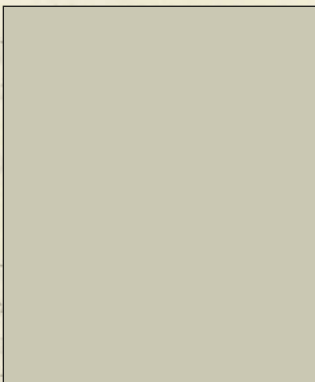


La caída de
DELTA GREEN

HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE



DETALLES DEL AGENTE

Nombre del jugador:	Hoja de servicio:		
Nombre del Agente:	Servicio militar:		
Edad y fecha de nac.:	Entrenamiento especial (habilidad):		
Nacionalidad:	Entrenamiento especial (arma):		
Rama/Departamento:	Hipergeometría:		
Profesión/rango:	Potencial:	Valor:	
Educación:	Adaptado a:		
Motivación:	Violencia	Impotencia	

HOJA DE SERVICIO/BIOGRAFÍA

EVENTO INCITADOR:

CORDURA

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

CAPACIDADES GENERALES

Armas cuerpo a cuerpo		
Armas de fuego		
Armas pesadas		
Atletismo*		
Birlar		
Burocracia*		
Combate sin armas		
Conducir		
Demoliciones		
Disfraz		
Mecánica		
Montar		
Ocultar		
Pilotar		
Preparación		
Primeros auxilios		
Psicoterapia		
Sentir el peligro		
Sigilo		

ESTABILIDAD

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

SALUD

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

CAPACIDADES DE INVESTIGACIÓN

Capacidades Académicas	Capacidades Interpersonales	Capacidades Técnicas
Antropología	Adulación	Análisis de tráfico
Arqueología	Agencia*	Arquitectura
Astronomía		Arte
Biología		
Ciencia militar	Bajos fondos	
Ciencias ocultas	Confortar	Ciencia alternativa
Contabilidad	Espionaje	Criptografía
Criminología		Farmacología
Derecho		Física
Historia		Fotografía
Lengua extranjera	HUMINT	Medicina forense
	Inspiración	Observación
	Interrogatorio	Química
	Intimidación	Recuperación de datos
Lo antinatural	Jerga policial	SIGINT
Medicina	Negociar	Supervivencia

*El valor inicial por defecto para Atletismo, Burocracia y Agencia, es de 2.



La caída de
DELTA GREEN

HOJA DE REGISTRO DEL AGENTE

79-41191
 PAS 99-3302
 INICIALES DEL CONTROLADOR EXTENSIÓN NO.

VÍNCULOS

Vínculos	Vínculos en DELTA GREEN

TRASTORNOS

Dif +

CONTACTOS

Nombre	Notas
Reserva de Contactos sin gastar	5

EQUIPO/ARMAS

NOTAS

Creencias, aficiones, obsesiones, gustos musicales o equipos deportivos. ¿Qué le gusta beber al Agente? ¿Qué fuma?

Algo que admires de tu Agente.

Algo que no te guste de tu Agente.

¿Por qué confía DELTA GREEN en tu Agente para enfrentarse a lo antinatural y mantener el secreto?

¿Por qué considera tu Agente que ayudar a DELTA GREEN y mantener sus secretos alimenta su Motivación?

79-4119/1

INICIALES DEL CONTROLADOR EXTENSIÓN NO. 989-3302



CLASIFICADO INTERNO

DELTA GREEN 1968/

CONFIDENCIAL

0070029-0

ALTO SECRETO

La caída de
**DELTA
GREEN**

HOJA DE SEGUIMIENTO DE LOS AGENTES DEL CONTROLADOR

Jugador				
Agente				
Servicio militar				
Departamento				
Motivación				
Vínculo 1				
Vínculo 2				
Vínculo 3				
Vínculo 4				
Salud				
Estabilidad				
Cordura				
Enfermedad mental				
Contactos				
Contacto 1				
Contacto 2				
Contacto 3				
Contacto 4				
Contabilidad				
Agencia				
Antropología				
Arqueología				
Arquitectura				
Arte (especialidad 1)				
Arte (especialidad 2)				
Astronomía				
Biología				
Química				
Jerga policial				
Criminología				
Criptografía				
Recuperación de datos				
Adulación				
Lengua extranjera				
Lengua ext. 2				
Lengua ext. 3				
Lengua ext. 4				



La caída de
DELTA GREEN

HOJA DE SEGUIMIENTO DE LOS AGENTES DEL CONTROLADOR

Jugador			
Agente			
Medicina forense			
Ciencia alternativa			
Historia			
HUMINT			
Inspiración			
Interrogatorio			
Intimidación			
Derecho			
Medicina			
Ciencia militar			
Negociar			
Observación			
Ciencias ocultas			
Farmacología			
Fotografía			
Física			
Confortar			
SIGINT			
Bajos fondos			
Supervivencia			
Lo antinatural			
Espionaje			
Análisis de tráfico			

NOTAS

[Faint handwritten notes in the notes section]

79-4191
 PAS 99-3392
 INICIALES DEL CONTROLADOR EXTENSIÓN NO.

Hoja para modificar el Umbral de impacto

En las partidas que empleen la gama completa de opciones y reglas tácticas, los Umbrales de impacto pueden variar considerablemente. Intenta reequilibrar esos valores si puedes: si un combatiente tiene un Umbral de impacto de 7 y otro tiene un Umbral de impacto de 9, resuelve el combate como si tuvieran un Umbral de impacto de 3 y 5, respectivamente. Esto hace que los combates sean más cortos y más peligrosos, y, por lo tanto, más excitantes.

Valor de capacidad en Atletismo

Atletismo 8+: Umbral de impacto 4

Atletismo 7-: Umbral de impacto 3

Cobertura

El defensor está expuesto: -1

El defensor está bajo cobertura parcial: +0

El defensor está a cubierto: +1

Oscuridad

Nivel de oscuridad	Rango			
	A Bocajarro	Corto	Medio	Largo
Noche	—	—	1	1
Oscuridad	—	1	2	2
Oscuridad total	1	2	3	3

Iluminado

Si llevas una linterna encendida, estás salpicado de pintura brillante, iluminado por una mira láser, o señalado por haber disparado (o haber sido golpeado por) una bala de rastreo, tu Umbral de impacto se reduce: -1

Sorpresa

Enemigos sorprendidos: +2

Armas arrojadas

El atacante lanza un arma a Medio alcance: +1

Ataques de precisión

Ubicación deseada	Modificador al Umbral de impacto
Objetos grandes (lanzacohetes, maleta, mochila)	1
Torso, parabrisas	1
Pecho (si el atacante está de cara al objetivo)	2
Tripa, ventana específica, rotor de cola	2
Cabeza o extremidad	2
Mano o pie, articulación, neumático	3
Garganta, corazón, boca o cara	3
Arma corta u otro objeto de mano	3
Ojo, faro	4
Pecho (si el objetivo no encara al atacante)	+4

Heridas

El atacante está Herido: +1

El atacante está cegado (gas lacrimógeno, focos, etc.): +2

El defensor está cegado: -2

Estado mental

El atacante está Conmocionado: +1

Reacción depresiva (episodio agudo): -1

Persecuciones

Atacante aferrado a un vehículo: +1

El atacante es un pasajero en la persecución: +1

El atacante es perseguidor o corredor en la persecución: +1

Oscuridad

Nivel de oscuridad	Modificador de sigilo del oponente	Modificador de alerta del oponente	Umbral de impacto	Modificadores de tareas visuales
Noche	Aumenta en +1	Disminuye en -1	+1 a alcance Medio o superior	+1 Dificultad
Oscuridad	Aumenta en +2	Disminuye en -2	+1 a Corto alcance; +2 a alcance Medio o superior	+2 Dificultad
Oscuridad total +1 a la tirada de Dificultad de Estabilidad	Aumenta en +3	Disminuye en -3	+1 a Bocajarro; +2 a Corto alcance; +3 a alcance Medio o superior	+3 Dificultad

Armas y explosivos

Tipo de arma	Daño
Puño, patada	d-2
Porra, puño americano, arma improvisada, culata de pistola, estaca punji, cuchillo	d-1
Machete, bate de béisbol, culata de fusil, palo pesado, arma improvisada grande, ballesta, arma de fuego ligera (pistola .32 o menor, fusil de 6.5 mm o menor, fusil de asalto, escopeta de calibre .20 o menor)	d+0
Espada, hacha de bombero, bayoneta fija, flecha, cama de estacas punji, arma de fuego pesada (pistola de 9 mm o mayor, fusil de calibre .30 o mayor, metralleta, escopeta de calibre .12 o mayor)	d+1
Arma de fuego muy pesada (MG .50, fusil antimateria)	d+2

Para las Armas de fuego, añadir un +2 adicional cuando se dispara A bocajarro.
Todas las escopetas añaden un +1 adicional al daño a Corto alcance.

Letalidad

Si el ataque tiene un valor de Letalidad (por ejemplo, L2):

- Δ Lanza un dado de daño.
- Δ Si el resultado del dado es menor o igual que el valor de Letalidad, el objetivo muere.
- Δ Si el resultado del dado es mayor que el valor de Letalidad, asigna la Letalidad x 5 más el resultado del dado como daño al objetivo.
- Δ Si el valor de Letalidad incluye un asterisco (por ejemplo, L2*):
- Δ Lanza un dado de daño como antes.
- Δ Si el resultado es uno más alto que el valor de Letalidad, el objetivo está Herido grave (reducido a Salud -6).
- Δ Si el objetivo ya estaba Herido o peor, el objetivo muere.

- Δ Si el valor de Letalidad incluye una H (por ejemplo, L2H):
- Δ Lanza un dado de daño como antes.
- Δ Si el resultado es uno más alto que el valor de Letalidad, el objetivo resulta Herido (reducido a Salud 0).
- Δ Si el objetivo ya estaba Herido, el objetivo está Herido grave.
- Δ Si el objetivo ya estaba Herido grave, el objetivo muere.
- Δ Si el valor de Letalidad incluye tanto un asterisco como una H (por ejemplo, L2*H):
- Δ Lanza un dado de daño como antes.
- Δ Si el resultado es uno más alto que el nivel de Letalidad, el objetivo está Herido grave (reducido a Salud -6).

- Δ Si el resultado es dos más alto que el nivel de Letalidad, el objetivo está Herido (reducido a Salud 0).

Ejemplo:

*Una tirada de daño de 2 significa que el objetivo: Recibe 7 puntos de daño con una Letalidad de L1. Resulta Herido con una Letalidad de L1H. Está Herido grave con una Letalidad de L1*H. Está muerto con una Letalidad de L2H.*

Tipo de arma	Valor de Letalidad
Rifle de asalto o metralleta en automático, granada FB	L1
Ametralladora ligera o arma automática de escuadrón (cal. .30, BAR, M60), granada de mano, granada de fusil, proyectil M79, lanzallamas	L1*
Ametralladora pesada (cal. .50), RPG (M72 LAW, RPG-7), cohete de helicóptero (FFAR 2.75 pulgadas), proyectil de mortero ligero (hasta 60 mm), autocañón (20 mm o 40 mm), proyectil FB	L2
Mina Claymore, proyectil de mortero pesado (61 mm+), bomba de metralla, lanzagranadas automático (M75, M129), lanzagranadas, lanzallamas montado en vehículo	L2*
Ametralladora principal de tanque, fusil sin retroceso, carga de mochila	L3
Proyectil de artillería HE, ataque aéreo con napalm	L3*
Bomba convencional lanzada desde el aire	L4*

Explosivos

Valor de Letalidad	Ejemplos	Rango letal	Rango de daño	Rango de metralla
L1*	Granada, bomba de tubo, cartucho de dinamita	A Bocajarro	Corto d+5	-
L2	Cohete RPG, cohete montado en helicóptero, ladrillo de C-4 o Semtex, 2 m de Primacord, proyectil de mortero ligero (hasta 60mm), depósito de propano	A Bocajarro	Corto d+10	Medio
L2*	Mina Claymore, mina terrestre, bote de metralla	A Bocajarro	Corto d+10	Medio
	Proyectil de mortero pesado (81 mm), conducto de gas	Corto	Medio d+10	Largo
L3	Proyectiles de artillería antitanque, proyectiles de fusil sin retroceso, carga de mochila, misiles ligeros aire-tierra (AGM-12, AGM-22)	Corto	Medio d+15	-
L3*	Proyectiles de artillería de alto poder explosivo, bomba de racimo, camión bomba	Corto	Medio d+15	Largo
L4	Misil pesado aire-tierra (AGM-65)	Medio	Largo d+20	-
L4*	Bomba de uso general lanzada desde el aire	Medio	Largo d+20	240 metros

Resumen de opciones de combate

Disparo automático

Ráfaga de tres balas: Gasta al menos 3 puntos extra de Armas de fuego que se suman a tu tirada. Por cada 3 puntos de margen sobre el Umbral de impacto del objetivo, haz una tirada de daño adicional.

Modo automático: Gasta al menos 5 puntos extra de Armas de fuego, que se suman a tu tirada. Puedes gastar Atletismo y Estabilidad para llegar a 5, pero estos no se suman. El daño se convierte en L1 para todos los objetivos dentro de tu radio de disparo (2 m desde el punto de mira).

Fuego dirigido: Gasta 2 puntos de Armas de fuego (o 1 de Armas de fuego y 2 de Atletismo) para alcanzar a otro objetivo situado hasta a 3 metros de tu anterior objetivo. El resultado de tu primera tirada debe ser suficiente para acertar a todos los objetivos del fuego dirigido.

Vaciar el arma: Con una tirada de 6 sin modificar, tu arma se queda vacía y debes recargar. Puedes realizar dos tiradas de daño sobre dos objetivos o tres tiradas de daño sobre un objetivo.

Encasquillamiento: Dos resultados sin modificar de 1 en Armas de fuego atascan un arma en modo automático. Tirada de Armas de fuego o Mecánica (Dificultad 4) para arreglar en una ronda; de Dificultad 3 en dos rondas; de Dificultad 2 en tres rondas.

Armas pesadas: Usa Armas pesadas en lugar de Armas de fuego para las ametralladoras. Las ametralladoras disparan en modo automático sin gastar los 5 puntos extra.

Golpe crítico

Tira un 6 exitoso, supera el Umbral de impacto por 5+, haz dos tiradas de daño.

Desarmar

Ataque de precisión a un arma (+3 a la Dificultad). El efecto depende de la capacidad utilizada:

△ Armas de fuego: objetivo desarmado.

△ Armas cuerpo a cuerpo: el objetivo desarmado si su arma es más ligera; con un 6 exitoso, objetivo desarmado aunque su arma sea más pesada.

△ Combate sin armas contra arma en ristre: confrontación de Combate sin armas de una ronda, el ganador se queda con el arma.

△ Combate sin armas contra arma enfundada: gasta 3 en Birlar o en Armas cuerpo a cuerpo para quedarte con el arma.

Evasión

Declara que escapas, gasta 2 de Atletismo para aumentar tu Umbral de impacto en +1, máximo de +3. El Umbral de ataque de tus enemigos contra ti se incrementa en +2 por gasto, máximo de +6.

Ataque de francotirador

Requisito previo: Armas de fuego 8+; usar un fusil. Dedicar por lo menos una

Tabla para ataques de precisión

Ubicación deseada	Modificador del Umbral de impacto	Daños adicionales
Objetos grandes (lanzacohetes, maleta, mochila)	1	
Torso, parabrisas	1	
Objetivo en una multitud: a Media distancia o en un grupo pequeño y denso (3-6)	1	
Pecho (si el atacante está de cara al objetivo)	2	+2 (arma)
Tripa, ventana específica, rotor de cola	2	
Cabeza o extremidad	2	+2 (arma; solo cabeza)
Objetivo en una multitud: a Larga distancia, o en un grupo grande y denso (7+)	2	
Mano o pie, articulación, entepierna, neumático	3	+2 (sin armas; articulación o entepierna solamente)
Garganta, boca o cara	3	+3 (arma; solo garganta) +2 (sin armas)
Corazón	3	+3 (arma)
Arma corta u otro objeto sostenido en la mano	3	Ver Desarmar, p. 106
Ojo, faro	4	+2 (arma, cegado durante 2 rondas) +3 (desarmado)

ronda para apuntar, disminuye el Umbral de impacto del enemigo.

Δ Enemigo consciente: Umbral de impacto -1.

Δ Enemigo inconsciente: Umbral de impacto -2.

Alcance ampliado: Gasto de 2 de Armas de fuego; gratuito si tu fusil tiene mira telescópica.

Fuego de supresión

Haz la tirada de Armas de fuego contra una Dificultad que depende del ancho del área que quieras cubrir (desde Dificultad 3 [puerta] a 6 [camino de tres carriles]). Mantén el fuego hasta 2 rondas (semi-automático) o 5 rondas (automático). Cruza la línea de fuego con una tirada de Atletismo de Dificultad igual al resultado de la tirada de Armas de fuego para el fuego de supresión.

Página de resumen para la renovación de capacidades

Capacidades de Investigación

Se renuevan completamente al final de una operación, o al hacer una parada en una operación larga de varias etapas.

Salud

Recuperable con Primeros auxilios:

Δ 2 puntos por cada punto de capacidad de Primeros auxilios gastado por otros.

Δ 1 punto por punto de capacidad de Primeros auxilios gastado por uno mismo.

Δ 1 punto por escena, si la reserva de Primeros auxilios del matasanos está vacía.

Se renuevan 2 puntos por día de descanso, a menos que esté Herido grave.

Herido grave: Debe pasar 1 día hospitalizado por cada punto perdido por debajo de 0 de Salud. Transcurrido ese tiempo, renueva la mitad de la reserva de Salud. Renueva completamente la reserva de Salud al día siguiente.

Cordura

La Cordura no se renueva, aunque los Agentes pueden recuperar Cordura perdida mediante *negación* (p. 124) y *desmayo* (p. 124), y por medio de *destrucción de Lo antinatural* (p. 124).

Estabilidad

Renueva 2 puntos por cada punto de capacidad de Psicoterapia gastado por otros. Renueva 1 punto por cada 2 puntos de Vínculos que gastes *inmediatamente* después de una pérdida.

Una vez por sesión:

Δ Renueva 1 o 2 puntos al seguir tu Motivación para ponerte en peligro o producir una complicación de la historia*.

Δ Renueva 1d puntos de Estabilidad al gastar puntos de forma impresionante.* *No se aplica en un juego Desgarrador.*

Δ Renueva tantos puntos de Estabilidad como los recuperados de Cordura por Destruir lo antinatu-

ral. Solo se aplica en un juego en modo Brillante y resplandeciente.

Δ Entre operaciones:

Δ Renueva 2 puntos por entregarte a tu Adicción, si tienes alguna.

Δ Dedícate a tu vida personal (p. 130).

* A discreción del Controlador.

Otras capacidades Generales

Una vez por sesión:

Δ Renueva 1 o 2 puntos de cualquier reserva siguiendo tu Motivación hasta un peligro o a una complicación de la historia.*

Δ Un beneficio de investigación táctica puede conceder una renovación parcial, generalmente de una capacidad de combate.*

Δ El uso de alguna capacidad de Investigación durante una confrontación de persecución puede permitir una renovación parcial, generalmente de la capacidad de persecución.*

Δ Renueva completamente tres capacidades Generales cualesquiera excepto Burocracia, Salud, Contactos, Cordura y Estabilidad, tras pasar una hora en un refugio seguro (p. 128).

Siempre que transcurran 24 horas desde el último gasto:

Δ Renueva completamente Atletismo, Conducir, Armas de fuego, Armas pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Pilotar y Combate sin armas.

Burocracia y Contactos no pueden ser renovados durante una operación. Los Agentes que sufren agotamiento (p. 087) no pueden renovar Atletismo, Conducir, Armas de fuego, Armas pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Pilotar o Combate sin armas.

Al final de la operación:

Δ Renovación completa de todas las capacidades Generales excepto Salud, Cordura y Estabilidad.

* A discreción del Controlador.