

## ATRIBUTOS

AGILIDAD	D8
ASTUCIA	D6
ESPIRITU	D6
FUERZA	D8
VIGOR	D8

## ATRIBUTOS DERIVADOS

Paso	Parada	Dureza
6	6	6



## DATOS BASICOS

**Nombre:** Andrew Spears  
**Concepto:** Soldado  
**Rango:** Experimentado

## IDIOMAS

Ingles D8, Frances D6 e  
Italiano D6

## SALUD

Fatiga -1 -2 **INC** -3 -2 -1 Heridas

## HABILIDAD

D8	Atletismo
D8	Conducir
D4	Con. Generales
D8	Disparar
D6	Intimidar
D4	Medicina
D6	Notar
D8	Pelear
D4	Persuadir
D4	Reparar
D6	Sigilo
D6	Supervivencia
D6	Tacticas

## DESVENTAJAS

**LEAL** Es posible que tu personaje no sea un héroe, pero sí entregará su vida por las de sus amigos. Algunos héroes quizás no actúen de este modo, pero sí son los primeros en acudir al rescate de sus amigos cuando algo los amenaza.

**HABITO (MASCAR TABACO)** Tu héroe tiene una costumbre molesta de algún tipo. Un hábito menor irrita a quienes le rodean, pero no es en sí peligroso. Sus aliados procuran evitarlo, si es posible.

## VENTAJAS

**¡ROCK'N'ROL!** Algunos de los tiradores más veteranos aprenden a compensar el retroceso de las armas automáticas. Si el personaje con esta ventaja no se mueve durante su turno, puede ignorar las penalizaciones por retroceso derivadas de disparar un arma con CdF 2 o más (consulta Retroceso en la página 155).

**ESQUIVA** El héroe puede anticiparse a los ataques o ha aprendido a moverse de forma imprevisible bajo el fuego. A no ser que sea víctima de un ataque por sorpresa o no sea consciente de la amenaza, puede restar 2 a todas las tiradas de ataque a distancia que se realicen contra él. Esquiva no se apila con la auténtica cobertura, sin embargo.

## HISTORIAL

El joven Spears era el más pequeño de tres hermanos. Nació y se crio en Houston, Texas. Su padre era un estibador en el puerto, mientras que su madre se ocupaba de la casa. La familia Spears era humilde, y por ello cuando llegó la gran depresión perdieron la casa donde vivían y tuvieron que mudarse fuera la ciudad, a la antigua granja de los tíos de la mujer. Allí, el padre de Andy empezó a trabajar en la industria petrolífera. El cambio de la ciudad al campo fue aceptado por los niños Spears como una gran aventura. Andrew no era muy bueno con los estudios, así que cuando terminó el colegio, empezó a trabajar en la granja con sus hermanos y después, una vez tuvo la edad de aprender a conducir, su padre le llevó a una empresa de transportes para que pudiera trabajar de camionero. Así pasaron dos años, y cuando los EEUU entraron en guerra, los hermanos Spears fueron llamados a filas. Debido a la experiencia que tenía de conductor fue asignado a la 2ª División Blindada al mando de Patton. Andrew se convirtió en conductor de un vehículo de reconocimiento y participo en la campaña del norte de África, además de en la invasión de Sicilia. Su unidad fue enviada a Inglaterra para prepararse para la invasión aliada de Normandía. La 2ª División llegó a playa de Omaha tres días después de los desembarcos iniciales del 6 de junio del 44. Andrew vio más acción durante los siguientes meses. Los ejércitos aliados presionaron a las fuerzas alemanas hasta que hubo el contraataque de las Ardenas. Durante esta última ofensiva Andrew por salvar a su escuadra de reconocimiento fue ascendido a teniente. Cruzo junto con su división el Rin a finales de marzo llegando hasta el río Elba el 11 de abril. Desde ese momento ya no vio más combates hasta el final de la guerra. A finales de mayo, ya con el conflicto oficialmente finalizado, su compañía se encontraba en un cruce realizando un control de carreteras, cuando tuvo lugar un encuentro con un pelotón de las SS disfrazados de granjeros que llevaba unos tanques de gases químicos escondidos en un carro de heno. Hubo un tiroteo en el cual toda la escuadra alemana cayo abatida, pero con tan mala suerte que uno de los tanques fue impactado y expulsó su contenido sobre la zona. Los muertos se alzaron y de todos sus compañeros, Andrew fue el único en sobrevivir. El incidente se encubrió como una explosión accidental de un mortero. El teniente Spears después del interrogatorio por parte de la policía militar, fue trasladado al Cuartel General Supremo Fuerza Expedicionaria Aliada en Francfort, donde volvió a confirmar la historia ante oficiales de la OSS. Y por ello, Andrew Spears consiguió acreditación Delta Green. Pasado un mes, los resultados de la operación Summer Breeze llevada a cabo en Viena, alertan a la OSS y organizan lo que se cree que será la última gran operación contra la Karotekia, utilizando a todos los agentes disponibles, incluido Spears.

## EQUIPO

Subfusil Thompson M1A1 (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+1, PA 1, CDF 3, MUN. 20), dos cargadores adicionales Thompson M1A1, Colt M1911A1 (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+1, PA 1, CDF 1, MUN. 7), dos cargadores adicionales M1911A, cuchillo (FUE+d4, Alcance 3/6/12, CDF 1), kit de primeros auxilios, linterna, dos tabletas de chocolate, bolsa de tabaco para mascar.

## ATRIBUTOS

AGILIDAD	D6
ASTUCIA	D8
ESPIRITU	D6
FUERZA	D6
VIGOR	D8



## DATOS BASICOS

**Nombre:** John Plummer  
**Concepto:** Ingeniero  
**Rango:** Experimentado

## ATRIBUTOS DERIVADOS

<b>Paso</b>	<b>Parada</b>	<b>Dureza</b>
6	5	6

## IDIOMAS

Inglés D8, Francés D8, Español D6,  
Alemán D6 e Italiano D8

## SALUD

Fatiga -1 -2 **INC** -3 -2 -1 Heridas

## HABILIDAD

D4	Atletismo
D8	Ciencias
D4	Conducir
D6	Con. Generales
D4	Disparar
D4	Humanidades
D6	Investigar
D8	Notar
D6	Pelear
D4	Persuadir
D6	Pilotar
D6	Ocultismo
D10	Reparar
D4	Sigilo
D6	Supervivencia

## DESVENTAJAS

**CURIOSO** Dicen que la curiosidad mató al gato y también puede ser la culpable de tu defunción. Los personajes curiosos se ven atraídos con facilidad hacia todo tipo de aventuras. Tienen que comprobar en persona cada ruido extraño que escuchen y siempre querrán saber qué es lo que se oculta tras todo posible misterio.

**SECRETO** Tu héroe tiene un secreto, que guarda para protegerse a sí mismo u otras personas. Como desventaja menor, el secreto es problemático, pero no supondría una amenaza de muerte.

## VENTAJAS

**AFORTUNADO** El aventurero parece especialmente bendito por el destino, el karma, los dioses o por cualquier fuerza exterior en la que crea (¡o que crea en él!). Sea como sea, comienza cada sesión de juego con un boni adicional.

**MR. ARREGLALOTODO** Este manitas añade una bonificación de +2 a sus tiradas de Reparar. Con un aumento reducirá a la mitad el tiempo que normalmente llevaría reparar algo. Esto significa que, si una tarea de reparación en particular ya especifica que con un aumento se tarda la mitad, el arreglalo todo lo conseguirá en un cuarto del tiempo si logra un aumento.

## HISTORIAL

John nació durante la "Gran Guerra" en una familia acomodada de Nueva York. Su padre era un empresario de éxito y su madre pertenecía a una de las familias más influyentes de la gran manzana. Gracias al dinero de sus padres, tuvo una infancia feliz en la cual tenía todos los caprichos del mundo. En su adolescencia durante la gran depresión la familia tuvo problemas, pasaron años duros pero su situación económica remonto gracias a los tratos que hizo su padre con varias empresas centro europeas. Por aquel entonces el joven entro en el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT en inglés). Durante los primeros años tuvo que trabajar para poder pagarse las clases mientras la situación familiar no mejoraba. A John siempre se le había dado bien las máquinas y las ciencias por eso cuando llego al MIT empezó a destacar. De hecho, se llevaba mejor con las máquinas que con las personas. Finalizo la carrera de Ingeniería con honores y mientras la mitad del mundo entraba en guerra él se quedó en la universidad trabajando en el Laboratorio de Radiación creado en 1940 para ayudar a los militares ingleses a desarrollar nuevas tecnologías. Durante esta época su padre fue acusado de simpatizante nazi, lo cual era cierto ya que las empresas con las cuales estuvieron haciendo negocio estaban en lid con el tercer Reich. Esto hizo que su familia cayera en desgracia y afecto a su situación en el MIT. Pasó un año hasta que pudo volver a la universidad, pero siempre estuvo bajo sospecha. Cuando los EEUU entraron en guerra, él ya estaba usando el apellido de su madre. A principios del 43 fue reclutado por la OSS y su ayuda técnica fue inestimable para varias operaciones. A finales del 44 se le otorgó la credencial de seguridad Delta Green y desde entonces no ha parado de trabajar para la organización secreta. Con la guerra ya acabada, los resultados de la operación Summer Breeze llevada a cabo en Viena, alertan a la OSS y organizan lo que se cree que será la última gran operación contra la Karotekia, utilizando a todos los agentes disponibles, incluido Plummer.

## EQUIPO

Colt M1911A1 (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+1, PA 1, CDF 1, MUN. 7), dos cargadores adicionales M1911A, cámara de fotos más un par de carretes, linterna, navaja multiusos, lapiz, cuaderno pequeño.

## ATRIBUTOS

AGILIDAD	D8
ASTUCIA	D6
ESPIRITU	D8
FUERZA	D6
VIGOR	D6

## DATOS BASICOS

Nombre: Mary Sullivan  
Concepto: Espía  
Rango: Experimentado



## ATRIBUTOS DERIVADOS

Paso	Parada	Dureza
6	6	5

## IDIOMAS

Inglés D8, Francés D6, Alemán D8 y Ruso D8

## SALUD

Fatiga -1 -2 **INC** -3 -2 -1 Heridas

## HABILIDAD

D6	Atletismo
D6	Conducir
D6	Con. Generales
D6	Disparar
D6	Investigar
D8	Latrocinio
D6	Notar
D8	Pelear
D8	Persuadir
D4	Provocar
D4	Ocultismo
D8	Sigilo
D6	Supervivencia

## DESVENTAJAS

**DESEO MORTAL** No es que tu personaje sea un suicida, sino que no le importa morir si eso sirve para completar cierta tarea muy importante para él, que hace insignificante todo lo demás. Quizás quiera vengar el asesinato de su familia o se esté muriendo de algún tipo de enfermedad y desee desaparecer en un estallido de gloria. No desperdiciará su vida sin razón, pero cuando se presente una posibilidad de lograr su meta, hará todo lo que pueda por alcanzarla, corriendo riesgos que normalmente no aceptaría.

**EN UN MUNDO DE HOMBRES** Te mueves en un ambiente en que las mujeres no son bien recibidas o pueden que no las tomen en consideración. El personaje sufre una penalización de -2 a todas sus tiradas de Persuadir para influir a quienes son de ese ámbito.

## VENTAJAS

**ARTISTA MARCIAL MEJORADO** El personaje va camino de convertirse en un auténtico maestro de las artes marciales. Tus puñetazos y patadas se consideran armas (consulta Armas naturales, pág. 142), de tal modo que jamás se te considera un Defensor desarmado (pág. 148). Cuando ataca de este modo, añade +2 a sus tiradas de Pelear y causa FUE+d6 de daño.

**RÁPIDO** Los personajes rápidos tienen increíbles reflejos y frialdad. Cuando tu personaje reciba una carta de acción de 5 o menos al calcular la iniciativa en combate, puedes descartarla una y otra vez hasta que obtengas otra superior a 5.

## HISTORIAL

Mary Sullivan siempre fue una rebelde y una luchadora desde que tenía consciencia. Hija de una familia londinense de clase obrera, fue la primera de la saga en ir a la universidad. Debido a su facilidad para los idiomas, al comienzo de la guerra se presentó voluntaria para el servicio civil y debido a su conocimiento del alemán se le asignó al departamento de transmisiones del Ministerio de la Guerra. A pesar de que su trabajo realizando traducciones era importante, Mary se sentía infrutilizada sabiendo que podría hacer más. Por ello solicitó el traslado a una nueva agencia que había creado el primer ministro, el Directorio de Operaciones Especiales (SOE en inglés). Aunque a Mary se le aceptó en la nueva organización, se encontró de nuevo en un lugar donde las mujeres tenían poca relevancia. Pero de ideas fijas, la joven perseverante pudo acceder a los cursos de entrenamientos de comandos en Arisaig, en Escocia, que se impartían a los futuros agentes de campo. Llegó a ser una de las mejores en combate cuerpo a cuerpo. A mediados de la guerra se había convertido en una gente de campo en la Francia ocupada ayudando a la resistencia a luchar contra los alemanes. A principios del 43 volvió a Londres y ahí conoció a un piloto de Lancaster de las RAF del que se enamoró perdidamente. Se casaron dos meses después de conocerse. Mary volvió a Francia y cuando regresó a Inglaterra después de medio año, se enteró que su marido había muerto cuando fue herido durante un bombardeo nocturno sobre la cuenca del Rin. A partir de ese momento, sin casi tiempo para guardar luto por su esposo se presentó voluntaria para cruzar el canal y seguir en su trabajo para el SOE. Desde entonces hubo un cambio en su personalidad, perdió su miedo a la muerte, obsesionándose con ayudar a ganar la guerra contra la tiranía de la Alemania nazi por todos los medios necesarios. Su contribución durante el día D fue ejemplar y lo siguió siendo hasta el final de la guerra. Y, aunque oficialmente el conflicto ha terminado, el SOE la ha mantenido activa y le han cedido a un grupo especial secreto de la OSS para cazar a los últimos miembros libres de las SS.

## EQUIPO

Colt M1911A1 (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+1, PA 1, CDF 1, MUN. 7), dos cargadores adicionales M1911A, cuchillo (FUE+d4, Alcance 3/6/12, CDF 1), ganchos, linterna.

## ATRIBUTOS

AGILIDAD	D6
ASTUCIA	D8
ESPIRITU	D6
FUERZA	D6
VIGOR	D10

## DATOS BASICOS

**Nombre:** Michael Brody  
**Concepto:** Arqueólogo  
**Rango:** Experimentado



## ATRIBUTOS DERIVADOS

Paso	Parada	Dureza
6	6	7

## IDIOMAS

Inglés D8, Francés D6, Español D6, Latín D8 y Griego D8

## SALUD

Fatiga -1 -2 **INC** -3 -2 -1 Heridas

## HABILIDAD

D6	Atletismo
D6	Conducir
D6	Con. Generales
D6	Disparar
D8	Humanidades
D6	Investigar
D8	Notar
D8	Pelear
D6	Persuadir
D8	Ocultismo
D6	Sigilo
D6	Supervivencia

## DESVENTAJAS

**LEAL** Es posible que tu personaje no sea un héroe, pero sí entregará su vida por las de sus amigos. Algunos héroes quizás no actúen de este modo, pero sí son los primeros en acudir al rescate de sus amigos cuando algo los amenaza.

**TOZUDO** Un individuo tan cabezota como tu héroe siempre quiere tener la razón y nunca admite que se equivoca. Incluso si es obvio que ha cometido un error, intentará justificarlo con medias verdades y descargos.

## VENTAJAS

**NERVIOS DE ACERO** Tu héroe ha aprendido a seguir luchando incluso cuando el dolor es insoportable. El personaje ignora el primer punto de penalización por heridas que sufra.

## HISTORIAL

Michael nació a principios de siglo en Boston, siendo hijo de madre soltera. Sin ningún ingreso fijo y con su bebe bajo el brazo, Grace Brody volvió a casa de sus padres en Arkham, Massachusetts. El joven Michael perdió a su madre a los pocos años por culpa de un accidente de caballo quedándose sus abuelos con su tutela. A pesar de la muerte de su madre su infancia fue feliz y creció con una admiración especial a su abuelo Henry, un profesor de Historia de la universidad de Miskatonic. Era un buen estudiante, pero bastante tozudo y leal, lo cual le granjeo problemas. Cuando termino el instituto con 16 años uno de sus amigos, Robert, se metió en un lío por casi matar al hijo del Sheriff en una pelea y no pudiendo dejar solo a su colega le siguió a Canadá. Allí, debido a un arrebató de idealismo, se alistaron en la Legión Extranjera Francesa mintiendo acerca de su edad y entrando en la "Gran Guerra". Michael combatió en varias de las batallas más críticas del frente occidental siendo herido de gravedad en Verdún, donde su amigo Rob murió. El joven Brody, se convirtió en un superviviente, llegando al final de la guerra sin volver a ser herido de nuevo. Regreso a los EEUU, con sus abuelos, entrando en la universidad de Miskatonic para estudiar Historia como su abuelo, aunque al final se hizo arqueólogo. Cuando consiguió su título, comenzó a trabajar de becario en la universidad y empezó a ir a diversas expediciones, sobre todo a Centroamérica, especializándose en la búsqueda de artefactos raros y preciosos para Miskatonic. Poco a poco se hizo con una fama notable de aventurero, y se pasaba más tiempo fuera del país que en él. Además, durante años estuvo siendo perseguido por un culto que adoraba a una antigua deidad marina por las "liberaciones" de ciertos artefactos. A finales de la década de los 30 se le conocía como un especialista en ocultismo. Cuando empezó la guerra en Europa volvió a Arkham para acceder a un puesto de profesor titular de arqueología ya harto de ser un trotamundos. A mediados de 1942, la OSS se pone en contacto con el Profesor Brody y lo recluta para su organización Delta Green. Durante el resto de la guerra Brody trabaja como un agente de inteligencia, sin ser enviado a operaciones de campo. Con la guerra ya acabada, los resultados de la operación Summer Breeze llevada a cabo en Viena, alertan a la OSS y organizan lo que se cree que será la última gran operación contra la Karotekia, utilizando a todos los agentes disponibles, incluido Brody.

## EQUIPO

Colt M1911A1 (Alcance 12/24/48, Daño 2d6+1, PA 1, CDF 1, MUN. 7), dos cargadores adicionales M1911A, cuchillo (FUE+d4, Alcance 3/6/12, CDF 1), linterna, navaja multiusos.

## ATRIBUTOS

AGILIDAD	D6
ASTUCIA	D10
ESPIRITU	D8
FUERZA	D4
VIGOR	D6

## DATOS BASICOS

**Nombre:** Roger Smithson  
**Concepto:** Matemático  
**Rango:** Experimentado



## ATRIBUTOS DERIVADOS

Paso	Parada	Dureza
6	4	5

## IDIOMAS

Inglés D8, Gales D8, Latín D6,  
Griego D6, Árabe D6 y Enochiano D8

## SALUD

Fatiga -1 -2 **INC** -3 -2 -1 Heridas

## HABILIDAD

D4	Atletismo
D10	Ciencias
D6	Con. Generales
D4	Disparar
D8	Humanidades
D8	Investigar
D6	Notar
D4	Pelear
D6	Persuadir
D8	Ocultismo
D4	Sigilo
D4	Supervivencia

## DESVENTAJAS

**HABITO (ALCOHOLISMO)** Tu héroe tiene una costumbre molesta de algún tipo. Un hábito mayor es una adicción mental o física de algún tipo, debilitante y, potencialmente, mortal. Esto incluye el consumo de drogas o alcoholismo. El personaje que no tome su dosis debe superar una tirada de Vigor cada 24 horas que hayan pasado desde la última para no sufrir un nivel de Fatiga (consulta la página 151).

## VENTAJAS

**ERUDITO (CIENCIAS)** Ganas una bonificación de +2 al total de las tiradas de esta habilidad siempre que la uses.

**HOMBRE DE RECURSOS** Tu héroe tiene un don para improvisar habilidades sobre la marcha. Hay poco que no pueda descubrir si se le da algo de tiempo y conserva la suerte de su lado. El personaje realiza una tirada de Astucia como acción tras observar el uso de esta habilidad o estudiarla en profundidad. Con el éxito, gana d4 (d6 con uno o más aumentos) en dicha habilidad. Puede intentarlo de nuevo tras una hora de estudio, prácticas o prueba y error, hasta que logre el aumento, si lo desea. Esta capacidad dura hasta que el personaje repita el proceso en otra habilidad.

**RESISTENCIA ARCANIA** Siempre que se intente usar una habilidad arcana sobre el individuo (¡incluso si son sus aliados!), debe aplicarse una penalización de -2 a la tirada. También reduce el daño de origen mágico en dos puntos.

**TEMPLE** Un héroe con esta ventaja recibe una carta de acción adicional en cada ronda de combate y elige cuál utilizar.

## EQUIPO

Revolver Enfield No. 2 Mk I (Alcance 12/24/48, Daño 2d6, PA 1, CDF 1, MUN. 6), 12 balas adicionales revolver Enfield, lápiz, cuaderno de notas, petaca con whisky, tiza.

## HISTORIAL

Roger nació y se crio en Cardiff, Gales. De familia de profesores, tuvo una niñez feliz y sin preocupaciones. Con 10 años, la familia se mudó a Cambridge por motivos laborales, y en un ambiente académico tan rico se vio que tenía un don con las matemáticas. Sus padres le animaron a que entrara la universidad y estudiara cálculo, cosa que hizo. Conoció a Alan Turing durante su estancia en el King's College y este le habló acerca de su concepto de máquinas universales, que permitirían hacer cálculos que ninguna otra podría hacer. Roger, quedó maravillado con el tema y estuvo trabajando en el estudio de ese campo durante un tiempo, pero tuvo que dejarlo para finalizar su carrera. Cuando se declaró la guerra contra Alemania, Smithson terminaba su tesis. Debido a sus dotes matemáticas no fue alistado en el ejército, sino que se le asignó a la Escuela Cifrado y Codificación Gubernamental, que dependía del SIS (Servicio de Inteligencia Secreta) británico. Durante los primeros años de la guerra se utilizó la pericia de Roger para intentar descifrar las comunicaciones alemanas, pero otra vez Turing apareció en escena con la Operación Ultra. Utilizando los ordenadores Colossus creados para Ultra, permitieron vislumbrar uno de los usos de la "solución final" de los nazis al rastrear la energía nigromántica que se desprendía a nivel europeo y poder atacar a la rama de ciencias ocultas de las SS, la peligrosa Karotekia, donde más daño podía hacer. Los teoremas y algoritmos desarrollados por Turing eran complejos y se necesitaban de expertos como Roger. Por ello, fue trasladado a la sección Q del Directorio de Operaciones Especiales (SOE en inglés) donde se convirtió también en un experto ocultista. Trabajar en la sección Q era estresante y fue una gran prueba de carácter para Smithson. Cuando la guerra estaba terminando empezaron a llegar informes sobre los campos de concentración alemanes y lo enviaron al continente para que investigara si habían sido usados por parte de las SS en su guerra "ocultista". La confirmación fue un shock para Roger, e intentó mitigarlo con la bebida. Con la guerra ya acabada, los resultados de la operación Summer Breeze llevada a cabo en Viena por parte de Delta Green, alertaron al SOE y le han cedido a la organización secreta de la OSS para cazar a los últimos miembros libres de las SS.