE HABILIDAD

Tiempo Base :	Durante persecuciones, siempre un asalto. En otros casos, depende de la duración del viaje.
Éxito:	En persecuciones, ver Capítulo 5; en otros casos, variable.
Información:	No aplicable a esta Habilidad.
Reparación:	6 horas.

Esta habilidad concierne al manejo de todo tipo de vehículos terrestres dotados de ruedas u orugas durante persecuciones. De otro modo, se aplica cuando el Master considera que tu personaje intenta hacer algo inusual con un vehículo: por ejemplo, cubrir una gran distancia en muy poco tiempo.

CRIPTOGRAFIA

(INT+NIVEL DE HABILIDAD)

Tiempo Base :	1 hora
Éxito:	Determina la cantidad de información obtenida.
Información:	Según la Tabla de Uso de las Habilidades.
Reparación:	12 horas.

Esta habilidad concierne al arte de leer y escribir mensajes codificados. Tanto los que llegan a M.I.6, como los que son enviados por este, además de descifrar códigos desconocidos. Para escribir (codificar o cifrar) una misiva, tu personaje cuenta con un grado de seguridad que oscila entre 2 (Gran Seguridad) y 8 (Menor). Este Grado de Seguridad equivale al Grado de Dificultad de la acción. Para lograr una codificación exitosa debes conseguir una Categoría de Éxito -3 ó mejor. Si tu personaje no logra acertar en su cifrado, podrá intentarlo nuevamente, siempre que cambie el Grado de Seguridad. Como ya se dijo, esta habilidad es la única que puede incluir varios intentos en el supuesto de que el primero falle. Cada tentativa fracasada conlleva un Tiempo Base de 1 hora. Se presupone, por otra parte, que los mensajes que tu personaje envía a M.I.6, son descifrados con éxito, si es que llegan. Para decodificar un mensaje escrito por M.I.6, tu personaje sólo dispondrá de un intento. Un fallo significaría su incapacidad para transcribir dicho mensaje. Mientras que cualquier tipo de Categoría de Éxito conlleva su completo descifrado. Tampoco se permite más de un intento al decodificar un mensaje escrito por cualquier persona extraña. La Tabla de Uso de las Habilidades indica el porcentaje de información veraz que el Master concede, basándose en la Categoría de Éxito de la tirada.

DEMOLICIONES

(INT+NIVEL DE HABILIDAD)

Tiempo Base :	12 minutos.
Éxito:	Con una tirada fallida la carga no explota. Cualquier Categoría de Éxito es suficiente para realizar la explosión proyectada.
Información:	No aplicable a esta habilidad.
Reparación:	Si el equipo resulta dañado, no es posible arreglarlo.

Esta habilidad incluye todo lo concerniente a la manipulación de explosivos. Es una habilidad que no tolera improvisaciones ni aproximaciones. El objetivo debe quedar detalladamente explicado a la hora de adquirir el material. Es prácticamente imposible usar explosivos de otra forma que no sea aquella para la que han sido preparados.

Debes explicar a tu Master para qué quieres los explosivos. Si los usas en cualquier finalidad distinta a la original, es más que probable que encuentres problemas. No cabe la posibilidad, por ejemplo, de escoger varios cartuchos de dinamita sobre la marcha. Las demoliciones no funcionan de ésta manera.

El tipo de explosivo empleado es irrelevante para el propósito de este juego. Se da por sentado que la Rama-Q provee a tu personaje de los explosivos adecuados. En la siguiente tabla viene explicada la relación entre el tamaño de los explosivos y el objetivo a destruir.

Se da por supuesto que un personaje no puede transportar más de una mochila al mismo tiempo, debido a lo aparatoso y pesado de los explosivos. También conviene saber que la tabla anterior nos puede orientar a la hora de planear grandes demoliciones, con mayor cantidad de explosivo.

Esta habilidad cubre, además, la fabricación de explosivos a partir de los medios químicos adecuados para ello. El Grado de Dificultad para dicha elaboración sufrirá modificaciones negativas si se lleva a cabo con prisa o si se ha de improvisar con los materiales existentes.



TIPO DE OBJETIVO	VOLUMEN DEL EXPLOSIVO
Abrir una puerta cerrada	Se puede llevar en el bolsillo de un traje aunque produce cierto abultamiento.
Abrir un boquete en la pared	Se puede llevar en una mochila de tamaño medio.
Volar algo pequeño (por ejemplo, un coche)	Se puede llevar en una mochila.
Volar algo de tamaño medio (por ejemplo, una casa)	Se puede llevar en dos mochilas.
Volar algo grande (una gran casa)	Se puede llevar en tres mochilas.

DISFRAZAR	(INT+NIVEL DE HABILIDAD)
Tiempo Base:	2 horas para suplantar a un individuo concreto y 10 minutos para imitar a un miembro de una clase genérica. (Ver las explicaciones a continuación).
Éxito:	Afecta a las posibilidades de ser reconocido por parte de otra persona.
Información:	No aplicable a esta Habilidad.
Reparación:	No aplicable a esta Habilidad.

Nota Master

El Tiempo Base de ésta habilidad incluye que los explosivos se usen exactamente según lo descrito y que estén preparados y dispuestos para ser colocados. El Tiempo sólo cubre su emplazamiento y puesta en marcha. Si las circunstancias obligan a conseguir un objetivo en un tiempo inferior al base, puede ser intentada ésta acción, pero con modificaciones negativas en el Grado de Dificultad. Si por el contrario, se dispone de más tiempo, las modificaciones serán positivas.

TABLA DE MODIFICADORES EN LAS DEMOLICIONES

MODIFICADOR AL GRADO DE DIFICULTAD	RAZON
-5	Empleo de los explosivos para objetivos diferentes a los preestablecidos.
-3	Preparación con un 50% del Tiempo Base.
-5	Preparación con un 25% del Tiempo Base.
+2	Preparación con un 150% del Tiempo Base.
+3	Preparación con un 200% del Tiempo Base.
+1	Colocación tras una inspección exhaustiva del objetivo.

Para aquellos objetivos que requieran más de una mochila de explosivos, el Tiempo Base se aplicará a cada colocación por separado.

La fabricación de explosivos posee un Grado de Dificultad que oscila entre 5, que supondría la disponibilidad del equipo necesario, y un lugar adecuado para trabajar como, por ejemplo un laboratorio, y 1 que significaría la carencia de lo anterior. Una vez que el explosivo ha sido fabricado, se aplicará un modificador de -3 a la colocación de dicho explosivo, en concepto de improvisación.

Nota Master

Cuando un personaje ya disfrazado se encuentra con un PNJ que puede detectar las irregularidades del disfraz, se percata del engaño con una tirada de Percepción al Grado de Dificultad, equivalente a la Categoría de Éxito del intento de disfrazarse, pero si el uso de la Habilidad Disfrazarse culminó en fallo, el Grado de Dificultad será de 10. En el caso de que la tirada del PNJ se vea coronada por el éxito, habrá reparado en alguna deficiencia y actuará en consecuencia. Las tiradas de los PNJ se eje-

cutan en secreto, y el jugador sólo podrá intuir los resultados, a partir de las conductas de los mismos.

Ante un intento de disfrazarse de una persona específica sólo hacen tiradas de identificación aquellos individuos que tengan relaciones personales directas con dicha persona. Si el disfraz convence a esos individuos, también lo hará con los observadores ocasionales. En cambio, con disfraces genéricos cualquier observador circunstancial puede detectar las posibles irregularidades. Por ejemplo, si el disfraz es el de un guardia de seguridad, cualquier compañero del mismo servicio podrá sospechar. Tú mismo aplicarás las modificaciones que creas necesarias para cada tipo de situación.

Una vez que se determina la Categoría de Éxito en la tirada de disfrazarse, no se puede variar ni abandonar hasta que concluya el propósito para el que el disfraz ha sido elegido. Si un jugador tuviese conocimiento de que su tirada falló, tendería a quitárselo lo antes posible. Por esto, has de ser tú quien ejecute las tiradas.

Nota Master

La Rama-Q puede dotar a los personajes de equipo complementario, para el uso de esta habilidad. Las modificaciones al Grado de Dificultad deben aplicarse atendiendo a las circunstancias y según tu criterio. Esta es, posiblemente, una de las habilidades que más se emplea, debido, sobre todo, a su amplitud de utilización.

Nota Master

Las modificaciones a esta habilidad, en persecuciones, se explican en el Capítulo 5.

Esta habilidad permite a tu personaje alterar su aspecto físico con la intención de engañar a un observador haciéndole creer que es alguien o algo distinto de lo que es en realidad. Tu personaje puede disfrazarse de dos maneras: imitando a una persona determinada o a cualquier individuo genérico. En ambos casos, el Master tira un D100 para determinar el éxito del intento. Dicha tirada se realiza en secreto. Si es fallida, aún existe una posibilidad de que el personaje engañe al observador (PNJ). Cuanto mejor sea la Categoría de Éxito, menores serán las posibilidades de que el PNJ reconozca al personaje. El Master, como ya se ha dicho, realiza la tirada en secreto y no hace público el resultado. Los PNJ responden con una tirada de Percepción para determinar si se produce o no la identificación.

Cuando se pretenda suplantar a una persona concreta, es indispensable una compleja labor de maquillaje, con aplicaciones de látex, pelucas y derivados. Al disfrazarse como un miembro de una clase genérica de individuos como por ejemplo, un guarda de seguridad de un aeropuerto, un vendedor ambulante o un astronauta; se da por supuesto que el personaje se ha puesto su atuendo rápidamente en unos lavabos u otro lugar parecido. Siempre que el personaje consiga sus nuevas ropas sobre la marcha, consideraremos que serán de su talla y le sentarán bien.

ELECTRONICA

(INT+NIVEL DE HABILIDAD)

Tiempo Base:	1 hora
Éxito:	Cualquier tirada exitosa significa que el objetivo ha sido plenamente alcanzado. Las Categorías de Éxito no afectan al resultado.
Información:	Depende de lo que el personaje pretenda hacer.
Reparación:	4 horas.

La Electrónica incluye la manipulación y el cuidado de todo tipo de equipo electrónico; como por ejemplo, radios, equipos de escucha, sistemas de seguridad y demás artefactos. También se emplea para conocer el funcionamiento de cada una de las piezas de las que consta el equipo. Además con ésta habilidad, tu personaje está capacitado para construir cualquier pieza, a partir de sus componentes principales e incluso, combinar diversas piezas para lograr un equipo electrónico dispuesto para su uso. En la categoría de equipos electrónicos, también se incluyen los ordenadores y sus operaciones.

Tu personaje puede, mediante el uso de ésta habilidad, descubrir, desactivar e instalar micrófonos ocultos en una habitación; intervenir teléfonos; practicar sabotaje electrónico; identificar piezas de equipos por extrañas que parezcan; burlar sistemas informáticos, obtener información de ellos y, en definitiva, operar con todos los sistemas electrónicos complejos que se le puedan presentar.

EVASION

(FUE+DES)/2 + NIVEL DE HABILIDAD

Tiempo Base:	Durante persecuciones, siempre un asalto. En otros casos, depende del tiempo de desplazamiento.
Éxito:	En persecuciones, consultar el Capítulo 5 y en otras situaciones, varía según las circunstancias.
Información:	No aplicable a esta habilidad.
Reparación:	2 horas.

Si en una persecución, tu personaje no conduce un vehículo, puede usar la Evasión para eludir a un perseguidor o para alcanzar a cualquier otro personaje que vaya delante de él. También sirve para cubrir grandes distancias corriendo o caminando, y para determinar con qué éxito se consigue (puede extraviarse, sufrir una caída o simplemente despistar a sus perseguidores).

Esta habilidad aparece en el juego siempre que tu personaje intenta algo fuera de lo normal en persecuciones, y cuando la acción escapa al resto de las habilidades. Por ejemplo, despojar a un adversario de su paracaídas en plena caída libre o esquivar a unos perseguidores mientras se va esquiando. Es competencia exclusiva del Master decidir cuando el empleo de la Evasión se supedita al de otras habilidades.



HURTO (DES+NIVEL DE HABILIDAD)

Tiempo Base :	No aplicable a esta habilidad.
Exito:	Exito o fracaso total. Si se falla, la víctima puede detectar el intento.
Información:	No aplicable a esta habilidad.
Reparación:	No aplicable a esta habilidad.

Hurto es la habilidad que permite a un personaje quitarle algo a otro sin que éste se percate. El objeto sustraído no puede ser mayor que una pistola de tamaño medio. Tu Master concederá modificadores positivos a toda acción preparada o realizada con la colaboración de otros personajes que entretengan a la víctima. Si la PER de la víctima es elevada, se darán modificadores negativos.

Nota Master

Las modificaciones para el Hurto figuran en la siguiente tabla:

TABLA DE MODIFICACIONES AL HURTO

MODIFICACIONES AL GRADO DE DIFICULTAD	CIRCUNSTANCIA
-2	Percepción de la víctima entre 11 y 13
-4	Percepción de la víctima entre 14 y 15
-2	El intento se realiza a la luz del día
+2	El intento se realiza por la noche

INTERROGACION (INT+NIVEL DE HABILIDAD)

Tiempo Base :	18 horas.
Exito:	Determinado por la cantidad de información obtenida.
Información:	Se indica en la Tabla de Uso de las Habilidades.
Reparación:	2 horas, en el caso de usar algún equipo.

Consiste en presionar a un determinado individuo con la intención de que revele información en contra su voluntad. La Tabla de Interrogatorio del Capítulo 6, se utiliza para determinar la cantidad de información obtenida. El interrogador no deberá causar daño físico a su víctima, ya que ello no le dará información adicional.

Nota Master

Los modificadores están íntimamente relacionados con el entorno en el que el interrogador lleva a cabo la acción (luces intensas, falta de alimentos, etc).

JUEGO (PER+NIVEL DE HABILIDAD)

Tiempo Base :	No aplicable a esta habilidad.
Exito:	Permite al personaje incrementar sus posibilidades de victoria en dichos juegos.



Nota Master

Algunas cerraduras y cajas fuertes poseen un modificador negativo que oscila entre -1 y -5, dependiendo del Grado de Seguridad de que estén provistas. Está en tus manos como Master, incluir dichas modificaciones

Nota Master

Tú, como Master, encontrarás las modificaciones para persecuciones en el Capítulo 5 y resolverás, según tu criterio, el resto de las situaciones posibles.

Nota Master

Las modificaciones de persecución figuran en el Capítulo 5, debiendo decidir tú, en qué otras situaciones será usada ésta habilidad.

Nota Master

Las modificaciones para las persecuciones están descritas en el Capítulo 5. Para el resto las debes determinar tú.

Información: No aplicable a esta habilidad.
Reparación: No aplicable a esta habilidad.

Esta habilidad capacita al personaje para participar en todo tipo de juego de casino no precisándose cartas ni ruletas, ni toda esa parafernalia que caracteriza a los casinos. Consultar el Capítulo 7, Juego, para los detalles referentes a como representar estos juegos.

MANIPULACION CERRADURAS/

CAJAS FUERTES

(DES+NIVEL DE HABILIDAD)

Tiempo Base: 3 minutos para cerraduras y 15 para cajas fuertes.
Exito: Un fallo significa que la cerradura o caja fuerte, no puede abrirse. Sin embargo, cualquier Categoría de Exito lo logra.
Información: Si se obtiene una Categoría de Exito -1, todas aquellas cerraduras o cajas fuertes de ese modelo recibirán un +1 en el Grado de Dificultad que se precise para abrirlas.
Reparación: 10 minutos para el equipo de cerraduras y 2 horas para el de cajas fuertes.

Esta habilidad incluye todos los intentos de abrir cerraduras y cajas fuertes con ayuda de equipo auxiliar. La Rama-Q cuenta con equipo especial que incrementa las posibilidades que tu personaje tiene para usarla. No se puede abrir nada sin el material necesario.

MONTAR

(PER+VOL)/2 + NIVEL DE HABILIDAD

Tiempo Base: En persecuciones, un asalto. En otros casos depende del desplazamiento.
Exito: Para persecuciones, ver Capítulo 5. En otros casos varía según las situaciones.
Información: No aplicable a esta habilidad.
Reparación: Equivalente a Primeros Auxilios para los animales. Ver curación (Capítulo 4).

Esta habilidad abarca el control, manejo y velocidad de un animal que tu personaje monta durante una persecución. También sirve para apaciguar a cualquier animal alterado que tu personaje pueda encontrar en su camino. Tu Master, además, puede permitirte usarla en situaciones fuera de lo normal a lomos de algún animal.

NAVEGAR

(PER+DES)/2 + NIVEL DE HABILIDAD

Tiempo Base: En persecuciones, siempre es 1 asalto. En otra situación, depende de la duración del viaje.
Exito: Para persecuciones, ver Capítulo 5.
Información: No aplicable a esta habilidad.
Reparación: 24 horas.

Las acciones en el uso de esta habilidad incluyen el control y la manipulación de vehículos acuáticos y subacuáticos. Se emplea, primordialmente, para controlar dichas naves en persecuciones. Además tu Master puede juzgar su uso como obligatorio, en ciertas maniobras complejas, requiriendo una tirada de dados.

PILOTAR

(PER+DES)/2 + NIVEL DE HABILIDAD

Tiempo Base: En persecuciones, siempre un asalto. En otras circunstancias depende del desplazamiento.
Exito: Para persecuciones, ver Capítulo 5. En otras situaciones es variable.
Información: No aplicable a ésta habilidad.
Reparación: 1 día.

Incluye el control y combate sobre todo tipo de artefactos voladores, utilizándose esta habilidad en persecuciones. Fuera de ellas, sólo se usará en el caso de que el Master considere que se quiere hacer algo fuera de lo normal, mediante una tirada de dados.

Ejemplo: En *Goldfinger*, James Bond se salva junto a Pussy Galore de un accidente, saltando fuera del avión. Para ello utiliza la habilidad de pilotar en repetidas ocasiones: encuentra los paracaídas, alcanza la puerta y salta justo antes del impacto, demostrando en todo momento su pericia en el aire, siendo además un avezado piloto.

SEDUCCION

(VOL+NIVEL DE CARISMA)/2 + NIVEL DE HABILIDAD

Tiempo Base:	Desde 5 minutos a una eternidad.
Éxito:	Variable, ya que ésta habilidad se suele emplear bajo diversas motivaciones.
Información:	Depende de lo que el personaje desee conocer.
Reparación:	No aplicable a esta habilidad.

Esta habilidad abarca todo tipo de acción que hace que un personaje logre una relación íntima con un personaje no jugador. Una tentativa exitosa puede alterar el concepto que un PNJ tiene con respecto a tu personaje, contribuyendo probablemente a una mejor relación. El Master determina, en secreto, la Reacción de un PNJ hacia tu personaje ante cualquier intento de seducción y actuará en función del resultado (interpretando el papel del PNJ). El empleo exitoso de la Habilidad Básica de Distinción, proporciona modificadores positivos al Grado de Dificultad en el uso de la Habilidad de Seducción. Consultar el Capítulo 6, para más detalles.

SEXTO SENTIDO

(INT+PER)/2 + NIVEL DE HABILIDAD

Tiempo Base:	No aplicable a esta habilidad.
Éxito:	Según la información que le personaje reciba.
Información:	Indicada en la Tabla de Uso de las Habilidades.
Reparación:	No aplicable a esta habilidad.

Esta habilidad previene al personaje con la debida cautela ante conductas o situaciones sospechosas que pueden tener lugar a su alrededor, y le capacita para reaccionar instintivamente contribuyendo a una mejor protección de sí mismo y de sus compañeros. Un Sexto Sentido bien desarrollado marca la diferencia entre un joven Recluta y un experimentado veterano.

En multitud de ocasiones, en el transcurso del juego, la acción guiará a los personajes hasta lugares en los que encuentren peligros y sólo el Master esté al corriente de lo que pasa. El hará una tirada secreta de Sexto Sentido para tu personaje, y si ésta tirada es exitosa, te informará sobre lo que presiente el mismo. El resultado significaría que tu personaje sospecha que "algo anda mal".

Las medidas que adopte el personaje dependerá de tu criterio y se verán influidas por el entorno en el que se encuentre.

Los jugadores no pueden solicitar tiradas de Sexto Sentido. El Master realizará dichas tiradas cuando exista algún tipo de peligro levitando sobre tu personaje; un peligro desconocido para los jugadores, naturalmente.

Ejemplo: Cuando un par de personajes bajan casualmente por una calle, en la acera de enfrente, un par de tipos de aspecto más que dudoso, manipulan dos cajas. No hay señal clara de peligro, pero el Master sabe que los dos individuos traman un intento de asesinato hacia los dos personajes. En el interior de las cajas hay sendos artefactos explosivos. Evidentemente, no hay posibilidad de que los personajes adviertan el verdadero peligro de la situación, dándoles el Master una posibilidad de percatarse, gracias a sus correspondientes tiradas de Sexto Sentido. Para ello otorgará a los personajes un Grado de Dificultad 3, teniendo en cuenta que el intento de asesinato no es obvio. El primer personaje falla y, consiguientemente no se entera de nada. El segundo, sin embargo, consigue una flamante Categoría de Éxito -2 en su tirada. En consecuencia, el Master

Nota Master

Los modificadores para la seducción vienen explicados en el Capítulo 6. Esta habilidad se puede utilizar con fines persuasivos, de manera que un PNJ cambie su forma de valorar al Personaje-Jugador. Tal y como sucede en la vida real, llegar a una relación especial con una persona (en este caso un PNJ), no se traduce en un rotundo cambio de parecer. Así, habrás de determinar de nuevo la reacción hacia el Personaje, por si tras la seducción ésta se hubiese modificado.



Nota Master

Antes de empezar cualquier sesión de juego, deberás anotar las Posibilidades Básicas de Sexto Sentido de cada jugador en tu Hoja de Misión para disponer de esta información en cualquier momento. Cuando un personaje esté en peligro pero no sea consciente de ello, hazle una tirada. Si ésta es exitosa, comunícale la información a retazos y concédele así, una oportunidad de evitar dicho peligro. Una vez informados los jugadores, lo que decidan y las consecuencias de su reacción es problema suyo.

Aplica modificaciones en relación con la dificultad que exista a la hora de que tus personajes se percaten de las peligrosas irregularidades de la situación.

facilitará un 90% de información al personaje que ha obtenido éxito, utilizando la Tabla de Uso de las Habilidades.

A este jugador se le comunica que su personaje sospecha que se encuentran dos bombas en el interior de las cajas, posiblemente a punto de explotar. Se supone que, el jugador ya informado, guiará consecuentemente a su personaje, y tomará las medidas pertinentes.

Nota Master

Con una Categoría de Éxito 1, 2 ó 3, el personaje avanza sin ser detectado. Con una Categoría de Éxito 4, es posible que alguien le vea u oiga. Todo PNJ de guardia recibirá una tirada de PER a dificultad 5. Si la tirada de "Sigilo", resulta fallida, consideraremos que el personaje ha alborotado tanto, que el ruido que produce despertaría a un muerto, siendo detectado por todas y cada una de las personas que se encuentran en las inmediaciones. Cuando hagas la tirada de PER, a un Grado de Dificultad 5 para los observadores, el jugador no deberá conocer el resultado. Sólo descubrirá dicho resultado al analizar la reacción de los PNJ. Las modificaciones se llevarán a cabo a partir de los factores ambientales; tales como oscuridad, proximidad de focos de luz, lluvia, niebla, camuflaje, distracción de los potenciales observadores, etc, siguiendo siempre, tu criterio. No debes permitir a un personaje recorrer más de 30 metros sin hacer una tirada. Así, para una distancia de 80 metros, se impondrá una serie de 3 tiradas consecutivas.

Nota Master

Las modificaciones se basan en el tipo de abusos físicos que se le aplican a la víctima atendiendo a su condición física. En caso de emplear drogas, tú decides sobre su aplicación y efecto.

Nota Master

Las tiradas de Reacción bajo la influencia de los Usos y Costumbres vienen modificados por la Categoría de Éxito, según la siguiente tabla:

TABLA DE REACCION-USOS Y COSTUMBRES

MODIFICADOR AL GRADO DE DIFICULTAD	RESULTADO
-1	FALLO
0	CE-4
+1	CE-3
+2	CE-2
+3	CE-1

Las modificaciones al Grado de Dificultad se aplican teniendo en cuenta el aspecto físico, el comportamiento y la conducta del personaje, es decir, se valora positivamente toda la discreción que él pueda demostrar durante el juego.

SIGILO

(VOL+NIVEL DE HABILIDAD)

Tiempo Base :	1 minuto por cada 15 m. recorridos.
Éxito:	Determina las posibilidades que tiene un observador de detectar a un personaje, que desea no ser descubierto.
Información:	No aplicable a esta habilidad.
Reparación:	No aplicable a esta habilidad.

Incluye todos los intentos que tu personaje realice para moverse silenciosamente sin ser visto, empleando un atuendo especial para pasar desapercibido. Al desplazarse, no tiene por qué saber si su movimiento está siendo observado o no; sólo lo sabrá, en el momento en que algún PNJ reaccione hacia él.

Esta habilidad no vuelve invisible a tu personaje, aunque si le permite ocultarse en lugares oscuros. Si tu personaje se mueve claramente por el ángulo de visión de un observador, será descubierto aunque su tirada sea exitosa. Moviéndose de sombra a sombra, tu personaje podrá elegir los momentos en los que el observador esté distraído o mirando en otra dirección.

TORTURA

(INT+VOL)/2 + NIVEL DE HABILIDAD

TiempoBase:	10 horas.
Éxito:	Determinado por la cantidad de información recibida.
Información:	Se indica en la Tabla de Uso de las Habilidades.
Reparación:	Si se emplea equipo, su Tiempo de Reparación es de 6 horas.

Tortura es la habilidad con la que se arranca información a una víctima en contra de su voluntad y ejerciendo violencia física. Su empleo sólo corresponde a PNJ. Un personaje jugador nunca podrá adquirir esta habilidad y, como es lógico, tampoco podrá usarla. La Tabla de Tortura del Capítulo 6, se usa para determinar la cantidad de información obtenida por los PNJ.

El "Torturador" puede optar sobre dejar o no cicatrices a su víctima. Si opta dejar su sello en forma de cicatriz, él mismo elige dónde.

USOS Y COSTUMBRES

(PER+NIVEL DE HABILIDAD)

Tiempo Base :	No aplicable a esta habilidad.
Éxito:	Según la cantidad de información recibida o aportada. Un fallo significa que desentona claramente.
Información:	Cuando se usa esta habilidad con la intención de lograr información de los habitantes de una zona, se utiliza la Tabla de Uso de las Habilidades.
Reparación:	No aplicable a esta habilidad.

Usos y Costumbres es la habilidad que capacita al personaje para desenvolverse como un habitante más de la zona en la que se encuentra. Se puede combinar con la habilidad de Disfrazar, siempre que tu personaje quiera asegurarse de la validez de su disfraz. Además abarca los conocimientos que tu personaje posee acerca de una determinada ciudad; tales como lugares donde es posible encontrar a alguien o algo, el conocimiento de las calles, el emplazamiento de posibles contactos, etc. Algunas ciudades (Consultar Capítulo 19) poseen un grado de dificultad para conseguir equipo, pudiendo acceder a ello mediante una tirada exitosa. También afecta esta habilidad a las tiradas de Reacción que los residentes de una zona realizan en relación a tu personaje.

LISTA DE HABILIDADES BASICAS

En el juego, las habilidades básicas, se usan como las otras habilidades ya analizadas. Distinción y Primeros Auxilios son acciones que realizan los propios jugadores, mientras que las tiradas de Fotografía son efectuadas por el Master. Tanto Distinción y Primeros Auxilios como Fotografía, cuentan con unas Posibilidades Básicas fijas de 20, no pudiéndose incrementar su valor mediante Puntos de Experiencia.

Nota Master

Tú eres el responsable de aplicar modificaciones a las siguientes Habilidades Básicas. El Grado de Dificultad será 5 en la mayoría de los casos.

DISTINCION

Tiempo Base :	No aplicable a esta habilidad.
Éxito:	Determina si un personaje tiene conocimiento sobre una materia o no.
Información:	Se explica a continuación.
Reparación:	No aplicable a esta habilidad.

El personaje, gracias a esta Habilidad Básica, está capacitado para determinar la categoría, el lugar de origen y los aspectos esenciales de productos para comer y beber, con o sin etiqueta. No se puede usar para cosechar pistas, pero se incluye como una exquisitez social que ayuda a los jugadores a captar el sabor de las películas de James Bond.

Si se emplea con éxito en el momento en que un personaje pretende impresionar a un miembro del sexo opuesto, recibirá un modificador de +1 a Grado de Dificultad en todas sus tentativas de Seducción.

FOTOGRAFIA

Tiempo Base :	5 minutos.
Éxito:	Afecta a la calidad de las fotografías.
Información:	No aplicable a esta habilidad.
Reparación:	10 horas.

Para usar esta habilidad, tu personaje ha de contar con algún artilugio que pueda impresionar y almacenar imágenes fotográficas. El Master realiza las tiradas, ya que el resultado de su utilización sólo se conocerá tras el posterior revelado de la película. Una tirada de dados corresponde a cada carrete empleado, es decir, a unas 20 fotografías.

PRIMEROS AUXILIOS

Tiempo Base :	10 minutos.
Éxito:	Determina si un personaje puede contribuir a la curación de una herida.
Información:	No aplicable a esta habilidad.
Reparación:	Un resultado de 100 no causa daño adicional a la víctima.

Esta habilidad dota al personaje con los conocimientos sanitarios pertinentes para mitigar el dolor de las heridas recibidas y contribuir, de paso, a su rápida cicatrización. Consulta las Reglas de Curación, sitas en el Capítulo 4. Los Primeros Auxilios requieren, para ser eficaces, el empleo de vendajes esterilizados o similares.

Nota Master

Quizás te hayas planteado en alguna ocasión el problema de los idiomas extranjeros y el de la comunicación con gentes de habla inglesa. James Bond, por otro lado, nunca ha demostrado tener serias dificultades en sus películas en materia de comunicación, ya que suele ocurrir que el PNJ hable inglés o esté acompañado por alguien que se encargue de la traducción. Aunque puede que te apetezca incluir los idiomas a tus campañas, cosa fácil de conseguir; tendrías que considerar, simplemente, el idioma como una habilidad cuya fórmula sería la Inteligencia a la hora de encontrar las Posibilidades Básicas. Por medio de la Tabla de Uso de las Habilidades, puedes determinar qué cantidad ha entendido el jugador o cuánto ha sido capaz de traducir. Puede ser interesante que un personaje se encuentre ocasionalmente con alguien con quien no puede comunicarse, pero abundar mucho en ésta estrategia puede frustrar, en cierto modo, a los jugadores.



Capítulo 4 :

Combate

Nota Master

Las Reglas de Combate no pueden cubrir todas las situaciones que tus jugadores puedan presentarte. Deberás asimilar el espíritu de tales normas y aplicarlas en cada caso. Los admiradores de James Bond suelen hacer gala de una increíble inventiva y, sin duda, te bombardearán con algunas preguntas realmente sorprendentes; como, por ejemplo, "¿por qué no puedo disparar mi arma, subir las escaleras, prestar Primeros Auxilios a "009" y comunicarme con "M" en el mismo Asalto?". Tu Habilidad dependerá de lo flexible de tu postura, de tu capacidad de escuchar a los jugadores y de la coherencia que demuestres al responderles. Harás de ti mismo un Master de reputación si interpretas las reglas y los deseos de tus jugadores acertadamente.

Antes de llevar a cabo un combate con los jugadores, es conveniente que organices un enfrentamiento entre Bond y Oddjob o Tiburón. Al desarrollarlo, repasa lentamente las fases y procura resolver todos los problemas que se te puedan plantear. Deberás tener, por lo tanto, las Reglas asimiladas para poder enseñar y aconsejar a tus jugadores.

No existen reglas de encaramiento, ya que supondrían una complejidad adicional. Puedes aplicar cualquier regla de encaramiento y, siguiendo tu criterio, deberás asignar modificadores negativos para los disparos por la espalda, de lado, etc.

En numerosas ocasiones, ni la astucia ni la inteligencia de las que James Bond hace alarde en sus películas, son suficientes para evitar la confrontación, en forma de intercambio de disparos, con el enemigo. Este Capítulo te brinda las directrices necesarias para desarrollar dichos combates. Unos serán individuales como, por ejemplo, un enfrentamiento cara a cara con Oddjob y otros involucrarán a varios personajes usando, desde armas automáticas, hasta explosivos.

El concepto de combate moderno es algo complicado, por lo que desarrollar dichos enfrentamientos conlleva un poco más de dificultad que el resto del juego. Se ha intentado en la medida de lo posible, mantener el sabor épico de los combates protagonizados por Bond; pero, sin sobrecargar el juego. Dichos combates están estructurados en turnos y responden a ciertas variables. Tu Master coreografiará todos éstos combates procurando conseguir un alto nivel de emoción a lo largo de ellos.



LOS ASALTOS

A diferencia del resto del juego James Bond 007, el tiempo de los combates se estructura en unos turnos llamados Asaltos. Cada personaje involucrado en un enfrentamiento, realiza una acción por asalto. Cuando esa acción concluye y el resto de los personajes también han finalizado su acción, termina el asalto y comienza el siguiente. En el combate, cada jugador controla a su personaje mientras que el Master se hace cargo de los PNJ. Todo asalto se subdivide a su vez en dos partes: La Declaración y la Acción.

LA DECLARACION

Cada personaje y PNJ enzarzado en un combate, deberá declarar verbalmente todo lo que piensa hacer en ese asalto. Es imprescindible que explique, lo más detalladamente posible, sus intenciones para el mismo: Desplazarse, moverse y disparar una Walther PPK sobre un guardia, intentar desactivar la bomba nuclear, mantener la posición hasta que alguien abra fuego, etc. La declaración consiste en anunciar al Master lo que tu personaje va a hacer en los próximos 3 a 5 segundos de tiempo. Una acción compleja llevará normalmente más de un asalto para ser realizada, y una vez que ha sido declarada, debe ser mantenida durante todo el asalto. No será posible sustituir esa acción por otra después de que todos los demás hayan declarado.

El orden en que los personajes deben declarar viene determinado por la velocidad de éstos. El personaje con mayor velocidad declara el último mientras que el primero en hacerlo es el de menor velocidad. Esta circunstancia permite al personaje más rápido contar con una gran ventaja, ya que cuando le corresponda declarar, conocerá todos los propósitos de los restantes personajes. Si se diese un empate, este se desharía a favor del que lograra la tirada más baja con 1D6. Una vez establecido el orden de Declaración, se mantendrá durante toda la batalla.

LA ACCION

Ha llegado el momento en que los personajes realizan sus acciones previamente declaradas. Se invierte el orden de la Declaración y actúa, en primer lugar, el personaje con mayor velocidad, mientras que el último en llevar a cabo su acción será el personaje con menor velocidad. Dos son las habilidades que se pueden emplear en los enfrentamientos: "Combate con Armas de Fuego" y "Combate Cuerpo a Cuerpo". Su descripción, (consultar Capítulo 3) te indica cuando se usan durante el juego.

Si los otros personajes no lo impiden, tu personaje deberá procurar completar toda la acción que haya empezado. Una vez declarada, no puedes cambiar de opinión.

Ejemplo: *Tu personaje quiere cruzar un callejón oscuro para cubrirse junto a unos bidones situados en la otra acera. Empieza a correr y a mitad del recorrido recibe el disparo de un PNJ que está escondido en la sombra. El impacto le ha herido y hace que se desplome al suelo. Tu personaje sólo ha cubierto la mitad de su camino, está tirado en la calle y, obviamente, no ha podido culminar la acción que se proponía realizar.*

Cuando un personaje no ha usado su arma en un asalto y está siendo disparado por un individuo, tiene la posibilidad de hacer una Tirada de Iniciativa. Con ella se determina quién es el primero en abrir fuego, (ver más adelante, Velocidad). Esta circunstancia puede modificar de manera importante, una acción ya declarada. El hecho de determinar quién dispara primero, personaje jugador o PNJ, atendiendo al vencedor de la Iniciativa, supone una ventaja crucial. Si un personaje se ha movido y todavía no ha disparado en un asalto, debe contar con una posibilidad de adelantarse a los propósitos homicidas del PNJ, es decir, deberá tener la posibilidad de hacerse con la Iniciativa.

Nota Master

Uno de tus objetivos como Master es mantener a los jugadores con el mismo nivel de información del que disponen los personajes a los que están interpretando.

Puedes encontrarte en una situación en la que un PNJ se dispone a iniciar un combate mientras los personajes ni siquiera han reparado en su presencia. En tal situación debes decidir la acción del PNJ pero sin declararla. Esto dejará a los jugadores tan sorprendidos como a sus propios personajes que están representando.

Cuando un jugador ya ha declarado su acción y, aunque a su personaje le ocupe más de un asalto completarla, debes mantenerte firme y obligarle a llegar hasta el final. Por ejemplo, si un jugador desea cruzar un descampado y no se da cuenta de que tal acción le llevará dos asaltos, tú le indicarás que completará el trayecto en el siguiente asalto. El jugador no podrá declarar otra acción para ese segundo asalto.

Nota Master

Cada asalto simula de 3 a 5 segundos en la vida del personaje, pero te llevará a tí y a tus jugadores más tiempo que éste, determinar el resultado del mismo.

Nota Master

El combate no exige tanto tiempo como en otros juegos de rol. Aunque la utilización de figuras supone una gran ayuda, su uso no es imprescindible. Si decides utilizarlas, necesitarás una regla para ayudarte a determinar las distancias, claro que el uso de papel milimetrado puede hacer innecesario el empleo de dicha regla.

MOVIMIENTOS EN COMBATE

El Master y tú mismo, debéis conocer la posición exacta de tu personaje en todo momento. El sistema más simple es dibujar un esquema en el que se localizan las posiciones de los personajes. Una escala de 1 m.-1.5 cms es la más adecuada al permitir el uso de figuritas, pudiendo así, cubrir considerables áreas de terreno. Esta escala puede ampliarse o reducirse según se precise.

Existen dos métodos para representar las posiciones de los personajes en un esquema. El primero consiste en marcar las posiciones actuales

Nota Master

Al prepararte para el combate debes estar provisto de los siguientes materiales: lápices, papel milimetrado, piezas representando a los personajes y multitud de dados, tanto para tí, como para tus jugadores. También deberás tener frente a tí el mapa del área en el que el combate

tendrá lugar, las descripciones de los PNJ (habilidades y posibilidades básicas), además de una regla milimetrada. Además te será de gran ayuda usar un tablero de combate. Podrás confeccionarlo a partir de una hoja cuadrada sobre el que dibujarás una red de cuadros de 3 cms. de lado. Con este tablero los jugadores y tú mismo, visualizaréis el combate mucho mejor.

Nota Master

Cuando un personaje lleva a cabo acciones complejas como trepar, saltar un muro, arrastrarse u otras similares, deberás disminuir la distancia que puede cubrir por asalto. Si, por otro lado, usa Armas de Fuego mientras se mueve, aplicarás un modificador negativo al disparo. También deberás estar alerta con aquellos jugadores que empiezan el asalto con sus personajes tumbados, se mueven, disparan sus armas y vuelven a tirarse al suelo haciéndolo únicamente para procurarse modificadores positivos. En la vida real ese movimiento sería ridículo, a parte de impensable. Si una vez avisados continúan con esa absurda actitud, amenázales con la posibilidad de que los PNJ hagan lo mismo.

TABLA DE MODIFICADORES A LA INICIATIVA

MODIFICADORES	MOTIVO
-2	Tener que desenfundar el arma.
-1	El tirador sufre una herida leve.
-2	El tirador sufre una herida media.
-3	El tirador sufre una herida grave.

Si la tirada de determinación de Iniciativa concluye en empate, se procede a repetirla, pero sin tener en cuenta modificador alguno. Tú, como Master, tienes completa libertad para elegir las situaciones en las que se tira la Iniciativa. Con esta tirada se especifica quién va a actuar primero en un asalto.

con lápiz y borrarlas, para volver a anotarlas según vayan moviéndose los individuos.

El segundo, más práctico, requiere el uso de pequeñas figuras representando a los personajes pudiendo moverse a lo largo y ancho del mapa sin ningún problema.

Se pueden utilizar dos tipos de movimiento durante el combate. Uno es el movimiento Normal y el otro es el movimiento en Zig-Zag. El jugador deberá incluir en su Declaración el tipo de movimiento que usará en cada asalto.

MOVIMIENTO NORMAL

Durante un asalto, tu personaje puede recorrer una distancia en metros, igual al triple de su velocidad (velocidad 0 = también 3 m.). Si se está usando un tablero cuadrado, te moverás un número de cuadros igual a tu velocidad en dicho asalto. El movimiento se puede realizar en todas direcciones, e incluye el saltar por encima de pequeños obstáculos que bloqueen el camino, tales como cajas, barriles, etc. Rebasar estos obstáculos no supone ningún retraso, salvo que el Master decida lo contrario. Cuando un personaje se mueve, lo hace por propia iniciativa y no necesita ninguna tirada para tener éxito en su avance, considerándose que está quieto si no se declara lo contrario.

Al finalizar el movimiento, debes especificar en qué postura queda tu personaje, ya sea erguido, arrodillado tras unos bidones, o tumbado. Este será un dato importante para el Master, ya que aplicará modificadores atendiendo a la postura, en el caso de que alguien dispare sobre él.

El movimiento es completamente compatible con el uso de las habilidades: "Combate con Armas de Fuego" y "Combate Cuerpo a Cuerpo". Deberás decidir para tu personaje cuándo dispara o golpea, bien antes, durante o después del movimiento.

MOVIMIENTO EN ZIG-ZAG

Es un movimiento de esquiva, con el que se consigue disminuir las posibilidades de impacto cuando se sufre un disparo, a costa de sacrificar parte de la distancia que se puede recorrer por asalto. Tu personaje correrá un máximo de metros igual a su velocidad multiplicada por 1.5 por asalto, no pudiendo usar "Armas de Fuego" ni "Combate Cuerpo a Cuerpo".

VELOCIDAD E INICIATIVA

Nota Master

La potencia destructora de un arma viene determinada por el Nivel de Daño al que corresponde una letra del alfabeto. Cuanto más se aleja de la A la letra de Nivel de Daño de un arma, más potente es ésta. Por ello, la Browning HP 1935, con un Nivel de Daño de G, es dos niveles más contundente que la Walther PPK, que cuenta con un Nivel de Daño E. Las armas de Combate Cuerpo a Cuerpo incrementan el Nivel de Daño natural de los personajes. Por ejemplo, un personaje con Clase de Daño Cuerpo a Cuerpo "B" usando un cuchillo que le proporciona un modificador de +1, obtiene un Nivel de Daño C. El Nivel Máximo de Daño de cualquier arma es L.

Nota Master

Siempre que un jugador sospeche de un PNJ y decida, por tanto, determinar quien lleva la iniciativa, deberá disparar sobre él, aunque pierda dicha iniciativa.

Algunas de las armas con las que un personaje puede equiparse, cuentan con un modificador de Iniciativa aplicable a la tirada de dados (Ver Capítulo 11). También la Iniciativa se ve modificada por el uso de determinadas pistolas. Unas favorecerán la tirada y otras la perjudicarán.

Muchas veces la diferencia entre salir vivo de un combate o recibir un disparo entre las cejas, reside en unas milésimas de segundo. En las situaciones en las cuales dos personajes van a dispararse mutuamente en un asalto, conseguirá hacerlo primero el que obtenga la Iniciativa. Dicha Iniciativa se determina sumando el valor obtenido al tirar 1D6, a la velocidad propia del personaje. Normalmente, la tirada de iniciativa otorgará la ventaja de efectuar el primer disparo a los personajes jugadores.

Todo arma (Ver Capítulo 11) tiene un parámetro fijo correspondiente al máximo número de disparos que puede realizar por asalto, no pudiendo ser disparada un número de veces superior a su capacidad. Además, el uso de Armas de Fuego está limitado por la velocidad del personaje. Un personaje puede usar el arma en cada asalto un número de veces igual a su velocidad. Por lo tanto, un personaje con velocidad 2 y provisto de un arma que permite dos disparos por asalto, puede moverse y abrir fuego una vez, preparándose seguidamente para determinar la iniciativa con otro personaje que se disponga a dispararle.

EJEMPLO: Un personaje con velocidad 1 puede disparar su Walther PPK una sola vez por asalto, aunque tal arma está capacitada para efectuar dos disparos. James Bond, por su lado, tiene velocidad 3 pero sólo puede disparar 2 veces por asalto, debido a lo limitado de la Walther PPK.

DAÑO

El objeto final en toda lucha es causar daño y procurar poner fuera de combate a un adversario antes de que él haga lo propio. Los personajes se enfrentan usando las habilidades de Combate con Armas de Fuego y Combate Cuerpo a Cuerpo. Siendo la Categoría de Exito, el parámetro que determina la gravedad de las heridas producidas al blanco, todo daño se conoce como Nivel de Herida.

Las armas poseen un Nivel de Daño para medir la seriedad de las heridas y su repercusión en la persona humana. En el Capítulo 11 figuran los Niveles de Daño de ciertas armas. Naturalmente no están todas, por lo que el Master asignará el Nivel de Daño que considere más oportuno cuando decidas usar un arma que no esté incluida en este libro. Todo personaje tiene un Nivel de Daño propio para el uso con la habilidad de Combate Cuerpo a Cuerpo. Ese nivel funciona de forma similar al de las armas, aunque la Tabla de Niveles de Herida se usa cuando un personaje sufre daño como consecuencia de un combate. Busca en ella la Categoría de Exito de la tirada del atacante con respecto al Nivel de Daño del arma usada. El Nivel de Herida será el resultado de tu búsqueda en la tabla y condicionará el daño producido al personaje, claro que si en la tirada se obtuvo un fallo, no se habrá producido ningún daño.

Nota Master

Algunas armas especialmente letales, tienen un Nivel de Daño igual a 3xL. Esto significa que causan tres veces el Nivel de Herida con un mismo impacto. Por ejemplo, si un personaje ha sido alcanzado con uno de estos ingenios recibiría con un Nivel de Daño L, una herida leve. Pero al ser el Daño total 3xL no ha encajado una herida leve sino tres. Lo que supone una herida grave por acumulación de heridas. Cuando se dispara contra múltiples blancos, se puede acertar a un número de tres adversarios, correspondiendo a cada uno de ellos, un Nivel de Daño L.

TABLA DE NIVELES DE HERIDA

CATEGORIA DE EXITO	NIVEL DE DAÑO DE LAS ARMAS											
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
4	AT	AT	AT	AT	HL	HL	HL	HL	HL	HL	HM	HG
3	AT	AT	HL	HL	HL	HM	HM	HG	INC	INC	INC	INC
2	HL	HL	HM	HM	HG	HG	INC	INC	MUE	MUE	MUE	MUE
1	HL	HM	HM	HG	HG	INC	INC	MUE	MUE	MUE	MUE	MUE

EXPLICACION DE LOS NIVELES DE HERIDA.

AT (Aturdimiento)

Si es el resultado de un combate con armas de fuego, la víctima deberá realizar una tirada de Voluntad a dificultad 8, para sobreponerse y seguir actuando. Sólo cuando logre tener éxito en esa tirada, podrá pensar en otra acción. Si falla la tirada, caerá al suelo pero conservará su arma. La tirada de Voluntad se ejecuta cada asalto durante la Declaración hasta que sea exitosa.

Si, por otro lado, el Personaje resulta aturrido como consecuencia del Combate Cuerpo a Cuerpo, deberá lograr una tirada de Fuerza a Dificultad 8. Si falla, caerá al suelo sin sentido, estando incapacitado para realizar cualquier otra acción durante 1D6 asaltos. Será el Master quien tire el 1D6 en secreto, no comunicando al jugador el resultado y diciéndole únicamente que su personaje recupera la consciencia al comienzo del asalto correspondiente.

HL (Herida Leve)

Si un personaje recibe este tipo de herida deberá realizar inmediatamente una tirada de Voluntad a Dificultad 7. Con ella se determina si es capaz o no de aguantar el dolor y de seguir acometiendo acciones. La tirada se realiza en la Declaración durante todos los asaltos que sean necesarios, hasta que sea exitosa; a partir de ese momento, el personaje, podrá actuar. Cuando un personaje se encuentra aturrido y, por si fuera poco, recibe una herida leve, deberá esperar hasta que tal aturdimiento se disipe para después proceder a efectuar las tiradas de Voluntad de su Herida Leve.

Nota Master

Un personaje con una Herida Leve tiene un modificador de Dificultad -1 en cualquier acción que acometa estando herido.

Nota Master

Un personaje con una Herida Media tiene un modificador de Dificultad -2 en todo tipo de acción que intente realizar estando herido.

Nota Master

Un personaje con una Herida Grave sufre un modificador de Dificultad -3 ante toda situación que afronte estando herido, existiendo además la posibilidad de obtener una cicatriz.

Nota Master

Un personaje incapacitado no puede enfrentarse a ninguna situación, existiendo además la posibilidad de obtener una cicatriz.

Nota Master

Deberás tirar el D6 en secreto para determinar el tiempo que un personaje permanecerá aturrido o incapacitado. El jugador no debe saber el tiempo que estará inconsciente. Sólo cuando hayan transcurrido los asaltos oportunos para el aturdimiento, o las horas para la incapacitación, comunicarás a los jugadores que sus personajes han recuperado el sentido.

La Tirada de Resistencia al Dolor se ejecuta en el instante en que un personaje sufre la herida en cuestión; su Dificultad viene dada por el Nivel de Herida producido por dicho ataque, aunque si el personaje ya estuviera aturrido o, incluso, incapacitado, tal tirada se realizaría una vez que el personaje recuperase la consciencia. Ante una tirada de Resistencia al Dolor fallida, el personaje se derrumba, cae al suelo y aprieta sus manos contra la zona afectada. No puede hacer nada, dejando caer todo objeto que estuviese empuñando. Si, además, estuviese a considerable altura, existe la posibilidad de una caída; teniendo que realizar, para evitarla, una tirada de "DES". Tú, como Master, determinarás según tu criterio, el Grado de Dificultad que exige dicha tirada de DES atendiendo a las diferentes circunstancias de la situación, por ejemplo, la distancia del personaje al borde, peso transportado, etc. También deberás seguir el mismo procedimiento con todo PNJ, aunque ellos tendrán escasas posibilidades de éxito. Las caídas, igual que los combates, producen heridas, por lo que se sumará el daño previo a la caída con el que ésta conlleva. Para determinar las lesiones producidas por caídas, usa la Tabla de Daño por Caídas.

TABLA DE DAÑO POR CAIDAS

ALTURA EN METROS	NIVEL DE HERIDA
0-3	INDEMN
4-6	HERIDA LEVE
7-20	HERIDA MEDIA
21-50	HERIDA GRAVE
51-80	INCAPACITADO
80-+	MUERTO

TABLA DE ACUMULACION DE HERIDAS

HERIDA ACTUAL	HERIDA PREVIA			
	HL	HM	HG	INC
HL	HM	HG	INC	INC
HM	HG	INC	INC	MUE
HG	INC	INC	MUE	MUE
INC	INC	MUE	MUE	MUE

HM (Herida Media)

Las consecuencias son las mismas que se experimentan al encajar un Herida Leve, con la diferencia de que la tirada de Voluntad es a Dificultad 5. Ya se sabe que hasta que dicha tirada no sea acertada, el personaje no podrá hacer nada.

HG (Herida Grave)

El resultado es el mismo que si se hubiese recibido una herida leve o media, con la salvedad de que ahora la Dificultad a la tirada de Voluntad es 3.

INC (Incapacitado)

El personaje cae al suelo perdiendo la consciencia por un periodo de 1D6 horas. El Master hace la tirada en secreto y anuncia, al final del espacio de tiempo determinado por los dados, que el personaje ha recuperado la consciencia contando con una Herida Grave como resultado del combate. Aunque no tiene que realizar ninguna tirada para soportar el dolor.

MUE (Muerto)

¡Mala suerte! El "Cuarto Jinete" ha visitado a tu personaje. Ha sufrido la peor de las heridas. Ha hecho el más alto sacrificio, en resumidas cuentas, ha muerto retirándose del juego.

Un jugador usando los Puntos de Héroe, puede reducir las Categorías de Exito de los disparos de los PNJ enemigos, reduciendo con ello las heridas que pudiese recibir.

Por ejemplo, cuando un PNJ logra una Categoría de Exito 3 disparando contra un Personaje Jugador, éste podría gastar 2 Puntos de Héroe para que el disparo errase. (CE 3<1 Pto.> CE 4<1 Pto.> Fallo.)

Estos puntos sirven para modificar las Categorías de Exito del disparo, no los Niveles de Herida producidos por éste.

Un personaje herido que no logra soportar el dolor, cae inmediatamente al suelo agarrándose la zona lesionada, dejando caer todo objeto que estuviera sujetando o manteniendo con las manos. Igual ocurre con los personajes incapacitados, siendo la única excepción los resultados de aturdimiento, en los que no se pierde el arma transportada.

Si un personaje se encuentra en el borde de un precipicio, en algún tejado o similar, al sufrir una herida, existe la posibilidad de que caiga. Si se trata de un personaje jugador, se le otorgará una tirada de destreza a la dificultad que determine el Master para evitar la caída. Determinar el daño recibido en la caída en la Tabla de Daño por Caídas, existiendo la posibilidad de sufrir una acumulación de heridas, si el personaje estuviese ya herido previamente.

Si un personaje herido recibe otro nuevo impacto, su Nivel de Herida se ve incrementado. Para determinar el nuevo estado de gravedad del personaje, se consulta la Tabla de Acumulación de Heridas.

Ejemplo: Un valeroso personaje defiende su vida en un arriesgado combate pese a sufrir una herida media. Hoy no es su día, encajando una herida leve en el siguiente asalto. Ahora cuenta con una Herida Grave por



acumulación de lesiones. Si el nuevo asalto no le trajera mejor fortuna recibiendo otra herida leve, el personaje se encontraría incapacitado.

DAÑO EN COMBATE CUERPO A CUERPO

El daño en combate Cuerpo a Cuerpo no suele ser tan mortífero como el producido por Armas de Fuego. Aunque sus efectos son iguales en la Tabla de Niveles de Daño, existe una excepción:

Mitigar daño:

En combates Cuerpo a Cuerpo, los blancos de fuerza 14 ó 15 pueden reducir hasta dos Niveles de Herida como resultado de todo ataque que reciban sin armas cortantes o punzantes. Para lograrlo sólo deberán realizar una tirada de Fuerza a Dificultad 5. Gracias a ésta característica, el personaje de Fuerza 14 ó 15 ignora automáticamente todo aturdimiento y herida leve que pueda recibir. Además, en lugar de una herida media o herida grave, solo habrá de soportar un aturdimiento o herida leve.

Pero si fracasa en su tirada de Fuerza a Dificultad 5, el personaje recibe el Nivel de Herida normal que le corresponda y, si es preciso, comenzará a realizar tiradas de resistencia al dolor.

Ejemplo: James Bond se enfrenta a un Oddjob extraordinariamente fuerte. En un momento de la pelea le golpea con un contundente lingote de oro, recibiendo el coreano una herida leve. El Master hace la tirada de Mitigar Daño y Oddjob resulta beneficiado por ésta, ignorando por completo la herida leve. Oddjob sonríe...

DAÑO EXPLOSIVO

Algunas armas, como los misiles, impactan en un punto desde el que irradian la metralla en todas las direcciones. Los Niveles de Daño de éstas armas oscilan entre los Niveles I, J, K y L, dependiendo de la gravedad de las heridas que un personaje pueda sufrir, de la distancia que le separe del punto de impacto y del Nivel de Daño del Arma. La Tabla de Daño Explosivo determina el Daño concreto que sufre el personaje. Sólo hay que buscar en ella el Nivel de Daño del artefacto y la distancia ya mencionada. Con ambos datos podremos saber el Nivel de Herida, siendo éste Daño acumulable al producido por otras armas.

DAÑO A OBJETOS MATERIALES

Los diferentes Niveles de Daño de este juego están calculados para concretar los efectos de las heridas en los seres humanos, pero en numerosas ocasiones, los personajes pretenderán disparar a través, e incluso a ciertos objetos materiales tales como: coches, puertas, etc. La Tabla de Ajustes al Daño especifica el Nivel de Daño obtenido atendiendo a la solidez del material que se encuentre en la línea de fuego.

Cuanto mayor sea el Nivel de Daño de un arma, mayor será su efecto destructivo sobre el material aunque, en definitiva, el Master siempre tiene la última palabra en materia de ajustes.

Nota Master

Un personaje con Fuerza 14 ó 15 debe hacer una tirada de Fuerza a Dificultad 8 para evitar todo aturdimiento. Sólo resultará aturrido si obtiene un 100 en los dados.

TABLA DE DAÑO EXPLOSIVO

NIVEL DE DAÑO	DISTANCIA (EN METROS)			
	0-3	4-6	7-9	8-12
I	HG	HM	HL	AT
J	INC	HG	HM	AT
K	MUE	INC	HG	HL
L	MUE	MUE	INC	HL

Nota Master

Las Reglas de Persecución explicadas en el Capítulo 5, te dan las orientaciones precisas sobre el Daño infringido a vehículos. Tú, además, deberás juzgar qué daño pueden aguantar puertas, cerraduras, paredes, etc.

TABLA DE AJUSTES AL DAÑO

MATERIAL	AJUSTE
Vehículos(0-10 Ptos. estructura)	Ningún
Vehículos(11-50 Ptos. estructura)	1 Nivel menos (Medio se convierte en Leve).
Vehículos (51-200 Ptos. estructura)	2 Niveles menos
Vehículos (201 + Ptos. estructura)	3 Niveles menos
Madera	Ningún
Hierro	1 Nivel menos
Acero	2 Niveles menos

COMBATE CON ARMAS DE FUEGO

Gracias a la habilidad de "Combate con Armas de Fuego", un personaje puede disparar su arma contra un blanco determinado. Como se describe en la habilidad, éste arma puede ser cualquiera, desde una Walter PPK a un Bazooka, pudiendo tomarse la decisión de abrir Fuego durante un asalto en todo momento. Pero si el disparo declarado no se realiza, se pierde, no pudiendo ser trasladado al siguiente asalto.

Durante la Declaración, el jugador debe especificar el blanco contra el que ha decidido disparar. A no ser que se use el arma sobre múltiples blancos, sólo se puede disparar a uno. Si en una Tirada de Iniciativa se encuentra un personaje disparando contra varios objetivos, se considerará fuego contra múltiples blancos. En estas circunstancias se aplicará una penalización de Dificultad por cada disparo adicional después del primero.

Nota Master

Todo Combate con Armas de Fuego parte de un Nivel inicial de Dificultad 5 que se modifica según las circunstancias hasta obtener la Dificultad Final. La Categoría de Éxito determinada por la tirada de D100, especifica la cantidad de Daño que sufre el blanco. Si la tirada es un fallo, el disparo ha errado, no recibiendo el blanco daño alguno.

Nota Master

Un personaje dotado con una velocidad 0 sólo puede disparar una vez por asalto.

Toda las armas que disparan proyectiles tienen tres alcances, corto, normal y largo. Sólo los extremos: corto y largo, afectan al Nivel de Daño; incrementando o disminuyéndolo respectivamente. Los tres alcances también se tienen en cuenta a la hora de organizar persecuciones, aunque se contemplan de una forma más abstracta que en el combate (Consultar el Capítulo 5). Conviene, por lo tanto, tener siempre determinada la distancia que separa a los personajes cuando estos entablen un combate con Armas de Fuego.

Si se emplea un arma a una distancia dentro de su alcance corto, se incrementa un Nivel de Daño y se gana un modificador positivo de Dificultad. Por ejemplo, una pistola con Nivel de Daño F produciría, a corta distancia, destrozos equivalentes a un Nivel de Daño G, pero si por el contrario, se dispara contra un blanco situado a alcance largo, el arma disminuye en una letra su Nivel de Daño mientras que el jugador recibe un Modificador negativo en su tirada de Combate con Armas de Fuego. Con estos ajustes se representa lo que en la basilica se conoce como pérdida de penetración de los proyectiles, atendiendo al alcance de las armas.

MODALIDADES EN EL COMBATE CON ARMAS DE FUEGO

Nota Master

En la siguiente tabla aparecen ciertas modificaciones que pueden servirte de gran ayuda. Usa cómo y cuándo quieras las que creas más convenientes. No cubren todas las posibilidades que se te puedan plantear, por lo que deberás usar tu sentido común.

MODIFICADOR AL GRADO DE DIFICULTAD	MOTIVO
-2	El tirador se mueve este asalto.
-2	El tirador intenta un disparo específico.
+3	El tirador ha estado apuntando.
-1	Por cada disparo posterior al primero durante el asalto.
+2	El blanco se encuentra a menos de 3 mts.
+1	El blanco se encuentra en la distancia corta del arma.
-1	El blanco se encuentra en la distancia larga del arma.
-2	El blanco se mueve este asalto.
-4	El blanco se mueve en zig-zag.
-2	El blanco tiene a cubierto 1/3 del cuerpo (equivale a estar arrodillado).
-4	El blanco tiene a cubierto 2/3 del cuerpo (equivale a estar tumbado).
+4	El blanco se encuentra sorprendido.

También existen Modificadores por Rendimiento de las armas que oscilan entre -3 y +3 (Ver Capítulo 11).

Nota 1: Las modificaciones por alcance del arma no son acumulables. No puedes sumar la de alcance de 3 mts. con la del alcance corto.

Nota 2: El Master determinará, según el entorno, qué significa tener a cubierto 1/3 ó 2/3 del cuerpo. Estar arrodillado tras una puerta de madera, por ejemplo, se traduce en una protección del personaje de 2/3.

Nota 3: Todo personaje se considera sorprendido cuando no espera recibir un ataque. Esta circunstancia no afecta a los combates en campo abierto, ya que se presupone que el personaje está alerta ante enemigos invisibles u ocultos.

En la fase de Declaración deberás decidir cual de las opciones, a continuación descritas, elige tu personaje para ese asalto. Si se presenta una situación en la que procede realizar una Tirada de Iniciativa, el personaje podrá disparar a un segundo o tercer blanco antes de que concluya el asalto en curso. En tal caso, se estará disparando sobre múltiples blancos con las consiguientes modificaciones que a continuación se verán. Todas las opciones de disparo cuentan con instrucciones especiales y generan sus propios resultados.



DISPARO NORMAL

Un personaje está capacitado para efectuar tantos disparos como su velocidad y arma le permitan. No hay modificaciones especiales para este tipo de disparo.

APUNTAR

Tu personaje se toma más tiempo que el estrictamente necesario para apuntar a un blanco. Este tipo de disparo resulta interesante cuando es vital impactar y hacer daño a algo o alguien. Deberás declarar en el mismo asalto, a qué blancos estás apuntando, no pudiendo realizar ninguna otra acción durante ese asalto (no puedes determinar la iniciativa con un PNJ hasta que efectúes el disparo). Al siguiente asalto, tu personaje podrá disparar al blanco preestablecido con un modificador de +3 al Grado de Dificultad. Este modificador sólo es aplicable en el consiguiente asalto.

DISPARO ESPECIFICO

Esta modalidad de disparo guarda cierta similitud con la de apuntar, aunque el disparo específico se ejecuta en el mismo asalto en el que se declara. El personaje pretende efectuar un disparo más difícil de lo normal, pero sin tomarse tiempo extra. Todo disparo específico conlleva un modificador de Dificultad -2, pero permite causar más daño que el propio del arma o conseguir, por otro lado, el efecto declarado.

Si tu personaje está intentando infligir más daño que el normal, aumentará el Nivel de Herida en dos grados, si logra que la tirada sea exitosa. Por ejemplo, si un impacto normal produce una herida leve, ésta se convertirá en una herida grave al tratarse de un disparo específico de este tipo.

Cuando lo que se pretende es conseguir un determinado efecto, como, desarmar a un enemigo, disparar a las piernas, disparar contra los neumáticos de un vehículo, etc..., el Nivel de Daño no se modifica, pero se obtiene el resultado deseado.

MÚLTIPLES BLANCOS

Esta forma de fuego permite a un personaje disparar contra varios blancos en un mismo asalto. Para hacerlo, el personaje necesita un arma que, como mínimo, puede ejecutar dos disparos por turno.

Cuando un personaje emplea armas no automáticas, es decir, armas que disparan un proyectil cada vez que se aprieta el gatillo, puede abrir fuego contra varios blancos en un mismo asalto, recibiendo un modificador al Grado de Dificultad de -1, con carácter acumulativo por cada blanco elegido después del primero. De este modo, el segundo objetivo recibe un modificador de -1, el tercero otro de -2, etc. El Master aplicará los efectos a los blancos según los diferentes alcances.

Existen, por otro lado, armas como la H&k VP-70, la UZI y el AKM que son capaces de efectuar fuego automático durante todo un asalto, por lo que disparan ininterrumpidamente hasta que se levanta el dedo del gatillo. Dichas armas no sufren modificadores negativos. También, con ellas, el Master aplicará los efectos por alcance a los blancos.

Nota Master

Si consideras, como Master, que el objetivo de un disparo específico es demasiado difícil, puedes incrementar el modificador negativo estipulado.

Nota Master

Antes de que un personaje utilice un arma automática, su jugador debe declarar la modalidad del disparo que elige. Por ello podrá escoger entre tiro a tiro o fuego automático durante ese asalto. Si opta por la primera modalidad puede reservar sus disparos para disponer de ellos a su voluntad durante el asalto. De esta manera, además, acumula disparos para resolver sus posibles Tiradas de Iniciativa. Por el contrario, el fuego automático no se puede dividir dentro de un asalto.

Este juego recomienda tres tipos de resolución para determinar el efecto de los disparos a múltiples blancos. De tí depende usar un método u otro.

El sistema más rápido y sencillo es considerar que todos los blancos están a la misma distancia del que esté más alejado entre ellos, aplicando el peor modificador. Un segundo método podría ser tener en cuenta la distancia de cada uno de los blancos y fijar el Grado de Dificultad según la distancia del más lejano. Una vez realizada la tirada de dados, calculamos el Nivel de Daño correspondiente al blanco más alejado para, posteriormente, ir incrementando en un Nivel de Daño a cada blanco, por cada alcance más cercano. Sin embargo, es el tercer procedimiento el más adecuado. En él se determinan las Posibilidades de Éxito con respecto a cada blanco por separado. A continuación se tiran los dados una sola vez, para concretar la Categoría de Éxito de cada blanco teniendo en cuenta, como es lógico, los diferentes modificadores por distancia.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Los personajes emplean la habilidad de "Combate Cuerpo a Cuerpo" siempre que utilizan los puños, las piernas y otras armas, excluyendo las que lanzan proyectiles para solventar sus conflictos. Este tipo de combate cubre un radio de tres metros y sólo afecta a blancos que estén dentro de ese campo. Si un personaje desea pelear cuerpo a cuerpo contra otro en un asalto determinado, debe moverse hasta penetrar en los 3 mts. de radio que rodean a su adversario. Esta habilidad también cubre el uso de Armas Arrojadizas. Por otro lado, si dos personajes están enzarzados en una lid y si uno de ellos utiliza un Arma de Fuego mientras el otro ataca "Cuerpo a Cuerpo", cada uno usa su habilidad correspondiente para determinar los daños inflingidos al adversario.

El Nivel de Daño producido por Combate Cuerpo a Cuerpo se basa en la Fuerza del personaje y figura en la Hoja del mismo. Si se utilizan armas como cuchillos, espadas, mazas, etc..., el Nivel de Daño se incrementa tantas veces como indique el modificador propio del arma. El Master decidirá el Nivel de Daño de todo arma que no aparezca en el Capítulo 11.

Un personaje puede realizar, en un asalto, tantos ataques como velocidad tenga, pudiendo hacer un personaje dotado con velocidad "0", un ataque por asalto. Además, se puede atacar a tantos oponentes como sea posible, dentro del antedicho radio de 3 m. El jugador debe declarar la modalidad de Combate Cuerpo a Cuerpo por la que su personaje se decantará en ese asalto. Si falla en su tentativa, ha errado y su ataque es ineficaz, pero por contra, si el intento se ve coronado por el éxito, se procede a buscar la herida resultante según el Nivel de Daño en la tabla de Nivel de Herida.

Todo personaje involucrado en un Combate Cuerpo a Cuerpo puede reservarse el derecho a atacar, para en su lugar, emprender la huida. En tal caso, se interrumpe el Combate Cuerpo a Cuerpo; a no ser que, el personaje o personajes adversarios le persigan con la intención de proseguir la pelea.

MODALIDADES DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Nota Master

Las modificaciones de la siguiente tabla se aplican preferentemente en Combate Cuerpo a Cuerpo. También puedes usar los modificadores de Combate con Armas de Fuego para obtener fuentes adicionales de inspiración. Emplea las modificaciones que, según tu criterio, creas convenientes.

TABLA DE MODIFICACIONES AL COMBATE CUERPO A CUERPO

MODIFICADOR AL GRADO DE DIFICULTAD	MOTIVO
0	Ataque con puñetazo
-1	Ataque con patada
-2	Golpe específico
-2	Atacante entró en el alcance (3mts.) en este asalto.
0 a -3	La velocidad del blanco (se le resta a la velocidad de este).

Toda acción de noquear a un personaje sorprendido produce, automáticamente, la pérdida del conocimiento durante media hora, no siendo precisa Tirada de Voluntad alguna.



PUÑETAZO

Tu personaje está intentando neutralizar, a base de golpes, a su adversario. Esta opción cubre todo ataque realizado con puños y armas de mano.

PATADA

Tu personaje ataca a su contrario usando los pies y las piernas. Debido a la fuerza y a la distancia al blanco, el Nivel de Daño se incrementa en un grado, pero ha de sufrir un modificador de -1 al Nivel de Dificultad en concepto de problemas de equilibrio.

GOLPE ESPECIFICO

Tu personaje pretende con este golpe causar daño adicional a su oponente: desarmarlo, golpearle en la cabeza, en una pierna, etc. Además, con un golpe específico puede conseguir acciones de difícil realización, tales como, empujar a un guardia contra otro o acertar de un solo golpe a dos adversarios a la vez. Para ello, el jugador debe declarar con exactitud las pretensiones que alberga. Si la posterior tirada de habilidad tiene éxito, el jugador produce dos niveles de herida superiores, o por otro lado, consigue el efecto deseado. En el caso de incrementar Daño, por ejemplo, con un Golpe Específico exitoso una herida media se traduce en una Incapacitación. Aunque, en contrapartida, todo ataque realizado bajo esta modalidad sufre una modificación de -2 al Grado de Dificultad. Un personaje sólo puede intentar un Golpe Específico por asalto, ataque que podrá combinar con puñetazos, patadas, etc..., con el único requisito de que su velocidad sea mayor de 1.

Si tu personaje pretende desarmar a un enemigo capturando el arma simultáneamente, deberá sufrir un modificador adicional de -2 al Grado de Dificultad. En el caso de que la tirada sea exitosa, el personaje recoge el objeto soltado por su contrincante. Ante esta opción el blanco no recibe daño alguno.

A continuación vienen descritos 5 Golpes Específicos, pudiendo un personaje elegir cualquiera de ellos, con la limitación de usar uno sólo por asalto.

NOQUEAR: Tu personaje pretende provocar la inconsciencia de su adversario. Existe un modificador adicional de -2 al Grado de Dificultad para éste tipo de golpe. Si la tentativa es exitosa, el blanco deberá salvar una tirada de Voluntad a un Grado de Dificultad igual al doble de la Categoría de Éxito del ataque. Si dicha tirada fracasa el blanco cae inconsciente por un número de 15+3D6 minutos. Si su voluntad aguanta, el defensor recibe un aturdimiento aunque no cae en estado de inconsciencia.

ABATIR: Tu personaje quiere derribar al blanco y que suelte lo que esté sujetando. No se le causa Daño. Con una Categoría de Éxito 1, tu personaje no sólo derriba a su adversario sino que puede lanzarlo en cualquier dirección dentro de un radio de 3 mts. Como resultado de este golpe, el blanco tendrá la posibilidad de caer por un precipicio o de una pared, si se da el caso.

LEVANTARSE: Tu personaje hace uso de ésta modalidad para volver a ponerse en pie después de haber sido abatido. Si la tirada es exitosa, se levanta sin problemas. Si falla, también recupera la posición vertical, aunque sus atacantes disponen de un ataque extra además de los que tuviesen dispuestos para ese asalto.

INMOVILIZAR: Tu personaje tiene la intención de agarrar a un blanco. Si lo logra, el contrario no podrá hacer otra cosa que intentar soltarse. Cuando un personaje tiene agarrado un blanco, otro puede atarle sin ninguna dificultad. Esta modalidad no produce daño, pero, cuando un personaje está siendo agarrado, su velocidad no modificará ningún ataque que sufra.

ZAFARSE: Tu personaje intenta soltarse. Para lograrlo deberá obtener una tirada exitosa a un Grado de Dificultad igual a la Categoría de Éxito de la acción de inmovilizar de su oponente.

LANZAMIENTO DE ARMAS

Cualquier objeto que un personaje pueda sostener en sus manos es potencialmente arrojadizo, aunque los objetos más comunes son cuchillos, dagas, etc. Un cuerpo tan ligero y equilibrado como el cuchillo puede ser lanzado un número de metros igual al triple de la Fuerza del personaje que la arroja. Al ser un objeto cortante incrementa en uno el Nivel de Daño del agresor.

Si son otros los objetos lanzados, el Master decide su alcance máximo y el Nivel de Daño que poseen. Cuanto más pesado y voluminoso es un objeto menos distancia podrá alcanzar, pero, ganará en contundencia y producirá más daño. Durante un asalto, un personaje puede arrojar un número de objetos igual a su Velocidad.

Nota Master

Un personaje que se prepara a lanzar un arma no tiene que encontrarse a 3 mts. del blanco. Por ejemplo, un personaje con fuerza 9 puede lanzar un arma hasta a 27 mts., mientras que otro con fuerza 6 sólo lo podría lanzar a 18 mts.

ARMAS

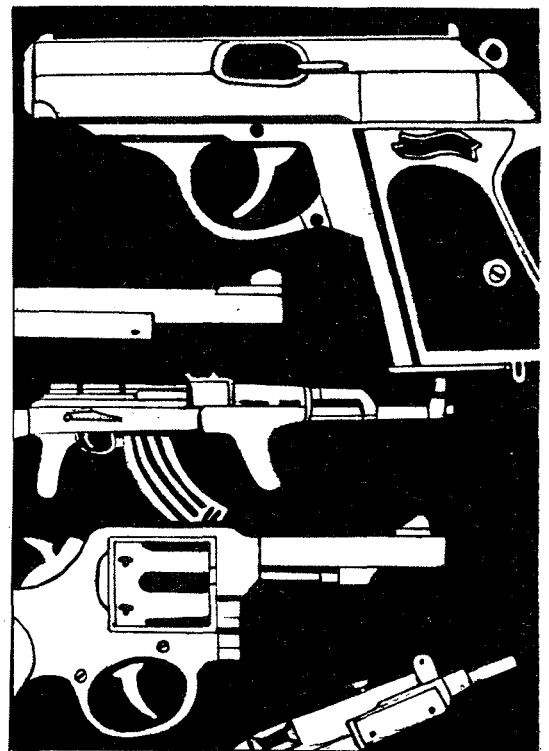
En el Capítulo 11 aparece la descripción de una serie de armas de entre las que tu personaje puede elegir la suya. Junto a la descripción figuran las características de cada una de las armas. Tú deberás elegir cuidadosamente las armas de tu personaje y pertrecharle con lo estrictamente necesario para que pueda cumplir fielmente su misión.

Cada pistola o rifle de la lista tiene indicado el número de disparos que puede realizar en un asalto. Para las armas no automáticas, a cada disparo corresponde una bala, pudiéndose disparar en distintos momentos de un asalto. Las armas automáticas disponen de una segunda fila para fuego de ráfaga, indicando el número de balas que salen disparadas en el asalto (Es imposible fraccionar el número de balas en un asalto usando fuego de ráfaga).

Si tu personaje cuenta con un arma semiautomática no tiene obligación de consumir todos los disparos de los que puede disponer. Debes tener en cuenta tanto la munición como los modificadores negativos por disparo contra diferentes blancos. Además, has de anotar las balas que tu personaje va usando para saber cuando tu munición se ha agotado y, por lo tanto, necesitas recargar. Esta tarea de reponer la munición exige cierto tiempo. En el Capítulo 11 aparecen junto a la descripción de las armas, otro número referente a la cantidad de asaltos que lleva recargar un arma.

Cada arma dispone también de un intervalo de encasquillamiento. Un arma se encasquillará si la tirada de D100 para resolver el disparo, cae dentro del intervalo indicado, no pudiendo volver a usarse hasta que haya sido desencasquillada. Podrás intentarlo realizando al comienzo de cualquier asalto una tirada de "Combate con armas de fuego" a un Grado de Dificultad 5.

Cuando, lamentablemente, se obtiene un "100" en la tirada de dados, se considera que el arma se ha estropeado y es inútil para el resto del combate. Necesitará ser arreglada según las Reglas de Reparación, explicadas en el Capítulo 11.



CICATRICES

Al evaluar un combate ya concluido, si un personaje ha sufrido una herida media, grave o incapacitación por armas blancas o de fuego, existe la posibilidad de sufrir cicatriz. Si dicho personaje es herido varias veces en combate, usará la Tabla Final de Acumulación de Heridas para concretar su Nivel de Herida Final.

Consultar en la Tabla de Riesgo de Cicatrices el Nivel de Herida del personaje y tirar D100. Si el resultado es inferior o igual al porcentaje requerido, el personaje recibe una cicatriz. Para determinar la localización de la misma se vuelve a tirar los dados, buscando en la Tabla de Localización de cicatrices en qué parte del cuerpo aparece.

TABLA DE LOCALIZACION DE CICATRIZ

D100	LOCALIZACION
01-12	Cara
13-23	Nuca
24-45	Pecho
46-66	Espalda
67-74	Brazo Izquierdo
75-85	Brazo Derecho
86-93	Pierna izquierda
94-100	Pierna Derecha

CURACION

TABLA DE RIESGO DE CICATRIZ

NIVEL DE HERIDA	PORCENTAJE DE RIESGO
Herida Media	05%
Herida Grave	15%
Incapacitación	35%

Nota Master

Todas las cicatrices que un personaje pueda recibir son lo suficientemente grandes y visibles como para aumentar sus Puntos de Fama (Consultar Capítulo 8). Aunque suponemos que únicamente las cicatrices que surcan la cara, nuca o brazos son visibles para el observador ocasional, el resto de las marcas en la piel sólo serán perceptibles ante situaciones específicas tales como, por ejemplo, cuando se observa a un agente en bañador, etc.

Nota Master

Cuando un personaje pretende prestar ayuda sanitaria a un animal, usa la habilidad de Montar y no la de Primeros Auxilios.

Un personaje herido en combate puede curar sus heridas durante la misión. Existen dos tipos de atención sanitaria que aceleran el proceso de curación: Los Primeros Auxilios y la Hospitalización. La curación natural reduce un Nivel de Herida por semana. Por ejemplo, una herida media se convierte en leve tras 7 días.

PRIMEROS AUXILIOS

Todo personaje está capacitado para prestar Primeros Auxilios en cuantas emergencias puedan presentarse en su misión. Las Posibilidades Básicas en el empleo de ésta habilidad son siempre 20. Si la tirada es exitosa, el Nivel de Herida se reduce en un grado. Por ejemplo, una Herida Media se convertiría en una Herida Leve. Este intento sólo puede ser llevado a cabo una vez por cada personaje herido.

HOSPITALIZACION

Un personaje puede reducir en dos grados su Nivel de Herida recibiendo atención médica en un hospital, debiendo permanecer tres días por cada Nivel de Herida que pretenda reducir. Una vez dado de alta, seguirá recuperándose a la tasa normal de curación.

NOTAS SOBRE EL COMBATE

Nota Master

Cuando elijas PNJs normales (no villanos principales ni guardaespaldas) para enfrentarlos con los personajes jugadores en combate, deberás anotar las Posibilidades Básicas de sus Habilidades de Combate. Estas Posibilidades Básicas dependerán de la Graduación de los personajes a los que se vayan a enfrentar.

GRADUACION "PROMEDIO" DE LOS PERSONAJES JUGADORES	POSIBILIDADES BASICAS EN LAS HABILIDADES DE COMBATE
Reclutas	10
Agentes	15
"00"	21

El nivel de Habilidad de un PNJ no es tan importante como sus Posibilidades Básicas.

Las Reglas de Combate se aplican en todas las situaciones donde la violencia es protagonista. Están descritas principalmente para combates terrestres, pero bajo modificaciones, pueden emplearse en cualquier situación. Por ejemplo, para el Combate Subacuático las Reglas pueden adecuarse fácilmente para luchar en ese medio.

Para simplificar el Combate Subacuático, consideramos el espacio como bidimensional en lugar de tridimensional. El movimiento en ese medio se determinará mediante el nivel del personaje en la Habilidad de Buceo, usándose para resolver los combates la Habilidad de Buceo en lugar de las habilidades tradicionales. El único tipo de Combate a distancia permitido lo constituyen los arpones, pudiendo recoger los golpes Específicos acciones tales como: quitar las gafas de buceo, cortar el suministro de oxígeno, etc.

Aunque pueda resultar innecesario decirlo, el combate es la forma más segura, después del suicidio, de que tu personaje muera, aunque éste juego está diseñado para que los personajes vivan con emoción las situaciones que se puedan plantear. El uso de Puntos de Héroe (consultar Capítulo 9), y la posibilidad de disfrutar del primer disparo pueden ayudarle a salir airoso de tales lides, pero el enemigo, en forma de soldados, guardias y otros espías, suele disponer de armamento más pesado que el de tu personaje; por lo que conviene que tu agente evite largos y peligrosos enfrentamientos en los que medien armas de fuego.

Sobre todo, los Reclutas deben pensárselo dos veces antes de desfundar sus armas, ya que su reserva de Puntos de Héroe no suele rebotar lo suficiente como para hacer frente a un grupo nutrido de ineptos guardias armados con rifles.

Los agentes, por su lado, son más aptos para el intercambio de disparos y pueden neutralizar a un número respetable de guardias, no debiendo confiarse en exceso.

Sólo los "00" son capaces de abatir, a balazos o como mejor entiendan, a un gran número de enemigos (Por lo menos, durante el tiempo que dispongan de munición).

Los encargados de poner a prueba el juego de James Bond 007 descubrieron durante las primeras partidas, que el Combate Cuerpo a Cuerpo es mucho más provechoso a largo plazo que el protagonizado por las Armas de Fuego, ya que levantaban menos jaleo en sus acciones, a la vez que no se incrementaba el número de Puntos de Fama en exceso (morían menos enemigos). En esas primeras partidas se produjeron verdaderas "ensaladas de tiros" y la sangre de demasiados agentes encharcaron inútilmente muchas sesiones de juego. Con el tiempo, los personajes aumentaban su esperanza de vida a la vez que eran capaces de acometer nuevas acciones con mayor precaución, procurando ser más discretos.

La mayoría de las veces, los personajes conseguían mayores progresos interactuando con los PNJs que "hablándoles con plomo". Hasta James Bond usa la violencia, pero sólo cuando ha agotado sus opciones y como último recurso.



Capítulo 5 :

Persecuciones

Las secuencias más emocionantes de las películas de James Bond son, sin lugar a dudas, las persecuciones. Una aventura sin una o dos persecuciones no sería una auténtica aventura. Cuando tus personajes estén de misión podrás tener la certeza de que perseguirán y serán perseguidos en cualquier momento de la misma.

Las persecuciones se dividen en asaltos. Antes de cada asalto, las partes implicadas resolverán un regateo para determinar cual de ellas tiene ventaja. En ese regateo se utilizarán los números correspondientes a los Niveles de Dificultad que los personajes usarán al querer realizar una maniobra. Se regatea en orden Decreciente, es decir, cuanto más se alarge el regateo, más se arriesga en la maniobra. De este modo se simulan las posibilidades de intimidar a la parte contraria con maniobras espectaculares.

Ya que es imposible tener en cuenta toda la información sobre los escenarios en los que las persecuciones tienen lugar, estas reglas se utilizan independientemente del entorno; ignorando calles, campos, montañas, etc. Tu Master adornará las persecuciones con el color, detalles y modificadores que dicte el entorno.

HABILIDADES DE PERSECUCION

Cuando tu personaje se ve envuelto en una persecución y va a pie, usará la Habilidad de Evasión; si viaja en un vehículo terrestre, usará la de Conducir; si monta un caballo u otro animal, la de Montar; en el aire, la de Pilotar; sobre o bajo el agua en Vehículos Acuáticos, la de Navegar y bajo la superficie del agua sin vehículo, la de Bucear. Cuando tengas que hacer una tirada para tu personaje, usarás una de éstas habilidades a no ser que se te indique lo contrario.

Nota Master

Tú determinarás cuando comienza cualquier persecución, aunque normalmente no existirá más que una sutil línea de separación entre combate y persecución, y viceversa. Generalmente no deberás usar el sistema de persecución mientras te sientas capaz de solventar la situación mediante un combate.

Debido a que la acción de las persecuciones se vive en la imaginación de los jugadores, debes disponer siempre de la descripción de lo que va a acontecer. Si alguno de ellos desea hacer algo no específicamente recogido en las reglas de este Capítulo, acuerdate de las películas de James Bond y resuelve la acción como mejor creas. Puedes usar, además, figuras para escenificar las persecuciones, pero el diseño de este sistema de juego permite prescindir de ellas.

Nota Master

La habilidad que un personaje usará en una persecución depende de la situación en la que se encuentre. Aunque posiblemente varias habilidades se verán involucradas en el devenir de las persecuciones. Por ejemplo, en la Persecución de "Desde Rusia con amor", Bond usa su habilidad de Evasión ya que se movía a pie, mientras que el piloto del helicóptero perseguidor usaba la habilidad de Pilotar.

LA SECUENCIA DE PERSECUCION

Cualquier persecución que se presente durante el juego, se resolverá en el siguiente orden. Cada uno de los siguientes pasos se resolverá individualmente, y al realizarlos, habrá finalizado un Asalto.

1. El Master determina la distancia inicial que separa a los participantes en la Persecución. Si no es el primer asalto, la distancia vendrá dada por el resultado de las maniobras del asalto anterior.
2. Se regatea la Dificultad de este asalto.
3. La parte que regateó más bajo elige quien actuará antes.
4. La parte que actúa antes declara la maniobra que piensa realizar.
5. La maniobra se resuelve. Si es exitosa, los resultados se aplican inmediatamente. Si no lo es, se determina la posibilidad de accidente.
6. La parte que acaba de maniobrar puede disparar sus armas.
7. La parte contraria declara qué maniobra quiere realizar y se resuelve como en el apartado 5.

Nota Master

Las distancias en las persecuciones no son las mismas que las usadas en combate. Mientras que las distancias en combate están perfectamente delimitadas, en persecuciones dependen del entorno en el que se desarrollen. Distancia Media, por ejemplo, alude a menos cantidad de metros en ciudad que en desierto, aunque, este fenómeno no afecta al combate con Armas de Fuego.

Las distancias entre los personajes que se disparan durante un persecución, se mantienen constantes. Si un personaje abre fuego contra un blanco a distancia media usando su Walter PPK, la víctima replicará con su rifle Nº 4 igualmente a distancia media, ignorando las distancias reales. La distancia inicial que elijas para la persecución debe estar basada en la situación del momento en que la persecución comienza. Los aspectos a tener en cuenta al consi-

derar la distancia inicial pueden ser los tipos de vehículos, si es que existen; cuanto tiempo se tarda en ponerlos en marcha, si alguna parte se encuentra sorprendida, etc. Por ejemplo, en "Octopussy", Bond se libra de su disfraz y escapa de los secuaces de Kamal Khan, comenzando una persecución a pie entre gran cantidad de enemigos. Esta persecución parte de una distancia corta. Más tarde, en la misma película, Bond toma prestado el coche de una belleza en Alemania. La policía empieza a perseguirle, pero Bond sobrepasa a sus perseguidores en la autopista antes de que ellos puedan reaccionar. Esta persecución comenzaría a distancia media. Si quieres, puedes usar un método aleatorio para determinar la distancia en los comienzos de las persecuciones. Tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

TABLA DE DISTANCIA

TIRADA D6	DISTANCIA
1	Corta
2-3	Media
4-5	Larga
6	Muy larga

Ninguna persecución puede empezar a distancia Extrema.

Nota Master

Las siguientes modificaciones son aplicables a todas las persecuciones excepto cuando se diga lo contrario. Si se dispone de equipo especial, como por ejemplo Gafas Infrarrojas, se pueden llegar a anular los modificadores negativos (como en este caso el de -2 por conducción nocturna).

MODIFICADORES AL GRADO DE DIFICULTAD MOTIVOS

-1	Lluvia, nieve o leve tormenta.
-2	Noche.
-2	Tormenta seria.
+1	Si el personaje está familiarizado con el terreno/area donde se lleva a cabo la persecución.
-1	El personaje está bebido o drogado.
-3 a +3	Modificador de rendimiento del vehículo.

Ejemplo: Holly Goodhead intenta escapar en su Aston Martin DB-V de varios guardias. El Regateo llega hasta 5. La maniobra de huir sería modificada de la siguiente manera: El Modificador de Rendimiento del Aston Martin es de +2, pero es de noche (-2). En este ejemplo, la dificultad permanecería en 5 (ya que, $5+2-2=5$). Si por el contrario, Holly llevase gafas infrarrojas, se anularía el Modificador por ser de noche y la dificultad final sería 7 (ya que, $5+2=7$).

Nota Master

El regateo comienza a una Dificultad de 7, moviéndose éste en orden decreciente y ganando el que regatee más bajo. El Regateo se realiza verbalmente, comenzando los jugadores a regatear por sus personajes antes de que tú lo hagas por los PNJ.

Cada jugador regatea por su personaje, mientras tú lo haces por todos los PNJ. Sólo podrás elegir una maniobra para todos tus PNJ, mientras que cada jugador puede elegir una individual para su personaje. Cada PNJ realizará una tirada, aplicándose los resultados inmediatamente.

Si se usan vehículos el modificador de rendimiento de éstos contará como un modificador positivo o negativo al Grado de Dificultad. Si un grupo de personajes se encuentra en un vehículo, sólo realizará la tirada pertinente el personaje que conduzca el mismo, no los pasajeros. Los vehículos también disponen de la llamada "Línea Roja" que indica el límite en el regateo por debajo del cual existe la posibilidad de sufrir un accidente.

8. Esta parte puede disparar sus armas tras concluir la maniobra. Con esto ha finalizado el Asalto. Volver al punto 1 y repetir la secuencia hasta que la persecución concluya. El Master decidirá cuando se da por finalizada la Persecución.

EXPLICACION DE LAS FASES DE LA SECUENCIA DE PERSECUCION

FASE 1.- Existen cinco distancias en persecuciones: cortas, medias, largas, muy largas y extremas. Con la excepción de las últimas, las cuatro primeras se corresponden con los alcances en combate, ver Capítulo 4. La distancia corta se corresponde con el alcance corto, la distancia media con alcance normal y la distancias larga y muy larga con alcance largo. La distancia extrema no tiene equivalente en combate. Las distancias se usan para visualizar las posiciones de los personajes y vehículos en persecución y para resolver las posibles combates.

FASE 2.- Las dos partes comienzan a regatear. Primero una de ellas hace su oferta y luego la otra. Los números que se barajan corresponden al Grado de Dificultad de las maniobras que se vayan a realizar. En este capítulo se explican las distintas maniobras posibles. Unas veces es ventajoso ser la primera parte en actuar y, dependiendo de lo que el personaje pretenda hacer, otras conviene ser el último. Deberás sopesar si ganar la Iniciativa merece el peligro de fallar tu maniobra a un Grado de Dificultad muy bajo.

El regateo parte siempre de un Grado de Dificultad 7, moviéndose hacia abajo y ganando el que haya regateado más bajo. Así, el que gana el regateo decidirá quién actúa primero en ese asalto. Puedes comenzar a regatear con un número inferior a 7 e, incluso, saltarte números si lo deseas.

Cada jugador regatea individualmente si los personajes van por separado, (en distintos vehículos o a pie) y realiza la maniobra elegida en las Fases 5 ó 7. Si los personajes están en el mismo vehículo, el personaje que lo controla regatea por el grupo, sólo pudiendo hacerse una maniobra. El Master regatea una vez por todos los personajes no jugadores involucrados en la persecución, vayan juntos o separados. Estos personajes no jugadores optan por la misma maniobra aunque cada uno de ellos deberá hacer las tiradas necesarias para determinar su éxito en la misma.

Si se usan vehículos en la persecución, su Modificador de Rendimiento (MR), puede afectar a la Dificultad final para dicha maniobra. Consultar el Capítulo 11.

Los vehículos tienen además, un número que llamamos Línea Roja, correspondiente al límite de Dificultad por debajo del cual el regateo significa incurrir en riesgo de accidente. Por lo tanto, cuanto más bajo regatees, más aprietas el acelerador con el fin de ejecutar tu maniobra en la Fase 5 mientras que la segunda parte lo hace en la Fase 7.

FASE 3.- El vencedor del regateo anuncia en esta fase si su personaje desea ir primero o último. Las ventajas de ir en uno u otro lugar dependen de las circunstancias. El Master determina el orden en el que el resto de los personajes jugadores realizarán sus maniobras.

FASE 4.- Si un jugador decide ir primero, declarará al Master lo que pretende hacer en ese asalto. El Master decide dentro de qué maniobra cae la acción deseada: Perseguir/Huir, Forzar, Dar Esquinazo, Cambio de Sentido y Acrobacia. (Ver Maniobras en éste Capítulo). Si los Personajes-no-Jugadores actúan antes, el Master seleccionará una maniobra para ellos. Algunas maniobras no son practicables atendiendo a la distancia y velocidad de los vehículos.

FASE 5.- El jugador que va primero resuelve su maniobra. Todas las maniobras de éste asalto se realizarán al Grado de Dificultad del ganador de la puja, además de las consabidas modificaciones que el Master apli-

que. El Modificador por Rendimiento de los vehículos varía el Grado de Dificultad final.

Si la maniobra es un éxito, sus efectos son inmediatos. (Consultar más adelante los efectos de las maniobras). Si la maniobra fracasa, puede tener lugar un accidente. Para saber si tal accidente existe hay que volver a tirar los dados, contando cada tipo de maniobra con un Grado de Dificultad particular para accidentes que será modificado por el Master para determinar el Grado de Dificultad final de la tirada de Accidentes.

Si la tirada es un éxito, no hay accidente y el juego continúa. Los personajes pueden usar sus Puntos de Héroe para mejorar tanto sus tiradas de maniobra como sus tiradas de accidente. Consultar el Capítulo 9 sobre el uso de Puntos de Héroe.

FASE 6.- Después de que se han determinado los efectos de la maniobra como cambio de distancia, efectos deseados o daños a vehículos, la parte que actúa puede disparar sus armas si es factible. Se usarán las reglas de Armas de Fuego, (consultar el Capítulo 4), para resolver dichas situaciones.

FASE 7.- La parte contraria resuelve su maniobra a la Dificultad del regateo final. Los efectos de la maniobra se aplicarán inmediatamente.

FASE 8.- Esta parte resuelve su Combate de Armas de Fuego, según la Fase 6.

Nota Master

Una Categoría de Éxito 4 es suficiente para que una maniobra sea efectuada correctamente. Los efectos de cada maniobra aparecen en las descripciones que a continuación siguen. Si la tirada de dados es un fallo, la maniobra no ha sido realizada y habrá que hacer otra tirada para ver si el personaje y su vehículo, si lo usa, han sufrido un accidente. Cada maniobra cuenta con una posibilidad de accidente a una Dificultad dada. Si se falla la Tirada de Accidente, se sufre un siniestro. Pero si es acertada, el accidente no tiene lugar. Esta dificultad se modificará de la misma manera que el Grado de Dificultad para la maniobra, es decir, por Rendimiento de los vehículos, por el tiempo, etc.

Tu agresividad en el regateo debe basarse en lo importante que sea para tus personajes no jugadores escapar o capturar a los personajes. Por ejemplo, durante la persecución de lanchas de "Vive y deja morir" los guardias recibieron la siguiente consigna: "El hombre que capture a Bond, vivirá". Los perseguidores, temiendo por sus vidas, regatearon hasta las últimas consecuencias. Sin esa amenaza levitando sobre sus cabezas no habrían regateado por debajo de 4 la mayor parte de las veces.

Hasta que los personajes no sean "00" no debes dotar a los Personajes-no-Jugadores con vehículos que posean Modificadores de Rendimiento de +1, o mejores. Esta limitación dará a los personajes unas mayores posibilidades de salir ilesos de las situaciones críticas. Si los jugadores son experimentados pero quieren jugar con reclutas o agentes, puedes dar a los personajes no jugadores el equipo que quieras, ya que esto significará un reto para los jugadores. Si no tienes determinadas las Posibilidades Básicas de las Habilidades usadas por los Personajes no jugadores en las persecuciones, (Consultar Capítulo 13) tira 3D6 (suma 5 si los personajes son agentes y 10 si son "00"). El resultado es la Posibilidad Básica de la habilidad en cuestión.



MANIOBRAS

Nota Master

Un personaje no se puede acercar más que a distancia corta, pero se puede alejar más allá de la distancia extrema (Extrema +1, Extrema +2, etc...). Si un personaje actúa el último en un asalto podrá escapar si consigue colocar a su perseguidor más allá de la distancia extrema. Si un perseguidor se encuentra en alguna de las distancias extremas, dispondrá hasta el final del asalto para entrar en la extrema y no perder al perseguido.

Por ejemplo, si dos personajes se encuentran a distancia larga y el personaje perseguido obtiene una Categoría de Éxito -1, se colocará en la distancia extrema +2. Para no perder al perseguido, el otro personaje deberá elegir perseguir y obtener una Categoría de Éxito -3 como mínimo para reducir la distancia hasta extrema.

La velocidad máxima de un personaje corriendo es de 16 Km/h y nadando de 5 Km/h.

TABLA DE PERSEGUIR/HUIR

	CATEGORIA DE EXITO			
	4	3	2	1
DISTANCIAS CAMBIADAS	1	2	3	4

Nota Master

Un personaje que intenta forzar deberá conseguir una Categoría de Éxito -3 o mejor, para que se vea exitosamente realizada. Una Categoría de Éxito -4 no tiene efecto, ni se sufre un accidente, ni se fuerza al oponente. Para evitar el accidente, la parte forzada deberá hacer una tirada de accidente a un Grado de Dificultad igual a la Categoría de Éxito del intento del agresor (afectando a ésta tirada modificadores por rendimiento de los vehículos, el tiempo, etc.). Si esta tirada de accidente es fallida se recibe daño atendiendo al Nivel de Dificultad que se haya obtenido en el regateo.

Si la maniobra de Forzar es un fallo, el agresor deberá hacer una tirada de accidente a Dificultad 4. Si esta es exitosa, nada ocurre ni al agresor ni al agredido y la distancia permanece corta.

Debes explicar al Master lo que tu personaje va a pretender realizar este asalto. El te ayudará a decidir qué tipo de maniobra te conviene. Según te familiarices con las Reglas de Persecución, serás capaz de elegir la maniobra más adecuada para tu personaje. Existen 5 tipos de maniobras: Perseguir/Huir, Forzar, Dar Esquinazo, Cambio de Sentido y Acrobacia. Estas maniobras vienen descritas en las siguientes páginas.

PERSEGUIR/HUIR

DIFICULTAD TIRADA DE ACCIDENTE 6.

Esta maniobra incluye los intentos de disminuir o aumentar la distancia existente entre personajes. Si quieres disminuirla estás persiguiendo y si la quieres aumentar, estás huyendo. La Tabla descrita más abajo indica el número de niveles de distancia que se disminuyen o aumentan, dependiendo de la Categoría de Éxito de la maniobra. Nunca podrás aproximarte más allá de distancia corta, pero, sí puedes alejarte más allá de la distancia extrema; ya que existen las distancias extrema +1, extrema +2,... Si tu personaje está intentando huir y deja a sus perseguidores a más de distancia extrema siendo tú el último en mover ese asalto, los habrás despistado. Si un personaje está persiguiendo a otro que se encuentra más allá de la distancia extrema, tiene hasta el final del asalto para entrar en la distancia extrema; si es que desea continuar la persecución. Un personaje puede dejar que disminuyan voluntariamente las distancias existentes.

Limitaciones: Esta maniobra no puede ser realizada si la velocidad máxima de un personaje es inferior a la velocidad de crucero del otro. Por ejemplo, si un personaje está corriendo y otro conduce un vehículo, el primero no puede elegir esta maniobra. Un personaje a pie no puede perseguir a un helicóptero, ya que su velocidad es realmente inferior a la del artefacto. Igualmente, un personaje a pie no puede huir de un helicóptero, por lo que deberá optar por otra maniobra como por ejemplo: Dar Esquinazo. El entorno en el que se lleva a cabo la persecución puede afectar a la maniobra. Será el Master el que determine las limitaciones a los personajes o vehículos que crea oportunas.

FORZAR

DIFICULTAD TIRADA DE ACCIDENTE 4

Esta maniobra representa la intimidación física de otro personaje para que sufra un accidente, tal como, atropellar a alguien, echarle de la carretera, etc. Todo vehículo tiene un valor para forzar confeccionado a partir de su masa y volumen (Consultar el Capítulo 11). Este valor se utiliza como modificador de Dificultad en cualquier maniobra de Forzar. Cuando se intenta una de estas maniobras, se suma el valor de Forzar del vehículo forzante y se le resta el valor del vehículo forzado.

Un personaje debe obtener una Categoría de Éxito -3 o mejor, para que su maniobra de Forzar sea exitosa. Si esto se cumple, la parte forzada deberá conseguir una Tirada de Accidente a la Dificultad de la Categoría de Éxito obtenida por la parte forzante, afectando a esta tirada modificadores por rendimiento, tiempo, etc. Si el que pretende Forzar falla su tirada, deberá hacer una Tirada de Accidente a Dificultad 4, además de las modificaciones pertinentes.

Si el propósito de la maniobra no es causar un accidente, hay que declarar al Master que es lo que se pretende conseguir exactamente. Por ejemplo, un avión puede forzar a otro para que aterrice y ninguno sufra accidente. El Master permitirá ese intento, pero aplicará un modificador de -2 en la Dificultad. Si la tirada es exitosa, el avión ha sido forzado a aterrizar.

Limitaciones: Esta maniobra sólo puede intentarse a distancia corta. Un intento exitoso de forzar entre personajes que se persiguen a pie, significa que ambos se encuentran ahora enzarzados en Combate Cuerpo a Cuerpo.

DAR ESQUINAZO

DIFICULTAD TIRADA DE ACCIDENTE 4.

Con ésta maniobra se pretende perder a un perseguidor, metiéndose el personaje en una callejuela, escondiéndose en unos arbustos, ocultándose tras unas nubes, etc. Si dicha maniobra es exitosa, el perseguidor debe realizar una Tirada de Percepción a un Grado de Dificultad igual al doble de la Categoría de Éxito obtenida por el perseguido. Si esta tirada también es exitosa, el perseguidor ha previsto la maniobra y la distancia se vuelve corta. Si la tirada es un fallo, la persecución ha finalizado, ya que el perseguidor ha perdido la pista del personaje que tenía delante.

Limitaciones: Esta maniobra sólo puede ser intentada por un personaje que está siendo perseguido si la distancia entre las partes es Larga, Muy Larga o Extrema.

CAMBIO DE SENTIDO

DIFICULTAD TIRADA DE ACCIDENTE 4.

Mediante ésta maniobra se intenta hacer un giro de 180°. Si es exitosa, ambas partes pasarán una junto a la otra, pero en sentidos contrarios de la misma dirección.

Si resulta exitosa, la distancia se vuelve automáticamente corta. En ese punto, si el perseguidor no realiza seguidamente otro cambio de sentido a un Grado de Dificultad igual a la Categoría de Éxito de la primera parte, la distancia pasará a ser Extrema antes de la próxima maniobra. Una vez que ambos están a distancia corta, el perseguidor puede optar por intentar Forzar en lugar de realizar un Cambio de Sentido. Si la maniobra falla, la distancia se convertirá igualmente en Extrema.

Limitaciones: Esta maniobra puede ser utilizada únicamente por la parte perseguida, no pudiendo elegirla los perseguidores. Sólo puede ser intentada si la distancia entre las partes es Corta o Media. Si la distancia es mayor, se presupone que el perseguidor puede ver el propósito de la maniobra contraria y cuenta con el tiempo necesario para reaccionar y así evitar la sorpresa.

ACROBACIA

DIFICULTAD TIRADA DE ACCIDENTE 3.

Acrobacia es la maniobra que permite al personaje hacer cualquier otra cosa que se le ocurra durante una persecución. Abarca todo tipo de acción, como por ejemplo, ponerse sobre dos ruedas, esquiar a máxima velocidad a través de un denso bosque, quitarle el paracaídas a otro personaje en plena caída libre, etc. Esta maniobra es la más difícil y cuenta con la tirada de accidente más baja.

Deberás describir al Mastèr lo que quieras hacer y él decidirá si es factible o no. Su decisión se fundamentará en la complejidad de la acción, el entorno, las heridas que tu personaje tenga, etc. Si la tirada de Acrobacia es un éxito, la otra parte deberá hacer la misma maniobra a la misma dificultad para mantener la misma distancia. Un fallo significará la posibilidad de accidente. Si el Master desestima la acción que tu personaje pretende realizar, elige otra (aunque podrás sufrir modificadores negativos a la acción).

Si la Categoría de Éxito es 3 o mejor, la maniobra ha sido realizada a la perfección. Si se trata de una Categoría de Éxito -4, la maniobra se

Nota Master

Si el personaje perseguido consigue realizar una maniobra de "Dar Esquinazo", el perseguidor deberá intentar hacer una tirada de PER a un Grado de Dificultad igual al doble de la Categoría de Éxito de la maniobra. Si esta tirada resulta en un fallo, el perseguidor ha perdido la estela del personaje y va en dirección contraria. Si la tirada es un acierto, el perseguidor consigue anticipar la trayectoria transformándose la distancia en corta y finalizando la persecución. El personaje perseguido puede optar por continuar la persecución pero recibirá un modificador de -3 al Grado de Dificultad en los subsiguientes dos asaltos de la nueva persecución.

Nota Master

Al volverse la distancia entre las partes Extrema, se asume que el perseguidor ha cambiado de sentido, pero sin riesgo y lentamente, no necesitando declarar o ejecutar tal acción.

Nota Master

El jugador debe describir la acción que pretende llevar a cabo. Si opinas que la maniobra es inapropiada o físicamente imposible, comunícaselo al jugador e invítale a que escoja otra (aplicando un modificador negativo, si lo crees necesario).

Si la maniobra de Acrobacia es exitosa, el perseguidor deberá hacer otra idéntica al mismo Grado de Dificultad para mantener la distancia. Es muy probable que una maniobra de Acrobacia pueda hacer finalizar una persecución por una vía o por otra, así que deberás estar alerta ante este tipo de acontecimientos.

Otra forma de usar ésta maniobra es interponer obstáculos en el camino, de manera que haya que sortearlos para continuar la persecución. El uso de obstáculos para la utilización de la Acrobacia requiere que tengas capacidad de inventiva y que estés bien preparado para improvisar.

Al comienzo de un asalto, debes anunciar que existe un obstáculo frente al personaje. Descríbeselo y otórgale el Grado de Dificultad necesario para sobrepasarlo mediante la tirada de Acrobacia. El personaje perseguido será el primero en intentar evitar el obstáculo.

A continuación aparecen ciertos obstáculos con sus respectivos Grados de Dificultad para tu uso, pudiéndote además inventar otros.

Obstáculos Terrestres:

1. Un hombre borracho cruza la calle y cae delante del vehículo (6).
2. Un coche procedente de una callejuela se cruza en nuestro camino (4).
3. La carretera está bloqueada por materiales de construcción (2).
4. Un espectáculo corta la carretera interrumpiendo el tráfico (3).

5. La calle termina en un aparcamiento (4).
6. La carretera está bloqueada por un árbol caído (5).
7. La carretera termina en un acantilado (4).
8. La policía se ha unido a la persecución. Un control bloquea la carretera frente a los personajes (5).
9. El puente al que se dirigen los personajes está roto (2).
10. El puente levadizo está empezando a levantarse (4).

Obstáculos Acuáticos:

1. Hay unos arrecifes coralinos frente a nosotros (6).
2. Un buque hundido bloquea el camino (4).
3. Hay una cascada justo enfrente (5).
4. Hay un puente de escasa elevación que cruza justo enfrente de nosotros (5).
5. Hay una mina abandonada de la Segunda Guerra Mundial, todavía activa (3).

Los obstáculos mencionados están pensados para que tus persecuciones puedan transmitir la emoción de las películas a los personajes.

Si los personajes son reclutas, un obstáculo en el camino puede detener la persecución debido a su falta de Experiencia y, sobre todo, de Puntos de Héroe. En esos casos, asigna un Grado de Dificultad mayor, para darles una posibilidad. Si los personajes son "00", la aparición de un obstáculo puede permitirles descolgarse de sus perseguidores.

ha realizado, pero el impacto sacudido causará a tu personaje un aturdimiento como si se tratase de un combate. Tendrá que hacer una Tirada de Voluntad cada asalto hasta que se recupere. (Ver más adelante "Daño a Personajes" en la sección de accidentes para determinar el desenlace de la acción).

COMBATE CON ARMAS DE FUEGO

Nota Master

Consulta la Tabla de ajustes de heridas cuando se dispara contra vehículos. Las armas no pueden ser disparadas a distancia Extrema o superior.

De tener lugar algún enfrentamiento con Armas de Fuego durante una persecución, se aplicarán las reglas del Capítulo 4. Los puntos de estructura de un vehículo ajustan el Nivel de Daño de cualquier arma. (Ver Capítulo 11). Cuantos más puntos de estructura tenga un vehículo, otorgará mayor protección a los personajes. El Master determinará cualquier modificador por el entorno según crea conveniente.

Cuando se dispara contra un vehículo, en general se hace fuego normal. Cuando se hacen disparos concretos tales como a las ruedas o al radiador, se consideran disparos específicos.

ACCIDENTES

Nota Master

Todos los modificadores aplicables al Grado de Dificultad de las maniobras también se aplican para modificar la tirada de accidente.

Ejemplo: Basado en el ejemplo explicado en páginas anteriores, Holly Goodhead intenta hacer una maniobra de Acrobacia para perder a sus perseguidores. El regateo baja hasta 3, que se convierte en 5 por el Modificador de rendimiento del coche que es +2. Si suponemos que falla la maniobra, deberá hacer una tirada de accidente. El Grado de Dificultad por la maniobra de Acrobacia de dicha tirada de accidente es 3. Este valor varía por el Modificador de rendimiento del Aston Martin (+2), por ser de noche (-2), por las gafas para ver en la oscuridad (+2), resultando que el Grado de Dificultad final es 5. Si volvemos a suponer que Holly falla la tirada, se determinará el Daño a un Grado de Dificultad 3, y tratándose de una maniobra de Acrobacia, el resultado es una Incapacitación para el vehículo y una Herida Grave para la señorita.

Si se falla la Tirada correspondiente a una determinada maniobra, es posible que tenga lugar un accidente. Dicho percance puede dañar tu vehículo y hasta a tu propio personaje.

Para evitar el accidente deberás hacer una Tirada de Accidente. Cada maniobra tiene un Grado de Dificultad para su tirada de accidente que deberá multiplicarse por las Posibilidades Básicas de la Habilidad empleada en la resolución de la maniobra, obteniendo de ese modo las Posibilidades Finales. Si ésta tirada es exitosa, tu personaje ha evitado el accidente. Pero, si la tirada falla, ocurrirá lo inevitable y sufrirá daño.

La otra manera que hay para que ocurra un accidente, es que en el regateo se haya sobrepasado la "Línea Roja" del vehículo. En cada asalto en que el valor del regateo llegue por debajo de ese límite, deberás hacer una tirada de accidente como las descritas con anterioridad, independientemente del éxito de la maniobra. Si, por ende, se ha fallado la maniobra, deberás hacer dos tiradas. La primera por el fracaso de la tirada y la segunda por exceder el límite, siendo éste daño acumulativo. (Ver la Tabla de Acumulación de Daño, en el Capítulo 4).

Para determinar el daño resultante del accidente, consultar la Tabla de accidentes. Busca la maniobra pretendida y la Dificultad a la que se ha llegado en el regateo para determinar el Nivel de Daño obtenido.

El Daño indicado lo sufre el vehículo y es el equivalente al humano en combate. (Consultar el Capítulo 4). Todo personaje en el vehículo sufre un Nivel de Daño menor que el experimentado por el vehículo. (Si un vehículo sufre daño Medio, entonces todo personaje en su interior sufre una Herida Leve).

TABLA DE ACCIDENTES

MANIOBRA	GRADO DE DIFICULTAD DEL REGATEO							
	7	6	5	4	3	2	1	1/2
Perseguir/Huir	DL	DL	DL	DM	DM	DG	DG	I
Forzar	DL	DL	DM	DM	DG	DG	I	DES
Dar Esquinazo	DL	DL	DL	DL	DL	DM	DM	DM
Cambio de Sentido	DL	DL	DM	DM	DG	DG	I	I
Acrobacia	DM	DM	DG	DG	I	I	DES	DES

DL= Daño Leve DM=Daño Medio DG=Daño Grave I=Incapacitación
DES= Destrozado

DAÑO A VEHICULOS

Un vehículo dañado ve reducida su velocidad máxima y de crucero, además de soportar un modificador negativo para todas las maniobras en las que se vea involucrado. El modificador de rendimiento no se verá modificado. La siguiente tabla indica qué fracción de velocidad será usada como la actual y, también el modificador negativo sufrido por cada Nivel de Daño. Todo Daño causado a aeroplanos se ve incrementado en un Nivel.

DAÑO A PERSONAJES

Cualquier herida que sufra un personaje le afectará como si se hubiese producido en combate. Si el personaje falla su tirada de resistencia contra el dolor (VOL), no podrá tomar parte en el regateo hasta que se recupere. Si el personaje está conduciendo un vehículo, éste podrá sufrir un accidente mientras no recupere el control. Para comprobar si eso ocurre hay que realizar una Tirada de la Habilidad correspondiente a Dificultad 7 cada asalto hasta que el personaje se recupere. Esto ocurre del mismo modo cuando los personajes resultan aturridos después de una maniobra de Acrobacia. Si el personaje está volando, no deberá hacer la tirada cada asalto ya que el avión empezará a caer. Si el avión se estrella contra el suelo, sufrirá una Incapacitación, mientras que sus pasajeros encajarán una Herida Grave.

El Daño recibido por un personaje en una persecución a pie, se ve reducido en un nivel. Si se sufre una herida, se supone que el personaje ha caído o ha sido derribado en su intento de realizar la maniobra.

Nota Master

Si un vehículo resulta Incapacitado, dejará de funcionar durante 2D6 asaltos y sufrirá un modificador de -4. Un vehículo Destrozado se detendrá inmediatamente. El Daño es acumulable, tal como ocurre en los personajes.

TABLA DE DAÑO A VEHICULOS

ESTADO DE DAÑOS DEL VEHICULO	FRACCION DE VELOCIDAD	MODIFICADOR AL GRADO DE DIFICULTAD
Leve	3/4	-1
Medio	1/2	-2
Grave	1/4	-3

Nota Master

Un avión dañado caerá al suelo en 1D6 asaltos si es de hélice y en 2D6 si es de reacción.

SEGUIMIENTO

Un personaje puede intentar ir tras los pasos de otro siguiéndole discretamente, desembocando la mayor parte de las veces en una persecución. Deberás declararle al Master cuando va tu personaje a seguir a otro individuo. Si sospechas que te pueden estar siguiendo deberás pedir al Master que te haga una tirada de Percepción para detectar al perseguidor, ya que el Master no te avisa automáticamente cuando eres seguido. Al detectar un perseguidor, es más que probable que se entable una persecución.

Cuando un personaje jugador esta intentando seguir a otro personaje, deberá realizar una tirada de la habilidad pertinente a un Grado de Dificultad de 5. El Master determinará la información que recibe a través de la Tabla de uso de habilidades.

Limitaciones: El Master determinará cuándo es posible un intento de seguimiento. Por ejemplo, es imposible que un personaje a pie siga a un helicóptero

Nota Master

Un personaje que intenta seguir a otro, deberá realizar una tirada a Dificultad 5 de la habilidad correspondiente para determinar el éxito del intento. El personaje seguido recibirá una tirada de Sexto Sentido a un Grado de Dificultad igual al doble de la Categoría de Exito del resultado del perseguidor (Usa la PER si no tiene Sexto Sentido). Toda tirada de PER realizada para un personaje jugador deberá realizarse en secreto, dándole la información oportuna según la tabla de Uso de Habilidades (Ver Capítulo 3).



Capítulo 6 : Interacción con los Personajes No Jugadores

Nota Master

Se deberá realizar la Tirada de Reacción cuando un personaje se encuentra con un PNJ por primera vez y si tal reacción no ha sido estipulada previamente. Por ejemplo, cuando Bond se encuentra con Félix Leiter recibirá de éste un trato siempre amistoso. Por otro lado cuando Goldfinger se entera quien es el intruso de su complejo de Suiza, la reacción hacia Bond se vuelve automáticamente hostil por su previa interacción.

La Tirada de Reacción se realiza a una Dificultad de 5, pudiéndose modificar según el comportamiento del personaje. Es posible que un PNJ cambie de reacción a lo largo de una misión. La Tabla de Reacción te ayudará a determinar la reacción de los personajes con los que estás jugando para evitar que te repitas en comportamiento, con respecto a los personajes jugadores. Es perfectamente factible que un PNJ sea amistoso con determinado personaje jugador y hostil con cualquier otro.

Normalmente para las aventuras deberás haber prefijado las Reacciones de los Villanos Principales y Guardaespaldas Personales. Usa la Tirada de Reacción en el caso de que no sepas exactamente como van a reaccionar éstos. Cuando se encuentren varios personajes no jugadores con un grupo de personajes jugadores, deberás hacer una Tirada de Reacción por cada personaje no jugador respecto de cada uno de los personajes, o usar las Posibilidades Básicas del personaje con mayor nivel en Carisma para determinar la Reacción general hacia el grupo de personajes.

TABLA DE REACCION

CATEGORIA DE EXITO OBTENIDA	REACCION DEL PNJ
Fallo	Hostil
CE -4	Desconfiado
CE -3	Neutral
CE -2	Amistoso
CE -1	Cautivado

Si un PNJ pertenece a una organización enemiga, reconociendo al personaje como adversario, deberás aplicar un modificador al Grado de Dificultad de -6 a la tirada de dados.

Nota Master

La forma en que manejes a tus PNJ servirá de base para que los jugadores comprendan lo que es un juego de rol. Los iniciados precisarán cierta ayuda y un poco de paciencia por parte del Master en las primeras partidas. Con ellos

Siempre que tu personaje se encuentre con un Personaje No Jugador por primera vez durante una misión, el Master deberá determinar la reacción del PNJ hacia él; o lo que es lo mismo: qué tal le cae. Esta reacción inicial puede variar con el tiempo según se relacionen los personajes con los PNJ, y manteniéndose constante siempre que se vuelvan a encontrar a lo largo de posteriores aventuras o a lo largo de una campaña. Si el Master sabe de antemano la reacción del PNJ, no precisará determinarla y actuará en consecuencia interpretando el papel. Si por el contrario no está seguro de dicha reacción, deberá realizar una tirada de Carisma (llamada tirada de Reacción) para determinarla. Una vez determinada, tú como jugador deberás descubrirla a través de la actuación del Master (que está interpretando al PNJ).

La tirada de reacción indicará cual de éstas actitudes pondrá de manifiesto el PNJ hacia un personaje: HOSTIL, DESCONFIADA, NEUTRAL, AMISTOSA Y CAUTIVADA. Si el PNJ es Hostil hacia el personaje, no le ayudará en ningún modo, llegando al límite de acometer acciones hostiles hacia éste si el PNJ es miembro de alguna organización enemiga. Una reacción Desconfiada indica también la falta de colaboración, pero con la diferencia de no tomar medidas violentas, a no ser que el personaje se comporte de un modo sospechoso. Una reacción Neutral significa que el PNJ se reserva el juicio sobre determinado personaje. Una persuasión exitosa animará al PNJ a prestar ayuda, siempre y cuando ésta no ponga en peligro al PNJ.

Más útil para un personaje es la reacción Amistosa en la que el PNJ se ofrece a ayudar en lo que pueda, siempre y cuando no se efectúen acciones que conlleven peligro. La reacción Cautivada indica que el PNJ confía plenamente en el personaje, llegando a poner en peligro su vida si es necesario.

Si la reacción ha sido favorable, tu personaje será capaz de conseguir que el PNJ le ayude, que revele información vital, etc. Por el contrario, una reacción desfavorable obligará al personaje a utilizar otros métodos.

En las películas, Bond es capaz de relacionarse con los demás personajes con el fin de imponerles sus deseos, siendo capaz de cambiar los sentimientos de éstos hacia él.

Ejemplo: En "Goldfinger", Pussy Galore no estaba en el mismo bando que Bond cuando se encontraron por primera vez, siendo de hecho enemigos. Con su carisma habitual, fue capaz de convencerla de que su punto de vista no sólo era posible, sino también deseable. Bond empleó su Habilidad de Seducción enamorando a Pussy. Sin lugar a dudas, éste hecho marcó un cambio de actitud en ella y supuso la salvación de Fort Knox, más que cualquier acción bélica.

También en "Goldfinger", Bond se encontró inmovilizado en una mesa sobre la que un laser industrial amenazaba con dividirlo en dos mitades. Intentó convencer desesperadamente a Goldfinger de lo positivo que sería apagar el laser, exponiendo para ello ciertos argumentos. Goldfinger desestimó las razones de Bond e insistió en que le sería mucho más útil

muerto que vivo. Afortunadamente, en el último momento, Bond convenció a Goldfinger hablándole sobre la Operación "Grand Slam" y, aunque no sabía mucho sobre ella, logró un oportuno aplazamiento de su ejecución.

Tu personaje también será capaz de intentar acciones como las relatadas previamente durante sus misiones. Si tienes iniciativa e interpretas un buen papel, podrás vivir encuentros como los antedichos en los que podrás llegar a convencer al Master con tus razones. No es imprescindible que expongas tus argumentos con la clase y estilo de Bond. Si no estás muy curtido en el mundo del "rol-play", te sentirás más cómodo hablando al Master en tercera persona.

Según vayas jugando y adquiriendo experiencia como agente secreto, podrás expresarte en primera persona. Tu "interpretación" influirá en el Master a la hora de concretar la Reacción de los PNJ en relación con tu personaje. Lógicamente, no todos tenemos el poder de convicción de Bond, ni hemos estudiado Arte Dramático. Por ello, existen tres caminos para que tu personaje logre sus propósitos; La Persuasión, La Seducción, y el Interrogatorio.

deberás expresarte en tercera persona: ("Dice que te ayudará", "No te parece que le gustes"). Una vez que cojan confianza, podrás dar el salto a la primera persona hablando y actuando como lo harían los propios personajes.

Las reglas de este capítulo deben ser tomadas como orientaciones y no como directrices obligatorias. Los sistemas de Persuasión, Seducción e Interrogación se emplean para obtener información, siendo la forma en la que des a tus jugadores dichos datos, influida por cómo dirijas a los PNJ. En interrogatorios, por ejemplo, deberás seguir tu propio criterio para determinar la cantidad y calidad de la información revelada.

PERSUASION

Nota Master

La Persuasión usa la Habilidad de Carisma a un Grado de Dificultad de 5. Dicho Grado de Dificultad será modificado según la reacción inicial del PNJ.

MODIFICADOR AL GRADO DE DIFICULTAD MOTIVO

- 4 El PNJ es hostil hacia el personaje
- 3 El PNJ es desconfiado hacia el personaje
- 1 El PNJ es neutral hacia el personaje
- +1 El PNJ es amistoso hacia el personaje
- +3 El PNJ está cautivado por el personaje

TABLA DE PERSUASION

VOL. DEL P.N.J.	CATEGORIA DE EXITO				
	FALLO	4	3	2	1
1-5	N	?	S	S	S
6-8	N	N	?	S	S
9-11	N	N	?	?	S
12-13	N	N	?	?	?
14	N	N	N	?	?
15	N	N	N	N	?

Explicación: N = No, el PNJ no accede.

? = El PNJ puede llegar a acceder (Su reacción debe ser comprobada de nuevo)

S = Si, el PNJ accede.

Cuando obtengas un ? en la Tabla de Persuasión, actúa como si los PNJ vacilasen en su decisión. Deberás realizar más tarde una nueva Tirada de Reacción, para ver si el personaje empieza a caer mejor. La nueva Reacción no puede ser peor a la anterior. El cambio en la Reacción del personaje no jugador no ocurre bruscamente, sino a lo largo del tiempo debiendo interpretar tú éste cambio. Realiza la nueva Tirada de Reacción cuando tus jugadores no puedan sospecharlo ya que si realizas esta segunda tirada inmediatamente después de la primera, tus jugadores sabrán lo que haces. Interpreta después a los PNJ según el resultado obtenido.

SEDUCCION

Nota Master

Deberás hacer la tirada de Voluntad del PNJ para resistir el intento de Seducción independientemente del éxito de la misma. Si la Tirada de Seducción resulta en un fallo, el PNJ realizará la tirada a un Grado de Dificultad 10. Si la Tirada de Voluntad resulta exitosa, pero, consideras que el PNJ quiere seguir la Seducción, haz caso omiso de la tirada de dados. Esta táctica puede ser usada por los PNJ para dirigir a los personajes a algún lugar. Por ésta razón, ejecuta siempre la Tirada de Voluntad fuera de la vista de los Jugadores.

Los jugadores conocerán el éxito de su intento de Seducción, pero ignorarán el resultado de la Tirada de Voluntad del PNJ. Una vez que el PNJ ha conseguido realizar dicha tirada, la Seducción puede ser interrumpida sin necesidad de tirar otra vez los dados. Puedes seguir realizando tiradas para despistar a los jugadores o puedes dar alguna pista dejando que pasen a la siguiente fase donde no tendrán que tirar los dados, etc.

Una vez que la Seducción se ha llevado a cabo, vuelve a calcular la Reacción del PNJ hacia el personaje, usando un modificador al Grado de Dificultad de +5.

Otros modificadores aplicables a la fase de Seducción son:

MODIFICADOR AL GRADO DE DIFICULTAD

MOTIVO

- 2 Intentar Seducir a un PNJ que se resistió anteriormente.
- +2 Si el PNJ tiene atracción hacia miembros del sexo opuesto.
- +2 Si el PNJ es hombre y el personaje jugador mujer.
- 3 Si el personaje es de apariencia desagradable
- 1 Si el personaje es de apariencia normal
- +1 Si el personaje es de apariencia agradable
- +2 Si el personaje es de apariencia seductora
- +4 Si el personaje es de apariencia sensacional

Todos estos modificadores son acumulativos. Puedes poner modificadores adicionales basados en la Tirada de Reacción del PNJ.

Se usa ésta habilidad para comenzar una relación romántica con un PNJ del sexo opuesto, con el propósito de cambiar su reacción con respecto al personaje. Esta relación desarrollará probablemente algún tipo de contacto físico.

La tentativa de Seducción se realiza a lo largo de varias fases jerarquizadas en orden creciente de dificultad, siendo cada una un mayor reto para el personaje. Estas fases no tienen por qué llevarse a cabo en un periodo determinado de tiempo. Pueden ocurrir todas en una velada, o a lo largo de semanas. El Master controlará las fases de la Seducción alcanzadas y las reacciones ocurridas para poder evaluar el sentimiento de determinado PNJ, si es necesario.

Las fases de la Seducción ocurrirán en el siguiente orden:

1. La Mirada (Dificultad 10)
2. La Presentación (Dificultad 9)
3. Conversación Ingeniosa (Dificultad 8)
4. Intimar (Dificultad 5)
5. ¿Dónde y Cuándo? (Dificultad 4)

Cada fase requiere que el personaje que está seduciendo haga una tirada de Seducción al Grado de Dificultad indicado. Independientemente del éxito del intento, el PNJ puede intentar resistirse, haciendo una tirada de Voluntad a un Grado de Dificultad igual a la Categoría de Exito de la Tirada de Seducción. Si la Tirada de Voluntad es exitosa, el proceso de Seducción puede ser interrumpido por el PNJ en este punto. El personaje seductor podrá hacer otro intento empezando nuevamente por la primera fase.

La Seducción es usada principalmente por los personajes jugadores contra los PNJ. Si uno de estos últimos usa la Seducción contra un personaje jugador no hace falta Tirada alguna, teniendo el jugador la opción de elegir hasta donde quiere llegar y pudiendo interrumpir el proceso en cualquier momento. Estos intentos se realizarán mediante una conversación entre jugador y Master, prescindiendo totalmente de las tiradas de dados.

INTERROGATORIO

TABLA DE INTERROGACION/TORTURA

VOL DEL PNJ	FALLO	CATEGORIA DE EXITO			
		4	3	2	1
1-5	3	2	2	1	1
6-8	4	3	2	2	1
9-11	F	4	3	2	2
12-13	F	F	F	4	3
14	F	F	F	4	3
15	F	F	F	F	3

Determina la Categoría de Exito final mediante la Categoría de Exito del intento y la Voluntad de la víctima. Una "F" indica un Fallo. Utiliza la Tabla de Uso de Habilidades para determinar la información revelada.

Si tu personaje necesita obtener información importante de un PNJ y es incapaz de persuadirle, puede intentar interrogarle sin incluir el castigo físico, sólo contemplando los abusos psicológicos. Luces intensas, privación de agua, falta de descanso y fuertes ruidos, entre otras, son las artimañas más usadas en esta habilidad.

Para ésta acción se utiliza la Habilidad de Interrogación. A la hora de determinar la cantidad de información obtenida por este procedimiento hay que referirse a la Tabla de Interrogación/Tortura. La Categoría de Exito del intento de interrogación, y la voluntad del PNJ determinarán la Categoría de Exito final. Una vez determinada ésta, el Master utilizará la Tabla de Uso de Habilidades en el Capítulo 3, para determinar el porcentaje de información revelada.

Cada intento de Interrogatorio se resuelve independientemente, aunque se pueden hacer varias tentativas consecutivas. Con cada intento consecutivo se aplica un modificador positivo a la Tirada. Si la víctima está agotada (Ver Capítulo 2), su capacidad de resistencia disminuirá, traduciéndose en un modificador positivo para el interrogador. Por

otra parte, si sólo hay un interrogador, éste también se agotará y, por lo tanto, sufrirá un modificador negativo.

Si la víctima cae dormida hay que comenzar con una nueva serie de intentos una vez que haya despertado, aplicando los mismos modificadores como si se tratase del primer intento.

MODIFICADORES DE GRADOS DE DIFICULTAD PARA LOS INTERROGATORIOS

MODIFICADORES AL GRADO DE DIFICULTAD	MOTIVO
+2	La víctima está agotada.
+1	Cada intento después del primero.
-2	El interrogador está agotado.

TORTURA

Los PNJ pueden usar técnicas de tortura contra los personajes jugadores para extraerles información. La tortura consiste en métodos de castigo físico, estando los personajes entrenados para caer inconscientes antes de sucumbir al dolor y, por lo tanto, evitar desvelar información vital. Siempre que se intenta torturar a un miembro de una agencia de inteligencia, el personaje puede intentar perder el conocimiento antes de que los efectos de la tortura se materialicen.

El Master realiza la tirada de Tortura en secreto, mientras que, el personaje intenta caer en la inconsciencia realizando una Tirada de Voluntad a un Grado de Dificultad de 4. Si obtiene una Categoría de Éxito -3 o mejor, logrará su propósito perdiendo el conocimiento. El resultado de la Tortura se ignora y el tiempo a ella dedicado se considera perdido. Cuando el personaje despierte puede sufrir otra tentativa, pudiendo caer inconsciente un número de veces igual a su voluntad/3 (redondeando hacia arriba). Después de esto puede seguir intentándolo, pero recibirá una Herida Media cada vez que lo haga además del daño normal que la Tortura ejerza sobre él.

MODIFICADORES AL GRADO DE DIFICULTAD	MOTIVO
+1	La víctima tiene una Herida Leve
-1	La víctima tiene una Herida Media
-3	La víctima tiene una Herida Grave

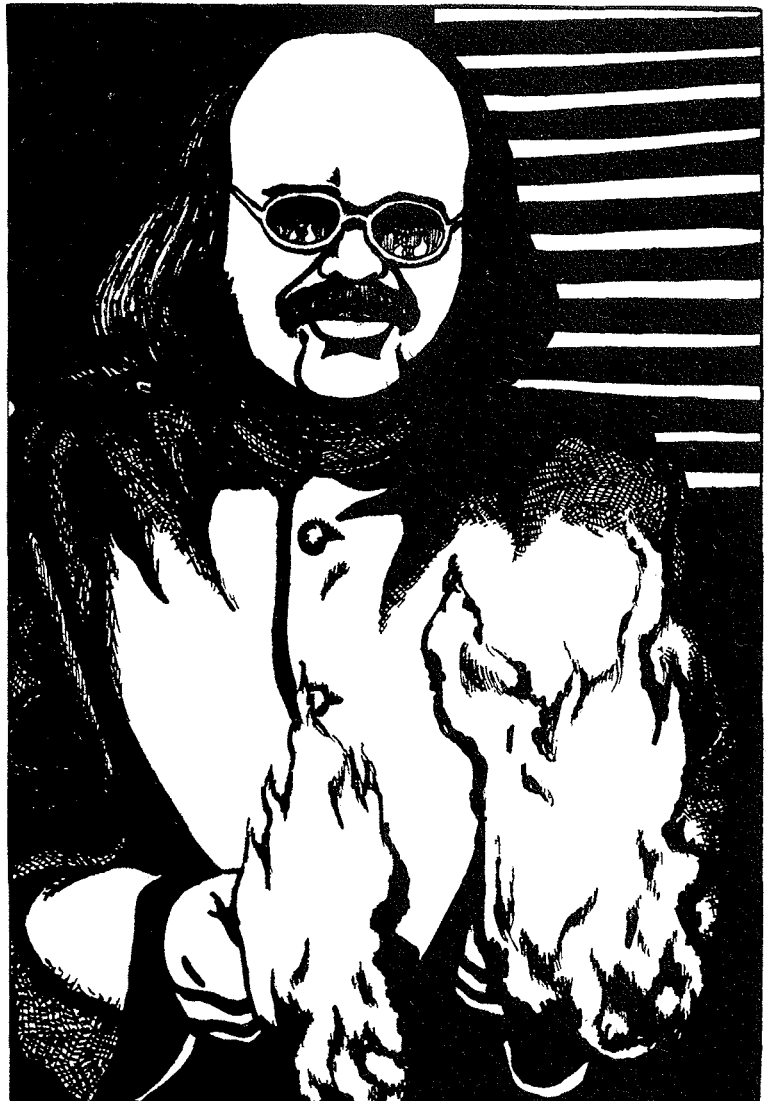
Nota Master

Ya que los personajes jugadores son los mayores candidatos a sufrir tortura, deberás determinar cuanta información revelan.

EFFECTOS FISICOS DE LA TORTURA

Heridas: Cuando se ejerce Tortura, si la Tirada es un fallo o una Categoría de Éxito -4, el personaje recibe una Herida Media. Dicho daño es ignorado si el personaje consigue caer inconsciente en ese asalto.

Cicatrices: El abominable Torturador cada vez que practique su Tortura puede optar por dejar alguna cicatriz en el personaje en la zona del cuerpo que más le plazca.





Capítulo 7 : El Juego y el Universo de los Casinos

Este capítulo está diseñado para permitir a tu personaje tener la misma habilidad y suerte en el juego de la que hace alarde el mismo James Bond.

Los juegos a continuación descritos están explicados de manera que pueden ser jugados sin la parafernalia que, en la vida real, les rodea. Han sido formalizados con la intención de usar el mismo sistema de resolución del resto del Juego de Rol-James Bond 007-, es decir, usando Grados de Dificultad y Categorías de Exito.

Cada uno de los juegos de Casino que éste capítulo recoge, incluye su propia tabla y método de resolución, siendo imprescindible que el Master conozca plenamente el funcionamiento del juego para que pueda solventar convincentemente todas las dudas que, en el ámbito del Rol, puedan plantearse.

JUEGOS DE CARTAS

Nota Master

La segunda Tirada de dados (la que simula el descarte) también se hace a un Grado de Dificultad de 5. La única situación en la que sí se aplicarán modificadores, será aquella en la que incurran circunstancias externas que puedan distraer al personaje, tales como humo, ruido, etc.

Si un PNJ está jugando, contra un personaje jugador tú deberás hacer las tiradas por el primero, realizándose éstas en secreto. Si hay otro jugador presente, podrá actuar de árbitro. Si, por otro lado, están jugando dos personajes entre sí, cada uno deberá realizar su tirada en secreto mientras tú controlas ambas partes.

Únicamente aquellos personajes que juegen activamente en un juego de azar pueden usar Puntos de Héroe para afectar las Categorías de Exito. Los Puntos de Héroe no pueden ser usados en la Ruleta. En el Poker, un Punto de Héroe puede transformar una Categoría de Exito de -1 en una +1.

Todos los juegos de cartas se resuelven por un procedimiento consistente en dos fases: Primero, los participantes ejecutan una Tirada de Juego a un Grado de Dificultad de 5. El resultado de dicha tirada indica el resultado obtenido por cada jugador. Segundo, se puede optar a otra tirada para intentar mejorar las cartas de la primera tirada. (Esta segunda tirada equivale a una carta extra, un descarte, etc.). Las apuestas se realizan como es norma en cada juego, pudiendo realizarse antes, después o tras el descarte. Todas las tiradas de dados se ejecutan en secreto (ocupándose el Master de las de los PNJ), por lo que todos los participantes realizan sus apuestas sin conocimiento de las cartas de los demás, esto es, desconociendo la Categoría de Exito de los demás. Una Categoría de Exito -4 sería un jugada poco brillante, aunque siempre superior a un fallo.

Si existe un empate entre las Categorías de Exito, éste se deshace en el siguiente orden de preferencia: el personaje con el nivel más alto en la Habilidad de Juego gana; o el personaje con mayor número de Puntos de Fama, o ya como último recurso el que tenga mayor nivel en Percepción. Date cuenta que en el Blackjack, un empate puede darse perfectamente (aunque depende de las reglas del casino) permaneciendo las apuestas sobre la mesa.

CHEMIN DE FER

La primera tirada de dados corresponde a las dos primeras cartas. Si el personaje desea otra carta, el jugador debe tirar los dados de nuevo para determinar la Categoría de Exito final usando la siguiente tabla:

RESULTADO EN LA SEGUNDA TIRADA		RESULTADO EN LA PRIMERA TIRADA				
F		4	3	2	1	
F	F	F	F	F	NA	
4	F	4	F	4	NA	
3	4	3	4	3	NA	
2	3	3	3	2	NA	
1	2	2	2	2	NA	

F = Fallo; NA = Natural; Si la primera tirada es una Categoría de Exito -1, tu personaje obtiene un 8 ó 9 natural, ganando automáticamente a no ser que su adversario consiga otra Categoría de Exito -1, con lo que tendrían que desempatar según vimos anteriormente (Si tu contrincante gana, habrá obtenido un 9 frente a tu 8). Si has conseguido una Categoría de Exito -1 en tu primera tirada, no puedes optar a otra carta (la segunda tirada de dados).

BACARRA

La primera tirada de dados representa las dos primeras cartas recibidas. Si la Categoría de Exito es 4 ó fallo, hay que pedir otra carta obligatoriamente, es decir, tirar nuevamente. Si se trata de una Categoría de Exito -3, la segunda tirada es voluntaria. Si se obtiene una Categoría de Exito -2 en la primera tirada, el personaje se tiene que plantar. Finalmente, si el personaje logra una Categoría de Exito -1, gana automáticamente. Estas posibilidades (o prohibiciones) están dictadas por las reglas del juego real.

RESULTADO EN LA SEGUNDA TIRADA		RESULTADO EN LA PRIMERA TIRADA				
F		4	3	2	1	
F	F	F	F	PL	NA	
4	F	F	F	PL	NA	
3	4	4	3	PL	NA	
2	4	3	2	PL	NA	
1	1	1	1	PL	NA	

F = Fallo; PL = Se planta; El personaje debe quedarse con su Categoría de Exito -2. NA = Natural; El personaje gana, salvo que la primera tirada de su oponente también sea una Categoría de Exito -1, en cuyo caso se usarán las reglas de desempate para resolver el resultado de la mano.

BLACKJACK

La primera tirada de dados corresponde a las dos primeras cartas recibidas. Si el jugador lo desea puede volver a tirar los dados para recibir más cartas. Debido a que es posible que jueguen varios personajes contra la Banca, puede haber un número elevado de ganadores y perdedores cada vez.

RESULTADO EN LA SEGUNDA TIRADA		RESULTADO EN LA PRIMERA TIRADA				
F		4	3	2	1	
F	F	F	F	F	PL	
4	F	4	4	3	PL	
3	4	4	3	2	PL	
2	3	3	2	2	PL	
1	2	2	2	1	PL	

PL = Se planta. El personaje se planta y ganará automáticamente siempre que la Banca no tenga otra Categoría de Exito -1. En el caso de que así fuese, la victoria se resolvería por el procedimiento de "desempate" o bien permaneciendo las apuestas sobre la mesa.

POKER

La primera tirada de dados representa la primera mano. Si el personaje desea descartarse, puede realizar una segunda tirada.

RESULTADO EN LA SEGUNDA TIRADA		RESULTADO EN LA PRIMERA TIRADA				
F		4	3	2	1	
F	F	F	4	3	2	
4	F	4	3	2	2	
3	4	3	3	2	1	
2	4	3	2	2	1	
1	3	2	1	1	1+	

NOTA : Un "1+" vence a un "1".

Nota Master

El resultado de una partida real de Chemin De Fer tiene los siguientes equivalentes: Un fallo corresponde a un valor en las cartas de 0; una Categoría de Exito -4 corresponde a un valor de 1, 2 ó 3; una Categoría de Exito -3 corresponde a un valor de 4, 5, ó 6; una Categoría de Exito -2 a un valor de 7 ó un 8 ó 9 compuesto por tres cartas; y una Categoría de Exito -1 un 8 ó 9 natural.

Ejemplo: Un jugador tira los dados y consigue una Categoría de Exito -4 frente a una Categoría de Exito -3 del Master. Ambos desconocen la Categoría de Exito del contrario. El jugador pide otra carta (tira otra vez) y consigue una Categoría de Exito -2, que, junto a la anterior, se transforma en una Categoría de Exito Final de 3. El Master decide quedarse con su Categoría de Exito -3 de la primera tirada. Los dos jugadores descubren sus cartas estableciéndose un empate. El Nivel de Habilidad de Juego del personaje jugador es 6, mientras que la del PNJ es 4. El personaje gana esta mano.

Nota Master

El resultado de una partida real de Baccará tiene los siguientes equivalentes: un fallo corresponde a un valor de 0 ó 1; una Categoría de Exito -4 el valor sería 2, 3, ó 4; una Categoría de Exito -3 un valor de 5; una Categoría de Exito -2 un valor de 6 ó 7; y una Categoría de Exito -1, un valor de 8 ó 9.

Nota Master

El resultado de una partida real de Blackjack tiene los siguientes equivalentes: Un fallo corresponde pasarse de 21; una Categoría de Exito -4 un valor en cartas de 13, 14 ó 15; una Categoría de Exito -3 un valor de 16 ó 17; una Categoría de Exito -2 un valor de 18, 19, ó 20, ó un 21 compuesto por tres cartas; una Categoría de Exito -1 un Blackjack (21).

Nota Master

El resultado de una partida real de Poker (5 cartas con descarte) tiene los siguientes equivalentes: Un fallo significa no tener nada; una Categoría de Exito -4 corresponde a tener una pareja, dobles parejas, o trío; una Categoría de Exito -3 corresponde a un Full; una Categoría de Exito -2 es bien una escalera o un poker; una Categoría de Exito -1 es una escalera de color, y finalmente una Categoría de Exito -1+ corresponde a un repoker.

RULETA

Nota Master

La Ruleta es un juego que no aparece mucho en el mundo de Bond, ya que no depende de una Habilidad de uso. Tampoco agrada excesivamente a los Villanos Principales, estando seguramente justificada esa falta de interés por lo difícil que es hacer trampas en la misma. Sujetos Atractivos, Civiles, Guardias, Soldados y Técnicos si suelen por el contrario, aparecer en torno a las mesas de Ruleta.

Este juego se simula mediante una tirada de D100 por jugada. Cada jugador elige una de las siguientes apuestas, teniendo cada una de esas apuestas unas Posibilidades de Exito. A éstas posibilidades se les suma el Nivel en la Habilidad de Juego del apostante, determinándose así las posibilidades finales. El Master tira D100. Si el resultado es inferior o igual a las Posibilidades Finales del personaje, éste gana y recibirá la cantidad de dinero en la relación que le corresponda. Las apuestas siguientes están diseñadas para mesas con un solo cero (0). Para mesas con un doble cero (00), disminuye la Probabilidad de Exito de todas las apuestas en 1.

APUESTA	POSIBILIDAD DE ACIERTO	PAGO
PLEIN (Pleno)	03	35 a 1
CHEVAL (Caballo)	05	17 a 1
TRAVERSAL PLEINE (transversal)	08	11 a 1
CARRE (Cuadro)	11	8 a 1
APUESTA A CINCO NUMEROS	14	6 a 1
TRAVERSAL SIMPLE (Seisena)	16	5 a 1
1ª, 2ª, 3ª DOUZINE (Docena)	32	2 a 1
1ª, 2ª, 3ª COLONNE (Columna)	32	2 a 1
ROUGE OU NOIR (Rojo o Negro)	49	1 a 1
IMPAIR OU PAIR (Par o Impar)	49	1 a 1
MANQUE OU PASSE (Falta 1-18)	49	1 a 1
(Pasa 19-36)		

N. del T.: En lugar de exponer simplemente el nombre de las apuestas tal y como se utilizan en nuestros casinos hemos preferido acompañarlo con el nombre francés de las mismas, para procurar mantener intacto el ambiente de las películas.

TRAMPAS

Nota Master

Si tus PNJ van a hacer trampas en el juego, díselo a tus jugadores. Este será el único momento en el que podrás mentir sobre la Categoría de Exito de una tirada, siempre que haya otro jugador controlando a ambas partes. Una vez que los jugadores se hayan dado cuenta del posible fraude por parte de los PNJ, te podrán pedir una Tirada de Percepción cada vez que se realice una Tirada de Juego. Es conveniente que sigas las directrices de la Tabla de Uso de las Habilidades del Capítulo 3 para determinar cuánta información recibe cada personaje. El Grado de Dificultad de la Tirada de Percepción dependerá del Nivel de la Habilidad de Juego del PNJ.

TABLA DE TRAMPAS

NIVEL DE JUEGO DEL PNJ	GRADO DE DIFICULTAD DE LA TIRADA DE PERCEPCION
1-3	5
4-6	4
7-9	3
10-12	2
13-15	1

Si la Tirada de Percepción es un fallo, el PNJ ha detectado el intento y actuará en consecuencia. Si el PNJ es el de sospecha de los personajes, usa el mismo procedimiento con la diferencia de que el Grado de Dificultad de la Tirada de Percepción viene dado por los Niveles de Habilidad de Juego de los personajes.

El primer contacto entre un personaje y un Villano Principal tendrá como escenario, en numerosas ocasiones, una partida de algún tipo de juego de azar. La mayoría de los enemigos de Bond no pueden presumir de una gran ética, por lo que generalmente no les supone ningún trauma hacer todo tipo de trampas. Algunos las hacen continuamente, mientras que otros sólo en determinadas ocasiones. Un personaje puede necesitar que cese la racha de buena suerte de su oponente si ve que lo que se juega es muy importante.

Un personaje nunca puede hacer trampas, a no ser que descubra al PNJ haciendo trampas. Si crees que tu adversario está siendo desleal, solicita una Tirada de Percepción para comprobar o desechar tus sospechas. (Podrás exigir una tirada cada mano o cada apuesta en la ruleta). Si tus sospechas se cumplen, podrás acusarle de tramposo o seguir su estrategia y hacer tú también trampas. Para hacer tales trampas, bastará con que mientas en las Categorías de Exito de tu Tirada de Juego.

EL UNIVERSO DE LOS CASINOS

Los casinos juegan un importante papel dentro del mito de Bond. Suele ser el primer lugar donde se encuentra y se prueba el temple de los Villanos Principales, donde se traban contactos secretos, o simplemente, donde se va para relajarse y pasar un buen rato.

Los juegos de casino se ejecutan básicamente igual en todo el mundo existiendo algunas leves variaciones. Este capítulo abarca la mayor parte de los juegos en los que los personajes se puedan ver envueltos.

Tanto el Bacarrá como el Chemin de Fer se juegan en todo el mundo con las reglas que se encuentran en la población de Holyle, siendo los juegos que más varían la Ruleta y el Blackjack. El porcentaje de mayores beneficios para la casa se obtiene en aquellas ruletas en las que se ofrece el doble cero (00). Los casinos europeos sólo disponen del cero sencillo (0), mientras que los americanos ofrecen ambas posibilidades. El Blackjack varía de acuerdo con las leyes locales o con las del casino en cuestión. A continuación encontrarás algunas descripciones sobre el juego en varios lugares del mundo junto a las descripciones pertinentes sobre ciertos locales, diversas variaciones de reglas y apuestas.

LONDRES

El juego estuvo prohibido en Gran Bretaña durante más de un siglo hasta que los casinos fueron legalizados en 1960. La cantidad de clubs ascendió a 2500 en tan solo unos años y los abusos se volvieron desenfrenados.

En 1970 se dictaron una serie de reformas en la legislación y desde ese momento los juegos quedaron perfectamente regulados.

Los casinos de Londres (siendo el más importante el famoso Club Crockfords, Carlton House Terrace 16, London SW1) son clubs realmente privados. Debido a ésta limitación, el jugador debe ser socio antes de que se le permita jugar, no teniendo más que registrarse y pagar una reducida cuota de unas cuatro o cinco libras amén de aguardar el periodo establecido gubernamentalmente de 48 horas entre que un individuo se registra y comienza a jugar. Invitados de los socios pueden jugar sin pagar la cuota siendo el socio responsable de los actos de su invitado.

Los casinos abren sus puertas a partir de las 2 p.m., cierran a las 4 a.m.

- Es imprescindible llevar chaqueta y corbata apropiada, además de traje de noche (traje de chaqueta para los Caballeros y vestido para las Damas) en los clubs más caros.

Las bebidas alcohólicas están prohibidas por ley en todas las salas de juego, así como en todas las plantas donde se disponga de él. Los bares cierran a media noche. Los personajes podrán pedir bebidas sin alcohol a los camareros en cualquier sala de juego.

La atmósfera del club de Londres es tenue, tranquila y digna, no tolerándose la presencia de jugadores que protesten grosera y escandalosamente. La gente va, bien a pasar una divertida noche de frivolidad, o bien a participar en una buena partida. Aquellos que van a pasar un rato agradable suelen mostrar un talante abierto hacia los desconocidos, actitud de todo punto recomendable. Por el contrario, los ju-

gadores serios (siempre tras la mesa de Bacarrá o de Chemín de Fer) no atienden a distracciones, y los que los quieren ver jugar, deberán hacerlo tras cordones de terciopelo y sin alborotar lo más mínimo. Incluso en la mesa de Dados (en terminología anglosajona: CRAPS) (famosa por ser la zona más escandalosa de todo el casino), el jugador londinense trata de mantener su aire de dignidad y buen gusto.

Los clubs suelen estar localizados en mansiones restauradas con servicios mínimos en lo que a aparcamiento se refiere. Algunos de los socios han de dejar sus vehículos en la calle, prefiriendo la mayoría llegar en automóviles con chófer o en taxi.

Variaciones en el Juego: Los clubs de Londres no tienen el "00" en la ruleta. En el Blackjack, un espectador puede apostar sobre la mano de un jugador (el que está sentado es el que decide si se planta o pide carta). Además, el Croupier de Blackjack no se da carta a sí mismo hasta que todos los demás jugadores no han terminado sus jugadas.

Apuestas: La apuesta mínima en Londres es de 2 Libras en los casinos de clase media, así como de 5 libras en los clubs más distinguidos. Los miembros pueden establecer formas personales de crédito o cheques de pago dependiendo de sus antecedentes en el club o de sus ingresos.

EL CONTINENTE

Las reglas de los establecimientos varían levemente de un país a otro (inclusive de un casino a otro). En general, el jugador debe ir ataviado con chaqueta y corbata o bien traje de noche, además de pasaporte en regla para poder registrarse. Una vez registrado, el casino guardará la inscripción de por vida. Existe una tarifa de admisión que deberá abonarse cada vez que el jugador quiera acceder al interior del establecimiento (de 2 a 3 libras aproximadamente).

La mayor parte de los casinos suelen estar adosados a, o relacionados con algún hotel debido a su condición de atracción turística. Los huéspedes del hotel suelen quedar exentos de tarifas de entrada.

Variaciones del Juego: ¡Buenas noticias!, las ruletas continentales no disponen de "00". En Francia se imponen, no obstante, las malas noticias. Salvo Francia, en todas partes cada uno de los jugadores de ruleta dispone de fichas de diferente color para poder distinguirlas de las de el resto de la mesa. En Francia las fichas son todas del mismo color, lo que lleva a frecuentes y ruidosas discusiones sobre quien llevó a cabo la apuesta ganadora. El Croupier es el que tiene la última palabra.

Apuestas: Las mismas que en Londres.

MONTECARLO

Situado en Mónaco, Monte Carlo está a 30 minutos en coche o a 6 en helicóptero del aeropuerto de Niza. Monte Carlo está considerada como la Meca de los aficionados al juego. Ricos y famosos hacen uso del servicio de hoteles y casinos.

El más famoso es el casino de Monte Carlo; probablemente el establecimiento más visitado del mundo. La magni-



fica construcción que alberga al casino también cuenta con un maravilloso teatro de la ópera, una galería de arte y un club nocturno. El edificio está situado junto al igualmente famoso Café de Paris y también junto al Hotel de Paris. El casino permanece abierto desde las diez de la mañana hasta las dos de la madrugada, y sólo es necesario el atuendo apropiado a partir del crepúsculo. Detrás del casino se encuentra la Societé des Bains de Mer, dueña del casino desde 1863 y que ha conseguido mantener el nivel de excelencia del que el casino y Monte Carlo siempre hicieron gala.

El casino dispone de dos grandes salas de juego. El salón americano ofrece la ruleta, el Blackjack, los Dados y el Baccará, jugados todos ellos con variantes americanas.

El salón europeo ofrece todos éstos juegos, pero con el sabor continental. Existen aperitivos de sus respectivas cocinas a disposición del cliente.

Mientras que Monte Carlo sigue siendo el paradero favorito de ricos y famosos, a las celebridades no les gusta codearse con los turistas en las salas principales. Las partidas con apuestas muy altas tienen lugar en los salones privados, donde con mayor posibilidad nos podemos encontrar a los personajes famosos.

Variaciones del Juego: Se ofrecen todo tipo de variaciones.

Apuestas: La apuesta mínima es de veinticinco francos franceses (equivalente a dos libras), mientras que las

apuestas máximas varían de una mesa a otra en el mismo casino. Existen tres niveles de juego indicando cada uno el valor de la apuesta. Los niveles más altos se juegan en los salones privados.

LAS VEGAS

Aquellos visitantes de Las Vegas que estén acostumbrados al aire tranquilo y sosegado de los casinos europeos y caribeños, sufrirán un tremendo choque cultural. La primera sorpresa es que la ciudad está rodeada por un desierto y no hay nada en un montón de millas a la redonda. Los jugadores que vayan en coche o en avión se preguntarán a qué tipo de infierno se dirigen. Cuando la ciudad se hace visible con su lluvia de luces de neón, el efecto es abrumante.

Existen 18 gigantescos hoteles-casinos en Las Vegas, formando la mayor concentración de juego del mundo. Además de funcionar las 24 horas del día, cada uno de ellos está decorado en su exterior con luces de neón, letreros luminosos y marquesinas brillantes, diseñados todos ellos para incitar a entrar al turista y hacer que se gaste su dinero.

Todos éstos gigantescos casinos se hallan situados en lo que se conoce como La Franja, y están alineados uno tras otro. Así, podemos encontrar el Golden Nugget (La Pepita de Oro), el Desert Inn (La Posada del Desierto), Alla-

din's, Circus, etc. Cada casino tiene su hotel adjunto y dispone de un amplio servicio de aparcamiento, piscinas, y un espectáculo de revista con las más importantes estrellas en la cabecera del cartel.

En el interior de los casinos se encuentran las mesas de juego donde los visitantes pueden disfrutar del Blackjack, la Ruleta, los Dados y las Máquinas Tragaperras. Existen salones especiales para el Bacarrá (sólo tres mesas por casino debido a su falta de popularidad en los Estados Unidos).

En Las Vegas da la patológica impresión de que todo el mundo anda vigilando a alguien. Hay cámaras ocultas, espejos-ventana, además de guardias uniformados en todas las entradas, salidas y pasillos de los complejos.

Variaciones en el Juego: La Ruleta dispone del "00". En Blackjack el croupier no se da carta hasta que han terminado todas las manos.

Apuestas: Antes de las 5 p.m. hay numerosas mesas con apuestas desde un dólar. Más tarde las apuestas suben y sólo existen unas pocas con apuestas inferiores a los tres dólares.

PUERTO RICO

Los casinos en Puerto Rico funcionan "con los más altos niveles de lujo e integridad impuestos por la ley". Esta legislación es dictada y regulada por la compañía conocida como Agencia de Fomento del Turismo. La ley decreta que los casinos permanezcan abiertos de 8 p.m. a 4 a.m., debiendo ir los hombres ataviados con chaqueta y corbata en todos los establecimientos. No se considera a los casinos como lugares públicos, estando reservado el derecho de admisión.

Las reglas de cada juego deben de estar detalladamente explicadas en un panel cercano a su correspondiente mesa. No se permiten bebidas alcohólicas en ninguna de las salas de juego, pero los clientes pueden pedir sandwiches y otros aperitivos así como café y/o bebidas sin alcohol.

Puerto Rico dispone de más de una docena de casinos en el centro y en los alrededores de San Juan. Diez de ellos están en la zona del Condado a unos pasos de distancia los unos de los otros, siendo una milla, la máxima distancia existente entre el Caribe Hilton, en tierras del Fuerte San Gerónimo y el Dupont Plaza Hotel en el 1309 de Ashford Avenue. Otros casinos conocidos son la Americana, El Dorado del Mar, el Dorado Beach Motel, y el Conquistador.

Los otros dos casinos están en la Isla Verde cerca del aeropuerto internacional. El San Juan y el Palace están en la nacional 187, encontrándose relativamente cerca el uno del otro.

Todos los casinos están unidos a un hotel de aproximadamente 400 habitaciones cada uno. Así como los establecimientos varían de uno a otro en dimensiones y esplendor,

no ocurre lo mismo con la regulación de los juegos que es en todos la misma. En todos los casinos los clientes disponen de Dados, Blackjack y Ruleta, además de máquinas tragaperras de reciente introducción.

Variaciones en el Juego: El Blackjack se juega con las cartas hacia arriba. El Croupier no se da carta hasta que los demás hayan terminado su mano. Por ésta razón no se pagará al que consiga Blackjack hasta que la banca tome su carta. La Ruleta se juega con el doble cero.

Apuestas: La apuesta mínima impuesta por la ley para todos los casinos es de un dólar. A pesar de ello los casinos no disponen de reglas concretas sobre cuantas mesas de un dólar han de tener. Así pues existe una mesa de éstas características en cada casino a disposición de aquellos que quieran tirarse una hora esperando hasta que les llegue su turno. Si no quieren esperar, deben ir a las mesas de cinco dólares. No importa la cantidad de gente que esté esperando ya que el casino no abrirá otra mesa. El límite gubernamental impuesto para las apuestas máximas es de 200 dólares elevándose a 1000 \$ en los Dados y a 250\$ en las mesas de Blackjack.

LAS BAHAMAS

Existen tres casinos importantes en el archipiélago de Las Bahamas, establecimientos para el uso exclusivo de los turistas, ya que la ley prohíbe jugar a los nativos.

El más moderno es el Playboy Casino situado en la zona de Nassau de Cable Beach, dentro de Providence Island. Los juegos disponibles se asemejan en reglas y variaciones a los de Londres. Se ofrece Blackjack, Dados, Bacarrá, Ruleta y máquinas tragaperras.

El Paradise Island Casino se encuentra situado en Paradise Island, justamente al norte de Nassau, unidos ambos por un puente. Este es el mejor lugar para pasar una noche agradable ya que está a un paso de el club Le Cabaret donde los clientes pueden disfrutar de un espectáculo al genuino estilo de Las Vegas. Dispone de los mismos juegos que el Playboy.

En la isla de Gran Bahama y en la ciudad de Freeport se encuentra el mundialmente famoso El Casino, el complejo de mayores dimensiones de todo el mundo occidental. Decorado con motivos marroquíes, parece ser el centro de mayor actividad de la isla, disponiendo de todos los juegos excepto el Bacarrá.

La totalidad de los casinos permanecen abiertos las veinticuatro horas del día.

Variaciones en el Juego: El Playboy Casino ofrece todos los juegos de acuerdo con el sistema londinense, disponiendo no obstante el "00" en la Ruleta.

Apuestas: La apuesta mínima es de un dólar de Las Bahamas (un cuarto de libra).



Capítulo 8 :

Fama

Nota Master

Las Tiradas de Fama no proceden cuando se disponen de fotografías y archivos, o cuando se encuentran personajes que ya se conocían de antemano. En esos casos, el reconocimiento es automático, aunque tú deberás decidir cuando realizar una tirada de éste tipo.

Según tu personaje vaya progresando en el uso de sus habilidades, también se irá haciendo cada vez más famoso. La Fama representa la información que el enemigo posee sobre un personaje; desde sus hábitos hasta sus habilidades, pasando por su aspecto físico. Es posible que alguien sea el mayor Villano de la historia, pero que a la vez sea desconocido para casi todo el mundo (por ejemplo, Scaramanga, en "El hombre de la pistola de oro"). Por otra parte, se puede ser recluta de M.I.6. y ser peligrosamente famoso (siendo el caso de un personaje cuya fotografía apareciese en una revista, por el asesinato accidental de un inocente).

La cantidad de Fama, medida en Puntos de Fama, afecta a las posibilidades de un PNJ a la hora de reconocer e identificar correctamente a tu personaje, aunque los PNJ también tienen Puntos de Fama y pueden ser identificados por nuestros personajes. Siempre que te encuentres con un PNJ y sospeches que puede ser importante, solicita al Master una Tirada de Fama. El hará la tirada en secreto y actuará según el resultado.

USO DE LOS PUNTOS DE FAMA DURANTE EL JUEGO

Nota Master

La Tabla de Fama debe ser usada cuando un miembro de una organización enemiga como TAROT, SMERSH, etc., se encuentra con un personaje por primera vez. El personaje deberá realizar una Percepción a un Grado de Dificultad de 5 y consultar la tabla de la página siguiente. Los siguientes modificadores se aplicarán en el momento del encuentro.

MODIFICADORES AL GRADO DE DIFICULTAD

MOTIVO

- +2 Un intento infructuoso de Disfrazarse.
- 1 Un intento de disfrazar con una Categoría de Éxito -3.
- 3 Un intento de disfrazar con una Categoría de Éxito -2.
- 5 Un intento de disfrazar con una Categoría de Éxito -1.

Si se falla en la Tirada de Fama, el personaje no ha sido reconocido. Sólo se puede intentar una vez por personaje. Si hay un grupo de personajes intentando reconocer a

Cuando creas tu personaje, comienzas con un cierto número de Puntos de Fama basados en su altura, peso, aspecto, graduación y campos de experiencia (Ver Capítulo 2, Creación de un personaje). Una vez que el juego comienza y el personaje empieza a vivir aventuras, recibirá puntos de fama adicionales en concepto de cicatrices, ascensos a "00", misiones exitosas y hasta por matar enemigos. El Master te comunicará cuando tu personaje ha realizado una acción que reportará Puntos de Fama. Deberás apuntar en tu Hoja de Personaje el número total de Puntos de Fama que vayas acumulando.

Tu Master asignará Puntos de Fama a los PNJ más importantes, aunque este número será desconocido para tí.

Cuando se hace una Tirada de Fama, el Master la realiza en secreto. Si estaba intentando que un PNJ reconociese a un personaje, actuará según el resultado de dicha tirada.

Si es el personaje el que intenta reconocer al PNJ, el Master determinará si tiene éxito y tal reconocimiento se produce. Para ello deberás haber pedido una tirada de Fama, ya que el Master no hace automáticamente una tirada por cada PNJ que cruza en el camino del personaje.

Tu personaje puede reducir eventualmente las posibilidades de ser reconocido usando disfraces. También puede reducir el total de Puntos de Fama gastando Puntos de Experiencia, tal y como se explica en el Capítulo 10. M.I.6. y tu propio personaje están sembrando información falsa a los informadores de las bajas fondos, etc.

alguien, utiliza al que tenga mayor Percepción y según su tirada sabrás la Categoría de Éxito obtenida. Las reglas de creación de PNJ del Capítulo 13 te ayudarán a determinar el número de Puntos de Fama que tienen los PNJ. Para los personajes jugadores, los Puntos de Fama serán otorgados siguiendo los siguientes motivos.

PUNTOS DE FAMA	MOTIVO
15	Por cada Villano Principal que el personaje liquida.
10	Por cada Guardaespaldas Personal que el personaje liquida.
5	Por cada individuo que el personaje mata intencionadamente.
3	Por misión completada, (con éxito o fracaso).
20	Al ascender a "00".
20	Por cada cicatriz visible.

Puedes poner además todas aquellas que creas convenientes. El correctivo que se aplica por matar intencionadamente está pensado para combatir el "ansia de sangre" de algunos jugadores representada en el asesinato a sangre fría de insignificantes PNJ a sus manos. Deberás valorar cuidadosamente la intención del personaje (o del jugador) antes de otorgárselos. Si en tu campaña se produce poco derramamiento de sangre, este castigo puede ser reducido o hasta eliminado.

La muerte simulada de un personaje jugador elimina 75 Puntos de Fama hasta el momento en que es reconocido de nuevo. Para eliminar un Punto de Fama un personaje debe gastar 100 Puntos de Experiencia.

Es posible que tu personaje llegue a tener un número tan elevado de Puntos de Fama que sea reconocido por todo aquel con quien se cruce. Ese es el momento ideal para que tu personaje se retire y se dedique a trabajo burocrático en las oficinas de M.I.6.

Deberás hacerte entonces un nuevo personaje. También es posible simular la muerte del afamado personaje, siendo un truco que reduce temporalmente el total de Puntos de Fama, aunque una vez que el personaje sea reconocido por un miembro de una organización enemiga, los puntos vuelven a su valor original.

TABLA DE FAMA

NUMERO DE PUNTOS DE FAMA	CATEGORIA DE EXITO			
	4	3	2	1
MENOS DE 50	N	N	N	?
51-100	N	?	?	S
101-150	?	?	S	S
MAS DE 151	?	S	S	S

N = No; El personaje no es capaz de reconocerle.

? = Quizás; El personaje cree que le suena la cara pero no está seguro.

El personaje objeto de reconocimiento puede intentar persuadir al otro de que está equivocado y no es la persona que cree ser.

S = Si; El personaje ha reconocido perfectamente al sujeto.





Capítulo 9 :

Puntos de Héroe

Muchas veces, Bond es capaz de hacer lo imposible. Por mucho que pretendan justificar los fans sus acciones, nadie es capaz de explicar cómo puede llevar a cabo tales acciones. Es capaz de montar en un caballo hasta alcanzar a un avión en pleno despegue para después combatir, ya en pleno vuelo, con un peligroso asesino en el techo del mismo como ocurre en "Octopussy"; o bien, es capaz de arrojar una estufa eléctrica a una bañera para electrocutar a un asesino en "Goldfinger". En resumidas cuentas, siempre consigue escapar.

En el juego, éstas proezas fuera de lo corriente, las realizan los personajes gracias a sus Puntos de Héroe.

UTILIZACION DE LOS PUNTOS DE HEROE

Nota Master

La frecuencia con la que otorgues Puntos de Héroe a tus personajes influirá en la marcha de tu campaña, ya que si los personajes nunca tienen más de 4 ó 5, no serán capaces de realizar grandes acciones como correr, por ejemplo, a lo largo de un complejo mientras 20 guardias les disparan y, además, salir indemnes. Si por el contrario disponen de una media de 10 a 12, serán capaces de salir de éstas y de peores situaciones.

El sistema de concesión de Puntos de Héroe descrito a continuación está considerado como bastante conservador. Puedes cambiarlo siguiendo tu criterio para incrementar el número de Puntos de Héroe, debiendo tener en cuenta que con éste método se otorgan los mínimos Puntos de Héroe necesarios para dar al juego el genuino sabor Bond.

Cada vez que un personaje obtiene una Categoría de Exito -1 en cualquier acción que no sea de Combate, logra un Punto de Héroe. Según vaya evolucionando un personaje, obtendrá mayor número de Categorías de Exito 1 y, consecuentemente, su reserva de Puntos de Héroe medrará.

Si lo deseas puedes otorgar también Puntos de Héroe por el uso de las Habilidades de Combate, pudiendo además

Usando un punto de Héroe, puedes mejorar tu Tirada de dados en una Categoría de Exito. Por ejemplo, si obtienes un fallo al intentar ejecutar una acción, puedes convertir el resultado en una Categoría de Exito -4 gracias a un Punto de Héroe. Usando más de uno, podrás mejorar la Categoría de Exito en una por cada punto usado. Puedes transformar por ello un fallo en una Categoría de Exito -1 mediante 4 Puntos de Héroe.

También puedes usar Puntos de Héroe para modificar la Categoría de Exito de una tirada de dados realizada por el Master contra tu personaje. Por ejemplo, si un guardia dispara contra tu personaje y consigue con su rifle una Categoría de Exito -3 (equivalente a una Herida Grave), podrás cambiar el resultado a un fallo usando 2 Puntos de Héroe.

La posibilidad de usar Puntos de Héroe debe ser declarada inmediatamente después de concretar la Categoría de Exito de la tirada. Puedes usar todos los Puntos de Héroe que desees, a la vez, o en sucesivas tiradas. Tu personaje no tiene porqué estar consciente para gastar Puntos de Héroe. El uso de los Puntos de Héroe no consume tiempo alguno (asaltos).

Si el Master está tirando los dados para resolver cualquier acción, bien de tu personaje o de algún PNJ sin que tengas consciencia de ello, puedes usar tus Puntos de Héroe para afectar el resultado de la tirada. Ya que los resultados de muchas tiradas "ocultas" no se conocen hasta que el Master actúa en consecuencia, el uso de Puntos de Héroe puede ser decepcionante si el resultado de una tirada oculta fuese una Categoría de Exito -1, ya que el Punto de Héroe se perdería sin efecto. Deberás declarar al Master que desees usar un Punto de Héroe para mejorar el resultado de la siguiente tirada "oculta" o si quieres que se use en la siguiente Tirada de Percepción o Seducción antes de que se efectúe la misma. Una vez que has declarado usar un Punto de Héroe, no puedes echarlo atrás.

Según vayas usando los Puntos de Héroe, deberás tener anotado en la Hoja de Personaje el número de ellos que posees en cada momento. El Master te informará siempre que tu personaje reciba un Punto de Héroe, obteniéndose éstos cada vez que logras una Categoría de Exito -

1 en cualquier acción, excluyendo las de combate, o porque tu Master así lo indique.

Un personaje recién creado no posee ningún Punto de Héroe. Según avance en las misiones su número de Puntos de Héroe se incrementará, siendo éste mayor según vaya ascendiendo de graduación; ya que cuanto mayores sean las posibilidades en las Habilidades, habrá mayor probabilidad de conseguir dichos puntos. Un personaje recluta tendrá una media de 3 Puntos de Héroe al comenzar una misión; uno agente tendrá una media de 8 puntos y, finalmente, un "00" contará con una media de 12 Puntos de Héroe.

premiar ciertas acciones ingeniosas o efectivas con Puntos de Héroe, aunque no se deban a tiradas de dados.

Por otra parte, un personaje también puede ser penalizado por la realización de todo tipo de acciones inútiles, destinadas únicamente a generar Puntos de Héroe. Por ejemplo, cuando un personaje intenta Seducir a todas las señoritas de un casino. En tales casos, se deberán denegar los Puntos de Héroe que el personaje pudiese conseguir.

PUNTOS DE HEROE

Si tu Master está de acuerdo, puedes gastar Puntos de Héroe para variar el entorno en favor de tu personaje. James Bond siempre encuentra a mano las cosas que necesita. Así, tu personaje puede usar sus Puntos de Héroe para encontrar algo útil ante una emergencia. Los cambios en el entorno deben tener ciertos límites, no pudiendo, por ejemplo, cambiar una terrible tempestad de nieve por un día soleado.

Cuanto más fantástica sea la acción a realizar, más Puntos de Héroe deberás usar. El Master decidirá el número de puntos necesarios y como afectarán al entorno.

Ejemplo: En "El hombre de la Pistola de Oro", Bond está intentando escapar de unos luchadores de Kung-Fu a bordo de una pequeña embarcación a motor. Repentinamente parece que se ha quedado sin gasolina (en el juego, James obtiene un 100 en su maniobra de Perseguir/Huir). Un niño salta a la barca con intención de venderle un souvenir y se da cuenta de la llave de la Gasolina está cerrada; al decirselo a 007 permite a éste escapar. En el juego, el jugador ha usado Puntos de Héroe para convertir su fallo (recordemos que sacó 100) en una Categoría de Éxito -4. De ésta manera, consigue mantenerse fuera del alcance de sus perseguidores.

Nota Master

En este ejemplo deberías haber dicho al jugador que gastase 3 Puntos de Héroe. Deberás determinar cuantos Puntos de Héroe son necesarios para realizar la acción que el jugador pretende.

LOS PUNTOS DE SUPERVIVENCIA DE LOS PERSONAJES NO JUGADORES

Algunos personajes no jugadores tienen puntos de supervivencia. Estos puntos se usan únicamente con fines defensivos, nunca ofensivamente. Se emplean para cambiar el resultado de una Tirada de dados realizada contra ellos, de la misma forma que los Puntos de Héroe.

Ejemplo: En su combate con Oddjob, Bond tiene un Nivel de Daño en Combate Cuerpo a Cuerpo de B, usa un Punto de Héroe para transformar su Categoría de Éxito -2 (Herida Leve), en una Categoría de Éxito -1 (Herida Media). Oddjob usa por su lado, un punto de supervivencia para anular al Punto de Héroe de James, dejando así su ataque en una Categoría de Éxito -2, y produciendo una Herida Leve que ignora gracias a su fuerza. En el siguiente asalto, Bond emplea un Punto de Héroe para encontrar un lingote de oro de Goldfinger, con el que incrementa en uno su Nivel de Daño en Combate Cuerpo a Cuerpo. Golpea con la barra y consigue una Categoría de Éxito -2 (Herida Media). Oddjob utiliza su último punto de Supervivencia, convirtiendo la Categoría de Éxito -2 de Bond en una Categoría de Éxito -3 (Herida Leve) cuyo efecto puede ignorar. En el tercer asalto, Bond consigue una Categoría de Éxito -4 (Aturdimiento) contra Oddjob; pero sólo le queda un Punto de Héroe, insuficiente para conseguir un mínimo de Categoría de Éxito -2 para hacer a Oddjob una Herida Media. Prefiere guardar el punto de Héroe que le queda y no usarlo.

Nota Master

Los personajes no jugadores usan sus Puntos de Supervivencia para modificar las Categorías de Éxito que contra ellos se realizan, nunca para mejorar sus propias tiradas. Tú decidirás cuando usan esos puntos de Supervivencia. Con ellos se pretende que sea más difícil neutralizar a un Villano Principal o Guardaespaldas Personal y en ningún caso de un sólo golpe. El sistema de Creación de Personajes no Jugadores explica cuántos puntos de Supervivencia corresponden a cada clase de PNJ.



Capítulo 10 : Experiencia y Evolución de los Personajes

Nota Master

Los Puntos de Experiencia básicos concedidos a los personajes son 500. Multiplica esta cantidad por el modificador que apliques en cada caso. Los agentes no ven modificados los Puntos de Experiencia debido a su graduación.

MOTIVO

MODIFICADOR

La graduación del personaje es RECLUTA	x 3/4
La graduación del personaje es "00"	x 2
El jugador realizó una buena interpretación	Hasta un máximo de x 1.5
El jugador realizó una pobre interpretación	Hasta un mínimo de x 0.5

Ejemplo: En una misión de juego participan dos reclutas y un agente. Los puntos básicos de Experiencia son 500. A los reclutas se les multiplica esa cantidad por 3/4, obteniendo 375 puntos. El agente, por su lado, recibe 500 puntos sin modificar debido a su graduación.

Nota Master

Una vez acabada la misión deberás multiplicar los 500 Puntos de Experiencia base de cada uno de los personajes, por los siguientes modificadores:

MOTIVO

MODIFICADOR

La misión fue un éxito	x 2
La misión fue un fracaso	x 1/4

Si acaba la sesión de juego sin haber completado la misión, se otorga 500 Puntos de Experiencia a cada jugador, modificando previamente tal cantidad según su graduación e interpretación.

Ejemplo: Dos "00" y un recluta finalizan con éxito una misión. Todo personaje parte de 500 Puntos de Experiencia base. Los dos "00" ven multiplicados sus 500x2, y consiguen 1000 Puntos gracias a su graduación. El recluta los multiplica por 3/4 y, por la misma razón, obtiene 375. Consideras que la interpretación del primer "00" no fue buena ya que pretendía pedir ayuda a "M" a toda costa. La interpretación del recluta fue muy buena. Decides castigar al primer "00", haciendo que disminuyan sus puntos en 1/4 del total y a la vez premiar al recluta con un bonus +1/2. Los puntos resultantes son: para el primer "00" 750 (1000x3/4=750); para el segundo "00", cuya actuación fue correcta, 1000 Puntos (sin modificar por interpretación) y 563 Puntos (375x1.5=563) para el recluta. La misión fue

Según vayas completando aventuras en éste juego, tu personaje será capaz de incrementar el número de habilidades que posee, elevar los niveles de las ya adquiridas y aumentar el valor de sus características. Todo ello puede hacerse gracias al uso de los Puntos de Experiencia que el Master te otorgará. También puedes usar Puntos de Experiencia para disminuir tu número de Puntos de Fama.

Los Puntos de Experiencia se asignan al final de cada sesión de juego. Todo personaje parte de 500 Puntos de Experiencia iniciales, siendo modificada dicha cantidad por el Master, según hayas jugado con tu personaje, atendiendo a su graduación actual y al carácter exitoso o de fracaso de la misión.

Una misión exitosa es aquella en la que las instrucciones de "M" se han llevado a cabo correctamente. Con frecuencia habrá aspectos que "M" ignorará a la hora de mandar a los personajes a realizar una investigación, siendo preciso, por lo tanto, detectar y frustrar todos los planes malévolos del Villano Principal, además de los iniciales. Este es el objetivo prioritario, ya que si "M" estuviese al corriente de tales proyectos desearía su inmediata desarticulación.

Ejemplo: En *Goldfinger*, se le asigna a Bond la misión de averiguar cómo éste individuo anda traficando con oro. Cuando Bond se entera de la existencia de la operación "Grand Slam", su misión cambia. Si "M" hubiese conocido el siniestro plan de Goldfinger, seguro que hubiese incluido en sus directrices la destrucción de éste.

Una misión se considera fracasada cuando el Villano Principal consigue sus propósitos y acaba saliéndose con la suya. Puede haber una oportuna aparición de "007" en el último instante, lo suficiente para evitar que el mundo estalle en pedazos (Consultar Capítulo 16). No hay que decir que si tal comparecencia de Bond fuese imprescindible, "M" no estaría contento con los personajes. Es preceptivo penalizar a los personajes que fracasen en una misión.

Una misión incompleta es aquella que no se ha podido terminar en la actual sesión y habrá de continuarse en otras hasta concluir la.

Los jugadores serán recompensados al finalizar cada sesión de juego con Puntos de Experiencia.

El Master también modificará el número de Puntos de Experiencia según haya "jugado" tu personaje, intentando seguir el estilo Bond. Este modificador existe para evitar que los personajes cedan a la tentación de pedir ayuda a "M" u a otros servicios secretos constantemente. Después de todo, James Bond nunca suele recurrir a nadie para descubrir y aplastar los planes de sus enemigos.

un éxito por lo que todos los valores son doblados. Finalmente los Puntos de Experiencia asignados a los personajes son 1500, 2000 y 1126, respectivamente.

Es recomendable que otorgues los Puntos de Experiencia en privado. Así nadie conocerá los puntos obtenidos por los demás. Si alguno requiere más información, explica honestamente tu valoración sobre su comportamiento (también en privado).

Los jugadores deberán obtener de "M" todo lo necesario para la resolución de la misión al comienzo de la misma, no teniendo así que volver a contactar con él, a no ser que sea por alguna causa de fuerza mayor. Hay que recordar a los jugadores que sus personajes están en el campo de acción para asegurar la integridad de la nación, no limitándose a realizar trabajo policial. Deberás como Master, recompensar o penalizar a los jugadores que se mantengan fieles al mito Bond.

Nota para Masters Inexpertos

Hasta que adquieras experiencia como Master, no podrás diferenciar una buena interpretación de una mala; no modifiques, por tanto, los Puntos de Experiencia atendiendo a esa razón.

GRADUACION DE LOS PERSONAJES

Tu personaje tiene una graduación desde el momento en que ha sido creado. Esta graduación describe su categoría y responsabilidad dentro de M.I.6. Los Puntos de Experiencia son modificados atendiendo a dicha graduación.

RECLUTA

Un Recluta es una persona que acaba de ser alistada en la rama de Investigación y Refuerzos de M.I.6. y hasta el momento sólo ha realizado algunas misiones sin importancia. Ha sido entrenado en el uso de varias habilidades para sobrevivir en sus primeras misiones. El enemigo no tiene conocimiento de su persona, a no ser que haya ganado Puntos de Fama en su profesión anterior (Consultar Capítulo 2).

Este desconocimiento por parte de la oposición puede serle útil para pasar desapercibido, pero también puede impedirle ser todo lo eficiente que uno desearía.

Un recluta no recibirá un tratamiento prioritario en M.I.6. Tampoco "Q" se mostrará generoso en cuanto a equipamiento. Sus misiones no serán tan difíciles como las encargadas a Agentes ó "00". El recluta no tiene licencia para matar: M.I.6. no protegerá a ningún recluta que mate a alguien aunque sea por fuerza mayor, y sea capturado.

AGENTE

Un agente es una persona que ya ha estado en la organización cierto tiempo y ha mejorado sus habilidades mediante esfuerzo y experiencia. Ha adquirido cierta fama, poseyendo la Oposición constancia de su estatus dentro de las Organizaciones de Inteligencia. Todavía no tiene licencia para matar, aunque cuenta con mayor prioridad cuando elija equipo en sus misiones.

"00"

La élite de M.I.6. son los "00". Obtienen prioridad absoluta en cuanto a equipo y misiones, siendo éstas las más difíciles. De sus decisiones de-

Nota Master

Si los jugadores de tu campaña se ven frecuentemente involucrados en sangrientos combates, deja que un agente o un recluta sea perseguido y capturado por las autoridades legales, siendo éste un método para enfriar los ánimos por una temporada.

Nota Master

Usa la siguiente tabla para determinar la graduación de un personaje.

**SUMA DE NIVELES DE
CARACTERÍSTICAS
Y DE HABILIDAD**

	GRADUACION
Menos de 125	Recluta
De 126 a 250	Agente
Más de 251	"00"

pendará la seguridad de muchas personas y hasta de naciones enteras. Son muy conocidos por la Oposición, circunstancia que hará de ellos blanco de numerosos intentos de asesinato. Los "00" tienen licencia para matar (si es necesario), es decir, puede asesinar con el convencimiento de que serán respaldados por M.I.6. El mayor "handicap" es su Fama, ya que es difícil actuar sin ser reconocido.

Existe un gran prejuicio entre los ingleses sobre el uso de las armas. Sin ir más lejos, la policía británica ha empezado a emplearlas hace poco tiempo. Por ello, hasta que tu personaje no alcance la graduación de "00" no poseerá la "Licencia para Matar". Aunque eso no significa que un "00" pueda barrer del mapa a todo el que se cruce en su camino; sólo se usará, por tanto, en casos extremos y únicamente si pelagra la vida del personaje.

La graduación de un personaje viene determinada por la suma de sus niveles de características más los niveles de sus habilidades.

USO DE LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA

Nota Master

Los Puntos de Experiencia sólo pueden ser usados si no se está jugando con el personaje en ese momento, pudiendo utilizarse entre las distintas sesiones de una misión. Cualquier número de nuevas Habilidades pueden ser adquiridas, pero únicamente cuando se haya finalizado una misión. Cuando se adquiere una nueva Habilidad, ésta se considera automáticamente a Nivel 1.

ADQUISICION**COSTO**

Nivel de Habilidad	30 puntosxNivel deseado
Nueva Habilidad (Nivel 1)	100 puntosxHabilidad
Nivel de Característica	150 puntosxNivel deseado
Eliminar Puntos de Fama =	100 puntosxPunto de Fama eliminado.

Nota Master

Antes de que el personaje pueda "recibir prestado" equipo especial de la Rama "Q", deberá persuadir a "Q" de que se lo deje (Ver el Capítulo 11, para el equipo disponible). Fíjate que el coste de los objetos en ese capítulo no tienen ninguna relación con los Puntos de Experiencia necesarios para adquirirlos.

COSTO EN PUNTOS

DE EXPERIENCIA	EQUIPO
500	Cualquier tipo de equipo grande sin modificar. Por ejemplo: coche, avión, helicóptero, etc.
700	Cualquier equipo grande preparado para ser modificado.
50	Cada modificación al equipo.
200	Cada objeto personal.

En la Hoja de Personaje existe un espacio destinado a apuntar los Puntos de Experiencia obtenidos. Estos puntos pueden ser usados para incrementar los Niveles de Habilidad ya poseídos, para adquirir nuevas Habilidades y para elevar los niveles de las características. Estos niveles se suben de manera similar a la usada en la fase de generación del Personaje. Los Puntos de Experiencia reflejan incrementos a corto plazo (unos días), al contrario que los Puntos de Generación que reflejan el entrenamiento a lo largo de su vida antes de ingresar en M.I.6., por lo que los primeros no provocarán espectaculares subidas a corto plazo.

Nunca podrás emplear tus Puntos de Experiencia para cambiar la altura, peso o aspecto, pudiéndose usar por otra parte para eliminar Puntos de Fama.

Ejemplo: *Tu personaje ha acumulado 2321 Puntos de Experiencia. Posee inicialmente: Conducir a Nivel 12, Sigilo a Nivel 8 y Destreza a Nivel 13. El jugador desea incrementar su Destreza hasta 14. Para ello, deberá usar 2100 Puntos para conseguir ese valor (14x150=2100). Ahora quiere subir su habilidad de Conducir a 13 mediante el consumo de 390 puntos (13x30=390), pero no le llegan los 221 Puntos de Experiencia que le sobran. Para incrementar el Sigilo a 9 harían falta 270 puntos (9x30=270) ¡También demasiado!. El jugador decide adquirir las habilidades de Ciencia y Criptografía que no poseía hasta ahora. Cada una cuesta 100 puntos (100+100=200). Aún le sobran 21 Puntos de Experiencia que conservará para la próxima ocasión.*

Los Puntos de Experiencia pueden ser usados para adquirir equipo de la Rama "Q". Tu personaje tendrá que pagar con estos puntos todo equipo especial adicional que pida a "Q". El equipo que el Master concede al comienzo de una misión es gratuito. Varios jugadores pueden combinar sus Puntos de Experiencia para conseguir equipo "Q". Dicho equipo debe ser devuelto, (a ser posible intacto) cuando finalice la misión.



Capítulo 11 :

Equipo

Es posible que tu personaje necesite algún equipo auxiliar en sus misiones, no teniendo "Q" ningún reparo en proveerte del equipo estándar que detallamos a continuación. Tu Master te comunicará en el momento de mandar a tu personaje a una misión, si está disponible algún otro equipo de la rama Q que no aparezca en ésta lista.

Tras la reunión con "M", piensa sobre el material que vas a necesitar en la misión. Es muy probable que necesites algún vehículo para llegar a tu destino, así como algún medio de locomoción para moverte por sus alrededores y equipo especial para cuando te encuentres en los dominios del enemigo. Asegúrate de llevar el equipo necesario antes de partir, así como de disponerlo todo para que "Q" envíe a tu destino lo que no puedas llevar encima. También debes asegurarte de que el material que necesitas esté disponible.

Si tu personaje desea obtener un objeto no incluido en la lista estándar, puedes intentar persuadir a Q para que te deje utilizarlo. Todo el equipo no incluido en la siguiente lista precisa, para su utilización, del permiso personal de Q (a través de la persuasión), y puede costarte Puntos de Experiencia. No existen garantías de que el objeto en cuestión esté preparado y dispuesto para su utilización inmediata.

LISTA DE EQUIPO ESTANDAR

Pistolas	Transmisores Portátiles	Cuchillos
Linternas	Rifles	Máquinas Fotográficas
Munición	Ganzúas	Pistoleras
Herramientas	Silenciadores	Equipo de Escalada
Paracaídas	Micrófonos	Equipo de Buceo
Emisores	Supresores de Fogonazos	

Nota Master

Siempre debes permitir que los jugadores obtengan alguna pieza de equipo que les motive (coches, maletines de doble fondo, aviones, etc). Al igual que en las películas en las que el material entregado a Bond siempre tiene relación y buen uso con las mismas, así debes elegir el equipo que creas que van a necesitar para la misión. Esto puede significar una pista para los jugadores más suspicaces.

Antes de solicitar un objeto que no esté incluido en el equipo estándar, hay que persuadir a Q, empleándose las reglas normales para la Persuasión (por supuesto tú interpretas a Q), y aplicándole los siguientes modificadores al Grado de Dificultad:

MODIFICADOR AL GRADO DE DIFICULTAD	RAZON
-2	Por cada personaje de graduación Recluta en la misión.
-2	Si el personaje no devolvió algún objeto durante la última misión.
-2	Si el personaje tiene antecedentes en malograr equipo.
-1	Por pedir material de tamaño medio.
-4	Por pedir material de gran tamaño.
+2	Por cada personaje de graduación "00" en la misión.

Puedes variar los modificadores siguiendo criterios como: urgencia de la misión, número de veces que los jugadores importunan a Q, etc.

LISTA DE ARMAS

CARACTERÍSTICAS DEL ARMA

	M/R	D/A	MUN	ND	AC	AL	TAM	ENC	ATI	RC	PRECIO
PISTOLAS											
Smith & Wesson .38	0	2	6	F	0-12	36-60	+1	99	0	3	80
Walther PPK	+1	2	7	E	0-9	36-54	-2	98-99	+1	1	150
Beretta .25	0	2	6	E	0-6	24-36	-4	98-99	0	1	100
Luger Parabellum	0	2	8	F	0-12	36-54	0	99	0	2	150
Heckler & Koch VP-70	+1	3	18	F	0-12	36-60	-1	99	+1	1	275
(con culata)		6		I	0-30	90-150	+3		-1		
Ruger Blackhawk 44.	0	1	6	I	0-12	36-54	+2	98-99	-1	3	150
Browning HP1935	0	3	13	G	0-9	39-57	0	99	0	1	200
RIFLES:											
Rifle Nr.4 *	+2	1/2	10	I	0-150	360-600	/	99	-4	2	275
AKM	+1	2	30	I	0-60	150-270	/	97-99	-3	2	600
		10		L							
AR-7 **	+1	2	8	E	0-60	150-300	+3	99	-2	2	200
SUBFUSILES:											
UZI	0	2	32	F	0-30	120-180	+5	96-99	-2	2	200
		8		I							
ARMAS BLANCAS:											
Cuchillo	0	/	/	+1	/	/	-5	/	+1	/	20
Espada	0	/	/	+2	/	/	+3	/	-1	/	100
ARMAS SUBMARINAS:											
Arpón pesado	0	1	1	G	0-12	30-54	/	99	-2	3	175

Notas:

* El rifle NR. 4 puede disparar una vez cada dos asaltos.

** El AR-7 usa el modificador de tamaño solo cuando esté desmontado. Cuando esté montado, el modificador no es aplicable.

/ = No aplicable.

DEFINICIONES DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMAS

M/R= Modificador de Rendimiento. El modificador al Grado de Dificultad a la hora de disparar el arma.

D/A= Disparos por asalto. Máximo número de balas que se pueden disparar en un sólo Asalto. Si hay dos filas apuntadas para el arma, la primera corresponde a los disparos individuales mientras que la segunda va referida a fuego a ráfagas.

MUN= Munición. El número máximo de balas que acoge el cargador de un arma cuando éste está lleno. Una vez que el personaje ha utilizado todas las balas, ha de recargar el arma.

ND= Nivel de daño. Es el poder destructor del arma. Cuanto más alta sea la letra del alfabeto, mayor será la potencia del proyectil. La Heckler & Koch VP-70, el AKM y la Uzi tienen dos Niveles de Daño: la primera letra se emplea para disparos individuales o ráfagas a varios blancos y la segunda se usa para fuego automático sobre un sólo objetivo. Al contrario que en las armas de fuego, el Nivel de Daño para armas de Combate Cuerpo a Cuerpo se representa mediante una cifra; ésta cifra ha de sumarse al Nivel de Daño en Combate Cuerpo a Cuerpo del personaje.

AC= Alcance Corto. Los números de ésta característica se dan en metros. Un arma disparada en Alcance Corto incrementa en uno su Nivel de Daño y recibe un modificador positivo al Grado de Dificultad.

AL= Alcance Largo. Al igual que antes, el alcance se expresa en metros. Un arma disparada en Alcance Largo recibe un modificador negativo al Grado de Dificultad y se resta un

nivel a su daño. Se considera que el alcance medio es neutral y no se le aplican modificaciones.

TAM= Tamaño. Determina la facilidad con la que se puede esconder un arma ante un posible observador ocasional. La cifra corresponde a la modificación al Grado de Dificultad de la tirada de Percepción que necesita todo aquel que quiera saber si otro personaje lleva o no algún arma. Así pues, un modificador negativo beneficia al portador del arma y uno positivo, al que la pretende detectar.

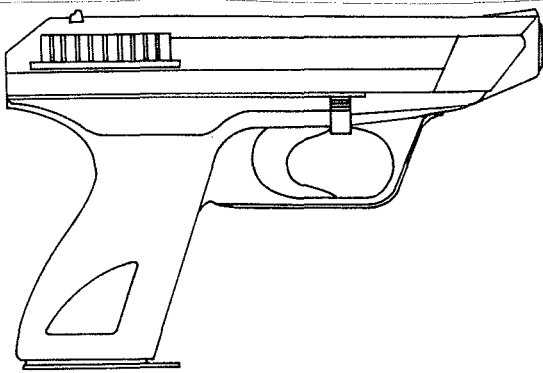
ENC= Intervalo de Encasquillamiento. Determina si un arma se encasquilla o no al ser disparada. Si la tirada del D100 entra dentro del Intervalo de Encasquillamiento, el arma se encasquillará y no se podrá usar hasta que no se desatasque. Para desencasquillar un arma, el personaje ha de llevar a cabo una tirada de Combate con Armas de Fuego a un Grado de Dificultad de 5. Esta tirada se realiza al principio de cada Asalto y antes de las Declaraciones. Una Categoría de Éxito 4 es suficiente para que el arma se desencasquille.

ATI= Ajuste a la tirada de iniciativa. El modificador se le sumará o restará a la tirada de dados en una situación de iniciativa. Un modificador positivo incrementa las posibilidades de disparar primero, mientras que uno negativo las disminuye.

RC= Recargar. Indica el número de asaltos que lleva recargar el arma.

Precio= La cantidad de libras esterlinas que ha de gastarse un personaje si quiere comprar el arma durante una misión. Este precio no tiene nada que ver con el coste de Puntos de Experiencia a la hora de pedirle armas a Q.

DESCRIPCION DE LAS ARMAS



HECKLER & KOCK VP-70

Esta pistola ha reemplazado a la Walther PPK en el servicio secreto inglés. La VP-70 está muy bien equilibrada y es fácil de esconder. Dispara munición de 9mm. con una velocidad de disparo un 25% superior a la de la Walther PPK. A la VP-70 se le puede aplicar una culata, convirtiéndose en un arma más potente. Para ésta se usa la segunda línea en la tabla de armas. La culata es parte de la pistola en algunas versiones de este arma.



BOOTHROYD: "He quitado la digresión del quillito, y la capacidad del primer disparo es un arma que debería irle bien a 007. Es una pistola con verdadera potencia de detección."

WALTHER PPK

Este es el arma que más se asocia con James Bond. El 20 de Marzo de 1974 la Walther del inspector Beaton se encasquilló cuando disparaba a un asaltante. Debido a que el criminal estaba intentando asesinar a la princesa Ana y a su marido el capitán Mark Phillips, el incidente otorgó a la pistola una publicidad desfavorable. A raíz de esto, la Walther se retiró del servicio. *CALIBRE 32*



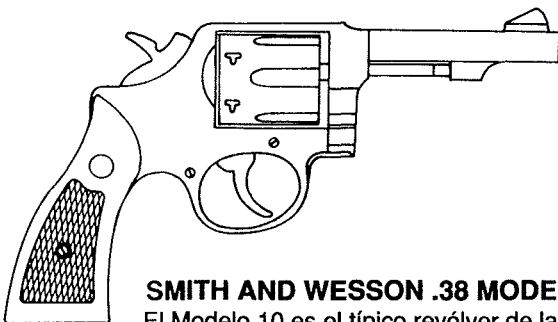
LUGER PARABELLUM P08

Sin duda, el arma automática más famosa, la Luger fue adoptada como pistola reglamentaria por el ejército suizo en 1908. Se fabricó hasta 1942, año en que cesó su producción totalmente. Esta pistola será usada la mayoría de las veces por los Personajes-No Jugadores enemigos.



BERETTA .25

Esta pistola está diseñada para aquellos que pretenden ir discretamente armados. En la película Dr. NO, el Mayor Boothroyd la definía como una pistola para mujeres, en clara alusión a su escaso poder de penetración. Bond no está de acuerdo. Ha estado usando la Beretta durante 15 años sin tener la más mínima queja. *CALIBRE 25*



SMITH AND WESSON .38 MODELO 10

El Modelo 10 es el típico revólver de las fuerzas del orden en E.E.U.U. Debe ser usada con una cartuchera y nunca para pasar desapercibida. Con un considerable poder de penetración, no precisa grandes atenciones en su mantenimiento. *CALIBRE 38*

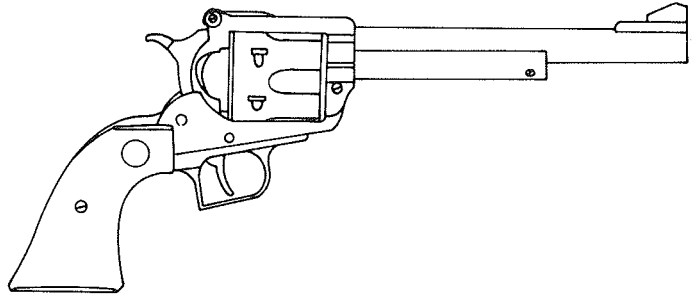


BROWNING HIGH POWER 1935

Este modelo comenzó a fabricarse en 1935 en la Fabrique Nationale en Bélgica. Continuó su producción en Bélgica, después de que los Alemanes la ocuparan durante la Segunda Guerra Mundial. Bond usa Browning en varias ocasiones.

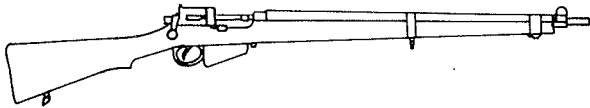
RUGER SUPER BLACKHAWK .44 MAGNUM

Los coches de 007 casi siempre tienen una Magnum en la guantera. Es un arma letal, capaz de detener cualquier vehículo. El Magnum .44 es el arma más potente del mundo dentro de su categoría.



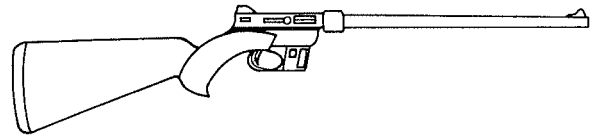
RIFLE NUMERO 4

Este rifle semejante en aspecto y capacidad al Lee-Enfield, fue producido en masa en Canadá y en los Estados Unidos durante los años 40. Su calibre es .303, pesa 4 Kg. y tiene un cargador con 10 balas. Este arma tiene bastante precisión contra blancos lejanos. En el juego, estos rifles son usados por Personajes No Jugadores como guardias y soldados. El Rifle Nr. 4 puede ser disparado una vez cada dos asaltos. Algunos tiradores experimentados utilizan este rifle con mira telescópica que aumenta la precisión del arma hasta los 1200 mts.



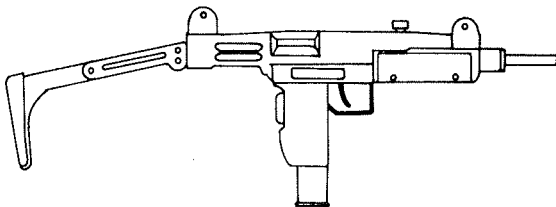
RIFLE DE SUPERVIVENCIA AR-7

Usado por Bond en "Desde Rusia con amor", este rifle está hecho para el uso de pilotos que han sido derribados sobre territorio enemigo. Nunca se usa como arma principal. Resalta su escamoteabilidad. Pesa algo más de un kilo y el cañón, el cargador y el cuerpo principal pueden ser guardados, si se desmonta, en la culata. El AR-7 es un arma semi-automática y dispara munición del calibre .22. No es muy precisa a largas distancias, pero cumple perfectamente la misión para la que fue creada... El valor de tamaño del AR-7 supone que el arma está desmontada. Cuando está montada no hay modificador. Se necesitan 15 asaltos para montar o desmontarla.



UZI

La UZI es probablemente el más conocido subfusil del mundo. Puede disparar a ráfagas, o Bala a Bala. Es un arma tan bien equilibrada que puede ser disparada con una sola mano. Aplica, si se usa de esta forma, un modificador de rendimiento de -1. Los Guardias y Soldados usarán este arma.



AKM

Esta es la versión moderna del rifle de asalto AK-47 diseñado por Michael Kalashnikov para la URSS. El AKM pesa medio kilo menos que el AK-47, siendo ligeramente menos robusto que su predecesor. Actualmente poseen este arma las unidades de élite de los países del Pacto de Varsovia. Los Guardias y Soldados usarán este arma.



LISTA DE VEHICULOS

CARACTERISTICAS DE LOS VEHICULOS

	MR	LR	CRUC	MAX	AUT	FOR	EST	PRECIO
V. Terrestres:								
Aston Martin DB-V	+2	2	160	256	290	3	9	44.000
AMC Javelin	0	4	100	192	360	2	6	4.200
Lotus Esprit	+1	3	150	225	350	2	5	22.000
Caprice Classic	0	5	100	190	600	3	8	5.800
Toyota Celica GT-S	0	5	100	177	720	2	5	5.200
Mark II Bentley	+2	5	115	208	320	3	8	28.700
Kawasaki GPZ-750	+1	4	100	208	320	0	2	2.000
Polaris Indy 600	+1	4	65	160	160	0	2	2.500
V. Aéreos:								
Acrostar	+2	4	420	495	1.450	0	3	745.000
Lockheed C-141-B	0	6	880	975	6.600	16	230	6.900.000
Airbus A310	0	6	900	960	4.600	11	100	8.100.000
Aerospatiale SA315B	+1	5	120	208	515	2	5	600.000
Bell 206 L Texas Ranger	+1	4	190	208	610	1	4	500.000
Wallis WA-116 Agile	+1	4	115	185	225	0	1	23.500
V. Acuáticos:								
Glastron Carlson S.	+2	4	50	100	280	2	4	19.900
Boeing Jet-Foil	+1	5	80	115	640	42	460	1.800.000
Dynafoil Mark 1	0	5	40	64	105	0	1	1.200
Riva 2000	+1	4	55	100	960	6	30	95.000
Classic Seventy	0	5	15	28	6.400	13	170	370.000
Cobalt CM-9	0	4	30	2	200	2	4	8.000

DEFINICION DE LAS CARACTERISTICAS DE LOS VEHICULOS

MR= Modificador de Rendimiento. Este número ha de sumarse tanto al Grado de Dificultad en la realización de maniobras, como a la Tirada de Accidente de las mismas.

LR= Línea Roja. Representa la capacidad del vehículo para someterse a maniobras continuas de alto riesgo. Se trata del mínimo Grado de Dificultad por debajo del cual ha de realizarse Tirada de Accidente de manera automática. Si el conductor puja por debajo de la Línea Roja, debe hacer automáticamente una Tirada de Accidente al final del Asalto, además de las otras que tuviera que llevar a cabo.

CRUC= Velocidad de Crucero. Indica la velocidad de crucero de un vehículo en kilómetros por hora.

MAX= Velocidad Máxima. Velocidad máxima de un vehículo en kilómetros por hora.

AUT= Autonomía. Representa la distancia en kilómetros que puede recorrer un vehículo con el depósito lleno. Este parámetro sólo tiene importancia cuando un personaje se encuentra fuera de una ciudad u otro lugar donde puedan plantearse problemas de suministro.

FOR= Forzar. Representa el volumen neto de un vehículo y se aplica en situaciones en las que dicho vehículo trata de forzar a otro, o cuando sufre dicha maniobra. El número se aplica al Grado de Dificultad de la maniobra de Forzar. Al Grado de Dificultad se le suma el valor del vehículo forzante, restándose el del vehículo forzado. El Grado de Dificultad no podrá verse modificado por encima de 10 ni por debajo de 1/2.

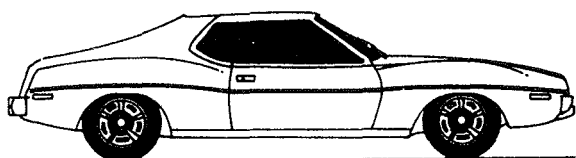
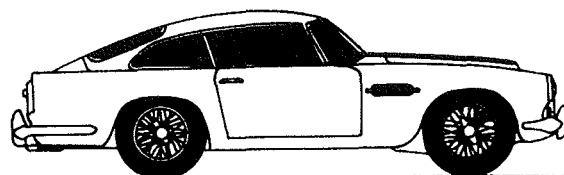
EST= Puntos de Estructura. Se emplea para determinar el número de modificaciones que se pueden efectuar en un vehículo. Cada una de éstas modificaciones requiere un cierto número de Puntos de Estructura. El número de modificaciones adicionales que se pueden llevar a cabo en un vehículo es equivalente a los Puntos de Estructura del mismo.

PRECIO= Precio. La cantidad de libras esterlinas que ha de gastarse un personaje si quiere comprar el vehículo durante una misión. Este precio no tiene nada que ver con el coste de Puntos de Experiencia a la hora de solicitar equipo Q.

DESCRIPCION DE LOS VEHICULOS VEHICULOS TERRESTRES

ASTON MARTIN DB-V

Este es el coche más famoso que jamás haya salido de la rama Q. Si un Aston Martin normal impresiona, la versión Q quita la respiración. Las ametralladoras, la pantalla de humo, el aceite, el blindaje, la plancha antibalas y el asiento eyectable son las mayores modificaciones vistas en la película "GOLDFINGER". Puede llevar a dos pasajeros (al menos temporalmente). El DB-V pesa 1.800 Kg., tiene una longitud de 5 mts. y posee un motor con 345 caballos de potencia. Puede acelerar de 0-100 en 5,7 segundos.



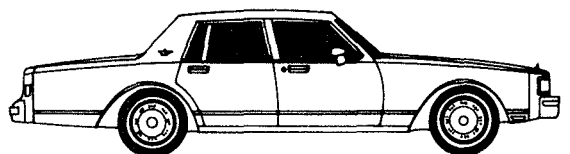
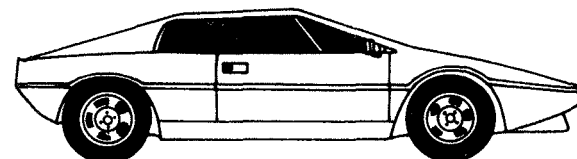
AMC JAVELIN

El incremento en el precio del crudo en 1973 obligó a rediseñar los vehículos de tamaño medio en Estados Unidos por su fama de ser poco económicos. El deseo de una aceleración y potencia sin igual era incompatible con la necesidad de economía debido al incremento de los precios.

El AMC Javelin dió una solución a éste problema que fue bien recibida. Aunque disponía de una aceleración 0-100 inferior a la de los auténticos coches de carreras, la maniobrabilidad a grandes velocidades era igual a la de vehículos que costaban el doble. En el Javelin caben cuatro personas. Apareció en "El hombre de la pistola de oro".

LOTUS ESPRIT

Este vehículo que apareció en las películas: "La espía que me amó"; y "Solo para sus ojos" se aprovecha de su coeficiente aerodinámico para un mejor agarre a la carretera. Dicho coeficiente de penetración (que no es sino una medida de resistencia al viento) es excelente en el vehículo, y favorece su conducción y maniobrabilidad. El ESPRIT solo mide 3mts. de largo. Esta ventaja se debe a la posición central del motor, que tiene una potencia de 160 CV., consiguiendo una aceleración de 0-100 Km/h en solo 8,4 segundos. Siendo un biplaza, El ESPRIT, puede ser convertido en un vehículo submarino de la rama Q. Con esta versión submarina es capaz de navegar 24 Km sin necesidad de repostar. Esta versión del ESPRIT está equipada también con un periscopio que le permite cruzar ríos de una profundidad inferior a 5 mts.

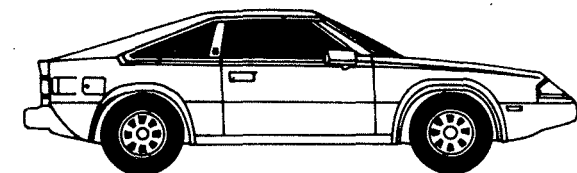


CHEVROLET CAPRICE CLASSIC

Este vehículo es el típico automóvil americano sedán con cuatro puertas. Puede alojar en su interior a seis pasajeros, o a cuatro si estos son grandes, musculosos, y tienen un especial interés en la persecución de los agentes de M.I.6. El Caprice Classic mide 5,5 mts. y tienen una distancia entre ejes de 3 mts. Su peso es de 1.700 Kg. estando equipado con motores que van desde los 110 CV hasta los 150 CV, pudiendo acelerar de 0-100 Km/h en 14,5 segundos.

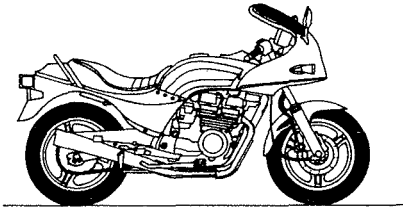
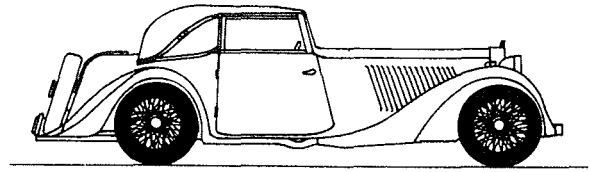
TOYOTA CELICA GT-S

El Toyota Celica GT-S es un coupé deportivo cuyo origen hay que buscarlo dentro de los coches económicos. El Celica es un vehículo pequeño que se puede uno encontrar en las carreteras y aparcamientos de todo el mundo. Con un precio razonable, este vehículo ofrece unas prestaciones nada desdeñables. El Celica GT-S pesa poco mas de 1.000 Kg. mide 4,5 mts. y tiene un motor con 2.400 cc. que produce 105 CV. Acelera de 0-100 Km/h en 11 segundos.



MARK II CONTINENTAL BENTLEY

El bienamado Bentley de Bond es un vehículo clásico inspirado en los Rolls Royce. Su vehículo estaba modificado, ya que ninguna versión normal satisfacía las necesidades de Bond. Su Bentley fue equipado con inyección electrónica para permitirle mayores prestaciones, pero también incrementaba sus posibilidades de avería. Bond se deshizo de este vehículo cuando comenzó a subir el precio de la gasolina, convirtiéndose el coche en un dispendio continuo.

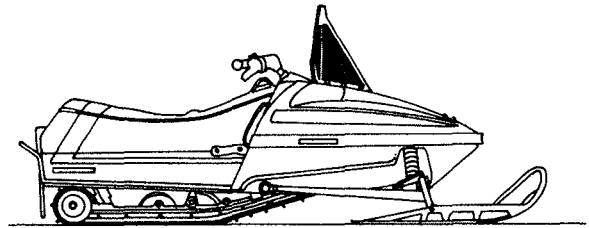


KAWASAKI GPz-750

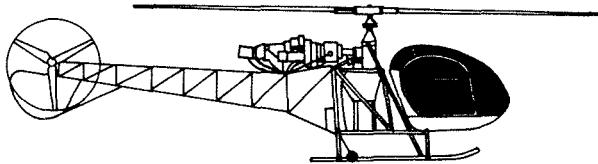
La GPz-750 es una motocicleta versátil, fácil de maniobrar y con una gran potencia en su motor de cuatro cilindros. Con un poco de práctica, en esta moto, se pueden realizar virajes a gran velocidad, difícilmente realizables con un coche. Recibe un modificador al grado de dificultad de +1 cuando se realicen las maniobras de "dar esquinazo" y "cambio de sentido". Sólo hay espacio para un pasajero.

POLARIS INDY 600

No todas las persecuciones en nieve tienen que ser sobre esquís. Este vehículo que se desliza a 160 Km/h, puede sernos útil. El Indy 600 dispone de suspensión independiente, frenos de disco, refrigeración por agua, etc... Si éste vehículo llega a una zona en la que se supone que no hay hielo ni nieve, se detendrá al instante independientemente de la intención del conductor. Está diseñado para acoger a dos personas.



Vehículos Aéreos



AEROSPATIALE SA 315B LAMA

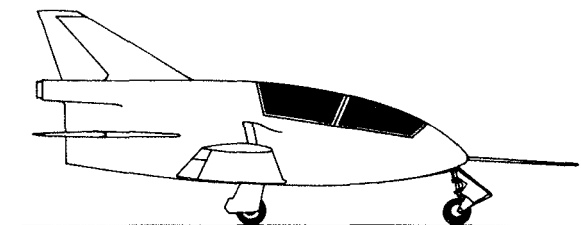
Este helicóptero se diseñó para cumplir los requerimientos que imponían las fuerzas aéreas indias, para su utilización en las más variadas condiciones. El Lama cumple perfectamente su función en cualquier entorno, desde la selva hasta las zonas más montañosas. El Lama batió el récord mundial de altura, alcanzando los 12.250 mts. También estableció un nuevo récord de despegues y aterrizajes, situándolo en los 7.380 mts. sobre el nivel del mar. Estos valores exceden por mucho la altura máxima recomendada de 5.400 mts. Únicamente la combinación de un excelente piloto y una inmejorable máquina pueden pretender emular las hazañas anteriores.

Tiene capacidad para cinco pasajeros (cuatro+piloto), además de tener la posibilidad de transportar 500 Kg. de equipo. Mide 12,93 mts. de longitud. El rotor principal mide 11 mts. de diámetro, tiene una tara de 1.122 Kg. y un peso máximo autorizado de 2.300 Kg.

ACROSTAR

La característica más chocante de este vehículo es el número de unidades existentes: una. Si por alguna razón el Master decide aumentar el número de unidades existentes, su precio: 745.000 Libras Esterlinas*, hará que la rama Q niegue su utilización a agentes que no hayan obtenido la graduación "00". Hasta los "00" deberán alegar un importante motivo para recibir este vehículo en una misión. Bond lo usó en "Octopussy".

* 190 millones de pesetas.



EQUIPO VARIO

MALETAS

DISPENSADOR DE CUCHILLOS:

Lo verdaderamente interesante de esta maleta son los dos compartimentos cosidos en uno de los forros interiores de la misma. Cada uno de estos compartimentos funciona como un resorte y contiene un cuchillo perfectamente equilibrado. Introduciendo las cifras de una combinación preestablecida, el mecanismo se activa apareciendo los cuchillos en menos de cinco segundos. Los cuchillos acceden al exterior mediante un orificio situado en la sección inferior de la maleta.

MALETA ESTANDAR

Empleado en la película "Desde Rusia con Amor", ésta indispensable herramienta del espionaje es, por una buena razón, ligeramente más pesada que otras de su clase. En sus compartimentos secretos se encuentran 50 Soberanos de Oro, 40 cargadores de munición en dos secciones separadas, una mira telescópica de infrarojos y, desmontado, un rifle de supervivencia AR-7 (ver armamento). Para evitar que alguien quiera tomar prestado alguno de los objetos de la maleta, existe un cartucho de gas lacrimógeno (normalmente en un bote de polvos de talco) que se activa cuando la maleta es abierta mediante un proceso inadecuado. Para que esto no ocurra, los pestillos han de ponerse en posición horizontal para después abrirse normalmente. Algunas maletas disponen, como en el caso anterior, de dispensador de cuchillos.

CEB 1000

Si no se estudia a fondo, ésta puede parecer una maleta Samsonite normal y corriente, funcionando como tal. Sólo se diferencia en un nimio detalle: Descargará 2.000 voltios cuando se encuentre a más de 5 metros del propietario. Un transmisor portado por el dueño disparará una sirena de alarma de suficiente potencia como para intimidar al presunto ladrón que, de no soltar el maletín en 15 segundos, recibirá los 2.000 voltios en pleno. No está diseñada para matar, pero hace imposible la sujeción una vez activada.

La CEB 1000 está hecha a prueba de balas con material Kevlar en su sección inferior. Esto, combinado con su resistente armazón, hace de la maleta en cuestión un escudo que detiene todas las balas de Nivel de Daño E o menor. Para proyectiles de daño F o mayor, la CEB 1000 reducirá éste en dos niveles.

OBJETOS PERSONALES

CINTURON MONEDERO

Se trata de un cinturón monedero de lo menos usual, pensado para aquellos cuyas necesidades en cuestión de seguridad vayan más allá del turismo propiamente dicho. Manufacturado a base de piel de la máxima calidad, posee una gran hebilla (en forma de U, por lo general) de espiga sencilla. Dándole unas pocas vueltas podremos disponer de una afiladísima cuchilla oculta en la funda. La cuchilla en cuestión abre una pequeña ranura en la hebilla donde encontramos un mango para dicha cuchilla. Esta se emplea para acceder a diversos bolsillos de 5 centímetros cada uno que recorren el cinturón. Cada bolsillo contiene de 150 a 200 libras esterlinas en diferentes monedas, debiendo el personaje cortar los distintos segmentos para acceder al dinero. Se puede portar dinero de al menos doce naciones diferentes.

CIGARRILLO EXPLOSIVO

En la película "SOLO SE VIVE DOS VECES", Tigre Tanaka hace una demostración a James Bond de lo que este ingenio creado por el servicio de inteligencia japonés es capaz de hacer. El pequeño cohete se puede colocar en el interior del cigarro y la ignición se lleva a cabo encendiéndolo. Un pequeño detonador activa el cohete que sale disparado del extremo incandescente del cigarro. Tigre Tanaka opina que el ingenio es efectivo hasta una distancia de treinta metros. El Nivel de Daño es H, su Alcance Corto es 0-6 y el Alcance Largo es 24-36.

RELOJES

La versatilidad de éstos aparatos los hace ideales para la Rama Q. Mientras que otros objetos (cámaras, maletines, etc) pueden resultar inapropiados en algunas circunstancias, hay pocas ocasiones en las que llevar un reloj sea motivo de sospecha. Los objetos siguientes son un ejemplo de lo que la Rama Q puede hacer con los relojes.

Extrangulador: Apretando el pulsador de puesta en hora hasta que suene el click, el usuario puede ajustar la hora de una manera completamente normal. Si se pulsa el botón más allá, aparecen dos asas que forman parte de la estructura. Sosteniendo el reloj por su pulsera de acero, no hay más que tirar de las asas para que salga un delgado y fuerte alambre. Este alambre tiene un Nivel de Daño E. Red Grant lo utilizó en "Desde Rusia Con Amor".

Explosivo: Presionado dos veces sobre la lente del reloj, se desprende la tapadera inferior, dejando al descubierto dos largos cables (de aproximadamente 5 metros) de alambre ultrafino y dos cápsulas explosivas. Hay una pequeña cantidad de explosivo plástico en el interior del reloj, suficiente para volar una rejilla de ventilación o una puerta normal, pero no para aquellos objetos que aguanten cuatro o cinco arremetidas. Bond lo utilizó en la misión "Moonraker".

Reloj Sierra: Un discreto pulsador en la estructura del reloj pone al descubierto la sierra, poniendo en marcha simultáneamente el motor que la activa. La sierra en cuestión tiene la capacidad de cortar duro acero a la tasa de 2 centímetros por minuto, siendo 6 minutos lo que da de sí la batería. El diminuto tamaño de la sierra no es, de ninguna manera, directamente proporcional al ruido que hace ésta al ser operada. Bond demostró la utilidad de este objeto en "Vive y deja Morir".

Telex: Esta compleja pieza de equipo sólo es proporcionada a aquellos personajes que tengan la obligación de mantener constante contacto con M, como Bond en "La Espía Que Me Amó". Contiene un receptor de onda corta y papel suficiente para un mensaje de 128 Caracteres. También contiene un microprocesador RAM capaz de almacenar el mensaje en el momento de su recepción y transcribirlo por impresora. Existe otro microchip que dirige toda la operación y que se activa mediante una transmisión de onda corta en la frecuencia adecuada. El código empleado en la transmisión es harto sencillo; por temor a que alguien intercepte los mensajes, M se resiste a emplearlo como medio de comunicación a no ser que sea indispensable. El código mediante el cual la impresora expone sus mensajes puede ser alterado por la Rama Q mediante pequeñas modificaciones en el reloj.

LECTOR DE COMBINACIONES DE CAJAS FUERTES MEDIANTE RAYOS X

Cuando en "Moonraker" fue necesario, Q construyó el detector de combinaciones a pesar de la firme oposición de los téc-

nicos ante la naturaleza no factible del ingenio. A pesar de la indudable capacidad científica y técnica de la Rama Q, la manufacturación de un detector de combinaciones completamente fiable había sido infructuosa hasta entonces. El aparato en cuestión tiene el aspecto de una pitillera o de una calculadora de bolsillo, dependiendo de la preferencia del usuario. La tapa se levanta para constituir lo que será la pantalla (donde se verá el mecanismo a través de rayos X.)

Una batería de gran potencia y de vida extremadamente corta genera suficiente electricidad para poner en marcha el dispositivo. La duración de la vida de la pila es de unos 60 segundos, tiempo más que suficiente para abrir la caja. El detector de combinaciones da un modificador de +7 al Grado de Dificultad a la hora de abrir una caja de seguridad. La batería no puede ser recargada en el campo de operaciones, siendo necesario un técnico de Q y un laboratorio apropiado.

SILENCIADORES Y SUPRESORES DE FOGONAZOS

Estos objetos tan útiles en combate clandestino, están a disposición del personaje que los solicite. A efectos de juego, todos los silenciadores son, además, supresores de fogonazos.

El supresor de fogonazos reduce la llamarada del disparo al mermar la presión de gas en el mismo cañón del arma. Como el fogonazo suele ser muy visible (más aún de noche), reduciéndolo podremos pasar desapercibidos mucho más fácilmente. Se aplicará un modificador de -2 al Grado de Dificultad de todo aquel que trate de localizar a un oponente oculto que dispare con un supresor de fogonazos (por supuesto a su tirada de PER). Existen supresores para todo tipo de pistolas, rifles y ametralladoras.

El silenciador se emplea para disparos a corta distancia y en situaciones en las que es más importante la discreción que la efectividad. Un silenciador reduce el sonido del arma hasta el punto de convertirlo en un estornudo controlado. Además reduce en uno el Nivel de Daño del arma. Así, una Walther PPK con silenciador tendrá Nivel de Daño D. Existen silenciadores adaptables a todo tipo de pistolas y ametralladoras.

GAFAS DE VISION NOCTURNA TH-70

Estas livianas gafas de visión nocturna disponen de un sistema electrónico de ampliación luminosa, con un peso inferior al de un casco de motociclista. En la más oscura de las noches, las TH-70 ofrecen al observador una visión crepuscular del mundo. Un personaje que conduzca un coche con éstas gafas puestas, ignorará los modificadores por conducción nocturna a la hora de verse envuelto en una persecución. Las TH-70 tienen una autonomía de 30 horas de uso continuado antes de tener que recargar la batería, siendo su campo de visión de 150 metros.

CODIFICADOR/DECODIFICADOR DE FIBRA OPTICA

Este ingenio tiene el tamaño de una lente de joyero, guardando un gran parecido con dicho objeto. La lente del aparato está formada por 500.000 fibras ópticas enrolladas en un mismo sentido. La Rama Q dispone de un codificador diferente para cada unidad.

Para codificar un mensaje, la Rama Q selecciona un color intenso (rojo o naranja brillante) que se emplea para el mensaje en clave. El breve mensaje (menos de 100 palabras) se escribe en éste color. El aparato, que a su vez cuenta con cientos de fibras ópticas, fotografía el mensaje a través de dichas fibras, convirtiéndolo de este modo en diferentes series de puntos naranjas aparentemente aleatorios. La localización de estos puntos es ignorada, pero las distancias entre puntos se retiene en la máquina. Los puntos se imprimen en papel formando parte de un folio en blanco. El resto del folio se imprime con series aleatorias del mismo tipo de puntos. Por último, se escribe en

el folio una nota de los más inocente, teniendo buen cuidado de no tapar el mensaje codificado. El personaje escrutará la cuartilla con el decodificador hasta que dé con el mensaje en clave.

DETECTOR DE ESCUCHAS TELEFONICAS

Este ingenio avisará al usuario del teléfono de que su conversación está siendo interferida mediante micrófonos o escuchas telefónicas. El detector se coloca en lugar de la sección emisora del aparato. El personaje queda alertado en el caso de que exista una intercepción mediante una luz intermitente de aviso. El ingenio pesa unos 60 gramos.

PLUMA ACIDA

Empleada por Bond en "Octopussy", éste aparato puede adquirir la forma tanto de una pluma, como de un bolígrafo. La mayor diferencia existente, estriba en la cantidad de ácido que alberga cada una. Todos ellos están presurizados con un gas inerte con objeto de asegurar la presión de salida del ácido, que accede al exterior mediante un chorro de dos centímetros de longitud.

La versión bolígrafo alberga dos centímetros cúbicos de ácido, suficiente para hacer cuatro cortes en una barra de hierro de tres cms. de diámetro (ésto es, suficiente para que un personaje quite dos barrotes de una celda) o, suficiente para abrir un agujero de unos 25 cms. de diámetro en una plancha de metal como por ejemplo, en la carrocería de un automóvil. La versión pluma contiene 4 cc, suficiente para 8 cortes en barras de hierro, o bien para practicar una incisión de unos 40 centímetros de diámetro en una plancha de metal.

PISTOLERAS

El ajuste a la tirada de iniciativa por la pistola sólo se aplica en el asalto en que el personaje hace uso de ella. De ninguna manera se aplicará en otro momento.

PISTOLERA CHAMOIS: La suave piel con que está hecha esta pistola la hace ideal para esconder una pistola, pero existe la posibilidad de que en algunas ocasiones se quede el arma enganchada. La pistola en cuestión da un modificador de tamaño de -2, así como un modificador a la tirada de iniciativa de -1.

PISTOLERA BERNIS-MARTIN "TRIPLE-DRAW": Durante muchos años la pistola favorita de Bond, la Bernis-Martin desenfunda mediante un resorte. Ello le da un +2 a la tirada de iniciativa, así como un +1 al modificador por tamaño.

EMISORES ELECTRONICOS DE SEGUIMIENTO

La Rama Q dispone de infinidad de ingenios para que seguir la pista de un oponente sea más fácil. Existen cuatro tipos principales de emisores que se suelen emplear en M.I.6 para llevar a cabo cuatro tipos de trabajos diferentes. Q proveerá a su vez, de diferentes clases de receptores dependiendo de las misiones y de las necesidades de los personajes.

AVRAM: Más ligero que los restantes cuatro emisores, el Avram es el único que puede colocarse en un individuo sin grandes posibilidades de ser descubierto. Tiene una breve autonomía de unas tres horas, emitiendo en todo momento su señal. El emisor tiene un radio de acción de unos 5 Km de distancia.

SCARAB: Este emisor de larga duración emite una señal intermitente a intervalos que van desde 20 segundos a 4 minutos. El ingenio tiene un alcance de 40 Kmts, poseyendo una autonomía de 4 semanas de uso continuado. Es relativamente voluminoso, ocupando las dos terceras partes de una pluma estilográfica. El Scarab se utiliza en situaciones en las que el objeto perseguido se desplaza con lentitud y cuando no hay motivos para creer que el oponente controle las transmisiones por radio.

DAVEY: El rasgo que más caracteriza a este emisor es que es indestructible. Lluvia, granizo, nieve, tempestad, aplastamien-

to por las ruedas de un camión. Nada de esto afecta al Davey. El emisor transmite continuamente durante aproximadamente 6 horas, poseyendo un alcance de unos 5 Km. El Davey se suele utilizar en lugares desfavorables, así como en condiciones realmente inestables, como ruedas o tuberías, etc

ECHO: Este emisor emite únicamente en una frecuencia de onda particular. Los personajes que lo utilicen disponen de una unidad de recepción a modo de radar, con la particularidad de que dicho radar capta únicamente la señal de este emisor en particular, ignorando cualquier otro. El Echo tiene un alcance de 30 Km y una media de funcionamiento de dos semanas.

MATERIAL DE BUCEO

BOTELLA DE OXIGENO 71.2: El tanque de oxígeno de acero 71.2 ha formado parte del equipo estándar de buceo durante más de dos décadas. La cifra 71.2 se refiere a la capacidad teórica de aire en las botellas en pies cúbicos, aunque no suelen portar más de 65 pies cúbicos de oxígeno. Una sola botella dispone de oxígeno para 30 minutos de utilización a 10 mts. de profundidad ya que, en mayores profundidades el aire se consume con mayor rapidez. Se utiliza la cuarta parte del tanque como reserva de seguridad. Se suelen combinar normalmente en parejas de botellas.

MODIFICACIONES EN LOS VEHICULOS

Esta sección contiene una lista de las principales modificaciones que se pueden llevar a cabo en un vehículo. Los vehículos normales no son más que una excepción en el mundo de James Bond. Cada vehículo dispone de una serie de Puntos de Estructura que pueden emplearse en la "adquisición" de las modificaciones detalladas a continuación. Una vez que un jugador haya agotado los Puntos de Estructura de su vehículo, ya no podrá realizar más modificaciones en el mismo. Por ejemplo, un Lotus Esprit dispone de 5 Puntos de Estructura en concepto de modificaciones.

Cuando se le encarga una misión a los personajes, es posible que los vehículos que les sean entregados dispongan ya de modificaciones. Durante la introducción, el Master pondrá al corriente a los personajes, tanto de los vehículos, como del equipo especial disponible para la misión, o bien los enviará a la Rama Q a por todo ello. El Master es quien determina si los personajes pueden añadir modificaciones adicionales al vehículo en cuestión.

Nota Master

Si un jugador solicita alguna modificación no contemplada en este capítulo, recurre al siguiente criterio: Cada modificación especial cuesta 1/2 Punto de Estructura.

BLINDAJE PARA VEHICULOS TERRESTRES

La Rama Q provee de cuatro niveles de blindaje para los vehículos terrestres, dependiendo éstos de la situación en la que se vayan a encontrar los personajes. El blindaje no requiere Puntos de Estructura.

Blindaje Nivel 1: Cualquier vehículo con este nivel de blindaje queda bien protegido de todo tipo de proyectiles. Han de

sustraerse cuatro Niveles de Daño a todo arma que se dispara contra un vehículo protegido con este blindaje. El beneficio del blindaje se aplica también a los ocupantes.

Blindaje Nivel 2: El vehículo se construye con una estructura más gruesa si cabe, además de proteger el depósito de combustible con placas de acero para evitar escapes. Cualquier tipo de disparo queda reducido en 6 Niveles de Daño. El peso adicional del blindaje aumenta la masa del vehículo; por cada 5 Puntos de Estructura (redondeando hacia abajo) del vehículo, has de añadir uno al Valor de Forzar. Por ejemplo, un Toyota Celica GT-s con Blindaje Nivel 2 tendrá un valor de Forzar de 3 y un Aston Martin DB-V con el mismo blindaje tendrá un valor de Forzar de 5.

Blindaje Nivel 3: Esta categoría de blindaje suele quedar reservada a los personajes de graduación "00". Reduce en 6 el Nivel de Daño. Además, éste blindaje absorbe un Nivel de Herida (así una Herida Media se transforma en Leve, y un Aturdimiento no tiene efecto). El peso del vehículo queda incrementado sensiblemente por el grosor de su blindaje, aumentando el valor de Forzar del vehículo en 1, por cada cuatro Puntos de Estructura de que disponga el vehículo (se redondea hacia abajo).

MODIFICADORES ADICIONALES

Neumáticos Blindados: Una necesidad para aquellos personajes que atraen hacia sí los disparos en demasiadas ocasiones. Las cubiertas más utilizadas son las Dunlop Denovos y las Michelin Autoporteurs, habiendo sido empleadas ambas por 007 en sus vehículos. No pierden el aire ni se separan de la llanta en condiciones normales. La cubierta debe sufrir el equivalente a 2 "Destrozado" antes de perder el aire.

Asiento Eyectable: Se trata de un ingenio que quita de en medio a cualquier copiloto indeseable. Cuando el conductor pulsa cierto botón (oculto por lo general en la palanca de cambios), la mitad del techo del automóvil se abre justo a tiempo de permitir la eyección del pasajero junto con su asiento. El pasajero recibirá un Herida Media en la caída. El asiento eyector cuesta 1/2 Punto de Estructura.

Cortina de Humo: Esta modificación permite al conductor proyectar una gran cantidad de espeso humo de la sección trasera del vehículo, cegando a cualquiera que se encuentre a Distancia Corta o Media detrás del vehículo del agente. Todo individuo que se encuentre a esta distancia habrá de hacer inmediatamente una Tirada de Accidente a un Grado de Dificultad de 4. El empleo de esta modificación aumenta la distancia de sus perseguidores en una categoría. Hay suficiente humo en los depósitos como para dos usos. Esta modificación cuesta 1/2 Punto de Estructura.

Chorro de Aceite: El personaje suelta dos chorros iguales de aceite en la carretera tras de sí y, como consecuencia, todos los vehículos que se encuentren a distancia corta, media o larga, deberán realizar inmediatamente dos tiradas de accidente a un Grado de Dificultad de 2. Hay almacenado aceite suficiente para dos usos. Esta modificación cuesta 1 Punto de Estructura.

Pantalla Antibalas: Una plancha de grueso metal se eleva para proteger el cristal posterior del vehículo mientras otro escudo protege la sección inferior del mismo. Ningún tipo de proyectil atravesará la pantalla necesitando utilizar como mínimo armas de calibre .50 ó mayores para comenzar a penetrar el blindaje. Esta modificación cuesta 2 Puntos de Estructura.

NOTA: Existe gran cantidad de equipo adicional y modificaciones. Consultar el suplemento "Manual de la Rama Q".

DAÑO Y REPARACION DE EQUIPO

Siempre que tu personaje utiliza alguna pieza de equipo en una determinada acción, existe una posibilidad de que la pieza en cuestión resulte dañada. Así, siempre que en los dados salga un 100, tu personaje falla automáticamente la acción y el equipo queda dañado. Si el personaje desea repararlo, primero deberá tener acceso a las herramientas necesarias, decidiendo el Master cuando dichas herramientas sirven o no para la reparación del equipo dañado.

La reparación de una pieza de equipo es una acción concreta, y el Master aplicará modificaciones en relación con la situación y el nivel de daño sufrido por el equipo. Si el resultado de la tirada es fallida, el equipo permanece dañado; si, por el contrario, la tirada es un éxito de cualquier categoría, el equipo quedará reparado.

Cuando una pieza de equipo resulta dañada, habrá de ser utilizada la Tabla de Reparaciones. Tira un D6; el resultado indicará el Nivel de Daño para vehículos y el multiplicador del Tiempo Base para reparar el equipo. Referirse al Capítulo 3 para determinar el Tiempo Base de Reparación adjunto a

cada habilidad. Si el equipo resulta dañado en una acción de cuya habilidad el personaje carece, éste no podrá ser reparado. Por ejemplo, si el personaje trata de escalar una montaña, pero carece de la habilidad de Alpinismo y saca un 100 en los dados, no podrá reparar el equipo que se ha deteriorado.

El Nivel de Daño de la Tabla de Reparaciones sirve únicamente para vehículos. Un vehículo dañado podrá seguir funcionando con más restricciones en su eficiencia (ver Capítulo 5). Equipo de cualquier otra índole no podrá ser empleado hasta que se efectúe la reparación pertinente.

TABLA DE REPARACIONES

D6	NIVEL DE DAÑO	MODIFICADOR DEL TIEMPO BASE
1-3	Leve	x 1
4-5	Medio	x 2
6	Grave	x 3



Capítulo 12 :

Como ser un buen Master

LLegarás el día en que decidas intentar convertirte en Master. Si nunca has actuado como tal, es posible que te agobie la gran cantidad de información que te verás obligado a reunir. Si bien en este papel tendrás que soportar el peso de una responsabilidad mucho mayor, pronto descubrirás que el hecho de ser Master tiene sus ventajas (y sus inconvenientes). Además, puede ser divertido jugar con los malos, al menos hasta que sus planes son desbaratados debido a la intervención de los agentes de M.I.6. Uno también se enfrenta a la responsabilidad planteada al tener que preparar de antemano un montón de planes y de papeles de los cuales un jugador no tiene que preocuparse en absoluto.

Hay una serie de cualidades que debe poseer todo aspirante a Master. Primero, debe ser capaz de planear una misión completa y coherente, para que los jugadores puedan meterse en ella; pero, sin predeterminedar todos los acontecimientos de la misión, ya que los personajes serán los que pongan a la historia su propio final. También son necesarias las cualidades propias de líder y de animador. Se debe tener el control sobre las acciones de los personajes y, a la vez, procurar que estos se diviertan. Finalmente, a uno tiene que gustarle trabajar en todos esos pequeños detalles que surgen cuando se crea y se arbitra una misión. Si reunes estos requisitos, entonces te hallas temperamentalmente capacitado para ser un buen Master.

Quizá te estés preguntando algunas cosas: ¿Por dónde empezar? ¿Qué pasos hay que seguir desde el principio? ¿Debo saber exactamente cómo funciona el cañón de energía neutrónica con el que mi villano está amenazando Nueva York? ¿Cómo consigo que los personajes vayan donde deben? Y para empezar, ¿por qué quiero yo ser el Master?

La regla de oro de un Master es siempre la más simple: Mantener la Calma. No importa que los jugadores se carguen a tu gran villano en los primeros 30 segundos de partida, o que vuelen por error el Hotel Tel Aviv Hilton en lugar de la base enemiga, mientras que mantengas un control absoluto sobre la situación. Tú eres el que decide a quién se encuentran los personajes, qué es lo que ven, y qué es lo que descubren. Si tienes presente estos hechos y sigues las indicaciones que en este capítulo se detallan, las partidas transcurrirán sin incidentes.

LA PREPARACION DE UNA MISION

Tienes que hacerte a la idea de que el preparar una misión te va a llevar casi tanto tiempo cómo jugarla. Lo primero que vas a necesitar es un argumento para tu aventura. Encontrar ideas para la misma no es difícil. Cualquier periódico importante o programa de noticias de radio o TV te puede ofrecer algunas ideas interesantes. ¿En las noticias ha habido algún secuestro importante? ¿Ha sido desarticulada una red de contrabando? ¿Ha desertado de su país alguna persona importante y conocida? Cualquiera de estas ideas puede desarrollarse y convertirse en una misión completa.

Cualquiera que sea la idea básica de la misión, uno tiene siempre que plasmar ese sabor típico a lo James Bond. Es lo que tus jugadores esperan de tí. Las aventuras de Bond son siempre excitantes, sofisticadas y con un toque especial de glamour. No son las aventuras maestras que relata John Le-Carre, ni poseen las complejas manipulaciones psicológicas típicas de "Misión Imposible" o los osados dobles y triples juegos de Robert Ludlum. El juego de James Bond-007 no está diseñado para cubrir todas las variaciones del género de la novela de espionaje y deberás experimentar primero sus reglas, si alguna vez quieres jugar en otro de éstos "submundos". Donde el juego funciona bien es en el mundo de James Bond. La acción no podrá decaer nunca si lo que está en juego es lo suficientemente importante.

Todo en la misión ha de reflejar este glamour del que hablamos. Las localizaciones en la aventuras de Bond son siempre exóticas e intrigantes. (Si lo son o no en la realidad, no lo vamos a discutir. En las aventuras sí lo son). Los PNJ encontrados son siempre bellos y corteses, encontrándose siempre algún "Sujeto atractivo" para ayudar o entrenar al personaje.

M.I.6 y los Personajes Jugadores trabajarán siempre a favor de la paz y la libertad en el mundo libre. Mientras que los PNJ no siempre son de fiar (incluyendo a los agentes dobles, según lo estimes oportuno), ni "M", ni el Servicio Secreto, mentirán jamás a los Personajes, ni les usarán como meros

comparsas en una misión más ambiciosa. Si un jugador alguna vez llegara a desconfiar de la integridad de "M", su personaje podría mantener una postura defensiva en la misión, con lo que toda ella peligraría. James Bond sabe que está trabajando para el bien y el orden y que, por lo tanto, todas sus acciones están justificadas. (Por esta razón es por la que existen los llamados Puntos de Héroe.)

El plan del Villano Principal no tiene por que ser siempre la destrucción del mundo, pudiendo tener una misión la misma emoción cuando las razones son menos ambiciosas. Por ejemplo, compara MOONRAKER y DIAMANTES PARA LA ETERNIDAD con DESDE RUSIA CON AMOR y SOLO PARA SUS OJOS. En las primeras dos historias, los villanos desean obtener el control sobre el mundo, siendo sus planes ambiciosos y malvados; mientras que en las otras dos, el núcleo se centra en la competición entre dos servicios de Seguridad rivales, originando un enfrentamiento a un nivel mucho más personal. No es, por lo tanto, un requisito imprescindible que tus misiones tengan siempre que ser a gran escala para

ELEMENTOS DE UNA MISIÓN

que resulten divertidas y entretenidas.

Una vez que hayas decidido la idea central para la misión, deberás completarla con los detalles. Crearás todos los elementos de una obra de ficción, siendo la única parte que no podrás tocar, la conclusión, ya que en ésta influirán tus jugadores. Los elementos que deberás incluir en una misión son: el Villano Principal, el Guardaespaldas Personal (si es que existe), el resto de los PNJ, las fases de realización del plan del Villano y, finalmente el toque Bond, esto es, todos los detalles que transformen una misión cualquiera en una aventura típica de James Bond.

Vas a necesitar algo más que una vaga idea del desarrollo de la misión. Cuando comiences a actuar como Master, precisarás gran cantidad de ayudas y apuntes para no perder el control sobre la situación, disminuyendo el número de estos según vayas obteniendo experiencia en la materia.

EL VILLANO PRINCIPAL Y LOS DEMAS PNJ.

Analicemos al Villano Principal de tu historia. ¿Cuáles son sus características? ¿Qué habilidades posee? ¿Qué campos de experiencia tiene y que Debilidades padece? Deberás responder a todas estas preguntas cuando crees a los PNJ, tanto amistosos como hostiles. En el Capítulo 18 encontrarás a los principales PNJ que se ha encontrado Bond a lo largo de sus misiones. Puedes usar estos villanos en tus primeras partidas para diseñar, mas adelante, los tuyos propios.

En la mayor parte de las aventuras de Bond, el plan del Villano está completamente en marcha cuando M.I.6 o Bond se dan cuenta de su existencia. Deberás determinar en qué fase de la realización del plan se encuentra el villano cuando los Personajes Jugadores saltan a la escena. Cuanto más cerca esté el plan de la conclusión, tanto más rápido deberán trabajar los Personajes. (El uso del tiempo en una misión se explica más adelante en este mismo capítulo).

Una vez determinado el plan del Villano Principal, deberás crear a todos los colaboradores que le ayudarán a llevarlo a cabo: Guardaespaldas Personales, Técnicos, Solda-

dos, etc..., anotando además toda la información que precisas durante el juego: el valor de las Características, Habilidades, el valor de éstas, Campos de Experiencia, etc... En el capítulo 13 se describen las tarjetas de los PNJ, útil herramienta para que dispongas de toda la información necesaria sobre los PNJ a lo largo de una partida. A groso modo, si vas a tener que decir el nombre de algún PNJ, deberás tener la tarjeta preparada de antemano. Algunos de los aliados principales de Bond se encuentran descritos en el capítulo 18, debiendo tú ampliar esta lista según crees tus propias aventuras.

Los PNJ menores:Guardias, Técnicos, y Civiles entre otros, pueden ser manejados por grupos. El Capítulo 13 ofrece un sistema para determinar las Características y Habilidades para grupos de PNJ, debiendo rellenar sólo una tarjeta por grupo. Según vayas jugando, podrás ajustar las Características o Niveles de Habilidad de algún PNJ como creas necesario, para que tus jugadores no se acomoden demasiado.

LOCALIZACIONES

Una vez que hayas determinado el reparto de PNJ, deberás situarlos en algún sitio donde los PERSONAJES JUGADORES se encuentren con ellos. Las aventuras de Bond se desarrollan principalmente en lugares exóticos, por lo que te deberás esforzar en elegir los sitios más prestigiosos que conozcas. Si dispones de reducida experiencia en cuanto a viajes, puedes ir inventándote las localizaciones según te plazca, aunque esto puede destruir la integridad de tus misiones, y tu fama como Master.

James Bond opera en el mundo real, por fantástico que pueda parecer a veces. Las ciudades y localizaciones existen en la realidad, pudiendo haberse creado tus jugadores algunas nociones preconcebidas sobre éstos. Por ello tienes una responsabilidad limitada en cuanto a representar los lugares según sean en la realidad.

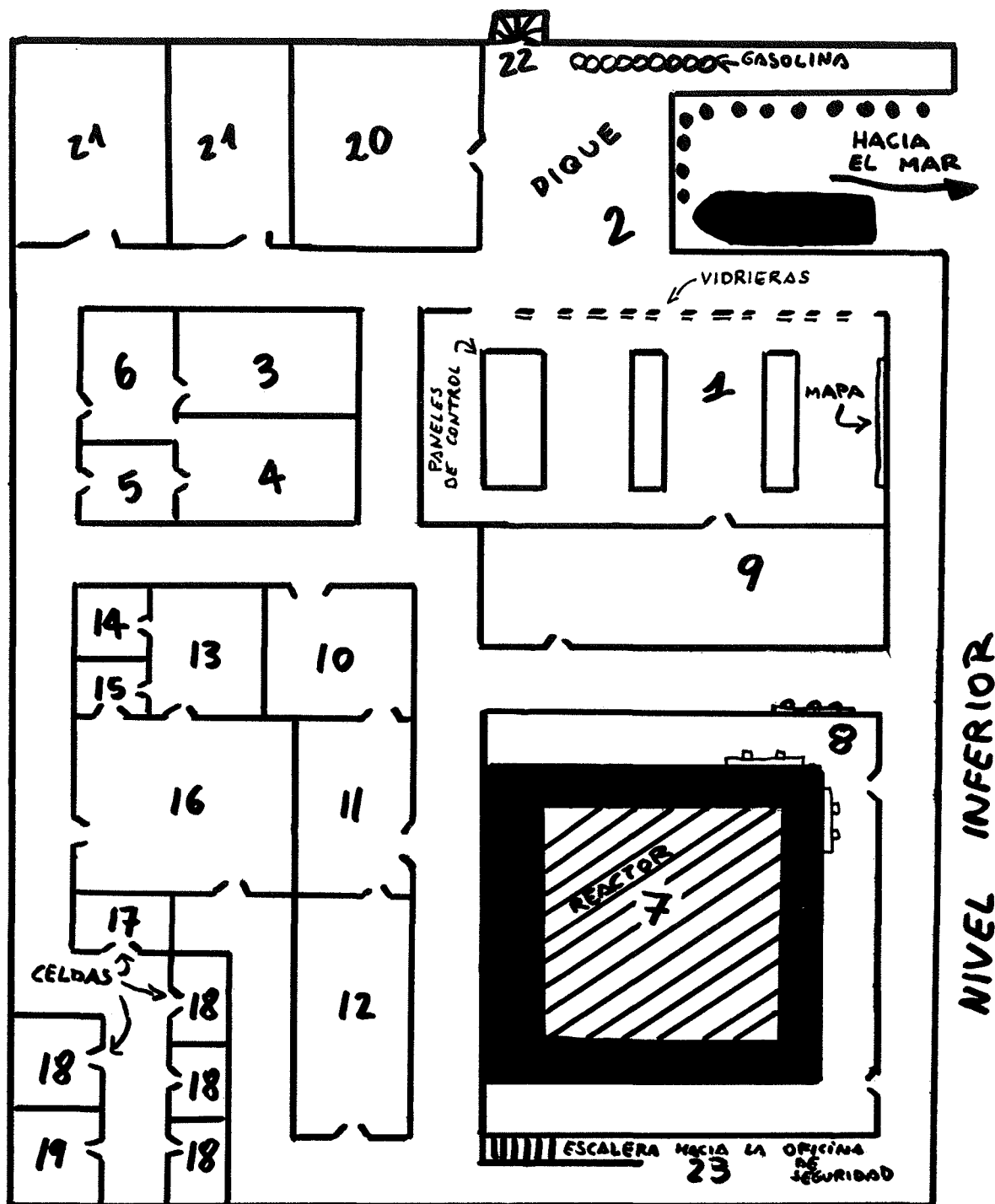
Mas que efectuar una intensa búsqueda en la biblioteca, deberás proveerte de una guía turística sobre la zona en cuestión, y aprender todo lo que puedas sobre ésta. Es más importante captar el ambiente general de una ciudad, que crear un modelo exacto sobre la localización de los edificios en determinada calle. No cometiendo grandes errores en cuanto a la localización de las calles, etc... no pasa nada: Tus jugadores no se sentirán engañados.

Hay algunas ciudades exóticas descritas en el capítulo 19, para que puedas usarlas en tus misiones. Una vez hayas adquirido cierta experiencia siendo Master, podrás obtener la información de otras fuentes sobre los lugares que necesites.

Una vez que hayas determinado donde se van a encontrar los centros de atención de tu misión, necesitarás dibujar mapas y planos de los edificios y lugares clave. Al principio deberás hacer completas descripciones sobre cada edificio, dándoles facilidades a tus jugadores, para más adelante, utilizar simples esquemas o notas, haciendo las descripciones detalladas si el local es investigado a fondo.

El grado de detalle que pongas en tus diagramas dependerá por completo de tí y del esfuerzo que estés dispuesto a hacer. Te pueden bastar unos burdos esquemas, con las habitaciones numeradas, poniendo en una hoja de papel aparte el número de la habitación y el contenido de ésta, para conocer la descripción que corresponde a cada lugar.

Si tus jugadores no son capaces de imaginarse bien los lugares, deberás dibujarles un esquema del lugar en cuestión para su uso, indicando en éste la localización de los muebles y demás equipo. Un ejemplo de este tipo de diagrama lo podrás ver en la siguiente hoja.



LEYENDA DEL PLANO

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 1. Sala de control. | 13. Oficina del Jefe de Seguridad. |
| 2. Embarcadero con yate. | 14. Sala de Interrogatorios. |
| 3. Habitación del Dr. No. | 15. " " " |
| 4. Comedor del Dr. No. | 16. Sala de Guardia. |
| 5. Sala de Ficheros. | 17. Celda para el personaje. |
| 6. Oficina del Dr. No. | 18. Otras celdas. |
| 7. Reactor Nuclear. | 19. Celda de Holck. |
| 8. Controles auxiliares del reactor. | 20. Sala del equipo. |
| 9. Sala de Comunicaciones. | 21. Sala de detenciones. |
| 10. Oficina del Ingeniero. | 22. Escalera al nivel superior. |
| 11. Laboratorio de Física. | 23. Escalera que desciende a la oficina de seguridad. |
| 12. Laboratorio de Química. | |

NOTAS:

Este mapa representa un esquema típico, realizado a mano de la fortaleza del villano. Se trata en este caso de la fortaleza del Dr. No que aparece en la aventura del capítulo 20. Todas las salas vienen explicadas en la correspondiente leyenda. Estos mapas son para uso exclusivo del Master, no precisando ser unas imponentes obras de arte. Deben ser simplemente un punto de referencia rápida a utilizar en el curso de una partida.

EVIDENCIA MATERIAL

Hasta ahora tenemos los elementos básicos para la aventura: Villano, PNJ, lugares y esquemas de los edificios. Aunque ya dispones de todo lo necesario para dirigir una misión a tus jugadores, quizás quieras sumarle algunos extras. Estos elementos auxiliares no te ocuparán mucho tiempo para prepararlos, pero influirán considerablemente en incrementar la emoción y disfrute de las partidas. A estos elementos auxiliares vamos a llamarlos "evidencia material".

Aunque la mayor parte de lo que ocurre en una misión está representado en las mentes de los jugadores, a veces es de gran ayuda darles algo tangible. Si en lugar de leerles oralmente un dossier con la información que esperabas darles, te tomas unos pocos minutos en escribir a máquina dicho dossier, los jugadores dispondrán de algo "material" a lo que poder referirse en cualquier momento de la misión. No es necesario que adhieras al dossier una fotografía. Simplemente díles que hay una fotografía pegada, haciendo que los Personajes reconozcan al PNJ del dossier cuando se encuentren con él.

Todavía es mejor tener preparada cierta evidencia material, para dársela a los jugadores cuando sus Personajes la encuentren a lo largo de una misión. Notas escritas a mano, documentos, archivos, etc... darán mucha originalidad a las partidas. Si resulta que tienes por tu habitación ciertos elementos que creas que pueden servirte para aplicarlos a la partida, no dudes en incluirlos. Quizás, quien sabe, si aquel viejo catálogo te puede inspirar a diseñar alguna aventura.

Si te molestas en dedicar cierto tiempo en crearte un trasfondo para la aventura, verás que es más fácil de dirigir y que tus jugadores disfrutarán el doble. Según ganes experiencia en la materia, no necesitarás estar tanto tiempo preparándote las partidas. Una pequeña guía turística, unos esquemas hechos a mano, las tarjetas de los PNJ, unas cuantas evidencias materiales, y tu propio ingenio y flexibilidad es todo lo que necesitas para preparar una misión.

COOPERAR CON LOS JUGADORES

El Juego de Rol es un esfuerzo en común entre tú y tus jugadores. El que lleves a los Villanos no significa que estés en contra de los jugadores. Deberás dejar esto bien claro antes de empezar, ya que se supone que tú (como persona, como Master) no deseas dominar el mundo. Este es uno de los atractivos de ser el Master: tu relación con los demás. Sin jugadores no existirían las partidas, por lo que deberás mantenerles contentos... sin llegar al punto de renunciar al desafío y al riesgo.

Al diseñar únicamente las directrices de una misión, pierdes el control sobre lo que tus jugadores vayan a hacer con dichas directrices. También deberás afrontar la responsabilidad en cuanto a la diversión, siendo tu estilo al dirigir la partida tan importante, sino más, que la misión en sí. Pero pueden aparecer problemas, como un estilo demasiado repetitivo: ("Oh, no, Nos manda un Sujeto Atractivo...seguro que es otro agente de SMERSH"). Es conveniente que alteres tu estilo de vez en cuando para que los jugadores no puedan anticipar nada.

Repasa las misiones creadas anteriormente. ¿Es el sujeto atractivo siempre lo que parece ser? ¿Haces siempre que el sujeto sea un agente enemigo? ¿Pertenecen todos tus vi-

llanos a TAROT o hay algunos que van por su cuenta como Goldfinger? ¿Siempre se desarrollan las misiones en tierra y nunca en mar? ¿Están todas tus misiones localizadas en una parte concreta del planeta? Las misiones aburrirán a tus jugadores si estos llegan a poder predecir eventos.

Plantéate estas preguntas de vez en cuando e imprime variedad a tus partidas si ves que se parecen unas a otras demasiado. Para dar un escarmiento a los jugadores que se creen que te tienen cogido el tranquillo, comienza una misión como siempre, para después "lanzarles" a un lugar que no se esperen. Esto mantendrá la Adrenalina en movimiento.

Un importante ingrediente para mantener el interés en una partida es el humor. (De hecho es uno de los elementos más importantes en las aventuras de Bond). Los jugadores contribuirán también, imitando el retorcido ingenio del que Bond hace gala en numerosas ocasiones. Deberás otorgar Puntos de Experiencia extra al personaje que haya dado respuestas ingeniosas o irónicas a la cara del Villano Principal.

Apariciones de personajes estelares de las películas también resultan agradables; como por ejemplo, la aparición inesperada del Sheriff J.W. Pepper de "Vive y deja morir" y "El hombre de la Pistola de Oro", puede causar una carcajada en ciertos jugadores amodorrados. A veces, la aparición de otros héroes de ficción (Napoleón Solo, John Steed o Emma Peel) obtiene semejantes resultados.

Igual de efectivo que el humor es la tristeza, la pasión y la venganza. La muerte de Lisl von Schlaf en "Solo para sus ojos", reafirmó la determinación de Bond a capturar y destruir a Erich Leopold Loque. Si tus jugadores consideran esto una crueldad, explícales que el suyo no es un trabajo cualquiera, y que en él, la gente muere. Díles que su reacción les puede hacer acreedores de un bonus en Puntos de Experiencia por buena interpretación. Igualmente, deberás penalizar a aquellos personajes que simplemente "pasen" de tan traumática experiencia.

Otra manera de mantener el interés durante una partida es a través del desarrollo de un animado estilo narrativo. Cuanto más ayudes a tus jugadores a visualizar la acción, más concentrarán su atención en el juego. No indiques friamente si una habilidad ha sido exitosa o no. Si un jugador hiere a un guardia, describe como éste es desplazado por la fuerza del impacto, tirado a tierra y como su arma se le cae de las manos. Si un Personaje está intentando convencer al Villano Principal de que apague el laser que está a punto de partirle en dos, vacila durante un minuto, meneas tu cabeza y obséquiale con una forzada sonrisa, en lugar de decirle que ha fallado su tirada de Persuasión.

Tus jugadores se lo deberán pasar al menos tan bien como tú. Si te das cuenta que no estás disfrutando, y que has hecho todo lo que ha estado en tu mano, búscate otro grupo de jugadores. No hay nada peor que tener que adaptarse a los jugadores o viceversa.

DURANTE LA MISIÓN

Una vez que hayas reunido a tus jugadores y estéis todos listos para jugar, rellena la información sobre sus personajes en tu Hoja de Misión. Esta hoja te dará la información necesaria sobre los personajes para el uso durante la misión. Te ayudará a controlar el tiempo y las fases de Seducción de los personajes. La Hoja de Misión la encontrarás en el anexo del libro.

Ya estás preparado para asignarles a tus jugadores su misión. El método más sencillo es llamarles directamente a la oficina de "M" para informales sobre la situación. Éste proveerá a

los Personajes de la información necesaria para comenzar la misión, cubriendo la situación que M.I.6 desea investigar, los personajes envueltos en la misma, el lugar donde los personajes deben comenzar sus pesquisas y el equipo especial (si es que lo hay), que pone a su disposición. Tras esto, podrán los jugadores hacer todas las preguntas sobre la misión a realizar, debiéndoles dar toda la información necesaria para que sean capaces de saber qué deben hacer y qué se espera de ellos.

No debes explicar cuáles han de ser todos sus pasos de ahora en adelante ni revelar todas las particularidades del plan del Villano. En numerosas ocasiones M.I.6 desconoce por completo la existencia del plan del Villano y deben ser los personajes los que, a través de una intensa investigación, lo desvelen. Deberán, además, ser animados a usar su iniciativa personal para continuar la investigación si descubren algo más que lo previamente indicado en el cuartel general.

Ejemplo: En *MOONRAKER*, Bond recibe la misión de investigar la desaparición de una lanzadera espacial. Ni Bond, ni M.I.6 saben nada sobre el plan de Drax de destruir la población mundial en beneficio de su propia raza superior. Si estás jugando una misión basada en esta historia, deberás mandar a tus jugadores a investigar a Drax sobre la desaparición de la lanzadera, debiendo entonces ser ellos los que descubran el plan y obren en consecuencia. No deberás comenzar tu informe en M.I.6 con la declaración: "Sir Hugo Drax parece que está construyendo una estación espacial que deseamos sea investigada por ustedes..." a no ser que la estación no juegue un papel importante dentro del plan del Villano.

Sitúa a tus personajes en la punta del Iceberg y deja que sean ellos los que descubran la parte sumergida de éste. Esto les procurará un profundo sentimiento de satisfacción, según vayan descubriendo poco a poco el plan del Villano Principal a través de las pistas que les vayas dando.

Cuando des el informe inicial, deberás entregar ciertas evidencias materiales a los jugadores, para que comiencen a investigar, como por ejemplo, los Dossieres sobre los PNJ que se vayan a encontrar al comienzo. También podrás darles otras pistas como facturas, correspondencia misteriosa, la noticia de la desaparición de algún agente de M.I.6, etc... para servir como punto de partida de sus investigaciones. Según vayan descubriendo el resto de las pistas, podrás darles el resto de las ayudas que hayas preparado.

La reunión en la oficina de M es la forma más obvia para comenzar una misión, siendo este un método simple, franco y directo, aunque a veces puede pecar de aburrido. Puedes intentar variar el comienzo de las misiones probando otros métodos.

Además, puedes retrasar la reunión con M, introduciendo otro elemento que aparece en todas las películas: la secuencia inicial. Esta secuencia inicial normalmente no tiene nada que ver con el plan del Villano, siendo la mayor parte de las ocasiones una escena de acción con espeluznantes secuencias. Mete a los personajes directamente en una persecución, combate o en el interior de un complejo secreto con el objetivo de escapar indemnes. Estos preliminares no te deberán llevar más de 15 minutos de juego debiendo disponer los personajes de amplias posibilidades de escapar ilesos. Esta acción sirve a dos objetivos fundamentales: primero, permite a los jugadores meterse en el "universo" de lo que se está jugando y, segundo, es un método para que tengan la posibilidad de conseguir unos Puntos de Héroe. Si tus jugadores no están conformes con ser colocados en un peligro arbitrario, expónles únicamente la segunda razón.

Otro método para comenzar una misión, es hacer que los personajes tomen contacto con la trama antes del informe ge-

neral. En *GOLDFINGER*, Bond se encuentra a Goldfinger antes del informe inicial. Todo lo que sabía en ese momento era que la misión giraba entorno a esa persona, por lo que comenzó a investigar por su cuenta. En otros casos puedes relacionar a los agentes en misiones totalmente fuera de la influencia o de la dirección de M.I.6. En *AL SERVICIO DE SU MAJESTAD*, Bond dedica la primera parte de la película a localizar al Villano por su cuenta y, en las escenas finales, rescatando a Tracy aún a sabiendas de la opinión contraria de "M".

SIGUIENDO A TUS PERSONAJES

Una vez que hayas lanzado a tus jugadores a la misión, querrás asegurarte de que no se desvían demasiado del curso de la misma. En las películas, Bond da la impresión de ir siempre directo al cubil del Villano. Por ello, deberás impedir que tus jugadores se dispersen en todas las direcciones excepto en la correcta. Si éstos se dividen en varios grupos investigando por separado, no sólo te dará quebraderos de cabeza por tener que determinar en cada momento donde está cada grupo, sino que también puede llegar a frustrar a los jugadores que encuentren a sus personajes perdidos en una situación sin importancia, mientras que el otro grupo se dirige inexorablemente hacia la base del Villano Principal.

El mayor problema que vas a sufrir es que tus jugadores se separen, formen varios grupos y vayan por caminos distintos. Deberás mantener a tu grupo de jugadores lo más unido posible en pro del juego. Si aún así, desean ir por caminos separados, manténlos en un máximo de dos grupos, ya que además de requerir un mayor esfuerzo por tu parte para llevar la contabilidad de dos grupos, mientras juegas con uno de los grupos, el otro se aburrirá considerablemente. Si estás jugando con dos grupos, lo mejor que puedes hacer es interrumpir la acción con uno de los grupos mientras continúas con el otro. (Esto es similar a las películas en las que la acción de dos grupos separados es expuesta en primer lugar, concentrándola en uno, para después pasar al otro). Si tus jugadores insisten en seguir caminos separados, puedes tomar la decisión desesperada de capturar a uno de los grupos, para reunirlos posteriormente a través de un intento de rescate.

Hay varios métodos para mantener a tus jugadores sobre la buena pista si estos se despistan. Supón que estás dirigiendo una partida basada en la misión de *MOONRAKER*. La misión requiere que tus personajes se dirijan a Río de Janeiro, pero tus jugadores no se han dado cuenta de la importancia de una dirección impresa en unas cajas de madera, y han decidido que su siguiente objetivo es Florida, ya que es la base de despegue de la lanzadera. Bien, tu problema es conseguir que vayan a Río. Habrá veces en las que te den ganas de decir: "Pero, ¿queréis hacer el favor de ir a Río de una vez?" aunque esto afectará la integridad de tu juego de Rol.

Existen ciertas alternativas entre las que se encuentran:

- Dejar que un PNJ se dé cuenta de la dirección y se lo notifique a los personajes.

- Dejar que los personajes descubran en un periódico la noticia de la llegada del Villano a Río.

- Que los personajes descubran otros documentos indicando el transporte de otras cajas a Río, o un informe del villano principal notificando a su oficina su próxima llegada.

-Hacer que el avión en el que viajan los personajes sea secuestrado y desviado a Río. (Método efectivo, pero se darán cuenta de que estás desesperado).

-Hacer tiradas de Sexto Sentido hasta que alguien acierte y dejar que el personaje en cuestión obtenga la idea por inspiración divina. (También es una acción desesperada.)

Nunca podrás controlar lo que los jugadores vayan a hacer con la información que reciban sus personajes, por lo que nunca podrás predecir sus acciones. Recuerda la regla más importante de un Master: Mantén la calma, ya que la cualidad más útil que puede disponer un Master es la flexibilidad. Tu misión puede ser lo mejor del género del espionaje desde el descubrimiento del microfilm, pero deberás estar preparado para modificarla, siendo el mejor método para ello, mantenerla lo más suelta posible. Si la misión depende de que los personajes descubran ciertas pistas, dáselas varias posibilidades para encontrárselas.

Si tienes previsto colocar las pistas en la Caja Fuerte del Villano, deberás tener en cuenta que es posible que los jugadores se vayan de la casa de éste sin haber descubierto absolutamente nada, por lo que deberás estar preparado para colocar las pistas en varios lugares distintos: la caja fuerte de la oficina, el buzón de correos del Villano, etc..., donde puedan los jugadores encontrarlas sin dificultad. Lo que tampoco deberás hacer es ponerles las pistas delante de las narices sin tener más que recogerlas. Si las pistas están en la oficina del Villano en determinado complejo, los jugadores deberán ir a dicho lugar para encontrarlas. Lo que no debes hacer es limitarte a ponerlas en un sólo sitio de ese complejo, pudiéndoles dar también algunos indicios sobre donde buscar. En *GOLDFINGER*, Bond supo inmediatamente a qué edificio en Auric Enterprises debía de ir, ya que era el único en el que había luz la noche que fue a investigar.

A veces, te verás forzado a cambiar totalmente el curso de la misión, ya que podrás haber sobreestimado la fuerza de los personajes con respecto a los PNJ, o también debido a algún fallo; bien tuyo, bien de tus jugadores, tal que los personajes se hayan salido tanto del curso de la misión que no sea posible volver a reconducirlos por el buen camino.

Esta situación le ha ocurrido siempre alguna vez a cualquier Master, existiendo dos posibles soluciones: La primera es interrumpir la partida para reconstruir la misión, o improvisar rápidamente y sobre la marcha un posible camino para volver a reconducir a tus jugadores por el buen camino. La segunda opción es infinitamente mejor y será fácil de realizar siempre y cuando hayas mantenido la misión lo más flexible posible.

También es posible que te veas forzado a cambiar la misión si tus jugadores se han atascado en algún momento. Si se llega al punto en que has lanzado todas las pistas posibles y ellos siguen sin saber que hacer, limitándose a menear sus cabezas, deberás hacer algo, ya que eres el que más control posee sobre la situación.

Existen diferentes niveles de frustración dentro de los jugadores. Esta frustración puede surgir debido a que los jugadores se sientan ignorados por el Villano, aunque, si disponen de un eficiente plan de acción y la misión sigue adelante, no tienes por qué cambiar nada. Si por el contrario están completamente perplejos y confundidos, deberás repasar todo lo que ha ocurrido en la misión y asegurarte de que saben todo lo que es necesario saber. Es un error bastante común el suponer que tus jugadores han comprendido algo realmente importante aunque estos no se hayan percatado de ello. Otra regla de oro del Master: Nunca asumas nada.

Si, a pesar de todos los intentos, siguen confundidos, deberás usar alguna argucia para aclarar la confusión creada, en forma de descubrimiento milagroso, nota medio quemada, mensaje de radio interceptado o similar, que contenga una pista vital para el problema.

EL TIEMPO

Debes tener perfectamente controlado el tiempo durante la misión. El Villano suele tener un plazo de tiempo para llevar a cabo su malvado plan, debiendo los personajes impedir su realización antes de que se lleve a cabo. Como Master deberás, tanto extender y ampliar, como reducir y resumir los periodos de tiempo de los personajes (no el de los jugadores). La escala de tiempos oscilará desde días, en el momento de comenzar la misión, cuando los personajes viajen a las primeras localizaciones para descubrir el plan del Villano, pasando a una escala de horas según los personajes se vayan acercando al fatídico momento en que el plan se va a llevar a cabo, hasta intervalos de segundos preciosos en los instantes en que los personajes están intentando impedir que se apriete el botón que llevará a la destrucción del mundo.

Normalmente, habrá una cierta tendencia a comprimir más el tiempo que prolongarlo. Los jugadores pasarán únicamente dos o tres horas jugando, mientras que sus personajes vivan cuatro o cinco días de sus vidas. Un vuelo de Londres a París no le llevará a un jugador más de cinco o seis segundos, tiempo necesario para decir: "Vuelo hacia París", pero para su personaje representará una Hora y media de su vida.

El tiempo que utilizan los personajes para llevar a cabo sus acciones debe de ser anotado. Cuando usan determinada habilidad, el tiempo utilizado se determina con la Tabla de uso de Habilidades en el Capítulo 3. Los tiempos de trayecto vienen enunciados en el Capítulo 19, para ayudarte a determinar cuanto tiempo transcurre durante los viajes.

También deberás estar preparado para hacer juicios sobre el tiempo transcurrido durante ciertos eventos inusuales. Por ejemplo: si los personajes son secuestrados y abandonados en las afueras de una ciudad, deberás calcular el tiempo que tardan en volver a pie a la ciudad (teniendo en cuenta factores como su condición física en ese momento, sus reacciones ante el paso de los coches, si se cubren ante eventuales viandantes, etc...).

Las heridas que sufren los personajes precisan de cierto plazo para ser curadas, por lo que deberás mantener informados a los jugadores de su situación actual. El tiempo también es un factor a tener en cuenta a la hora de determinar los viajes que los personajes pueden llevar a cabo, las acciones que pueden realizar antes de quedar exhaustos.

Tu manera de manejar el tiempo influirá igualmente en el ritmo de la misión. Por experiencia, se sabe que los personajes tardarán tanto tiempo en llevar a cabo la misión como el que les dejes. Si los jugadores piensan que no hay prisa, permitirán que sus jugadores pierdan el tiempo en nimiedades.

Cada misión deberá disponer de un plazo, dentro del cual los personajes habrán de frustrar el plan del Villano. Los jugadores habrán de disponer de dicha información cuanto antes en la aventura. En *SOLO SE VIVE DOS VECES*, los Rusos y los Americanos estuvieron al borde de un conflicto bélico, debido a la desaparición de sus respectivas naves espaciales. Si los jugadores reciben la misión de descubrir lo ocurrido, deberás indicarles el plazo de tiempo de que disponen. Diles que los Americanos van a proceder a lanzar otra nave espacial y

que deben descubrir lo ocurrido antes de que sea demasiado tarde. Las misiones han de tener un ambiente de urgencia que mueva a los jugadores a actuar con prontitud.

Si los jugadores mantienen inactivos a sus personajes por cierto periodo de tiempo, puedes comprimir el tiempo todo lo que desees. Por ejemplo, si se está jugando la misión **GOLDFINGER**, el tiempo que pasa Bond observando desde una colina a **AURIC ENTERPRISES** puede pasar velozmente. Si preguntas a tus jugadores qué es lo que quieren hacer antes del anochecer y no te responden nada, puedes decirles que de repente ha anochecido, y preguntarles por sus siguientes acciones.

Mientras que en términos de juego, días y horas pueden pasar velozmente, a veces, segundos en terminos de juego, precisan una resolución de minutos de juego real. Cuando se presenten situaciones de combate o de persecución, el tiempo necesario para llevarlas a cabo será superior al realmente utilizado. Tres asaltos de combate que representan quince segundos de la vida real, pueden precisar de cinco a seis minutos de tiempo en ser jugados.

Siempre y cuando seas consistente en tu método para determinar el tiempo transcurrido en determinada acción, tus jugadores se acostumbrarán a ello y lo aceptarán.

INTERPRETACION DE LOS PERSONAJES NO JUGADORES DURANTE UNA MISION

Hay varios puntos que debes tener en cuenta cuando interpretes a los PNJ durante una misión. La más importante es que los personajes de tus jugadores son los héroes de las misiones. Aunque a veces puedan recibir ayuda de los PNJ, dependerá totalmente de ellos el que resuelvan las misiones y que se sobrepongan a los peligros. En **SOLO PARA SUS OJOS**, es perfectamente aceptable que Melina Havelock ayude a escapar a Bond de la mansión del asesino cubano, pero ya sería harina de otro costal, que tomara ella la decisión de lanzar el A.T.A.C. por el acantilado. Tus jugadores sentirán cierto resentimiento hacia los PNJ que se inmiscuyan excesivamente en sus planes.

Puedes utilizar a tus PNJ para salvar la situación, siempre y cuando hayan sido los jugadores los que lo hayan decidido de esta manera, o sean éstos los responsables de los actos del PNJ. En el ejemplo anterior, Melina hubiese podido destruir el A.T.A.C. si Bond se lo hubiese indicado. En **GOLDFINGER**, Pussy Galore alertó a la C.I.A. porque Bond la persuadió para unirse a él y ayudarlo.

Además de servir como ayuda o para un lance heroico, puedes usar a los PNJ de otras muchas maneras. Los encontrarás de gran utilidad cuando precises comunicar algo a tus jugadores. Contactos y Agentes Secretos son excelentes fuentes de información si se emplean adecuadamente.

Los PNJ son útiles también para mantener a los jugadores sobre la pista adecuada. Si tus personajes insisten en ir a Florida cuando tienen que dirigirse a Rio, puedes hacerles una tirada de Sexto Sentido para informarles que están siendo seguidos de camino al aeropuerto. Los personajes obran en consecuencia descubriendo quien les sigue y, tras una interrogación, descubren que ha sido pagado por el Villano

para estar informado sobre los movimientos de los personajes. En un bolsillo de su chaqueta encuentran además un billete de avión a Rio para el día siguiente. Los personajes están desconcertados sobre la aparición de ésta pista que apunta a Rio, y deciden ir allí en lugar de a Florida. Tu te sientes satisfecho al haber conseguido dirigir a tus jugadores por el buen camino y nadie se da cuenta que únicamente has colocado ese PNJ para resolver la situación planteada.

También puedes usar a los PNJ para frenar la actuación de tus jugadores si ves que van a resolver la misión demasiado rápidamente, o que les está resultando demasiado fácil. Por ejemplo, un personaje típico en las películas de Bond, es el sujeto atractivo en forma de bella señorita que para la duración de la misión concentra todo el romanticismo. Puedes cargar a los personajes con el problema inesperado de tener que proteger a dicho sujeto, además de a sí mismos. (en las últimas misiones de Bond, éstos sujetos se han transformado en individuos perfectamente capaces e independientes, pero siempre precisan de alguna "ayudita.")

Fíjate que, en las películas, Bond nunca parece desperdiciar su tiempo con individuos que no tengan nada que ver con la misión. Cuando tus personajes se relacionen con los PNJ deberán notar inmediatamente si el encuentro es interesante o si es simplemente inútil. Un sencillo método es interpretar en primera persona si el PNJ tiene interés para la misión, limitándose a afirmar, si no lo es: "Dice que esta muy contento de que paseis allí la noche." Si el encuentro hubiese tenido importancia hubiese dicho: "Es para mi un placer que dos personas de su distinción hayan elegido mi establecimiento para pasar la noche." Utilizando estos métodos para diferenciar los PNJ importantes de los que no lo son, estarás consiguiendo que tu aventura no se vuelva lenta y tediosa.

INTERPRETANDO A LOS VILLANOS PRINCIPALES

Los PNJ más difíciles de interpretar son, sin duda alguna, los Villanos Principales. Suelen tener un ego del tamaño de Australia y se consideran con una inteligencia muy por encima de la media, siendo sus planes los más importantes. Las gentes corrientes, con respecto a un Villano Principal, no son sino meros comparsas e individuos a ignorar o dominar.

Los Villanos Principales también exhiben una increíble capacidad para respetar a sus enemigos. Si el Personaje Jugador hace gala de tener amplios recursos, inteligencia o tenacidad, el Villano Principal desarrollará una intensa admiración hacia él. Decidirá por ello mantenerle vivo para discutir los detalles de su plan con alguien que lo sepa apreciar. Llegará al límite de dejarle estar presente en el momento de la ejecución del plan, siendo éste el mejor momento para que el héroe proceda a abortar el mismo.

Sin excepción, los Villanos en las aventuras de Bond son individuos con una gran distinción y gusto. No exhibirán ningún sentimiento humanitario ni compasión, pero serán capaces de distinguir entre un Châteauneuf-du-Pape y un vulgar vino de mesa. Hacen gala de un estilo de vida que satisface su propio ego.

También prefieren todo lo complicado a lo simple, especialmente cuando se trata de eliminar a sus adversarios. Nunca se limitan a cojer una pistola y pegar un tiro entre las

cejas al héroe. En lugar de esto, utilizan complicados y esotéricos métodos para eliminarle, dándole los preciosos segundos necesarios para encontrar una salida o para utilizar algún artilugio especial (o gastar sus Puntos de Héroe) y salir del peligro.

Los Villanos, en tus misiones, deberán sufrir del mismo excentricismo antes expresado. Los jugadores no han de preocuparse demasiado de ser capturados. En otros juegos o géneros esto significaría una muerte segura, mientras que en una aventura de Bond, el villano siempre querrá saber cuanto conocen los personajes y les contará la historia de su vida, para después intentar deshacerse de ellos de una manera creativa. Si los personajes escapan de la trampa mortal tendida por el Villano, no necesitarán devolverle a éste los cumplidos, procurando sabotear los planes de la forma más efectiva posible.

Esta insistencia en matar a los Personajes Jugadores se extiende de igual manera a todo guardia, Soldado o Guardaespaldas Personal, a las órdenes del Villano Principal.

CONTACTOS CON M.I.6

Es posible que, en alguna ocasión, los jugadores deseen ponerse en contacto con M.I.6 para recibir órdenes ulteriores. Aunque M.I.6 está disponible para servir de apoyo, no están dispuestos a hacer todo el trabajo de los personajes. Deberás dejar bien claro cuando expongas la misión a los personajes, cuántas veces se pueden poner en contacto y, sobre todo, cuándo lo pueden hacer. Deberás recordar a los jugadores que existe una penalización en Puntos de Experiencia, por ponerse en contacto continuamente con el cuartel general para recibir instrucciones y/o ayuda. Si esto no funciona deja que algún funcionario con visibles síntomas de desesperación les diga en un tono poco amistoso: "Es justamente por lo que os hemos mandado allí: Para que aprendais..."

Otro método mucho más drástico para mantenerles sin contacto es prohibiéndoles éste por parte del cuartel, mandándoles a zonas en las que no hay estaciones de M.I.6 o informándoles de que sus teléfonos están intervenidos y sus códigos rotos. Aprenderán a ser independientes más rápido de lo que te imaginas.



Capítulo 13 :

Como usar a los PNJ

Tú, como Master, eres el responsable de los PNJ durante el juego. Esto te dará la oportunidad de interpretar un papel junto a tus jugadores. Desempeñar el papel de un PNJ importante puede resultarte muy divertido. Manejarás a los principales PNJ ("M", "Q", Bill Tanner, todos los villanos importantes, a los ayudantes, Guardaespaldas Personales, etc...) y a los que no gozan de tanta importancia (dependientes, botones, empleados de una estación de servicio, etc...) Cuando haga falta un PNJ menor que no tenga nada que ver con el objetivo de la misión, tú mismo habrás de inventártelo (dándole nombre y personalidad) y archivarlo en tu mente hasta que haya cumplido con su papel. Sólo entonces podrás olvidarlo.

Únicamente deberás plantearte el problema de los valores de las características, las habilidades y sus niveles, cuando quepa la posibilidad de que dicho personaje tenga una relación con los Personajes, tal que te veas obligado a realizar tiradas de dados. (Persuasión, Combate, Persecuciones, etc...)

CREACION DE UN PNJ

Este capítulo te ofrece un método rápido para crear PNJ importantes para tus aventuras. Sólo precisarás un par de tiradas de dados, no requiriendo tanto tiempo como en la creación de un Personaje-Jugador. En el anexo encontrarás la "ficha de PNJ". Puedes hacer las fotocopias necesarias para todos los PNJ importantes de tu campaña. También pueden servir de utilidad para anotar las características de cualquiera de los PNJ que se describen en este capítulo.

Lo primero que deberás decidir, es qué tipo de PNJ necesitarás crear. En las películas, el mundo de JAMES BOND está poblado por una serie de Personajes con los que se encuentra continuamente. Pueden ser los siguientes ocho tipos. (Ilustrados con ejemplos de las películas).

SUJETOS ATRACTIVOS

Son mujeres con las JAMES BOND tiene pequeños idilios, pero que también prueban su valía en otras áreas y que en numerosas ocasiones se alían con Bond. Estas son algunas de las damas con las que se ha encontrado Bond: Honeychild

Ryder, Tatiana Romanova, Tilly Masterson, Contessa Teresa Di Vincenzo, Tiffany Case, Solitaire, Lisl von Schlaf, Andrea Anders, y Melina Havelock.

Nota: Si vas a crear este tipo de PNJ para usarlos con jugadoras femeninas, deberás hacer que sean hombres deslumbrantes y guapos.

AGENTES SECRETOS

Son miembros de una organización de inteligencia que puede o no, ser aliada de M.I.6. Tienen un entrenamiento intensivo en aquellas habilidades indispensables para un agente de M.I.6. Bond, a lo largo de su carrera, se ha topado con los siguientes agentes: Felix Leiter, Anya Amasova, Holly Goodhead, Kissy Suzuki, Tiger Tanaka, Kerim Bey, Teniente Hip, Mary Goodnight y John Strangeways.

GUARDIAS Y SOLDADOS

Hay infinidad de ellos en las películas. Aquí dentro incluimos guardias y soldados, policías y militares, comandos y mercenarios que se dedican a salvaguardar las posesiones de los Villanos o a participar en la pelea final como aliados de estos.

VILLANOS PRINCIPALES

Auric Goldfinger, Sir Hugo Drax, Dr. Julius No y Karl Stromberg son algunos de los genios malignos con los que Bond se ha topado y que han sido derrotados por él.

Nota: Un Villano Principal no tiene por qué ser de graduación "Cerebro Criminal".

CIVILES

Con frecuencia, JAMES BOND se encuentra con personajes de gran importancia para la misión, pero que no forman parte activa de ninguna organización. Han sido interesantes los encuentros con: J.W. Pepper, Marc Ange Draco, Quarrel, Sir Hilary Bray, Quarrel Jr., I Fat, Bibi Dahl, Jacoba Brink y Willard White.

GUARDAESPALDAS PERSONALES

Todo Villano Principal necesita alguien de confianza, algún Guardaespaldas Personal, habiéndose topado Bond con más de uno de estos individuos cuya fuerza es inusual. Antes de que Bond pueda dedicarse de lleno al Gran Villano, tendrá que vérselas con los Guardaespaldas Personales en excitantes peleas. Algunos de los más importantes con los que se ha enfrentado son: Red Grant, Oddjob, Tee Hee, Tiburón, Pussy Galore, Emile Leopold Loque, Nick Nack, y Erich Kreigler.

CONTACTOS SECRETOS

Son importantes fuentes de información y normalmente tienen la función de dar pistas y mantener en marcha las líneas de acción. Cabe destacar a: Lazar, Luigi Ferrara, Fakeesh y Max Kalba. Más adelante se describen algunos tipos de Contactos con más detalle.

TECNICOS

Estos personajes proveen de algún tipo de ayuda técnica (no necesariamente científica) o inspiración a los Grandes Villanos. A causa de sus privilegiadas mentes, no suelen enfrentarse a Bond. Cabe destacar a Kronsteen, Barón Samedi, Dr. Ling y el Profesor Gibson.

GRADUACION DE LOS PNJ

Así como los Personajes Jugadores tienen asignada una graduación determinada, (Recluta, Agente, "00") los PNJ también la tienen siendo las siguientes: Esbirro, Criminal y Cerebro Criminal. Las habilidades de los Esbirros son equivalentes a las de los Reclutas; las de los Criminales a las de los Agentes; y las de los Cerebros Criminales a las de los "00". Cuando creas a los PNJ ten cuidado con lo dura que vaya a ser la oposición que presenten a los Personajes. Un Guardaespaldas Personal de graduación Esbirro presentará una oposición adecuada a un Recluta.

CARACTERISTICAS Y HABILIDADES GENERICAS

Para ayudarte a la hora de generar las características y sus niveles para los PNJ hay una serie de tablas incluidas en este capítulo para cada una de las 8 clases de PNJ, anteriormente descritas. Para cada PNJ tira en primer lugar 2D6 y remítete a la tabla respectiva. Esto te dará una serie de valores de Características para los PNJ de Graduación Criminal de dicha clase. Si deseas crear algún Esbirro o Cerebro Criminal, tendrás que aplicar los modificadores que incrementarán o disminuirán el valor de las Características según la graduación. Por ejemplo: la tabla de Agente Secreto da una FUE de 9 para cuando salga un 2 en los dados. También indica un modificador de "-3" para Esbirros (la FUE será de 6) y modificador de "+3" para los Cerebros Criminales (la FUE será de 12). Si no hay un modificador indicado en la tabla, entonces no existe dicha graduación para ese tipo de PNJ. Por ejemplo, no existe en la tabla de Sujeto Atractivo la graduación Cerebro Criminal, lo que quiere decir que no puedes hacer que un Sujeto Atractivo sea de dicha graduación. Los Niveles de las Características y Niveles de Habilidad en estas tablas no podrán bajar de "1" ni subir de "15" debido a los ajustes por graduación. Como verás, para Sujetos Atractivos, Agentes Secretos, Civiles y otros aliados importantes podrás crear PNJ con graduaciones equivalentes a los de tus Personajes Jugadores.

Indicadas en las tablas de los PNJ, hay Habilidades y Niveles de Habilidad para los Personajes Genéricos descritos. Tira 2D6 para determinar las Habilidades y niveles de los PNJ. También existen modificadores para Rufianes/Reclutas o Cerebros/"00" apropiados a cada graduación. Nota: algunas de las Habilidades indicadas no sirven para nada desde el punto de vista del PNJ (p.ej: Carisma) pero están ahí para ayudarte a comprender el carácter y la personalidad del Personaje.

Tras haber generado los niveles, las Habilidades, etc..., deberás asociarle un Aspecto Físico a tus PNJ. Después tendrás de darle una serie de Puntos de Fama y de Supervivencia, según creas necesario.

PUNTOS DE FAMA

Los Puntos de Fama se determinarán según se indica en la siguiente tabla:

Graduación de PNJ	Puntos de Fama
Recluta/Esbirro	25+4D6
Agente/Criminal	75+6D6
"00"/Cerebro Criminal	130+6D6

PUNTOS DE HEROE Y DE SUPERVIVENCIA

Tanto los Personajes Jugadores como los Agentes Secretos aliados dispondrán de Puntos de Héroe. Los Grandes Villanos y los Guardaespaldas Personales tendrán asignados una serie de Puntos de Supervivencia. Para determinar dichos puntos deberás consultar la siguiente tabla:

Graduación de PNJ	Puntos de Héroe/Supervivencia	
Recluta/Esbirro	D6	D6
Agente/Criminal	D6+3	D6+1
"00"/Cerebro Criminal	D6+8	D6+6

CONTACTOS SECRETOS

El carácter solitario del trabajo de un agente de M.I.6. le pondrá frecuentemente fuera de contacto con su oficina central. Este modo de vida, combinado con el propósito del juego de hacer que el personaje sea lo más autónomo posible, nos lleva a crear PNJ a los que los Personajes puedan pedir información y/o equipo. Estos contactos están meramente designados para prestar ayuda a los Personajes. No tienen ningún tipo de autoridad sobre el Personaje y no le darán ni soluciones ni consejos. Desarrolladas a continuación están las principales categorías de contactos que, cada uno en su área, le serán de utilidad a los Personajes Jugadores.

MIEMBROS DE ESTACIONES DE M.I.6.

En una organización como M.I.6., los Personajes y el personal de la estación no suelen conocerse de vista. Lo suelen hacer por códigos y nombres en clave. Así como los individuos de las Estaciones tienen normalmente la obligación de prestar apoyo a los Personajes, a estos les resultará más fácil tratar con el jefe de la estación sobre todo si ya han mantenido algún contacto anterior. Fue infinitamente más sencillo tratar con Kerim Bey en "Desde Rusia con Amor" una vez que ya se había establecido entre ellos una relación de mutuo respeto.

MIEMBROS DE LA ORGANIZACION

Pudiendo estrechar relaciones con agentes de inteligencia de otras naciones, el Personaje gozará de mayor libertad de movimientos en ese país y tendrá mayor credibilidad ante las autoridades locales. Felix Leiter prestó una gran ayuda en la película "Diamantes para la eternidad" cuando la pista de los diamantes desaparecidos apuntaba a Las Vegas. El intercedió por Bond a la hora de pasar desapercibido en un ambiente inviable y, más tarde, le sacó de apuros con la policía local. Estos contactos pueden ser muy útiles de cara a conseguir equipo y/o información.

INFORMADORES

Ciertos individuos de la periferia cuyo trabajo esté relacionado con la inteligencia oye rumores y datos que pueden ser muy

útiles a los Personajes. Incluidos dentro de este grupo pueden estar: Personajes influyentes locales (legales o de otro tipo) y periodistas locales. Cuando Bond y Kerim Bey necesitan información sobre las actividades de los Soviéticos, se dirigieron a los gitanos acampados en las afueras de la ciudad para obtener la información más actualizada posible.

INDIGENAS

Siempre que un Personaje entra en una ciudad de la que no tiene conocimiento suficiente, necesitará mapas, direcciones y guías o, mucho mejor, algún nativo que sea amigo suyo. Un guía le dará un más preciso conocimiento de la zona que cualquier mapa o directorio. Localizar la base del Dr. No y llegar allí resultó mucho más fácil con la ayuda de Quarrel y su conocimiento de la zona.

AUTORIDADES LOCALES

Tener contactos con funcionarios de la ley o gobernadores, puede ser de lo más útil cuando un Personaje entra en territorio foráneo o necesita ayuda para rastrear una pista. Puede evitar que se meta en serios problemas si se ve obligado a traspasar los límites de la ley de algún modo.

CONTACTOS ILEGALES

Por supuesto, no se asociará ningún personaje con vulgares "cacos", pero conocer algunos criminales "respetables" y de clase alta puede ser beneficioso, ya que podrán proporcionar alguna información que, normalmente, las personas "decentes" no tienen. Además son buenas fuentes de personal y de equipo. De cualquier modo, estos tipos sólo ayudarán cuando les sirva para realizar sus propios propósitos. En la Película "Al Servicio Secreto de su Majestad", Marc Ange Draco pone a sus hombres al servicio de JAMES BOND para rescatar a su hija, la Contessa Teresa. En "Sólo para sus ojos", Colombo sabía como encontrar y asaltar el lugar donde Kristatos se iba a encontrar con los soviéticos.

ARTESANOS

Cuando el Personaje está fuera de contacto con los cuarteles generales, especialmente con la Rama Q, puede que precise reparar o conseguir una pieza de equipo especializada. También es muy útil para seguir la pista de equipo enemigo. Debido a la reputación y capacidad de fabricación de Lazar en "El Hombre de la Pistola de Oro", "Q" fue capaz de identificarle como el proveedor de las municiones de Scaramanga.

ESPECIALISTAS Y ACADEMICOS

En numerosas ocasiones, la misión de un personaje requiere un conocimiento especializado que no se puede obtener a través de las usuales vías de M.I.6. Si una aventura debe tratar con temas esotéricos o si un Personaje debe solicitar información sobre un asunto en concreto, el Master deberá estar preparado para afrontar tal situación. Para infiltrarse en Piz Gloria en "Al Servicio Secreto de su Majestad", Bond tuvo que ser supervisado por Sir Hilary Bray para cuidar hasta los más ínfimos detalles. Si una situación precisa conocimiento acerca de algo raro, debes hacer que se resuelva a través de este tipo de contacto.

FUNCIONARIOS MENORES

Incluso gente con el mínimo grado de autoridad puede cruzarse en el camino de los Personajes. Esto incluye a esos insignificantes burócratas de mínima importancia, camareros, revisores de tren, gerentes de hotel, etc... Raramente aparecen como amigos de toda la vida, pero el Personaje puede hacer uso de ellos brevemente por medio de la vieja costumbre de darles un incentivo. Cuando Bond quiso mantener en silencio la muerte de Kerim Bey, le dio al revisor un buen fajo de billetes

y le insinuó que los amigos de Kerim también le gratificarían por su acción.

SUJETOS ATRACTIVOS

CARACTERISTICAS

(-4 para personajes Reclutas/Esbirros)

Tirada de 2D6	Características (Niveles)				
	FUE	DES	VOL	PER	INT
2	6	9	8	9	10
3	9	7	7	8	6
4	6	7	8	7	6
5	7	6	8	8	9
6	6	8	7	6	7
7	8	7	7	8	6
8	7	6	6	7	8
9	7	7	7	9	7
10	8	9	7	6	7
11	9	9	8	8	6
12	6	8	8	9	10

HABILIDADES

(-4 niveles para personajes Reclutas/Esbirros)

Tirada de 2D6	Habilidades (Niveles)	
2	CARISMA(9) CONDUCIR(5)	JUEGO(8) SEDUCCION(8)
3	CARISMA(6) COMBATE CUERPO A CUERPO(6)	CONDUCIR(6) SEDUCCION(5)
4	CONDUCIR(7) JUEGO(8)	USOS Y COSTUMBRES(8) MONTAR(9)
5	CARISMA(8) CONDUCIR(8)	USOS Y COSTUMBRES(9) PILOTAR(7)
6	BUCEAR(4) CONDUCIR(7)	NAVEGAR(4) SEDUCCION(4)
7	CONDUCIR(5) EVASION(3) NAVEGAR(6)	USOS Y COSTUMBRES(6)
8	CIENCIA(1) COMBATE CON ARMAS DE FUEGO(3)	CONDUCIR(5) ALPINISMO(2)
9	COMBATE CON ARMAS DE FUEGO(2) COMBATE CUERPO A CUERPO(1)	CONDUCIR(6) JUEGO(2)
10	CONDUCIR(10) JUEGO(4)	NAVEGAR(4) PILOTAR(6)
11	BUCEAR(4) CONDUCIR(5)	NAVEGAR(5) USOS Y COSTUMBRES(5)
12	COMBATE CON ARMAS DE FUEGO(1)	CONDUCIR(6) EVASION(4)

GUARDIAS Y SOLDADOS

CARACTERISTICAS

(-4 para Rufianes; +4 para Cerebros Criminales)

Tirada de 2D6	Características (Niveles)				
	FUE	DES	VOL	PER	INT
2	11	10	9	8	9
3	11	11	8	9	7
4	10	9	9	10	8
5	9	8	8	9	9
6	8	9	9	8	8
7	10	10	9	8	7
8	9	11	10	10	8
9	8	9	9	8	8
10	9	10	7	10	9
11	9	9	9	11	6
12	10	8	8	9	8

HABILIDADES

(-4 niveles para Esbirros; +4 niveles para Cerebros Criminales)

Tirada de 2D6	Habilidades (Niveles)
2	Combate con Armas de Fuego(5) Combate Cuerpo a Cuerpo(7) Conducir(1) Evasión(4)
3	Combate con Armas de Fuego(5) Combate Cuerpo a Cuerpo(4) Conducir(4) Navegar(3)
4	Combate con Armas de Fuego(7) Combate Cuerpo a Cuerpo(3) Conducir(3) Pilotar(2)
5	Combate con Armas de Fuego(6) Combate Cuerpo a Cuerpo(7) Conducir(4) Sigilo(6)
6	Combate con Armas de Fuego(10) Combate Cuerpo a Cuerpo(3) Conducir(3) Montar(3)
7	Combate con Armas de Fuego(4) Combate Cuerpo a Cuerpo(4) Conducir(5) Evasión(2) Interrogación(2)
8	Combate con Armas de Fuego(4) Combate Cuerpo a Cuerpo(4) Conducir(6) Evasión(5)
9	Combate con Armas de Fuego(8) Combate Cuerpo a Cuerpo(10) Conducir(6) Sigilo(8)
10	Combate con Armas de Fuego(3) Combate Cuerpo a Cuerpo(4) Conducir(1) Evasión(1)
11	Combate con Armas de Fuego(2) Combate Cuerpo a Cuerpo(4) Conducir(1) Interrogación(1)
12	Combate con Armas de Fuego(2) Combate Cuerpo a Cuerpo(5) Conducir(3) Sexto Sentido(4)

CONTACTOS SECRETOS

CARACTERISTICAS

(-3 para Esbirros; +3 para Cerebros Criminales)

Tirada de 2D6	Características (Niveles)				
	FUE	DES	VOL	PER	INT
2	9	5	8	12	9
3	8	6	7	9	10
4	7	7	9	10	9
5	6	9	7	9	11
6	6	8	9	11	9
7	5	7	8	9	11
8	7	6	6	11	10
9	6	6	8	10	8
10	5	5	9	8	10
11	6	7	9	10	11
12	7	6	10	11	12

HABILIDADES

(-3 niveles para Esbirros; +3 niveles para Cerebros Criminales)

Tirada de 2D6	Habilidades (Niveles)
2	Combate con Armas de Fuego(2) Criptografía(4) Evasión(8) Sexto Sentido(4)
3	Combate con Armas de Fuego(5) Criptografía(3) Evasión(9) Sexto Sentido(9)
4	Conducir(3) Criptografía(4) Disfrazar(4) Evasión(4)
5	Bucear(3) Combate Cuerpo a Cuerpo(4) Conducir(4) Usos y Costumbres(3)
6	Criptografía(4) Montar(4) Navegar(3) Usos y Costumbres(10)
7	Combate con Armas de Fuego(4) Conducir(2) Evasión(3) Sexto Sentido(4)
8	Conducir(3) Demoliciones(7) Hurto(4) Sexto Sentido(3)
9	Combate Cuerpo a Cuerpo(1) Conducir(5) Criptografía(4) Evasión(3)
10	Combate con Armas de Fuego(6) Conducir(6) Criptografía(3) Navegar(4)
11	Combate con Armas de Fuego(8) Conducir(9) Evasión(8) Sexto Sentido(5)
12	Conducir(7) Criptografía(6) Disfrazar(6) Sexto Sentido(5)

GUARDAESPALDAS PERSONALES

CARACTERISTICAS

(-5 para Esbirros; +5 para Cerebros Criminales)

Tirada de 2D6	Características (Niveles)				
	FUE	DES	VOL	PER	INT
2	7	8	9	10	8
3	8	7	10	9	9
4	9	8	7	6	10
5	6	7	8	7	7
6	9	10	6	8	8
7	10	9	8	7	6
8	10	7	10	7	6
9	10	6	7	6	6
10	9	8	9	6	6
11	7	10	7	10	7
12	6	10	10	10	6

HABILIDADES

(-5 niveles para Esbirros; +5 niveles para Cerebros Criminales)

Tirada de 2D6	Habilidades (Niveles)
2	Combate con Armas de Fuego(7) Combate Cuerpo a Cuerpo(9) Conducir(8) Demoliciones(10) Sigilo(6)
3	Combate con Armas de Fuego(3) Combate Cuerpo a Cuerpo(10) Conducir(4) Juego(4) Tortura(7)
4	Combate con Armas de Fuego(10) Combate Cuerpo a Cuerpo(5) Conducir(7) Interrogación(6) Sexto Sentido(7)
5	Combate con Armas de Fuego(6) Combate Cuerpo a Cuerpo(6) Conducir(5) Disfrazar(10) Pilotar(10)
6	Combate con Armas de Fuego(4) Combate Cuerpo a Cuerpo(9) Conducir(7) Hurto(5) Interrogación(7)
7	Combate con Armas de Fuego(6) Combate Cuerpo a Cuerpo(7) Conducir(7) Evasión(5) Navegar(2) Pilotar(3)
8	Cerraduras/Cajas Fuertes(5) Combate con Armas de Fuego(8) Combate Cuerpo a Cuerpo(6) Conducir(5) Disfrazar(5)
9	Alpinismo(5) Buceo(8) Combate Cuerpo a Cuerpo(9) Conducir(3) Sexto Sentido(8)
10	Combate con Armas de Fuego(3) Combate Cuerpo a Cuerpo(9) Conducir(10) Demoliciones(6) Pilotar(3)
11	Combate Cuerpo a Cuerpo(10) Conducir(6) Disfrazar(7) Electronica(5) Interrogación(5) Tortura(10)
12	Combate con Armas de Fuego(2) Combate Cuerpo a Cuerpo(5) Conducir(10) Evasión(10) Navegar(10) Pilotar(10)

AGENTES SECRETOS

CARACTERISTICAS

(-3 para Reclutas/Esbirros; +3 para Cerebros Criminales/"00")

Tirada de 2D6	Características (Niveles)				
	FUE	DES	VOL	PER	INT
2	9	10	9	10	11
3	10	9	9	9	10
4	10	9	9	10	9
5	9	11	9	9	10
6	11	9	10	9	9
7	9	10	11	9	9
8	10	11	8	9	9
9	9	8	9	12	8
10	9	10	9	10	8
11	10	10	9	9	8
12	12	9	9	10	12

HABILIDADES

(-3 niveles para Reclutas/Esbirros; +3 para Cerebros Criminales/"00")

Tirada de 2D6	Habilidades (Niveles)
2	Cerraduras/Cajas Fuertes(10) Combate con Armas de Fuego(10) Combate Cuerpo a Cuerpo(12) Conducir(9) Criptografía(6) Demoliciones(8) Disfrazar(7) Electronica(8) Interrogación(10)
3	Combate con Armas de Fuego(6) Combate Cuerpo a Cuerpo(11) Conducir(7) Electronica(10) Interrogación(10) Navegar(7) Sexto Sentido(4) Tortura(5)
4	Alpinismo(5) Carisma(6) Combate con Armas de Fuego(6) Combate Cuerpo a Cuerpo(5) Conducir(10) Pilotar(6) Seducción(4) Usos y Costumbres(9)
5	Carisma(5) Cerraduras/Cajas Fuertes(5) Ciencia(6) Combate con Armas de Fuego(8) Combate Cuerpo a Cuerpo(6) Conducir(4) Criptografía(7) Evasión(7) Juego(5) Montar(5) Seducción(7)
6	Combate con Armas de Fuego(6) Combate Cuerpo a Cuerpo(4) Conducir(10) Criptografía(6) Demoliciones(5) Disfrazar(6) Electrónica (7) Evasión (9) Seducción (10) Sexto Sentido (5) Usos y Costumbres(6)
7	Carisma(9) Combate con Armas de Fuego(5) Combate Cuerpo a Cuerpo(7) Conducir(6) Criptografía(5) Demoliciones(5) Juego(4) Hurto(8) Interrogación(6) Pilotar(4) Sexto Sentido(5)
8	Carisma(4) Combate con Armas de Fuego(6) Conducir(5) Criptografía(5) Demoliciones(5) Pilotar(4) Sexto Sentido(5) Combate Cuerpo a Cuerpo (4)
9	Buceo(5) Ciencia(5) Combate con Armas de Fuego(10) Combate Cuerpo a Cuerpo(5) Conducir(4) Disfrazar(6) Electronica(4) Seducción(6) Sigilo(4)
10	Cerraduras/Cajas Fuertes(5) Combate con Armas de Fuego(7) Combate Cuerpo a Cuerpo(4) Conducir(12) Evasión(7) Hurto(4) Juego(2) Navegar(2) Seducción(4) Usos y Costumbres(5)
11	Ciencia(10) Combate con Armas de Fuego(12) Combate Cuerpo a Cuerpo(5) Conducir(3) Criptografía(9) Demoliciones(12) Electronica(10)
12	Carisma(4) Combate con Armas de Fuego(12) Combate Cuerpo a Cuerpo(12) Conducir(10) Disfrazar(1) Juego(10) Interrogación(8) Navegar(10) Pilotar(10) Sexto Sentido(9) Sigilo(10) Usos y Costumbres(1)

VILLANOS PRINCIPALES

CARACTERISTICAS

(+4 para Cerebros Criminales)

Tirada de 2D6	Características (Niveles)				
	FUE	DES	VOL	PER	INT
2	11	3	4	11	11
3	4	11	11	10	9
4	5	6	10	9	11
5	6	7	9	10	10
6	5	8	10	9	9
7	5	7	8	8	10
8	6	7	7	10	11
9	7	8	8	11	11
10	8	7	11	5	8
11	10	10	11	10	9
12	9	7	9	7	9

HABILIDADES

(+4 niveles para Cerebros Criminales)

Tirada de 2D6	Habilidades (Niveles)
2	Carisma(11) Ciencia(9) Combate Cuerpo a Cuerpo(5) Disfrazar(6) Electronica(11) Interrogación (6) Pilotar(10) Tortura(8)
3	Buceo(6) Carisma(5) Combate con Armas de Fuego (6) Criptografía(11) Electronica(8) Evasión(4) Juego (4) Sexto Sentido(8)
4	Alpinismo(5) Carisma(4) Ciencia(11) Combate con Armas de Fuego(3) Combate Cuerpo a Cuerpo(5) Conducir(5) Disfrazar(11) Usos y costumbres(5)
5	Carisma(11) Ciencia(8) Combate con Armas de Fuego(3) Combate Cuerpo a Cuerpo(4) Conducir(3) Criptografía(3) Demoliciones(4) Electronica(5)
6	Alpinismo(3) Carisma(11) Ciencia(6) Combate Cuerpo a Cuerpo(4) Electronica(11) Inter- rogación(5) Pilotar(4) Seducción(4)
7	Carisma(11) Ciencia(11) Combate con Armas de Fuego(4) Conducir(2) Demoliciones(4) Disfrazar(11) Electronica(11) Juego(5)
8	Carisma(11) Cerraduras/Cajas Fuertes(10) Combate Cuerpo a Cuerpo(5) Electronica(4) Evasión(10) Navegar(3) Tortura(11)
9	Ciencia(5) Conducir(4) Demoliciones(6) Disfrazar(6) Electronica(5) Juego(5) Interrogación(8) Sexto Sentido(5) Navegar (3)
10	Buceo(5) Ciencia(11) Combate Cuerpo a Cuerpo(5) Conducir(10) Demoliciones(11) Hurto(6) Juego(11) Montar(6)
11	Buceo(11) Carisma(6) Ciencia(11) Combate con Ar- mas de Fuego(8) Electronica(9) Montar(7) Navegar (11) Seducción(5) Sexto Sentido(6)
12	Cerraduras/Cajas Fuertes(6) Ciencia(11) Combate con Armas de Fuego(4) Conducir(5) Demoliciones(9) Pilotar(11) Usos y Costumbres(5)

TECNICOS

CARACTERISTICAS

(-3 para Esbirros)

Tirada de 2D6	Características (Niveles)				
	FUE	DES	VOL	PER	INT
2	7	12	5	10	13
3	5	9	6	9	8
4	6	11	7	6	9
5	7	8	6	7	12
6	6	10	5	8	11
7	5	9	6	9	10
8	6	11	7	8	9
9	7	9	6	7	10
10	6	10	5	6	8
11	5	12	6	7	9
12	6	8	7	8	14

HABILIDADES

(-3 niveles para Esbirros)

Tirada de 2D6	Habilidades (Niveles)
2	Combate con Armas de Fuego(1) Demoliciones(10)
3	Combate Cuerpo a Cuerpo(1) Tortura(15)
4	Cerraduras/Cajas Fuertes(12) Conducir(4)
5	Electronica(3) Juego(13)
6	Ciencia(2) Disfrazar(14)
7	Conducir(3) Criptografía(14)
8	Ciencia(13) Combate con Armas de Fuego(1)
9	Electronica(10) Pilotar(3)
10	Interrogación(15) Tortura(1)
11	Interrogación(2) Tortura(14)
12	Alpinismo(14) Navegar(14)

CIVILES

CARACTERISTICAS

(-3 para Esbirros/Reclutas; +3 para Cerebros Criminales/"00")

Tirada de 2D6	Características (Niveles)				
	FUE	DES	VOL	PER	INT
2	7	6	8	6	7
3	8	7	9	7	8
4	5	4	6	4	5
5	6	5	7	5	6
6	6	5	6	7	7
7	6	5	5	6	5
8	5	6	4	7	5
9	6	6	5	4	6
10	7	7	6	6	6
11	6	6	5	5	7
12	5	5	5	5	6

HABILIDADES

(-3 niveles para Esbirros/Reclutas; +3 niveles para Cere-
bros Criminales/"00")

Tirada de 2D6	Habilidades (Niveles)
2	Carisma(4) Combate con Armas de Fuego(4) Com- bate Cuerpo a Cuerpo(3) Conducir(1)
3	Conducir(3) Seducción(4)
4	Conducir(3) Pilotar(4)
5	Conducir(5) Navegar(5)
6	Evasión(1) Navegar(5)
7	Conducir(3) Evasión(1)
8	Juego(2) Montar(4)
9	Carisma(3) Conducir(1)
10	Conducir(2) Electronica(1)
11	Buceo(3) Navegar(1)
12	Combate con Armas de Fuego(1) Conducir(2)



Capítulo 14 : Sistema de Encuentros de los P.N.J.

Este sistema te permitirá crear encuentros fortuitos siempre que lo creas conveniente. Estos encuentros pueden tener lugar cuando los jugadores sean incapaces de coger el hilo de una aventura, cuando la misión se esté llevando a cabo tranquilamente y te apetezca darle emoción con algún encuentro casual, o cuando quieras que tus personajes tengan un encuentro típico de las películas de James Bond.

UTILIZACION DE LAS TABLAS DE ENCUENTROS

Las tablas de encuentros están hechas para ayudarte cuando, en medio de una aventura, se produzcan encuentros que no hayan sido planeados con antelación. Pueden servir como fuente de inspiración y no pretenden, ni mucho menos, restringir tu creatividad. Están pensadas para cubrir sólo aquellas áreas en las que se produjeron la mayor parte de los encuentros de las películas: las zonas urbanas que suelen frecuentar JAMES BOND y otros muchos agentes secretos. Si el encuentro que has generado desentona o interfiere en la aventura, ignóralo y prueba con otro.

Hay dos TABLAS DE ENCUENTROS, llamadas "Zona fría" y "Zona caliente". Utiliza la "Tabla de encuentro de Zona caliente" siempre que los personajes estén en una zona directamente relacionada con la misión, y la "Tabla de encuentros de Zona fría" cuando se hayan salido del rumbo. Recomendamos que los encuentros tengan lugar cuando los personajes aparezcan en público, así como cuando uno o más de ellos salgan de su hotel, de la estación local de M.I.6., o de cualquier otra base de operaciones. Tú decides cuando se debe producir el encuentro.

Para determinar el tipo de encuentro, elige la tabla apropiada y tira 2D6. Busca el resultado en la tabla, y encontrarás el tipo de encuentro y cualquier modificador que venga con él. Busca entonces en la descripción de encuentros y sabrás lo que pasa con los personajes.

Los encuentros escritos en letra MAYUSCULA, indican individuos genéricos: Sujetos Atractivos, Agentes Secretos, Técnicos, etc... Cada clase tiene a su vez diferentes tipos de encuentros. Estos son determinados mediante la tirada de 1D6,

aplicando determinado modificador (+1; -1) indicado en cada caso, a la tirada de dados. Esta nunca puede ser inferior a uno.

Ejemplo: Si usas la tabla de encuentro de Zona caliente y obtienes dos cinco en los dados, el resultado será Sujeto Atractivo +3. Deberás tirar otro D6, siendo el resultado por ejemplo 5, súmándole el modificador (+3) obtienes el valor final de 8. Deberás leer, en la sección de Sujetos Atractivos, dicho número.

Si el encuentro lleva a una confrontación directa con alguno de los secuaces del Villano Principal, determina el número de enemigos mediante 1D6. Suele ocurrir que ciertos encuentros te lleven a otros, indicando en éstos los posibles modificadores aplicables.

DESCRIPCION DE LOS ENCUENTROS

Algunas descripciones variarán, según el Personaje gaste o no Puntos de Héroe. Estos vendrán indicados junto a la llamada: (Punto de Héroe), además del nombre del encuentro. Siempre que se indique un encuentro de éste tipo, deberás preguntarle al jugador si gasta o no un Punto de Héroe, antes de revelar la naturaleza del mismo. La utilización de dicho punto cambiará las circunstancias de tal encuentro.

Determinados encuentros necesitarán el empleo de alguno de los PNJ genéricos que aparecen en el capítulo 13. Si tienes intención de usar las tablas de encuentros, querrás también tener información de las características y habilidades de los PNJ ya creados por si se da la circunstancia de algún combate o persecución.

ACCION SOSPECHOSA: De esta manera quedan etiquetadas algunas de las actividades que tienen relación con el villano y que son detectadas por el PJ. Siguiendo el curso de las mismas, el PJ llegará hasta el núcleo de la operación ideada por el villano.

AGENTE SECRETO: Estas situaciones varían desde el más normal hasta el más útil de los encuentros. Suelen ser tan delicados como el personal de M.I.6. Agentes de organizaciones rivales pueden ser valiosos aliados. Tira un D6 (aplicando los modificadores pertinentes) para determinar el tipo de encuentro.

TABLA DE ENCUENTROS DE ZONA FRIA						
SEGUNDA TIRADA DE DATOS	PRIMERA TIRADA DE DATOS					
	1	2	3	4	5	6
1	SUJETO ATRACTIVO	Vehículo Sospechoso	TECNICO (+1)	Oportunidad	Oferta de empleo	CONTACTO SECRETO (+1)
2	Fiambre	Ladrón	SOLDADO (+1)	Nota misteriosa	SOLDADO (+2)	AGENTE SECRETO(+1)
3	GUARDAESPAL-DAS PERSONAL	CIVIL (+1)	Oportunidad	CONTACTO SECRETO(+2)	Secuestro	Asesinato
4	Llamada	TECNICO (+2)	SUJETO ATRACTIVO	M.I.6.	Acción Sospechosa	SOLDADO (+2)
5	AGENTE SECRETO(+2)	SOLDADO (+2)	Código Roto	Intuición	SUJETO ATRACTIVO(+3)	Informadores
6	TECNICO (+2)	CONTACTO SECRETO(+1)	Ataque	Persecución	GUARDAESPAL-DAS PERSONAL	VILLANO PRINCIPAL

TABLA DE ENCUENTROS DE ZONA CALIENTE						
SEGUNDA TIRADA DE DATOS	PRIMERA TIRADA DE DATOS					
	1	2	3	4	5	6
1	SUJETO ATRACTIVO(-1)	Secuestro	Periódico	Pregunta	CIVIL (-1)	SOLDADO
2	James Bond	CONTACTO SECRETO(-1)	TECNICO (-1)	AGENTE SECRETO	Control Remoto	CIVIL
3	Arresto	Periódico	SUJETO ATRACTIVO	SOLDADO	Televisión	Informadores
4	CONTACTO SECRETO(-1)	Turistas	Empleado de Hotel	Recibimiento Hostil	SOLDADO	TECNICO (-1)
5	Fiambre	CIVIL	Persecución (-2)	SUJETO ATRACTIVO	AGENTE SECRETO	CONTACTO SECRETO
6	Periódico	Equivocación del ordenador	TECNICO	CONTACTO SECRETO	Intuición	CIVIL

1. El agente secreto pertenece a una agencia enemiga. La tirada de la Reacción inicial se modifica con un (-3) en el Grado de Dificultad. Si el personaje no jugador no reacciona de manera negativa inmediatamente hacia el personaje, el Agente Secreto intentará traicionar a éste en un momento posterior.

2. A pesar de tratarse de un miembro de una agencia amistosa, el personaje no jugador no siente un aprecio especial por los hombres de M.I.6. Cooperará con el personaje con aparente entusiasmo hasta el momento en el que la verdadera naturaleza de la misión se haga obvia, entonces tratará de hacer naufragar el plan del personaje, golpeando primero. El ataque fallará casi seguro e inevitablemente alertará al Villano sobre las actividades de los personajes.

3. A pesar de que se trata de un miembro de una agencia enemiga, el personaje no jugador estará dispuesto a colaborar de una manera limitada. El personaje no jugador dará al personaje algunas pistas obtenidas de otros contactos, sobre los proyectos del Villano. Si el personaje indaga demasiado a fondo en los asuntos del personaje no jugador, éste se volverá hostil.

4. El personaje no jugador es miembro de una agencia de información aliada y está dispuesto a pasar alguna información,

pero el Agente tendrá ya ciertas sospechas acerca de la situación del Villano Principal.

5. El personaje traba una buena relación con una persona que también es miembro de M.I.6. El personaje no jugador ayudará en la medida de sus posibilidades, pero sin salir de su ciudad. Esta persona no conoce a fondo los planes del Villano Principal, aunque sabrá localizarlo. Si la zona de encuentro es Caliente, el agente dispondrá además, de un preciso y detallado mapa con la localización de dicho Villano.

6,7. El Agente Secreto pertenece a una Agencia de Inteligencia enemiga cuya misión es paralela a la del personaje. A pesar de que el personaje no jugador no tendrá plena confianza en el personaje, hará lo posible por asegurar el éxito de la misión desde el punto de vista del personaje.

8. El Agente Secreto es miembro de una Agencia de Inteligencia aliada y tendrá una predisposición positiva hacia el personaje (modificador de +3 en el Grado de Dificultad de la Tirada de Reacción). Este personaje no jugador se convierte en un buen amigo y aceptará algunos riesgos para ayudar al personaje, esperando un trato recíproco. Si el personaje tuviera que operar en el país del Agente Secreto, éste le ayudaría a salir de cualquier problema con las autoridades locales.

ARRESTO: Las autoridades locales arrestan a los personajes según entran en la localidad. El Villano Principal ha informado a los mismos sobre el hecho de llevar armas. Llevará un par de días aclarar la situación, a no ser que ninguno de los detenidos lleven armas, en cuyo caso recibirán las apropiadas disculpas. Si un personaje obtiene un Grado de Éxito 3 o mejor en una tirada de persuasión, averiguará quién dió el soplo a las autoridades.

ASESINATO: (Punto de Héroe) Si algún jugador estaba detrás de determinado PNJ (exceptuando al Villano y sus secuaces), éste resulta asesinado. El empleo del punto de héroe permitirá a los personajes llegar a tiempo para evitar el crimen. El asesino es un agente secreto, y si no se gasta dicho punto, el PNJ se convertirá en un "fiambre".

Si el personaje o los personajes no buscan a ningún individuo en particular, entonces el asesino tiene la misión de acabar con la vida del personaje jugador, y procurará llevarlo a cabo en algún lugar público, permitiéndosele al PJ la oportunidad de darse cuenta de ello mediante una tirada de SEXTO SENTIDO.

ATAQUE: (Punto de Héroe) en forma de un siniestro atentado contra el personaje mediante serpientes venenosas, tarántulas, etc... que se llevará a cabo cuando los PJ vuelvan a la habitación del hotel o actual residencia. Si se utiliza un Punto de Héroe, el PJ podrá escapar del ataque. El responsable de dicha acción es el Villano Principal.

CIVILES: Es raro que este tipo de encuentros proporcione mucha información a los personajes, pero muchas veces supondrán un verdadero desafío. Tira 1D6 y aplica las modificaciones pertinentes para determinar la clase de civil:

1. Se trata de un patán que presume de poseer cierta información valiosa, pero en realidad, lo único que tiene es una cara muy dura con la que intentará engañar al Agente de M.I.6.

2. En éste caso se trata de un oficinista retirado del ejército que está dispuesto a ayudar lo mejor que pueda. Tira 1D6 y si sale un 1 el oficinista conocerá a un Contacto Secreto. Si sale un 6, presentará al personaje a un Sujeto Atractivo. En el resto de los resultados, el retirado burócrata charlará amablemente sobre sus experiencias en Borneo.

3. Un conductor profesional (piloto de avión, conductor de coches de carreras, capitán de barco) se topa con el personaje. Si la zona de encuentro es Caliente, conduce al personaje hacia alguna pista relacionada con algún vehículo o algún Técnico importante, pero, si la zona del encuentro es Fría, le conducirá hacia un Técnico.

4. Una venerable ancianita (en alguna tienda, en la calle, en un restaurante o en cualquier lugar apropiado), traba conversación con el personaje. Si la zona de encuentro es Fría, la mujer mencionará a un individuo en particular cuya descripción coincide con el Guardaespaldas Principal. Si la zona de encuentro es Caliente, la anciana actúa de idéntica manera sólo que todo lo que diga será completamente falso.

5,6. El Civil es un oficial defensor de la Ley. Si la zona de encuentro es Fría, tira 1D6. Con un 1 el encuentro se traduce en un Arresto (ver Arresto) y si sale un 6, el agente puede conducir al personaje hacia un Contacto Secreto. Cualquier otro resultado indicará que el sujeto considera sospechoso al personaje y procurará averiguar sus intenciones. Pero, si la zona de encuentro es Caliente, vuelve a tirar 1D6. Con un re-

sultado entre 1 y 3 se produce una persecución con agentes de la Ley, compuesta por 1D6 esbirros. De 4 a 6, el vehículo más cercano al personaje está ocupado por el Sheriff J.W. Pepper de "Vive y deja morir" (Ver capítulo 18).

7. Cuando los Criminales empiezan una persecución, el único vehículo al alcance de los personajes está ocupado por la Sra. Bell (de "Vive y deja morir") que quiere aprender a conducir correctamente. Se sobreentiende que el personaje le dará una impresionante lección.

Nota Master

Si J.W. Pepper o la Sra. Bell resultasen muertos durante la persecución, apunta 5 Puntos de Fama extra al personaje.

CODIGO ROTO: Representa el desciframiento exitoso de una pista, sin romper necesariamente un código. Esto sucede sólo cuando el personaje tiene una serie de pistas cuya interpretación aún no ha sido formulada. Si no hay pistas disponibles, el encuentro no tendrá efecto.

CONTACTO SECRETO: A veces impuestos, otros delicados hasta resultar empalagosos, los Contactos Secretos no deben ser tomados a la ligera por los personajes, ya que estos pueden aportar influencia y poder. Tira 1D6 aplicando los modificadores pertinentes para determinar el tipo de encuentro.

1-2. A no ser que el personaje consiga una Categoría de Éxito -3 o mejor en la Tirada de Carisma, se entiende que éste ha ofendido sobremanera al Contacto y no querrá saber nada más de él. Si la tirada tiene éxito, el Contacto Secreto proveerá información sobre las capacidades y posibles planes del Villano Principal.

3. El Contacto Secreto puede conducir al personaje a un encuentro con un Informador que pueda tener algún dato sobre la misión.

4. Como un astuto hombre de negocios, el Contacto Secreto puede localizar y proveer de equipo al personaje. Dicho equipo será robado.

5. El Contacto Secreto considera al Villano Principal como un elemento no deseable. Si la zona de encuentro es Caliente, el Contacto conducirá al personaje directamente hacia el Villano. Si es Fría, dicho contacto le proveerá de información sobre la situación física, seguridad y propósitos del Villano.

6. El Contacto Secreto tiene acceso a toda la información técnica necesaria para descubrir los ingenios o sustancias que el Villano Principal pretende crear, si es que existen.

7. Elige cualquiera de los resultados 4,5, ó 6. Además, el Contacto Secreto, tiene engrosado su personal (soldados) y cuenta con equipo suficiente para asaltar la fortaleza del Villano Principal. El personal será puesto a disposición del personaje, pero recibirá sus ordenes directamente del Contacto.

CONTRABANDO: (Punto de Héroe) El próximo vehículo público que utilizará el personaje está repleto de Criminales armados (soldados). Si no se emplea ningún Punto de Héroe, se trata de una acción terrorista fortuita. Pero, si por el contrario, se usa un Punto de Héroe, los criminales tratan de conseguir un empleo del Villano Principal, pretendiendo impresionarle con la captura del personaje. Si fallan, éste podrá sacar información referente a la localización del Villano Principal.

CONTROL REMOTO: (Punto de Héroe) Mientras se conduce algún vehículo, se oye una voz siniestra que dice: "Relájese y disfrute del paseo". Inmediatamente, el vehículo queda fuera del control del personaje y empezará a realizar peligrosas maniobras con la intención de acabar con sus ocupantes.

Si el personaje emplea un Punto de Héroe, consigue recuperar el control del vehículo al tiempo que la voz dice: "No durará mucho más en los dominios de.... (nombre del Villano), ahora estás bajo el control de(nombres de personas desconocidas)". Una vez que el personaje haya superado esta molesta distracción, podrá continuar con la misión.

EMPLEADO DE HOTEL: Si el Villano Principal aún no tiene referencia del personaje, éste encuentro no se aplica. De otro modo, el Empleado de Hotel (o receptor del mensaje allá donde se encuentre el personaje) explicará un peculiar suceso en el que un individuo confirmó la estancia del personaje en el Hotel (u otro lugar), se rió ostentósamente y colgó sin decir nada más. Se puede obtener más detalles sobre la voz de la persona que llamó, que será la del Villano o alguien de su confianza.

EQUIVOCACION DEL ORDENADOR: Cuando se confirman reservas, registros de hoteles, alquiler de coches o se toma parte en cualquier tipo de actividad que implique el uso de ordenadores, se produce una confusión en la que el operador recibe información equivocada. El sujeto dará información a modo de disculpa. Tal información tendrá que ver con el Villano o su Guardaespaldas Personal. Por ejemplo, en qué Hotel se aloja.

FIAMBRE: Si el encuentro sucede como resultado de un Asesinato, entonces habrá un indicio claro que relaciona al Villano con la víctima. Si la zona de encuentro es Caliente, la información vendrá unida al sujeto asesinado, aludiendo sólida y directamente al plan del Villano Principal. Pero si la zona de encuentro es Fría, habrá alguna pista en el cuerpo de la víctima, que indique la situación actual del Villano.

GUARDAESPALDAS PERSONAL: El Guardaespaldas Principal llega con un único propósito en su mente: linchar al personaje. Dicho linchamiento sólo buscará la muerte de éste si ya ha tenido un encuentro con el Villano anteriormente. De otro modo, se concibe como una pequeño escarmiento para todos aquellos que se meten en asuntos ajenos.

INFORMADORES: (Punto de Héroe) Este tipo de gente suele tener información útil a precio razonable. Tira 1D6 y aplica modificadores para determinar el tipo de encuentro; además, si sale 1 ó 2, el informador (civil) tratará de alertar al Villano. Si se emplea un Punto de Héroe, el informador traicionará definitivamente al personaje, pero éste lo descubrirá cuando intente comunicarse con el Villano. También puede que escuche algo concerniente al plan del Villano Principal. Si un personaje se dirige hacia una situación de ésta naturaleza como resultado de un encuentro con un Contacto Secreto, modifica con un +2 el resultado de la tirada.

1-2. La "Eскурridiza Comadreja" sabe donde se encuentra escondido un valioso Contacto Secreto. Una presentación supone un modificador de +1 en el encuentro con dicho Contacto.

3-4. Los ocupados y brillantes ojillos del Informador han identificado a un Agente Secreto, si la zona de encuentro es Fría. Pero, si por el contrario es Caliente, detecta la presencia de Cómplices del Villano.

5. Los profesionales oídos del Informador han descubierto detalles sobre el Guardaespaldas Personal, si la zona de encuentro es Caliente. De otro modo, conoce el paradero de un Técnico.

6. Si la zona de encuentro es Caliente, el informador revela datos ya conocidos por el personaje. De otro modo, se obtienen buenas pistas sobre el plan del Villano Principal e información fiable sobre sus medidas de seguridad.

INTUICION: (Punto de Héroe) Si se emplea un Punto de Héroe, el personaje recibe un "chispazo" como venido del cielo y que, además, arroja luz sobre su misión. Esta pista debe ir encaminada a un uso concreto por parte del personaje.

JAMES BOND: Si Bond no es un personaje que forme parte de la misión, se topa con el personaje (Ver Capítulo 16). Si por el contrario participa en ésta, vuelve a tirar los dados.

LADRON: (Punto de Héroe) Si el personaje hace una Tirada de Percepción a un Grado de Dificultad 4, advierte que alguien trata de sustraer algo (un coche, un objeto en una tienda, algo de valor en un restaurante y cosas así). Si el personaje emplea un Punto de Héroe, puede atraparlo (en cuyo caso se topa con un Sujeto Atractivo; aplicando un +1 en el encuentro), o hacer que se entere que ha sido visto pero dejarle marchar (en éste caso, el ladrón da rápidamente el nombre de un Contacto Secreto; aplica un +1 a ese encuentro).

LLAMADA: En algún lugar público, el personaje escucha como llaman a un personaje no jugador. Tira 1D6 para determinar de quién se trata:

- | | |
|-----------------|------------------------------------|
| 1,2,y 3. | Técnico Jefe del Villano Principal |
| 4 y 5. | Villano Principal |
| 6. | Guardaespaldas Personal. |

A continuación tira otro D6. Con 1,2, ó 3 como resultado, la llamada es una trampa y tres criminales (soldados) persiguen y acosan al personaje.

M.I.6.: (Punto de Héroe) Consiste en un contacto con la estación local de M.I.6. Si no se emplea ningún Punto de Héroe, se adjudica al personaje un personaje no jugador de igual o menor graduación (es decir, Recluta) para que le ayude en su misión. Este personaje no jugador estará muy versado en todas las actividades de la zona.

Si se emplea un Punto de Héroe, el personaje obtendrá información detallada sobre el proyecto del Villano en un plazo de 4 horas desde el contacto con el personaje no jugador. Además, se puede obtener Equipo Q adicional apropiado para la misión.

NOTA MISTERIOSA: Aparece misteriosamente una nota, en la que se propone un encuentro en un lugar y a una hora inusuales. La nota será fácilmente descifrable por el personaje. Tira 1D6 para concretar el contenido de la nota:

1,2, y 3. Un Sujeto Atractivo solicita un encuentro con el personaje. Se resuelve por medio de encuentros con Sujetos Atractivos, usando además, un modificador +3.

4 y 5. Un Contacto Secreto solicita el honor de cenar con el personaje para hablar de negocios. Añade +2 a la Tirada de ese encuentro, debido a las iniciales buenas condiciones del mismo.

6. El Villano Principal desea conversar con el personaje si éste no ha actuado todavía en su contra. Si esto ya ha ocurrido, trata la nota como una inquietante y muy gráfica amenaza de muerte.

NOTA DE EMPLEO: (Punto de Héroe) Si no se gasta ningún Punto de Héroe, un Contacto Secreto ofrecerá al personaje un insípido contrato para eliminar a un rival. Pero, si por el contrario se gasta un Punto de Héroe, la oferta la hace el Villano Principal. Un personaje puede aceptar con la intención de infiltrarse en la Operación del Villano. Sólo se puede hacer una vez por Villano, incluso si éste reaparece en otra aventura.

OPORTUNIDAD: El jugador elige con cual de los siguientes individuos prefiere encontrarse: Sujeto Atractivo, Contacto Secreto, Agente Secreto, Técnico o Guardaespaldas Personal. El encuentro no es obligatorio. Si el personaje decide que se lleve a cabo, tira 1D6 (si es aplicable), para determinar el número de encuentro se ese Personaje no jugador.

PERIODICO: Un artículo en el periódico, (como: "Reportero desaparecido...", "Negocios de dudosa naturaleza perjudican la Economía..." o "Revelación de Maravillas tecnológicas..."), da a conocer el actual paradero del Villano Principal.

PERSECUCION: Encuentros peligrosos, arriesgados y a gran velocidad que sufren los personajes en cuanto estos tienen un vehículo a mano. Tira 1D6 (aplicando modificadores) para determinar la naturaleza de la persecución como se indica a continuación. Los Tiradas ya modificadas que sean iguales a 2 o inferiores, se traducen en persecuciones incoexas con la misión.

1. El personaje es perseguido por Esbirros (soldados) al servicio de la mafia local con la intención de meterle miedo. Su vehículo es del mismo tipo. Por ejemplo, vehículo terrestre como el del personaje.

2. El perseguidor es un Agente Secreto al servicio de una Organización de Inteligencia enemiga y está encargado de seguir al personaje. No empleará la violencia a no ser que el personaje trate de dañar al Agente Secreto o a su vehículo. Dicho vehículo será del mismo tipo que el del personaje.

3. Un vehículo lleno de individuos (soldados con un aspecto extremadamente desarrapado) tratan de capturar o eliminar al personaje. Según convenga, irán 6 individuos como máximo en un vehículo semejante al del personaje.

4. Igual que el 3, sólo que esta vez van dos coches y tratarán de capturar al personaje.

5. Se producirá una persecución a lo James Bond en la que participarán por lo menos 3 vehículos, uno de los cuales debe ser un helicóptero. Continuarán apareciendo vehículos hasta que el PJ se haya deshecho, al menos, de 9 de éstos antes de terminar la persecución. El objetivo será capturar o eliminar al personaje.

6. Al igual que el 5, sólo que uno de los perseguidores es un Guardaespaldas Personal. La persecución terminará cuando 1D6 vehículos hayan sido neutralizados y el del Guardaespaldas no pueda seguir la persecución.

PREGUNTAS: (Punto de Héroe) Un Agente Secreto de una agencia de Inteligencia enemiga almuerza con el personaje en

un restaurante de primera Categoría, sondeando los motivos de la presencia del personaje en la región. La conversación será cordial y, si el personaje emplea un Punto de Héroe, su oponente le permitirá entrar en las posesiones del Villano.

RECIBIMIENTO HOSTIL: El personaje tiene un modificador de -2 en el Grado de Dificultad que se aplicará en la siguiente Tirada de Reacción de cualquier personaje no jugador.

SECUESTRO: El Villano Principal raptará a un personaje no jugador conocido del personaje en el siguiente orden de preferencia: Sujeto Atractivo, Agente Secreto, Civil, Contacto Secreto. Si no hay ninguno de estos Personajes no jugadores, el Villano deberá intentarlo con el personaje.

SOLDADO: Estos personajes no jugadores están musculosamente bien dotados y suelen estar a sueldo del Villano. Tira 1D6 para determinar el número de encuentro (Aplicando modificadores):

1. El personaje sufre un ataque por parte de unos tipos musculosos que nada tienen que ver con la misión. El motivo más normal puede ser el robo.

2 y 3. Si el Villano ya se ha topado con el personaje, envía a individuos como éstos para sensibilizar al personaje. Si no ha tenido lugar ningún encuentro y su zona es Fría, los soldados están allí únicamente vigilando. Si por el contrario la zona es Caliente y el Villano no ha tenido el gusto de conocer al personaje, los mercenarios invitarán a éste a visitarle y si es preciso le golpearán sin medida ante una respuesta negativa.

4 y 5. Los muchachos con cara de "cerdo" siguen los pasos del personaje.

6. Los incultos y patanes son sorprendidos por el personaje mientras ponen "patas arriba" su habitación, en busca de alguna evidencia o cualquier otra pista que se encuentre en su habitación. Ninguno de ellos lleva a cabo el registro con excesivo tacto.

7. Como en el 6, sólo que si se captura a alguno de los asesinos a sueldo, éste sabrá un montón de sorprendentes detalles sobre la operación del Villano, incluido su horario de actuación.

SUJETO ATRACTIVO: Estas tentadoras mujeres y deslumbrantes hombres pueden, en ocasiones, proveer de información útil a los personajes además de, naturalmente, románticos interludios. Se pueden dar las siguientes situaciones con Sujetos Atractivos: Tira un D6 y aplica cualquier modificador para determinar el número del encuentro:

1 y 2. Es un miembro de líneas aéreas o personal de cualquier tipo de servicio de viajes. La persona encontrada no tiene información útil, pero parece dispuesta a entregarse a cualquier situación agradable.

3. Un sujeto elegante y lujoso se cruza en el camino del PJ. El personaje puede obtener información de dónde conseguir contactos útiles.

4. Este sujeto es un soberbio atleta que sufre un vigoroso entrenamiento, pero puede estar dispuesto a aceptar algunos riesgos en favor de los PJ. Es posible que el sujeto haya sido entrenado en habilidades útiles para el PJ. El proceso de en-

trenamiento requerirá suma disciplina a la hora del trabajo, pero sin embargo, el PJ encontrará a éste sujeto muy agradable en los momentos de placer.

5. Este sujeto se encontrará en un casino, restaurante o algún punto de reunión nocturna. Es muy aficionado a la "buena vida" y además tiene conexiones que pueden llevar a Contactos o Técnicos (según lo elija el PJ). Dicho sujeto le irá tomando cariño al PJ esperando que la relación evolucione.

6 y 7. (Punto de Héroe) Este sujeto se encuentra en medio de una situación desagradable en la que un par de criminales atentan contra la vida del mismo. El gasto de un Punto de Héroe indica que los criminales son empleados del Gran Villano, disponiendo la víctima información sobre éste. El sujeto tiene algo que ver con la investigación (detective, periodista, etc...) y colaborará con el PJ en la misión hasta que se descubre algo.

8. Este sujeto es empleado (de escasa categoría) del Villano Principal. Esta persona estará en disposición de divulgar algún aspecto de la operación del Villano Principal (localización de los planes, nombre de los técnicos, etc...) a la cual haya tenido acceso. Es posible que el PJ tenga que emplear la Seducción para poner al sujeto en disposición de revelar información valiosa.

9. Este sujeto se enamora perdidamente del PJ y está dispuesto a arriesgar lo que sea necesario por él. El sujeto podrá guiar al PJ a cualquier contacto, resultando en un +3 de modificador en la tirada de reacción para el PJ. Por supuesto, cualquier personaje que trate a éste sujeto de manera indigna, encontrará en él a su peor enemigo.

TECNICO: Este encuentro va desde el menos importante de los ayudantes que colaboran en el plan, hasta el desequilibrado genio técnico al servicio del Villano. Tira 1D6 y, aplicando modificaciones, determina el número de encuentro.

1 y 2. Un técnico estuvo a punto de ser empleado, pero finalmente fue rechazado por el Villano. Tendrá cierta información sobre las necesidades técnicas de éste. Si el personaje saca una CE-1 en una Tirada de Percepción, será capaz de discernir los elementos y componentes técnicos del proyecto del Villano.

3 y 4. El personaje encuentra a un lacayo que busca equipo imprescindible para el plan del Villano. Resulta muy sencillo seguirle la pista y ello conducirá directamente a la fortaleza del mismo. Esto dará una buena oportunidad de estudiar y observar las medidas de seguridad, espiar conversaciones y recopilar otros datos importantes.

5. La Rama Q se pone en contacto con el personaje para proporcionarle un resumen sobre los aspectos técnicos del plan del Villano.

6. Igual que en el 5, pero con equipo adicional proporcionado por la Rama Q y apropiado para la misión.

7+. Si es posible que el Jefe Técnico del Villano abandone la fortaleza, así lo hará. Irá escoltado por unos cuantos soldados que no tienen motivos para impedir que algún agente de M.I.6 trabase una interesante conversación con dicho Técnico.

TELEVISION: En plena búsqueda, el personaje se entera por la Televisión (en un pasillo, escaparate o donde sea) de pequeños datos acerca de la llegada del Villano a su última localización. Será nula si dicho Villano no tiene más de 100 Puntos de Fama.

TURISTAS: Una pareja de mediana edad parece encantada y comenta su último viaje de placer amén de sacar algo a relucir sobre su estancia, que arroja alguna luz acerca de cierto aspecto del Guardaespaldas Personal.

VEHICULO SOSPECHOSO: El personaje detecta un vehículo con alguna característica relacionada con el Villano (placa personal, característica decoración del chasis, una insignia en la puerta, etc...)

VILLANO: Si el Villano no ha conocido aún al personaje, concertará una cordial invitación para algún tipo de competición "amistosa": golf, tiro al pichón, bridge, backgammon u otra actividad. El Villano tratará, por supuesto, de hacer las mayores trampas posibles.

Si tiene lugar una presentación, pero el personaje no ha realizado ninguna acción en contra de los intereses del Villano, éste se mostrará muy educado y sugerirá al personaje que no se cruce en su camino otra vez; a través de su Guardaespaldas Personal.

Si no se da ninguna de estas condiciones, el Villano estará supervisando personalmente el intento de asesinato del personaje, atentado en que estará involucrado su Guardaespaldas Personal (si es que aún está operativo).





Capítulo 15:

M.I.6

Ministry of Intelligence Department 6

El ya viejo inmueble que domina Regent's Park no se diferenciaría de cualquier edificio de oficinas situado en ésta zona de relevancia económica, si no fuese por la gran antena de radio instalada en el tejado. Las placas colocadas en la entrada de la planta baja anuncian las oficinas de una serie de empresas: Radio Test LTF (propietaria de la antena), Universal Export & Import, Hnos. Delaney (1940) Ltd, y la Corporación Omnium. Todos los visitantes son atendidos en un despacho de una de las oficinas, ocupado por la Srta. E. Twinings.

Todos aquellos individuos que desean reparar sus Cadenas Estéreo o enviar cualquier paquete a ultramar, se encuentran normalmente con que la Srta. Twinings está sobrecargada de trabajo en esos momentos y no puede ocuparse de otros asuntos. Ella recomendará algún lugar cercano donde obtener un buen servicio a precio razonable. Los clientes que tengan el placer de tratar con la Srta. Twinings quedarían muy sorprendidos si descubrieran que las oficinas de este edificio no son sino la tapadera de M.I.6., más conocido como el Servicio Secreto Británico.

Un ascensor comunica todo el edificio desde la azotea hasta el aparcamiento. Girando una llave especial en los controles del mismo, se descubre un panel secreto detrás del cual aparecen los botones necesarios para bajar más allá del aparcamiento, donde, bajo tierra y aislados del sonido, se encuentran las galerías de tiro, la zona de demoliciones y los laboratorios de la Rama Q.

M.I.6. es responsable de todas las actividades de espionaje que se realizan fuera de las fronteras de Gran Bretaña. Mantiene una red de agentes en todo el mundo que recopilan y envían la información más reciente concerniente a los planes y actividades del resto de los países. Cuando éstos agentes descubren situaciones en el extranjero que ponen en peligro la seguridad nacional, M.I.6. envía a sus hombres mejor entrenados para abortar cualquier plan que se intente llevar a cabo.

Las misiones que exigen que un individuo actúe en el interior de Gran Bretaña, deben coordinarse con M.I.5. La insuficiencia o falta de cooperación puede tener como resultado disputas jurisdiccionales.

M.I.6. está dividido en varias Ramas. Estas Ramas se encargan de funciones externas e internas de seguridad, investigación y análisis.

SEGURIDAD INTERNA

Las oficinas de la planta baja son una tapadera. Atareadas secretarías hacen que todo parezca normal. Pero tras las cerradas puertas de las oficinas están los agentes de seguridad del

edificio. Estos hombres se encargan de mantener el carácter confidencial de los verdaderos inquilinos del inmueble. Sus monitores de T.V. mantienen vigiladas todas las plantas y controlan las entradas, salidas y ascensores. Si algún cliente escandaloso pretendiera trasgredir las indicaciones de la Srta. Twinings, un guardia de seguridad uniformado le acompañaría a la salida del edificio. Si el individuo persiste en su actitud, se procede llamando a la policía. En caso de que exista algún tipo de sospecha acerca del alborotador, éste es detenido e interrogado. Siempre hay 3 guardias de Graduación Agente en la oficina de seguridad.

ASUNTOS INTERNOS

Es la oficina a través de la cual se controlan las actividades de M.I.6. Esta sección se encarga de examinar cuidadosamente cualquier irregularidad en las acciones e informes de los agentes. Los resultados de estas investigaciones, si los hubiera, van a parar directamente a "M". Las determinaciones finales no son siempre arrestar o eliminar a los culpables. En ocasiones, el servicio puede decidir emplear la filtración como medio de proporcionar falsa información al enemigo.

ARCHIVOS

Es la oficina donde las copias de viejos informes y expedientes son registrados en microfilms como información no computerizada, registrándose en el ordenador sólo sus índices. A pesar de que existió cierta polémica a favor de registrar todos los informes en el ordenador y disolver la Rama de Archivos, "M" decidió mantener los registros como medida de seguridad. Basó su decisión en la desconfianza que los ordenadores le inspiran y en el hecho de que muchos de los expedientes llevan fotos adjuntas.

EXPEDIENTES

Todos los expedientes de M.I.6. son almacenados en un ordenador principal. Este ordenador cuenta con diversas medidas de seguridad que impiden acceder a él (códigos de acceso especiales, buscadores de conexiones vía teléfono, etc...). El ordenador principal está situado bajo tierra para prevenir cualquier tipo de sabotaje. Únicamente el personal autorizado, atendiendo a un alto grado de seguridad, puede penetrar en este lugar. El personal de la Rama transfiere la información precisa a los registros apropiados. Los expedientes están organizados según distintos criterios: localización geográfica, especialidades científicas y por individuos. El ordenador tiene capacidad para combinar toda la información requerida. Todas las secretarías y la mayor parte de las oficinas del edificio tienen una terminal en conexión con el sistema. Cada ope-

rario tiene un código de seguridad diferente que le permite acceder sólo a aquellos expedientes de su competencia.

ANALISIS CRIPTOGRAFICO

Esta sección se ocupa de la decodificación de los mensajes de la Oposición y de la creación de códigos para el personal de M.I.6. Todos los mensajes que se interceptan son confiados a esta Rama, ya que hasta el más inocente puede tener información oculta. El personal contrasta los mensajes con la más actualizada información acerca de la zona de origen, así como sobre su destino. Las actividades y los rumores referentes a la zona de origen se toman en consideración sólo cuando se descubre la verdadera importancia del mensaje.

ANALISIS FOTOGRAFICO

Esta Rama recopila las últimas fotografías tomadas por aviones espía y satélites al servicio de M.I.6. Estudian cada foto por la posible información que pueda aportar: movimientos de tropas, nuevas instalaciones, etc...

ANALISIS DE LOS MEDIOS DE COMUNICACION

Esta sección se encarga de revisar y estudiar todas y cada una de las noticias impresas y emitidas en todo el mundo. Periódicos, revistas, libros, televisión y radio; todo se analiza con el objetivo de encontrar pistas que indiquen algo sobre los planes y movimientos de la Oposición.

COMUNICACIONES INTERNAS

Esta sección se encarga de imprimir y distribuir información a la oficina apropiada, relación entre oficinas, publicaciones internas y nuevos manuales operativos.

INTERROGATORIOS

Aquí son traídos los agentes enemigos capturados en Gran Bretaña para ser interrogados. A pesar de que los agentes enemigos capturados en suelo británico son competencia de M.I.5. (encargado de la seguridad nacional dentro del país) sus informaciones pueden ser lo suficientemente atractivas para justificar un Interrogatorio en M.I.6. Además, imparten las técnicas necesarias para que los agentes de M.I.6. sean capaces de superar los interrogatorios que puedan padecer en el transcurso de una misión.

DIRECTRICES E INFORMES

Esta sección se ocupa de la divulgación oral de información al personal de M.I.6. a través de lecturas y entrevistas de sujetos cuya situación y trascendencia no permiten el empleo de documentación. Sus disertaciones se envían a Comunicaciones Internas para su copiado y posterior distribución. Además, se encarga de recibir los informes de los miembros de M.I.6. (incluyendo personajes) que regresan de determinadas misiones. A pesar de no emplear métodos tan duros como en la Rama de Interrogatorios, pone especial cuidado en conseguir hasta la última "gota" de información sobre detalles de la misión, especialmente sobre lo visto y acerca de las personas con las que se ha contactado. El personal puede ser puesto bajo control hipnótico o bajo un delicado tratamiento con drogas. Si el departamento decide que la información goza de la suficiente trascendencia, será puesta a disposición del criterio de "M".

VIGILANCIA

Esta sección decide qué individuos deben ser vigilados por M.I.6. Este trabajo es llevado a cabo mediante escuchas telefónicas o mediante micrófonos ocultos durante la visita de

algún alto dignatario, o asignando a agentes poco conocidos para evitar sospechas. Normalmente se utiliza equipo estándar pero, en caso de precisar algún artilugio especial, la Rama Q se encargará de ello. Aunque estarán al margen de problemas jurisdiccionales en el exterior, deben evitar entrometerse en los asuntos de M.I.5.

CONTRAESPIONAJE

Esta sección se encarga de dismantelar y neutralizar espías y grupos de espías de la Oposición. En numerosas ocasiones se informa a la agencia más apropiada para la ocasión, para que se encargue del arresto o del dismantelamiento en cuestión. Si resulta que de una operación determinada, M.I.6. puede sacar partido directamente, será la misma Rama de Contraespionaje la que se encargue de los preparativos.

COMUNICACIONES EXTERIORES

Esta sección ocupa la totalidad de una de las plantas. Aquí se mantiene contacto por radio con todos los agentes destinados a lo largo del planeta, gracias a los satélites de comunicación de M.I.6. Aquí, también se llevarán a cabo las interferencias necesarias en las comunicaciones de otros países.

INTELIGENCIA

M.I.6. cuenta con funcionarios especializados que, bien han sido entrenados al máximo, bien son considerados expertos en temas militares o políticos de todas las regiones del mundo.

Su principal función es la de leer todos los informes importantes de las respectivas secciones de Análisis Fotográfico, Análisis Criptográfico y de las Ramas Operativas. Una vez leídos se procede a sintetizar los datos y a hacer predicciones sobre futuros acontecimientos. Además, pueden recomendar a "M" acciones para la Rama de Investigación y Ejecución. Se considera usualmente, como el personal más altamente cualificado en sus áreas respectivas e incluso, algunos han residido en ellas; pero no cuentan con la suficiente autoridad para encargar directamente misiones a los agentes de M.I.6.

M.I.6. divide el mundo en diferentes regiones (incluyendo países o zonas muy marcadas) y Estaciones (ciudades concretas). Las regiones son las siguientes:

Región A: Africa; **Región B:** Sudamérica; **Región C:** República Popular China; **Región D:** India (Pakistán, Nepal y Sri Lanka); **Región F:** Francia (incluyendo el BENELUX); **Región G:** Europa Oriental (Alemania, Polonia, Checoslovaquia y Austria); **Región I:** España y Portugal; **Región J:** Japón (incluyendo Corea); **Región M:** Oriente Medio (Arabia Saudí, Jordania, Afganistán, Israel, Líbano, Siria, Irán, Iraq, Yemen, Omán y República Popular de Yemen); **Región N:** América del Norte (Canadá, E.E.U.U. y Centroamérica); **Región O:** Países Escandinavos (Dinamarca, Finlandia, Islandia, Noruega, Suecia y Groenlandia); **Región R:** Italia y Suiza; **Región S:** U.R.S.S.; **Región V:** Sudeste Asiático (Birmania, Tailandia, Laos, Camboya, Vietnam, Malasia, Indonesia y Filipinas); **Región Y:** Los países Balcánicos (Hungria, Rumanía, Yugoslavia, Bulgaria, Albania, Grecia y Turquía).

OPERACIONES

Esta Rama supervisa las actividades asignadas a los agentes que se dedican, principalmente, a reunir información en el extranjero. A través de estas estaciones se provee a los agentes de directrices y objetivos para sus misiones. La Rama de Operaciones se ocupa del personal de dichas estaciones y regula sus actividades, teniendo plena autoridad sobre todos ellos; con la única excepción de la Rama de Investigación y

Ejecución que es a la que pertenecen los personajes.

La Rama de Operaciones se divide en las siguientes secciones especializadas:

Sección 100: Agentes dobles (individuos que aparentemente trabajan para organizaciones enemigas pero, en realidad desarrollan sus actividades al servicio de M.I.6.)

Sección 200: Topos (agentes encubiertos que se han abierto camino en la Burocracia de naciones hostiles)

Sección 300: Saboteadores (agentes especializados en arte de la destrucción).

Sección 400: Asesinos (sujetos especialmente entrenados en la eliminación de miembros de la Oposición).

Sección 500: Independientes (Mercenarios utilizados en aquellas ocasiones en las que la influencia de M.I.6. no debe ser detectada. Nota: Los independientes ignoran para quién trabajan. Así, jamás podrán implicar a M.I.6. en el caso de ser capturados.)

Sección 600: Diplomáticos-Espía (Agentes bajo cobertura de agregados o secretarios diplomáticos destinados en las Embajadas. Nota: Estos agentes son "sacro-santos" y sólo se pondrán en contacto cuando les sea ordenado o en caso de extrema urgencia. Únicamente "M" y los Jefes de cada sección conocen la identidad de estos espías. Las comunicaciones con dichos agentes se realizan mediante nombres-clave).

ESTACIONES

Existen Estaciones en todo el Mundo, pudiendo ser oficinas con la cobertura de Universal Import & Export o una simple radio escondida en el sótano de una casa de campo. Las Estaciones responden a tres Niveles atendiendo a su importancia:

Nivel 1: Este Nivel es característico de los países hostiles. Incluye un agente con una cobertura cuidadosamente preparada que tiene un transmisor de largo alcance escondido en su base o en algún lugar de su casa. Sólo cuenta con el armamento necesario para cubrir las necesidades del personal allí destinado. No tienen almacenes de equipo, necesitando introducirlo si es preciso de manera ilegal, mediante contrabando o lanzado desde el aire; siendo éste un costoso sistema en cuanto a tiempo y dinero. El equipo que pese menos de 3 Kg, tardará un día en llegar. Cualquier objeto que pese por encima de esos 3 Kg. precisará 2 ó 3 días extra. Para equipo lanzado desde el aire, utiliza el tiempo de los transportes militares de "Q", en el Capítulo 19.

Los personajes son responsables de la recogida de los materiales una vez hayan aterrizado. Puede que el agente al mando no resida en la misma Estación. El temor a que la tapadera sea desvelada hace que se reclute a nativos de la zona, siendo generalmente la graduación de los individuos encargados de "Agente", por su mayor autosuficiencia.

Nivel 2: Este tipo de Estación suele estar emplazada en países neutrales donde el peligro de ser detectado no es constante. Aún así, deben mantener cierta discreción y no almacenar armas mayores que una pistola ni equipo que sobrepase los 10 Kg. de peso. Pueden disponer de equipo enviado desde Inglaterra, pero deberán recibirlo a través de terceras personas o camuflado en objetos no sospechosos, precisándose en la mayoría de sus casos de un día para disponer de tal equipo. Además, se deben añadir 15 horas al tiempo de entrega. En estas estaciones se requiere la presencia de, al menos, 2 agentes de Graduación Recluta.

Nivel 3: Estas estaciones, situadas en países aliados, suelen ser oficinas de Universal Import & Export o de alguna compañía semejante. Desde el momento en el que el país anfitrión es aliado, los agentes no deben preocuparse de ser descubiertos. De hecho, el país anfitrión suele tener conocimiento "no oficial" de la existencia de estas estaciones. Estas bases pueden abastecer a los personajes de cualquier tipo de arma o equipo estándar. El equipo especial de la Rama Q tendrá fácil acceso a estas estaciones una vez solicitado.

Acude al Capítulo 19 como guía para determinar los tiempos base de distribución. El jefe de éstas estaciones debe tener, por lo menos, graduación de Agente y contar con tres Reclutas a su mando (estos son efectivos mínimos, pudiendo haber más personal destacado en esta Estación). Las secretarías, dependientes, etc, no tienen que pertenecer necesariamente a M.I.6., pero deben haber superado estrictas pruebas de selección en concepto de seguridad.

INVESTIGACION Y EJECUCION

Se decidió crear esta Rama cuando se hizo obvia la ineficacia de las reuniones ordinarias de Inteligencia bajo ciertas circunstancias. Los agentes de la Rama de Investigación y Ejecución sólo deben responder ante "M" y el Jefe de Personal. Toda aprobación ha de venir de "M" en persona. Son agentes que destacan por su inteligencia y amplitud de recursos, habiendo demostrado previamente sus cualidades en numerosas ocasiones. Estos hombres jamás son enviados a cumplir encargos rutinarios y sólo es solicitada su presencia en misiones de elevadísimo riesgo o particularmente delicadas.

Todos los Personajes Jugadores del juego son miembros de ésta Rama de M.I.6. Debes dejar bien claras las cualidades de los miembros, siendo importante que los jugadores comprendan que no son la "encarnación" de agentes ordinarios. La Graduación del Personaje refleja su estatus en la Rama de Investigación y Ejecución y no en comparación con toda la Comunidad de Inteligencia. Por el simple hecho de pertenecer a esta Rama, queda probado que se trata de espías de alto rendimiento.

El Código de los Reclutas consta de cuatro cifras, de las cuales las dos primeras son siempre 11 (véase 1103, 1199, etc) Los Agentes poseen también un código de 4 cifras, siendo las dos primeras 07 (véase 0766, 0705, etc). Nadie sabe con exactitud porqué fueron elegidos esos prefijos, aunque la versión oficial es que se siguieron criterios aleatorios, no obstante muchos sostienen la creencia de que la elección se basó en tiradas naturales en los juegos de dados (7 y 11).

El código limita, por su propia estructura, la cifra de Reclutas a 100 e igual número de Agentes. En una campaña no deben aparecer más de 15 agentes de la misma graduación junto a los personajes. Si tus personajes solicitan conocer a sus compañeros de Rama, puedes limitar el número de presentaciones a tu libre albedrío, ya que supondría mucho trabajo crear tantos Personajes No Jugadores; aunque también puedes decirles que no deben conocer la identidad de los otros agentes por ineludibles razones de seguridad. En una campaña, esos otros agentes deben funcionar únicamente como guía para los personajes. Asignar nombre y número a un agente muerto o referirse al historial de un agente en particular, puede dar mayor realismo a las partidas.

La estructura del código hace que la cifra de agentes de Graduación "00" sea limitadísima. Nueve es el número máximo de "00" que M.I.6. posee en cualquier momento. Puede haber menos, pero en ningún caso más de 9. Los personajes lograrán alcanzar la Graduación "00" a través del valor de sus características y de sus Niveles de Habilidad (consultar el Capítulo 2). Aunque no significa que una vez conseguido, se obtenga oficialmente el título de "00" y su "Licencia para Matar".

Desde el momento en que tú, como Master, interpretas el papel de "M" en este juego, tú decidirás el conceder o privar del privilegio de ser "00" a tus jugadores. Ten en cuenta su ingenio, número de éxitos y la clase de la que hicieron gala a la hora de llevar a cabo sus misiones. Aún guardando el máximo grado de objetividad, recuerda que eres el árbitro final. No importa lo que sumen sus Habilidades y Características; ningún personaje se beneficiará del incremento de los Puntos de Experiencia ni de la reducción de coste en el equipo hasta que tú le otorgues la codiciada Graduación "00".

Deberá existir una posibilidad de ascenso hacia la Graduación "00" cuando inicies tu campaña. Esto proporcionará a tus jugadores una meta a alcanzar, ya que si todos los puestos de "00" están ocupados, tus jugadores verán pocas posibilidades para alcanzar dicha Graduación. Comienza tan sólo con 5 agentes de Graduación "00". Por supuesto, "007" siempre será James Bond y Bill Fairbanks "009"; disponiendo así del resto. No existe jerarquía entre los "00s". 007 no es superior a 009, ni 004 aspira a ser 003. Una vez alcanzada la Graduación de "00", su única promoción será la del trabajo en oficinas.

PERSONAL

"M" (Almirante sir Miles Messervy)

FUE: 8 DES: 10 VOL: 10 PER: 12 INT: 13

HABILIDADES

(NIVEL HABILIDAD/POSIBILIDADES BASICAS)

Buceo(3/12), Carisma(9/19), Ciencia(9/22), Combate con Armas de Fuego(11/22), Combate Cuerpo a Cuerpo(8/16), Conducir (9/20), Criptografía(11/24), Electrónica(11/24), Evasión(8/18), Interrogación(10/23), Navegar(9/20), Sexto Sentido(15/27), Sigilo(8/18)

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios y Fotografía.

Talla: 1'71 mts

Peso: 81 kg

Resistencia: 28 h.

Apariencia: normal

Puntos de Fama: 45

Nivel de daño en Combate Cuerpo a Cuerpo: A

Velocidad: 2

Edad: 59

Carga: 46-70 kg.

Correr/Nadar: 25 minutos

Puntos de Héroe: 4

Campos de experiencia: Juegos de Mesa, Ordenadores, Economía/Negocios, Bellas Artes, Criminología, Legislación internacional, Microfotografía, Ciencia Militar, Ciencias Políticas, Juegos de Guerra, Golf, Leyes.

Debilidades: Ninguna

Historial: "M" empezó a colaborar con la Inteligencia Militar durante la Segunda Guerra Mundial. En una operación consiguió hacerse con "Enigma", máquina decodificadora que logró para Inglaterra. Gracias a esta máquina pudo romper el Código Secreto Alemán y cambiar así las perspectivas de la guerra. Bill Donovan (apodado el "Salvaje"), jefe de la O.S.S. (organización precursora de la C.I.A.), afirmó de él, que era uno de los individuos más brillantes e ingeniosos con los que se había entrevistado. Después de la guerra, "M" se enroló en las filas de M.I.6., donde gracias a su excelente experiencia pudo ascender rápidamente siendo uno de los primeros agentes "00". Numerosas personas constatan que el director de M.I.6. en aquel momento creó la Graduación "00" pensando especialmente en "M", ya que el siguiente paso de su fulgurante carrera era la propia dirección de M.I.6.; y él podría verse obligado a dimitir. Mientras que la hoja de servicios de "M" nos muestra a un agente con gran coraje, su política desde que llegó al puesto de Jefe de M.I.6. sigue viva. Cree firmemente que un agente debe estar bien entrenado y dispuesto para afrontar cualquier tipo de eventualidad. "Mira adelante con inteligencia y así evitarás mirar atrás con arrepentimiento", es una de sus típicas frases. Hace algunos años, un agente presuntamente traidor intentó asesinarle mientras estaba sentado en su despacho. "M" consiguió salvarse gracias a sus rápidos reflejos. Cuando vio que el hombre empezaba a desenfundar su arma, pulsó un



botón disimulado en el brazo de su silla que automáticamente hizo levantar una pantalla a prueba de balas. El disparo alertó a la Srta. Moneypenny que, sin vacilar un segundo, vació el cargador de su pistola en el cuerpo del asesino. Aunque murió al primer disparo, los impactos concentrados en el pecho del agente le produjeron un boquete difícil de cubrir con un platito de té. "M" otorgó a la Srta. Moneypenny la Medalla al Honor por su acción. Desde entonces, cada vez que la estadística de disparos de un agente no es de su agrado, "M" comenta: "...incluso mi secretaria dispara mejor."

Nota: "M" nunca aparecerá en el campo de operaciones ante los personajes. Estará permanentemente en su oficina dispuesto a contactar con las autoridades en caso de emergencia.

"Q" (Mayor Geoffrey Boothroyd)

FUE: 6 DES: 9 VOL: 9 PER: 11 INT: 15

HABILIDADES

(NIVEL HABILIDAD/POSIBILIDADES BASICAS)

Carisma(6/15), Combate con Armas de Fuego(10/20), Ciencia(15/30), Conducir(5/15), Criptografía(11/26), Disfrazar(3/18), Electrónica(12/27), Pilotar(5/15)

Habilidades Básicas: Primeros Auxilios, Fotografía.

Talla: 1'75 mts	Velocidad: 2
Peso: 72 kg	Edad: 60
Resistencia: 28 h.	Carga: 46-70 kg.
Apariencia: Normal	Correr/Nadar: 25 minutos
Puntos de Fama: 55	Puntos de Héroe: 3
Nivel de daño en Combate Cuerpo a Cuerpo: A	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Biología/Bioquímica, Juegos de Mesa, Botánica, Química, Ordenadores, Criminología, Ingeniería Mecánica, Medicina/Fisiología, Ciencias del Espacio, Toxicología.

DEBILIDADES: Ninguna.

HISTORIAL: Desde sus primeros días de escuela, Boothroyd puso de manifiesto un gran interés por las ciencias. Siempre trataba de escabullirse al finalizar las clases y utilizar los diversos laboratorios en los que realizaba sus propios experimentos. Durante la Segunda Guerra Mundial conoció y colaboró con "M", quedando desde entonces patente una perfecta comprensión entre ambos. "M" hacía los planes y los llevaba a cabo con el equipo necesario diseñado por "Q". Cuando "M" capturó la máquina "Enigma", el problema de la decodificación cayó enteramente sobre aquellos que tenían el artillero a su cargo. Boothroyd diseñó un aparato que daba rapidez y fluidez a las trasposiciones y reposiciones de mensajes. A pesar de que no trabajó directamente en la ruptura del Código Nazi, su máquina lo hizo posible y es considerada por muchos, un predecesor de los ordenadores actuales. Cuando "M" entró en M.I.6., Boothroyd se unió a la Rama "Q". En un principio sus artilleros fueron considerados ridículos, pero su utilidad en la práctica hicieron de él, el ingeniero favorito de todos los agentes. Alcanzó el puesto de "Q" en 1975. Le gusta conservar bien sus ingenios y no tolera que los agentes hagan un uso negligente de los mismos.

Nota: "Q" saldrá al campo de operaciones con los personajes, únicamente cuando haya que proveer de alguna pieza de equipo que requiera especial atención. Evitará quedar implicado directamente en las operaciones.

JEFE DE PERSONAL (William "Bill" Tanner)

FUE: 8 DES: 9 VOL: 10 PER: 10 INT: 8

HABILIDADES

(NIVEL HABILIDAD/POSIBILIDADES BASICAS)

Carisma(8/18), Combate con Armas de Fuego(11/20), Combate Cuerpo a Cuerpo(10/18), Conducir(8/17), Criptografía(10/18), Usos y Costumbres(9/19), Evasión(8/16), Interrogar(9/17), Pilotar(4/13), Sexto Sentido(9/18), Sigilo(7/17)

HABILIDADES BASICAS: Primeros Auxilios, Fotografía.

Talla: 1'82 mts	Velocidad: 2
Peso: 88 kg	Edad: 41
Resistencia: 28 h.	Carga: 46-70 kg.
Apariencia: Agradable	Correr/Nadar: 25 minutos
Puntos de Fama: 108	Puntos de Héroe: 4
Nivel de daño en Combate Cuerpo a Cuerpo: A	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Ordenadores, Cricket, Economía/Negocios, Fútbol, Golf, Legislación Internacional, Leyes, Ciencias Políticas, Ski, Squash, Tenis.

DEBILIDADES: Acrofobia

HISTORIAL: Cuando era agente, Tanner era considerado uno de los mejores. Sus misiones no sólo se veían coronadas por el éxito sino que, además, eran discretamente resueltas y con el mínimo alboroto. Fue responsable del rescate de "001" de los cuarteles de la policía de Lefortovo a comienzos de 1970. Mientras huían por el tejado, la cuerda que le sostenía se soltó y Tanner quedó colgado a gran altura. Desde entonces padece acrofobia. En una misión posterior y cuando llevaba a cabo una persecución no pudo decidirse a saltar de un tejado a otro, viéndose obligado a disparar y matar al agente que huía. Después de esa persecución, solicitó su traslado a trabajo de oficinas. A pesar de la insistencia de "M" sobre lo acertado de su decisión al disparar, Tanner insistió en que prefería un trabajo sedentario al ver como se incrementaba el número de ocasiones en las que se veía obligado a matar forzosamente. "M" lo comprendió y, así, creó el puesto de Jefe de Personal con la misión de supervisar a los agentes y sus actividades. La acrofobia que Tanner padece es mucho más fuerte que el simple Miedo a las Alturas que se describe en las reglas opcionales sobre Debilidades del Capítulo 2.

Nota: Tanner colaborará con los personajes en las misiones sólo cuando sea estrictamente necesario.

SRTA. MONEYPENNY

FUE: 5 DES: 7 VOL: 7 PER: 10 INT: 7

HABILIDADES

(NIVEL HABILIDAD/POSIBILIDADES BASICAS)

Carisma(4/11), Combate con Armas de Fuego(8/16), Combate Cuerpo a Cuerpo(4/9), Conducir(2/10), Criptografía(6/13).

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios, Fotografía.

Talla: 1'65 mts	Velocidad: 2
Peso: 56 kg	Edad: 40
Resistencia: 28 h.	Carga: 25-45 kg.
Apariencia: Atractiva	Correr/Nadar: 25 minutos
Puntos de Fama: 21	Puntos de Héroe: 2
Nivel de daño en Combate Cuerpo a Cuerpo: A	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Ordenadores.

DEBILIDADES: Atracción hacia los miembros del sexo opuesto.

HISTORIAL: Moneypenny es, oficialmente, teniente de la Marina Real (Royal Navy). Llamó la atención de "M" durante su última misión. Mientras él trabajaba bajo cobertura en una base naval, descubrió que ella era la única persona en la que

se podía confiar. Probó que no era remilgada y podía estar a la altura. Su confianza quedó respaldada el día que salvó a "M" del intento de asesinato. Cuando "M" pasó a la Jefatura de M.I.6. necesitó una secretaria en la que confiar ciegamente. Su recomendación en favor de Moneypenny fue bien recibida. Tras revisar su historial, se comprobó el gran carácter y los impecables antecedentes. Moneypenny recibe todos los comunicados excepto los enviados desde el palacio de Buckingham o la calle Downing. Bajo su máscara de eficiente secretaria se encuentra un alma romántica. Todos en el edificio conocen los sentimientos de Moneypenny hacia Bond, pero nunca se bromea ni se menciona nada al respecto. Moneypenny ya ha demostrado en numerosas ocasiones su valía en el Departamento.

Nota: Moneypenny no se unirá a los personajes durante las operaciones llevadas a cabo en el campo de operaciones.

PENELOPE SMALLBONE

FUE:9 DES:7 VOL:8 PER:9 INT:9

HABILIDADES

(NIVEL HABILIDAD/POSIBILIDADES BASICAS)

Carisma(5/13), Combate con Armas de Fuego(3/11), Combate Cuerpo a Cuerpo(4/10), Conducir(2/10), Criptografía(5/14), Electronica(3/12)

HABILIDADES BASICAS: Primeros Auxilios, Fotografía.

Talla: 1'68 mts	Velocidad: 2
Peso: 54 kg	Edad: 24
Resistencia: 28 h.	Carga: 46-70 kg.
Apariencia: Seductora	Correr/Nadar: 25 minutos
Puntos de Fama: 5	Puntos de Héroe: 1
Nivel de daño en Combate Cuerpo a Cuerpo: A	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Ordenadores, Joyería, Esquí, Squash, Tenis.

DEBILIDADES: Ninguna.

HISTORIAL: La creciente cantidad de información y el número de operaciones ha llevado a la necesidad de procurar una ayuda para Moneypenny. Firme creyente de que las cosas hay que mantenerlas en familia, "M" comenzó una búsqueda organizada para encontrar un ayudante en cuyo juicio se pudiese confiar. Smallbone en aquellos tiempos era una contable con fama de ser harto brillante. Captó la atención de "M" cuando relaccionó un reportaje concerniente a la venta de acciones por parte de un gobierno oficial, con un mensaje enviado desde la Embajada Soviética sobre los preparativos del envío de un paquete frágil. La investigación se hizo oficial antes de que los agentes enemigos pudieran desertar con los planos de una versión experimental de un "Harrier" de Combate, capaz de evitar los sistemas de radar más sofisticados.

Nota: Smallbone no se unirá a los personajes durante las operaciones llevadas a cabo en el campo de operaciones.





Capítulo 16 :

James Bond como Personaje No Jugador

HISTORIAL DE JAMES BOND

Los padres de Bond fallecieron cuando éste tenía sólo 11 años. Murieron como resultado de un accidente al escalar el Aiguilles Rouge (la Aguja Roja) sobre Chamonix. Su padre, Andrew Bond, nació en Glencoe (Escocia) y trabajaba como representante en el extranjero de la empresa de armamento Vickers. Su madre, Monique Delacroix, era de origen suizo. Ella dio al pequeño James una educación ejemplar, enseñándole a hablar Alemán y Francés con fluidez.

Tras la trágica muerte de sus padres, Bond fue enviado a vivir con su tía Charmain Bond, a la prácticamente desconocida aldea de Pett Bottom. Ella le estuvo preparando para entrar en la escuela pública y, a los 12 años, empezó a asistir a Eton. Tras dos semestres en ese colegio fue solicitada su expulsión debi-

do a algún no aclarado problema concerniente a cierta doncella. James fue trasladado a Fettes, la vieja escuela en la que en su día fueron educados sus padres. En el momento de su graduación, a la edad de 17 años, ya contaba con una gran reputación en el equipo de boxeo y había colaborado en la organización de las primeras clases de Judo impartidas en un colegio inglés. Después se matriculó en Cambridge, para dejarlo al poco tiempo con la intención de enrolarse en la Marina Real.

Destacó en su entrenamiento como excelente tirador y como experto en defensa personal. Pero no estaba satisfecho, él podía ir más allá de las obligaciones normales del servicio y los tediosos aspectos de la vida en la Marina parecían aburrirle. Sus habilidades ejemplares y su perfil psicológico atrajeron la atención de "M", quien poseía un completo y detallado informe sobre James. "M" asignó para el entonces Alférez Bond, una misión en la que éste hizo de agente en Berlín Oriental, probablemente por su dominio del alemán. En realidad, "M" estaba atravesando ciertos problemas en aquella región y tenía la esperanza de que Bond solventase tales dificultades. Bond no sólo resolvió el problema sino que fue más allá de lo que él se esperaba. Desenmascaró a un doble agente para, posteriormente, despacharle eficaz y discretamente. Entonces, "M" lo reclutó directamente en la Rama de Investigación y Ejecución, donde ha demostrado su eficacia en innumerables ocasiones. (Los datos sobre el personaje de Bond se encuentran en el Capítulo 1.)



APARICIONES DE BOND EN EL JUEGO

Si ninguno de tus jugadores lleva a Bond como personaje jugador, deberías considerar la posibilidad de que se encontraran con él en el transcurso de alguna misión. Este es, después de todo, un juego sobre James Bond y los jugadores disfrutarán con su aparición en la misión. Además, tú también te divertirás si eres el que lo dirige.

Estos encuentros deben tener lugar en sitios donde sea lógico encontrarse a Bond, tales como: aeropuertos, estaciones de ferrocarril, lugares exóticos, etc. Nunca se producirá

un encuentro en los alrededores de la base del Villano Principal y, bajo ningún concepto deben albergar los jugadores la idea de que James Bond les ayudará en su misión.

Bond reconocerá siempre a los personajes, incluso cuando estén disfrazados. Nunca violará su cobertura ni se encontrará con ellos si no es conveniente para su misión. Si es posible, les ayudará y se parará a charlar en algún lugar discreto si los personajes así lo desean. Bond nunca aparecerá disfrazado y podrá ser siempre reconocido por los personajes.

No debes organizar jamás un encuentro que dé, como resultado, algún tipo de combate o persecución en los que tenga que participar Bond ayudando a los personajes; a no ser que pienses que va a ser interesante para éstos y necesario para su misión. Los jugadores no deben considerarse nunca así mismos, como simples obstáculos para Bond y deben ser conscientes de lo esencial de sus papeles dentro de la misión.

Si los personajes están en dique seco en cuestión de pistas, o si la aventura no va bien, puedes utilizar a Bond con objeto de que preste alguna información que les haga recuperar el buen camino. También puede proveerles de algún pequeño objeto procedente de la Rama Q (algún emisor de señales, por ejemplo) que pueda servirles de ayuda. Nunca les ayudará directamente a tomar decisiones o a llevar a cabo acciones.

Puedes hacer aparecer a Bond en la misión cuando te convenga y cuando lo estimes necesario. Si usas la Tabla de Encuentros del Capítulo 14, podrás comprobar que uno de los encuentros de la Tabla de Zona Fría, corresponde a James Bond. Cuando llesves a James Bond tendrás que explicar a los personajes a dónde va éste. Tira 2D6 y determina en la siguiente tabla hacia donde se dirige Bond en esos momentos.

TABLA DE DESTINOS PARA BOND

Resultado 2D6	Destino de James Bond
2	Persigue a un agente de TAROT
3	Sigue una pista concerniente al robo de unos diamantes.
4	Hacia Italia para prestar apoyo al servicio secreto de ese país.
5	A encontrarse con Mary Goodnight
6	A visitar a Félix Leiter.
7	A llevar un mensaje secreto a los cuarteles generales de la OTAN en Bélgica.
8	A visitar a Marc Ange Draco.
9	A entrevistarse con Lazar por asunto de munición en Macao.
10	A almorzar con Anya Amasova.
11	De vacaciones a Nassau con Quarrel.
12	A una cita con Moneypenny.

EL ULTIMO RECURSO

Tarde o temprano se te presentará la ocasión en que los personajes fracasen en la misión y te preguntarás qué puedes hacer ¿Llegará James Bond y les salvará haciendo (o dejando hacer) aquello en lo que los personajes fallaron? ¿Será capaz de evitar la Tercera Guerra Mundial o de frustrar cualquiera que sea el plan ideado por el Villano Principal?. La respuesta es si y no:

Si el error de los personajes ocasiona catástrofes que suponen la aniquilación de la vida tal como la conocemos en la actualidad, entonces sí. Bond saldrá a escena y de algún modo (la resolución la decides tú, después de todo, tú diseñaste la misión) prevendrá la conflagración. Este hecho supondrá el final de dicha misión. Resultaría complicado, en el mejor de los casos, justificar la continuidad operativa de los cuarteles de M.I.6., cuando el mundo se encuentra en llamas. En tal caso, cuando los personajes fallen y tengan que ser salvados por James Bond, estos serán penalizados de manera contundente: restándoles Puntos de Experiencia, añadiendo Puntos de Fama, restringiendo el uso futuro de equipo procedente de la Rama "Q", etc...

Si el error de los personajes repercute en un simple endurecimiento de la situación actual, los jugadores deberán tragarse su orgullo, admitir su patinazo, y esperar mejores resultados en la próxima sesión de juego. En este caso no se otorgarán penalizaciones adicionales.





Capítulo 17 :

Tarot

*Tecnologías
Avanzadas para la
Revolución, la
Opresión y el
Terrorismo*

DIRECTOR: Karl Ferenc SKORPIOS



Cartas: SUBSECCIONES y Líderes:



- TERRORISMO: Achmal Al Korba
- CHANTAJE: Giovanni De Fanti
- ASESINATO: Marcel Dupre
- SECUESTRO: Boris Deminovich
- ROBO: Lady Victoria Lynn Richmond
- ACC. Y OP. MILITARES: Mayor Nicholas Burke
- INTELIGENCIA: Naci Mhanga
- INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO: Dra. Iza Nakahara

El incremento de sofisticación en la Tecnología del mundo actual ha ampliado el trabajo de Inteligencia y el Mundo del Crimen orientando sus expectativas hacia los técnicos y científicos, dejando de lado a los criminales y bandidos. Aquél que pueda hacer de las máquinas y ordenadores sus más fieles servidores, ostentará más poder que cualquier rey, presidente o papa" -Karl Ferenc Skorpios.-

Skorpios es el director y fundador de la organización criminal conocida como T.A.R.O.T. (iniciales de Tecnologías Avanzadas para la Revolución, la Opresión y el Terrorismo). El nombre subraya a la perfección los objetivos de la organización. Trata siempre de obtener la mayor cantidad posible de poder, empleando los métodos más inhumanos y tecnológicamente avanzados de que dispone. Tarot está diseñada como una organización con tecnología punta, para que puedas disponer de ella en tus campañas. Posee numerosos agentes destacados en todos los países, la mayoría de ellos en posiciones de relevancia.

Al principio de tus campañas, Tarot debe ser una entidad desconocida, pero que empieza a "calentar motores". Hasta el momento se ha limitado a estar detrás de las guerras fronterizas, golpes militares y asesinatos. La liquidez obtenida a través de esas acciones ha financiado el crecimiento de Tarot que, siguiendo su naturaleza apolítica, no tiene favoritismos y sólo persigue sus propios fines.

En una campaña, la actividad de Tarot debe quedar algo limitada. No debe permitirse la financiación de más de tres operaciones a la vez, identificándose con una operación mayor, aquella que requiera instalaciones secretas con laboratorios, equipo especial y al menos 200 personas que las mantengan.

Tarot puede construir estos complejos, ya que entre sus miembros se encuentran algunos grandes magnates de la industria; como por ejemplo: Tetsuro Osato (Consultar Capítulo 18), poseedor de numerosos negocios de transportes y manufacturas en Japón. A través de todos esas compañías se compran los materiales para las instalaciones y se transportan a los lugares elegidos.

Skorpios tiene derecho de veto sobre todas las acciones de Tarot, pero raramente supervisa la ejecución de los planes en persona, enviando en su lugar a alguien de confianza. En algunos casos son los líderes subordinados a Skorpios los que llevan a cabo la supervisión de las operaciones, pero también ellos son considerados demasiado valiosos para estar en una situación tan comprometida.

Eres libre de usar los cabecillas de Tarot o de crear tus

propios personajes. Por supuesto, un líder de subsección debe tener una responsabilidad, y si el proyecto resulta desbaratado, debe tener sobradas oportunidades de escapar. De hecho, a la hora de urdir los planes que configuran la misión, uno de estos debe ser un plan de escape.

Los que descubran la existencia de Tarot deberán ser tus jugadores. A partir de ahí, M.I.6. considerará a Tarot una seria amenaza mucho mayor que cualquier otro grupo organizado al que se siga la pista.

Tarot está dividida en diversas subsecciones. Cada una de éstas y su líder, se identifican mediante una carta de la baraja de Tarot. Ni en el exterior ni en el interior de la organización se mencionan nunca nombres. Todo el mundo se refiere a ellos con palabras clave.

SUBSECCIONES DE TAROT

TERRORISMO

Código y Carta: LA TORRE

Esta sección financia las actividades de determinados grupos terroristas "clave" en todo el mundo, como las Brigadas Rojas, el Ejército de Liberación Simbionés y los Weatherman entre otros. Exceptuando a los líderes de los mencionados grupos, nadie sabe que Tarot les está apoyando activamente. También ejerce control sobre grupos no afiliados como la OLP, gracias al control de Tarot sobre todo el tráfico clandestino de armas. Por medio de todos éstos métodos, Tarot ha adquirido completos y fiables archivos sobre las actividades y alcance de tales grupos en todo el mundo.

LIDER: ACHMAL AL KORBA

FUE: 11 DES: 12 VOL: 11 PER: 11 INT: 10

HABILIDADES (Nivel/Posibilidades Básicas)

Alpinismo(9/20), Combate con Armas de Fuego(14/25), Combate Cuerpo a Cuerpo(9/20), Conducir(12/23), Demoliciones(9/19), Disfrazar(6/16), Electrónica(7/17), Evasión(10/21), Interrogar(9/19), Navegar(6/17), Pilotar(10/21), Sexto Sentido(8/18), Sigilo(12/23), Tortura(11/21)



HABILIDADES BASICAS: Primeros Auxilios

Talla: 1'80 mts	Velocidad: 2
Peso: 77 kg	Edad: 32
Resistencia: 30h.	Carga: 71-95 kg.
Apariencia: Normal	Correr/Nadar: 40 minutos
Puntos de Fama: 135	Puntos de Supervivencia: 9
Nivel de daño en Combate Cuerpo a Cuerpo: B	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Química, Legislación Internacional, Leyes, Ciencia Militar, Ciencias Políticas, Juegos de Guerra.

DEBILIDADES: Sadismo, Adicción a las drogas.

BIOGRAFIA: Libio de nacimiento, sirvió al régimen de Gaddafi, abandonándolo en cuanto vislumbró aparentes oportunidades de promocionarse. Trabajó para la OLP, el IRA y como asesor militar para el FALN. Antes de unirse a Gaddafi corrieron rumores sobre su presunta participación en el grupo que, dirigido por Carlos, acabó destruyendo en tierra un avión lleno de pasajeros; y sobre su asesoramiento a los terroristas palestinos que en 1972 ensangrentaron las Olimpiadas de Munich. Korba consume cocaína

antes de cada operación, llevando a cabo sus actividades con gran "suavidad" y éxito. Sus servicios son caros por lo que en los últimos años no abundan las ofertas de trabajo, debido también al creciente número de asesores terroristas existentes en la actualidad. Skorpios le propuso ser uno de los jefes de sección de Tarot en 1978 y Korba aceptó inmediatamente.

CHANTAJE

Código y Carta: El Ahorcado

Un método sencillo para que el Tarot llene sus arcas es, bien encontrar algo que algún millonario no pueda permitirse el lujo de ver publicado, bien meterle en algún tipo de situación comprometida por cuyo silencio tenga que pagar. Este departamento busca a las presuntas víctimas y se encarga de proporcionar situaciones que permitan aprovecharse de ellas. No obstante, los agentes de Tarot son lo suficientemente astutos como para no abusar de la "Gallina de los Huevos de Oro", teniendo buena constancia del estado de las cuentas de sus víctimas y evitando, de esta forma, exigir más de lo que éstos puedan permitirse pagar. El pago se efectúa a través de mercancías o en forma de participación en los negocios de las sufridas víctimas.

LIDER: GIOVANNI DI FORTELLI

FUE: 9 DES: 13 VOL: 12 PER: 14 INT: 11

HABILIDADES (Nivel/Posibilidades Básicas)

Carisma(12/24), Combate con Armas de Fuego(9/22), Combate Cuerpo a Cuerpo(6/15), Conducir(8/21), Ciencia(4/15), Electrónica(8/19), Evasión(9/20), Hurto(10/23), Juego(11/25), Manipulación de Cerraduras y Cajas Fuertes(9/22), Montar(5/18), Navegar(8/21), Seducción(12/24), Sexto Sentido(8/20), Usos y Costumbres(9/23)

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios, Fotografía

Talla: 1'70 mts	Velocidad: 3
Peso: 71 kg	Edad: 39
Resistencia: 30 h.	Carga: 46-70kg.
Apariencia: Atractiva	Correr/Nadar: 40 minutos
Puntos de Fama: 85	Puntos de Supervivencia: 6
Nivel de daño en Combate Cuerpo a Cuerpo: B	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Economía/Negocios, Bellas Artes, Golf, Joyería, Coleccionismo, Toxicología.

DEBILIDADES: Juego, Ambición.

BIOGRAFIA: Di Fortelli se abrió camino y salió de los barrios bajos de Roma, primero como mendigo y más tarde como ladrón de poca monta. Creció rápidamente unido al Sindicato Italiano, llegando a ser uno de los mejores en el campo de la extorsión y el chantaje. La confianza en él puesta no tardó en disiparse cuando se descubrió que desviaba fondos a su propia cuenta. Este descubrimiento hizo que el capo le echase de la organización. Pero lo que el sindicato no sabía era que todos los archivos que Di Fortelli había usado, estaban fotocopados. Di Fortelli tiene escondidos todos los datos en microfílm que serán enviados a la Policía Italiana y a la Sureté Francesa en caso de que le ocurriese algún "desafortunado" accidente. Ignorando el contenido exacto de esos archivos, la Mafia decidió a "regañadientes", prorrogar su eliminación; aunque intentan descubrir los microfílm cada vez que se

presenta una oportunidad. Cuando se separó de la "Cossa Nostra" entró en contacto con Skorpis y en 1979 se hizo cargo de la sección de Chantaje. La Mafia no sabe nada de la relación de Di Fortelli con Tarot.

ASESINATO

Código y Carta: LA MUERTE

Para aquellos que sucumben al irresistible deseo de no ver más a alguien como por ejemplo, una figura política, un rival en los negocios o un amante infiel, Tarot pone a su disposición algunos de sus asesinos más capacitados. A pesar de no trabajar siempre para la organización, nunca lo hacen en contra de ella. De vuelta al crimen ocasional, Tarot ofrece protección al asesino, un nuevo aspecto y hasta una nueva identidad si es necesario. El asesino puede ser contratado por Tarot para algún trabajito ya aceptado por la organización o, simplemente, se le puede encargar la tarea de eliminar a alguien que haya osado volverse contra esta organización.

LIDER: MARCEL DUPRE

FUE: 12 DES: 10 VOL: 10 PER: 12 INT: 11

HABILIDADES (Nivel/Posibilidades Básicas)

Alpinismo(12/23), Bucear(8/19), Carisma(10/20), Combate con Armas de Fuego(14/25), Combate Cuerpo a Cuerpo(13/25), Conducir(10/21), Demoliciones(13/24), Disfrazar(8/19), Evasión(11/22), Seducción(11/21), Sexto Sentido(11/22), Sigilo(13/23), Tortura(12/22), Usos y Costumbres(8/20)

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios, Fotografía

Talla: 1'85 mts	Velocidad: 2
Peso: 94 kg	Edad: 34
Resistencia: 28 h.	Carga: 71-95kg.
Apariencia: Seductora	Correr/Nadar: 25 minutos
Puntos de Fama: 80	Puntos de Supervivencia: 7
Nivel de daño en Combate Cuerpo a Cuerpo: B	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Botánica, Química, Medicina/ Psicología, Toxicología.

DEBILIDADES: Atracción hacia miembros del sexo opuesto.

BIOGRAFIA: Dupré comenzó trabajando en un Night Club marroquí, cuyo propietario estaba involucrado en el mercado de trata de blancas. Pronto se dedicó exclusivamente a este negocio y fue reclutado, seduciendo a jóvenes turistas a las que echaba droga en sus copas. Una noche mientras llamaba a su contacto para que recogiera a la última víctima, fue sorprendido por el padre de la chica que irrumpió en la habitación. Como resultado del altercado, el padre resultó estrangulado. Este primer asesinato le descubrió una cierta habilidad para la perversa actividad, hasta ahora desconocida. Aunque de vez en cuando se dedica a llevar a cabo algún que otro reclutamiento, su mayor placer es el de presionar y destruir psicológicamente a sus víctimas hasta que se vuelven dóciles. Sus métodos difieren de los habituales desde el momento en que el simple hecho de desfigurar o matar a su víctima ya no le satisfacía. Vendió su negocio y dedicó todo su tiempo a Tarot. A pesar de que su sadismo no es psicopatológico, le gusta idear métodos que le permitan presenciar los crímenes que se organizan.

SECUESTRO

Código y Carta: EL JUICIO

La manera más fácil de conseguir dinero es a través del secuestro de algún personaje importante y, una vez en su poder, esperar tranquilamente el rescate; pudiendo influir en las circunstancias políticas y en el reparto del poder. Este departamento se mantiene siempre alerta esperando cualquier oportunidad para incrementar la liquidez de Tarot mediante el secuestro y la subsiguiente coacción.

LIDER: BORIS DEMINOVITCH

FUE: 9 DES: 10 VOL: 14 PER: 10 INT: 11

HABILIDADES (Nivel/Posibilidades Básicas)

Carisma(9/23), Combate con Armas de Fuego(10/20), Combate Cuerpo a Cuerpo(9/18), Conducir(9/19), Ciencia(7/18), Criptografía(9/20), Disfrazar(9/20), Electrónica(13/24), Evasión(10/19), Interrogar(10/21), Navegar(9/19), Pilotar(9/19), Seducción(7/18)

HABILIDADES BASICAS: Primeros Auxilios, Fotografía.

Talla: 1'63 mts	Velocidad: 2
Peso: 60 kg	Edad: 38
Resistencia: 32h.	Carga: 46-70 kg.
Apariencia: Seductora	Correr/Nadar: 45 minutos
Puntos de Fama: 105	Puntos de Supervivencia: 6
Nivel de daño en Combate Cuerpo a Cuerpo: B	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Ordenadores, Economía/ Negocios, Medicina, Fisiología, Ciencias políticas.

DEBILIDADES: Dependencia del alcohol, Miedo a las serpientes.

BIOGRAFIA: Deminovitch fue uno de los cabecillas del K.G.B. con la misión de atrapar a los posibles desertores. Sus planes nunca fallaron y sus víctimas siempre se encontraban de vuelta en la U.R.S.S. antes de hacerse pública la noticia de su desertión. En una ocasión, cuando secuestró a la hija del Embajador Alemán en Nigeria, éste le ofreció 50.000 libras por su rescate. Deminovitch se dio rápidamente cuenta de que trabajando para la KGB estaba desperdiciando su talento y no tenía futuro. Escapó de la Unión Soviética y empezó a trabajar como independiente, ayudando a las Brigadas Rojas en el secuestro de Aldo Moro y en el del general americano Robert Dozier. Skorpis contrató sus servicios en 1980 y, habiendo quedado impresionado por los resultados, decidió ofrecerle el puesto que actualmente ostenta en Tarot.

ROBO

Código y Carta: LA RUEDA DE LA FORTUNA

El sistema más rápido de obtener dinero es conseguirlo de una fuente bancaria o de alguna institución financiera similar. Por supuesto, puede llegar a ser tedioso rellenar toda esa cantidad de formularios y esperar un crédito apropiado, así que Tarot ha dinamizado el proceso mediante el robo y el asalto. Pero sus métodos no consisten en intimidar a los cajeros a punta de pistola y exigir todo el dinero de la caja. Este Departamento estudia el edificio en cuestión y planea los métodos a seguir, de manera que en el momento de que el robo se haya descubierto, los ladrones hayan dispuesto del tiempo necesario para escapar. Esta sección mantiene un estricto control sobre los grandes bancos, depositores y sobre las grandes transferencias de dinero y bienes.

LIDER: LADY VICTORIA LYNN RICHMOND

FUE: 8 DES: 14 VOL: 12 PER: 13 INT: 10

HABILIDADES (Nivel/Posibilidades Básicas)

Alpinismo(14/24), Buceo(7/18), Carisma(13/25), Ciencia(5/15), Combate con Armas de Fuego(4/17), Combate Cuerpo a Cuerpo(6/14), Conducir(9/22), Disfrazar(5/15), Electrónica(11/21), Evasión(9/20), Hurto(15/29), Juego(7/20), Manejo de Cerraduras y Cajas Fuertes(15/29), Montar(3/15), Seducción(14/26), Sexto Sentido(7/18), Sigilo(14/26), Usos y Costumbres(10/23)

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios, Fotografía

Talla: 1'67 mts	Velocidad: 3
Peso: 56 kg	Edad: 33
Resistencia: 30h.	Carga: 46-70 kg.
Apariencia: Sensacional	Correr/Nadar: 40 minutos
Puntos de Fama: 98	Puntos de Supervivencia: 7
Nivel de daño en Combate Cuerpo a Cuerpo: A	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Química, Ordenadores, Bellas Artes, Joyería, Leyes, Ingeniería mecánica, Coleccionismo, Esquí, Tenis.

DEBILIDADES: Atracción hacia miembros del Sexo Opuesto, Ambición.

BIOGRAFIA: Lady Victoria, hija de padres trabajadores, se crió en el barrio londinense de Manchester, fantaseando sobre cómo sería todo si fuese rica y famosa como la gente de las revistas y las novelas románticas que leía. Como complemento a su ya temprana belleza, aprendió de adolescente a manipular a los demás, sobre todo a los miembros del sexo opuesto. Poco a poco se abrió camino entre los miembros de clase alta, perdiendo su acento de Manchester y poniendo de manifiesto su innato gusto en cuanto a modas y estilo. Tras un romance, se casó con Lord Harry Sherrinford Richmond, de sesenta y muchos años. Su marido no sobrevivió al sexto año de matrimonio. Durante ese tiempo, Lady Victoria fue una perfecta esposa y no dio motivos para que Lord Richmond dudase de su afecto. Actualmente lleva la vida de una mujer independiente y organiza numerosas fiestas con las que entretiene a los amigos de su difunto esposo. Mantiene un alto nivel de vida y es raro verla sin la compañía de algún hombre apuesto a su lado.

En realidad Lady Victoria lleva una doble vida, siendo en su identidad oculta una extraordinaria ladrona de joyas. Nunca ha sido descubierta y jamás ha podido implicarla en sus robos ninguna evidencia. Comenzó sus entrenamientos desde muy joven al darse cuenta de su aptitud para el atletismo, aprendiendo rápidamente a manipular Cerraduras y Cajas Fuertes; actividad que le permitió obtener el dinero suficiente para abrirse paso entre la "gente bien". Aun así, no se casó por dinero, sino por la respetable posición que Lord Richmond le facilitaba a la hora de blanquear bienes robados. Los amigos de su esposo le propiciaban los blancos más idóneos para sus actividades nocturnas.

En una de esas incursiones llegó a sus manos una carpeta en una caja blindada que debía contener un collar de diamantes. Mientras dudaba sobre qué hacer, fue sorprendida por el propietario, Karl Ferenc Skorprios, que había sido alertado por una alarma insonora. En lugar de llamar a la Policía, Skorprios, intrigado e impresionado por las habilidades de la mujer, le ofreció un puesto en Tarot. Ella aceptó y,

desde entonces, ha demostrado su valía a la hora de mantener a buen nivel las arcas de Tarot. Tiene una vena sentimental que Skorprios encuentra divertida. Aborrece el derramamiento de sangre, por lo que planea cada incursión con sumo cuidado, minimizando el riesgo de posibles situaciones violentas.

ACCIONES Y OPERACIONES MILITARES

Código y Carta: El Carro

Por una gigantesca suma, Tarot estará encantada de organizar alguna leve escaramuza o quizás una pequeña revolución. Utilizando sus propios recursos Tarot es capaz de proveer o enviar a un comandante que reclute y dirija un grupo de combatientes. Esta sección trata las tácticas y la estrategia a seguir en la misión. Dependiendo de la envergadura de ésta, el número de hombres requerido y el coste del equipo, dichas operaciones se pueden realizar a partir de dos millones y medio de libras. No es muy corriente, pero sí lucrativo cuando se lleva a cabo. Esta sección se encarga a la vez de todas las operaciones de los Departamentos especializados que requieran el empleo de más de cinco individuos en el campo de operaciones.

LIDER: MAYOR NICHOLAS BURKE

FUE: 13 DES: 10 VOL: 13 PER: 11 INT: 12

HABILIDADES (Nivel/Posibilidades Básicas)

Alpinismo(8/21), Buceo(9/20), Combate con Armas de Fuego(13/23), Combate Cuerpo a Cuerpo(12/25), Conducir(9/19), Criptografía(10/22), Demoliciones(12/24), Evasión(11/22), Interrogación(10/21), Juego(7/18), Navegar(10/20) Pilotar(9/19), Sexto Sentido(9/20), Sigilo(12/25), Tortura(10/22), Usos y Costumbres(8/19)

HABILIDADES BASICAS: Primeros Auxilios, Fotografía.

Talla: 1'87 mts	Velocidad: 2
Peso: 103 kg	Edad: 42
Resistencia: 30h.	Carga: 71-45kg.
Apariencia: Normal	Correr/Nadar: 40 minutos
Puntos de Fama: 99	Puntos de Supervivencia: 9
Nivel de daño en Combate Cuerpo a Cuerpo: B	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Fútbol (Americano), Hockey sobre hielo, Ingeniería Mecánica, Ciencia Militar, Ciencias Políticas, Juegos de Guerra (en ocasiones juega con Korba).

DEBILIDADES: Claustrofobia

BIOGRAFIA: Burke está aparentemente retirado de los Boinas Verdes de E.E.U.U. Su mala fama se debe principalmente a sus métodos utilizados durante la Guerra del Vietnam. Burke abogaba por la lucha violenta contra el Viet-Cong y el desprecio por la vida humana como, según sus teorías, lo hacía el enemigo. Hubo numerosos rumores sobre poblaciones arrasadas en su totalidad, sin ningún superviviente, siendo uno de los primeros oficiales en conducir a sus hombres hasta Camboya. Ni siquiera cuando la guerra se iba extinguendo frenó sus ofensivas. Mientras otros comandantes empleaban tácticas con el fin de evitar bajas entre sus hombres en la medida de lo posible, Burke luchaba hasta el último momento para ganar terreno. Como consecuencia, adquirió cierta impopularidad entre sus superiores y fue relevado de su puesto; quedándole sólo dos caminos: resignarse o afrontar un consejo

de Guerra por sus atrocidades. El se decantó por la primera opción. Comenzó a trabajar como mercenario en Latinoamérica y África hasta que trabó contacto con Skorprios. La amargura por la deslealtad de su país, le llevó a unirse a Tarot sin mayores dilaciones.

INTELIGENCIA

Código y Carta: El Sacerdote

Tras haber alcanzado gran poder, Skorprios aprendió la importancia de tener información actualizada y precisa. Sus espías y contactos distribuidos por todo el globo le mantienen al día de toda información concerniente a grandes personalidades. Dentro de estos informadores, se incluyen miembros directos de Tarot e individuos a quién se paga por facilitar informaciones. Este Departamento se interesa hasta por el más ínfimo detalle sobre individuos, organizaciones y eventos de cierta relevancia.

LIDER: NSEI MBENGA

FUE: 9 DES: 12 VOL: 15 PER: 13 INT: 11

HABILIDADES (Nivel/Posibilidades Básicas)

Ciencia(8/19), Combate con Armas de Fuego(14/26), Combate Cuerpo a Cuerpo(11/20), Conducir(10/22), Criptografía(12/23), Electrónica(11/22), Interrogación(11/22), Manipulación de Cerraduras y Cajas Fuertes(6/18), Sexto Sentido(10/22), Sigilo(9/24), Tortura(14/27), Usos y Costumbres(8/21)

HABILIDADES BASICAS: Primeros Auxilios.

Talla: 1'77 mts	Velocidad: 3
Peso: 94 kg	Edad: 37
Resistencia: 36 h.	Carga: 46-70 kg.
Apariencia: Desagradable	Correr/Nadar: 55 minutos
Puntos de Fama: 95	Puntos de Supervivencia: 5
Nivel de daño en Combate Cuerpo a Cuerpo: B	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Química, Medicina/Fisiología, Ciencias Políticas, Toxicología.

DEBILIDADES: Juego.

BIOGRAFIA: Mbenga adquirió una notable importancia en el régimen de Idi Amin. Era uno de los jefes de inteligencia del dictador y se encargaba de vigilar los movimientos y las lealtades en el seno del Gobierno. Sus recomendaciones dieron como resultado un alto número de "accidentes" automovilísticos durante el reinado de Amin. Aun siendo abandonado por Amin cuando éste se evadía después del Golpe de Estado que le derrocó, Mbenga logró escapar, pero acabó encontrándose sin patria ni protección. Más tarde conoció a Karl Skorprios.

INVESTIGACION Y DESARROLLO

Código y Carta: El Mago

Debido a la insistencia por parte de Skorprios para que los agentes de Tarot utilicen el equipo más sofisticado, éste departamento es uno de los más importantes dentro de la organización. Skorprios da empleo a una serie de brillantes y renegados científicos de todo el mundo. Estos individuos y sus técnicos tienen la suficiente autonomía como para, mediante su trabajo, mantener el equipo de Tarot con una tecnología puntera. Por supuesto, los nuevos artilugios han de ser probados aunque con ello se cause destrucción y muerte sin límites.

LIDER: Dra. ISA NAKAHARA

FUE: 7 DES: 10 VOL: 12 PER: 14 INT: 15

HABILIDADES (Nivel/Posibilidades Básicas)

Buceo(8/16), Carisma(8/20), Combate con Armas de Fuego(5/17), Combate Cuerpo a Cuerpo(3/10), Ciencia(15/30), Conducir(6/18), Electrónica(15/30), Montar(10/23), Navegar(4/16), Seducción(7/17)

Talla: 1'58 mts	Velocidad: 3
Peso: 50 kg	Edad: 36
Resistencia: 30h.	Carga: 46-70kg.
Apariencia: Seductora	Correr/Nadar: 40 minutos
Puntos de Fama: 65	Puntos de Supervivencia: 5
Nivel de daño en Combate Cuerpo a Cuerpo: A	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Biología/Bioquímica, Botánica, Química, Ordenadores, Criminología, Ingeniería Mecánica, Medicina/Fisiología, Ciencias del Espacio, Toxicología.

DEBILIDADES: Ninguna.

BIOGRAFIA: Nakahara fue una de las más sobresalientes estudiantes de Vasser y UCLA. Fue la mejor de su clase en Física y Química, aunque su interés se repartía en un amplio abanico de ciencias. Comenzó a trabajar en una empresa farmacológica privada donde empleó gran parte de su tiempo libre procurando nuevas y diferentes formas de sintetizar narcóticos y productos alucinógenos. Sus superiores la destituyeron inmediatamente al tener noticias de tales actividades. Trató de vender sus descubrimientos a varios Gobiernos del Mundo y siempre se topaba con, lo que llamaría más tarde, "Absurdos Principios Eticos". El deseo de continuar su trabajo lo antes posible atrajo la atención de Skorprios, quien ya andaba buscando alguien que se hiciese cargo de su sección de Investigación y Desarrollo. Skorprios buscaba una persona imaginativa, a la par que carente de toda conciencia. Alguien cuya devoción por la ciencia fuese más allá de la compasión por la especie humana. Nakahara encaja y cumple ese papel a la perfección.

EL DIRECTOR

Todo este grupo de mentes criminales necesita alguien que lo guíe, alguien con una mano particularmente dura. Para ese papel, Tarot cuenta con Karl Ferenc Skorprios, siendo extremadamente cruel y exigiendo siempre absoluta lealtad. Sus hombres saben que la más mínima trasgresión se traducirá en una sentencia de muerte, tratándose de una muerte particularmente desagradable y dolorosa si la situación lo permite. Skorprios concibió Tarot y lo cuida como si fuese su hijo. El antepone la organización a todo lo demás. Tarot es su vida. Ser enemigo de Tarot es ser automáticamente enemigo de Skorprios.

KARL FERENC SKORPIOS

FUE: 12 DES: 14 VOL: 14 PER: 13 INT: 13

HABILIDADES (Nivel/Posibilidades Básicas)

Carisma(13/27), Combate con Armas de Fuego(13/26), Combate Cuerpo a Cuerpo(14/26), Ciencia(10/23), Conducir(12/25), Disfrazar(12/25), Electrónica(12/25), Evasión(13/26), Hurto(13/27), Interrogar(13/26), Manejo de Cerraduras y Cajas Fuertes(10/24), Montar(8/21), Navegar(8/21), Pilotar(8/21), Seducción(11/24), Sexto Sentido(14/27), Sigilo(13/27), Tortura(12/25), Usos y Costumbres(9/22)



HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios, Fotografía.

Talla: 1'82 mts	Velocidad: 3
Peso: 79 kg	Edad: 43
Resistencia: 32 h.	Carga: 71-95kg.
Apariencia: Seductora	Correr/Nadar: 45 minutos
Puntos de Fama: 70	Puntos de Supervivencia: 11
Nivel de daño en Combate Cuerpo a Cuerpo: B	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Juegos de mesa, Economía/ Negocios, Bellas Artes, Golf, Ingeniería Mecánica, Ciencia Militar, Ciencias Políticas, Ciencias del Espacio, Squash, Tenis, Juegos de Guerra.

DEBILIDADES: Ambición

DESCRIPCION: Delgado con cuerpo atlético. Sin cicatrices ni impedimentos físicos. Bien parecido, de maneras aristocráticas. Ojos y pelo negro, con un característico mechón blanco que parte de su frente.

BIOGRAFIA: Nacido de padres gitanos que viajaban de un lugar a otro con su espectáculo circense. Su madre leía el

destino mientras su padre se dedicaba a lanzar cuchillos. Ella murió accidentalmente en una de las actuaciones de su padre y posteriormente se supo que había bebido considerablemente antes de la actuación. Skorprios, que por entonces contaba 12 años de edad, encajó bastante mal la pérdida de su madre. Su padre fue hallado muerto tres días después en el fondo de un barranco. La investigación concluyó con que el desdichado había estado bebiendo al borde del abismo, aunque se sospechó que pudo haber sido empujado por alguien...

Skorprios siguió un año más en el circo, continuando con el número de cuchillos tal y como su padre le había enseñado. Al cumplir los 14, oyó algo sobre una banda de contrabandistas que tenía problemas a la hora de pasar opio por la frontera turca hacia Grecia. Sabiendo que los gitanos recorrían libremente el país, Skorprios les ofreció sus servicios e hizo el trabajo de mensajero. Cuando se dió cuenta de lo fácil y excitante que resultaba, empezó a pasar otros objetos de contrabando con cierta regularidad a través de la frontera. El propietario del circo se enteró de la repentina riqueza de Skorprios y empezó a sospechar. Le estuvo vigilando de cerca un tiempo y cuando reunió las pruebas suficientes, le puso "de patitas en la calle". Skorprios se marchó de buena gana.

Continuó trabajando como contrabandista en el Mar Egeo, hasta que se enteró de que dos bandas se encontraban en enconada rivalidad y no cesaban de lanzarse acusaciones mutuamente. Skorprios aceptó el encargo de terminar con esa rivalidad, asesinando al cabecilla de una de las dos bandas (ese era un trabajo que nadie había aceptado por las graves repercusiones que podría conllevar). Skorprios se entrevistó con los dos líderes y acabó matando al que menos dinero le ofrecía. De esta forma recibió paga doble por el asesinato. En seis meses, Skorprios quitó de enmedio al otro y se hizo con el control de ambas bandas. Empleó a algunos de los peores pistoleros de Grecia y pronto comenzó a asaltar a otros contrabandistas, extorsionándoles fuertes cantidades por su "protección".

Con la fortuna adquirida gracias a todas esas actividades, amplió sus intereses en el interior y se hizo cargo de cierto sindicato de droga que operaba en Turquía. Durante la invasión soviética de Checoslovaquia en 1968, Skorprios inició un provechoso tráfico de medicamentos y comida. Consiguió trabajar delante de las narices de los soviéticos sin ser molestado gracias a que ocasionalmente capturaba a algún individuo requerido por los invasores.

Durante los años 70, Skorprios extendió su imperio, incluyendo la trata de blancas, la falsificación y, como siempre, el asesinato. Siempre mantuvo un estricto control sobre sus hombres, deshaciéndose de los débiles y traidores y reclutando a otros por cuya profesionalidad sintiese admiración o necesidad. Nadie supo jamás hasta dónde llegaban las influencias o las empresas (legales o no) que Skorprios controlaba.

En 1976 dejó de llevar la organización personalmente y, aunque todavía conserva un estricto control, ha dejado a sus subordinados la tarea de velar eficientemente por sus intereses. Un año después edificó y construyó Tarot, supuestamente influenciado por la vieja baraja de Cartas que su madre le dejó. Skorprios es un experto en el manejo del cuchillo, la pistola y el estrangulamiento. Se le considera muy peligroso y es un duro adversario para sus enemigos, hacia los que no demuestra la más mínima piedad. En ocasiones, ha hablado abiertamente de su sed de poder y su ambición por conseguir todo el dominio que sea posible sobre el mundo.



Capítulo 18 :

Aliados y Enemigos de James Bond

A pesar de la increíble habilidad y la pasmosa fortuna de la que suele hacer gala, hay misiones que podrían llegar a ser tediosas y abrumantes incluso para James Bond, de no ser por todas las amistades que cultiva a lo largo de los años. Estos aliados tienen un valor similar al de los Personajes Jugadores, así que debes considerar la posibilidad de introducir a estos u otros de la misma naturaleza cuando comiences tus campañas.

En la siguiente relación podrás encontrar las estadísticas y las habilidades de aquellos individuos que prestaron apoyo a James Bond durante su carrera. A pesar de que la mayor parte de ellos estuvieron siempre al lado de Bond, hay una serie de individuos que, mediante Persuasión y otras habilidades de interacción, acabaron ayudándole (ver Capítulo 6, Interacción con los Personajes No Jugadores)

ALIADOS

ANYA AMASOVA

Estadísticas en el Capítulo 1.

Historial: Agente de la K.G.B. de graduación máxima (equivalente a "00" en M.I.6.) Su eficiencia es sólo comparable a su lealtad hacia la U.R.S.S. Esto la convierte sin lugar a duda en un enemigo peligroso, pero el incremento de las buenas relaciones entre Gran Bretaña y la Unión Soviética ha hecho que en numerosas ocasiones, sea una imprescindible aliada. Su valor se pone siempre de manifiesto a través de las misiones que le son encomendadas. A pesar de que la consideramos como una útil aliada, se tiene la certeza de que si las relaciones británico-soviéticas se enturbiaran, se encontraría en ella a una terrible enemiga.

La madre de Amasova falleció durante el parto y su padre, Mayor del ejército soviético, no tuvo tiempo de sacarla adelante, por lo que ella se crió en un orfanato. Cuando alcanzó la madurez, se alistó en el ejército y, gracias a su singular inteligencia, pronto ganó un puesto importante en la K.G.B. Sus misiones han sido varias y exitosas. Se la cree responsable de la operación mediante la cual se obtuvo el "Perkins-Elmer-Macralign-200" (máquina empleada para la construcción de complejísimo microcircuitos) como represalia al embargo por parte de Estados Unidos de la importación de



dicha tecnología. Se tienen noticias de su estrecha relación con Sergie Borzov, miembro activo de la K.G.B. Borzov resultó muerto recientemente en los Alpes Austríacos en un infructuoso intento de detener a uno de los nuestros, que iba a entregar un microfilm.

KERIM BEY

FUE: 13 DES: 10 VOL: 11 PER: 13 INT: 10

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Carisma(13/24), Combate con Armas de Fuego(10/21), Combate Cuerpo a Cuerpo(12/25), Conducir(6/17), Criptografía(8/18), Evasión(10/21), Navegar(9/20), Seducción(12/23), Sexto Sentido(13/24), Sigilo(13/24), Usos y Costumbres(13/26)

HABILIDADES BÁSICAS: Distinción, Primeros Auxilios, Fotografía.

ALTURA 1.75 m.
EDAD: 43 años

PESO: 94 Kgs,
APARIENCIA: Agradable

PTOS.FAMA: 77
VELOCIDAD: 2
CAPACIDAD DE CARGA: 71-95 Kgs.
RESISTENCIA: 30 horas

PTOS.HEROE: 6
CORRER/NADAR: 40 minutos.
NIVEL DE DAÑO
CUERPO-CUERPO: B

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Derecho, Legislación Internacional, Microfotografía.

DEBILIDADES: Atracción hacia Miembros del Sexo Opuesto.

HISTORIAL: Como jefe de la Estación "T" (Turquía), los antecedentes de Bey demuestran que es un miembro competente, y que conoce a la perfección su territorio. Con anterioridad actuó como "forzudo" de circo, doblando barras de acero, rompiendo cadenas, etc. Su terrible aspecto nos puede hacer dudar sobre la seriedad con la que afronta el trabajo de espionaje. Puede llegar a ser muy duro cuando es necesario. Una rémora es su predilección por las mujeres hermosas. Desde el fallecimiento de su mujer ha tenido numerosos romances, todos ellos transitorios y con mujeres adorables. Aún sin haber interferido jamás este "hobbie" en el curso de su trabajo, es causa de algunas de las preocupaciones de M. Bey cree firmemente en el nepotismo y por eso ha entrenado a sus hijos en el arte del espionaje. Estos se encuentran actualmente entre los agentes de mayor graduación bajo su mando, siendo las personas en las que más confía. Bey tiene excelentes contactos establecidos entre los gitanos que viven o atraviesan Estambul y, en numerosas ocasiones, los ha empleado como fuente de información en el transcurso de sus misiones.

TRACY BOND (Condesa Teresa di Vincenzo)

FUE: 5 DES: 6 VOL: 9 PER: 6 INT: 8

HABILIDADES
(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Carisma(6/15), Combate Cuerpo a Cuerpo(2/7), Conducir(7/13), Montar(4/11)

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios.

ALTURA 1.68 m.
EDAD: 27 años
PTOS.FAMA: 38
VELOCIDAD: 1
CAPACIDAD DE CARGA: 25-45 Kgs.
RESISTENCIA: 28 horas

PESO: 53 Kgs,
APARIENCIA:Atractiva
PTOS.HEROE: 3
CORRER/NADAR: 25 minutos.
NIVEL DE DAÑO
CUERPO-CUERPO: A

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Bellas Artes, Coleccionismo, Joyería, Ténis, Esquí Alpino.

DEBILIDADES: Atracción hacia Miembros del Sexo Opuesto.

HISTORIAL: Hija de Marc Ange Draco y viuda del Conde Cesare di Vincenzo, a partir de la muerte de su marido, se convirtió en una persona voluble sin permanecer demasiado tiempo en un mismo lugar. Gracias a esto, escapó rápidamente al control y la protección de su padre. A pesar de que sus acciones demuestran una total falta de responsabilidad, remontándonos a su juventud encontramos a una mujer capaz de sentir amor y preocupación por los demás. Al parecer la muerte de su marido la afectó terriblemente.

Nota: De ninguna manera vamos a sugerir que el James Bond de tus campañas esté casado. Aún así, es posible que desees que tus personajes se encuentren con Tracy en su periodo de inmadurez.

TIFFANY CASE

FUE: 4 DES: 5 VOL: 3 PER: 5 INT: 4

HABILIDADES
(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Carisma(6/9), Conducir(3/8), Disfrazar(2/6), Seducción(3/7)

ALTURA 1.65 m.
EDAD: 37 años
PTOS.FAMA: 15
VELOCIDAD: 1
CAPACIDAD DE CARGA: 25-45 Kgs.
RESISTENCIA: 24 horas

PESO: 52 Kgs,
APARIENCIA:Atractiva
PTOS.HEROE: 2
CORRER/NADAR: 10 minutos.
NIVEL DE DAÑO
CUERPO-CUERPO: A

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Joyería

DEBILIDADES: Codicia, Dependencia del Alcohol.

HISTORIAL: La señorita Case es poco más que una intermedia sin importancia de un grupo de contrabandistas. Nunca dió muestras de gran inteligencia, pero en numerosas ocasiones se ha puesto de manifiesto su vena mercenaria. Aunque nunca desea hacer daño deliberadamente a nadie, su entorno no parece contribuir a ello.

MILOS COLOMBO (alias "LA PALOMA")

FUE: 10 DES: 10 VOL: 9 PER: 12 INT: 10

HABILIDADES
(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Carisma(10/19), Combate con Armas de Fuego(10/21), Combate Cuerpo a Cuerpo(8/18), Demoliciones(5/15), Evasión(12/22), Navegar(14/25), Sexto Sentido(11/22), Sigilo(13/22)

ALTURA 1.85 m.
EDAD: 57 años
PTOS.FAMA: 46
VELOCIDAD: 2
CAPACIDAD DE CARGA: 46-70 Kgs.
RESISTENCIA: 28 horas

PESO: 99 Kgs,
APARIENCIA:Agradable
PTOS.HEROE: 5
CORRER/NADAR: 25 minutos.
NIVEL DE DAÑO
CUERPO-CUERPO: B



CAMPOS DE EXPERIENCIA: Derecho, Economía/Finanzas, Legislación Internacional.

DEBILIDADES: Vínculo Personal.

HISTORIAL: Contrabandista internacional con sede en las aguas del mar Egeo. Le llaman "La Paloma" por razones desconocidas. Las autoridades griegas suelen ignorarle por hacer contrabando de aquello que ellos consideran como "no peligroso" (oro, diamantes y tabaco principalmente) No comercia con drogas duras ni con trata de blancas, actividades muy comunes por otra parte en éstas aguas. Así como sus negocios son ciertamente cuestionables, la lealtad hacia su país no ofrece ninguna duda. Cuando su colaboración es requerida y puede sacar algún provecho, no duda ni un momento en prestarla. Colombo estuvo con la Resistencia durante la Segunda Guerra Mundial haciendo contrabando; pasando al principio refugiados desde los territorios Nazis hasta zona neutral y, más tarde, formando una unidad guerrillera encargada de la destrucción de almacenes enemigos. Pasó los últimos meses de la guerra en un campo de concentración tras ser traicionado y denunciado a los nazis. Desde entonces, siempre ha sospechado de su rival, Kristatos, que era el segundo al mando de la banda durante la guerra. Colombo cree que éste le traicionó, pero nunca pudo probarlo.

MARC ANGE DRACO

FUE: 8 DES: 9 VOL: 13 PER: 12 INT: 12

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Carisma(14/27), Combate con Armas de Fuego(8/18), Combate Cuerpo a Cuerpo(7/15), Conducir(7/17), Demoliciones(6/18), Evasión(11/19), Interrogación(9/21), Manipulación de Cerraduras y Cajas Fuertes(4/13), Navegar(6/16), Pilotar(8/18), Seducción(11/24), Sexto Sentido(7/19), Sigilo(9/22), Usos y Costumbres(7/19)

HABILIDADES BASICAS: Distinción.

ALTURA 1.83 m.	PESO: 88 Kgs,
EDAD: 53 años	APARIENCIA: Agradable
PTOS.FAMA: 115	PTOS.HEROE: 4
VELOCIDAD: 2	CORRER/NADAR: 40 minutos.
CAPACIDAD DE CARGA:	NIVEL DE DAÑO
46-70 Kgs.	CUERPO-CUERPO: A
RESISTENCIA: 30 horas	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Bellas Artes, Coleccionismo, Derecho, Economía/Finanzas.

DEBILIDADES: Codicia, Vínculo Personal

HISTORIAL: Jefe de la Unión Corsa, uno de los mayores sindicatos del crimen en Europa, Draco empezó en la Unión Corsa como ladrón de poca monta en Milán, su ciudad natal. Gracias a su gran astucia y a su brillante estilo, fue escalando puestos dentro de la organización. A pesar de que las manos de Draco distan mucho de estar limpias, sus negocios nunca han adquirido relevancia oficial en el seno de M.I.6. Pertenecer a esa extraña cepa de criminales cuya palabra es de honor, palabra que cumplirá siempre, aunque las circunstancias sean adversas (por lo que es muy difícil que llegue a comprometerla). Es particularmente leal hacia aquellos que le han apoyado alguna vez e igualmente vengativo con los que le jugaron una mala pasada. Es el padre de la Condesa Teresa (más conocida como Tracy).

WILLIAM FAIRBANKS

FUE: 11 DES: 8 VOL: 13 PER: 10 INT: 14

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Buceo(3/12), Carisma(7/20), Ciencia(9/25), Combate con Armas de Fuego(8/17), Combate Cuerpo a Cuerpo(9/20), Conducir(11/20), Criptografía(11/25), Demoliciones(9/23), Disfrazar(12/26), Electrónica(10/24), Evasión(11/20), Hurto(8/16), Interrogación(11/25), Manipulación de Cerraduras y Cajas Fuertes(12/20), Montar(6/17), Navegar(9/18), Pilotar(8/17), Seducción(5/15), Sexto Sentido(11/23), Sigilo(15/28), Usos y Costumbres(11/21)

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios, Fotografía.

ALTURA 1.83 m.	PESO: 100 Kgs,
EDAD: 38 años	APARIENCIA: Normal
PTOS.FAMA: 120	PTOS.HEROE: 12
VELOCIDAD: 2	CORRER/NADAR: 40 minutos.
CAPACIDAD DE CARGA:	NIVEL DE DAÑO
71-95 Kgs.	CUERPO-CUERPO: B
RESISTENCIA: 30 horas	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Biología/Bioquímica, Botánica, Ciencias del Espacio, Economía/Finanzas, Juegos de Mesa, Ingeniería Mecánica, Ordenadores, Química.

DEBILIDADES: Claustrofobia.

HISTORIAL: Oficialmente conocido como "009", junto con Bill Tanner (Ver Capítulo 15) Fairbanks es el mejor amigo de Bond en el servicio, aunque no hay dos agentes tan dispares. Según M, mientras que los métodos de Bond son de los más subjetivo, hay que preguntarse si los de Fairbanks no serán demasiado metódicos. Fairbanks prefiere manipular las misiones y a los individuos de forma indirecta antes que acometer la acción frontalmente.

Recuperó los planos de la "Secuencia de Ataque Correlativo por Ordenador" de uno de los centros de investigación de la K.G.B., en la Unión Soviética. Lo consiguió sin que saltara una sola alarma y con tal cuidado que los Soviéticos pensaron que la pérdida de la información fue debida a un accidente fortuito, y no a una acción deliberada del enemigo. Para el cumplimiento de sus misiones, Fairbanks se sirve de su amplio conocimiento científico y una serie de cuidadosos disfraces que le permiten acceder a zonas restringidas de máxima seguridad. A pesar de no tener la clase y la distinción de la que Bond hace siempre gala, es muy extravertido y apreciado dentro de M.I.6. Está especialmente interesado en los Reclutas, a quienes frecuentemente da clases con demostraciones incluidas sobre los nuevos métodos y equipo, cosa que Bond detesta hacer. Su claustrofobia procede de una ocasión en la que fue enterrado vivo al hundirse un túnel por el que trataba de sacar a un científico del Berlín Este. Fairbanks tuvo que esperar 6 largas horas hasta que fue rescatado.

HOLLY GOODHEAD

Estadísticas en el Capítulo 1.

HISTORIAL: Una excepcionalmente competente agente y científica. Sus títulos de doctora en biología e ingeniería hacen de ella una perfecta candidata para trabajos de espionaje de avanzada tecnología. Sus dos únicas peculiaridades son: necesitar completa libertad para llevar a cabo su trabajo, incluso hasta el punto de rehusar cualquier tipo de ayuda de otro profesional; y el deseo de demostrar que es mejor que los demás en su propio campo. La Dra. Goodhead dirigió el equipo de especialistas que construyó el nuevo dispositivo "WHITE SOUND", acabando así con las escuchas soviéticas

a través de microsonidos. Para llevarlo a cabo tuvo que robar los planos del ingenio situados en la caja fuerte del ingeniero soviético de la K.G.B. en Moscú.

MARY GOODNIGHT

Estadísticas en el Capítulo 1.

HISTORIAL: A pesar de que las primeras misiones de la señorita Goodnight estuvieron bastante lejos de ser ejemplares, regresó de ellas para completar su entrenamiento y, actualmente participa de todas las confidencias del servicio. Aún así, nunca demuestra la eficiencia y la frialdad de los demás agentes de alta graduación. El punto más desfavorable de su expediente trata sobre la evasión de Hong Chi Lo, agente chino que ella custodiaba. El escapó deshaciéndose de sus ataduras y saltando a través de una ventana antes de que Goodnight se decidiese a disparar. En otra ocasión, mientras llevaba a cabo una misión en Libia, se presentó a las autoridades como una científica especializada en el estudio de las tarántulas en su hábitat natural. El fallo fue que, desafortunadamente, en Libia no hay tarántulas.

TENIENTE CHONG SUN HIP

Estadísticas en el Capítulo 1.

HISTORIAL: El teniente Hip fue reclutado por M.I.6. desde la Royal Navy cuando trabajaba en Hong Kong. Su padre es oficial de la policía de dicha ciudad. La familia Hip es muy prolífica, con miembros tanto en Hong Kong como en la República Popular China. En algunas ocasiones se hacen reuniones no oficiales y toda la familia se une para hablar de infinidad de cosas personales, tales como la política actual de sus respectivos países, movimientos militares, y las actividades de inteligencia de la República Popular. Debido a la red familiar de Hip, M.I.6. tiene información relativamente fiable sobre todo lo que ocurre tras el "Telón de Bambú". A pesar de su alto sentido de la protección para con su familia, no sucede así con los miembros que se vuelven perjudiciales. Dejando a un lado el servicio a la justicia, hay otra gran tradición en el seno de la familia Hip: cada generación ha dado lugar a un buen número de expertos en artes marciales y la mayor parte de la familia tiene algún tipo de entrenamiento en dicho campo.

FELIX LEITER

Estadísticas en el Capítulo 1.

HISTORIAL: Agente de graduación máxima en la Agencia Central de Inteligencia Americana (C.I.A.) Leiter ha demostrado ser de un valor incalculable para los agentes de M.I.6., haciendo en numerosas ocasiones gala de su alto potencial de supervivencia. Ingresó en la C.I.A. tras graduarse en la universidad y servir de agente en México, Sudamérica y Europa. Suele usar la tapadera de Investigador Privado para la agencia Pickerton, empresa privada americana de ámbito nacional. En México, las investigaciones de Leiter dieron como resultado la captura de un contacto imprescindible para el tráfico de heroína entre el este y el oeste de los Estados Unidos, así como hace unos años, y gracias a su labor de investigación, se llevó a cabo la evacuación de los oficiales americanos de las Malvinas, al encontrarse sus vidas en peligro.

SHERIFF J.W. PEPPER

FUE: 7 DES: 5 VOL: 5 PER: 7 INT: 6

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Carisma(2/7), Combate con Armas de Fuego(5/11), Combate Cuerpo a Cuerpo(4/11), Conducir(7/13), Evasión(4/10), Navegar(2/8)

ALTURA 1.75 m.

EDAD: 52 años

PTOS.FAMA: 2

VELOCIDAD: 1

CAPACIDAD DE CARGA:

46-70 Kgs.

RESISTENCIA: 24 horas

PESO: 103 Kgs,

APARIENCIA: Normal

PTOS.HEROE: 1

CORRER/NADAR: 10 minutos.

NIVEL DE DAÑO

CUERPO-CUERPO: A

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Derecho.

DEBILIDADES: Ninguna.

HISTORIAL: Pepper pertenece a una raza en peligro de extinción. El prototipo perfecto del Sheriff sureño. Desde luego no es Sherlock Holmes. Vive tranquilo en su casa de Louisiana, persiguiendo a malhechores y poniendo multas de tráfico por exceso de velocidad. Pepper y su señora son dos sencillas personas que ahorran dinero para su extravagancia anual: ir de vacaciones al extranjero. A Pepper le encanta recrearse describiendo a todo el mundo los lugares donde ha estado y las cosas que ha hecho.

La gente disfruta de sus historias aunque no se crean ni la mitad. Parece que Pepper tiene la desgracia de estar siempre en el peor lugar y en el momento menos oportuno, lo que le lleva a situaciones comprometidas. Aún así, pocos tragan sus cuentos. La única pega que encuentra en sus múltiples viajes es que los demás países están llenos de "extranjeros".

QUARREL

FUE: 11 DES: 6 VOL: 7 PER: 9 INT: 7

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Buceo(9/17), Combate con Armas de Fuego(7/14), Combate Cuerpo a Cuerpo(6/17), Conducir(3/10), Evasión(4/12), Navegar(10/17), Sexto Sentido(3/11), Sigilo(5/12)

HABILIDADES BASICAS: Primeros Auxilios



ALTURA 1.80 m.
 EDAD: 38 años
 PTOS.FAMA: 34
 VELOCIDAD: 1
 CAPACIDAD DE CARGA: 71-95 Kgs.
 RESISTENCIA: 28 horas

PESO: 101 Kgs,
 APARIENCIA: Normal
 PTOS.HEROE: 3
 CORRER/NADAR: 25 minutos.
 NIVEL DE DAÑO
 CUERPO-CUERPO: B

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Ninguno

DEBILIDADES: Superstición.

HISTORIAL: Pescador local de las Bahamas, ha demostrado con creces su amplio conocimiento sobre geografía local y navegación. Creció en un orfanato, bautizándole con ese nombre debido a su naturaleza contradictoria. Cuando se hizo mayor, encontró trabajo en los barcos de alquiler para turistas. Su profundo conocimiento del Caribe pronto cobró valor y rápidamente se hizo con su propio barco. Rehusó una oferta de colaboración en el tráfico de drogas a través del Caribe. Debido a la violencia con la que rechazó Quarrel la oferta, el contrabandista se lo tomó bastante mal, saltando esa misma noche su barco en pedazos. Su deseo de venganza le llevó a colaborar con las autoridades locales e internacionales para dar caza a los contrabandistas. Desde entonces, en numerosas ocasiones ha demostrado su valía al servicio.

HONEYCHILE RYDER

FUE: 6 DES: 7 VOL: 5 PER: 7 INT: 7

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Buceo(6/12), Combate Cuerpo a Cuerpo(4/10), Evasión(2/8), Montar(8/14), Navegar(5/12)

HABILIDADES BASICAS: Primeros Auxilios.

ALTURA 1.70 m.
 EDAD: 21 años
 PTOS.FAMA: 0
 VELOCIDAD: 1
 CAPACIDAD DE CARGA: 46-70 Kgs.
 RESISTENCIA: 24 horas

PESO: 61 Kgs,
 APARIENCIA: Seductora
 PTOS.HEROE: 2
 CORRER/NADAR: 10 minutos.
 NIVEL DE DAÑO
 CUERPO-CUERPO: A

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Biología/Bioquímica (Domesticación de animales), Coleccionismo (Conchas).

DEBILIDADES: Ninguna.

HISTORIAL: Sin duda una mujer de recursos, aunque sin experiencia en situaciones peligrosas. Se defiende bien en territorios agrestes gracias al profundo conocimiento ecológico de su entorno: las Bahamas. Su familia es una de las más tradicionales y antiguas de Jamaica, teniendo entre su patrimonio algunos documentos firmados por Cromwell, ordenando la muerte del Rey Carlos. Durante generaciones la familia prosperó, pero la mala administración los arrastró hacia épocas adversas. Entonces llegaron los huracanes que arrojaron toneladas y toneladas de sal sobre los campos dejándolos inútiles para el cultivo. Por entonces, el padre de Ryder recibió la herencia familiar que no consistía mas que en la casa de sus antepasados. Esta fue pasto de las llamas contando ella tan sólo cinco años de edad, falleciendo además sus padres en el incendio. Ryder fue criada por su nodriza y ambas vivieron entre las ruinas hasta su reparación. La nodriza murió cuando ella tenía quince años de edad y, desde entonces, ha permanecido en la zona con los cachorros de animales salvajes que capturó en el archipiélago. Se rumoreaba que un oficial de la zona,

Manders, la estuvo acosando, pero éste fue víctima de un infortunado accidente que le costó la vida, al encontrarse entre las sábanas de su cama una araña venenosa (una Viuda Negra).

SOLITAIRE

FUE: 5 DES: 6 VOL: 8 PER: 10 INT: 7

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Carisma(7/15), Conducir(4/12)

ALTURA 1.63 m.
 EDAD: 26 años
 PTOS.FAMA: 23
 VELOCIDAD: 2
 CAPACIDAD DE CARGA: 25-45 Kgs.
 RESISTENCIA: 28 horas

PESO: 53 Kgs,
 APARIENCIA: Seductora
 PTOS.HEROE: 1
 CORRER/NADAR: 25 minutos.
 NIVEL DE DAÑO
 CUERPO-CUERPO: A

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Ninguno.

DEBILIDADES: Miedo a las Serpientes (Ofidiotobia).

HISTORIAL: Solitaire (se desconoce si es su nombre o su apellido) parece, a primera vista, carecer de cualquier tipo de habilidad útil. Lejos de ser esto verdad, suele demostrar cierta capacidad de predicción. Se dice que éstos poderes son de naturaleza extrasensorial, pero no hay nada que lo confirme. A pesar de que éstas aptitudes difícilmente la podrían hacer candidata para colaborar con M.I.6., hay ciertos asuntos que hablan por si solos (maldiciones, buena suerte, encantamientos, etc)



TIGRE TANAKA

FUE: 10 DES: 14 VOL: 14 PER: 13 INT: 12

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Carisma(12/26), Ciencia(11/23), Combate con Armas de Fuego (12/25), Combate Cuerpo a Cuerpo(15/25), Conducir(10/23), Criptografía(11/23), Demoliciones(8/20), Electrónica(12/24), Evasión(12/24), Interrogación(10/22), Seducción(9/22), Sexto Sentido(13/25), Sigilo(12/26), Usos y Costumbres(11/24)

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios, Fotografía.

ALTURA 1.75 m.	PESO: 79 Kgs,
EDAD: 41 años	APARIENCIA: Agradable
PTOS.FAMA: 150	PTOS.HEROE: 9
VELOCIDAD: 3	CORRER/NADAR: 45 minutos.
CAPACIDAD DE CARGA:	NIVEL DE DAÑO
46-70 Kgs.	CUERPO-CUERPO: B
RESISTENCIA: 32 horas	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Bellas Artes, Criminología, Ciencias Políticas, Derecho, Ordenadores, Protocolo Militar, Toxicología.

DEBILIDADES: Ninguna.

HISTORIAL: Jefe del servicio secreto japonés, mantiene muy buenas relaciones con M.I.6. Presta todo su apoyo cuando el asunto concierne al territorio y bienestar nipón. Tanaka dirige una escuela de ninjas de entre los que elige a sus mejores agentes. Está considerada como la mejor escuela de entrenamiento para agentes secretos, pero su acceso no está permitido a agentes de gobiernos extranjeros, salvo con el permiso especial de Tanaka. A pesar de su posición actual, los primeros pasos de Tanaka los dirigió contra la Yakuza o mafia japonesa. Voluntario en su época para numerosas operaciones de espionaje en China, Tanaka es bien conocido en los círculos del espionaje y el crimen. Debido a ésta circunstancia, siempre toma medidas de seguridad para evitar situaciones que puedan exponer su vida. Sus desplazamientos através de Tokio los lleva a cabo en un tren privado y nunca toma parte directa en las misiones, salvo en las de máxima relevancia.

ENEMIGOS

Por supuesto, no hay aventura que no tenga villanos y que, en consecuencia, deje a los personajes sin nada que hacer. Los villanos del juego James Bond 007, no suelen ser ni brutos ni estúpidos. Así como los agentes con los que los personajes se encontrarán, los villanos tienen también su propio estilo y particular proceder.

Los historiales que figuran tras las estadísticas, nos indican la información disponible en M.I.6. Las notas situadas al final de algunas de las descripciones no son sino información para el uso personal del Master y no deben ser leídas por los jugadores. Puedes modificar a tu gusto los historiales para su mejor adaptación a tus campañas.

SIR HUGO DRAX

FUE: 6 DES: 8 VOL: 9 PER: 9 INT: 10

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Ciencia(10/20), Combate con Armas de Fuego(2/10), Electrónica(9/19), Evasión(8/15), Pilotar(9/17), Sexto Sentido(7/16), Sigilo(8/17).

HABILIDADES BASICAS: Distinción.

ALTURA 1.75 m.	PESO: 85 Kgs,
EDAD: 51 años	APARIENCIA: Agradable
PTOS.FAMA: 140	PTOS.SUPERVIVENCIA: 4
VELOCIDAD: 2	CORRER/NADAR: 25 minutos.
CAPACIDAD DE CARGA:	NIVEL DE DAÑO
46-70 Kgs.	CUERPO-CUERPO: A
RESISTENCIA: 28 horas	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Biología/Bioquímica, Botánica, Ciencias del Espacio, Economía/Finanzas, Ingeniería Mecánica, Juegos de Mesa, Ordenadores.

DEBILIDADES: Ninguna.

HISTORIAL: Drax es de origen alemán aunque reside en Inglaterra. Fue hallado vagando por el país con amnesia total, aunque dió a conocer ciertas aptitudes para la mecánica, entrando a trabajar en una empresa aeronáutica inglesa. Tras obtener el título de ingeniero, comenzó a diseñar aviones llegando rápidamente a la cima de su profesión. Dándose perfecta cuenta de la situación en la que se encontraba, fundó su propia, aunque pequeña empresa; diseñando equipo aeroespacial de alta tecnología. Utilizando tecnología innovadora, logró hacerse con una fortuna en plena expansión de la exploración espacial. Llamó la atención de M.I.6. durante una fiesta, en la que afirmó, que la persona que dominara el espacio dominaría la raza humana y por ende ostentaría tanto poder que ningún gobierno sería capaz de detener.

PUSSY GALORE

FUE: 5 DES: 9 VOL: 8 PER: 10 INT: 8

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Carisma(8/16), Combate con Armas de Fuego(9/18), Combate Cuerpo a Cuerpo(7/12), Conducir(6/15), Evasión(7/14), Pilotar(11/20), Seducción(3/11), Sigilo(9/17)

HABILIDADES BASICAS: Primeros Auxilios.

ALTURA 1.65 m.	PESO: 57 Kgs,
EDAD: 30 años	APARIENCIA: Atractiva
PTOS.FAMA: 25	PTOS.SUPERVIVENCIA: 2
VELOCIDAD: 2	CORRER/NADAR: 25 minutos.
CAPACIDAD DE CARGA:	NIVEL DE DAÑO
25-45 Kgs.	CUERPO-CUERPO: A
RESISTENCIA: 28 horas	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Esquí Alpino, Ténis.

DEBILIDADES: Codicia.

HISTORIAL: De origen Americano, fue la única mujer en una familia de cinco varones. Se fue de casa aún siendo muy joven, colocándose de aprendiz de mecánico en un pequeño aeródromo. Pronto aprendió a pilotar y adquirió su licencia de vuelo. Galore descubrió que le gustaba mucho más el vuelo que el trabajo en tierra. Indignada con la discriminación femenina en el mundo de la aviación, organizó un grupo de mujeres piloto y puso en marcha el "Pussy Galore's Flying Circus" (Circo Acrobático Aéreo de Pussy Galore). La Compañía aérea en la que trabajaba le dio apoyo a la hora de montar su propia compañía de transporte aéreo. Esta fue comprada por Auric Goldfinger convirtiéndose Galore en su piloto personal. No existen datos de que Pussy haya tenido algún tipo de romance en el pasado. Permanece lejos de los hombres y siempre mantiene una actitud distante y fría en presencia de éstos.

AURIC GOLDFINGER

FUE: 6 DES: 7 VOL: 9 PER: 8 INT: 10

HABILIDADES

(Nivel en Habilidad/Posibilidades Básicas)

Carisma(4/13), Ciencia(5/15), Combate con Armas de Fuego(3/10), Combate Cuerpo a Cuerpo(1/7), Conducir(5/12), Electrónica(9/19), Juego(5/13), Montar(9/17), Sexto Sentido(5/14)

HABILIDADES BASICAS: Distinción.

ALTURA 1.70 m.
 EDAD: 41 años
 PTOS.FAMA: 145
 VELOCIDAD: 1
 CAPACIDAD DE CARGA: 46-70Kgs.
 RESISTENCIA: 28 horas

PESO: 90 Kgs,
 APARIENCIA: Normal
 PTOS.SUPERVIVENCIA: 5
 CORRER/NADAR: 25 minutos.
 NIVEL DE DAÑO
 CUERPO-CUERPO: A

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Bellas Artes, Coleccionismo, Economía/Finanzas, Golf, Ingeniería Mecánica, Química.

DEBILIDADES: Codicia.

HISTORIAL: Industrial multimillonario, es uno de los hombres más ricos de Gran Bretaña. Escapó cruzando el muro de Berlín durante las navidades de 1963, abriendo pronto una pequeña joyería en Londres (como su padre, y su abuelo antes que su padre, él había sido joyero en Riga). Con el tiempo desarrolló un imperio económico adquiriendo fábricas, compañías navieras, laboratorios de investigación y un rancho de cría de caballos. Fue adquiriendo patentes y licencias de productos indispensables para la industria actual. A pesar de que no se han formulado acusaciones hasta ahora, existen grandes dudas acerca de la ortodoxia de los métodos empleados para conseguir dichas patentes. Sufrir una irresistible atracción hacia el oro en todas sus vertientes y formas, poseyendo la mayor reserva privada de oro del mundo. Existen rumores de posible contrabando aunque nada ha sido probado hasta la fecha.

DONOVAN "RED" GRANT

FUE: 13 DES: 12 VOL: 10 PER: 10 INT: 9

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Carisma(6/16), Combate con Armas de Fuego(14/25), Combate Cuerpo a Cuerpo(13/26), Conducir(10/21), Evasión(13/25), Interrogación(10/19), Sexto Sentido(11/20), Sigilo(13/20), Tortura(12/21)

HABILIDADES BASICAS: Primeros Auxilios.

ALTURA 1.85 m.
 EDAD: 33 años
 PTOS.FAMA: 65

PESO: 100 Kgs,
 APARIENCIA: Agradable
 PTOS.SUPERVIVENCIA: 4

VELOCIDAD: 2
 CAPACIDAD DE CARGA: 71-95 Kgs.
 RESISTENCIA: 28 horas

CORRER/NADAR: 25 minutos.
 NIVEL DE DAÑO
 CUERPO-CUERPO: B

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Fútbol, Toxicología.

DEBILIDADES: Sadismo.

HISTORIAL: Jefe ejecutor de SMERSH, durante diez años vivió bajo la identidad de Krassno Granitsky en la Unión Soviética. Grant es un desertor de la Gran Bretaña. Mirando atrás, resulta sencillo descubrir en sus antecedentes tendencias homicidas. En Aughmacloy, su ciudad natal de Irlanda, estuvo envuelto en reyertas de todo tipo. Se tiene noticia de cachorros y animales de granja muertos sospechosamente durante la noche. Algunos años más tarde estuvo en relaciones con bandas de contrabandistas donde practicó sus técnicas. Se desconoce a ciencia cierta su relación con los asesinatos de 17 mujeres en un radio de treinta millas de Aughmacloy. Su brutalidad le llevó a combatir en los rings llegando a ser campeón de su peso. Más tarde se alistó en el "Royal Corp" y pasó al servicio motorizado. Durante una misión en Berlín, llevó a cabo la idea que tanto tiempo había estado preparando: su desertión al Este.

TIBURON

FUE: 18 DES: 10 VOL: 13 PER: 9 INT: 5

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Carisma(2/15), Combate Cuerpo a Cuerpo(14/32), Conducir(4/13), Evasión(13/27), Sexto Sentido(4/11), Sigilo(12/25)

ALTURA: 2 mts.
 EDAD: 31 años
 PTOS.FAMA: 137
 VELOCIDAD: 2
 CAPACIDAD DE CARGA: 195-215Kgs.
 RESISTENCIA: 30 horas

PESO: 128 Kgs,
 APARIENCIA: Desagradable
 PTOS.SUPERVIVENCIA: 10
 CORRER/NADAR: 40 minutos.
 NIVEL DE DAÑO
 CUERPO-CUERPO: D

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Ninguno.

DEBILIDADES: Ninguna.

HISTORIAL: Todo intento de adentrarse en los antecedentes



de éste individuo es inútil, lo que resulta particularmente sorprendente si tenemos en cuenta sus desproporcionadas dimensiones y su peculiar porte. Se cree que es norteamericano, pero no es seguro ya que nadie le ha oído hablar. (No suele hablar durante combates o situaciones similares, que son precisamente en las que se encuentra con miembros de M.I.6.) Aún así, es muy efectivo en su papel de asesino a sueldo a las órdenes de todo aquel que pueda permitirse sus caros servicios. Tiburón (sin otro nombre que le identifique) no suele usar armas de fuego. En lugar de eso, acorrala a su presa, la desarma y la inmoviliza, tras lo cual le desgarran la vena yugular o la arteria carótida con su dentadura. Tiburón parece haber robado la idea soviética de una dentadura de acero inoxidable y haberla perfeccionado para reemplazar sus dientes por afilados colmillos cromados, capaces de desgarrar todo aquello que no sea metal sólido.

Nota: La fuerza de Tiburón obviamente excede el máximo permitido en el juego, pero es necesario reproducir todo lo que éste individuo puede hacer. Si, debido a esto, se produce algún tipo de conflicto en tu campaña, puedes reducir su fuerza a 15. Tiburón tiene un NIVEL DE DAÑO EN COMBATE CUERPO A CUERPO de D. El nunca lleva a cabo un ataque de patada, pero por el contrario, tiene un ataque especial de mordisco una vez que su víctima ha sido agarrada, momento en el que se le quita un -2 a su Grado de Dificultad y se le suma un +2 a su Nivel de Daño (Nivel de Daño: F). Debido a su fuerza, Tiburón puede mitigar daño el 90% de las ocasiones. Nunca titubea ante los impactos del contrario. Puede usar sus Puntos de Supervivencia defensivamente, es decir, puede emplearlos en situaciones en las que ninguna persona normal sobreviviría (caída libre sin paracaídas salvándose al chocar contra la carpa de un circo, cayendo de la órbita sin equipo espacial adecuado, penetrar con un teléférico através de una pared de hormigón armado, etc) Además gana 10 Puntos de Supervivencia al final de cada misión en la que aparezca (así que será mejor que los jugadores le obliguen a usar los que ya tiene, o sino la próxima vez tendrá aún más).

KANANGA

FUE: 9 DES: 10 VOL: 8 PER: 11 INT: 11

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Ciencia(10/21), Combate con Armas de Fuego(9/19), Combate Cuerpo a Cuerpo(8/17), Disfrazar(12/23), Electrónica(9/20), Evasión(11/20), Interrogación(8/19), Sexto Sentido(10/21), Sigilo(8/16)

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios.

ALTURA 1.82 m.	PESO: 95 Kgs,
EDAD: 36 años	APARIENCIA: Agradable
PTOS.FAMA: 82	PTOS.SUPERVIVENCIA: 6
VELOCIDAD: 2	CORRER/NADAR: 25 minutos.
CAPACIDAD DE CARGA:	NIVEL DE DAÑO
46-70Kgs.	CUERPO-CUERPO: B
RESISTENCIA: 28 horas	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Botánica, Ciencias Políticas, Economía/Finanzas, Química.

DEBILIDADES: Superstición.

HISTORIAL: Nacido y criado en una granja del Caribe, Kananga (sin otro nombre que le identifique) es el hijo ilegítimo de un cortador de caña de azúcar y una cocinera. Pronto aprendió que se podía obtener dinero fácil operando al margen de la ley. Se unió a una banda especializada en robar las habitaciones de los turistas en los hoteles de la zona. Al darse cuenta de que los riesgos no quedaban compensados por los beneficios obtenidos, adquirió un barco y lo utilizó para llevar a pescar a los turistas extranjeros. Por las noches llevaba en su barca marihuana y cocaína desde la costa, hasta los buques

que la transportaban a Jamaica y América. Desde entonces sus esfuerzos han ido destinados a conseguir un gran imperio formando una sociedad secreta con un ganster americano conocido como "Mister Big", que controla la distribución de la droga en el barrio neoyorquino de Harlem. Como tapadera ante el mundo de su verdadera personalidad, Kananga desempeña el papel de primer ministro de la isla de San Monique.

ROSA KLEBB

FUE: 6 DES: 10 VOL: 14 PER: 8 INT: 12

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Carisma(1/15), Combate con Armas de Fuego(12/21), Combate Cuerpo a Cuerpo(8/14), Conducir(10/19), Criptografía(13/25), Disfrazar(11/23), Evasión(12/20), Interrogación(11/23), Sexto Sentido(10/20), Sigilo(13/27), Tortura(15/28), Usos y Costumbres(9/17)

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios, Fotografía.

ALTURA 1.53 m.	PESO: 47 Kgs,
EDAD: 49 años	APARIENCIA: Desagradable
PTOS.FAMA: 98	PTOS.SUPERVIVENCIA: 6
VELOCIDAD: 2	CORRER/NADAR: 45 minutos.
CAPACIDAD DE CARGA:	NIVEL DE DAÑO
46-70Kgs.	CUERPO-CUERPO: A
RESISTENCIA: 32 horas	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Ciencias Políticas, Microfotografía, Protocolo Militar, Toxicología.

DEBILIDADES: Sadismo.

HISTORIAL: Ejerció el puesto de Jefe de Operaciones de Smersh. Klebb es responsable directa de la muerte de los agentes "973" en Bulgaria y "488" en Berlín. Informaciones recientes nos indican que Klebb se ganó la desaprobación por parte de sus superiores debido a las constantes denuncias sobre los intentos de distensión entre el este y el oeste. Por ello abandonó SMERSH y puso sus servicios a disposición de quien la quisiera emplear en el mundo internacional. Se sabe que se unió recientemente a la organización conocida como TAROT. Klebb es una agente viciosa y obstinada. En SMERSH asistía a todos los interrogatorios y torturas siempre que su horario se lo permitía, dirigiendo personalmente a sus ayudantes y eligiendo las técnicas a utilizar contra la víctima.

ARISTOTELES KRISTATOS

FUE: 7 DES: 9 VOL: 10 PER: 12 INT: 10

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Buceo(10/18), Carisma(9/19), Combate con Armas de Fuego(11/21), Combate Cuerpo a Cuerpo(9/16), Evasión(9/17), Juego(8/20), Navegar(13/23), Seducción(6/15), Sexto Sentido(10/21), Sigilo(10/20)

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios.

ALTURA 1.80 m.	PESO: 83 Kgs,
EDAD: 51 años	APARIENCIA: Atractiva
PTOS.FAMA: 45	PTOS.SUPERVIVENCIA: 4
VELOCIDAD: 2	CORRER/NADAR: 25 minutos.
CAPACIDAD DE CARGA:	NIVEL DE DAÑO
46-70Kgs.	CUERPO-CUERPO: A
RESISTENCIA: 28 horas	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Hockey sobre Hielo, Ingeniería Mecánica.

DEBILIDADES: Codicia.

HISTORIAL: De joven fue miembro de la resistencia que operaba en el mar Egeo durante la Segunda Guerra Mundial. Desde entonces ha trabajado por cuenta propia para M.I.6. y otros servicios occidentales en contra de los soviéticos. Se gana la vida como traficante llevando contrabando a Grecia. Recientemente se ha descubierto su actuación como agente doble al servicio de los rusos. Mantiene intachable su reputación acusando a su rival en el contrabando Colombo, de actos de sabotaje y fallos en ciertas misiones.

ALEXEI KRONSTEEN

FUE: 8 **DES:** 9 **VOL:** 13 **PER:** 13 **INT:** 14

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Carisma(6/19), Ciencia(8/22), Combate con Armas de Fuego(8/19), Combate Cuerpo a Cuerpo(6/14), Conducir(7/18), Disfrazar(8/22), Electrónica(9/23), Evasión(10/18), Interrogación(12/26), Sexto Sentido(12/25), Sigilo(12/25)

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios, Fotografía.

ALTURA 1.68 m.

EDAD: 39 años

PTOS.FAMA: 143

VELOCIDAD: 2

CAPACIDAD DE CARGA:

46-70Kgs.

RESISTENCIA: 30 horas

PESO: 59 Kgs,

APARIENCIA:Desagradable

PTOS.SUPERVIVENCIA: 3

CORRER/NADAR: 40 minutos.

NIVEL DE DAÑO

CUERPO-CUERPO: A

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Ciencias Políticas, Juegos de Mesa, Juegos de Guerra.

DEBILIDADES: Ninguna.

HISTORIAL: Kronsteen es un brillante maestro del ajedrez. Ha participado en torneos en el mundo entero. Es de sobra conocida en la élite mundial del ajedrez su capacidad para engañar a oponentes obligándoles a hacer movimientos equivocados. Kronsteen escapó desde detrás del telón de acero y adquirió pasaporte y nacionalidad austríacos. Carece de amigos o familiares y parece que tampoco los tuvo en la U.R.S.S. Resulta curioso que, teniendo en cuenta su habilidad con el ajedrez, los rusos no hayan tratado de hacerle volver. Lo que produce cierta perplejidad en el seno de M.I.6. son las diversas coincidencias producidas. En 1982 Kronsteen disputó un campeonato de ajedrez en Montevideo, Uruguay. Durante un receso en la partida anunció que iba a realizar una pequeña visita por el país. Los hombres encargados de seguirle le perdieron la pista. Kronsteen apareció para la partida al día siguiente ganándola con facilidad. Cuando los investigadores trataron de averiguar dónde había estado, no encontraron ni registro en hoteles ni en albergues, ni ningún indicio sobre la posible adquisición de equipo de acampada. Aunque ese pequeño paseo no llegó hacer sospechar de él, resulta curioso que tres meses después, los argentinos con una estrategia muy planeada invadieron las Islas Malvinas. Buenos Aires, la capital de Argentina, está a menos de una hora en vuelo de Montevideo.

Nota: Aunque jamás se encontró conexión alguna, Kronsteen es Director de Operaciones Especiales en el seno de la banda criminal TAROT. Sus servicios son requeridos bajo circunstancias en las que los métodos habituales quedan descartados. Sus operaciones suelen ser complejas e intrincadas, pero de conclusión exitosa.

EMIL LEOPOLD LOQUE

FUE: 8 **DES:** 10 **VOL:** 6 **PER:** 7 **INT:** 7

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Combate con Armas de Fuego(11/19), Combate Cuerpo a Cuerpo(9/17), Conducir(9/17), Evasión(4/13), Navegar(5/13), Sexto Sentido(5/12), Sigilo(7/13), Tortura(6/12).

HABILIDADES BASICAS: Primeros Auxilios.

ALTURA 1.75 m.

EDAD: 30 años

PTOS.FAMA: 35

VELOCIDAD: 2

CAPACIDAD DE CARGA:

46-70Kgs.

RESISTENCIA: 28 horas

PESO: 67 Kgs,

APARIENCIA:Normal

PTOS.SUPERVIVENCIA: 5

CORRER/NADAR: 25 minutos.

NIVEL DE DAÑO

CUERPO-CUERPO: A

CAMPOS DE EXISTENCIA: Ninguno.

DEBILIDADES: Ninguna.

HISTORIAL: Loque es un asesino independiente, cuya fama se ha extendido por toda Europa, a pesar de haber centrado sus actividades en la zona del Mediterráneo. Empezó como matón en los bajos fondos de Bruselas. Fue sentenciado a reclusión mayor y cumplió su condena en la Prisión de Namur. Escapó de allí haciéndose pasar por el psiquiatra al que acababa de estrangular. Desde entonces y según recientes informes, ha estado trabajando en el contrabando de narcóticos desde Marsella hasta Hong Kong. Se sabe que ahora desarrolla sus actividades en Grecia. Se le acusa de crímenes que, sin embargo, no tienen nada que ver con el narcotráfico, sino más bien con la política y el espionaje. Las investigaciones aún no ofrecen ninguna explicación razonable a éstas muertes.

"MISTER BIG"

Características no Disponibles.

HISTORIAL: Jefe de una banda en el barrio neoyorquino de Harlem. No hay información disonible debido a que rara vez es visto fuera de su organización. Sus hombres le profesan una lealtad fanática. Maneja Harlem con mano de hierro y ni siquiera las pandillas callejeras se acercan a él.

Nota: "Mister Big" es un producto de la imaginación de Kananga. El lo creó y, a través de un inteligente despliegue de disfraces convenció a la gente de que verdaderamente existe. Unicamente sus socios más cercanos conocen la farsa. Mucho esfuerzo le ha costado a Kananga la creación de la personalidad de Mister Big. Al no haber fotos o dibujos de su persona que lo identifiquen, carece de Puntos de Fama. Utiliza las características de Kananga para todas las particularidades del individuo.

DR. JULIUS NO

FUE: 9 **DES:** 3 **VOL:** 12 **PER:** 13 **INT:** 14

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Ciencia(15/29), Combate Cuerpo a Cuerpo(10/19), Electrónica(12/26).

HABILIDADES BASICAS: Distinción.

ALTURA 1.91 m.

EDAD: 44 años

PESO: 80 Kgs,

APARIENCIA:Agradable

DR. NO: Señor Big, el poder es soberanía. El primer principio de la ciencia es contar con una base sólida de la cual dimana la libertad de acción. Dadas estas premisas la soberanía. No se consigue más que a través de muchos otros...

"...Pero no sabían una cosa de mí. Soy el único hombre entre un millón que tiene el cuerpo en el costado derecho. En un millón de posibilidades, una entre un millón." — DR. NO

PTOS.FAMA: 56
VELOCIDAD: 2
CAPACIDAD DE CARGA: 46-70Kgs.
RESISTENCIA: 30 horas

PTOS.SUPERVIVENCIA: 7
CORRER/NADAR: 40 minutos.
NIVEL DE DAÑO
CUERPO-CUERPO: D

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Biología/Bioquímica, Botánica, Medicina/Fisiología, Ordenadores, Química.

DEBILIDADES: Ninguna.

HISTORIAL: Nacido en Pekín e hijo de un misionero metodista alemán y de una mujer china de buena familia. Para salvar a la familia de la desgracia, fue introducido en un monasterio donde llevó la solitaria vida de un monje. A la edad de dieciséis años viajó a Shangai, donde se mezcló con los Tong. Ellos le pagaron el billete a Estados Unidos a cambio de sus servicios en la ciudad de Nueva York alternados con su asistencia a la escuela. Obtuvo el título de contable ya que los Tongs precisaban de alguien que les llevara la contabilidad y que ocultase a los ojos del fisco las fuentes de ingresos. Una vez en la universidad, se despertó en él una gran pasión por la ciencia y el mundo relativamente nuevo, de la física nuclear. Se graduó el primero de su clase con matrícula de honor y volvió a Shangai para hacerse cargo de la tesorería de los Tong. Tan sólo en cuatro años cometió un desfalco de cinco millones de dólares en piedras preciosas de la secta. Fue descubierto, y ha estado ocultándose en diversos lugares hasta hace poco que se ha comprado una isla en el Caribe donde, se supone, lleva a cabo sus experimentos nucleares. Durante unas reparaciones en un reactor, el blindaje de protección se vino abajo y sus manos quedaron expuestas a la radiación. A pesar de resultar ileso en el resto de su cuerpo, carece de todo movimiento en las manos.

Nota: las manos del doctor han sido reforzadas biómicamente con estructuras de acero y alambre. Los dedos no se mueven con facilidad ni con rapidez, reduciendo así su ya mermada destreza. Este exoesqueleto aumenta su Nivel de Daño en Combate Cuerpo a Cuerpo a D. Aún así a la hora de dar puñetazos, el daño es C.

PELÍCULA → NOVELA →

ODDJOB

FUE: 15 DES: 9 VOL: 15 PER: 8 INT: 4

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Pósibilidades Básicas)

Combate Cuerpo a Cuerpo(13/28), Conducir(7/15), Evasión (11/23), Sigilo(7/22), Tortura(10/19).

ALTURA 1.78 m.	PESO: 101Kgs,
EDAD: ?	APARIENCIA: Desagradable
PTOS.FAMA: 21	PTOS.SUPERVIVENCIA: 8
VELOCIDAD: 2	CORRER/NADAR: 55 minutos.
CAPACIDAD DE CARGA: 126-160Kgs.	NIVEL DE DAÑO
RESISTENCIA: 36 horas	CUERPO-CUERPO: C

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Ninguno.

DEBILIDADES: Ninguna.

HISTORIAL: Guardaespaldas personal de Goldfinger y peligrosamente experto en combate cuerpo a cuerpo. Goldfinger lo contrató durante uno de sus viajes por Corea. Dice que lo encontró arrancando raíces de árboles para los granjeros de la zona, sin existir datos anteriores sobre su pasado. Nunca se le ve sin su sombrero "derby". El ala de este sombrero está reforzado con una cuchilla afiladísima de una aleación hecha



en alguna de las empresas de Goldfinger. Oddjob sabe lanzar este arma letal con gran precisión.

Nota: El sombrero se lanza de acuerdo con las reglas de lanzamiento de cuchillos. No obstante, cuando Oddjob emplea el Nivel de Daño es "E", ya que el daño aumenta en dos niveles en lugar de uno como los cuchillos normales.

TETSURO OSATO

FUE: 7 DES: 9 VOL: 9 PER: 9 INT: 10

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Ciencia(11/21), Combate con Armas de Fuego(5/14), Conducir(5/14), Electrónica(12/22), Evasión(7/15), Interrogación(7/17), Sexto Sentido(8/17), Sigilo(7/16), Usos y Costumbres(9/18)

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios, Fotografía.

ALTURA 1.68 m.	PESO: 67 Kgs,
EDAD: 56 años	APARIENCIA: Normal
PTOS.FAMA: 98	PTOS.SUPERVIVENCIA: 2
VELOCIDAD: 2	CORRER/NADAR: 25 minutos.
CAPACIDAD DE CARGA: 46-70Kgs.	NIVEL DE DAÑO
RESISTENCIA: 28 horas	CUERPO-CUERPO: A

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Derecho, Economía/Finanzas, Ingeniería Mecánica, Química.

DEBILIDADES: Codicia.

HISTORIAL: Osato es Presidente y Director General de Osato Chemicals. Comenzó a trabajar en el muelle Kobe (el complejo portuario de Tokio) y ahorró el dinero suficiente para empezar su propio negocio naviero. Pronto fue fructífero dicho negocio y comenzó a extender sus dominios hacia la industria. Osato Chemicals es actualmente la empresa principal de su "Imperio" económico, pero Osato dispone además de compañías de transportes, de importación-exportación e incluso de investigación. A pesar de no haber nada concluyente en los informes sobre Tetsuro Osato, su rápido ascenso en el mundo de los negocios resulta un tanto sospechoso. Las autoridades japonesas nunca han podido encontrar relación entre Osato y la Yakuza, (la Mafia nipona). Existen rumores de que mantiene contacto con elementos de TAROT, pero nada confirma que se hayan producido dichos encuentros.

Nota: Osato es uno de los más importantes agentes de TAROT. Se encarga de blanquear dinero de las operaciones en extremo oriente a través de su empresa.

FRANCISCO SCARAMANGA

FUE: 8 DES: 13 VOL: 9 PER: 11 INT: 9

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Carisma(5/14), Combate con Armas de Fuego(15/27), Conducir(10/22), Electrónica(5/14), Evasión(11/21), Navegar(10/22), Pilotar(9/21), Seducción(2/9), Sexto Sentido(10/20), Sigilo(10/19), Usos y Costumbres(10/21)

HABILIDADES BASICAS: Distinción, Primeros Auxilios.

ALTURA 1.90 m.	PESO: 94 Kgs,
EDAD: 32 años	APARIENCIA: Atractiva
PTOS.FAMA: 10	PTOS.SUPERVIVENCIA: 8

VELOCIDAD: 2

CAPACIDAD DE CARGA: 46-70Kgs.

RESISTENCIA: 28 horas

CORRER/NADAR: 25 minutos.

NIVEL DE DAÑO

CUERPO-CUERPO: A

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Coleccionismo, Ingeniería Mecánica.

DEBILIDADES: Ninguna.

HISTORIAL: Francisco (Paco) Scaramanga alias el "Pistolas" es el único hijo de Enrico y Marcella Scaramanga, propietario-director de circo el primero, y mujer de éste la segunda. Scaramanga siempre hizo gala de una gran aptitud y naturalidad como miembro del espectáculo llegando a ser el artista más joven con número propio de lanzamiento de cuchillos. Su vida cambió drásticamente al asesinar a un policía que disparó contra un elefante que había enloquecido, y que resultaba peligroso. El elefante era su amigo de la infancia, y le tenía mucho cariño. Se tienen datos de que a los dieciséis años comenzó a trabajar con una banda de ladrones de poca monta en Miami (Florida) y pronto se convirtió en uno de sus mejores hombres. Obligado a salir huyendo de América debido a la gran cantidad de enemigos que se granjeó, se sabe que estuvo actuando en Europa, Sudamérica y África. Aunque la mayoría de los individuos del gremio buscan el anonimato, Scaramanga ha cultivado cuidadosamente su reputación y su aspecto ha sido mantenido en secreto (no hay evidencia fotográfica en ninguna parte). Su peculiar forma de actuar se ve precedida por el envío a sus víctimas de una bala de oro de 24 kilates. Esta advertencia junto con su fama de no haber errado nunca sus disparos, hacen que sus víctimas se aterricen tanto que accedan inmediatamente a los deseos de éste. Su precio oficial es el de un millón de dólares por asesinato.

Nota: Scaramanga trabaja independientemente y actualmente reside en una isla en la costa de China. Tiene numerosos contactos alrededor de todo el mundo que le permiten estar al tanto de la demanda de sus servicios.



KARL STROMBERG

FUE: 8 DES: 5 VOL: 12 PER: 10 INT: 10

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Buceo(6/12), Carisma(7/19), Ciencia(9/19), Combate con Armas de Fuego(8/15), Combate Cuerpo a Cuerpo(7/15), Conducir(4/11), Electrónica(9/19), Navegar(9/16), Sexto Sentido(9/19)

ALTURA 1.78 m.	PESO: 101 Kgs,
EDAD: 54 años	APARIENCIA: Normal
PTOS.FAMA: 145	PTOS.SUPERVIVENCIA: 3
VELOCIDAD: 1	CORRER/NADAR: 40 minutos.
CAPACIDAD DE CARGA: 46-70Kgs.	NIVEL DE DAÑO
	CUERPO-CUERPO: A
RESISTENCIA: 30 horas	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Biología/Bioquímica, Botánica, Economía/Finanzas, Ingeniería Mecánica.

DEBILIDADES: Ninguna.

HISTORIAL: Uno de los hombres más ricos del mundo, es propietario de Stromberg Shipping (Transportes Stromberg), compañía marítima de renombre mundial. Sus otros intereses incluyen: estaciones de investigación biológica en el mar (con sede en Cerdeña) e investigación y manufactura de equipos oceanográficos. Siempre mantuvo la creencia de que los intereses del hombre se situaban en el mar y no en el espacio exterior. Llamó la atención de M.I.6. através de numerosos accidentes. Los individuos al servicio de Stromberg corren curiosamente un peligro de sufrir accidentes mucho mayor

que al servicio de cualquier otra persona o entidad, pereciendo un gran número de ellos a lo largo de los años. Stromberg es fácilmente reconocible por sus manos. Una malformación congénita le dejó un tejido cutáneo entre sus dedos perfectamente perceptible.

Nota: Stromberg trabaja únicamente para sí mismo. No pertenece a TAROT ni, probablemente, conoce su existencia.

TEE HEE

FUE: 14 DES: 6 VOL: 13 PER: 11 INT: 6

HABILIDADES (Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Combate Cuerpo a Cuerpo(14/28), Conducir(7/15), Evasión(12/22), Interrogación(8/14), Sexto Sentido(8/16), Sigilo(14/27), Tortura(12/21)

ALTURA 1.93 m.	PESO: 72 Kgs,
EDAD: 33 años	APARIENCIA: Normal
PTOS.FAMA: 69	PTOS.SUPERVIVENCIA: 6
VELOCIDAD: 2	CORRER/NADAR: 40 minutos.
CAPACIDAD DE CARGA: 96-125 Kgs.	NIVEL DE DAÑO
	CUERPO-CUERPO: C
RESISTENCIA: 30 horas	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Ninguno.

DEBILIDADES: Ninguna.

HISTORIAL: Guardaespaldas personal de Kananga, su mano izquierda quedó separada del brazo por obra y gracia de un cocodrilo en una de las "estaciones de investigación" de Kananga, donde se trabaja para perfeccionar el desarrollo del opio sintético. La estación en cuestión se encuentra situada



en el centro de un pantano rodeado de cocodrilos y caimanes. Tee Hee tiene un brazo mecánico (sin prótesis para disimularlo) con pinzas en lugar de mano, siendo además muy aficionado a utilizarlo a modo de arma.

Nota: La pinza metálica es una especie de alicate-tijera. Puede cortar tanto un cable metálico como el dedo de un hombre (únicamente en Combate Cuerpo a Cuerpo, y si la víctima está inmovilizada). El borde exterior de la pinza está limado como una cuchilla y corta como tal. Cuando golpee con éste arma, debes incrementar en uno el Nivel de Daño normal.

WINT Y KIDD

Sr. Wint

FUE: 8 **DES:** 11 **VOL:** 8 **PER:** 9 **INT:** 8

HABILIDADES

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Combate con Armas de Fuego(12/22), Combate Cuerpo a Cuerpo(10/18), Conducir(8/18), Demoliciones(10/18), Disfrazar(7/15), Evasión(12/21), Sexto Sentido(9/17), Sigilo(10/18), Tortura(10/18)

ALTURA 1.80 m.	PESO: 88 Kgs,
EDAD: 33 años	APARIENCIA: Normal
PTOS.FAMA: 32	PTOS.SUPERVIVENCIA: 4
VELOCIDAD: 2	CORRER/NADAR: 25 minutos.
CAPACIDAD DE CARGA: 46-70Kgs.	NIVEL DE DAÑO
	CUERPO-CUERPO: A
RESISTENCIA: 28 horas	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Toxicología

DEBILIDADES: Atracción hacia Miembros del Mismo Sexo.

Sr. Kidd

FUE: 11 **DES:** 6 **VOL:** 9 **PER:** 8 **INT:** 9

HABILIDADES (Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Combate con Armas de Fuego(9/16), Combate Cuerpo a Cuerpo(8/19), Disfrazar(8/17), Evasión(12/20), Interrogación(11/20), Manipulación de Cerraduras/Cajas Fuertes(8/14), Pilotar(10/17), Sexto Sentido(8/16), Sigilo(8/17), Usos y Costumbres(8/16)

HABILIDADES BASICAS: Primeros Auxilios, Fotografía.

ALTURA 1.85 m.	PESO: 94 Kgs,
EDAD: 34 años	APARIENCIA: Desagradable
PTOS.FAMA: 31	PTOS.SUPERVIVENCIA: 4
VELOCIDAD: 1	CORRER/NADAR: 25 minutos.
CAPACIDAD DE CARGA: 71-95 Kgs.	NIVEL DE DAÑO
	CUERPO-CUERPO: B
RESISTENCIA: 28 horas	

CAMPOS DE EXPERIENCIA: Ninguno.

DEBILIDADES: Atracción hacia Miembros del Mismo Sexo.

HISTORIAL: Wint y Kidd son una pareja de matones-guardaespalas que nunca trabajan separados. Son duros e imaginativos y han trabajado para la Mafia en América, los Yakuza en Japón, y con contrabandistas en el Mediterráneo. Corren rumores de que en éstos momentos se encuentran trabajando para una banda de contrabandistas de diamantes que operan en Sudáfrica.



KIDD

WINT



Capítulo 19 :

Ciudades Apasionantes

El gran número de viajes que tiene que llevar a cabo James Bond en el curso de sus investigaciones le cualifica como un viajero de primera categoría. De hecho, uno de los grandes atractivos de las aventuras de Bond es la cantidad de lugares exóticos que visita. Raras veces la acción se desarrolla en los bajos fondos de una ciudad. En lugar de ello, Bond se aloja en los mejores hoteles, frecuenta los más distinguidos restaurantes y se codea con las mayores bellezas del mundo.

Esta tradición debe quedar perfectamente reflejada en tus campañas. No debe existir duda sobre cuáles con los mejores hoteles y dónde se encuentran, las calles importantes de la ciudad así como el ambiente general, los mejores restaurantes junto con sus especialidades, si existen o no casinos, equipo que los personajes puedan conseguir, localización de las estaciones de M.I.6., la C.I.A. y la K.G.B., etc...

Este capítulo contiene descripciones detalladas de algunos de los mayores centros de intriga del mundo, incluyendo los mejores hoteles así como los restaurantes más exclusivos de dichos lugares. La descripción de las ciudades incluye además: notas sobre la población, cambios monetarios aproximados, medios de comunicación urbana e interurbana, etc. Debido a la inestabilidad de los cambios monetarios, es posible que prefieras comprobarlo en la sección económica de algún periódico; el cambio propuesto aquí es de 220 pesetas por cada libra esterlina.

Cada ciudad tiene asignado un determinado Grado de Dificultad para la obtención de equipo standard, como se detalla en la Habilidad de Usos y Costumbres (Capítulo 3). Tuya es la decisión de modificar el Grado de Dificultad, pero es aconsejable que si los personajes tratan de adquirir equipo por medios ilícitos, se les aplique un -2 al Grado de Dificultad. Si por algún motivo se quedan sin dinero o sin tarjetas de crédito, puedes exigirles una tirada de Usos y Costumbres a un Grado de Dificultad modificado con un -3 además de una tirada de Persuasión con la misma modificación antes de que el PNJ en cuestión les proporcione cualquier equipo. Este método no es aplicable para obtener equipo especial de la Rama Q.

A pesar de que con estos breves esbozos apenas se capta la totalidad de los matices de una ciudad, ni el amplio abanico de tiendas y establecimientos que ésta puede ofrecer, si te facilitará una impresión general del ambiente donde podrás preparar encuentros con tus personajes. El mapa adjunto a las descripciones puede ser de gran utilidad y, aunque su escala descarta la posibilidad de dar la posición exacta de hoteles, restaurantes y Estaciones, sus direcciones vienen inclui-

das en el texto. En algunos casos, la descripción sólo habla de la zona donde se encuentra un determinado restaurante u hotel, por lo demás, puedes situarlos donde más te plazca.

A continuación encontrarás seis ciudades importantes. Habrá más en futuros suplementos.

HONG-KONG

Los personajes encontrarán que integrarse y trabajar en Hong Kong es mucho más sencillo que en la mayor parte de los demás países del mundo debido a su condición de colonia de la Corona Británica y, como tal, considerablemente respetada en el sudeste asiático. La República Popular China tiene establecidas diversas entidades bancarias en Hong Kong como medio de entrada de divisas para su economía nacional. Para el Reino Unido ésto supone una gran fuente de ingresos. Las naciones que rodean a Hong Kong están contentas por tener al lado un lugar que goza de la protección occidental.

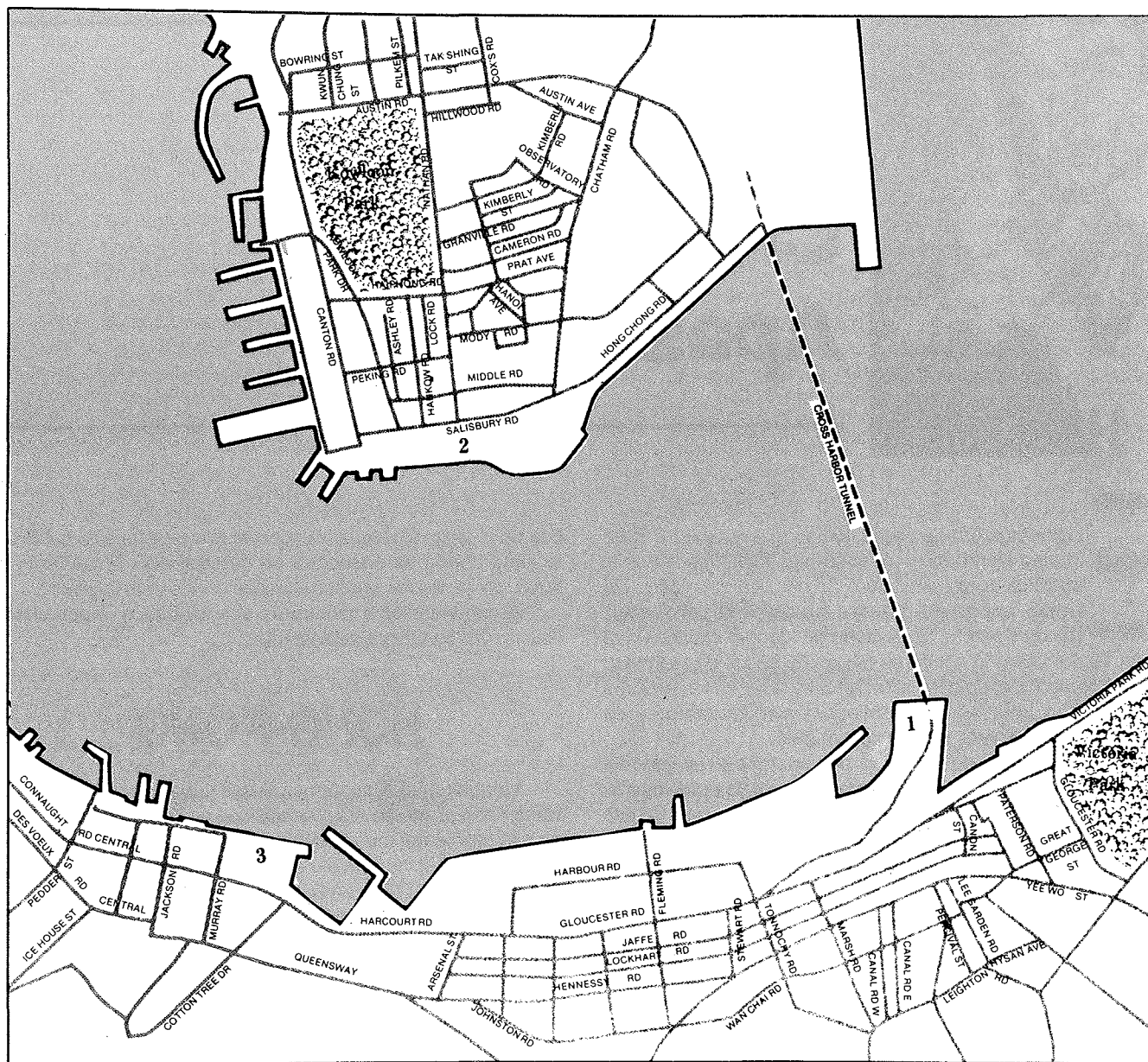
Hong Kong se divide actualmente en cuatro secciones: la ciudad de Victoria, Kowloon, Lantau y los Nuevos Territorios. La Ciudad de Victoria es el nombre oficial que recibe la metrópolis comunmente conocida como Hong Kong, aspecto que no deja de sorprender a los visitantes. Kowloon, en su propia península, es comparable a la Ciudad de Victoria en cuanto a esplendor y ambiente. Lantau, en pleno desarrollo, es una ínsula como la mitad de la Isla de Hong Kong. Los Nuevos Territorios están constituidos por 365 millas cuadradas de tierras de cultivo que el gobierno británico ha arrendado a la República Popular (el contrato de arrendamiento vence en 1997. A partir de ese momento todos nos preguntamos qué ocurrirá).

Hong Kong es el paraíso del comprador. Cuenta con multitud de pequeños establecimientos que venden desde antenas parabólicas hasta hierbas para curar la impotencia. Así como otras ciudades orientales, Hong Kong tiene una doble personalidad que va desde los antiguos templos y la artesanía, lugares de paz y contemplación, hasta los burdeles, los topless y los antros de corrupción más impresionantes que se pueda uno imaginar.

HOTELES: Hong Kong tiene, en sus hoteles, algunos de los mejores establecimientos del mundo.

- **Mandarin** (Chatter Road)

Se trata de uno de los hoteles más bellos del mundo. Cada habitación tiene su propio balcón con privilegia-



LEYENDA:

1. Club Marítimo de Hong Kong.
2. Museo del Espacio.
3. HMS Tamar.

0 0.1 0.2 miles

das vistas del puerto de Hong Kong. También se puede disfrutar de una vista espectacular desde el mirador situado en la parte más alta del hotel.

- Hilton (Garden Road)

Con 1000 habitaciones, el Hilton es el mayor hotel de Hong Kong, siendo éstas amplias y de atractiva decoración. Como único inconveniente hay que señalar que el vestíbulo está situado en la tercera planta. Las dos primeras están ocupadas exclusivamente por tiendas.

RESTAURANTES: Como cualquier gran ciudad con atractivos turísticos, Hong Kong dispone de una amplia gama de estilos y cocinas en sus restaurantes. El servicio suele ser excelente y la comida no desmerece su precio.

- **Restaurante Tai Lung** (Des Voeux Road)
- **Restaurante Golden City** (122 Queens Road)

DINERO: Una libra esterlina equivale a 10 dólares de Hong Kong.

COMUNICACIONES: Se pueden realizar llamadas a través de operadoras de Hotel o desde las mismas habitaciones. Mucho más barato resulta no obstante, enviar un cable desde la recepción de cualquier Hotel.

IDIOMAS: Inglés y Chino.

MEDIOS DE COMUNICACION: Los viajeros experimentados cogen un taxi hasta el centro y, desde allí, se mueven a pie.

EQUIPO: Grado de Dificultad 6.

SERVICIOS DE INTELIGENCIA: M.I.6 mantiene una Estación Nivel 3 escondida en el oxidado casco del semi hundido Queen Elizabeth, sito en el Puerto de Hong Kong. La K.G.B. y la C.I.A. disponen de estaciones de Nivel 2.

LONDRES

Londres es una ciudad increíblemente tolerante, donde incluso las actitudes o incidentes más estrafalarios son pasados por alto. (La mayor parte de los londinenses vivieron durante el tristemente célebre Blitz en la Segunda Guerra Mundial, por lo que después de aquello ya nada les intimida). Londres es la base de una monarquía y una democracia que coexisten integradas como "uña y carne". Aquí es donde uno se encuentra los sastres imperecederos de Savile Road, Westminster Abbey, la residencia de Sherlock Holmes, y el Monthly Python's Flying Circus..

Londres es una mezcla entre lo nuevo y lo añejo. Recorriendo cualquier calle uno puede observar banqueros con traje a rayas, zapatos de época y bombín que, de camino al trabajo, se cruzan con los últimos punkrockers que acaban de descubrir una nueva combinación de los colores del arco iris para su cresta. Museos y galerías, parques, jardines y monumentos historicoartísticos abundan en la ciudad de Londres. Son fáciles de encontrar y muy útiles para citas de toda índole.

HOTELES: El servicio hotelero de Londres se ha convertido en uno de los más caros de Europa y nada nos invita a pensar que sus precios vayan a descender, teniendo esto alguna que otra ventaja. Los hoteleros londinenses, dándose perfecta cuenta de que los desorbitados precios no promocionan en absoluto los hoteles, tratan de mantener un alto grado de eficiencia y calidad en sus respectivos establecimientos.

- Berkley (Wilton Place, SW1)

Se suele comparar con las mejores casas de campo inglesas, siendo la decoración, el servicio y la comida impecables. El precio para evocar ésta añeja elegancia hoy, es sin duda, prohibitivo. Su propio restaurante, Le Perroquet, ofrece una soberbia comida amenizada con música apropiada, transformándose por las noches en una discoteca.

- Bristol (1 Berkeley Street, W1)

Este hotel ofrece todo tipo de innovaciones combinadas con una antigua decoración estilo Luis XV. Es uno de los pocos hoteles de Londres con aparcamiento lo suficientemente espacioso.

- Carlton Tower (Cadogan Place, SW1)

Para aquellos cuyos gustos sean algo vanguardistas, éste lujoso hotel queda a un paso de Chelsea, lugar de residencia de artistas.

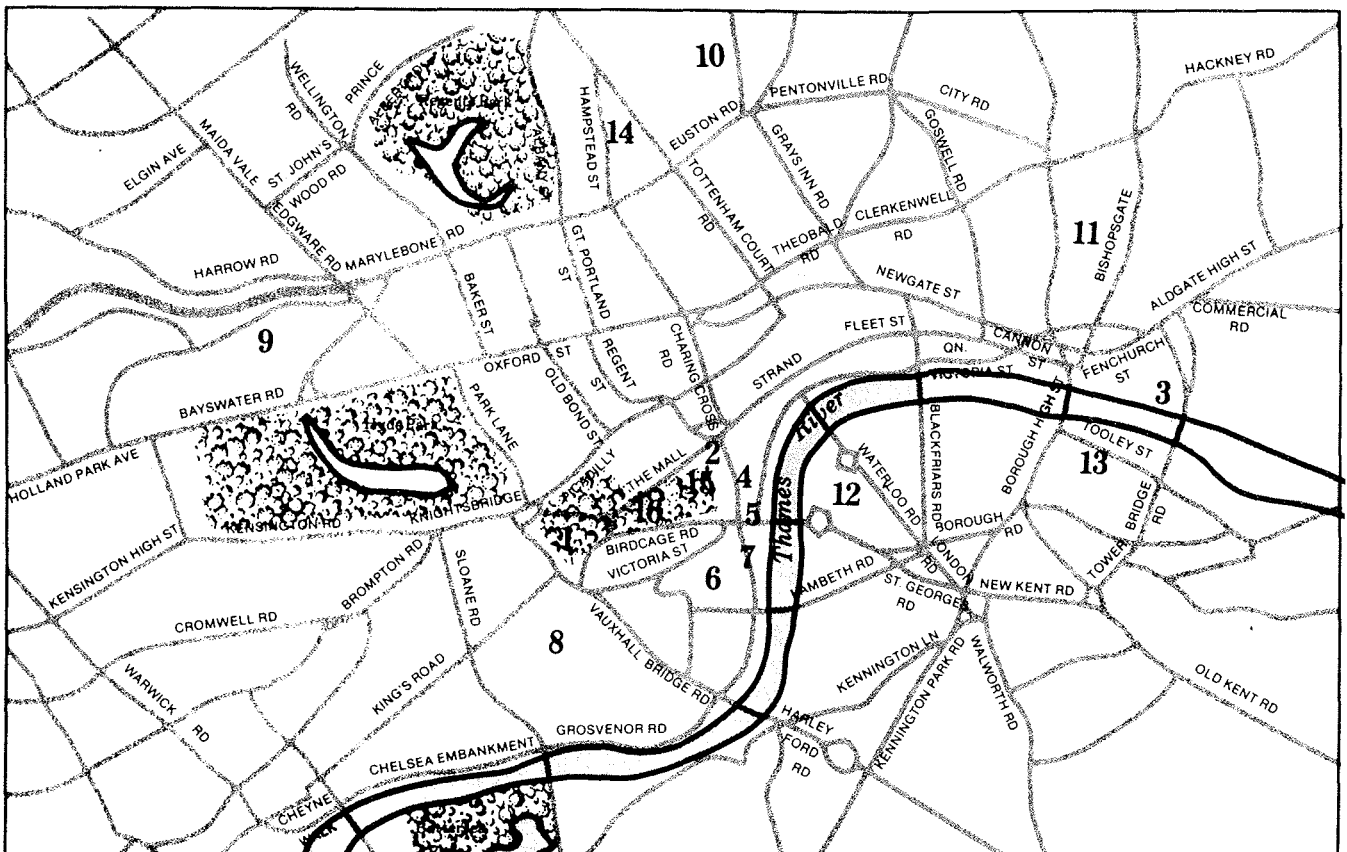
- Dorchester (Park Lane, W1)

Este hotel reúne todas las condiciones con las que se comparan los demás hoteles. Después de tantos años se conserva razonablemente bien.

- Ritz (Picadilly, W1)

Gracias a su reciente restauración por parte de los propietarios, el esplendor actual es similar al de su primera época. El moderno casino puede hacer que los incondicionales de la vieja y cálida sala de juego se estremecan de indignación.

RESTAURANTES: Años atrás la gente salía a comer a Londres por que estaban cansados y no les apetecía quedarse a cocinar en casa. Desde entonces la variedad y la calidad de



LEYENDA: 1 Palacio de Buckingham, 2 Plaza de Trafalgar, 3 Torre de Londres, 4 Whitehall, 5 Scotland Yard, 6 Abadía de Westminster, 7 Parlamento/Big Ben, 8 Estación Victoria, 9 Estación Paddington, 10 Estación King's Cross, 11 Estación Calle Liverpool, 12 Estación de Waterloo, 13 Estación del Puente de Londres, 14 Estación Easton, 15 Downing Street, 16 Parque St. James

los restaurantes londinenses se ha incrementado considerablemente hasta el punto de rivalizar con los de cualquier gran ciudad. Uno puede encontrar la cocina que más le guste con todos los platos dignamente preparados.

- Bali (101 Edgeware Road, W2)

Restaurante especializado en cocina indonesia, que dedica su planta superior a comidas rápidas, y la inferior exclusivamente a cocina tradicional.

- Connaught Hotel-Restaurant (Carlos Place, W1)

Tras probar la cocina de este lugar, es probable que nadie encuentre nada mejor. La excelente carta de platos y vinos hace de él, el mejor restaurante de Londres.

- Langan's Brasserie (Stratton Street, W1)

La música de jazz y el ambiente de los años treinta, combinado con las altas horas a las que sirven cenas, hacen de éste, el lugar más popular para aquellos que gustan de ir al teatro.

COMUNICACIONES: Hay línea internacional directa disponible, pero es aconsejable hablar despacio. Si se comunica desde un hotel, la tarifa queda incrementada en un alto porcentaje comparada con la de cualquier otro teléfono público. Se puede comunicar o enviar telegramas desde cualquier oficina de correos o a través del teléfono (es aconsejable asegurarse de que se tiene el cambio suficiente para introducir en el aparato y cubrir el coste del telegrama).

IDIOMAS: Inglés.

MEDIOS DE COMUNICACION: Londres dispone de un excelente servicio de transporte suburbano (el metro), y los taxis son de lo más útil.

EQUIPO: Grado de Dificultad 10.

SERVICIOS DE INTELIGENCIA: La K.G.B. y la C.I.A. mantienen aquí estaciones Nivel 3; M.I.6. su cuartel general.

NASSAU

Nassau es la capital de las Bahamas y se encuentra situada en la isla de New Providence (34 Km. de longitud por 11 de anchura). Lo primero que llama la atención de los visitantes que se aproximan a la isla, es la variada flora y la abundante vegetación que cubre toda su tierra. La fragancia y el vistoso colorido es una constante en la mayoría de los senderos y jardines de los hoteles y las casas de la isla.

Durante el día, Nassau es el paraíso de los deportistas con campos de golf, canchas de tenis, travesías en catamarán, expediciones de pesca en alta mar, natación y submarinismo. Aquellos que tengan inquietudes turísticas pueden viajar por la isla en coche, moto, bicicleta o taxi. Dignos de visitar son los tres fuertes que una vez defendieron la isla: Charlotte, Montague y Fincastle. También tienen interés los siete jardines que conducen al claustro que en el siglo XIV construyeron los monjes Agustinos. Se dice que estos jardines rivalizan en esplendor con los de Versalles. Los amantes de la fotografía encontrarán en la isla infinitas fuentes de inspiración.

Por las noches Nassau no desmerece en ambiente con sus pubs, casinos y lujosos restaurantes; y los visitantes no hallarán dificultad en encontrar lugares románticos donde poder pasear y contemplar el reflejo de las luces y la luna en

las imaculadas aguas del puerto. Dignos de mención son los casinos de la ciudad (más detalles en el Capítulo 7).

HOTELES: Todas las habitaciones son luminosas, agradables y cómodas aún sin ser éste el factor de interés principal de los hoteles en Nassau. Mucho más atractivo para los turistas es su proximidad a la playa, a las piscinas y a todo tipo de instalaciones deportivas.

-Ambassador Beach Hotel, Golf y Pistas de Ténis (Cable Beach)

Dotado con 400 habitaciones, situado frente a la playa, con piscinas, campo de golf de 18 hoyos, cuatro pistas de tenis cubiertas (en invierno). Seis comedores con disponibilidad de cocina inglesa y típica de las Bahamas. Diversidad de salones con diferentes tipos de espectáculos y atractivos: el Silk Cotton con cena y baile, el Sugar Mill con un espectáculo típico isleño (bailarinas locales, cantantes, músicos), y el Bar Garrison, definido por los dueños como el punto de encuentro de las madrugadas.

-Brittania Beach Hotel (en la misma orilla de Paradise Island)

250 habitaciones, piscina olímpica-bar.

-Flagler Inn (Paradise Island)

250 habitaciones, situado frente a la playa, piscina-bar, pistas de tenis.

-Nassau Beach Hotel (a 6 kilómetros de Nassau)

425 habitaciones, balcones privados, playa, piscina, bar, restaurantes y espectáculo nocturno.

-Paradise Beach Inn (en la misma playa, Paradise Island)

100 habitaciones, se encuentra lo suficientemente cerca del corazón de Nassau para disfrutar del ambiente y lo suficientemente apartado para permitir un mínimo de intimidad y paz.

-South Ocean Beach Hotel y Club de Golf (Lyford Cay, New Providence)

120 habitaciones, playa privada, campo de golf de 18 hoyos, restaurantes, espectáculo nocturno y cuatro pistas de tenis.

RESTAURANTES: La cocina de las Bahamas parece centrarse alrededor del versátil conch (se pronuncia conk), un voluminoso molusco muy apreciado por su fina carne y su ornamental concha, con propiedades afrodisíacas (según cuentan los isleños). Se suele preparar en sopas, ensaladas y fritura. Los platos de las Bahamas son fuertes y sabrosos y, por lo general, consisten en pescado fresco y sabrosas frutas de la isla. Las bebidas de frutas tropicales (Planter's Punch, el sorbete del plantador, Bahama Mamas, etc) son especialidades deliciosas ya que están hechas con zumos de frutas frescas, pero suelen ser bastante caras (una libra por cada bebida).

-The Bridge Inn

Situado en pleno puerto, éste restaurante ofrece una vista espectacular tanto del puerto como del puente de Paradise Island. Especializado en cocina típica de las Bahamas, dispone además de platos de otros lugares.

-Buena Vista

Con cocina continental y de las Bahamas, excelente servicio y una completa carta de vinos, éste es uno de los más distinguidos restaurantes de las Bahamas. Al hacer la reserva, es imprescindible especificar si uno desea cenar en el comedor principal o en la terraza.

-Graycliff Manor

Este restaurante se encuentra situado en la que antiguamente fue la mansión de Lord y Lady Dudley. Solo dispone de 16 mesas en diferentes alcobas y salones, siendo la comida y el servicio excelentes, así como la decoración, abundante en antigüedades; simplemente maravillosa.

-Green Shutter Inn

Una excelente cita culinaria situada en el centro de la ciudad. En el menú hay desde pescados hasta costillas de primera calidad.

-Moana Loa

Sito en el hotel Nassau Beach, éste restaurante dispone de la más fina cocina polinesia en medio de una atmósfera de los mares del sur.

-Sun and

El nombre que le da título al restaurante, refleja perfectamente su elegante atmósfera. Situado en una mansión repleta de fuentes, las mesas se visten con cerámica china, fino cristal y cubertería de plata. Es indispensable hacer reserva.

-Ristorante da Vinci

Se ofrece cocina italiana y francesa en tres comedores diferentes. Muy elegante y bastante caro.

DINERO: Una libra son cinco dólares de las Bahamas.

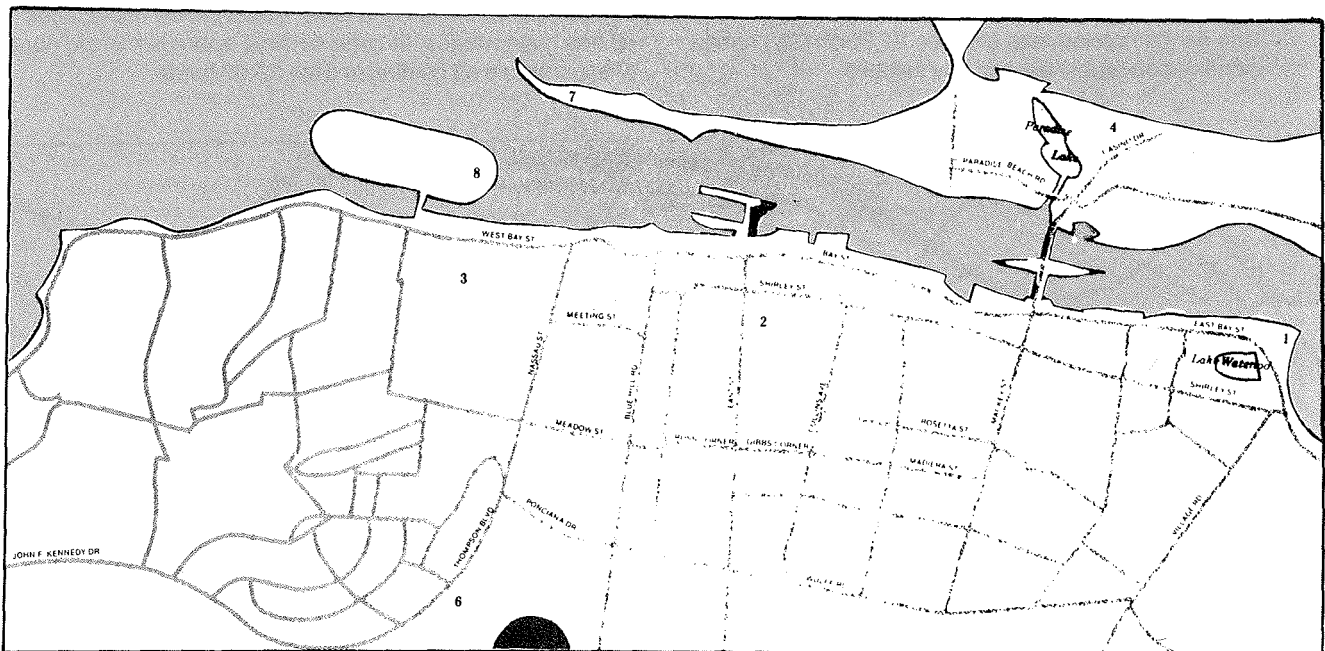
COMUNICACIONES: Se pueden realizar llamadas internacionales de manera directa. Los telegramas se envían desde la recepción del hotel o desde la oficina de correos.

IDIOMAS: Inglés, Isleño.

MEDIOS DE COMUNICACION: Coches de alquiler, taxis, bicicletas. Depende de lo lejos que vaya uno.

EQUIPO: Grado de Dificultad 6.

SERVICIOS DE INTELIGENCIA: La C.I.A. mantiene una estación Nivel 1, para mantener cierto control sobre el contrabando así como M.I.6. también. La K.G.B. no tiene estación.



- LEYENDA:**
- | | | |
|-------------------------------|-------------------------------------|---------------------|
| 1. Fuerte Montague | 2. Fuerte Fincastle | 3. Fuerte Charlotte |
| 4. Paradise Island con Casino | 6. Centro Deportivo Queen Elisabeth | |
| 7. Faro | 8. Aduanas | |

PARIS

Paris, la ciudad de las luces, es conocida como una de los lugares más románticos del mundo y que, en absoluto, traiciona su reputación. Allí encontramos románticos cafés, pecaminosos cabarés, sofisticadas manifestaciones culturales y algunos de los restaurantes más lujosos del mundo.

También resulta uno de los lugares más caros del mundo para visitar o vivir, pudiendo salir por unas 500 libras la estancia de dos personas una semana en un hotel relativamente bueno (sin contar el alquiler de coche, los taxis y las propinas). En el precio están incluidas todas las comidas en el hotel y una de ellas en algún lujoso restaurante.

En líneas generales, Paris es una ciudad luminosa y sofisticada, rebotante de pequeños cafés y vida turística. El

francés medio es una persona muy formal que guarda las pertinentes distancias con aquellas personas que no conoce bien, no siendo motivo éste para que no puedan mantener una prolongada conversación con alguien desconocido por completo. Las preguntas directas los desaniman bastante, además de ser fanáticamente leales hacia sus familias y su patria, hecho que no debe ser pasado por alto si los personajes dan un paso en falso.

Para salir por las noches, Paris ofrece infinidad de posibilidades: ópera, ballet, teatro, conciertos, cafés teatro y películas. A completa disposición del turista, están los más de 100 museos de arte, historia, industria o cualquier otro tema que uno pueda imaginar. Los museos son lugares perfectos para una cita o un mensaje.

Paris está dividida en 20 distritos llamados "arrondissements". Al describir los diferentes lugares, la gente siempre se

refiere al arrondissement número... ("Ese hotel cae en el séptimo" o "He estado en el décimoquinto"). El mapa muestra los diferentes distritos y localiza los hoteles y restaurantes descritos a continuación. El último número de la dirección es el arrondissement.

HOTELES: Encontrar una suite o una habitación cómoda en París es relativamente sencillo. No es necesario ir de compras por los alrededores de los hoteles, ya que éstos ofrecen todo tipo de servicios y comodidades.

-Bristol (112 Fgb. St-Honoré, 8)

Situado en frente mismo de la embajada británica, cincuenta de las 220 habitaciones del Bristol son suites, todas ellas lujosísimas. Dispone de un excelente restaurante.

-George V (31 Av. George V, 8)

Considerado como el paradero favorito de la gente más rica del mundo, en su bar podemos encontrar muchos y conocidos miembros de la Jet Set: periodistas, empresarios y hombres de negocios en general.

-Grand Hôtel (2 Rue Scribe, 9)

Uno de los hoteles más grandes de París (600 habitaciones), con bares, boutiques y salones.

-Intercontinental Paris (3 Rue de Gastiglione, 1)

Combina diversidad de restaurantes y hornos de asar con un club nocturno de lo más elegante.... Dispone de 500 habitaciones.

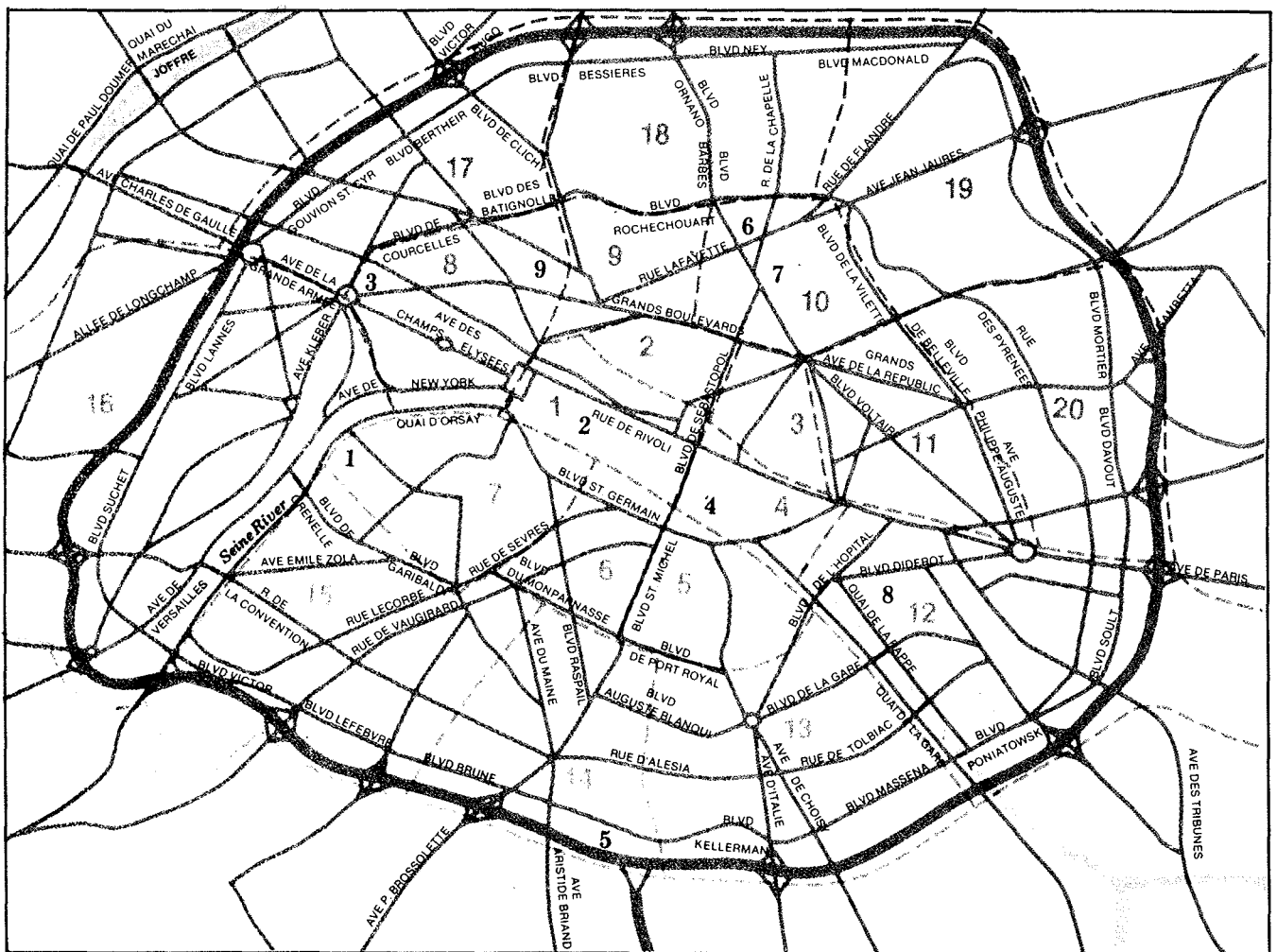
-Plaza Athénée (25 Av. Montaigne, 8)

Con un estilo sin par, el Plaza Athénée dispone de un restaurante (el Régence) famoso por la cantidad de mujeres preciosas que allí se dan cita; se dice que es donde se encuentran las mujeres más bellas de París. El Reliaz Plaza ofrece costosas cenas para después del teatro y en invierno, uno de los bares se transforma en una íntima discoteca.

-Raphael (17 Av. Kleber, 16)

El Raphael es un hotel a la vieja usanza y extremadamente privado, a la par que cómodo y tranquilo. Todas las habitaciones tienen su balcón.

RESTAURANTES: Los que visiten París podrán elegir entre restaurantes que ofrezcan comidas únicamente o aquellos que incluyen espectáculo con artistas internacionales y vedettes de exíguo atavío. La siguiente descripción indica aquellos lugares que además de la cena, disponen de espectáculo; en dichos restaurantes, la cena se sirve sobre las 21:00 horas y el espectáculo da comienzo a las 23:00 horas.



LEYENDA:

- | | | |
|----------------------|---------------------|-----------------------------|
| 1. Torre Eiffel | 2. Louvre | 3. Arco de Triunfo |
| 4. Notre Dame | 5. Universidad | 6. Estación del Norte |
| 7. Estación del Este | 8. Estación de Lyon | 9. Estación de Saint Lazare |

-Casino de Paris (16 Rue de Clichy, 9)

Este restaurante/nightclub nunca ha decepcionado a sus clientes, siendo el show de primera calidad y la comida a la altura del mismo.

-Folies Bergère (32 Rue Richer, 9)

Con visos de ser el restaurante/nightclub más conocido del mundo, el Folies ofrece espectáculos de estravagancia sin igual y bailarinas exóticamente ataviadas. El precio está en concordancia con la comida y el show.

-Lido (116 Av. des Champs-Élysées, 8)

El Lido cuenta con grandes espectáculos llenos de trucos y efectos especiales. Por desgracia la comida no está a la altura en calidad, pero hay baile entre cada espectáculo.

-Maxim's (3 Rue Royale, 8)

Aunque es perfectamente conocida la controversia sobre la degeneración en elegancia y servicio de éste mundialmente famoso restaurante, los últimos informes aún catalogan la comida como ejemplar y ponen de manifiesto las excelencias del servicio.

-Moulin Rouge (Place Blanche, 18)

Famoso por ser uno de los lugares favoritos de Toulouse Lautrec, así como también por ser el establecimiento donde se originó el escandaloso cancan, el Moulin Rouge aún ofrece un espectáculo digno, aunque la comida no esté a la altura del show.

-Le Vert Galant (42 Quai des Orfèvres, 1)

Célebre por sus platos clásicos cocinados a la perfección, ofrece a su vez una magnífica vista del Sena.

DINERO: Una libra son 10 francos.

COMUNICACIONES: Las llamadas son directas en todo el país y los teléfonos antiguos requieren del uso de fichas que se pueden adquirir en bares o estancos. Los modernos aceptan monedas. Se pueden realizar llamadas internacionales salvo en los teléfonos antiguos.

IDIOMAS: Francés, Inglés.

MEDIOS DE COMUNICACION: Resulta difícil encontrar taxis libres, e imposible a las horas punta. Así como en la mayoría de las grandes ciudades, París cuenta con un sistema de transporte suburbano, llamado el Metro. Los automovilistas en París no son tan viscerales como los de Roma, pero son más astutos y aprovecharán el más mínimo hueco para colarse.

EQUIPO: Grado de Dificultad 7.

SERVICIOS DE INTELIGENCIA: M.I.6., la C.I.A., y la K.G.B. mantienen todas ellas Estaciones Nivel 3.

RIO DE JANEIRO

¿A qué viajero infatigable no le habrán preguntado alguna vez por la ciudad que considera más bella en el mundo?. La pregunta es difícil de contestar, ya que no hay ciudades que estén por encima o por debajo de las demás, pero lo que sí está claro es que Rio está entre las cinco más bellas del planeta. La sabia mezcla de su clima, su vegetación, sus playas y demás atracciones, hacen de Rio el paraíso elemental para unas perfectas vacaciones.

Donde mejor se aprecia el impacto de su verdadera belleza, es desde la cima del famoso Pan de Azúcar, al que podemos ascender en funicular. La cima ofrece una espléndida panorámica de toda la ciudad, así como del macizo montañoso occidental y el Océano Atlántico al este. Desde este privilegiado punto, la estatua de Cristo parece querer abarcar con sus brazos abiertos toda la ciudad.

La estatua es, si cabe, mucho más impresionante vista de cerca. Existen dos formas de llegar a Corcovado: en coche, por el puerto o en funicular. Una vez arriba, el visitante podrá comprobar como se le corta la respiración ante tal abismo y ante la incomparable vista de la estatua de Cristo con sus 36 metros de altura y sus 700 toneladas de peso.

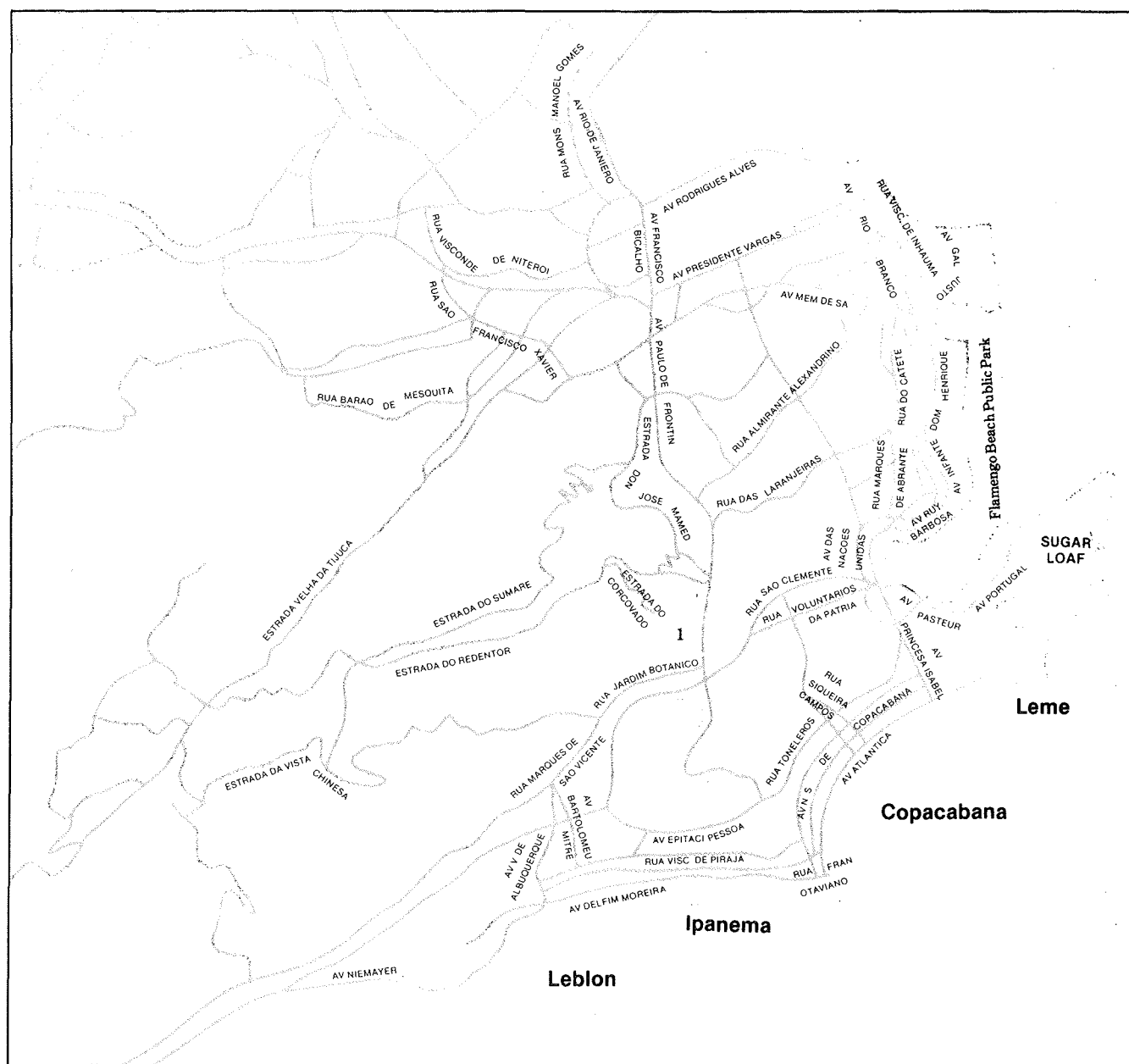
Gracias a la escasa oscilación térmica y a la suavidad de las temperaturas incluso en los meses invernales, Rio está continuamente en flor. Uno de los lugares más bellos de la ciudad es el Jardín Botánico donde se cultivan con incomparable belleza 135.000 especies de árboles y plantas en una extensión de 42 hectáreas. El parque público Flamingo Beach fue construido a base de vertidos de tierra sobre la playa hasta cubrir la totalidad del agua. La magnífica vista hace de él un lugar idílico al atardecer y se puede recorrer todo él gracias a un mini tren que lo circunvala.

Rio cuenta con 16 playas, estando situadas las más espléndidas en los distritos de Copacabana, Gavea e Ipanema. Aquellos que busquen algo más que las simples playas y parques, encontrarán que Rio ofrece mucho más: su compañía de ballet, la casa de la ópera, museos y distintos centros culturales.

La mejor época de Rio es durante los carnavales, su versión del MardiGras. Este tiene lugar entre Febrero y Marzo (recuerda que las estaciones se invierten por debajo del ecuador) y queda inaugurado con una reunión multitudinaria en la montaña del Pan de Azúcar. Durante el carnaval, los turistas descubren que los impecables servicios de los que han venido disfrutando, se pierden completamente. Todo el mundo está en el carnaval; todos ataviados con los más exóticos vestidos y disfraces más estrambóticos, así como aquellos que llevan puesta la mínima expresión en ropa o que, simplemente, no llevan nada. Las calles se llenan de griterío, gente que canta cuando deja de beber y bebe entre canción y canción y que, además, baila en lugar de caminar.

El Carnaval es la perfecta oportunidad para que los visitantes prueben una bebida exótica llamada "cachaça". Aquel que pegue un trago directamente de la botella por primera vez en su vida, descubrirá que tiene un sabor verdaderamente horrible, pero una vez acostumbrado hace un excelente aperitivo en su combinación con diversos cítricos.

HOTEL: Parece que los turistas llegan a Rio por una razón principal: la gran cantidad de lujosísimos hoteles construidos a todo lo largo de la playa. La vista de la ciudad es tan espectacular como la de las playas, y el único problema para los turistas será el de decidir si quieren una habitación con vistas al mar o a la ciudad.



LEYENDA: 1. Estatua de Cristo (Cristo de Corcovado) 2. Pan de Azúcar

-Caesar Park (Vieira Souto 460)

Cada una de las 242 habitaciones está provista de televisión en color y frigorífico. El hotel dispone de piscina, sauna, un excelente restaurante y bar. Guardas de seguridad velan por el bienestar de los clientes y la playa queda continuamente vigilada con prismáticos con el fin de evitar que estos sean asaltados.

-Copacabana Palace (Avenida Atlántica 1702)

De restauración reciente para la cobertura de las necesidades del turismo, el Copacabana Palace es el hotel más famoso de Rio (400 habitaciones). El servicio de habitaciones funciona las veinticuatro horas y dispone de un café terraza con excelentes vistas al mar.

-Rio Palace (Avenida Atlántica 4240)

Este hotel, situado en medio de una especie de zoco, es uno de los más modernos y lujosos de Rio. Con 416 habitaciones, dos piscinas y numerosos bares, restaurantes y nightclubs, está considerado uno de los hoteles más elitistas.

RESTAURANTES: Aquellos que disfruten probando diferentes platos, se deleitarán con las delicias de la fuerte e inusual cocina brasileña. El plato por excelencia en Rio es la "feijoada", un abundante estofado con judías pintas, trozos de carne de ternera y cerdo, embutido y chuletas, ocasionalmente acompañado de rabo y oreja de cerdo. La guarnición suele ser de arroz y gajos de naranja. No obstante, encontrar un buen sitio donde preparan comida típica brasileña resulta complicado ya que cuando un Brasileño sale a cenar le gusta aquello que él considera cocina foránea. Por eso existen gran cantidad de restaurantes Franceses, Chinos e Italianos. A continuación describimos una serie de restaurantes especializados en cocina típica brasileña.

- Moenda (Avenida Atlántica 2064)

Sito en el hotel Trocadero, está especializado en productos de la mar, servidos en un agradable ambiente.

- Chale (Rua da Matriz)

Se trata de una antigua casa colonial decorada a base

de antigüedades del Brasil y goza de un excelente servicio y cocina.

DINERO: Una libra vale 700 cruzeiros.

COMUNICACIONES: Hay servicio telegráfico en todos los hoteles, y las llamadas internacionales son directas.

IDIOMAS: Portugués, Inglés.

MEDIOS DE COMUNICACION: Resulta más conveniente el empleo de coches alquilados y el servicio del taxi que utilizar el autobús, debido a su gran complejidad.

EQUIPO: Grado de Dificultad 6.

SERVICIOS DE INTELIGENCIA: Debido a la inestable naturaleza de los países sudamericanos, la C.I.A. mantiene una Estación Nivel 3 en Rio. M.I.6. y la K.G.B. mantienen sendas Estaciones Nivel 2.

TOKYO

Tokio es probablemente la ciudad más esquizofrénica, arquitectónicamente hablando, del mundo. Desde que fue arrasada literalmente por los bombardeos durante la segunda guerra mundial, ha sufrido una reconstrucción prácticamente de la nada. La nueva arquitectura mezcla la construcción tradicional con la de la moderna metrópoli. La gran afluencia de turistas y las influencias de diferentes culturas, han hecho de Tokio una ciudad con infinidad de matices, sonidos y olores.

La gente descubrió rápidamente que resultaría muy satisfactorio pasarse toda una vida investigando aquello que Tokio puede ofrecer. Los visitantes pueden salir de su hotel, pararse a tomar un perrito caliente y un chocolate en el bar de la esquina, disfrutar de una comida tradicional amenizada por la compañía de bellas y serviciales japonesas; y concluir la velada en uno de los nightclubs cuyos servicios y atenciones dejarían a Las Vegas o París al borde de la mediocridad. No es difícil encontrar éstos lugares si sabes algo de japonés, ya que abundan los carteles de neón; que si bien suelen anunciarse en caracteres nipones, muchos de ellos están también en inglés.

Tokio está repleto de santuarios de exquisita belleza, palacios de antiguos emperadores y jardines donde se respira soledad y paz en igual medida. Por supuesto no faltan los burdeles, los topless, y la parodia del extremo oeste de Asakusa, un laberinto de estrechas vías y oscuros callejones donde, através de vendedores ambulantes podemos adquirir productos a muy bajo precio y donde, en muchos casos, tras recorrer grandes distancias la gente hace sus negocios. Desplazarse por los alrededores de Tokio es toda una aventura en sí misma, una aventura que puede llegar a abrumar a las personas más pacientes. En primer lugar uno debe saber en qué distrito, o "ku", se encuentra su destino, luego en qué parte de ese distrito, y por último, en qué bloque, o "chome". Aunque uno se encuentre cerca del local hacia el que se dirige, todavía queda mucho que investigar, ya que los locales no quedan numerados por su situación en la calle, sino por el orden en el que fueron construidos. Algunas casas en el mismo "chome" pueden llegar a coincidir en el número.

Por si fuera poco, los números no están puestos en los portales, sólo los propietarios lo conocen e incluso los taxistas han de preguntar las direcciones. Desde los Juegos Olímpicos

de 1964, el gobierno japonés puso nombre a algunas calles. El método más sencillo para encontrar alguna dirección es escribiéndola en un papel, dándosela a un taxista y dejar que alguien con más experiencia se preocupe de encontrarla.

En Tokio hay infinidad de pequeños comercios que venden desde cámaras fotográficas a hierbas medicinales, y las calles están repletas de peatones y vehículos. Coger un taxi no es recomendable para los que padezcan del corazón, aunque una vez acostumbrado, uno se da cuenta que los taxistas japoneses pueden desafiar las más elementales leyes de la Física sin grandes problemas. Parecen incluso capaces de estrechar sus coches para abrirse camino entre los caóticos tapones de tráfico.

HOTELES: Los hoteles japoneses son, en su mayoría, copias de los hoteles occidentales y se adaptan a las necesidades de la mayor parte de los turistas y hombres de negocios que visitan la ciudad. Recientemente se ha puesto en marcha un negocio de alquiler de locales, especialmente diseñados para dos o tres noches de trabajo. Dichos locales suelen ser de 1 x 1 x 2'10 metros, y disponen de radio, televisión y línea telefónica. Han sido ideados para aquellas personas cuya permanencia en la habitación del hotel o en la ciudad sea harto breve.

- **Okura Hotel** (frente a la Embajada Americana)

Dotación: 980 habitaciones, restaurantes, gimnasio, piscinas cubiertas y al aire libre, museo y los omnipresentes jardines de Zipango.

- **Imperial**

Dotación: Habitaciones, suites, restaurantes, bares, hornos de asar, tiendas y agencias de viaje. Es, en sí mismo, una pequeña ciudad. El personal está habituado a los visitantes occidentales. El restaurante Fontainebleau en el último piso está provisto de algunos de los mejores chefs del mundo procedentes de Francia.

- **New Otani and Tower**

El New Otani Golden Spa es un complejo donde se mezclan la belleza arquitectónica con el lujo y el deporte. El Blue Sky Lounge (el Salón de Cielo Azul) en el último piso, no es sino un salón giratorio (a rotación por hora) que ofrece una magnífica vista de Tokio. El hotel dispone además de un puntual centro de cuidados -Tiny Tot- el primer "servicio de guía espiritual las 24 horas" del mundo en un hotel. Es el más grande de Asia (2051 habitaciones) y está entre los cuatro mejores del mundo.

- **Tokio Prince** (junto al Shiba Park)

Cada una de las 150 habitaciones cuenta con baño, televisor y frigorífico, además de siete restaurantes y cuatro bares.

- **Miyako Hotel Tokio** (Shiroganedai, Minato-Ku)

Dotación: 500 habitaciones, piscina, sauna, centro de tratamiento cutáneo, restaurantes chinos y japoneses, tiendas, agencias de viaje y servicios de secretaría.

RESTAURANTES: Los restaurantes en japon son de lo más variado y sorprendente. Algunos van a la quiebra incluso antes de abrir. La mayor parte están especializados en uno o dos platos nada más. Algunos sólo sirven anguila, otros tortuga y otros tantos sukiyaki. Los más exclusivos se muestran reacios a admitir extranjeros, a no ser que éstos vengan acompañados por algún antiguo cliente. Es aconsejable que el relaciones públicas del hotel haga las reservas.

- **Edogin** (4, Tsukiji, Ginza)

La especialidad es el sushi y está considerado como uno de los mejores.

- **Tengu** (1, Nishi, Ginza)

La especialidad es el fogu-pescado que sólo se sirve en invierno y, que, de estar mal preparado, comerlo puede resultar un suplicio. El Tengu nunca ha perdido o defraudado a un cliente.

- **Kissho** (Akasaka-Mitsuka)

Con tres plantas, el Kissho es un caro restaurante cuyos precios ascienden según subes de planta. Sus especialidades son el sukiyaki, el shabu-shabu, y el tempura (plato japonés hecho a base de camarones muy fritos, pescado y verduras).

- **Katsu** (Miyuki-dori, 6 Ginza)

Especialistas en kushi-katsu (broquetas de cerdo).

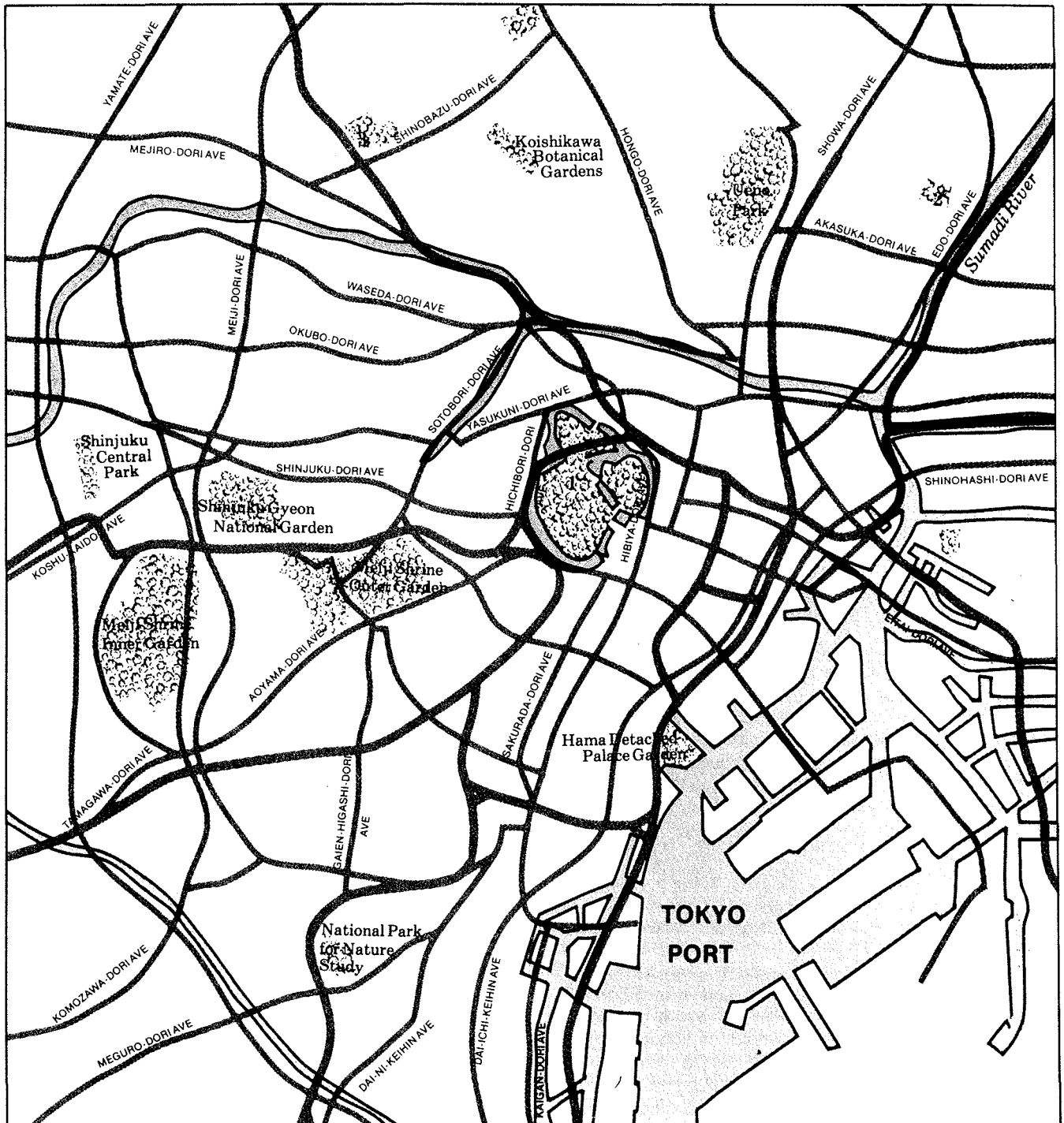
- **Kiraku** (Tsukiji)

Aquí encontraremos el sushi preparado al estilo tradi-

cional. Este restaurante sólo permanece abierto mientras duran las reservas de pescado fresco (del día).

Nota: Si se desea, existe gran variedad de cocinas en Tokio; incluyendo la Francesa, la Checoslovaca, la Indonesia, la Cubana, la Brasileña, la Inglesa, Griega, Italiana,..... de hecho, todas las cocinas del mundo tienen su digno representante en Tokio.

CASAS DE MASAJES: Una de las más conocidas tradiciones del Japón, es el masaje, tanto en casas comunes de un sólo sexo, como en habitaciones privadas con dos complacientes señoritas que trabajan sobre la espalda del cliente. En algunos casos (y por más dinero) uno puede tomar un baño de burbujas seguido de un masaje ejecutado por una señorita de delicadas manos, o bien por un masajista rompehuesos. Estos ma-



LEYENDA: 1 Palacio Imperial 2 Templo Asakusa Kannon 3 Templo Gokokuji

sajistas son conocidos luchadores de sumo que se ganan un buen suplemento con el arte del masaje. Aquellos amantes del riesgo y las fuertes sensaciones pueden probar en el Koso Sauna Center en Nishi-Arai. Entierran al cliente entre granos de arena caliente con propiedades curativas y vitaminas que penetran através de la piel para hacer de él alguien más sano.

DINERO: Una libra son 345 Yens.

COMUNICACIONES: Se pueden realizar llamadas directas dentro de la isla, pero para llamadas internacionales, es recomendable confiarse a una operadora. Se pueden enviar telegramas desde International Telegraph y el Telephone Center.

IDIOMAS: Japonés, Inglés.

MEDIOS DE COMUNICACION: Tokio cuenta con un excelente servicio suburbano, pero lo mejor es utilizar el taxi (son gente experimentada).

EQUIPO: Grado de Dificultad 6.

SERVICIOS DE INTELIGENCIA: La K.G.B., la C.I.A., y M.I.6. mantienen Estaciones Nivel 3 en Japón.

DURACION DE LOS VIAJES

Es importante tener una idea de las horas que los personajes invierten en sus viajes. Hay cuatro tablas a continuación -una para líneas aéreas, otra para ferrocarriles y dos para automóviles a diferentes velocidades- para tener absoluto control sobre las horas de viaje. La cantidad de tiempo se encuentra en la intersección de la ciudad de procedencia y la de destino.

Con objeto de determinar la hora de llegada, resulta muy útil el Mapa de Horarios, teniendo en cuenta los paralelos que atravesamos. Si tu personaje viaja hacia el Este, suma el número de paralelos para determinar la hora de llegada. Si, por el contrario, viajamos hacia el oeste, resta los paralelos.

El meridiano marca el punto a partir del cual, los personajes ganan o pierden un día. Si cruzan el meridiano hacia el

Oeste, ganan un día, mientras que si por el contrario lo cruzan hacia el Este, pierden un día.

Las tablas de viajes parecen indicar que en ocasiones resulta más rápido desplazarse de un sitio en coche que en tren. En estos casos no se cuentan las diversas paradas que se puedan llevar a cabo durante el viaje, salvo para repostar. Deberás tener en cuenta el tiempo que se pierde en comer, dormir o "estirar las piernas". Los viajes en tren no tienen en cuenta las diversas paradas en las estaciones, mas la comida y el descanso se lleva a cabo en el mismo tren. Así pues, los personajes que hagan el viaje en coche sin parar, estarán fatigados, mientras que los que utilicen el ferrocarril pueden relajarse o dormir.

VIAJES EN AVION

Esta tabla recoge la duración normal de los vuelos comerciales. Algunas de las horas de vuelo nos sorprenderán, teniendo en cuenta la distancia. No todas las ciudades de la tabla tienen vuelos directos entre ellas (especialmente las de Melbourne, Australia, etc...) y las combinaciones pueden resultar contraproducentes.

VIAJES EN FERROCARRIL

Las horas de viaje de ésta tabla excluyen el tiempo perdido en las diversas estaciones. Las paradas normalmente no van más allá de 30 minutos o una hora, dependiendo de la longitud del tren y la rapidez de los aduaneros. Es importante saber que mientras más hacia el Oeste se viaja, más cortas se vuelven las inspecciones.

VIAJES EN AUTOMOVIL

Las dos tablas dan una medida de la duración de los viajes a moderada y alta velocidad. Quedan incluidos avituallamientos y paradas para repostar, pero no siestas ni otras actividades. A pesar de que el capítulo 11 da las distancias máximas que se pueden recorrer con los depósitos de los distintos automóviles llenos, no hay razón para pensar que los personajes vayan a quedarse sin gasolina en zonas que no sean demasiado inhóspitas. Las distancias máximas están pensadas para aquellos personajes que opten por tomar caminos desolados o para cuando la misión así lo requiera.

TABLA DE CAMBIOS HORARIOS

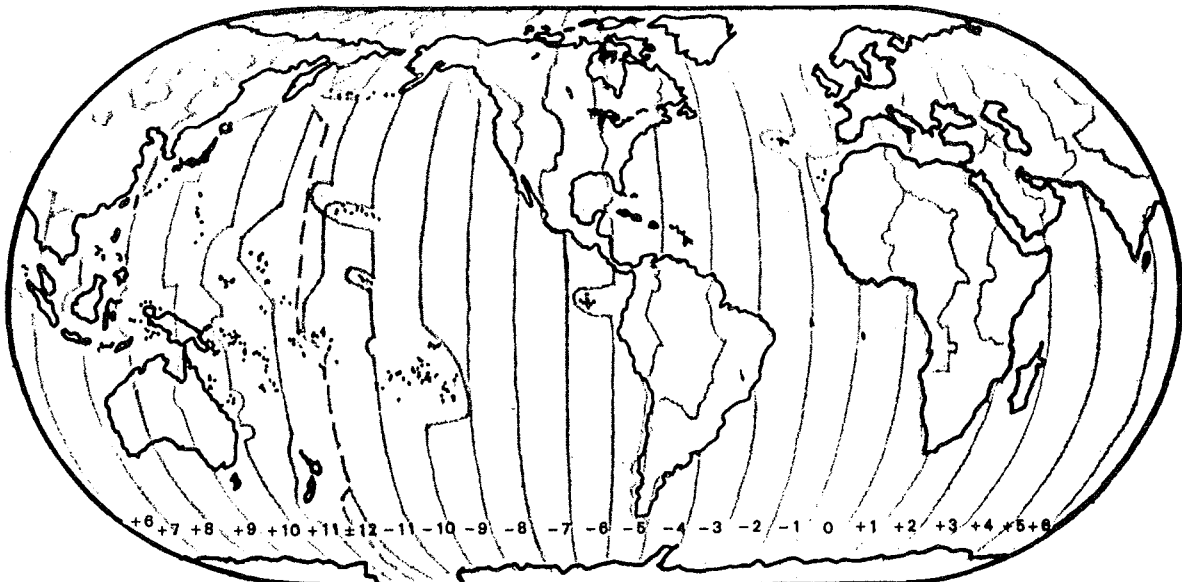


TABLA DE DURACION DE VIAJES EN FERROCARRIL (en horas)

	Roma	Praga	París	Moscú	Lond	Estam	Copen	Buda	Brus	Bern	Berlín	Amst
Amsterdam	23.5	18.0	5.5	28.5	9.0	48.0	12.0	19.0	2.5	9.5	9.5	----
Berlín	32.0	8.5	17.5	31.0	21.0	45.5	9.5	18.5	22.0	15.0	----	
Berna	10.5	21.0	6.5	42.0	16.5	47.5	16.5	20.0	8.5	----		
Bruselas	19.5	21.0	2.5	31.5	8.0	52.5	14.5	19.0	----			
Budapest	29.5	10.0	26.0	23.0	37.0	33.0	28.5	----				
Copenage	27.5	18.0	16.0	40.0	24.0	51.0	----					
Estambul	62.5	43.0	59.5	38.0	61.0	----						
Londres	30.5	20.0	8.5	39.5	----							
Moscú	66.0	31.0	43.0	----								
París	15.0	19.5	----									
Praga	28.5	----										
Roma	----											

TABLA DE DURACION DE VIAJES EN AVION (en horas)

	Tokio	Roma	Río	París	N.Y.	Nass	Moscú	Lon	LasV	Honk	Cairo	Berlín
Berlín	16.0	3.0	12.0	9.0	9.5	13.0	6.5	3.0	16.0	17.0	8.0	----
Cairo	21.0	2.5	15.0	5.5	14.0	18.5	5.5	4.5	19.0	15.5	----	
Hong Kong	6.0	18.0	34.5	17.0	22.0	23.0	15.0	16.5	19.5	----		
Las Vegas	10.5	14.5	16.5	13.5	5.0	8.0	16.5	13.5	----			
Londres	14.0	2.5	13.5	1.0	8.0	10.5	4.0	----				
Moscú	12.0	4.5	17.0	3.5	11.5	14.5	----					
Nassau	15.0	13.0	9.0	15.0	3.0	----						
Nueva York	12.0	8.5	9.5	8.0	----							
París	19.0	2.0	13.5	----								
Río	27.0	13.0	----									
Roma	15.5	----										
Tokio	----											

TABLA DE DURACION DE VIAJES EN AUTOMOVIL (horas a 100 Km/h)

	Zurich	Roma	París	Moscú	Mónaco	Londres	Estam.	Berlín	Amster.
Amsterdam	11.0	25.0	7.5	29.5	19.5	8.5	35.5	9.0	----
Berlín	15.5	20.5	14.0	26.0	18.5	15.5	28.5	----	
Estambul	29.0	29.0	34.5	31.5	28.0	38.0	----		
Londres	14.0	25.0	8.0	37.0	19.5	----			
Mónaco	9.0	10.5	14.0	39.0	----				
Moscú	31.0	39.5	35.5	----					
París	8.5	19.5	----						
Roma	11.5	----							
Zurich	----								

TABLA DE DURACION DE VIAJES EN AUTOMOVIL (horas a 160 Km/h)

	Zurich	Roma	París	Moscú	Mónaco	Londres	Estam.	Berlín	Amster.
Amsterdam	6.5	12.5	4.5	17.0	10.0	4.0	18.5	5.0	----
Berlín	6.5	11.0	8.0	13.0	10.0	9.5	16.0	----	
Estambul	16.0	16.0	19.5	18.0	16.0	22.0	----		
Londres	8.5	14.5	5.0	21.0	11.5	----			
Mónaco	5.0	5.5	7.5	20.0	----				
Moscú	17.0	21.5	19.0	----					
París	5.5	10.5	----						
Roma	7.0	----							
Zurich	----								

EJEMPLO: Un vuelo de Londres a Nueva York dura 7 1/2 horas. Si el personaje sale a la 1:00 p.m., súmale siete horas y treinta minutos. El resultado es las 8:30 de esa noche. Debido a la trayectoria del viaje, el avión atraviesa cinco paralelos hacia el oeste, por lo que debes sustraer cinco horas al total. Cuando el avión aterrice, en Nueva York serán las 3:30 de la tarde, hora local.

Si el personaje estuviera viajando hacia el este, a Hong Kong, y hubiera salido a la 1:00 p.m., teniendo en cuenta que el vuelo dura 16 1/2 horas, el resultado sería a las 4:30 de la mañana siguiente. Si sumamos los siete paralelos que ha atravesado hacia el este, la hora a la que aterriza en Hong Kong será, obviamente, las 11:30 de la mañana, hora local.

El vuelo de Los Angeles a Tokio tiene una duración de 9 1/2 horas. Si el personaje sale a la 1:00 p.m., llegará a Tokio a las 8:30 p.m. hora de Los Angeles. Si sustraes un total de siete paralelos, la hora de llegada a Tokio será las 3:30 p.m. No obstante los pasajeros habrán de ajustar sus relojes, ya que serán las 3:30 p.m. de la tarde del día siguiente debido a la circunstancia de haber atravesado el meridiano hacia el oeste.

ENVIO DE EQUIPO DE LA RAMA Q

Pequeñas piezas de equipo de 25 kilogramos o menos, pueden ser enviadas a través de líneas comerciales. Para determinar el tiempo se emplea la Tabla de Duración de Viajes en Avión. Las piezas de tamaño medio (hasta 150 kilogramos) pueden ser enviadas a través de agentes de M.I.6. por toda Europa. Para el envío de piezas grandes (como el Aston Martin, por ejemplo) es necesario que la Rama Q lleve a cabo maniobras especiales de transporte. Para disponer de éste tipo de piezas, es imprescindible que tu personaje realice una tirada de Persuasión a Q para convencerle de que es absolutamente necesario en el campo de acción (ver Capítulo 11 para los modificadores de Persuasión).



Capítulo 20 :

La Isla del Doctor No

Esta aventura introductoria ha sido diseñada para ser jugada con o sin Master. Pretende guiar a los Jugadores a través de los diversos sistemas de Juego expuestos en las reglas y dar ejemplos concretos sobre los resultados del uso de las habilidades interpersonales. Algunas situaciones y resoluciones han sido simplificadas para adaptarse al sistema de párrafos. Este sistema no se usará normalmente en las aventuras del juego de Rol James Bond 007.

JUGAR LA AVENTURA EN SOLITARIO

Cada jugador deberá escoger un personaje de entre los descritos en el Capítulo 1. Esta aventura puede ser jugada por una o tres personas, interpretando cada una de ellas a un personaje. Si sólo es uno el jugador, se recomienda la elección de James Bond o de Anya Amasova. Dos o más jugadores podrán usar cualquier combinación de personajes Agentes o Reclutas descritos en el Capítulo 1. En primer lugar deberás leer el informe inicial, después del cual hay dos opciones. Tendrás que seleccionar una de las opciones e ir al párrafo cuyo número corresponde a tu elección. Según avances en la aventura, se te ofrecerán ciertas posibilidades que corresponden a las distintas acciones que tu Personaje puede realizar. Elige la opción y dirígete inmediatamente a ese párrafo. Algunos párrafos te guiarán directamente a otro. En estos casos no precisarás tomar ninguna decisión. Continúa leyendo párrafo a párrafo hasta que finalices la aventura. Ignora las Notas para el Master o los jugadores hasta que hayas concluido la aventura. Se recomienda que escribas en una hoja de papel la elección de párrafos, en el caso de que quieras comprobar un párrafo anterior. ¡Bajo ninguna circunstancia deberás leer párrafos a los que no te hayan mandado o hayas elegido!

Independientemente del resultado de la aventura, es recomendable que vuelvas a jugarla para ver qué hubiera pasado al elegir otras opciones. Las notas que tomaste sobre los párrafos te ayudarán a utilizar las otras opciones posibles. La aventura ha sido diseñada para ayudar a un jugador de rol sin experiencia a comprender la mecánica del juego; por lo que está preparada para ser jugada una sola vez, aunque varias repeticiones te ayudarán a entender mejor los distintos sistemas de juego.

Durante el repaso de la aventura, podrás leer las notas para el Jugador que te indicarán las partes del libro en que se explica determinado sistema de juego. Si no pretendes ser Master, puedes ignorar las notas para el Master.

Antes de empezar la aventura repasa la tabla de Niveles de Exito en el Capítulo 1. Deberás utilizarla frecuentemente durante el juego, por lo que habrás de saber como hacerlo.

Durante la aventura y cuando nos refiramos a ti como jugador, utilizaremos la palabra "tú" para que elijas la opción que estimes pertinente. Con "tú" nos referimos a todos los PJ en la misión. Se presupone que "Q" dará suficiente equipo a todos los miembros integrantes de la operación. Cuando sea necesaria alguna tirada la deberá realizar aquel PJ con el nivel de habilidad o característica más elevada. (En el juego normal, cada jugador tendrá la opción de tirar, cuando guste o pueda)

JUGANDO CON UN MASTER

Esta aventura también se puede jugar con un Master. En lugar de que los jugadores lean los párrafos, será el Master el que lo haga; enriqueciéndolo con las descripciones que crea conveniente. Finalmente, a los jugadores se les deberá ofrecer las opciones descritas en los diversos párrafos. Antes de intentar actuar como Master deberás leer la aventura, prestando especial atención a las notas para el Master. Habrás de estar preparado para interpretar los distintos papeles y mantener la aventura en marcha. Si lo deseas, puedes ampliar las situaciones descritas someramente en la aventura, siempre que lo estimes oportuno.

LA AVENTURA

INFORME PARA LOS PERSONAJES:

Hay algo más que un leve tono de preocupación en la voz de "M", cuando te informa sobre tu próxima misión. Parece ser que una agente de M.I.6., Pamela Holck, destinada en Libia, no ha enviado sus dos últimos informes a la central.

La naturaleza conflictiva de ese área hace imposible la intervención por parte de cualquier otro agente de M.I.6., debido al peligro de ser descubierto por la oposición. Por tanto, has sido elegido por "M" para investigar la razón de esta irregularidad. Deberás actuar independientemente, ya que ni siquiera tus camaradas en el servicio sabrán que estás allí. Si encuentras a Holck viva, sus características son las siguientes:

PAMELA HOLCK

FUE:7 DES:7 VOL:6 PER:9 INT:8

HABILIDADES

(Nivel Habilidad/Posibilidades Básicas)

Bucear(4/11), Carisma(5/11), Ciencia(3/11), Combate con Armas de Fuego(4/12), Combate Cuerpo a Cuerpo(5/12), Conducir(4/11), Electrónica(2/10), Evasión(5/12), Sexto Sentido(4/12), Sigilo(4/10)

ALTURA 1.65 m.	PESO: 55 Kgs,
EDAD: 28 años	APARIENCIA: Agradable
PTOS.FAMA: 51	PTOS.HEROE: 3
VELOCIDAD: 2	CORRER/NADAR: 25 minutos.
CAPACIDAD DE CARGA: 41-75 Kgs.	NIVEL DE DAÑO
RESISTENCIA: 24 horas	CUERPO-CUERPO: A

Los últimos informes de Holck indicaban que estaba investigando el contrabando de equipo de alta tecnología hacia un centro de investigación de la "PENTROC CORPORATION". Aparentemente dicha firma está interesada en el desarrollo de nuevos métodos de prospección petrolífera en el subsuelo marino. Aunque dicha actividad, ciertamente, precise equipos de alta tecnología, Holck sospechó que Pentroc estaba traficando con estos materiales en vez de adquirirlos directamente.

Después de esto, hemos perdido contacto con ella, siendo imposible encontrar ningún indicio sobre su actual paradero. Informes indican que su apartamento en Tobruk ha sido saqueado y que está probablemente bajo vigilancia, por lo tanto deberá ser evitado a toda costa.

"M" ha preparado una entrevista con un tal Ahmal Ben Gazi, el hombre que está a cargo del complejo para la investigación. Tu tapadera será la de un técnico especializado en sistemas de prospección (OFF-SHORE) que durante una visita por el Oriente Medio, decide echar un vistazo al complejo.

La Rama "Q" dará (a cada uno) una Walther PPK y ganúas standart, cosidas en los dobles de tus ropas. Debido a que actuarás en y alrededor de una isla, "Q" mandará suficientes equipos de buceo para todos los miembros de la operación.

En Tobruk se te informa de que Pentroc enviará un helicóptero para recogerte. Se han citado contigo en una pista privada de aterrizaje, cerca de los muelles. Tras un vuelo de unos 10 minutos, ves una isla rocosa en pleno mar con dos grandes edificios sobre ella. El más pequeño de los dos es el edificio donde residen los trabajadores. El mayor tiene impreso en la fachada el nombre y logotipo de PENTROC. Según desciende el helicóptero, al pasar cerca de los edificios, te das cuenta que una de las fachadas se extiende hasta las rocas y el mar. En la base de la fachada, muy por debajo del nivel de entrada de la puerta principal, hay una

abertura lo suficientemente amplia como para ocultar un gran yate.

El helicóptero aterriza a unos 25 metros de la entrada principal. Adyacente a la pista se encuentra un vehículo semejante a un coche eléctrico de golf. El piloto te indica que montes y él mismo te conduce a la entrada principal. Una vez en el interior, te da la bienvenida la recepcionista, una tal Srta. Phyllis Marlowe, que te acompaña hasta una oficina. Te invita a que te pongas cómodo mientras llega el Sr. Ben Gazi.

La oficina de Ben Gazi es grande y está ricamente amueblada. Una maciza mesa de madera domina una de las partes de la habitación. Hay librerías a ambos lados de esa mesa, detrás de ésta y contra la pared. Directamente detrás de la mesa de Ben Gazi se encuentra lo que parece ser un auténtico Picasso. Hay dos cómodos sillones frente a la mesa y un diván con sus sillas contra la pared y a cierta distancia de ésta.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si esperas pacientemente a Ben Gazi, ve a 99.
- B) Si vas a intentar investigar en la habitación ve a 33.

Acabas de comenzar la aventura. Elige y ve al párrafo seleccionado. No leas los demás párrafos hasta que no hayas completado la aventura y estés analizando las otras posibilidades.

Durante esta aventura tu(s) personaje(s) se encontrarán con guardias. Dichos guardias son de ambos sexos. Sus características son:

GUARDIAS

FUE:7 DES:8 VOL:5 PER:6 INT:5

Habilidades

(Nivel de Habilidad/Posibilidades Básicas)

Combate con Armas de Fuego (4/11)
Combate Cuerpo a Cuerpo (5/12)
Evasión (3/10)

Velocidad: 1	Resistencia: 16 horas
Carga: 41-75 Kg.	Correr/Nadar: 10 minutos.
Nivel de Daño en Combate Cuerpo a Cuerpo: A	

Smith & Wesson .38

MR	D/A	MUN	ND	AC	AL	TAM	ENC	ATI	RC
0	2	6	F	0-12	36-60	+1	99	0	3

LOS PARRAFOS:

01 Utilizando la canoa a motor que transporta las bombonas de buceo, vuelves a la isla en menos de una hora. Se ha agotado el combustible de la motora, por lo que dejas que el motor se hunda hasta el fondo mientras remas silenciosamente hacia el dique. Elevas la cabeza lo suficiente como para ver por encima de la borda.

Justo enfrente del dique ves una gran habitación a través de una cristalera. Desde esta privilegiada posición puedes observar que la habitación está repleta de equipo electrónico, y que los técnicos están muy atareados en sus puestos. A través de los altavoces suena el siguiente anuncio:

"Atención. Tres minutos para el lanzamiento de misiles. Todos los sistemas controlados."

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si te quedas y observas, ve a 97.
- B)** Si vas a intentar disfrazarte dejando inconsciente a un guardia y poniéndote sus ropas, ve a 45.

02 Los guardias no te han descubierto. Continúan tu búsqueda en cualquier otro lugar.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si vas a explorar más profundamente el complejo, ve a 22.
- B)** Si te diriges al Yate, ve a 100.

03 Los guardias no pujan por debajo de 4. Ganas el regateo y por lo tanto tienes la opción de decidir quien actúa antes: tú o los guardias.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si optas por ir antes, ve a 08.
- B)** Si dejas que los guardias actúen primero, ve a 84.

04 Observando a los programadores en la sala de ordenadores, te das cuenta que están tecleando letras y números sin utilizar ningún lenguaje o estructura de programación conocida. Sabiendo que un programador profesional jamás introduciría estupideces en un ordenador (porque también obtendría estupideces de éste) deduces que, o bien el programador es increíblemente inepto, o que todo esto no es más que una farsa creada para tí. Ve a 92.

05 Los guardias pujan 6.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si no pujas más, ve a 78.
- B)** Si pujas 5, ve a 31.
- C)** Si pujas 4, ve a 03.
- D)** Si pujas a 3, ve a 14.

06 Usando la tabla de Persuasión en la página 63, compara la Categoría de Éxito 3 de tu tirada con la Voluntad de Ben Gazi(7). Si estás jugando sin Master y obtienes un "?", vuelve a hacer otra tirada de Persuasión.

- A)** Si el resultado de la segunda tirada es un "?" o "S", ve a 93.
- B)** Si el resultado de la segunda tirada es un "N", ve a 96.

NOTA PARA EL JUGADOR: Un resultado "?" significa que el Master debería decidir si el PNJ se cree tu historia o no. Ver Persuasión en el Capítulo 6.

07 En el momento en que desenfundas tu arma, los guardias hacen lo propio con sus Smith & Wesson .38. Ben Gazi, el pequeño hombre oriental, escapa por el pasillo ante el primer síntoma de violencia. Resuelve el combate con Armas de Fuego usando las reglas del Capítulo 4. Acuérdate de utilizar los modificadores al sacar las armas de sus fundas. Las características de los guardias y las del Smith & Wesson figuran al final de este capítulo. Apunta dichas características para tu uso durante el juego.

- A)** Si muere un guardia, el otro escapará fuera de la oficina. Ve a 27.
- B)** Si derrotas a los guardias, ve a 32.
- C)** Si te rindes en cualquier momento del combate, ve a 72.
- D)** Si resultas incapacitado, ve a 40.
- E)** Si resultas muerto, ve a 94.

08 Haz una tirada de Evasión al grado de Dificultad obtenido en la puja entre tu personaje y los guardias (Por ejemplo, si pujaste 7 y los guardias bajaron a 6, deberás realizar la tirada a un Grado de Dificultad de 6). Si el resultado de dicha tirada es un fallo, eres incapaz de atravesar la puerta sin ser descubierto. En este caso, considérate capturado. Ve a 73.

Si tu Categoría de Éxito es 4,3,2 ó 1, has conseguido ocultarte en el pasillo. Concede a los guardias una tirada de Percepción a un grado de Dificultad igual al doble de la Categoría de Éxito de tu tirada.

- A)** Si la tirada de Percepción es un éxito, ve a 28.

B) Si dicha tirada falla, ve a 68.

NOTA MASTER: En una partida real, un fallo obligaría a los jugadores a hacer una tirada de accidente para ver si sus personajes sufren alguna herida.

09 Has dejado atrás a tus perseguidores. Tus investigaciones te han guiado a una escalera que desciende a un nivel no incluido en la visita organizada por Ben Gazi. Lentamente descendes y encuentras finalmente una puerta cerrada.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si atraviesas la puerta, ve a 20.
- B)** Si optas por esconderte, ve a 13.

10 Los guardias han ganado la puja. Ellos, al haber regateado más bajo, tienen la facultad de decidir quien actúa en primer lugar. Ellos actúan antes. Ve a 46.

11 La puerta de la oficina se abre y con sorpresa puedes ver a un hombre bajo, grueso y de piel aceitunada. Su oscuro pelo está peinado hacia atrás y luce un fino mostacho sobre su labio superior. El se da cuenta inmediatamente de que la caja fuerte de la pared ha sido forzada. Sus ojos se ponen como platos cuando te sorprende curioseando entre sus documentos.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si intentas persuadirle de que encuentre la habitación en este estado, ve a 43.
- B)** Si te vas a limitar a esperar qué pasa, ve a 37.

12 Los guardias no pujarán por debajo de tu 3. Ganas el regateo y, por lo tanto, tienes la opción de decidir quién actúa antes.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si eliges ir primero, ve a 51.
- B)** Si dejas que los guardias vayan primero, ve a 46.

13 La puerta que tienes frente a tí se abre violentamente y aparecen 4 guardias. Tres de ellos atraviesan la puerta y avanzan hacia las escaleras. Todos los guardias llevan sus armas desenfundadas. En el momento en que empuñas tu arma, los guardias usan sus Smith & Wesson 38. A diferencia de los guardias de arriba, los de este piso están decididos a matarte. Si eliges lu-

char, resuelve el combate con Armas de Fuego según las reglas del Capítulo 4. Acuérdate de aplicar los modificadores por desenfundar tu arma. Las características de los guardias y de las Smith & Wesson vienen descritas al final de este capítulo.

- A) Si te rindes, ve a 72.
- B) Si derrotas a los guardias, ve a 20.
- C) Si resultas incapacitado, ve a 40.
- D) Si resultas muerto, ve a 94.

14 Los guardias no pujarán por debajo de tu 3. Ganas el regateo y, por lo tanto, tienes la opción de decidir quién actúa antes, tú o los guardias.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si eliges ir primero, ve a 08.
- B) Si prefieres que los guardias actúen antes, ve a 84.

15 Ben Gazi te explica que las investigaciones realizadas en el nivel inferior tienen un carácter altamente delicado y secreto, por lo que la Compañía no se puede permitir el lujo de una posible filtración.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si le das la razón y te vas, ve a 57.
- B) Si insistes en visitar el nivel inferior, ve a 21.

16 Realmente queda poco tiempo. Holck y tú comenzais a nadar furiosamente para alejaros cuanto antes de la isla. Unicamente los personajes con valor en Correr/Nadar (ver Capítulo 2) igual o superior a 25 minutos, lograrán evitar ser alcanzados por la explosión. Si tu personaje no posee ese mínimo, ve a 83. Si tu personaje alcanza ese valor o uno superior, ve a 102.

17 Oyes una voz en el hall, diciendo: "Srta. Marlowe, no me pase llamadas mientras esté reunido y llame al embajador para decirle que no puedo ir a cenar". Tienes el tiempo justo para introducir todos los documentos en la Caja Fuerte, antes de que Ahmal Ben Gazi entre en la oficina. El es un hombre bajo, grueso y de piel aceitunada. Su oscuro pelo está peinado hacia atrás y luce un fino mostacho sobre su labio superior. Te pide tu carta de presentación y tú se la entregas. Después de leerla comenta: "Estamos siempre dispuestos a atender a un colega, aunque me temo que gran parte de nuestras actividades aquí son secretas, por lo que no podré enseñarle la totalidad del complejo. De todos modos, los resultados de nuestras in-

vestigaciones le serán de gran utilidad. Pero, por favor, acompáñeme". Ve a 98.

18 Te enzarzas en combate personal con el Dr. No. Sólo estais vosotros, ya que los guardias huyen víctimas del pánico. Los manómetros e indicadores avisan de que en breves momentos el reactor entrará en fase crítica. El recinto de control se destruirá en cuatro asaltos, mientras que el resto del complejo desaparecerá entre explosiones en diez. El combate con el Dr. No será a muerte. Utiliza las características del Dr. No del Capítulo 18.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si te escabulles del combate antes de que los cuatro asaltos se consuman, o si derrotas al Dr. No en tres asaltos, ve a 85.

- B) Si el combate dura más de cuatro asaltos, ve a 83.

Nota para el jugador: Este es el tipo de confrontación para el que deberás guardar tus puntos de héroe. Ver capítulo 9.

19 Mientras intentas forzar la cerradura de la celda, cinco guardias te descubren y te apuntan con sus armas. Te ordenan que les acompañes. A continuación sacan a Holck de su celda y os conducen a los dos fuera del área de seguridad. Ve a 73.

20 Al otro lado de la puerta se encuentra un vasto espacio abierto. Al cruzarlo ves a tu izquierda un gran yate amarrado a un dique. Más allá se encuentra una abertura en la pared que da al mar abierto. Frente a ti hay una pared de cristal tras la cual se encuentra una gigantesca habitación repleta de terminales de ordenador, radiotransmisores y otros equipos electrónicos. Al final del pasillo en el que te encuentras hay una puerta que da a esta habitación. Una de las paredes de dicha habitación está cubierta totalmente por un gigantesco mapa del Mediterráneo oriental.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si vas a investigar en el yate, ve a 54.
- B) Si decides investigar la gran sala, ve a 25.

21 Tu obstinación por ver el nivel inferior obliga a Ben Gazi a llamar a los guardias. Aparecen inmediatamente tres guardias con sus armas desenfun-

dadas, mientras Ben Gazi sonríe y te invita a entregarte.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si te rindes, ve a 72.
- B) Si decides combatir con los guardias, cuerpo a cuerpo, ve a 50.
- C) Si desenfundas tu arma, ve a 30.

22 Descubres un área repleta de celdas. Hay ocho y puedes distinguir luz en una de ellas. Al acercarte a la celda iluminada, ves en el interior a una joven que reconoces inmediatamente como Pamela Holck. Se alegra de verte, tras haberte identificado como agente de M.I.6., explicando que no sabes exactamente lo que ocurre en este complejo pero que es importante detener cualquier acción que se este llevando a cabo.

De repente sus ojos expresan terror cuando miran fijamente a algo que hay detrás de ti. Cuando quieres darte la vuelta notas un fuerte dolor en la base de la nuca volviéndose todo oscuro. Ve a 55.

23 Durante la visita te das cuenta de que los bidones con las muestras de mineral de hierro se han dejado abiertos con el consiguiente peligro de contaminación que ello conlleva. Es un error tan grande que ni siquiera un estudiante de primer curso de química lo cometería. Existen dos posibilidades: Que los técnicos de laboratorio son increíblemente estúpidos o que todo esto es una farsa para hacerte creer que su trabajo es serio. Ve a 04.

24 Te asomas discretamente a la celda en la que se encuentra presa la agente aliada, reconociéndola inmediatamente por la fotografía del dossier que te enseñó "M" como Pamela Holck. Intentas abrir la cerradura de su celda.

- A) Si consigues forzarla, ve a 81.
- B) Si no lo logras, ve a 19.

25 La puerta de esta gran sala no está cerrada. Según entras, te encuentras con una gran consola repleta de diales e interruptores, mientras que en el extremo opuesto hay un mapa de la zona del Oriente Medio. Sobre él puedes ver luces rojas en determinados puntos del Líbano, Siria, Israel y Arabia Saudí. Una luz azul indica la localización de la isla en la que te encuentras. Existen, además, líneas conectando la luz azul con cada luz roja e indicando la distancia entre ellas. El resto de las paredes está ocupada por paneles repletos de sistemas radioelectrónicos programados a determinada frecuencia. Los

zumbidos y silbidos de dichos equipos completan la atmósfera de la sala.

Si tienes las habilidades de ciencia o electrónica, elige la que tengas con un mayor nivel y haz una tirada a un grado de dificultad de 4. Si no posees ninguna de estas habilidades, realiza una tirada de Inteligencia a un grado de dificultad de 1. Si la tirada de ciencia o electrónica fracasa, no tienes opción a ninguna tirada de inteligencia.

A) Si la tirada es un fallo, ve a 91.

B) Si la tirada es una categoría de éxito 4,3,2 ó 1, ve a 56.

Nota Master: Las reglas permiten a los personajes sin determinada habilidad realizar la tirada de todos modos, pero con un modificador de -3 al grado de dificultad. Tanto electrónica como ciencia están basados en la característica de inteligencia mas el nivel de habilidad, por lo que el grado de dificultad cuando el personaje no posee las habilidades es de 1. Ver Capítulo 3 para más detalles.

26 Ben Gazi te conduce de vuelta al área de recepción, diciendo que espera que la pequeña visita te haya resultado interesante. Si posees la habilidad de Sexto Sentido haz una tirada a un grado de dificultad de 4.

A) Si la tirada es un fallo, ve a 49.

B) Si la tirada es una categoría de éxito 4 ó 3, ve a 41.

C) Si el resultado es una categoría de éxito 2 ó 1, ve a 66.

27 En el momento de atravesar el umbral ves como el guardia desaparece doblando una esquina. El pasillo está aparentemente desierto.

OPCIONES DEL JUGADOR:

Si decides inspeccionar cautelosamente dentro del edificio, ve a 69.

Si vas hacia la puerta central con la intención de escapar en helicóptero (tu personaje deberá poseer la habilidad de pilotar para elegir esa opción), ve a 59.

Nota Master: Detectar una emboscada requeriría otra tirada de percepción. También, en una situación de juego normal, un personaje sin la habilidad de pilotar tendría una posibilidad de hacer volar el helicóptero. Deberás determinar el grado de dificultad del intento según las reglas del capítulo 3.

28 Holck y tú vais a procurar mantener la puerta cerrada. Los guardias, ha-

biéndolos visto, entran en la habitación e intentan abrir desde el exterior. En el momento en que apoyais vuestros hombros contra la puerta, se oye una voz culta y bien timbrada que dice: "Que esfuerzo tan inútil, aunque valiente después de todo". La habitación es un comedor cubierto de nobles maderas y bien amueblado. El mobiliario es clásico, destacando un gran candelabro de cristal sobre la mesa que está dispuesta para la cena. En el extremo más opuesto de la mesa se encuentra un hombre oriental. En el momento en que os invita a sentaros podeis ver que sus manos son deformes y están cubiertas por unos grandes guantes. "Si son ustedes tan amables de sentarse, despediré a los guardias."

Cuando Holck y tú os sentais, los guardias irrumpen en el comedor. El hombre oriental despidió a todos menos a tres que os vigilan durante la cena. El anfitrión se dirige a tí, diciéndote: "Ustedes habrían tenido menos problemas si mis guardias les hubieran acompañado. ¡Oh, pero disculpen! Estoy perdiendo mis buenos modales. Permitanme presentarme: Soy el Doctor Julius no". Ve a 70.

29 ¡Enhorabuena! Holck y tú estáis fuera de peligro y el mundo se ha salvado. Regresais a Inglaterra donde os espera un succulento salmón ahumado.

30 En el momento en que desenfundas tu arma, los guardias hacen lo propio con sus Smith & Wesson .38. Ben Gazi, el pequeño hombre oriental, escapa por el pasillo al primer síntoma de violencia. Resuelve el combate usando las reglas del Capítulo 4. Acuérdate de utilizar los modificadores al sacar las armas de sus fundas. Las características de los guardias y de sus armas figuran al final de este capítulo. Si un guardia resulta muerto, el otro emprenderá una alocada huida por el pasillo.

A) Si derrotas a los guardias, ve a 95.

B) Si te rindes en cualquier momento, ve a 72.

C) Si resultas incapacitado, ve a 40.

D) Si resultas muerto, ve a 94.

31 Los guardias pujan 4.

OPCIONES DEL JUGADOR:

A) Si no pujas más, ve a 78.

B) Si pujas 3, ve a 14.

32 Con tu arma aún humeante, pasas por encima de los guardias muertos. Puedes ver através de la puerta, que el pasillo está ahora libre.

OPCIONES DEL JUGADOR:

A) Si decides adentrarte en el edificio para investigar más a fondo, ve a 69.

B) Si decides encaminarte a la pista principal para escapar vía helicóptero (debes tener la habilidad de Pilotar para elegir esta opción), ve a 59.

Nota Master: Detectar una emboscada requeriría otra tirada de Percepción. También, en una situación de juego normal, un personaje sin la habilidad de pilotar, tendría una posibilidad de usar el helicóptero. Deberás determinar el grado de dificultad del intento, según las reglas del Capítulo 3.

33 En el registro que llevas a cabo en la oficina, encuentras que el Picasso que está colgado en una de las paredes esconde tras de sí una caja fuerte empotrada. Si posees la habilidad de "Cerraduras/Cajas Fuertes" puedes intentar forzarla a un Grado de Dificultad de 5. Si no posees esta habilidad, puedes intentarlo de todos modos con una tirada de Destreza a un Grado de Dificultad de 2.

OPCIONES DEL JUGADOR:

A) Si decides no intentarlo, ve a 99.

B) Si la tirada es un fallo, ve a 74.

C) Si obtienes una Categoría de Exito 4, ve a 76.

D) Si obtienes una Categoría de Exito 3,2 ó 1, ve a 80.

Nota Master: Esta caja fuerte está cerrada con una llave en lugar de con una combinación, por lo que deberás utilizar el tiempo base de Cerraduras en lugar del de Cajas Fuertes.

34 El rugido de los motores se hace ensordecedor cuando aceleras el yate. A través de la cristalera que da a la sala de control puedes ver como el Dr. No intenta infructuosamente manipular los pequeños interruptores con sus manos deformes. Los destellos de las luces de peligro y el sonido de las sirenas de alarma hacen presagiar la destrucción del plan de TAROT. Con la lancha a toda máquina, intentas poner el máximo terreno entre la isla y tú. Ve a 29.

35 Los guardias no pujarán por debajo de 4. Ganas el regateo y, por lo tanto, tienes la opción de decidir quien va antes.

OPCIONES DEL JUGADOR:

A) Si eliges ir primero, ve a 51.

B) Si prefieres que los guardias actúen antes, ve a 46.

36 Según vas corriendo por el pasillo, ves al fondo una puerta lateral. Con los guardias que te persiguen a cierta distancia, consideras la posibilidad de meterte por ella. Sea lo que sea lo que se está cociendo, estás seguro de que se lleva a cabo en el nivel inferior. Tras un corto instante de indecisión, decides adentrarte por la puerta cerrándola detrás de ti. Oyes como los guardias pasan de largo. Desciendes unas escaleras y te encuentras frente a una puerta en el piso de abajo.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si vas a cruzar la puerta, ve a 20.
- B)** Si decides esconderte aquí, ve a 13.

Nota Master: La secuencia de persecución ha sido simplificada para ser jugada en ésta aventura. En una persecución real, solamente un resultado superior a Extremo terminaría con dicha persecución. El meterse por la puerta requeriría otro asalto para el personaje, asalto en el que debería realizar una maniobra de "Dar Esquina-zo". Ver el capítulo 5 para más detalles.

37 Se te queda mirando fijamente durante unos instantes para después avisar a los guardias. Dos de estos aparecen inmediatamente irrumpiendo en la habitación. El pequeño y rechoncho personaje te invita a que levantes las manos.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si te rindes, ve a 72.
- B)** Si atacas a los guardias en combate cuerpo a cuerpo, ve a 58.
- C)** Si desenfundas tu pistola, ve a 07.

38 Los guardias pujan 6.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si no pujas más bajo, ve a 10.
- B)** Si pujas 5, ve a 82.
- C)** Si pujas 4, ve a 35.
- D)** Si pujas 3, ve a 12.

39 En el momento en que llamas para ver si hay alguien, una voz femenina te contesta: "No tiene sentido que gastes saliva". Le preguntas quién es, identificándose ella como Pamela Holck. Te pregunta quién eres, a lo cual le contestas que te mandaron para saber lo que pasó. Bien, parece que la has encontrado.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si decides esperar, ve a 60.

B) Si todavía posees tus ganzúas y logras forzar la cerradura, ve a 24. (Si ya has fracasado, ve directamente a 60).

40 Realiza una tirada de Percepción a un Grado de Dificultad de 5 por los guardias.

- A)** Si la tirada resulta en un fallo o una Categoría de Éxito 4 ó 3, no descubren tus ganzúas.
- B)** Si la tirada fue una Categoría de Éxito 2 ó 1, sí las descubren. Automáticamente te quitan tus armas.

Mientras luchas por volver a la consciencia, notas una superficie fría y dura contra tu mejilla. Cuando tus ojos se acostumbran a la claridad, te das cuenta de que estás en algún tipo de celda. Te arrastras hasta la puerta asomándote por la pequeña apertura. Distingues otras siete celdas de las que sólo una parece tener luz. Si no te han quitado las ganzúas, puedes intentar escapar. Si haces la tirada con éxito, ve a 87. Si te las han quitado, o el intento de forzar la cerradura fracasa, elige una de las siguientes opciones:

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si preguntas a ver si hay alguien, ve a 39.
- B)** Si te sientas y esperas pacientemente, ve a 60.

41 Hay algo que te está dando vueltas por la cabeza. Cuando aterrizaste en la isla viste aquella abertura que daba al mar, pero no la has visto en este piso y no has distinguido nada que se pareciera a un dique o muelle.

De vuelta en el área de recepción, Ben Gazi te dice que espera que te haya gustado la visita, pero que debes disculparle ya que tiene mucho trabajo.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si decides irte del complejo sin más, ve a 57.
- B)** Si decides preguntarle por el nivel inferior, ve a 15.

42 Después de noquear a los guardias, miras a tu alrededor y descubres que estás sólo. Ben Gazi se ha perdido en el complejo, aunque a través de la puerta principal puedes ver que el helicóptero todavía está en la pista.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si te adentras en el edificio, ve a 69.
- B)** Si vas a la puerta principal para escapar en el helicóptero (deberás tener

la habilidad de pilotar para elegir esta opción), ve a 59.

Nota Master: Detectar una emboscada requeriría otra tirada de percepción. También, en una partida normal, un personaje sin la habilidad de pilotar tendría una posibilidad de utilizar el helicóptero. Deberás determinar el Grado de Dificultad según las reglas del Capítulo 3.

43 Ben Gazi tiene una fuerza de voluntad de 7. Su reacción inicial será neutral al sorprenderte con la caja fuerte abierta. El Grado de Dificultad es en este caso de 4 para el intento de persuasión.

- A)** Si la tirada es un fallo o una Categoría de Éxito de 4, ve a 96.
- B)** Si el resultado es una Categoría de Éxito de 3, ve a 06.
- C)** Si el resultado es una Categoría de Éxito de 2 ó 1, ve a 93.

Nota para el Jugador: Según las reglas de Persuasión del Capítulo 6, una reacción neutral da un modificador de -1 al Grado de Dificultad.

44 Los misiles han sido lanzados y ya nada puede impedir que alcancen sus objetivos en el Oriente Medio sembrando la muerte y la destrucción. Los líderes políticos intentan desesperadamente impedir el estallido de la guerra total en el área. TAROT ha logrado el objetivo de imponerse como potencia mundial. Esto lo consideramos un fracaso. ¡Mejor suerte la próxima vez!

45 Por una de esas casualidades que se suelen dar en las aventuras de Bond, te encuentras con un número ideal de guardias a los que eliminar. (Si hay un personaje, se enfrentará a un guardia. Si son tres los que juegan, deberán eliminar a tres. ¡Vaya coincidencia, eh!). Si optas por el combate cuerpo a cuerpo, no atraerás la atención del resto de los guardias (intentan dejarte inconsciente). Utiliza las reglas para el combate del capítulo 4. Las características de los guardias figuran al final de este capítulo. Concede a los guardias una tirada de Percepción a un Grado de Dificultad de 4, para darse cuenta de tu presencia y evitar así estar sorprendidos.

- A)** Si tu personaje vence a los guardias, ve a 47.
- B)** Si te derrotan, ve a 63.

46 Realiza la tirada por los guardias. El valor inferior de la puja es el Grado

de Dificultad de la tirada (sus Posibilidades Básicas son 10).

A) Si la tirada de los guardias resulta en un fallo, la distancia permanece Larga.

B) Si la tirada resulta una Categoría de Éxito 4, la distancia se vuelve Media.

C) Si la tirada es una Categoría de Éxito 3,2 ó 1, la distancia se vuelve Corta.

El resultado es la distancia a la que vas a realizar tu tirada. Deberás realizar la tirada al Grado de Dificultad resultante de la puja más baja. Si los guardias pujasen por debajo de tí, deberás realizar la tirada por el valor más bajo. Esto es, si pujaste 6 y ellos 5, deberás realizar la tirada a un Grado de Dificultad de 5. Comprueba a continuación el resultado de tu tirada en el apartado de "Perseguir/Huir" del Capítulo 5. El número resultante indica la cantidad de distancias que puedes sumar entre tu personaje y los guardias.

A) Si el resultado de la persecución va más allá de Extrema, ve a 09.

B) Si el resultado de la persecución es Larga, Distante o Extrema, ve a 36.

C) Si el resultado es Medio o Corto, considérate capturado y ve a 72.

Nota Master: En una partida normal, esta secuencia se repetiría durante varios asaltos según las reglas del capítulo 5. La persecución finaliza cuando una parte se rinde, es capturada o escapa. Un resultado de un fallo en una maniobra, requeriría una tirada de Accidente para el personaje para ver si sufre algún percance.

Nota: En juego real, la captura no es automática cuando las partes se encuentran a distancia Corta o Media.

47 Te dispones a ponerte los uniformes de los guardias inconscientes. Si posees la habilidad de Disfrazar, haz una tirada a un grado de dificultad de 5. Si no tienes la habilidad usa la característica de Inteligencia a un grado de dificultad de 2. Anota la categoría de éxito obtenida.

Con el uniforme puesto, te diriges a la habitación con la cristalera. Al entrar en la habitación concédeles a los PNJ una tirada de percepción a un grado de dificultad igual a la categoría de éxito de tu tirada de Disfrazar o de Inteligencia, para determinar si sospechan de tu disfraz según las reglas del capítulo 3.

A) Si no sospechan nada, ve a 53.

B) Si descubren la farsa, ve a 86.

Nota para el Jugador: Si tu personaje no posee determinada habilidad puede

intentar realizar la acción de todos modos, utilizando las características en las que la habilidad se basa según el capítulo 3 (la habilidad de disfrazar se basa en la inteligencia). En estos casos se aplica un modificador de -3 al grado de dificultad.

48 Pasando por encima de los guardias inconscientes, te asomas a través de la puerta del pasillo, no encontrando señal de nadie que aguarde para prepararte una emboscada.

OPCIONES DEL JUGADOR:

A) Si te introduces en el interior del edificio para investigar, ve a 69.

B) Si te diriges hacia la puerta principal para escapar via helicóptero (necesitas tener la habilidad de pilotar para elegir esta opción), ve a 59.

Nota Master: Detectar una emboscada requeriría normalmente otra tirada de percepción. Además, en una situación de juego real, un personaje sin la habilidad de pilotar tendría de todos modos la posibilidad de utilizar el helicóptero. Deberías determinar el grado de dificultad del intento según las reglas en el capítulo 3.

49 Llevándote de vuelta a recepción, Ben Gazi se despide de ti esperando volver a encontrarte algún día. No has detectado nada extraño en el complejo, por lo que no te queda otra opción que despedirte afectuosamente. Ve a 57.

50 Estás a unos tres metros de los guardias, por lo que el combate cuerpo a cuerpo es posible. Utilizando las reglas del capítulo 4, determina quién actúa antes y el procedimiento a seguir durante el combate. Los guardias intentarán continuamente dejarte inconsciente. El pequeño hombre oriental no se enzarzará en combate, sino que escapará hacia el interior del complejo una vez que el combate haya comenzado. Encontrarás al final de este capítulo las características de los guardias.

A) Si derrotas a los guardias, ve a 42.

B) Si te rindes en cualquier momento, ve a 72.

C) Si quedas inconsciente, ve a 40.

51 Haz una tirada de tu habilidad de evasión a un grado de dificultad igual al valor más bajo resultante en la puja. Por ejemplo, si pujaste 7 y los guardias 6, deberás hacer dicha tirada a un grado de dificultad de 6. Si dicha tirada es un fallo, no se produce variación en la distancia. Si obtuviste una categoría

de éxito de 4, la distancia es Distante. Si tu categoría de éxito es 3,2 ó 1, te encuentras a distancia Extrema o más lejos.

Realiza ahora la tirada por los guardias con unas posibilidades básicas de 10. Si tu categoría de éxito fue 3 ó inferior, los guardias precisarán de una categoría de éxito de 2 ó 1 para no perder a tu personaje. Si tu tirada fue una categoría de éxito 4 ó un fallo, los guardias pueden reducir la distancia en 2 niveles con una categoría de éxito 3, o uno con una categoría de éxito 4. Las distancias no se ven afectadas si su tirada es fallo.

A) Si al final de la persecución te encuentras más allá de distancia Extrema, ve a 09.

B) Si al final de la persecución te encuentras a distancia Larga, Distante o Extrema, ve a 36.

C) Si al final de la persecución estás a distancia Media o Corta, ve a 72.

Nota Master: En una partida real, ésta secuencia de acciones se repetiría entre tú, dirigiendo a los guardias, y los jugadores, eligiendo cada uno una maniobra por asalto según las reglas del capítulo 5. La persecución finalizará cuando una de las partes se rinda, sea capturada o escape. Además, en una partida real, una tirada fallida significaría que los jugadores deberían realizar una tirada de accidente para ver si sus personajes sufren algún percance.

Nota: En una persecución real la captura nunca es automática a distancia corta o media.

52 Oyes una voz en el hall diciendo: "Srta. Marlowe, no me pase llamadas mientras esté reunido y llame al embajador para decirle que no podré ir a cenar". Tienes el tiempo justo para poner el Picasso en su sitio, intentando no levantar sospechas al volver a tu silla. Ahmal Ben Gazi entra en la oficina. El es un hombre bajo, grueso y de piel aceitunada, su oscuro pelo está peinado hacia atrás y luce un fino mostacho sobre su labio superior. Te pide tu carta de presentación y tú se la entregas. Después de leerla comenta: "Estamos siempre dispuestos a atender a un colega, aunque me temo que gran parte de nuestras actividades aquí son secretas por lo que no podré enseñarle la totalidad del complejo. De todos modos los resultados de nuestras investigaciones le serán de gran utilidad. Pero, por favor, acompáñeme". Ve a 98.

53 Te encuentras detrás de lo que bien puede parecer el panel de control central, frente al cual está sentado un

hombre oriental que tiene cubiertas sus deformes manos con unos guantes negros. El ingeniero más cercano se dirige a él como Dr. No, indicándole que todo transcurre según lo planeado. Si te fijas con detenimiento, puedes ver a una joven semioculta tras los cuerpos de dos guardias. La reconoces como Pamela Holck cuya foto aparecía en el dossier que "M" te facilitó.

En el panel que tienes detrás puedes leer las palabras "PRECAUCION" y "PELIGRO. CONTROLES DEL REACTOR. NO TOCAR". También te das cuenta de que algunos trabajadores están llenando con combustible los depósitos del yate.

OPCIONES DE JUGADOR:

- A) Si decides manipular los controles del reactor, ve a 75.
- B) Si no haces nada, ve a 97.

54 Los depósitos del yate están vacíos.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si te internas en el complejo para investigar, ve a 22.
- B) Si te vuelves para inspeccionar, ve a 25.
- C) Si optas por nadar hasta la costa, ve a 65.

55 Te despiertas sentado ante una suntuosa mesa y puedes ver a Pamela Holck sentada frente a tí. Ella está visiblemente coartada. Una voz culta y bien timbrada llama tu atención desde la cabecera de la mesa: "Buenas noches. Me es muy grato comprobar que todavía está entre los vivos. Soy el Dr. Julius No. Estoy muy contento de que puedan acompañarme en esta deliciosa velada para celebrar el éxito de mi plan. Ve a 70.

56 Gracias al éxito de tu tirada te das cuenta de que este equipo puede ser usado para interferir señales de misiles tierra-tierra y forzar sus sistemas direccionales. Las luces en el panel indican los emplazamientos de los misiles en la zona de Oriente Medio. Desde ésta isla los misiles pueden ser lanzados hacia sus respectivos objetivos. Si esto llegase a ocurrir, la situación altamente conflictiva de esta zona podría volverse explosiva. Mientras tu personaje está oculto, los guardias comienzan a correr por el pasillo. Realiza una tirada de Sigilo según las reglas del Capítulo 3 para determinar si te has escondido con éxito entre la maquinaria.

- A) Si la tirada es un fallo, los guardias detectan tu presencia. Ve a 61.
- B) Si la tirada es un éxito, pasas desapercibido. Ve a 02.

Nota Master: Según se explica en el Capítulo 12, ésta información es demasiado valiosa como para limitarla a una Categoría de Éxito de 1. Esta información es la que te indica la verdadera importancia del plan del Villano Principal. En una aventura real éste sería el tipo de información que debería encontrarse en diversos lugares y ser accesible a través de diversos métodos.

57 Ben Gazi te acompaña al helicóptero y te desea un buen viaje. El se despide moviendo su mano mientras el aparato empieza a elevarse. Una vez que el helicóptero ha tomado cierta altura sobre el Mediterráneo, ves un yate de unos 10 metros de eslora cargado con cajas y paquetes atracando en el interior del edificio. Después de aterrizar en Tobruck, te das cuenta de que un yate idéntico al anterior está siendo cargado con paquetes y cajas registradas como material de oficina. Cuando uno de los estivadores procede a embarcar una caja en la que se lee "papel de escribir", se le escurre de las manos, estrellándose contra el muelle, produciendo un ruido a cristales rotos. Te das cuenta de que hay algo más de lo que parece en la fortaleza de la isla.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si vuelves a Londres para presentar tu informe, ve a 97.
- B) Si decides volver a la isla usando el equipo subacuático de "Q", ve a 01.

58 Estás a menos de tres metros de los guardias por lo que el combate cuerpo a cuerpo es posible. Utilizando las reglas del capítulo 4, determina quien actúa antes y el procedimiento a seguir durante el enfrentamiento. Los guardias intentarán en todo momento dejarte inconsciente. El pequeño hombre oriental no se unirá al combate, sino que escapará hacia el interior del complejo una vez que el combate haya comenzado. Encontrarás las características de los guardias al final de este capítulo.

- A) Si derrotas a los guardias, ve a 48.
- B) Si te rindes en cualquier momento, ve a 72.
- C) Si resultas inconsciente, ve a 40.

59 En el momento en que llegas a las puertas, la alarma se dispara y su desgarrador aullido recorre todas las instalaciones. El helicóptero está repostado y listo para despegar. Debes

llegar hasta él si quieres pilotarlo. Deberás hacer una tirada de Pilotar para ver si eres capaz de usar el aparato, un "Bell 206 L Texas ranger". Ver Capítulo 11 para anotar sus características. Mientras tomas altura los guardias se acercan con intención de abrir fuego, aunque lo piensan mejor y no disparan.

Una vez que el helicóptero ha tomado cierta altura sobre el Mediterráneo, ves un yate de unos 10 metros de eslora cargado con cajas y paquetes atracando en el interior del edificio. Después de aterrizar en el puerto de Tobruck, te das cuenta de que un yate idéntico al anterior está siendo cargado con cajas y paquetes registrados como material de oficina. Cuando uno de los estivadores procede a embarcar una caja en la que se lee "Papel de escribir", se le escurre de las manos y se estrella en el suelo produciendo un ruido de cristales rotos. Te das cuenta de que debe haber algo más de lo que parece en la isla.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si vuelves a Londres para presentar tu informe, ve a 97.
- B) Si decides volver a la isla usando el equipo subacuático de "Q", ve a 01.

60 Cinco guardias llegan a las celdas y abren tu puerta y la de la otra celda iluminada. Reconoces a la persona que sale de ésta como Pamela Holck cuya foto viste en el dossier que "M" te facilitó. Los guardias os escoltan a través del complejo. Ve a 73.

61 Los guardias te detectan y te invitan a que te rindas. Si optas por combatir, resuelve la situación según las reglas del Capítulo 4. Los guardias están armados con Smith & Wesson .38 y sus características aparecen al final de este capítulo.

- A) Si derrotas a los guardias y te adentras en el complejo, ve a 22.
- B) Si te rindes, ve a 72.
- C) Si resultas incapacitado, ve a 40.
- D) Si resultas muerto, ve a 94.

62 Ignorando el ruido del pasillo te concentras en la desesperante caja fuerte. De repente la puerta se abre, apareciendo un hombre bajo, grueso y de piel aceitunada. Su oscuro pelo está peinado hacia atrás y luce un fino mostacho sobre su labio superior. Se te queda mirando por un momento y en cuanto reacciona empieza a gritar reclamando la presencia de los guardias. Dos guardias irrumpen en la habitación casi inmediatamente, mientras el hom-

bre de piel oscura te ordena que levantes las manos.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si te rindes, ve a 72.
- B) Si atacas a los guardias en combate cuerpo a cuerpo, ve a 58.
- C) Si desenfundas tu arma, ve a 07.

Nota Master: La Categoría de Exito de la Tirada de Percepción significa que el personaje escuchó algo en el pasillo pero no está seguro de qué se trataba. La leve advertencia da una indicación sobre el peligro, pero la decisión de continuar o no corresponde única y exclusivamente al jugador.

63 El guardia te conduce a la sala de control. Te empuja hacia dentro y cuenta a otro grupo de guardias como logró capturarte. Estarán vigilandote hasta que la cuenta atrás haya concluido. Ve a 53.

64 Los guardias pujan 5.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si no pujas más, ve a 78.
- B) Si pujas 4, ve a 03.
- C) Si pujas 3, ve a 14.

65 Después de cubrir la distancia a nado, alcanzas la playa. Te das cuenta de que con todos los guardias alertados no podrás echar un vistazo sin ser descubierto. Te tumbas en la arena y te pones a reflexionar.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si decides volver a la isla con el equipo de submarinismo, ve a 01.
- B) Si decides volver a informar a Londres, ve a 97.

66 Durante toda la visita te has dado cuenta de que un par de guardias os han estado siguiendo a Ben Gazi y a tí. Además Ben Gazi se muestra considerablemente nervioso y alterado, secándose continuamente el sudor de la frente con un pañuelo. Es evidente que el hombre está mintiendo. Ve a 41.

67 El guardia grita repentinamente. Acto seguido se abalanza sobre tí para impedir que cambies los diales. Otro guardia se une a él por lo que tendrás que entablar Combate Cuerpo a Cuerpo según el Capítulo 4. Las características de los guardias están al final de este capítulo. En la primera oportunidad deberás intentar manipular el dial de control del reactor principal. Esta

acción te llevará un asalto. Pamela, por su lado, también lo intentará, por lo que puedes optar por entretener a los guardias mientras Pamela cambia la posición de los controles.

- A) Si los controles se cambian, ve a 77.
- B) Si estos no se cambian, ve a 44.

68 Con la oreja en la puerta oyes pasar de largo a los guardias. Respirando con dificultad te apoyas en la pared y enjugas el sudor de tu frente. Tus ojos se ponen como platos cuando descubres que estas en un comedor bien amueblado y cubierto de nobles maderas. El mobiliario es clásico, destacando un gran candelabro de cristal situado en el centro de la mesa, equipada para tres comensales. En el extremo opuesto de la mesa se encuentra un hombre oriental escoltado por tres guardias cuyas armas apuntan a tu corazón. El hombre oriental consulta la hora en el reloj de uno de los guardias. "Se ha retrasado un poco", os dice. "Les esperaba desde hace cinco minutos. Estoy seguro de que todo este ejercicio les ha abierto el apetito. Pero, por favor, siéntense", os ordena con sus deformes manos cubiertas por guantes de negro plástico. Según Holck y tú os acomodais, los guardias toman posiciones para impedir que podais alcanzar el límite de los 3 metros de Combate Cuerpo a Cuerpo, con respecto al Dr. No.

"Espero que haya disfrutado de la excursión hasta el momento. Pero, discúlpeme, estoy perdiendo mis buenos modales. Permítanme que me presente. Soy el Dr. Julius No". Ve a 70.

69 Cruzas a lo largo del largo vacío mostrador de recepción y cuando vas a tomar un pasillo, oyes como varios guardias se te acercan por detrás. Si vuelves los ojos sobre tu espalda, compruebas que tres guardias te persiguen corriendo. Ahora te encuentras en una secuencia de persecución que deberás llevar a cabo según las reglas del Capítulo 5. Al empezar ésta persecución considérate a distancia larga.

Ya que tanto los guardias como tú vais a pie, la habilidad a utilizar será la de Evasión. El nivel de habilidad de los guardias es 3, contando con unas posibilidades básicas de 10. Para simplificar, utiliza la maniobra de huir para tí y la de perseguir para los guardias. Comienza la puja.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si pujas 7, ve a 38.
- B) Si pujas 6, ve a 101.

- C) Si pujas 5, ve a 82.
- D) Si pujas 4, ve a 35.
- E) Si pujas 3, ve a 12.

70 Como digno enemigo de Bond, el Dr. No está complacido de contar con la presencia de individuos lo suficientemente inteligentes como para comprender y apreciar el plan en su totalidad. El Dr. No es un experto en física y electrónica, especializado principalmente en todo lo que afecte a cohetes y misiles.

"Es rotundamente sencillo. Todo lo que necesito es la localización exacta de los silos subterráneos de misiles en Israel y los Países Arabes, además de conocer la frecuencia en que emiten sus códigos de control. Mi gente me facilitó dicha información, además del código de dígitos necesario para armar y lanzar los misiles. A partir de entonces, supervisé personalmente la construcción de este complejo. Desde aquí, y usando los medios más sofisticados diseñados por mí, puedo emitir una señal de radio que anulará todas las órdenes que los militares cursen, para poder usar las mías propias. De esta forma encenderé la mecha que hará estallar el polvorín en el que se ha convertido el Oriente Medio. Ambas partes se acusarán de haber atacado en primer lugar y lo que sólo han sido escaramuzas hasta la fecha, se convertirá en una guerra total".

"¿Quién le apoya?" Preguntas tú.
"¿Qué oscuras mentes han sido capaces de concebir semejante plan?"

"No oscuras mentes, sino privilegiadas mentes. Soy miembro directivo de Tarot, una organización dedicada a lograr que gobiernen el mundo aquellos que lo merecen. Con la inminente confusión en el Oriente Medio seremos capaces de entrar en escena y colocar a nuestros agentes en posiciones clave. Entonces proveeremos a dichos agentes de los medios necesarios para reestructurar cada una de las naciones implicadas. Nuestros hombres serán recibidos como modernos profetas y nuestro poder crecerá sin límite. Finalmente, estaremos en posición de controlar el mundo al dominar la más importante zona petrolífera del planeta. Desde luego usaremos este arma con mayor inteligencia que los bufones que hasta ahora la poseían".

"Pero ya veo que han terminado su cena, ahora vayamos a presenciar el glorioso momento en que se inicia el cambio de la Historia. El momento en que Tarot comienza su plan más ambicioso".

Los guardias se acercan a vosotros y os escoltan a una gran sala repleta de componentes electrónicos. En la pared opuesta a la consola en la que el Dr. No está sentado, puedes ver un mapa del Oriente Medio en el que lucen pilotos rojos, situando los emplazamientos de los misiles que serán armados y lanzados; una luz azul señala la isla en la que os encontráis. Te das cuenta de que a tu espalda se encuentra el panel de control del reactor nuclear que suministra energía a todo el complejo.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si intentas sabotear el reactor, ve a 75.
- B)** Si decides no actuar y permanecer inactivo, ve a 44.

71 Le comentas a Ben Gazi lo que has observado. El gesticula y al instante aparecen tres guardias. Ben Gazi sonríe y te dice que es una pena que hayas sido tan observador y te recuerda que la curiosidad mató al gato. Te ordena que levantes las manos.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si te rindes, ve a 72.
- B)** Si atacas a los guardias en Combate Cuerpo a Cuerpo, ve a 50.
- C)** Si desenfundas tu arma, ve a 30.

72 Te han cogido. Haz una tirada de Percepción (6) para los guardias a un grado de Dificultad de 3. a) Si la tirada es un fallo o una categoría de éxito de 4 ó 3, no descubren tu juego de ganzúas. b) Si el resultado de la tirada de ha sido una categoría de éxito de 2 ó 1, te las quitan. Además te han quitado tu arma. Te llevan a una zona donde hay ocho celdas. Si miras por los ventanucos, te das cuenta de que hay luz en otra de las celdas. Si todavía cuentas con las ganzúas, puedes intentar escapar. Si tu intento de abrir cerraduras es exitoso, ve a 87. Si han desaparecido tus ganzúas o tu intento ha sido un fallo, elige una de las siguientes opciones:

- A)** Si preguntas al hipotético ocupante de la celda de al lado, ve a 39.
- B)** Si te sientas y esperas, ve a 60.

73 Sois conducidos a un comedor bien amueblado y cubierto de nobles maderas. El mobiliario es clásico destacando un gran candelabro de cristal situado en el centro de la mesa dispuesta para dos comensales. Los guardias os ordenan que toméis asiento. Después de escasos segundos la doble puerta se abre y entra un hombre oriental que luce unos oscuros guantes sobre sus

presumiblemente deformadas manos. Se presenta como Dr. Julius No. Os insta a que os acomodeis y participeis en su pequeña celebración, cenando por la buena marcha de sus planes. Ve a 70.

74 Durante largos minutos intentas forzar la cerradura sin éxito. Con creciente frustración pretendes encontrar la combinación que te permita abrir la caja fuerte. El sudor empieza a perlarte la frente al tiempo que la boca se te seca. (Recuerda que con un resultado de 100, el juego de ganzúas se rompe). Realiza una tirada de percepción a una dificultad de 5.

- A)** Si la tirada es un fallo, ve a 79.
- B)** Si la tirada es una Categoría de Éxito 4 ó 3, ve a 88.
- C)** Si la tirada es una Categoría de Éxito 2 ó 1, ve a 52.

75 A la vez que tu mano se acerca al interruptor, comienzas a sentirte más nervioso. Haz una tirada de percepción (6) por los guardias, a un grado de dificultad de 3 para que adviertan tus intenciones.

- A)** Si se dan cuenta, ve a 67.
- B)** Si no se dan cuenta, ve a 77.

76 Después de cinco largos minutos de infructuosa manipulación te das cuenta de que los códigos empiezan a cuadrar. Sólo faltan unos pocos para que la caja se abra. Realiza una tirada de Percepción a una dificultad de 5.

- A)** Si la tirada es un fallo, ve a 79.
- B)** Si la tirada es una categoría de éxito 4 ó 3, ve a 88.
- C)** Si la categoría de éxito es 2 ó 1, ve a 52.

77 En el momento en el que el reactor alcanza su punto más crítico, las alarmas se disparan y cunde el pánico entre el personal del área de control, que escapa alocadamente. Cuentas con cuatro asaltos hasta que la maquinaria del cuarto de control estalle en mil pedazos y con otros diez asaltos antes de que todo el complejo desaparezca en una pavorosa explosión. (El estallido no tendrá carácter nuclear, por que los reguladores están cerrados. La sobrecarga causará la desintegración total del equipamiento).

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si intentas llegar al yate, ve a 85.
- B)** Si decides combatir cuerpo a cuerpo con el Dr. No, ve a 18.

78 Los guardias han ganado la puja en la persecución. Debido a que han llegado a la puja más baja, tienen la opción de decidir quién actúa en primer lugar. Ellos van antes, ve a 84.

79 Mientras estás ocupado en la recalitrante caja fuerte, la puerta se abre violentamente y aparece un hombre bajo, grueso y de piel aceitunada. Su oscuro pelo está peinado hacia atrás y luce un fino mostacho sobre su labio superior. Se te queda mirando por un momento y, en cuanto reacciona, empieza a gritar reclamando la presencia de los guardias. Dos guardias irrumpen en la habitación casi inmediatamente mientras el hombre de piel oscura te ordena que alces tus manos.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si te rindes, ve a 72.
- B)** Si atacas a los guardias en Combate cuerpo a cuerpo, ve a 58.
- C)** Si desenfundas tu arma, ve a 07.

Nota Master: La Categoría de Éxito de la tirada de Abrir Cajas Fuertes, te indica que dispones de un tiempo mínimo de 6 minutos. Ben Gazi, el hombre bajo y grueso, vuelve a la oficina a los cinco minutos. Empleando la tabla de uso de habilidades del Capítulo 3, puedes ver que la categoría de éxito obtenida en tu tirada te lleva más de quince minutos.

80 En la Caja Fuerte hay papeles e informes sobre perforaciones petrolíferas y presupuestos posibles. También hay un sobre con un mapa del área del Oriente Medio. Hay unas cruces rojas pintadas a mano en ciertos puntos del Líbano, Siria, Israel y Arabia Saudí. Hay también una cruz azul marcando la localización de la isla en la que te encuentras. Además, hay líneas enlazando la cruz azul con cada una de las rojas y números que indican las distancias a las que se encuentran. En la esquina inferior derecha puedes ver una lista de números que, por lo que parece, corresponde a frecuencias de radio. Detrás de cada frecuencia, figura un número clave. Intenta hacer una Tirada de Percepción a un Grado de Dificultad de 5.

- A)** Si la tirada es un fallo, ve a 11.
- B)** Si la tirada es una categoría de éxito 4 ó 3, ve a 89.
- C)** Si la tirada es una categoría de éxito 2 ó 1, ve a 17.

81 Holck y tú avanzáis con discreción por el complejo, cuando oís a vuestra

espalda como un guardia os da el alto. Volviéndoos veis como os apunta con una mano mientras desenfunda su arma con la otra. Holck y tú os encontráis en una secuencia de persecución. El sistema de persecuciones aparece descrito en el Capítulo 5. Para esta situación consideraremos Distante la separación.

Debido a que tanto el guardia como vosotros vais a pie, la habilidad a utilizar es la de Evasión. El nivel de habilidad del guardia es de 3, resultando en unas posibilidades básicas de 10. Para simplificar, asume que tu personaje va a realizar una maniobra de dar esquinazo para introducirse en un pasillo, mientras que el guardia se limita a la maniobra de perseguir. (Recuerda que debes estar a distancia larga o extrema para llevar a cabo esta maniobra. Si el guardia actúa antes y se acerca hasta una distancia media o corta, considérate capturado a efectos de esta aventura. Comienza la puja.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si pujas 7, ve a 05.
- B) Si pujas 6, ve a 64.
- C) Si pujas 5, ve a 31.
- D) Si pujas 4, ve a 03.
- E) Si pujas 3, ve a 14.

Nota Master: En una partida normal, esta secuencia se repetiría durante varios asaltos, según las reglas del Capítulo 5. Tanto tú, que diriges a los guardias, como los jugadores, elegiréis una maniobra por asalto. La persecución finaliza cuando una parte se rinde, es capturada o escapa. **NOTA:** La captura nunca es automática en distancias cortas y medias, en una partida real.

82 Los guardias pujaron 4.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si no pujas más bajo, ve a 10.
- B) Si pujas 3, ve a 12.

83 El mundo está a salvo pero, desgraciadamente, ha exigido que entregaras tu vida por él. Estáte seguro de que obtendrás la "Orden del Servicio Distinguido" a título póstumo.

84 Haz una tirada por los guardias al grado de dificultad resultante. La puja más baja corresponde al grado de dificultad de la tirada (sus posibilidades básicas son de 10). Si la tirada es un fallo, la distancia varía. Si la tirada es una categoría de éxito de 4, la distancia se torna Larga. Si la tirada es una

categoría de éxito 3, la distancia es ahora Media. Si la tirada es una categoría de éxito de 2 ó 1, la distancia de ha vuelto Corta.

Si el resultado de la persecución es una distancia media o corta, considérate capturado. Ve a 73.

Si el resultado de la persecución es larga o distante, deberás hacer una tirada para ver si consigues lograr la maniobra de dar esquinazo. Deberás hacer la tirada al valor resultante en la puja. Por ejemplo, si los guardias pujaron más bajo que tú, deberás hacer la tirada a su valor. Si ellos pujaron 5 y tú 6, deberás hacer la tirada a un grado de dificultad 5 y no 6.

Si el resultado de tu tirada es un fallo, no entraste por la puerta. Considérate capturado y ve a 73. Si obtienes una categoría de éxito 4,3,2 ó 1, has conseguido alcanzar el pasillo. Haz una tirada de percepción para los guardias a un grado de dificultad igual al doble de la categoría de éxito de tu tirada.

- A) Si la tirada de los guardias falla, ve a 68.
- B) Si dicha tirada es un éxito, ve a 28.

Nota Master: En una partida real, un fallo se traduce en una tirada de accidente para ver si se sufre algún percance.

NOTA: La captura nunca es automática a distancia corta o media en una partida real.

85 Tanto los guardias como los técnicos, huyen en precipitada estampida, por lo que no os encontráis con nadie que os intente impedir el acceso al yate. El problema es que antes debéis eliminar a dos guardias que tienen idénticas intenciones a las vuestras. No llevan armas por lo que el combate es cuerpo a cuerpo (ver capítulo 4 para los detalles del combate). Las características de los guardias aparecen al final de este capítulo. Los guardias intentan abatirlos para que caigáis al agua.

- A) Si Holck y tú acabáis en el agua, ve a 16.
- B) Si eliminas a los guardias y te haces con el control del yate, ve a 34.

86 El guardia que te reconoce como un impostor y da la alarma, apareciendo inmediatamente 4 guardias cuyas armas te apuntan. Te despojan del disfraz y te llevan a un rincón donde poder vigilarte. Ve a 53.

87 Sales de la celda. Al asomarte a la

otra celda iluminada, ves en su interior a una joven que reconoces como la Pamela Holck del dossier que "M" te facilitó. Te presentas y le cuentas todo lo que sabes sobre el complejo. Ella se alegra de encontrar a alguien que esté de su parte y te insta a que abras su celda.

- A) Si consigues abrir su celda, ve a 81.
- B) Si fallas, ve a 19.

88 Mientras luchas con la obstinada cerradura te parece oír ruidos en el pasillo.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si continuas intentando abrir la cerradura, ve a 62.
- B) Si desistes y pones el cuadro en su sitio, ve a 90.

89 Mientras estudias el significado de las cartas y de los mapas, oyes ruidos que proceden del pasillo.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A) Si pones los mapas en su sitio y cierras la caja fuerte, ve a 90.
- B) Si haces caso omiso de los ruidos, ve a 11.

90 Rápidamente pones en su sitio el Picasso y ocupas tu asiento dispuesto a actuar con naturalidad. Ahmal Ben Gazi entra en su oficina. Se trata de un hombre bajo, grueso y de piel aceitunada. Su oscuro pelo está peinado hacia atrás y luce un fino mostacho sobre su labio superior. Te pide tu carta de presentación y tú se la entregas. Después de leerla, comenta: "Estamos siempre dispuestos a atender a un colega, aunque me temo que gran parte de nuestras actividades aquí son secretas, por lo que no podré enseñarle la totalidad del complejo. De todos modos, las conclusiones de nuestras investigaciones le serán de gran utilidad. Pero, for favor, acompáñeme, Ve a 98.

91 Atónito te rascas la cabeza pensando para qué puede servir toda esta maquinaria, cuando repentinamente, los guardias comienzan a correr por el pasillo. Haz una tirada de sigilo según el capítulo 3, para ver si te escondes exitosamente entre la maquinaria.

- A) Si los guardias se percatan de tu presencia, ve a 61.
- B) Si no se dan cuenta, ve a 02.

92 Durante toda la visita te das cuenta de que, aparentemente, las oficinas no

se usan con regularidad. Por ejemplo, el calendario de la pared del laboratorio tiene fecha del mes pasado. Existe la posibilidad de que los técnicos hayan estado demasiado ocupados como para cambiar la hoja, pero es poco probable. No es el tipo de descuido que caracteriza a un complejo de investigación donde se trabaja con cálculos precisos.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si le comentas a Ben Gazi esta observación, ve a 71.
B) Si no comentas nada, ve a 57.

93 Usando la tabla de Persuasión del Capítulo 6, compara la Categoría de Éxito de 1 ó 2 de tu tirada contra la voluntad de Ben Gazi de 7. El resultado "S" indica que tu personaje ha esquivado verbalmente las sospechas de Ben Gazi. Él te aparta y coloca de nuevo los papeles en la caja, explicando que la mayor parte del proyecto es secreto. Te pide tu carta de presentación y tú se la enseñas. Después de hojearla, accede a darte una vuelta y a enseñarte lo que pueda, ve a 98.

94 Al estar muerto, la aventura ha terminado. Esta es la razón por la que el combate con Armas de Fuego debe ser evitado. Vuelve a jugar la misión para descubrir que hubiese pasado con la elección de otras opciones.

95 Avanzas entre los cuerpos con el arma todavía humeante en tu mano y no ves a nadie más. Ben Gazi ha desaparecido por un pasillo hacia el interior del complejo. A través de las puertas principales puedes ver un helicóptero listo para el despegue.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si te adentras en el complejo para investigar, ve a 69.
B) Si vas a la puerta principal para escapar vía helicóptero (debes tener la habilidad de Pilotar para elegir esta opción), ve a 59.

Nota Master: Detectar una emboscada requeriría una tirada de Percepción adicional. Además, en una partida real, un personaje sin la habilidad de Pilotar tendría una posibilidad de usar el aparato. Deberás determinar el grado de Dificultad según las reglas del Capítulo 3.

96 Usando la tabla de Persuasión del Capítulo 6, compara la categoría de éxito 4 o fallo de tu tirada contra la voluntad de Ben Gazi de 7. El resultado

"N" indica que Ben Gazi no se ha tragado tu explicación en absoluto. Ve a 37.

97 Tu inactividad ha permitido que el plan del Villano Principal se haya llevado a cabo. El Dr. No, Villano Principal, usaba esta base para interferir en los controles de los misiles nucleares Tierra-Tierra en el Oriente Medio. Los misiles se han lanzado y toda la zona está en llamas. Considera este resultado como un fracaso y vuelve a jugar la aventura para comprobar que hubiese pasado de haber elegido otras opciones.

98 Ben Gazi te pasea por el piso en el que se encuentra la oficina. Te señala el cuarto de guardia totalmente acristalado cerca del mostrador de recepción, donde sus hombres vigilan con los monitores de un circuito cerrado de televisión durante las 24 horas, todas las instalaciones. En el cuarto de guardia hay una escalera circular que, obviamente, desciende a un piso inferior. También en esta planta, te señala, se encuentra el centro de proceso de datos, donde sus técnicos elaboran los programas necesarios para una óptima perforación, teniendo en cuenta los estratos geológicos y el ángulo de perforación. En otra habitación hay una maqueta a escala de una plataforma petrolífera sobre un depósito de agua. Algunos técnicos están usando simuladores de viento y mareas para comprobar la fiabilidad estructural del modelo en cuestión. A través de una pared de cristal puedes ver un laboratorio totalmente equipado en incesante actividad, analizando muestras de rocas y mineral de hierro obtenidas, según Ben Gazi, en la perforación. Toda la visita se limita a la planta en la que te encuentras.

Si cuentas con la habilidad de Ciencia o la de Electrónica, haz una tirada de cualquiera de las dos. Si posees las dos, usa aquella en la que tengas un mayor nivel de habilidad. Si no tienes ninguna, emplea tu percepción. Usa los siguientes niveles de Dificultad atendiendo a la habilidad característica que uses: Ciencia o Electrónica (5), Percepción (4).

- A)** Si la tirada es un fallo, ve a 26.
B) Si la tirada es una Categoría de Éxito 4 ó 3, ve a 92.
C) Si la tirada es una Categoría de Éxito 2, ve a 04.
D) Si la tirada es una Categoría de Éxito 1, ve a 23.

Nota Master: Si diriges esta aventura, ve directamente a 23. El grado de Dificultad de la Percepción es inferior al

de las habilidades debido a que la Percepción indica un conocimiento lógico intuitivo en lugar de un conocimiento explícito en la materia. Por ello, es más difícil de conseguir.

99 Después de esperar pacientemente en la oficina durante cinco minutos, oyes una voz en el hall diciendo: "Srta. Marlowe, no me pase llamadas mientras esté reunido y llame al embajador para decirle que no podré ir a cenar". Ahmal Ben Gazi entra en la oficina. Se trata de un hombre bajo, grueso y de piel aceitunada. Su oscuro pelo está peinado hacia atrás y luce un fino mostacho sobre su labio superior. Te pide tu carta de presentación y tú se la entregas. Después de leerla comenta: "Estamos siempre dispuestos a atender a un colega, aunque me temo que gran parte de nuestras actividades aquí son secretas, por lo que no podré enseñarle la totalidad del complejo. De todos modos, los resultados de nuestras investigaciones les serán de gran utilidad. Pero, por favor, acompáñeme. Ve a 98.

100 Los depósitos del yate están vacíos.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si decides adentrarte en el complejo, ve a 22.
B) Si te decides a nadar hasta la costa, ve a 65.

101 Los guardias pujan 5.

OPCIONES DEL JUGADOR:

- A)** Si no pujas más bajo, ve a 10.
B) Si pujas 4, ve a 35.
C) Si pujas 3, ve a 12.

102 Holck y tú ponéis agua por medio mientras sentís como la isla estalla en mil pedazos, desapareciendo en una inmensa bola de fuego. (La isla no sufre un holocausto nuclear porque el reactor no explotó, ya que fue el equipamiento el que se cortocircuitó masivamente). Cuando discutís la siguiente acción a tomar, el agua empieza a burbujear a vuestro alrededor y acto seguido apareceis sobre la cubierta de un submarino británico que ha acudido para rescataros. La tripulación os ayuda a subir a bordo. Ve a 29.

TABLA DE MULTIPLICACION

POSIBILIDADES BASICAS	GRADO DE DIFICULTAD										
	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	2	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	3	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	4	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	4	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
11	5	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110
12	6	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120
13	6	13	26	39	52	65	78	91	104	117	130
14	7	14	28	42	56	70	84	98	112	126	140
15	7	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150
16	8	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160
17	8	17	34	51	68	85	102	119	136	153	170
18	9	18	36	54	72	90	108	126	144	162	180
19	9	19	38	57	76	95	114	133	152	171	190
20	10	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200
21	10	21	42	63	84	105	126	147	168	189	210
22	11	22	44	66	88	110	132	154	176	198	220
23	11	23	46	69	92	115	138	161	184	207	230
24	12	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240
25	12	25	50	75	100	125	150	175	200	225	250
26	13	26	52	78	104	130	156	182	208	234	260
27	13	27	54	81	108	135	162	189	216	243	270
28	14	28	56	84	112	140	168	196	224	252	280
29	14	29	58	87	116	145	174	203	232	261	290
30	15	30	60	90	120	150	180	210	240	270	300

NOMBRE DEL PNJ (ALIAS)									GRADUACION:			
FUEDESVOLPERINT									ASPECTOS FISICOS: TALLA: PESO:			
VELOCIDAD:									APARIENCIA			
ND EN COMBATE CUERPO A CUERPO:									CICATRICES			
HAB	NIV	PB	HAB	NIV	PB	HAB	NIV	PB	FAMA			
									PUNTOS DE SUPERVIVENCIA			
									ARMAS D/A MUNI ND			
									NIVEL DE HERIDA			
									HL	HM	HG	INC

Se autoriza fotocopiar para uso personal

NOTAS: Una PE en la columna de Categoría de Éxito-4, quiere decir Probabilidad de Éxito. Si el resultado en los dados es superior a dicha Probabilidad de Éxito, la acción ha sido fallida. Para obtener Categorías de Éxito de 1, 2, ó 3, la tirada de dados ha de estar en los intervalos dados en la tabla. Para obtener una Categoría de Éxito-4, la tirada de dados ha de ser un número situado entre el inferior dado por la tabla y la Probabilidad de Éxito. Una tirada de 100 ES SIEMPRE UN FALLO. Cuando se usan armas de fuego, un resultado de "encasquillamiento" tiene siempre preferencia sobre una Categoría de Éxito (ver Cap. 5 y 11 para más detalles).

TABLA DE CATEGORIA DE EXITO

Intervalo de Probabilidad de éxito	Categoría de éxito en la tirada			
	Excelente	Muy buena	Buena	Aceptable
	1	2	3	4
01-10	01	02	03-05	06-PE
11-20	01-02	03-04	05-10	11-PE
21-30	01-03	04-06	07-15	16-PE
31-40	01-04	05-08	09-20	21-PE
41-50	01-05	06-10	11-25	26-PE
51-60	01-06	07-12	13-30	31-PE
61-70	01-07	08-14	15-35	36-PE
71-80	01-08	09-16	17-40	41-PE
81-90	01-09	10-18	19-45	46-PE
91-100	01-10	11-20	21-50	51-PE
101-110	01-11	12-22	23-55	56-99
111-120	01-12	13-24	25-60	61-99
121-130	01-13	14-26	27-65	66-99
131-140	01-14	15-28	29-70	71-99
141-150	01-15	16-30	31-75	76-99
151-160	01-16	17-32	33-80	81-99
161-170	01-17	18-34	35-85	86-99
171-180	01-18	19-36	37-90	91-99
181-190	01-19	20-38	39-95	96-99
191-200	01-20	21-40	41-98	99
201-210	01-21	22-42	43-98	99
211-220	01-22	23-44	45-98	99
221-230	01-23	24-46	47-98	99
231-240	01-24	25-48	49-98	99
241-250	01-25	26-50	51-98	99
251-260	01-26	27-52	53-98	99
261-270	01-27	28-54	55-98	99
271-280	01-28	29-56	57-98	99
281-290	01-29	30-58	59-98	99
291-300	01-30	31-60	61-98	99

NOMBRE DEL PNJ (ALIAS)									GRADUACION:			
FUE DES VOL PER INT 									ASPECTOS FISICOS:			
									TALLA:		PESO:	
VELOCIDAD:									APARIENCIA			
ND EN COMBATE									CICATRICES			
CUERPO A CUERPO:									FAMA			
HAB	NIV	PB	HAB	NIV	PB	HAB	NIV	PB	PUNTOS DE SUPERVIVENCIA			
									ARMAS	D/A	MUNI	ND
									NIVEL DE HERIDA			
									HL	HM	HG	INC

Se autoriza fotocopiar para uso personal

Juego de Rol JAMES BOND 007

Se autoriza fotocopiar para uso personal

TITULO DE LA MISION					FECHA DE COMIENZO DE LA MISION					FECHA REAL				
NOMBRE DEL PERSONAJE					NOMBRE DEL JUGADOR					PUNTOS DE EXPERIENCIA OTORGADOS				
CARACTERISTICAS: FUE DES VOL PER INT					PUNTOS DE FAMA		PUNTOS DE HEROE		NIVEL DE HERIDA ACTUAL					
POSIB. BASICAS: SEXTO SENTIDO					FASES DE LA SEDUCCION					APARIENCIA _____				
POSIB. BASICAS: CARISMA					1 2 3 4 5					DEBILIDADES _____				
P.N.J.: _____														

NOMBRE DEL PERSONAJE					NOMBRE DEL JUGADOR					PUNTOS DE EXPERIENCIA OTORGADOS				
CARACTERISTICAS: FUE DES VOL PER INT					PUNTOS DE FAMA		PUNTOS DE HEROE		NIVEL DE HERIDA ACTUAL					
POSIB. BASICAS: SEXTO SENTIDO					FASES DE LA SEDUCCION					APARIENCIA _____				
POSIB. BASICAS: CARISMA					1 2 3 4 5					DEBILIDADES _____				
P.N.J.: _____														

NOMBRE DEL PERSONAJE					NOMBRE DEL JUGADOR					PUNTOS DE EXPERIENCIA OTORGADOS				
CARACTERISTICAS: FUE DES VOL PER INT					PUNTOS DE FAMA		PUNTOS DE HEROE		NIVEL DE HERIDA ACTUAL					
POSIB. BASICAS: SEXTO SENTIDO					FASES DE LA SEDUCCION					APARIENCIA _____				
POSIB. BASICAS: CARISMA					1 2 3 4 5					DEBILIDADES _____				
P.N.J.: _____														

NOMBRE DEL PERSONAJE					NOMBRE DEL JUGADOR					PUNTOS DE EXPERIENCIA OTORGADOS				
CARACTERISTICAS: FUE DES VOL PER INT					PUNTOS DE FAMA		PUNTOS DE HEROE		NIVEL DE HERIDA ACTUAL					
POSIB. BASICAS: SEXTO SENTIDO					FASES DE LA SEDUCCION					APARIENCIA _____				
POSIB. BASICAS: CARISMA					1 2 3 4 5					DEBILIDADES _____				
P.N.J.: _____														

CALENDARIO DE LA MISION																			
DIAS:																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
HORAS	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS	HORAS
0 12	0 12	0 12	0 12	0 12	0 12	0 12	0 12	0 12	0 12	0 12	0 12	0 12	0 12	0 12	0 12	0 12	0 12	0 12	0 12
1 13	1 13	1 13	1 13	1 13	1 13	1 13	1 13	1 13	1 13	1 13	1 13	1 13	1 13	1 13	1 13	1 13	1 13	1 13	1 13
2 14	2 14	2 14	2 14	2 14	2 14	2 14	2 14	2 14	2 14	2 14	2 14	2 14	2 14	2 14	2 14	2 14	2 14	2 14	2 14
3 15	3 15	3 15	3 15	3 15	3 15	3 15	3 15	3 15	3 15	3 15	3 15	3 15	3 15	3 15	3 15	3 15	3 15	3 15	3 15
4 16	4 16	4 16	4 16	4 16	4 16	4 16	4 16	4 16	4 16	4 16	4 16	4 16	4 16	4 16	4 16	4 16	4 16	4 16	4 16
5 17	5 17	5 17	5 17	5 17	5 17	5 17	5 17	5 17	5 17	5 17	5 17	5 17	5 17	5 17	5 17	5 17	5 17	5 17	5 17
6 18	6 18	6 18	6 18	6 18	6 18	6 18	6 18	6 18	6 18	6 18	6 18	6 18	6 18	6 18	6 18	6 18	6 18	6 18	6 18
7 19	7 19	7 19	7 19	7 19	7 19	7 19	7 19	7 19	7 19	7 19	7 19	7 19	7 19	7 19	7 19	7 19	7 19	7 19	7 19
8 20	8 20	8 20	8 20	8 20	8 20	8 20	8 20	8 20	8 20	8 20	8 20	8 20	8 20	8 20	8 20	8 20	8 20	8 20	8 20
9 21	9 21	9 21	9 21	9 21	9 21	9 21	9 21	9 21	9 21	9 21	9 21	9 21	9 21	9 21	9 21	9 21	9 21	9 21	9 21
10 22	10 22	10 22	10 22	10 22	10 22	10 22	10 22	10 22	10 22	10 22	10 22	10 22	10 22	10 22	10 22	10 22	10 22	10 22	10 22
11 23	11 23	11 23	11 23	11 23	11 23	11 23	11 23	11 23	11 23	11 23	11 23	11 23	11 23	11 23	11 23	11 23	11 23	11 23	11 23

ATREVETE A VIVIR EN EL FASCINANTE MUNDO DE

JAMES BOND 007TM

Usa tus habilidades de agente secreto para combatir los perversos planes de los más ambiciosos criminales.

Saborea las persecuciones y combates más trepidantes que tu imaginación pueda concebir.

Y no olvides utilizar los ingenios de la Rama Q.

Si lo tuyo es:

LA EMOCION

LA AVENTURA y

LA SEDUCCION

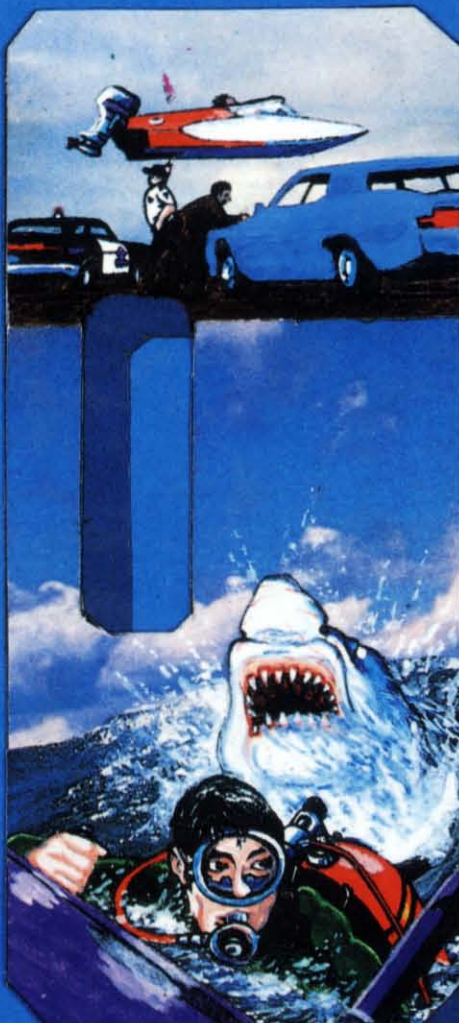
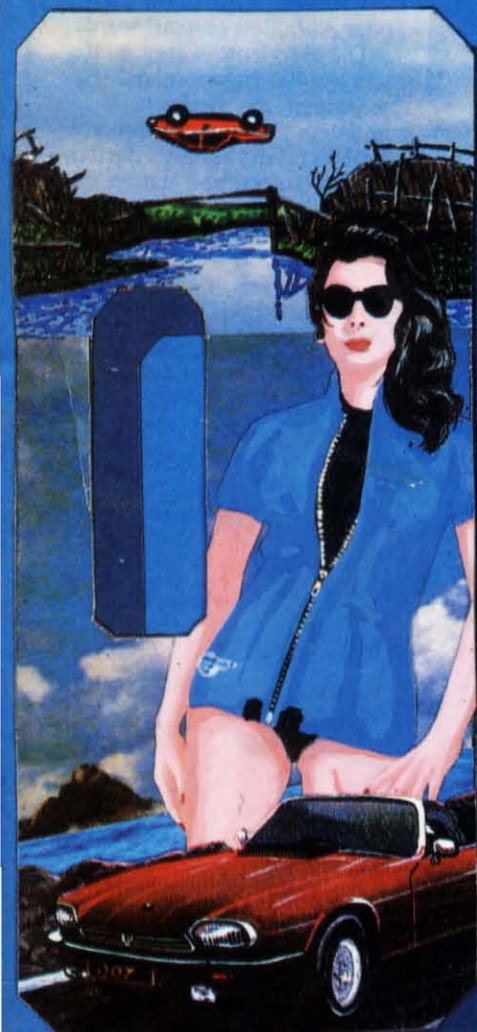
No lo dudes, consigue tu

LICENCIA PARA MATAR

DE 2 A 5 JUGADORES

+ 12 AÑOS

SE PRECISAN DOS DADOS DE 10 CARAS Y UNO DE 6 PARA JUGAR.



JOC
INTERNACIONAL

Victory Games Inc.
VG