

Aventura para SWAE



# OPERACIÓN: Breakfast Tea

Una aventura donde podrás  
patear culos de nazis.



## Licencia de uso

---

La presente obra se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>). Puedes usar este contenido en cualquier forma que te permita la licencia, siempre que incluyas el siguiente texto de atribución:

Este trabajo está basado en la aventura para Savage Worlds OPERACIÓN: Breakfast Tea creada por Jorge Monclús. Está licenciada para nuestro uso bajo una licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional cuyo texto legal puede verse en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.es>.



This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com). Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.



<b>OPERACION: Breakfast tea</b>	<b>4</b>
Creando a tu troupe	5
Engañar a los nazis.	6
Reclutamiento inusual	6
El papel de Hodgins y Wilkins en la misión	7
Arreglando el guion	7
Esto no hay por donde cogerlo	7
El demonio está en los detalles	8
Y el Oscar es para ...	8
Preparando los personajes	8
El teniente	8
El supersoldado	9
Preparando el equipo de rodaje	9
Sastrería	10
Efectos especiales	10
Equipo de cámaras	10
Incursión en la isla de Jersey	11
Buscando localizaciones	11
Filmando el documental	12
La presentación	12
Los poderes del supersoldado	12
El supersoldado en acción	12
Volviendo a Inglaterra	13
Deshacerse del equipo	13
El pase privado para el Führer	14
Camino a Berlín	14
El pase privado	14
Exito o fracaso de la misión	15
<b>Aliados</b>	<b>16</b>
Teniente Arthur Hodgins	17
Cabo Andrew Wilkins	18
<b>Los nazis</b>	<b>19</b>
Oficial nazi	20
Infantería nazi	20
Infantería nazi con lanzallamas	21
Vehículos nazis	21
<b>Atribuciones</b>	<b>22</b>



OPERACIÓN: Breakfast tea

Operación: Breakfast tea es una aventura donde un grupo de actores son escogidos por la Inteligencia Militar Británica para montar un elaborado plan para engañar a Hitler y que crea que Inglaterra tiene un arma secreta que puede decantar la guerra de su lado.

La idea de la Inteligencia Militar (IM) es crear una película donde se ve que los británicos han creado un supersoldado y dejar que la encuentren los nazis. El objetivo es que Hitler y su alto mando se obsesione con el film y quieran su propio «ubersoldat». Eso supondrá que con un gasto mínimo de esfuerzo de guerra por parte de los ingleses, los alemanes gastarán preciosos recursos que tendrán que quitar del frente.

Todo esto sería muy fácil si no fuera porque IM no quiere rodarlo en un estudio. Los nazis caerán en la trampa si ruedan en localizaciones reales y lo hacen lo más real posible. Que mejor prueba que ver en una película a un supersoldado golpear una pared de roca en un pueblo en un territorio ocupado por los nazis y llegar al lugar y ver el agujero que dejó.

IM ha buscado al grupo adecuado de hombres y mujeres para esta misión y son justamente los personajes de la gente de tu mesa de juego.

## Creando a tu troupe

---

Esta aventura está pensada para 4 jugadores novatos, pero acepta sin problemas más o menos jugadores. A priori, tus personajes deberían englobarse dentro de uno de estos grupos:

- **Actores y actrices:** Todos los personajes actores deberían tener «Interpretar» en mayor o menor medida.
- **Tramoyistas y efectos especiales:** Los tramoyistas y la gente de efectos especiales deberían tener «Reparar» y/o «Electrónica». Estas tareas podría hacerlas el cabo Wilkins.
- **Personal de maquillaje, peluquería, sastrería, etc.**
- **Guionistas:** Los guionistas necesitarán algo de «Humanidades» para escribir buenas tramas.
- **Especialistas:** A este grupo no debería faltarles «Atletismo» y seguramente «Conducir» o «Pilotar».
- **Producción:** Como encargados de conseguir dinero, recursos, permisos especiales, etc. deberían tener una buena puntuación en «Persuadir». Este puesto lo puede suplir el Teniente Hodgins.

La mejor distribución es que hubiera un PJ que fuera el o la supersoldado, otro PJ fuera guionista y otro tramoyista o de efectos especiales. Si juegan más personajes pueden repartirse el resto de puestos o repetir alguno. Recuerda que con ellos irán dos PNJ, el teniente Hodgins y el cabo Wilkins que puedes retocar para que suplan las carencias del grupo de PJ.

## Engañar a los nazis.

---

Toda esta aventura trata de crear un «mockumental» o falso documental del ejército inglés con una prueba de campo del supersoldado que han creado los científicos aliados. El film irá ganando y perdiendo puntos según actué tu mesa. Al final de la aventura, el éxito o fracaso de la misión se decidirá si el film engaña a Hitler o no en un pase privado en Berlín.

A lo largo de esta aventura verás titulares con dos cifras, la primera serán los puntos que se obtienen al superar adecuadamente esa parte y la segunda parte serán los que obtengan al fracasar.

El marcador empieza en 0 y el mínimo viable que debe cumplir para que el plan funciona es 4 puntos. Con 4 puntos la película tira d4 Espíritu. Por cada dos puntos por encima de 4, el Espíritu del documental sube un nivel de dado, de forma que con 12 puntos tiraría un Espíritu d12.

Si tu mesa hace cosas increíbles y sorprendentes y estas quedan filmadas, puedes otorgarle benis a la propia película que podrán usarse en la parte final de la aventura durante el proceso de engaño a Hitler y el alto mando nazi.

Tú conoces a tu mesa y debes decidir si contarles este sistema o no es mejor para el funcionamiento de la partida.

## Reclutamiento inusual

---

El teniente Hodgins y el cabo Wilkins, ambos de la IM se presentarán en la casa o lugar de trabajo de cada PJ, proponiéndoles servir a su país contra los nazis.

Les dirán que los necesitan para una misión secreta de IM por sus singulares características. No les van a mentir tampoco, no será fácil y pueden morir. Pero si triunfan, salvarán muchas vidas.

Empezarán con el rollo patriótico, pero puedes tratar de pillarles por otras desventajas como Heroico o Impulsivo.

Si algún PJ está en la cárcel o en problemas con la ley, les planteará un trato que les libere de su problema si aceptan la misión. Si nada de esto les convence, tienen una orden firmada del primer ministro de reclutamiento forzoso.

Una vez reclutados, serán llevados a unos estudios de cine de las afueras de Londres, donde pasarán unos días preparando toda la operación. Allí pasarán todo el tiempo, dormirán, comerán y trabajarán allí.

Si quieres que interactúen más con el exterior, puedes meterles en un viejo teatro en desuso en el West End londinense. Esto te permitirá más fácilmente que salgan a buscar materiales, que se codeen con sus compañeros de la farándula o incluso tener una noche de fiesta loca en Londres antes de partir de misión.

Acabar con una resaca terrible, vomitando por la borda de una lancha neumática en el canal de la Mancha y arrepintiéndose de algunas de las cosas que hicieron la noche anterior puede ser una bonita forma de empezar la misión.

## **El papel de Hodgins y Wilkins en la misión**

Estos PNJ a pesar de ser los jefes de la misión, deberían ser relegados a un papel más secundario. El peso de las decisiones debería caer en tu mesa y los PNJ solo deberían actuar como consejeros y asesores y, en caso de votaciones, para romper los empates.

También estarán para suplir las carencias de habilidades de tu mesa, haciéndoles los cambios necesarios.

## **Arreglando el guion**

IM ha escrito un guion, pero una lectura rápida deja claro que no tienen idea de teatro y cine. Es lento, rígido, poco creíble y sobre todo aburrido, hasta el nombre del supersoldado apesta. Hay que cogerlo y reescribirlo completamente. Que tus jugadores pidan café porque va a ser una noche muy larga.

## **Esto no hay por donde cogerlo (+1/0)**

Los principales fallos del guion son:

- El título es una chufa, es muy militar, pero no tiene ninguna chispa. Es necesario meterle épica a tope.
- Los poderes del supersoldado son superfuerza, superagilidad y superresistencia. Son poco vistosos y difíciles de mostrar en pantalla. Los nazis estaban obsesionados con la magia y los poderes psíquicos, así que esta puede ser una vía interesante.
- Los diálogos son pésimos, son largas parrafadas científicas muy aburridas. Hay que hacerlos mucho más entretenidos.

## **El demonio está en los detalles (+1/0)**

Si quieren asegurarse de que los nazis se creen la historia deberán mejorar ciertas partes:

- El supersoldado es una copia evidente del Capitán América, creado en 1941. Hay que darle otro toque más inglés y como siempre más épico.
- No hay apenas interacción con fuerzas nazis. Deberían pensar en algún combate intenso.

## **Y el Oscar es para ... (+1/0)**

Si solucionan algunos de estos detalles, este guion podría optar a un Óscar:

- La cámara debería estar fija o la llevará alguien encima mientras se mueve con saltos y desencuadres. Tampoco habrá diferentes planos y cortes. Eso le quita dinamismo a las escenas. Si se les ocurre alguna excusa para poder montar varios planos ganaría muchos puntos.
- Nadie está pensando en el espectador final del documental, los altos mandos nazis, así que darle un vistazo a sus perfiles psicológicos ayudará a hacer una mejor película. Por ejemplo, seguramente que alguno querrá más sangre y mutilaciones, aunque sean de sus propios soldados.

Todos estos problemas pueden tratar de solucionarlos a base de tiradas o interpretándolo entre ellos y jugando con sus recursos, contactos y ventajas.

## **Preparando los personajes (+1/0)**

La película solo tiene 3 personajes, el teniente, el supersoldado y los soldados nazis.

Para los nazis deberían usar las propias fuerzas nazis de la isla. Tenderles una trampa y que parezca que el supersoldado ha acabado con todos. Además, así quedarían unos bonitos cadáveres que reafirmarían lo que cuenta el documental.

El resto de personajes deberán interpretarlos tu mesa y deberán ser convincentes y carismáticos.

### **El teniente**

Aunque no sea el protagonista, será una pieza fundamental, ya que su misión será presentarnos al supersoldado y convencernos de sus capacidades. Tendrá que ser muy efusivo y a la vez tremadamente serio y militar.

Sus tiradas de Interpretar deberían ser muy buenas para cumplir con su papel.

## El supersoldado

El supersoldado debe ajustarse al diseño que hayan hecho de él. Lo normal es que tenga que ser un tío grande y musculoso, pero esto marcará los poderes que le atribuyan. Y quien dice supersoldado, puede decir superamazona.

Sus tiradas de Interpretar deberían ser normales, ya que no tendrá que decir muchas frases y serán sencillas. Su problema será las escenas de acción donde se jugará el tipo.

## Preparando el equipo de rodaje

Una vez terminado el guion hay que montar el equipo de grabación y preparar atrezos varios. Los imprescindibles serían:

- Equipo de grabación fácil de usar y transportar.
- Traje de supersoldado creíble.
- Trucos de efectos especiales para cada superpoder.
- Armamento para defenderse.

Puede venirles bien:

- Explosivos.
- Trajes de soldados y tenientes nazis y armas nazis.
- Equipo de escalada.

Han de tener en cuenta que se grabará en la isla de Jersey y que deberá ser poco pesado y resistente porque hay que infiltrarse en territorio controlado por los nazis y todo se puede descontrolar en segundos.

No hace falta que contabilices el peso, simplemente diles que cada miembro de la misión puede llevar un ítem, entendiendo como ítem el equipo de grabación, el traje del supersoldado, cada truco de efectos especiales, ...

Además, dispondrán, sin problemas de peso, de un buen mapa de la isla y una radio para comunicarse con casa y con el submarino para que les saque de la isla.

## **Sastrería (+1/0)**

A priori, cada actor necesita su traje, pero realmente el complicado de conseguir será el de supersoldado. Tener una idea del traje del supersoldado es fácil, lo complicado es cortarlo y coserlo y que parezca «real». Seguramente tendrán que recurrir a artesanos del cuero y de la tela para que les monten las diferentes piezas del disfraz.

Tendrán moverse por todo Londres para encargar las diferentes piezas del traje a diferentes personas para que nadie sepa cómo es el traje al completo y puedan sospechar que quieren hacer.

Si deciden que el traje sea hecho a medida para un PJ, le dará un +2 a Interpretar cuando se presente en primer plano al actor, pero si no lo usa ese PJ en concreto porque está indisposto, el nuevo supersoldado tendrán un -2 cuando aparezca ante la cámara.

## **Efectos especiales (+1/0)**

El principal problema a la hora de pensar los efectos especiales es que deben ser muy creíbles y fácilmente transportables. Deberían ser autónomos y que quepan en un macuto grande. Estamos hablando de:

- Camas elásticas desmontables.
- Ingenio hidráulico para lanzar cosas.
- Objetos realistas de cartón desmontables.
- Materiales inflamables y traje ignífugo.
- Explosivos y sistemas de detonación varios.

Si tienen una idea genial para fingir los poderes que no necesite equipamiento o un equipamiento ridículo, pues mucho mejor para ellos.

## **Equipo de cámaras (+1/0)**

Cogiendo el equipo de grabación que les proporcione Wilkins, no van a tener muchas posibilidades de lucirse con los planos y el montaje.

Si tienen alguna idea buena para mejorar las cámaras o llevan dos equipos de cámara para tener planos desde diferentes ángulos, pueden crear muy buenas secuencias.

Recuérdales también que si pierden o se estropea el equipo de grabación, la misión fracasa, igual tienen que plantearse un segundo juego de cámaras.

# Incursión en la isla de Jersey

---

Una vez terminado el guion y preparado el equipo, el siguiente problema de la misión es entrar en territorio ocupado por los nazis sin ser visto con todo un equipo de filmación.

La marina inglesa va a ceder un submarino que se acercará por la noche lo más posible hasta una cala desierta de la isla y les dejará en una lancha neumática. Tendrán que llegar a remo a la playa y desembarcar sin estropear el equipo.

Al desembarcar, un agente local, Enrí Mounte, les espera para llevarlos a un granero abandonado cercano donde organizar todo.

El clima puede ponerles las cosas complicadas tanto en el agua como en tierra, ya que cámaras, explosivos y trucos de efectos especiales son bastante sensibles al agua. Así que una simple tormenta puede ponerles las cosas muy difíciles.

Unas luces desconocidas o sonidos de motor en la lejanía también deberían ponerles en tensión.

En esta fase pueden perder equipo esencial para el rodaje del documental como el traje del supersoldado o explosivos para los efectos especiales. Si alguno de esos elementos se pierden cuando lleguen a la isla de Jersey, deberían perder los puntos que recibieron por ellos.

## Buscando localizaciones (+1/0)

---

Una vez establecidos en el granero deberán buscar un lugar seguro donde rodar. Necesitarán un lugar reconocible y aislado. Para encontrarlo pueden ayudarse del mapa y del agente local Enrí Mounte.

El punto más reconocible de la isla sería el castillo de Mont Orgueil, pero tiene el peligro de estar muy cerca de poblaciones. No hay que estar muy cerca del pueblo de Gorey, pero podrían verles.

Una buena tirada de Tácticas, les abrirá la opción de la costa sur de la isla. No es especialmente reconocible, pero en días claros se ve la costa francesa y con suerte partes del «Atlantikwall», el cinturón defensivo costero construido por los nazis. El perfil de la costa y sus instalaciones militares serían fácilmente reconocibles para la inteligencia militar nazi.

El único problema de esta ubicación sería que en caso de que les descubrieran no podrían escapar hacia el mar.

Cualquier otra instalación en la isla podría no ser reconocida y, por tanto, no sería tan impactante y se podría dudar de su autenticidad.

## Filmando el documental

---

Ahora toca lo más complicado rodar el documental que debería tener 3 partes, presentación, demostración de poderes y lo más difícil de todo, el combate con fuerza nazis.

Recuerda que esta misión es en verano, pero eso no quiere decir que no les llueva como puede pasar en el desembarco. Si crees que les está yendo demasiado bien, la lluvia puede ser un gran problema para sus planes sin que quede forzado en la historia.

### La presentación (+1/0)

---

El documental, siguiendo el esquema clásico, empieza con un teniente inglés explicando todo el proyecto en alguna localización reconocible de la isla. Así que algún PJ o PNJ debe hacerse pasar por el teniente. Deben pasar un escrutinio básico, ya que las SS mirarán todo. Así que el nombre deberá ser verdadero y el actor deberá parecerse a la persona por la que traten de hacerse pasar.

Esta va a ser la parte hablada más importante de la grabación, así que es fundamental que la interpretación de este personaje sea creíble. Lo bueno es que en teoría todavía no deberían estar bajo fuego enemigo. Si lo consiguen de forma excepcional, tanto con una tirada de Interpretar como interpretándolo ellos mismos, puedes darle un beni a la película, además del punto para Espíritu.

### Los poderes del supersoldado (+2/-1)

---

Tras la introducción del teniente, deberían presentar al supersoldado. Este deberá hacer alarde de sus poderes.

Aquí entran en juego todos los efectos especiales que hayan preparado. Según lo que hayan montado el actor/especialista tendrá que pasar tiradas de Atletismo, Interpretar, Fuerza, ... Si hacen cortes entre poder y poder no habrá problemas, pero si lo montan todo seguido cada vez será más complicado. De esta forma la segunda tirada sin cortes tendrá un -2, la tercera un -4, y así sucesivamente.

Si consiguen hacerlo todo sin cortes quedará muchísimo más realista. Este detalle también podría darle un beni a la película.

### El supersoldado en acción (+2/0)

---

Esta parte de documental es la más complicada y puede hacer fallar toda la misión. El supersoldado debe enfrentarse él solo a un grupo de soldados nazis y derrotarlos usando sus poderes.

Esto se puede hacer de 3 formas. La primera sería disfrazarse el resto de nazis y hacer una pantomima. Esto solventa el problema fácilmente, pero queda sospechoso que el supersoldado acabe con una patrulla de soldados y no haya constancia de ello.

También pueden buscar una patrulla, tenderles una trampa y tratar de fingir los poderes del supersoldado mientras combate contra ellos. Esta es la más realista y daría los dos puntos de Espíritu, pero es muy peligrosa.

Es también la más peligrosa y complicada, ya que el resto del equipo no debería poder ayudarle directamente.

La última opción es acabar por las bravas con una patrulla, quedarse su equipo y filmar el combate. Esto lo hace más fácil y sigue siendo bastante realista.

Pero en el combate solo podrán usar armas que simulen los poderes del supersoldado. Por ejemplo, si es superfuerte y da puñetazos no pueden dispararles, las heridas no serían congruentes.

Enri lleva meses estudiando los movimientos nazis de la isla y se conoce sus recorridos. Una buena tirada de Tácticas les dirá el mejor lugar para emboscarlos.

La patrulla estará compuesta por un oficial con dos soldados en un Kübelwagen y luego tantos soldados en motocicleta BMW R-71 con sidecar como miembros de la expedición. Si queda algún soldado desparejado, irá en el coche del oficial.

Es muy fácil que huya alguno en moto si se ven superados, así que deberían tener un plan preparado para este caso o habrá una persecución por los embarrados de la isla.

Una vez derrotada la patrulla, tendrán una hora para rodar todo y largarse u otra patrulla vendrá a ver qué ha pasado.

## Volviendo a Inglaterra

---

Una vez terminen la grabación, podrán contactar con el submarino y en 3 horas el submarino estará en las mismas coordenadas donde les dejó. Si no están allí cuando emergan, se sumergirá de nuevo y se irá. Deben calcular muy bien cuando llamar para poder llegar a tiempo a la cita.

Por otro lado, si les han descubierto y les persiguen, deberán aguantar 3 horas hasta que les rescaten.

## Deshacerse del equipo

---

No es necesario volver con todo el equipo de vuelta. Lo único importante son las cámaras con los negativos de la película. El resto de equipo pueden deshacerse de él, por ejemplo, quemándolo. Deberán destruirlo adecuadamente para que los investigadores nazis no lo encuentren y puedan descubrir que es falso.

Otra opción es que aprovechen a dejar objetos falsos para redondear el engaño. Por ejemplo, si han hecho un casco de supersoldado con su logo y sus colores con buenos materiales y no uno de atrezo, podrían dejarlo en una playa cercana. Por estos detalles pueden darle también un beni a la película, ya que se la entregaría a Hitler durante el visionado, siendo más impactante.

## El pase privado para el Führer

Unas semanas después de la misión, IM dejará que espías nazis obtengan la película y como habían predicho, el documental empieza su gran viaje.

### Camino a Berlín

La película será visionada por alguien de las SS y tendrá que considerar que es digno de pasarlo a sus superiores. Para ello la película deberá pasar una tirada de Espíritu o será guardada en un cajón.

Si la pasa será llevada hasta el cuartel central de las SS, donde será analizada de nuevo con más atención. Esta vez deberá pasar una tirada de Espíritu. Si los efectos especiales no están bien hechos, tendrá un -2 a la tirada. Si se puede comprobar que un grupo de soldados con sus oficiales murieron de forma extraña en la isla de Jersey obtendrá un +2.

### El pase privado

Una vez pasados los filtros iniciales, la inteligencia nazi montará un visionado del documental para decidir qué hacer con la información descubierta.

Asistirán al pase 4 altos mandos y el propio Adolfo Hitler. Si consiguen convencer a 3, la misión será un éxito. Si consiguen los 5 será un completo éxito que habrá salvado miles de vidas.

Cada espectador tiene un Espíritu y para que la película convenza a un espectador debe pasarse una tirada enfrentada de Espíritu. La tirada de Espíritu de la película puede tener positivos y negativos por cada alto mando según haya unos elementos u otros en ella.

- **Hermann Göring (d6):** Es un sádico que solo disfruta del dolor. Si no hay sangre y mutilaciones, la película tendrá un -2 en su tirada enfrentada.
- **Heinrich Himmler (d6):** A Himmler, ni le va ni le viene esta historia, así que estará a pasar el rato.
- **Joseph Goebbels (d10):** Como genio de la comunicación y propaganda, no será fácil engañarle en su juego. Espíritu -2, si la película tiene fallos en los efectos especiales.
- **Eva Braun (d8):** Eva no quiere ver sangre ni casquería. Si la filmación agrada a Hermann Göring, desagradará a Eva y la filmación tendrá un -2 en la tirada enfrentada.

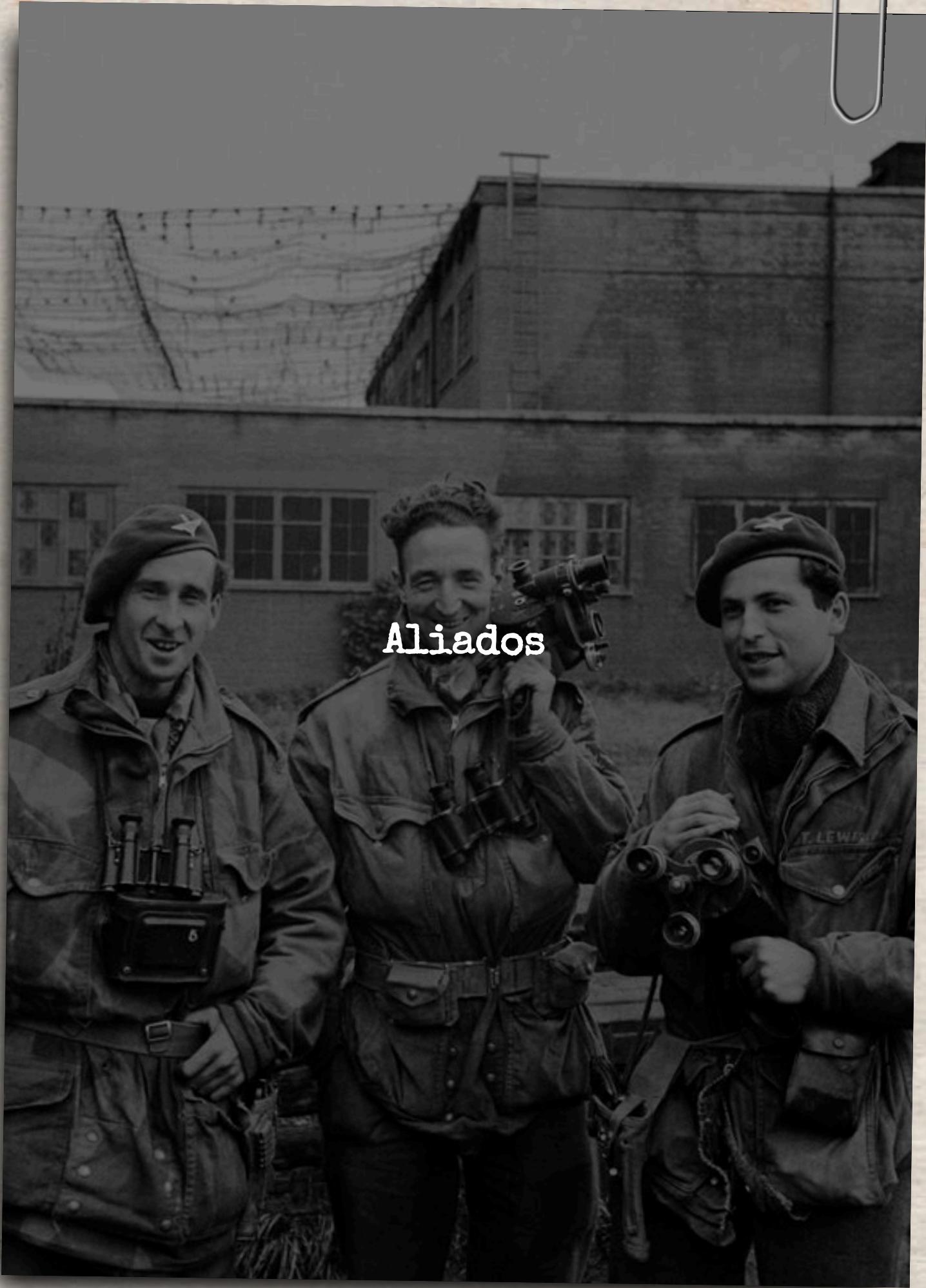
- **Adolfo Hitler (d8):** Hitler es muy simple en estos temas, pero le gustan los buenos discursos. Si la charla inicial del documental está trabajada, la película tendrá un +2 a la tirada enfrentada.

Recuerda que la película puede tener benis que tus jugadores podrán usar en todo este proceso.

## **Exito o fracaso de la misión**

Si la película funciona y convence a los altos mandos de las SS, se empezará a desviar recursos del frente para crear un programa de «ubersoltats» arios. Además, los espías nazis, dejarán de investigar otras operaciones y se centrarán en saber más del supersoldado. En definitiva, tus comandos habrán cumplido su misión y habrán ayudado a ganar la guerra contra el nazismo.

También puedes olvidarte de toda esta parte y decidir tú mismo si la misión fracasa o triunfa. Recuerda, tu partida tus normas.



Aliados

# Teniente Arthur Hodgins (Comodín)

---



El teniente Hodgins es el hombre perfecto para la inteligencia militar. Listo, educado y perceptivo, fue reclutado para IM según salió de la facultad de Derecho de Oxford y, tras unos cuantos trabajos de campo exitosos, fue ascendido y le pusieron a montar operaciones secretas desde un despacho. Aun así, sigue con ganas de volver a la acción. No es tan viejo como para no poder escapar de un camión en marcha o infiltrarse en un castillo en Baviera.

Su forma de pensar «fuera de la caja», con sus planes imaginativos y diferentes, es lo que le hace excepcional en su trabajo en la IM. Además, es capaz de hacer planes previendo los movimientos del adversario y adelantándose a ellos de formas eficaces y sobre todo inesperadas.

Hodgins está seguro de que la operación Breakfast Tea será su última oportunidad de participar en la guerra directamente y no quiere perder esta oportunidad de darles a los nazis en todos el morro, riéndose en su cara y sabiendo que les ha hecho perseguir un espejismo al que él ha dado vida.

- **Atributos:** Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d8, Conducir d8, Conocimientos Generales d8, Ciencias d6, Humanidades d4, Investigar d6, Disparar d8, Idioma Inglés d8, Idioma Francés d8, Medicina d6, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d8, Reparar d6, Sigilo d6, Supervivencias d6, Tácticas d8
- **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 5
- **Ventajas:** Alcurnia (Teniente de IM), Mando, Osado, Soldado
- **Desventajas:** Manía (Modales y etiqueta), Obligaciones (mayor, ejército)
- **Equipo:** Uniforme de militar con galones de teniente, pistola reglamentaria, maletín con informes de alto secreto

**Sugerencia de interpretación:** Eres un hombre de Oxford y tu dicción, tus modales y tus maneras son perfectas incluso en las peores situaciones. Trata de ser demasiado educado y correcto para que cuanto sueltes un taco o una mala contestación se te queden todos mirando sorprendidos.

# Cabo Andrew Wilkins (Comodín)

---



El cabo Andrew Wilkins es la persona más alejada de lo que pensarías que es un espía y, de hecho, no lo es. Solo es un operador de cámara que hacía películas publicitarias para el ejército británico y que Hodgins conoce de haberle encargado alguna filmación.

Cuando el teniente Hodgins planificó el plan del documental falso, consultó con Andrew algunos detalles técnicos de su plan y lo reclutó para su operación cuando este le sugirió que la única forma de que la operación tuviera éxito sería con gente del cine y no con soldados.

Es un adicto confeso a la azúcar y es raro verlo sin algo azucarado en la mano. Deja una caja de pastas abierta al lado suyo y cuando te gires habrá desaparecido.

También tiene vastos conocimientos de cine que van desde sesuda teoría a chismes y cotilleos, datos curiosos, trucos de efectos especiales, etc.

- **Atributos:** Agilidad d4, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d4, Conducir d4, Conocimientos Generales d12, Ciencias d6, Disparar d6, Humanidades d6, Idioma Inglés d10, Interpretar d8, Investigar d8, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d4, Sigilo d4, Tácticas d8
- **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5
- **Ventajas:** Acaparador, Hombre de recursos
- **Desventajas:** Obligaciones (mayor, ejército), Leal
- **Equipo:** Uniforme de militar con galones de cabo, pistola reglamentaria, cajas con chocolatinas

**Sugerencia de interpretación:** Siempre estás comiendo, aprovecha a abrir los aperitivos cuando hagas de Andrew, habla con la boca abierta y haz mucho ruido al masticar. Te encanta el cine, así que siempre metes datos curiosos cinéfilos totalmente inútiles para la misión y al final todo el mundo acaba aburrido y bostezando.



Los nazis

Aquí te presentamos toda una galería de miembros del ejército nazi para que puedas patearles el culo a gusto. Recuerda que muchos de estos PNJ puedes personalizarlos con diferentes habilidades y ventajas. Quizás el soldado que lleva un camión puede que tenga un d8 en Conducir en vez del d6 normal y el francotirador tenga un d10 a Disparar en vez de d8.

## Oficial nazi

=====

Hablamos del típico oficial nazi, altivo, déspota, seguramente muy sádico y que siempre está gritando. No tengas ningún reparo en acabar con ellos, la lista de crímenes de guerra y de lesa humanidad que haya cometido será seguramente larguísima.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6
- **Habilidades:** Atletismo d6, Conducir d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Idioma alemán d6, Idioma Inglés d4, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d6, Tácticas d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5
- **Ventajas:** Mando, Soldado, Inspiración
- **Desventajas:** Obligaciones (mayor, ejército), Fanático (SS), Elige 1 (Avaricioso, Sanguinario, Vengativo, Sobreconfiado)
- **Equipo:** Pistola

## Infantería nazi

=====

Hablamos de combatientes de baja graduación de cualquier rama del ejército nazi.

- **Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8
- **Habilidades:** Atletismo d6, Conducir d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Idioma alemán d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d6
- **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6
- **Ventajas:** Soldado
- **Desventajas:** Obligaciones (mayor, ejército), Fanático (SS)
- **Equipo:** Fusil, bayoneta (FUE+d4), casco (+1 dureza cabeza), 2 granadas

## Infantería nazi con lanzallamas



Este soldado nazi está especializado en el uso de lanzallamas como arma de combate. Con esta desbastadora arma se puede incinerar a un grupo de enemigos en segundos e incendiar vehículos enemigos. Su tremenda capacidad de destrucción se compensa con las altas posibilidades de que el lanzallamas falle y su portador muera envuelto de fuego de queroseno.

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8

**Habilidades:** Atletismo d4, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Idioma alemán d6, Pelear d4, Notar d4, Intimidar d6

**Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 7(1)

**Ventajas:** Soldado, Sin piedad

**Desventajas:** Obligaciones (mayor, ejército), Fanático (SS), Deseo de muerte

**Equipo:** Lanzallamas, traje ignífugo (+1), casco nazi (+1 dureza cabeza)

## Vehículos nazis

En esta tabla tenemos los vehículos típicos de las películas de la II Guerra Mundial como la BMW R-71, la moto con sidecar que persigue al camión donde escapa el comando, o Volkswagen Typ 82, en que vemos al general nazi moviéndose por el campo de batalla mientras lo conduce el espía inglés vestido de soldado alemán.

VEHÍCULO	TAMAÑO	MANIOBRA.	VEL. MÁX.	DUREZA	TRIPULACIÓN
Motocicleta BMW R-71	1 (Normal)	+1	125 km/h	8	1+1
Motocicleta BMW R-71 con sidecar	2 (Normal)	+1	95 km/h	8	1+2
VW Typ 82 «Kübelwagen»	3	+1	80 km/h	13(3)	1+4

## Atribuciones

- Portada del capítulo «OPERACIÓN: Breakfast tea» por [Fay Gillon, WAAF intelligence officer who worked with the Dambusters](#)
- Portada del capítulo «Aliados y enemigos» y fotos del Teniente Hodgins y el Cabo Wilkins por [Jack E. Barker - Army Film and Photographic Unit](#)
- Portada del capítulo de «Secuaces» por [Fremke, Heinz / CC-BY-SA 3.0](#)
- Soldado con lanzallamas por [Bundesarchiv, Bild 101I-299-1808-15A / Scheck / CC-BY-SA 3.0](#)
- Fuentes usadas de Google Fonts: [SpecialElite-Regular](#), [Reenie Beanie](#) y [Zeyada](#)
- Sello de Pergeñado con Inteligencia humana por [Ángel G. Ropero](#)

