

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.