

UNIDAD BETA

SUPERHÉROES EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL



NSR
DICCIONES

ESCRITO POR ISMAEL DÍAZ SACALUGA

120
system

ESCRITO POR ISMAEL DÍAZ SACALUGA



UNIDAD BETA

SUPERHÉROES EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL



LA OPERACIÓN "UNIDAD BETA" HA SIDO REALIZADA POR

El Mayor **Ismael Díaz Sacaluga**, Ideólogo y Ejecutor (Autor)

El Teniente **Jaime García Mendoza**, Encargado de Vigilancia, Inteligencia aérea e IMINT (Ilustrador)

El Agente especial **Pablo Valcárcel Castro**, Analista y coordinador temporal (Desarrollador)

El General **Manuel J. Sueiro Abad**, Jefe del Estado Mayor y Supervisor de Agentes (Editor Jefe, autor de los perfiles de los pjs).

Con la colaboración del Sargento **Ignacio López Echeverría**, asesor táctico y responsable de apoyo logístico (Traductor y coordinador de las msdrs de d20).

EDITADO POR

Manuel J. Sueiro y Ángel Paredes para NSR Ediciones.

DEDICATORIA DEL AUTOR

A mi abuelo.

AGRADECIMIENTOS

A Manu por ser un gran editor (y mejor anfitrión)... y, ¡qué coño! porque de no ser por él no estaría leyendo esto: gracias por todo, tío.

A Pablo, de no haber sido por sus inteligentes aportaciones y su sabia corrección, UNIDAD BETA sería una sombra de lo que es.

A Jaime por dejarme con la boca abierta con sus dibujos.

A Ángel, Rosendo, Paco, Pedro J. y, en general, a todos los camaradas de Nosolorol por su apoyo, indicaciones y sabiduría compartida...

A David Pereira por compartir conmigo su entusiasmo y su talento.

A los muchachos de "Tarfia Street" (Emilio, Jose Carlos, Pepe, Luis, Masa, Rafa y Juan Antonio): por soportarme... y sobrevivir al playtesting de UNIDAD BETA cuando aún se llamaba "Héroes de Guerra" y jugábamos con el sistema del "DC Héroes".

Y por supuesto, a la Vieja Guardia: Mario, Casti, Ricardo, Ivan, Jose, Argenis, Lorena, Gonzalo, Francis, Kike, Pablo, Luis, Lucia, Iñaki... Por las aventuras vividas y las leyendas compartidas.

'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 6.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20.

d20 Modern and Wizards of the Coast is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and is used with permission.

'Fudge' and the 'Fudge' logo are trademarks of Grey Ghost Press. and are used according to the terms of the Fudge System Trademark License. A copy of this License can be found at http://www.fudgerpg.com/files/rtf/fudge_license_v1_dec_04.rtf.

Fudge and Grey Ghost Press is a trademark of Grey Ghost Press in the United States and other countries and is used with permission.

Publicado por Manuel J. Sueiro (Editor) y NOSOLOROL Ediciones en mayo de 2006

Todo el material es propiedad de sus respectivos autores. Copyright 2006 de la presente edición Manuel J. Sueiro y NOSOLOROL Ediciones
web: <http://www.nosolorol.com> mail: ediciones@nosolorol.com Depósito legal: SE-2375-2006 U.E. ISBN: 84-611-0763-2

Printed by Publidisa

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	4
UNIDAD BETA, PERSONAJES	8
TANHAUSSER	14
WOMEN IN UNIFORM	40
FEMME FATALE, PERSONAJES	68
SANCIÓN SUPREMA	74
LA CONEXIÓN MADRIPUR	90
CRONOLOGÍA	118
HÉROES DE GUERRA	120
NOSOLOD20	128
OPEN GAME LICENSE	146



INTRODUCCIÓN

UNIDAD BETA

Fue en 1937 cuando oí aquella palabra por primera vez. "Metahumanos". Creo que fue Sanders, del MI 6, quien la dijo en aquella reunión. Eran las seis de la mañana y los informes acababan de llegar desde España. Al parecer los alemanes habían puesto a prueba un arma experimental aprovechando la guerra civil. Contemplé las fotos pensando que en mis veinte años de carrera militar ya lo había visto todo.

Según los informadores de Sanders, aquellos diez cuerpos habían sido despedazados por un solo hombre. Con las manos desnudas. "Metahumano". Un bonito eufemismo para la nueva arma que decidirá el destino de una guerra que todos sabíamos iba a estallar de un momento a otro.

Pasaron unos meses y volví a reunirme con el resto de los asesores en aquella misma sala, bajo los cimientos del edificio de la Sociedad de Naciones. Los espías de Sanders habían traído nuevas instantáneas, esta vez sacadas en suelo alemán. Ya no había duda posible: las imágenes dejaban claro que no sólo eran reales, sino que los alemanes nos habían sacado ventaja.

A día de hoy, sigo sin saber qué demonios era en realidad el maldito "Gas Prometeo". Lo único que sabía por aquel entonces era que, con la guerra ya empezada, Alemania ya contaba con al menos una veintena de "metahumanos" operativos en el campo de batalla. Creo que fue el saber que los amarillos preparaban su propio programa experimental lo que

acabó por decidimos a probar ese gas con sujetos vivos.

La prueba se realizaría con candidatos voluntarios, seleccionados de entre la escoria que se podría en nuestras cárceles y sanatorios mentales. A veces echo la vista atrás y me pregunto por qué utilizábamos a semejantes especímenes. Si queríamos "héroes de guerra", ¿por qué buscar entre la basura? Por aquel entonces la respuesta era sencilla: ninguno de nosotros confiaba en que el gas Prometeo funcionase mejor que como lo había hecho con las ratas de laboratorio. Creo que nadie imaginó que esa sustancia les daría el poder de los dioses a esa panda de desechos carcelarios.

Escogimos a aquellos miserables porque creímos que no sobrevivirían.

Pero lo hicieron.

El resultado del experimento Prometeo debió habernos avisado de lo que más tarde aprenderíamos con los campos de exterminio y la gran bomba. Debimos habernos dado cuenta de que en una guerra como aquella, no había lugar para héroes.

- De los diarios personales del Mayor Maxwell Hawksmoore.

UNIDAD BETA es una serie de aventuras que utiliza indistintamente el sistema de juego de d20 Moderno o el sistema de juego Fudge. Por ello, suponemos que sabes lo qué es un juego de rol y en qué consiste. Sin embargo, no temas: UNIDAD BETA está diseñada de forma que

incluso un Director de Juego novel pueda utilizarla sin tener que hacer grandes esfuerzos por su parte. Aunque el juego ganará en complejidad y detalles si se utiliza el manual de d20 Moderno o el manual de Fudge, ninguno de los dos es necesario en realidad: al final de este libro encontrarás un apéndice con los fundamentos de ambos sistemas y todas las reglas que son verdaderamente necesarias para jugar.

Pero, ¿qué es "UNIDAD BETA"? Se trata de una recopilación de cuatro aventuras en las que los jugadores se meterán en la piel de la "Unidad Beta": un comando que, en los últimos años de la Segunda Guerra Mundial, llevó a cabo misiones de alto secreto para la Sociedad de Naciones, enfrentándose a las fuerzas del Eje (Alemania, Italia y Japón).

La peculiaridad de los integrantes de la "Unidad Beta" era que todos ellos habían sido condenados a muerte por alguno de los gobiernos integrantes de la Sociedad de Naciones. A estos reclusos se les ofreció la oportunidad de perdonar su pena a cambio de someterse voluntarios a un experimento científico. Como resultado de la exposición a una misteriosa sustancia, cada uno de esos individuos desarrolló asombrosas capacidades, más allá de lo humanamente posible: capacidades como la telepatía, una fuerza asombrosa o el dominio de la mente sobre los elementos fueron sólo un ejemplo de sus nuevos dones.

En **TANHAUSSER**, el primero de los cuatro módulos que conforman "Unidad Beta", los personajes jugadores comienzan la aventura entre rejas. El Mayor Maxwell Hawksmoore, quien se convertirá en su enlace directo con la Sociedad de Naciones, les ofrece perdonar su pena a cambio de cumplir una misión secreta en suelo alemán. Una vez allí y supuestamente capturados por fuerzas enemigas, los personajes serán expuestos al misterioso

gas "Prometeo", en lo que no es más que una monumental farsa orquestada por Hawksmoore y sus superiores de la Sociedad de Naciones. Una farsa en la que será puesta a prueba la lealtad de los personajes para con la causa de los Aliados.

Desde el punto de vista práctico, **TANHAUSSER** es un módulo diseñado para apoyar en lo posible al Directo de Juego novel (con explicaciones y aclaraciones sobre cómo llevarla a la práctica, ideas, etc.). Así mismo, también puede ser adecuada como iniciación al rol de un grupo de jugadores primerizos o con poca experiencia.

En **WOMEN IN UNIFORM**, la segunda aventura, los personajes ya son miembros de pleno derecho de la "Unidad Beta". En esta ocasión su camino se verá cruzado con el de un peculiar grupo mercenario integrado exclusivamente por mujeres: el comando "FEMME FATALE". Ambos equipos verán sus destinos encontrados en una misión que, comenzando en las callejuelas de Bombay, llevará a los PJ por todo el sudeste asiático en pos de máquinas descifradoras y ancestrales reliquias griegas. Imagina mezclar "Doce del Patíbulo" y "Con Faldas y a lo Loco", dándole el toque "pulp" de "Indiana Jones" y "Sky Captain". El resultado es este módulo.

Desde el punto de vista práctico, **WOMEN IN UNIFORM** está diseñado para ser jugado por un grupo de jugadores mixtos (con las chicas en el papel de las "FEMME FATALE") o contando únicamente con jugadoras (siendo los muchachos de la "Unidad Beta" meros PNJ).

SANCIÓN SUPREMA lleva a los PJ a los últimos meses de la Segunda Guerra Mundial, embarcándolos en la que será la última misión oficial de la "Unidad Beta". Un agente de las SS que deserta, un grupo de metahumanos que quieren

matarlo y un proyecto secreto japonés que puede cambiar el curso de la historia. Tres claves para una aventura en la que los muchachos de la "Unidad Beta" se enfrentarán a dilemas que no pueden resolverse con los puños.

Cerrando la saga y sirviendo al mismo tiempo como un nuevo comienzo, **LA CONEXIÓN MADRIPUR** nos lleva hasta los años ochenta. De nuevo en la piel de los componentes de la "Unidad Beta", los jugadores vuelven a meterse en la piel de éstos metahumanos... treinta y ocho años después de su última misión. El asesinato del que fuese su superior directo, el Mayor Maxwell Hawksmoore, vuelve a reunir a nuestros "héroes", convertidos ahora en auténticos veteranos. La búsqueda del asesino de Hawksmoore les llevará a reencontrarse con viejos enemigos. El mundo ha cambiado mucho en cuarenta años. Casi tanto como ellos.

COMO UTILIZAR ESTE LIBRO

El libro que tienes en tus manos es una campaña autojutable. Esto significa que en sus páginas encontrarás todo lo que necesitas para jugar, sin que sea necesario recurrir a ningún otro libro. Aún así, puedes obtener una experiencia de juego más rica y compleja si apoyas el uso de este libro con el manual d20 moderno o el libro de reglas de Fudge.

Este libro incluye, con la finalidad de poder ser jugado de forma autosuficiente, seis personajes pregenerados masculinos (la **UNIDAD BETA**) y seis femeninos (**FEMME FATALE**). Si no deseas fotocopiar el libro para no estropearlo, en la web de NOSOLOROL Ediciones (www.nosolorol.com) encontrarás una copia en PDF de estos personajes. Además, al final del libro encontrarás un apéndice con las reglas fundamentales del sistema d20 moderno y, alternativamente, una versión de las reglas de Fudge que puedes utilizar si las primeras no te convencen.



Si no estás familiarizado con ninguno de los dos sistemas, tu lectura debería comenzar por dicho apéndice. De igual modo se incluye un listado explicativo con el uso de todas las dotes y talentos de los personajes aparecidos en este libro.

Por otro lado, y aunque esta campaña está específicamente diseñada para jugarla con los personajes pregenerados que se ofrecen a tal fin (la **UNIDAD BETA**), hemos incluido un apéndice llamado **HÉROES DE GUERRA** con unas breves y sencillas reglas para incluir poderes metahumanos en d20 Moderno. Por descontado, un Director de Juego que lo desee puede emplear sus propias reglas o cualquiera de las abundantes que han sido publicadas para d20 o Fudge para que los jugadores creen su propio equipo de metahumanos.

Realmente queda poco que decir. Quizá no estaría de más dejar claro que esto es solo un juego y que, como tal, las aventuras aquí recogidas no intentan retratar de forma fiel y fidedigna lo que fue en realidad la Segunda Guerra Mundial. Pese a que se mencionen datos y circunstancias reales, el fin de cada una de estas aventuras es hacer pasar un rato divertido a un grupo de personas.

Algo que dicho sea de paso ya es un logro a tener en cuenta.

Que os divirtáis.

SUGERENCIAS MUSICALES

A lo largo del texto que constituye las diferentes aventuras de este libro encontrarás numerosas sugerencias musicales. Estas sugerencias aparecen al comienzo de determinadas escenas y pre-

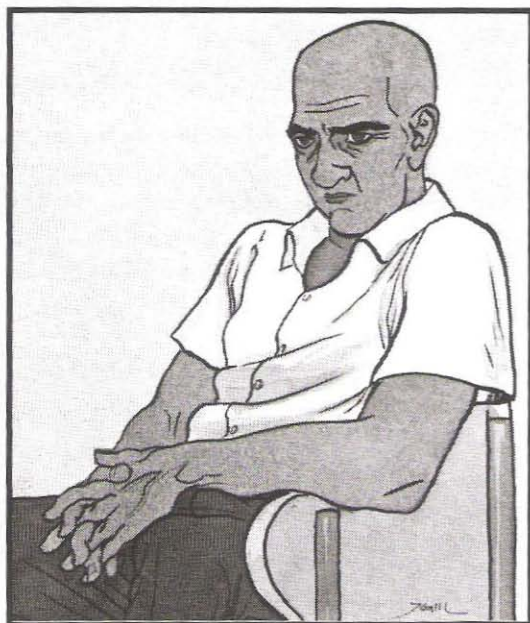
tenden dar algunas ideas sobre qué música puede acompañar a diferentes momentos de la historia si eres un DJ que suela emplear música durante sus partidas.

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

- "En Busca del Arca Perdida" ("Raiders of the Lost Ark", 1981)
- "Doce del Patíbulo" ("The Dirty Dozen", 1967)
- "Indiana Jones y el Templo Maldito" ("Indiana Jones and the Temple of Doom", 1984)
- "Indiana Jones y la Última Cruzada" ("Indiana Jones and the Last Crusade", 1989)
- "El Imperio del Sol" ("Empire of the Sun", 1987)
- "Salvar al Soldado Ryan" ("Saving Private Ryan", 1998)
- "Doctor Akagi" ("Akagi no chi matsuri", 1955)

CÓMICS RECOMENDADOS

- "El Soldado Desconocido" (de Garth Ennis y Killian Plunkett)
- "Watchmen" (de Alan Moore y Dave Gibbons)
- "TEAM 7" (de Chuck Dixon y Aaron Wiesenfeld)
- "La Brigada de la Luz" (de Peter J. Tomasi y Peter Snejberg)
- "TEAM 7: Objective Hell" (de Chuck Dixon y Chris Warner)
- "High Roads" (de Scott Lobdell y Leinil Francis Yu)



Héroe Dedicado nivel 5

FUE 14 (+2) Bueno	DES 14 (+2) Bueno	CON 12 (+1) Normal
INT 16 (+3) Grande	SAB 17 (+3) Grande	CAR 15 (+2) Bueno
FOR +4 Mediocre	REF +3 Mediocre	VOL +6 Normal
DEF 15/17* Nor/Bue*	PG 27 1-3 Rasguño 4-6 Herida 7-9 Herida grave 10-12 Incapacitado 13-15 Moribundo	OOO O O O O
INI +2 Bueno		

Habilidades: Moverse en Silencio +7 [Bueno]; Investigar +8 [Bueno]; Escondarse +4 [Mediocre]; Averiguar Intenciones +6 [Normal]; Idiomas (hindú, inglés) Diplomacia +7 [Bueno]; Curar Heridas +5 [Normal]; Supervivencia +5 [Normal]; Trepar +7 [Bueno]; Conducir +4 [Mediocre]; Nadar +7 [Bueno]; Saltar +7 [Bueno].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Empatía, Prestar Ayuda Mejorada; Pelea Mejorada; Competencia con Armas de Fuego Avanzada; Competencia con Armas Arcaicas.

Poderes: Forma Elemental (Roca) +2 [Bueno] (DEF 17 [Bueno] en forma de roca); Ataque Especial a Distancia (empleando rocas del entorno) +3 [Grande] (Ataque +5 [Normal], Daño 3d6+6 [+6]).

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo	+7 [Bueno]	1d8+2 [+2]
Browning H.P.	+5 [Normal]	2d6 [+3]

* En su forma rocosa

PRISIONERO 1740

Nombre: Samir Rakhesuddin

Nacionalidad: Inglesa

Rango: teniente

Edad: 43 años

Raza: hindú

Estatura: 1,58 m

Peso: 67 kg

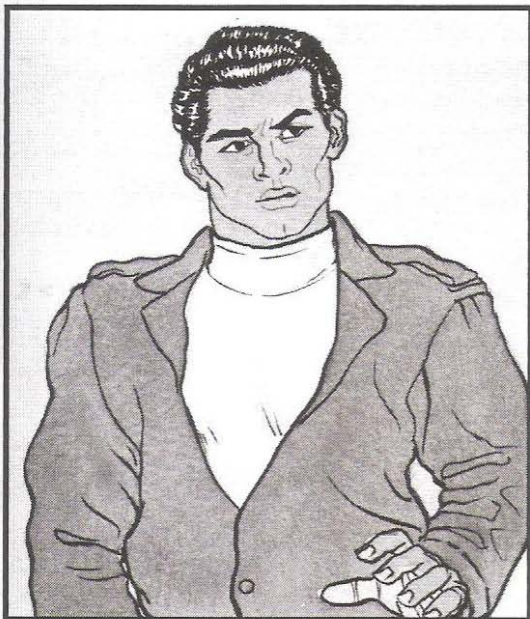
Especialidad militar: estrategia

Perfil psicológico: De naturaleza calmada y meditabunda, el teniente Rakhesuddin posee una personalidad templada y un grado de autocontrol considerable. Sin embargo, sufre ocasionales estallidos de ira, relacionados con una notable intolerancia hacia el abuso de poder. En su perfil destacan sus aptitudes para la estrategia, reflejo de las cuales es su pasión y dominio del juego del ajedrez. Como responde a su naturaleza, el sujeto procura considerar todas las opciones antes de tomar una decisión. Una vez tomada, sin embargo, muestra un grado de determinación notable, que roza la obstinación. En su trato con los demás, el teniente Rakhesuddin luce unos modales exquisitos y se muestra sosegado y respetuoso en todas las situaciones, especialmente con individuos de menor rango.

Historial: Hijo de un militar británico y una joven hindú, el teniente Rakhesuddin se crió en uno de los mejores barrios de Londres. Sin embargo, al morir su padre, su madre y él sufrieron el rechazo de la acaudalada familia del difunto, lo que obligó al sujeto a ingresar en el ejército inglés. Una carrera meteórica fundamentada en sus notables habilidades estratégicas le llevó hasta el rango de teniente. Pese a lo dicho, sus características raciales le valieron el rechazo de algunos de sus compañeros y, en particular, el de sus subordinados en la unidad a la que pertenecía. Actuando en defensa propia, mató a dos soldados antes de lograr ser reducido por la policía militar. Fue condenado a muerte por estos cargos por un tribunal militar que tal vez se hubiera mostrado más piadoso con un hombre de raza blanca.

"No he conocido ninguna guerra justa, sahib. Demuéstreme que una lo es, y allí estaré para luchar".

- Samir a Hawksmoore en el momento de la oferta de entrar a formar parte de la Unidad Beta.



Héroe Duro nivel 5

FUE 21* (+5) Legendario +1	DES 15 (+2) Bueno	CON 24 (+7) Legendario +3
INT 13 (+1) Normal	SAB 16 (+3) Grande	CAR 13 (+1) Normal
FOR +7 Bueno	REF +3 Mediocre	VOL +4 Mediocre
DEF 15 Normal	PG 62	
	1-3 Rasguño	OOOOO
	4-6 Herida	OOO
	7-9 Herida grave	OO
INI +2 Bueno	10-12 Incapacitado	O
	13-15 Moribundo	O

Habilidades: Moverse en Silencio +8 [Bueno]; Buscar +7 [Bueno]; Escondarse +7 [Bueno]; Averiguar Intenciones +4 [Mediocre]; Idioma (portugués, inglés); Intimidar +8 [Bueno]; Curar Heridas +4 [Mediocre]; Supervivencia +9 [Grande]; Trepas +7 [Bueno]; Inutilizar Mecanismo +6 [Normal].

Notes: Competente con Armas Sencillas; Permanecer Consciente; Robusto; Vigor; Competencia con Armas de Fuego Avanzadas; Rastrear; Competencia con Armas Arcaicas.

Poderes: Sentido Especial (Sentidos Animales) +2 [Bueno], +4 [+2] a Buscar / Avistar; Superconstitución +1 y Superfuerza +1, CON +6 [+3] y FUE +6 [+3]; Regeneración +1 [Bueno], 1d6+2 puntos de golpe por asalto [1 nivel de salud por asalto].

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo	+7 [Bueno]	1d3+6 [+1]
Cuchillo	+7 [Bueno]	1d4+6 [+1]
Thompson M1921	+5 [Normal]	2d8 [+4]

PRISIONERO 1973

Nombre: Joao Dosantos

Nacionalidad: portuguesa

Rango: civil sin graduación militar

Edad: 22 años

Raza: caucásica

Estatura: 1,51 m

Peso: 56 kg

Especialidad militar: ninguna

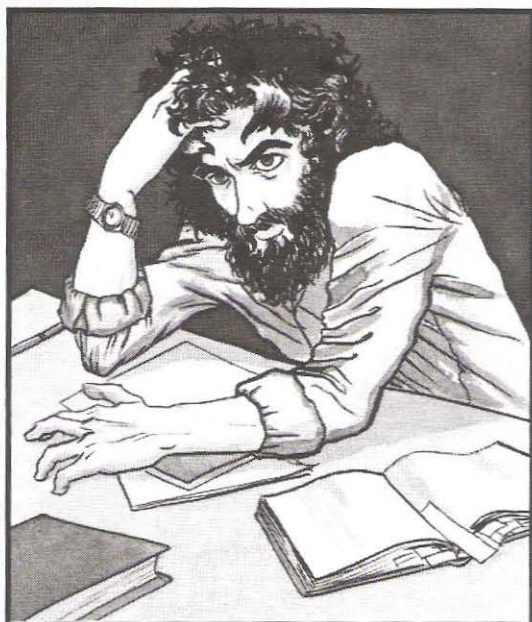
Perfil psicológico: el sujeto 1973 muestra un comportamiento poco civilizado, caracterizado por conductas propias de los animales, como husmear el aire, rascarse o una absoluta carencia de modales al comer y realizar otras prácticas sociales. Apparently, estas son consecuencias de graves carencias de socialización en su infancia y adolescencia, carencias que han, sin embargo, acentuado las habilidades del sujeto para la supervivencia en entornos abiertos. El sujeto presenta los rasgos clásicos de la crianza en soledad: naturaleza desconfiada, escasas habilidades sociales, tendencia al silencio, paradójica mezcla de curiosidad y discreción y semblante severo. Sin embargo, el sujeto parece carecer de la crueldad que habitualmente acompaña a esta particular configuración de la personalidad, mostrándose por el contrario compasivo y considerado con los demás.

Historial: Dosantos se crió en soledad con su abuelo en los bosques, en la zona norte de Portugal, sin ningún otro contacto humano que la del viejo ermitaño. En 1937, un bombardeo arrasó la cabaña de Dosantos mientras este se encontraba cazando, acabando con la vida de su abuelo. Sin conocer realmente la autoría de los ataques, pero sabiendo que los culpables habían de ser militares, Dosantos salió en busca de venganza encontrándola tiempo después, asesinando a una unidad de soldados españoles del bando nacional. Capturado no sin dificultades, Dosantos fue torturado y humillado por sus captores, quienes se preparaban para ejecutarlo cuando los particulares modos animales del sujeto llamaron la atención de científicos alemanes destinados con la unidad responsable de su captura, que ordenaron su transporte a Berlín para su estudio. El convoy en el que se le transportaba fue atacado por fuerzas aliadas y el sujeto 1973 fue trasladado a unas instalaciones especiales en Greenwich, donde se le ha mantenido retenido los últimos seis meses en observación psiquiátrica.

"Hay algo en esta isla... puedo sentirlo, señor."

- Joao a Samir, poco después del aterrizaje forzoso del bimotor y tras haber alcanzado tierra firme.

* La superfuerza y la superconstitución le proporcionan +6 [+3] a FUE y CON. Sin ellas sus características son FUE 15 (+2) [Bueno] y CON 18 (+4) [Excepcional]. La modificación por superfuerza no se aplica al bono de ataque.



Héroe Carismático nivel 5

FUE 17 (+3) Grande	DES 17 (+3) Grande	CON 15 (+2) Bueno
INT 13 (+1) Normal	SAB 13 (+1) Normal	CAR 15 (+2) Bueno
FOR +5 Normal	REF +6 Normal	VOL +2 Pobre
DEF 15 Normal	PG 28 1-3 Rasguño 4-6 Herida 7-9 Herida grave 10-12 Incapacitado 13-15 Moribundo	OOO O O O O
INI +3 Grande		

Habilidades: Moverse en Silencio +8 [Bueno]; Investigar +4 [Mediocre]; Esconderse +4 [Mediocre]; Averiguar Intenciones +4 [Mediocre]; Idioma (español, inglés) +7 [Bueno]; Curar Heridas +3 [Mediocre]; Supervivencia +2 [Pobre]; Preparar +7 [Bueno]; Saber (Teología) +9 [Grande].

Notes: Competente con Armas Sencillas; Charlatanería; Confundir; Provocar; Competencia con Armas de Fuego Personales; Pelea Mejorada.

Poderes: Sentido Especial (Precognición) +2 [Bueno]; Visiones del futuro con dos horas de antelación; Poder de Movimiento Especial (Vuelo) +3 [Grande]; Puede alcanzar los 300 km/h, subiendo su DEF a 18 [Bueno] si hace acciones de movimiento en el mismo asalto.

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo	+8 [Bueno]	1d8+3 [+3]
Browning H.P.	+6 [Normal]	2d6 [+3]

PRISIONERO 0575

Nombre: Velasco Fuentesmayor

Nacionalidad: española

Rango: Sargento

Edad: 36 años

Raza: blanca

Estatura: 1,70

Peso: 65 kg

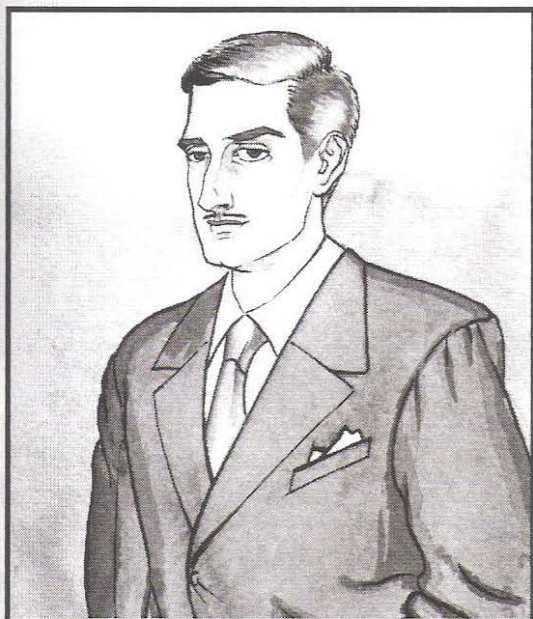
Especialidad militar: ninguna

Perfil psicológico: El sujeto muestra un complejo cuadro de inestabilidad mental que solo puede clasificarse como un trastorno bipolar de la personalidad. Fuentesmayor alterna estados de gran agitación o manía con otros de profunda tristeza y conductas depresivas. Se muestra normalmente poco comunicativo, protagonizando prolongados periodos de silencio, interrumpidos normalmente por profusiones efusivas de carácter religioso. El sujeto es, efectivamente, un fanático religioso cristiano, pero su desorganizada mente le lleva a inventar pasajes bíblicos y citas inexistentes, cuya veracidad defiende ferozmente.

Historial: El sujeto era párroco en una pequeña aldea cuando estalló la Guerra Civil Española. Simpatizante de los insurrectos del bando nacional, el sargento Fuentesmayor se alistó en el ejército considerándose, según sus propias palabras, como un "cruzado". Durante una campaña en una villa de la provincia de Granada, la unidad a su cargo protagonizó un violento despliegue contra indefensos y desarmados civiles sospechosos de dar apoyo a grupos de milicianos republicanos. Obsesionado con la muerte de mujeres y niños en lo que aparentemente fue una matanza sin sentido, el sargento Fuentesmayor decidió actuar contra sus propios hombres investido, de nuevo según sus propias palabras, de la Justicia Divina. Tras acabar con los integrantes de su unidad, el sujeto desertó y emprendió un viaje de huida que le llevó hasta Inglaterra, donde fue finalmente detenido. Considerado peligroso por las autoridades, fue retenido en el penal de Lockwood a la espera de su extradición a España, donde ya había sido juzgado y condenado a muerte por un tribunal militar.

"Y el Señor dijo: debéis partir y difundir mi palabra. Que vuestras obras y milagros sean testimonio de mi poder".

- Velasco en el momento de descubrir sus nuevos dones metahumanos.



Héroe Listo nivel 5

FUE	DES	CON
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)
Normal	Normal	Normal
INT	SAB	CAR
18 (+4)	17 (+3)	17 (+3)
Excepcional	Grande	Grande
FOR	REF	VOL
+2	+2	+6
Pobre	Pobre	Normal
DEF	PG 34	
13	1-3 Rasguño	OOO
Mediocre	4-6 Herida	O
INI	7-9 Herida grave	O
+1	10-12 Incapacitado	O
Normal	13-15 Moribundo	O

Habilidades: Moverse en Silencio +6 [Normal]; Reunir Información +9 [Grande]; Escondarse +4 [Mediocre]; Averiguar Intenciones +7 [Bueno]; Idioma (francés, alemán, inglés); Disfrazarse +10 [Grande]; Engañar +10 [Grande]; Curar Heridas +7 [Bueno]; Supervivencia +4 [Mediocre]; Tregar: +6 [Normal]; Inutilizar Mecanismo +7 [Bueno]; Escapismo +11 [Excepcional]; Juegos de Manos +6 [Normal]; Saber (Arqueología) +8 [Bueno]; Saber (Mundología) +7 [Bueno]; Saber (Actualidad) +6 [Normal]; Saber (Historia) +6 [Normal].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Erudito (Inutilizar Mecanismo); Saber: Arqueología; Explotar Debilidad; Culto; Fama; Competencia con Armas de Fuego Personales; Pericia en Combate.

Poderes: Ataque Especial a Distancia +2 [Bueno] (golpe telequinético), ataque +4 [Mediocre], daño 2d6+4 [+5]; Telequinesia +3 [Grande], puede levantar hasta 400 kilogramos.

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo	+8 [Bueno]	1d3+1 [0]
Browning H.P.	+6 [Normal]	2d6 [+3]

PRISIONERO 2912

Nombre: Vincent Dumaulle

Nacionalidad: francesa

Rango: civil sin graduación militar

Edad: 36 años

Raza: blanca

Estatura: 1,73

Peso: 68 kg

Especialidad militar: ninguna

Perfil psicológico: El sujeto 2912 muestra un carácter tremendamente arrogante y presuntuoso, sustentado sobre una arraigada creencia de superioridad intelectual. Dumaulle está acostumbrado al lujo y los excesos y su carencia no solo le incomoda, sino que no duda al manifestar dicha incomodidad con evidente disgusto y desprecio, haciendo uso de un refinado humor que puede sin embargo llegar a ser hiriente. Dotado de unos modales exquisitos, estos contrastan con su escasa consideración hacia los demás, a los que sin duda considera inferiores a él, carentes de su estilo y distinción y poco más que meros sirvientes. No obstante lo dicho, el sujeto está dotado de una considerable labia que sabe utilizar perfectamente cuando le conviene, convirtiéndose en un convincente adulator cuando la ocasión lo requiere.

Historial: Descendiente de una familia de aristócratas franceses caídos en desgracia, Dumaulle financió su opulento estilo de vida y sus caros gustos mediante la apropiación de pertenencias ajenas y el tráfico de antigüedades robadas. Francia, Italia y Alemania eran los escenarios preferidos de este brillante ladrón de guante blanco hasta que decidió trasladarse a Gran Bretaña cuando las cosas comenzaron a ponerse especialmente duras en el continente. Gracias a la intervención del cabo Ronald Maddigan (ver expediente 3714) fue finalmente detenido por Scotland Yard y acusado de espionaje: microfilms con información clasificada fueron encontrados dentro de una de las piezas que Dumaulle había robado. Según la declaración del sujeto, él ignoraba la presencia de dicha información, pero un tribunal militar lo encontró culpable de espionaje y fue condenado a muerte.

"Mademoiselle, seguro que hay una forma mucho más agradable de resolver este malentendido, ¿non?"

-Vincent ante una enfurecida K'Sandr, en un encontronazo ocurrido en el Palacio de Pankot.



Héroe Fuerte nivel 5

FUE 48* (+20) Legendario +16	DES 15 (+2) Bueno	CON 16 (+3) Grande
INT 7 (-2) Terrible	SAB 9 (-1) Pobre	CAR 9 (-1) Pobre
FOR +6 Normal	REF +3 Mediocre	VOL 0 Terrible
DEF 15 Normal	PG 40	
	1-3 Rasguño	OOOO
	4-6 Herida	OO
INI +2 Bueno	7-9 Herida grave	O
	10-12 Incapacitado	O
	13-15 Moribundo	O

Habilidades: Moverse en Silencio +6 [Normal]; Avistar +1 [Pobre]; Escondarse +2 [Pobre]; Averiguar Intenciones +1 [Pobre]; Idioma (inglés); Intimidar +4 [Mediocre]; Curar Heridas +1 [Pobre]; Supervivencia +3 [Mediocre]; Preparar +8 [Bueno]; Nadar +10 [Grande].

Notes: Competente con Armas Sencillas; Ignorar Dureza Avanzado; Pelea Mejorada; Competencia con Armas de Fuego Avanzada; Competencia con Armas de Fuego Exóticas (Ametralladora Pesada).

Poderes: Superfuerza (+30 [+15] a FUE): puede levantar hasta 10 toneladas.

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo	+9 [Grande]	4d6+7 [+7]
Ametralladora pesada	+7 [Bueno]	2d12 [+6]

PRISIONERO 6926

Nombre: Jeremiah Washington

Nacionalidad: Estadounidense

Rango: soldado

Edad: 28 años

Raza: negra

Estatura: 1,95

Peso: 109 kg

Especialidad militar: combate cuerpo a cuerpo

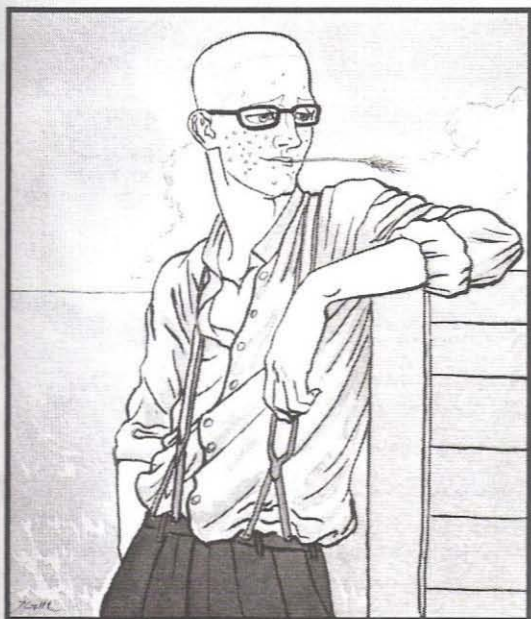
Perfil psicológico: el soldado Washington posee una naturaleza violenta y un grado de agresividad difícilmente controlable. Sus aptitudes intelectuales se encuentran parcialmente mermadas, seguramente como fruto de lesiones cerebrales producidas en el transcurso de peleas ilegales. Otra posible secuela de estas actividades son las tendencias paranoicas que el sujeto manifiesta en ocasiones. En adición a lo anterior, el soldado Washington muestra un comportamiento nervioso, con algunas conductas estereotipadas (como la tendencia a realizar movimientos de boxeo sin razón aparente) y un visible tic en el ojo derecho. En adición a lo dicho, el sujeto posee arraigadas creencias religiosas de naturaleza cristiana, que rozan la superstición, probablemente fruto de una férrea educación religiosa recibida en la infancia.

Historial: el sujeto es natural de Chicago, Illinois, donde nació en el seno de una familia desestructurada de clase baja. Sus notables aptitudes físicas, en especial para la lucha, le llevaron a introducirse en los circuitos de peleas ilegales para ganarse la vida. En 1936 se alista en el ejército con 22 años. En este marco, pronto comienza a pelear en combates ilegales organizados por los oficiales de su unidad, mostrando unas capacidades para el combate cuerpo a cuerpo nada comunes. En una de estas peleas ilegales provoca la muerte de su contrincante con un único, desafortunado y certero golpe, a resultas de lo cual es detenido, acusado de homicidio y condenado a muerte por un tribunal militar.

“¿Me estás hablando a mí, blanquito? ¿Quieres que castigue un poco tus riñones de niño ario?”

- Jeremiah a uno de los miembros del Escuadrón Blitzkrieg.

* La superfuerza le proporciona +30 [+15] a FUE. Sin ella su FUE es 18 (+4) [Excepcional]. La modificación por superfuerza no se aplica al bono de ataque.



Héroe Rápido nivel 5

FUE 13 (+1) Normal	DES 15 (+2) Bueno	CON 11 (0) Mediocre
INT 15 (+2) Bueno	SAB 16 (+3) Grande	CAR 14 (+2) Bueno
FOR +1 Pobre	REF +5 Normal	VOL +4 Mediocre
DEF 17 Bueno	PG 28	
	1-3 Rasguño	OOO
	4-6 Herida	O
INI +4	7-9 Herida grave	O
Excepcional	10-12 Incapacitado	O
	13-15 Moribundo	O

Habilidades: Moverse en Silencio +9 [Grande]; Investigar +6 [Normal]; Escondarse +8 [Bueno]; Averiguar Intenciones +5 [Normal]; Idioma (inglés) Engañar +7 [Bueno]; Curar Heridas +5 [Normal]; Demoliciones +3 [Mediocre]; Trepar: +5 [Normal]; Falsificar +9 [Grande]; Juegos de Manos +6 [Normal]; Inutilizar Mecanismo +4 [Mediocre].

Notes: Competente con Armas Sencillas; Esquiva Asombrosa 2; Evasión; Competencia con Armas de Fuego Personales

Poderes: Supervelocidad +2 [Bueno]; Dos acciones estándar o de movimiento extra cada asalto. Divide entre cuatro el tiempo de otras acciones; Invisibilidad +3 [Grande]; -9 [-4] a ataques que requieran la vista para impactar.

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo	+4 [Bueno]	1d3+1 [0]
Browning H.P.	+5 [Normal]	2d6 [+3]

PRISIONERO 3714

Nombre: Ronald "Ronnie" Maddigan

Nacionalidad: Inglesa

Rango: Cabo

Edad: 26 años

Raza: blanca

Estatura: 1,68 m

Peso: 51 kg

Especialidad militar: operaciones encubiertas

Perfil psicológico: el cabo Maddigan es un sujeto nervioso, muy preocupado por su integridad física y su propia autoconservación. Aunque el sujeto rechaza ser calificado como cobarde, lo cierto es que muestra un grado de precaución superlativo en la referente a su integridad física, impropio de un militar. A menudo, el cabo Maddigan oculta su miedo bajo una máscara de humor e ironía, mostrando una molesta tendencia a hacerse el gracioso y poner mote a todo aquel con el que se relaciona. A menudo ridiculiza con sus comentarios las proezas de otros, siempre buscando el modo de disfrazar de cinismo sus propios temores.

Historial: Huérfano de nacimiento, escapó del Orfanato de San Andrew a la temprana edad de 9 años. Aunque este punto no puede ser confirmado, es muy posible que sufriera algún tipo de abuso en dicha institución, lo que daría una explicación a su hiperdesarrollado sentido de la prudencia. Como fuera, el sujeto aprendió pronto a sobrevivir en las calles de Londres, dedicándose al hurto y llegando a dirigir su propia red de carteristas y timadores a los 11 años. Apodado por las autoridades y la prensa como el "Falsificador Fantasma" su detención causó un gran revuelo al descubrirse que quién había tenido en jaque a Scotland Yard durante tanto tiempo era un chico de 14 años. Un tribunal de menores otorgó su custodia al Servicio de Inteligencia británico, quién se había interesado notablemente por las particulares habilidades del joven. A los 22 años participó en una operación encubierta en suelo español, pero su omisión en el cumplimiento del deber motivada por un acto de cobardía desembocó en la muerte de toda su unidad. Tras su regreso a suelo inglés, el cabo Maddigan fue acusado de traición y condenado a la pena capital por un tribunal militar.

"Vamos, chicos... Me jode reconocerlo, pero aquí el Doctor Malacara tiene razón. Ese bastardo de Hawksmoore nos ha declarado fiambres y si decimos que no, los kartofen nos matan. No es una elección, chicos... es una falta de opciones".

- Ronnie a sus compañeros en el momento de recibir la oferta de unirse al Reich como su nuevo "Escuadrón Blitzkrieg".



TANHAUSSER

BAUTISMO DE ROL: INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

Los acontecimientos narrados en "Tanhausser" tienen lugar a mediados del año 1940, en plena Segunda Guerra Mundial. Como jugadores de rol, os meteréis en la piel de un grupo de soldados, todos ellos de países "aliados" o neutrales. Para más información, os remito a cada una de vuestras fichas (páginas 8-13): si usáis los PJ diseñados específicamente para esta aventura, en ellas encontraréis los que serán vuestros datos personales, estadísticas de juego y breves notas sobre su pasado y personalidad.

Un pequeño detalle a destacar antes de que vuestro Director de Juego comience con la partida: tal y como habréis podido comprobar viendo vuestras fichas, todos habéis sido recientemente condenados a muerte por un tribunal militar.

Así que vuestra partida comienza entre rejas. ¿Divertido, verdad?

EYES ONLY: SOLO PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

La Segunda Guerra Mundial fue la primera contienda bélica en la que apareció un nuevo tipo de arma: los metahumanos, personas dotadas de extraordinarios dones que desafiaban lo increíble. Llegados a 1940 la preocupante situación en Europa llevó a los aliados a tomar cartas en el asunto: al igual que los alemanes habían desarrollado un programa

de experimentación metahumana, ellos llevarían a cabo el suyo propio.

A mediados de ese mismo año, un grupo de científicos al mando del alemán Victor Haas diseñó el gas "Prometeo", una sustancia que, teóricamente, despertaría en sujetos humanos capacidades metahumanas: vuelo, telepatía, telequinesia... Mientras tanto, la guerra seguía su curso y, pese a que las pruebas con animales resultaron desalentadoras, resultaba vital probar el gas en seres humanos. Por eso se recurrió al empleo de condenados a muerte, preferiblemente con antecedentes militares y psicológicamente estables.

Casualmente, tus PJ encajan con el perfil: en "Tanhausser", los jugadores se meterán en la piel de un grupo de convictos seleccionados por los aliados para ser los cobayas del "Proyecto Prometeo". Un alto cargo del ejército americano contactará con ellos la noche previa a su ejecución, con una oferta imposible de rechazar: el perdón de su pena a cambio de participar en una misión en suelo alemán.

En apenas unas horas, los PJ saltarán en paracaídas sobre el que es, supuestamente, su objetivo. Sin embargo, una vez allí, no tardarán en ser capturados y llevados al emplazamiento donde se desarrolla la mayor parte de este módulo: el campo de prisioneros de Tanhausser. Allí, bajo la tutela de un sádico científico nazi, los soldados serán sometidos a una serie de experimentos que les proporcionarán poderes y alguna que otra secuela...

Por supuesto, "Tanhausser" es una farsa de principio a fin. Los PJ no habrán saltado sobre suelo alemán: el campo de Tanhausser y sus alrededores forman parte de unas instalaciones secretas que el gobierno estadounidense dispone en los bosques fronterizos de Canadá y EEUU. La farsa servirá a los superiores de los PJ para ponerlos a prueba, no sólo en la efectividad de sus nuevos poderes, sino también en lo que respecta a su lealtad y capacidad de sacrificio.

El grueso del módulo describe las instalaciones de Tanhausser y el personal que los PJ podrán encontrar en su interior, así como posibles acontecimientos que pueden ocurrir (o no) durante su estancia.

PRELIMINARES: OFERTAS Y DEMANDAS

"HUMMEL GETS THE ROCKETS "

- THE ROCK (N.G.S, H.Z. y H.G.W)

Año 1940. Mientras la muerte aguarda a miles de soldados en los campos de batalla, algunos la esperan encerrados en una sucia celda como la que ocupáis vosotros. En un carrito con ruedas reposan los restos de la que ha sido vuestra última cena: con el alba, un pelotón de fusilamiento, una horca o una silla eléctrica acabarán con vuestras miserables vidas. Afuera llueve y entre los lamentos de otros condenados, os parece escuchar pisadas en el pasillo. Podéis pensar que se trata del párroco, dispuesto a oír una última confesión. Sin embargo, el hombre que se detiene ante los barrotes luce uniforme militar. Y la salvación que trae consigo es más terrenal que la que Dios pueda daros.

Detenido ante los barrotes, el Mayor Maxwell Hawksmoore (de unos cuarenta años, mostacho y abundantes entradas, semblante de pocos amigos y fumando un habano) leerá el dossier que lleva entre manos. Recitando uno por sus

datos personales y antecedentes, esta presentación te permite dar a conocer a cada jugador el personaje que va a interpretar, no sólo ante él mismo sino también ante sus compañeros.

Finalmente, una vez presentados todos, Hawksmoore hará una misma propuesta a cada uno de los PJ ante la que cada cual responderá como buenamente considere oportuno.

"Estoy autorizado a realizar esta oferta una sola vez. De aceptarla, su pena sería aplazada indefinidamente. A cambio, formará parte de un comando especial para realizar una arriesgada misión en suelo alemán. Si se niegan, hay una larga lista

MAYOR MAXWELL HAWKSMOORE

Héroe Carismático Nivel 7

FUE	DES	CON
16 (+3) Grande	17 (+3) Grande	17 (+3) Grande
INT	SAB	CAR
15 (+2) Bueno	18 (+4) Excepcional	18 (+4) Excepcional
FOR	REF	VOL
+7 Bueno	+7 Bueno	+6 Normal
DEF	PG 51	
15 Normal	1-3 Rasguño	OOOO
	4-6 Herida	OO
	7-9 Herida grave	OO
INI	10-12 Incapacitado	O
+3 Grande	13-15 Moribundo	O

Habilidades: Averiguar Intenciones +13 [Legendario +1]; Reunir Información +13 [Legendario +1]; Idioma (francés, alemán, inglés); Diplomacia +12 [Excepcional]; Engañar +10 [Grande]; Saber (Tácticas) +8 [Bueno]; Conducir +5 [Normal].

Notes: Competente con Armas Sencillas; Coordinar; Inspiración Mayor; Encanto; Favor; Voluntad de Hierro; Presencia Amedrentadora; Caído del Cielo; Pelea; Competencia con Armas de Fuego Personales.

Ataques	Bono	Daño
Browning high p.	+6 [Normal]	2d6 [+3]



de condenados a muerte que esperan esta oportunidad y que, probablemente, vivan lo bastante como para darle las gracias por rechazarla. Necesito una respuesta... (apura su habano y mira la hora en un caro reloj de bolsillo) Ahora mismo".

Esta primera decisión marca el arranque de la aventura y deja claro a los jugadores noveles algo importante: son sus decisiones las que van a llevar el hilo de la partida. Lo que ellos decidan que hacen sus PJ es lo que mueve la historia en una dirección u otra. Y cada acción suya, llevará una consecuencia narrada por ti, Director de Juego (una mecánica de acción del jugador y reacción del DJ).

En este caso, por supuesto, negarse significa ser ejecutado sin remedio al amanecer (glups). Una contestación afirmativa les valdrá un pasaje de ida fuera de la cárcel, en mitad de una lluviosa noche, a bordo de un convoy militar sin distintivos. Tras una media hora de viaje, el trayecto acaba en un aeródromo donde un bimotor aguarda a Hawksmoore y al último de los PJ que haya aceptado su ofrecimiento. Éste verá que dentro del aparato espera el resto de sus compañeros, los cuales han llegado al punto de encuentro

unos minutos antes. Todos ellos llevan aún los trajes de prisión, estando debidamente encadenados y custodiados por media docena de soldados que no dejan de apuntarles con sus rifles.

Mientras el avión surca unos tormentosos cielos, Hawksmoore se presentará, aportando a los PJ nueva luz sobre su incierto destino.

"Mi nombre es Hawksmoore, Mayor Maxwell Hawksmoore. Desde este preciso instante ustedes forman la Unidad Beta, un comando especial de intervención militar al servicio de la Sociedad de Naciones. Desempeñarán misiones secretas tras la línea enemiga, operaciones que requieren de un total anonimato. Eso significa que si son capturados, nadie les conoce. Desde este preciso instante están oficialmente muertos, caballeros".

El trayecto en avión debe servir para dos fines: para empezar, tus jugadores noveles irán acostumbrándose a interactuar contigo cuando interpretes PNJs (en este caso, Hawksmoore explicándoles su misión y tus jugadores haciéndole preguntas, siempre a través de sus PJs). Ésta es la información que dará, de entrada, sobre su objetivo (acompañada

de material de apoyo explicativo, siempre entre paréntesis):

"Ésta es la fortaleza alemana de Tanhausser, a unos cincuenta kilómetros de la frontera con Francia. (Unas fotografías aéreas muestran una vieja fundición rodeada por nidos de ametralladora y barracones prefabricados). Hasta hace poco no era más que un campo de prisioneros. Sin embargo, fuentes de inteligencia nos informaron que hace unas semanas fue llevado allí éste hombre (otra foto, esta vez de un joven científico, prematuramente calvo a sus treinta y pocos años, posando sonriente en su orla universitaria)".

"Su nombre es Victor Haas, biólogo experimental nazi. Un genio salido de las mejores universidades del Reich y que, nos tememos, ha sido enviado por los alemanes a Tanhausser para llevar a cabo ciertos... experimentos. Su objetivo será entrar en ese lugar, cogerlo vivo y

NOTA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO: OJOS QUE NO VEN...

En ocasiones, es recomendable ocultar a los PJ los resultados de ciertos chequeos, normalmente en cuestiones que impliquen el percatarse de un engaño o de algo oculto. Si saben que han fallado y les dices "que no hay nada oculto tras esos arbustos", sabrán que, en efecto, si hay algo acechando entre ellos. Veámoslo con un ejemplo práctico.

Ejemplo: El avión en el que viajan los PJ sale de Liverpool, Inglaterra. El vuelo, cuya duración no será revelada por Hawksmoore, supuestamente los lleva hasta suelo Alemán cuando, en realidad, van camino de Canadá. Es posible que si los PJ superan chequeos de Navegar CD 20 [Grande] puedan percatarse de que hay algo raro en su plan de vuelo.

NOTA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO: IMPREVISTOS

Debido a que no podemos prever la actuación de cada jugador, siempre es posible que sus PJ lleven a cabo acciones que puedan dar al traste con el desarrollo de la aventura. Por ejemplo: ¿y si en lugar de seguir el juego a Hawksmoore, nuestro peculiar grupo de presos militares decide apoderarse del avión en pleno vuelo? Además de tener que enfrentarse a los soldados que los custodian, como bien sabe Hawksmoore, los pilotos tienen instrucciones precisas de estrellar el avión en el caso de darse un motín. Un chequeo de Averiguar Intenciones CD 15 [Normal] permitirá deducir a cualquiera que no se trata de ningún farol.

llevarse consigo todo vestigio de sus investigaciones".

Algunas posibles preguntas de los PJ a Hawksmoore pueden ser estas:

- **¿Cómo entraremos?:** "Saltarán en paracaídas sobre las inmediaciones de Tanhausser. A partir de ahí, estarán solos".
- **¿Cómo saldremos?:** "Cuando salgan de Tanhausser, tienen instrucciones de dinamitar las instalaciones principales. Si pasadas seis horas desde su lanzamiento en paracaídas no están en el punto de encuentro, haremos una segunda pasada 48 horas después. Si siguen sin aparecer, se les dará por muertos".
- **¿El punto de encuentro?:** "Las ruinas de una vieja aldea de campesinos, a un par de kilómetros al sur de Tanhausser".
- **¿Qué equipo tendremos?:** "En la bodega encontrarán uniformes, armas, provisiones y explosivos, así como planos de Tanhausser y de la zona".

- **¿Y por qué deberíamos seguirle el juego?** *"No espero lealtad de ustedes. Solo deben saber que los alemanes no mejorarán nuestra oferta... y que podremos negociar un premio en metálico cuando traigan consigo al doctor Haas y sus descubrimientos"* (y si eso no basta a tus jugadores, prueba con lo siguiente...). *"Todo eso... sin mencionar que mis superiores lo saben todo sobre ustedes: imagino que tienen a alguien ahí afuera a quien querrán volver a ver, ¿me equivoco?"* (Hawksmoore sonríe y suelta una bocanada de su habano).

Entre las contestaciones a sus preguntas y el momento del salto, como Director de Juego deberías promover la interacción entre los jugadores: que sus personajes se vayan conociendo unos a otros: van a jugarse la vida juntos en apenas unos minutos... ¿no deberían al menos presentarse como Dios manda? Además, en la bodega podrán cambiarse de ropa y ponerse los uniformes negros y sin distintivos que lucirán para la ocasión. A continuación tienes una lista con el equipamiento básico y específico de cada uno de ellos.

- Uniforme completo de colores oscuros, multitud de pequeños bolsillos y sin distintivos (no aporta ningún tipo de blindaje o protección a ataques, lo siento).
- Subfusil Thompson M1921 (Daño: 2d8 [+4], Crítico: 20 [+4], Tipo de Daño: Balístico, Incremento de Disparo: 30 pies, Cadencia de Fuego: S, A, Cargador: 30 petaca, Tamaño: Grande, Peso 10 lb, CD de Compra: 16 [Normal], Restricción Res +2).
- Pistola automática Browning High Power 9mm (Daño: 2d6 [+3], Crítico: 20 [+4], Tipo de Daño: Balístico, Incremento de Disparo: 20 pies, Cadencia de Fuego: S, Cargador: 13 petaca, Tamaño: Pequeño, Peso 2 lb, CD de Compra: 15 [Normal], Restricción Licencia +1).

- Cualquiera que lo desee puede cambiar una de las dos por a) un cuchillo de combate o b) una segunda pistola Browning.

- Uno de los miembros, el artillero, tendrá a su disposición una ametralladora Colt Browning M1895 con soporte de trípode (Daño: 2d10 [+5], Crítico: 20 [+4], Tipo de Daño: Balístico, Incremento de Disparo: 100 pies, Cadencia de Fuego: A, Cargador: Cinta, Tamaño: Enorme, Peso 35 lb, CD de Compra: 21 [Grande], Restricción Militar +3).

- Otro, el encargado de los explosivos, tendrá a su cargo una mochila cargada de dinamita y con varios detonadores de tiempo.

- Cada uno llevará un juego de tres granadas de fragmentación.

- Cigarrillos, un par de chokolatinas, diccionario alemán-inglés y chicles.

EL DEBUT: SALIDA A ESCENA

"IN THE TUNNELS" - THE ROCK

(Nick Glenie-Smith, Hans Zimmer y Harry Gregson-Williams)

Argumentalmente, esta sección narra desde el salto en paracaídas hasta que, una vez en tierra, son emboscados y capturados por los hombres de Hawksmoore, ataviados como si fuesen nazis. De cara a tus jugadores noveles, este apartado sirve para que tengan un primer contacto con la mecánica de tiradas y disfruten de su primer combate.

Una vez equipados y aclarados los aspectos de la operación, el avión descenderá en medio de un vendaval. La luz verde de la portezuela se enciende y Hawksmoore les deseará suerte al tiempo que los invita a saltar al vacío. La prueba a superar para que la caída en paracaídas no acabe en tragedia es sencilla: Saltar CD 12 [Pobre]. Cualquiera que falle, tendrá un nuevo intento (esta vez con un CD 18 [Bueno]). Como último recurso, un compañero que

haya tenido más fortuna (es decir, que haya pasado la tirada a la primera) puede intentar planear hasta el PJ en problemas y ayudarlo. La tirada en ese caso es Piruetas con un CD 16 [Normal]. Si la falla, tanto él como su desafortunado compañero deberán superar una última tirada de Piruetas a CD 21 [Grande]... o morirán estampados contra el suelo.

Nota de Dirección:

Personalmente, considero una lástima matar a cualquier jugador en el comienzo de una aventura así que salvo estupidez en sus actos, un fallo en la tirada del salto en paracaídas debería acabar en una aparatosa caída, con fractura incluida (1d3 de daño [Un Rasguño], y un -1 a todo chequeo que implique el uso de las piernas).

Habiendo escondido los paracaídas entre matorrales y reunidos en torno a un pequeño claro, con las luces del amanecer parpadeando sobre ellos... en ese lugar, deberán tomar la primera de las decisiones.

Nota de Dirección: En este momento, tus jugadores noveles vuelan prácticamente solos: no hay PNJs que guíen sus actos y sus pasos los llevarán, de una forma u otra, hasta su encuentro con los hombres de Hawksmoore, los cuales les aguardan en una emboscada.

Deja que los PJ caminen por el bosque, pidiendo tiradas ocultas de

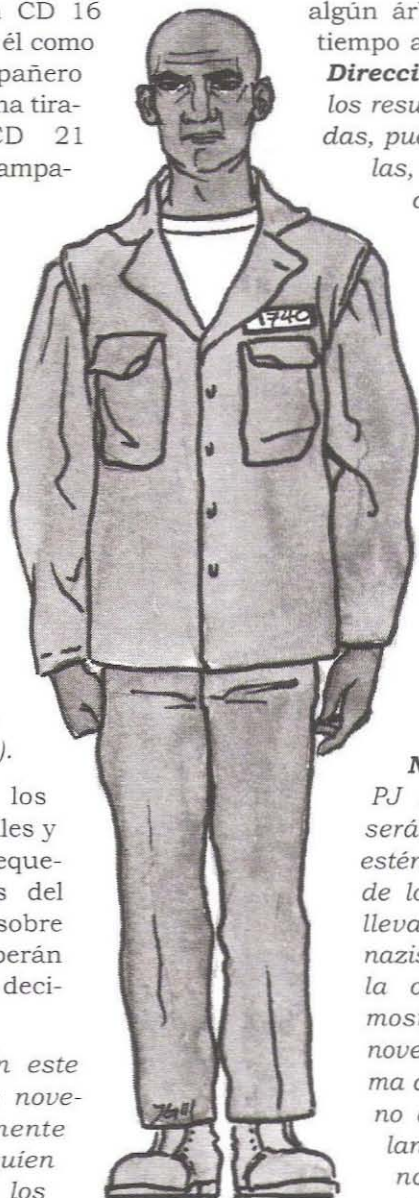
Supervivencia CD 17 [Normal] o Escuchar CD 19 [Bueno]. Quienes las superen sentirán que algo se mueve entre los arbustos, o en la copa de algún árbol: ¡habrá descubierto a tiempo a sus asaltantes! (**Nota de Dirección:** Oculta a los jugadores los resultados de este tipo de tiradas, puesto que en caso de fallarlas, uno sólo se da cuenta cuando ya es demasiado tarde).

En la densa oscuridad del bosque o una vez llegados a las ruinas de la vieja aldea, camino de Tanhausser (que da más juego a la hora de emboscar a los PJ); serán asaltados por un comando de soldados con uniformes nazis, al grito alemán de “¡Tirad las armas!” o “¡No opongáis resistencia!”.

Nota de Dirección: Si los PJ se rinden, sencillamente serán noqueados en cuanto estén al alcance de las culatas de los subfusiles Mauser que llevan los falsos soldados nazis. Si oponen resistencia, es la oportunidad perfecta de mostrarles a tus jugadores noveles como funciona el sistema de combate. Aunque imagino que algo les habrás adelantado antes de la partida, no hay nada como verlo sobre la mesa, tirando

dados y haciendo cálculos.

En un principio, sus asaltantes fueron avisados por Hawksmoore en cuanto los PJ saltaron desde el bimotor. Luciendo indumentarias nazis, tienen instrucciones de acabar con ellos (es la primera



prueba a la que son sometidos los PJ: si no sobreviven a una sencilla emboscada, no merecen librarse de la pena de muerte). En cuestión numérica, los falsos nazis superan a los jugadores en tres a uno, y van armados tal y como puedes ver en la sección de PNJ (página 25), concretamente en "soldados Nazis".

Alguno de tus jugadores puede huir y esconderse: en ese caso serán necesarias oportunas tiradas de Esconderse y Moverse en silencio para evitar ser pillados por los soldados del mayor Hawksmoore.

Nota de Dirección:

Aunque siempre puedes permitir que el grupo de juego se divida (los capturados y llevados a Tanhausser, y los que quedan fuera), esto obliga a llevar dos líneas argumentales paralelas, complicando a veces la dirección de una partida. Si eres nuevo en esto de ser DJ, siempre puedes recurrir al siguiente truco sucio para mantener unido al grupo en una sola línea argumental...

¿Recuerdas la última cena que pudieron disfrutar en sus celdas? Bien, pues estaba debidamente drogada ante la posibilidad de que, en el momento de ser emboscados, los PJ respondieran "demasiado bien" a la agresión. Por tanto, en cuanto consideres oportuno, empieza a pedir tiradas de Salvación de Fortaleza CD 16 [Normal] subiendo la dificultad cada asalto en 3 [+1] puntos acumulativos. Finalmente,

sentirán como las fuerzas los abandonan mientras caen en un profundo sueño...

Nota de Dirección: *El fundido a negro que conlleva la inconsciencia de los PJ es un recurso (fácil pero eficaz) de cerrar esta introducción y llevar a tus jugadores directamente al núcleo de la partida: tras los muros de Tanhausser.*



¡Importante!: A la hora de preparar un escenario, como DJ te conviene tener en cuenta tres elementos fundamentales. Tres variables que siempre aparecen en esa ecuación narrativa llamada "módulo de rol": los lugares, los personajes no jugadores y los acontecimientos. Veámoslos uno por uno.

LUGAR: CAMPO DE TANHAUSSER

Nota de Dirección: *El hecho de que la aventura se desarrolle tras los muros de un entorno cerrado permite delimitar bastante la primera de las variables de todo módulo: el escenario en el que se desarrolla. En otro tipo de módulos, de línea argumental más abierta, habrá distintas localizaciones, y puede que no todas ellas lleguen a ser visitadas por los PJ.*

DESCRIPCIÓN GENERAL

El Campo de Tanhausser tiene la extensión aproximada de un campus universitario. De planta cuadrada, sus diversas secciones están separadas por muros de

granito gris, de diez metros de alto por dos de ancho, coronadas siempre por dañino alambre de espino. Existen tres secciones, todas ellas conectadas por compuertas metálicas de seguridad, y vigiladas desde garitas elevadas (en cada una de ellas, hay un foco halógeno, una ametralladora con trípode y tres soldados de guardia).

SECCIÓN A

Comprende la sección inferior izquierda, a la que sólo tienen acceso oficiales y personal científico, así como una pequeña dotación de soldados (el 10% de los allí destacados).

El Laboratorio

Aprovechando la infraestructura de una vieja fundición, esta estructura rectangular de tres pisos de alto alberga en su interior la planta de procesamiento del gas Prometeo: infinidad de cadenas cuelgan del techo, mientras a un lado y a otro se pueden ver los viejos hornos y pasarelas aéreas en precario estado de conservación.

Ocupando la mayor parte de la nave central, se levantan los depósitos de gas, así como una celda de aislamiento: sus paredes son de acero, de cinco centímetros de espesor. A través de ojos de buey, los científicos pueden comprobar el efecto de la misteriosa sustancia sobre los cobayas... sin riesgo a sufrir respuestas violentas. Por otro lado, si el sujeto se muestra especialmente agresivo, pueden suministrar gas somnífero (tiradas de Salvación de Fortaleza CD 18 [Bueno], subiendo en 5 [+2] cada asalto de exposición).

La compuerta de acceso a la celda de control se abre con dos llaves: una en poder del doctor Haas y otra en manos del oficial al mando de las instalaciones (el General Üther Von Koheiguen). Bajo tierra, a través de un angosto corredor, encontramos el área de reclusión: el lugar al que llevarán a los PJ cuando

éstos adquieran sus capacidades sobre-humanas. Son un conjunto de diez celdas, vigiladas siempre por un grupo de cinco soldados, día y noche.

Por otro lado, antes de bajar a los sótanos, hay una cámara acorazada en la que se mantiene aislado del exterior a uno de los experimentos que salió mal. Su nombre es Jack Hanson, aunque todos lo llaman cariñosamente "Bubbly Blob" (para más información, ver el apartado dedicado a los PNJ en la página 29). Tanto esta celda como la de los PJ tienen medidas de seguridad similares: paredes de acero templado, de cinco centímetros de espesor, así como doble cerradura (Inutilizar Mecanismo, dos tiradas CD 20 [Grande]; y hacen falta al menos dos hombres de FUE 15 [Buena] (o uno de 20 [Legendaria +1]) para abrir las compuertas).

Almacenes

Un anexo de la vieja fundición, en cuyo interior se guardan vehículos: tres automóviles, con ametralladora trasera incorporada, así como tres camiones de transporte de tropas. También hay un pequeño taller mecánico, el generador eléctrico principal y un depósito de gasolina.

SECCIÓN B

Comprende la sección inferior derecha, acogiendo las dependencias de oficiales y soldados.

Dependencias de Soldados

Ocupando las tres plantas de este edificio, se reparten dormitorios, duchas y una sala de juegos. La planta baja acoge un gran comedor y la ya mencionada sala de ocio. Los dos pisos superiores son dos grandes estancias en las que se alinean literas a un lado y otro, con unos cuartos de baño al otro extremo de las escaleras que comunican los distintos niveles.

Normalmente, un 40% de los soldados suele encontrarse en este edificio la mayor parte del tiempo. Es posible que cualquier PJ que consiga colarse aquí

dentro, descubra que realmente son soldados americanos y no nazis como les hacen creer (por conversaciones entre ellos, viendo entre sus pertenencias un ejemplar del "Playboy" o una gorra de baseball...).

Dependencias de los Oficiales

Un edificio gemelo al anterior, idéntico en sus paredes grises, sus ventanas pequeñas y sus amplias dependencias asépticas. Sin embargo, además de estar más limpio y mejor decorado, las dos plantas superiores acogen, respectivamente, los dormitorios de los oficiales así como un pequeño hospital. La planta baja tiene también un quirófano, una taberna y un salón comedor.

La entrada a este edificio está prohibida a cualquiera que no sea oficial. Como sucedía en el caso anterior, la farsa de los nazis se mantiene a raja tabla de puertas para afuera... pero dentro, puede flaquear y dar pistas a los PJ sobre la verdadera naturaleza del Campo de Tanhausser. En general, aquí suele encontrarse al 50% de los oficiales a cualquier hora del día.

Centro de Comunicaciones/Arsenal

Esta pequeña construcción de una sola planta es el centro de comunicaciones: algo apreciable con solo ver la antena de radio que se levanta sobre su azotea. En los sótanos hay una suculenta armería (con un centenar de subfusiles Mauser, granadas, explosivos y munición a granel). El acceso a este edificio está muy controlado. Ello se debe a que además de la radio y las armas, sirve de enlace a los responsables del Proyecto Prometeo con sus superiores de la Sociedad de Naciones.

Debido a la importancia de este lugar, su acceso está tan protegido (doble puerta de seguridad: Inutilizar Mecanismo CD 23 [Legendario +1]) y un destacamento de diez soldados permanece siempre en su interior, vigilando que nadie ponga la mano encima a las armas ni a la radio.

SECCIÓN C

Finalmente, toda el ala superior del campo está destinada a la contención de los prisioneros "normales".

Barracones

De una sola planta, fabricados en madera y levantados sobre el suelo en una plataforma inestable. En cada uno hay sitio para veinte prisioneros, en diez literas mugrientas. La iluminación corre a cargo de velas, pues carecen de luz eléctrica. La madera deja pasar toda la humedad del mundo y la suciedad campa a sus anchas dentro de estos verdaderos vagones de ganado.

Las letrinas son versiones reducidas de éstos, siendo igual de sucias que sus hermanos mayores.

Celdas de Castigo ("Agujeros")

Cuando un prisionero da problemas es llevado a rastras hasta uno de estos agujeros cavados en el suelo bajo la amenaza de los francotiradores, apostados en las torres de vigilancia. Dichos huecos, húmedos e infestados de alimañas, tienen como tapadera una plancha de metal que apenas si deja pasar algo de oxígeno ni, por supuesto, un mísero rayo de luz.

"Duchas"

Supuestamente, este edificio alargado de una sola planta, acoge unas inocentes duchas comunitarias, con azulejos blancos cubriendo paredes y suelos. Sin embargo, sus compuertas de acceso son metálicas y los respiraderos conectan con un depósito secreto, en el que se acumula el gas Prometeo. Llevados en grupos, es aquí donde los cobayas son expuestos a la sustancia. Una vez sometidos al tratamiento, serán sedados mediante un segundo gas (esta vez, somnífero) y llevados a través de un túnel que conecta con la cámara de aislamiento del laboratorio. Allí, los científicos comprueban el estado del paciente, lo someten a una serie de chequeos, le

extraen muestras de sangre... todo lo necesario para descubrir qué facetas metahumanas ha desarrollado.

ALSO STARRING:

PERSONAJES NO JUGADORES

Nota de Dirección: Una vez conocemos el terreno sobre el que se van a mover los PJ, pasemos a describir los individuos que pueden encontrar allí. Primero se describe su físico y sus rasgos de personalidad, de cara a que los presentes a tus jugadores (además, hay una frase en el encabezamiento de cada uno de ellos que te permitirá hacerte una idea de su forma de hablar...).

En tercer lugar, hay un apartado en el que se explica que función cumple en la historia. Es decir, qué papel juega con respecto a los objetivos de los PJ: qué puede ofrecerles, que pueden ofrecerle los PJ y, por tanto, en que dirección debes enfocar su relación con ellos.

DOCTOR VICTOR HAAS

“Bajo la débil carne, dentro de vuestros patéticos cuerpos... hay algo que espera ser liberado. Y yo soy la llave”.

Héroe Listo Nivel 4

FUE	DES	CON
10 (0)	11 (0)	10 (0)
Mediocre	Mediocre	Mediocre
INT	SAB	CAR
21 (+5)	13 (+1)	11 (0)
Legendario +1	Normal	Mediocre
FOR	REF	VOL
+7	+7	+6
Bueno	Bueno	Normal
DEF	PG 18	
12	1-3	Rasguño
Pobre	4-6	Herida
	7-9	Herida grave
	10-12	Incapacitado
	13-15	Moribundo
INI		
+1		
Normal		

Habilidades: Averiguar Intenciones +4 [Mediocre]; Investigar +6 [Normal]; Engañar +5 [Normal]; Idioma (francés, alemán, inglés); Saber (Biología) +15 [Legendario +2]; Saber (Química) +12 [Excepcional]; Artesanía (Farmacología) +10 [Grande]; Curar Heridas +9 [Grande].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Erudito (Biología; Química); Culto; Cirugía; Experto Médico.

Apariencia

De cincuenta años, piel lechosa, escuálido y de brillante calva. Oculta sus ojos tras gafas redondas de sol (es fotosensible). Pronuncia más fuerte aquellas palabras que quieras remarcar. Camina erguido, como si fueses un hombre elegido por los Dioses para mostrar el camino al resto de la humanidad. Haz gestos de obvia incomodidad ante posibles fuentes de luz intensa.

¿Quién es este tipo?

Para los PJ, Victor Haas será el carnicero científico jefe que el mismísimo führer ha destacado a Tanhausser para experimentar con prisioneros. Realmente, Haas es nazi y, en efecto, colaboró a finales de los treinta con un grupo de científicos alemanes conocidos como la “Alianza de Thule”. Sin embargo, los americanos pronto hicieron una oferta mejor y le ayudaron a salir del país. Dentro de Tanhausser se interpreta a sí mismo... y está más que cómodo en su papel.

Desde hace unos meses, ha sido el principal impulsor del gas Prometeo. Para Haas, esta sustancia es la clave para encontrar el verdadero potencial del ser humano (un ente al que el buen profesor desprecia como un “vulgar saco de carne, huesos y fluidos... patético y débil”).

Relación con los PJ

Victor Haas será el único miembro del personal científico que hablará directa-

mente con los PJ. Intentará ganarse su confianza, tratándolos de forma educada, complaciéndolos en todo lo que le sea posible y cuidándolos con el esmero con el que se cuida a una rata de laboratorio. Sin embargo, si se convierten en una amenaza para la integridad de su investigación, no dudará en matarlos él mismo si es necesario.

Haas pasa la mayor parte del tiempo encerrado en el laboratorio o examinando a los prisioneros en la zona de barracones, en el exterior, y siempre bajo la atenta mirada de los tiradores y una escolta de quince hombres. Cada noche, acude a la zona de oficiales para dar su informe sobre posibles avances en su trabajo.

GENERAL ÜTHER VON KOHEIGUEN

"Son prisioneros de guerra, maldita sea, no cobayas. Siguen siendo soldados..."

Héroe Fuerte Nivel 5

FUE	DES	CON
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)
Bueno	Grande	Bueno
INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)
Normal	Bueno	Bueno
FOR	REF	VOL
+5	+4	+3
Normal	Mediocre	Mediocre

DEF	PG 38
16	1-3 Rasguño OOOO
Normal	4-6 Herida OO
	7-9 Herida grave O
INI	10-12 Incapacitado O
+3	13-15 Moribundo O
Grande	

Habilidades: Intimidar +7 [Bueno]; Averiguar Intenciones +4 [Mediocre]; Engañar +7 [Bueno]; Idioma (alemán, inglés); Saber (Tácticas) +7 [Bueno]; Supervivencia +4 [Mediocre].

Notes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas de

Fuego Avanzadas; Golpe Cuerpo a Cuerpo Avanzado (+3 [+2] daño c/c); Pelea.

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo	+8 [Bueno]	1d6+5 [+3]
Luger	+8 [Bueno]	2d6 [+3]

Apariencia

Unos cuarenta años. Aunque aún tiene pelo en su cabeza, le queda poco para perder lo que le queda de su melena rubia. Su semblante marcado por arrugas parece estar siempre preocupado. Camina algo cabizbajo, ajustándose las solapas de tu gabardina, siendo incapaz de mantener la mirada de tus propios prisioneros.

¿Quién es este tipo?

Para los PJ, el general Üther Von Koheiguen es el responsable al mando de las instalaciones. Y aunque en efecto es militar, su verdadero nombre es August Donaldson, un británico que se debate entre la lealtad a la Sociedad de Naciones y su desprecio a lo que se hace tras los muros de Tanhausser. Desprecia a Haas y trata de poner freno a sus abusos siempre que puede (y dentro de lo que le permite su papel en toda la farsa).

Relación con los PJ

Aunque Üther se mostrará frío y distante con los PJ, puede ser su aliado más valioso. Las continuas luchas de autoridad entre el buen doctor y el general dejarán claro a los jugadores que éste último no parece aprobar los atroces experimentos que realiza el científico. Realmente, Donaldson tiene un fuerte conflicto moral y se ha cansado de que Hawksmoore haga oídos sordos a sus peticiones de poner fin a la farsa de Tanhausser. Es decir, si los jugadores consiguen minar su firmeza, puede que Uther se derrumbe y tengan en él un posible aliado de cara a fugarse de allí.

SOLDADOS "NAZIS"

Héroe Fuerte Nivel 2 Soldado Nivel 1

FUE	DES	CON	
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	
Normal	Normal	Normal	
INT	SAB	CAR	
9 (-1)	10 (0)	9 (-1)	
Pobre	Mediocre	Pobre	
FOR	REF	VOL	
+4	+2	+0	
Mediocre	Pobre	Terrible	
DEF	PG 20		
14			
Mediocre	1-3	Rasguño	OO
	4-6	Herida	O
INI	7-9	Herida grave	O
+1	10-12	Incapacitado	O
Normal	13-15	Moribundo	O

Habilidades: Saber (Tácticas) +2 [Pobre]; Tregar +4 [Mediocre]; Saltar +3 [Mediocre]; Oficio (Soldado) +4 [Mediocre]; Pilotar +5 [Normal]; Conducir +4 [Mediocre].

Notes: Competencia con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Personales; Soltura con Arma (Mauser)

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo	+3 [Mediocre]	1d3+1 [0]
Mauser Karabiner	+4 [Mediocre]	2d10 [+5]

En total son alrededor de doscientos, todos luciendo uniformes alemanes. Aunque hablan algo de alemán, tan sólo dominan las palabras justas para amedrentar a los PJ ("Tírate al suelo o te pego un tiro", "Ni se te ocurra moverte" y ese tipo de cosas que suelen decir los carceleros a sus prisioneros). Creen estar formando parte en una especie de sistema para detectar espías infiltrados, empleando un entorno falso para poner a prueba a presuntos traidores. Tienen prohibido el contacto con los prisioneros y, creyendo que son potenciales traidores, no tienen que hacer mucho esfuer-

zo para tratarlos con el desprecio que merecería un verdadero traidor.

Si alguno de los PJ amenaza de muerte a uno de éstos falsos nazis, deberá superar una tirada de Intimidar CD 12 [Pobre] (16 [Normal] si es un oficial) para que su se derrumbe y revele la verdadera naturaleza de Tanhausser.

PRISIONEROS

En total, son una dispar veintena de soldados. Éstos, como los PJ, son militares a los que también se ofertó una falsa operación tras la línea enemiga y creen encontrarse presos en suelo alemán. He aquí algunos que trabarán contacto con los PJ (**Nota de Dirección:** realizar una descripción pormenorizada de cada prisionero resultaría una tarea agotadora. Los aquí enumerados son los que pueden aportar algo de utilidad a los PJ o que pueden plantear un problema o barrera en sus planes. El resto, son poco más que atrezzo).

SAMUEL DOE "TOMAHAWK"

"Hombres blancos locos... Jugar con fuerzas que ellos no comprender. Provocar la ira de espíritus de codicia y odio. Solo el más noble sacrificio poder apaciguarlos".

Héroe Duro Nivel 4

FUE	DES	CON	
15 (+2)	15 (+2)	17 (+3)	
Bueno	Bueno	Grande	
INT	SAB	CAR	
11 (0)	14 (+2)	11 (0)	
Mediocre	Bueno	Mediocre	
FOR	REF	VOL	
+5	+3	+3	
Normal	Mediocre	Mediocre	
DEF	PG 43	RD 2	
15			
Normal	1-3	Rasguño	OOOO
	4-6	Herida	OO
INI	7-9	Herida grave	O
+2	10-12	Incapacitado	O
Bueno	13-15	Moribundo	O

Habilidades: Intimidar +4 [Mediocre]; Moverse en Silencio +7 [Bueno]; Escondarse +6 [Normal]; Idioma (tribal, inglés); Supervivencia +8 [Bueno]; Tregar +7 [Bueno]; Saltar +7 [Bueno]; Saber (Mitología) +5 [Normal].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas Arcaicas; Competencia con Armas de Fuego Avanzada; Reducción Daño 2 (RD 2); Rastrear; Pelea.

Apariencia

De mediana estatura, este indio americano de pelo largo y prematuramente cano tiene casi cincuenta años, aunque su forma física es excepcional. Su cara está marcada con pinturas rituales que se ha improvisado con restos de la comida (asegura que le protegen de los malos espíritus) Para interpretarlo, mira fijamente a quien hables, lanzando frases y consejos al estilo "Toro Sentado", puesto que apenas chapurrea el inglés. Escupe y maldice en indio cuando haya algo que te preocupe o asuste.

¿Quién es este tipo?

Un miembro de la reserva de los Navajo, reclutado por el ejército americano para su programa de cifrado de claves. Formaba parte de una unidad que, como la de los PJ, fue sometida a una falsa captura en suelo enemigo (aunque solo él fue internado aquí). Hijo de un chamán, se apega a su cultura, sobre todo después de haber sido encerrado aquí: cree que los falsos nazis están jugando con fuego y que en el interior del laboratorio se están realizando rituales maléficos.

Relación con los PJ

Se convertirá en su aliado puesto que pocos allí le dirigen la palabra (para muchos de sus compañeros, sigue siendo un "sucio piel-roja"). Se pegará a los jugadores si éstos dan un mínimo de credibilidad a sus teorías chamánicas sobre lo que ocurre allí. Puede ser un valioso

compañero (es rápido, ágil y fuerte) y está dispuesto a luchar para escapar si es necesario.

DESMOND LESTER

"¿Cigarrillos?, ¿alcohol?... Menos chicas, puedo darte lo que quieras. Ey, soy de esa clase de gente que conoce gente... Pero habla más bajo, ¿quieres? Hay alguien que se va de la lengua últimamente..."

Héroe Carismático Nivel 3

FUE	DES	CON	
12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	
Normal	Normal	Bueno	
INT	SAB	CAR	
14 (+2)	17 (+3)	16 (+3)	
Bueno	Grande	Grande	
FOR	REF	VOL	
+4	+3	+4	
Mediocre	Mediocre	Mediocre	
DEF	PG 20		
12			
Pobre	1-3	Rasguño	OO
	4-6	Herida	O
INI	7-9	Herida grave	O
+1	10-12	Incapacitado	O
	13-15	Moribundo	O
Normal			

Habilidades: Diplomacia +9 [Grande]; Engañar +8 [Bueno]; Idioma (alemán, español, francés, italiano, inglés); Reparar +6 [Normal]; Inutilizar Mecanismo +6 [Normal]; Juegos de Manos +5 [Normal].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Charlatanería; Favor; Confundir; Engañoso; Competencia con Armas de Fuego Personales.

Apariencia

Con una gorra clavada hasta las cejas, éste afroamericano tiene una dentadura casi impecable (a falta de un diente de oro). Delgado, de gestos nerviosos y calvo como bola de billar. Camina nervioso, mirando a todos lados. Muévete entre los prisioneros saludando y dejando discre-

tamente, aquí y allá, cosas de contrabando. Sonríe y habla adulando a los PJ, para ganarte su confianza...

¿Quién es este tipo?

Lester es un as de los idiomas y un magistral charlatán. Era estafador en Nueva Orleans hasta que lo pillaron y lo enviaron "voluntario" al ejército como cumplimiento de condena. Por supuesto, su unidad cayó en una emboscada similar a la sufrida por los PJ. Además de hablar alemán asombrosamente bien (lo aprendió en apenas dos meses), es quien pasa de contrabando pequeñas mercancías entre los prisioneros. También es el chivato de los soldados nazis, claro.

Relación con los PJ

Como chivato, Desmond tratará de hacerse amigo de los PJ para, en caso de que intenten cualquier cosa, poder vender esa información a los falsos alemanes a cambio de nuevos favores. Si los PJ descubren que Desmond es el chivato del que él mismo siembra el rumor, pueden chantajearlo y usar sus contactos con los nazis para conseguir cosas (Desmond es el único al que se permite el acceso a las cocinas del edificio de los soldados: para limpiarlas, por supuesto).

PHILIPPE PHIRÉS

"Mes amis... (tos, tos) Poco pueden hacer ya por mí. Mi destino (tos, tos) está firmado. Pero antes (tos, tos, tos) prométanme que no dejarán (tos, tos) no dejarán que ella corra mi suerte".

Héroe Dedicado Nivel 4

FUE	DES	CON
7 (-2)	10 (0)	6 (-2)
Terrible	Mediocre	Terrible
INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (0)	12 (+1)
Bueno	Mediocre	Normal
FOR	REF	VOL
+0	+1	+2
Terrible	Pobre	Pobre

DEF

13

Mediocre

INI

+0

Mediocre

PG 14

1-3	Rasguño	OO
4-6	Herida	O
7-9	Herida grave	O
10-12	Incapacitado	O
13-15	Moribundo	O

Habilidades: Diplomacia +4 [Mediocre]; Conducir +2 [Pobre]; Idioma (francés, inglés); Saber (Tácticas) +5 [Normal]; Supervivencia +4 [Mediocre].

Notes: Competente con Armas Sencillas; Empatía; Despierto; De Fiar; Competencia con Armas de Fuego.

Apariencia

Un cuarentón canadiense, con la cabeza afeitada, tez pálida y venas enfermizas marcadas por un cuerpo de aspecto moribundo. Sonríe débilmente, haz gestos de tener siempre frío, temblores, y tos constante. Sin embargo, y a pesar de ello, muéstrate cortés con todo el mundo.

¿Quién es este tipo?

Este oficial estaba destacado a la base de Mount Silves, las instalaciones militares más próximas a donde los aliados han montado la falsa Tanhausser. Phirés y un grupo de cinco hombres acudieron a socorrer un hidroavión que se estrelló en los bosques cercanos a una zona que sus superiores calificaron como "restringida". Entre los restos encontraron una sola superviviente, una niña. Antes de poder reaccionar, un comando de soldados, sin insignias y encapuchados, saltaron sobre ellos. Lo siguiente que recuerda es haber despertado en Tanhausser.

Relación con los PJ

Además de ser todo un caballero, Phirés tiene un espíritu indómito. De los muchos que fueron expuestos al gas "Prometeo", es de los pocos que ha sobrevivido a él. Sin embargo, le ha provocado un extraño tipo de leucemia.

Sabe que va a morir pero no piensa permitir que eso ocurra estando prisionero. Cree que sus captores eran espías nazis en suelo canadiense y que los llevaron bien lejos, al otro lado del atlántico. Phirés, de cara a los PJ, es un aliado valiente y entregado. Por otro lado, desconfía de los otros prisioneros (por el tema del soplón) así que verá en los PJ alguien de confianza a quien dejar a su protegida: la pequeña superviviente del accidente de avión.

LYDIA

"Hola. Me llamo Lidia. ¿Tú como te llamas? ¿Eres americano? ¿Qué significa ese dibujo que llevas en el brazo? ¿Eres un soldado? ¿Has matado a mucha gente? ¿No has matado a nadie? ¿Tenías pistola?...".

Heroína Rápida Nivel 4

FUE	DES	CON
6 (-2)	8 (-1)	9 (-1)
Terrible	Pobre	Pobre
INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	15 (+2)
Pobre	Bueno	Bueno
FOR	REF	VOL
-1	+2	+2
Terrible	Pobre	Pobre
DEF	PG 8	
14	1-3 Rasguño	O
Mediocre	4-6 Herida	O
	7-9 Herida grave	-
INI	10-12 Incapacitado	O
+1	13-15 Moribundo	O
Normal		

Habilidades: Moverse en Silencio +6 [Normal]; Escondarse +4 [Mediocre]; Tregar +5 [Normal]; Idioma (inglés).

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Evasión; Sigilosa.

Poderes: Ataque Especial por Contacto (Descarga Eléctrica), Daño 8d6+16 [+13]. El poder de la pequeña

Lydia está siempre activado. Ella sufre una décima parte del daño provocado.

Apariencia

Unos nueve años, de pelo negro rizado. Mofletes sonrosados en una carita simpática y sonriente. Ojos muy grandes, de color azul. Viste una gabardina y unas ropas que le quedan cómicamente grandes. Corretea de un lado a otro, haz montones de preguntas a los PJ. Sonríe y canturrea canciones en francés. Si algo te llama la atención miralo con la boca abierta y haz como si te hurgaras la nariz.

¿Quién es esta niña?

La familia de Lydia Resnais eran ricos empresarios canadienses. Sin embargo, mientras sobrevolaban los bosques, el piloto que los llevaba hasta Toronto diviso algo extraño en ellos. Los militares de la base de Mount Silves captaron su informe y derribaron el hidroavión. Lydia sobrevivió a la tragedia, despertando junto a Phirés y dos de sus hombres en el campo de Tanhausser.

Relación con los PJ

La única persona que puede acercarse a Lydia es Phirés (y antes de morir en las duchas, sus otros dos compañeros). Por otro lado, Lydia es la única persona que ha salido de la exposición al gas "Prometeo" sin enfermedad alguna... y con una capacidad metahumana impresionante: su poder consiste en funcionar como una batería eléctrica ilimitada y de potencia considerable. Aunque no puede lanzar rayos, podría suministrar corriente a una pequeña ciudad. El problema es que cada vez que lanza una descarga, ella misma sufre una pequeña parte del daño provocado. Por otro lado, es posible tocar a la pequeña siempre que se lleven guantes o algo de aislante.

La idea es que los PJ se encariñen con la niña y que, en el caso de fallecer Phirés, los jugadores se vean en la tesitura moral

de hacerse responsables del bienestar de la pequeña.

JACK HANSON "BUBBLY BLOB"

"Ayúdame... (sollozo)... Por favor..."

Criatura tipo cieno 16DG

FUE	DES	CON
36 (+13)	7 (-2)	22 (+6)
Legendario +9	Terrible	Legendario +2
FOR	REF	VOL
+10	+0	+4
Grande	Terrible	Mediocre
DEF	PG 110	RD 20*
4/10	1-3 Rasguño	OOOOOO
Ter/Med	4-6 Herida	OOOOO
INI	7-9 Herida grave	OO
-2	10-12 Incapacitado	O
Terrible	13-15 Moribundo	O
Ataques	Bono	Daño
Presa	+12 [Excepcional]	3d6+13 [+8]

* La Reducción de daño no se aplica frente a ataques de naturaleza eléctrica.

Apariencia

Una masa supurante y cuasi-líquida que, a todas luces, parece barro negruzco: una especie de pegajoso alquitrán marrón. A la luz del día, permanece en letargo. Pero en ausencia de luz, se mueve y busca alimentos. De vez en cuando, lanza agónicas peticiones de ayuda y piedad con la voz distorsionada.

¿Quién es este tipo?

Jack Hanson era uno de los camaradas de Phirés. Su exposición al gas "Prometeo" lo convirtió en una masa bulbosa. Está vivo y continuamente hambriento. Necesita consumir materia orgánica para subsistir. Al ser una especie de bola de fango viviente, puede manipular su forma a voluntad, haciéndose más grande cuanto más sustancia orgánica absorba (por el momento, ha asimilado a varios ayudantes del doctor Haas). El que sea incontrolable ha hecho que sea nece-

saria su reclusión en la cámara acorazada de seguridad. Haas está fascinado con la capacidad destructiva de "Bubbly Blob" pero el general Donaldson lo considera un riesgo innecesario y presiona continuamente para que lo destruya (por ello, Haas ha mantenido su único talón de Aquiles en secreto: la criatura es vulnerable al daño por electricidad).

Relación con los PJ

Los lamentos inhumanos que lanza desde la cámara acorazada se oyen en todo Tanhausser, sobre todo por la noche. Además de meter el miedo en el cuerpo a los PJ para que miren con temor el edificio del laboratorio; "Bubbly Blob" será la última prueba contra la que deberán medirse los PJ en esta aventura.

ACONTECIMIENTOS

Nota de Dirección: Aunque son las decisiones de los jugadores (traducidas en acciones de sus personajes) las que deben llevar el rumbo de la partida, como director de juego debes tener claro cuáles son los acontecimientos que tendrían lugar si los PJ se quedaran de brazos cruzados sin hacer nada.

Cada uno de éstos "acontecimientos" viene a ser una secuencia dramática, en la que los jugadores se enfrentan a una situación. Como es imposible barajar todas las posibles reacciones de los PJ ante un mismo problema, en cada uno de los sucesos se barajan las más obvias.

UNO: "PRESENTACIONES"

La llegada de los PJ a Tanhausser y sus primeras horas como prisioneros de guerra.

"THE CASTLE" - THE LAST CASTLE
(Jerry Goldsmith)

Los PJ llegarán al atardecer al campo de Tanhausser, esposados a la parte de atrás de un camión y rodeados de soldados alemanes. Ninguno les hablará salvo para pedirles (de malos modos) que guar-

den silencio. A través de los pliegues de la lona del vehículo, pueden atisbar las formas grisáceas y siniestras del campo.

Tras dejarlos con sus ropas y uniformes (pero totalmente desarmados) en la zona de prisioneros, los allí encerrados irán acercándose poco a poco a ellos. Aunque tras la sorpresa inicial, la inmensa mayoría los ignorará; Desmond tratará de hacerse el mejor amigo de al menos uno de los PJ, mientras Phirés y Lydia traban sincera amistad con ellos (no en vano, comparten barracón).

Dentro de sus "aposentos", encontrarán las indumentarias propias de su nueva condición como prisioneros (uniformes grises con un número en la solapa). Minutos antes del ocaso, suena la campana del rancho (la segunda y última comida que se ofrece a los allí recluidos). Mientras reciben sus raciones a través de las verjas de la compuerta principal, sus custodios no les quitan ojo desde lo alto de las torres de vigilancia. Ese momento será el que aproveche el general Von Koheiguen para darles la bienvenida a Tanhausser. En breves palabras, les asegurará que serán tratados como prisioneros de guerra y que no sufrirán daño mientras colaboren.

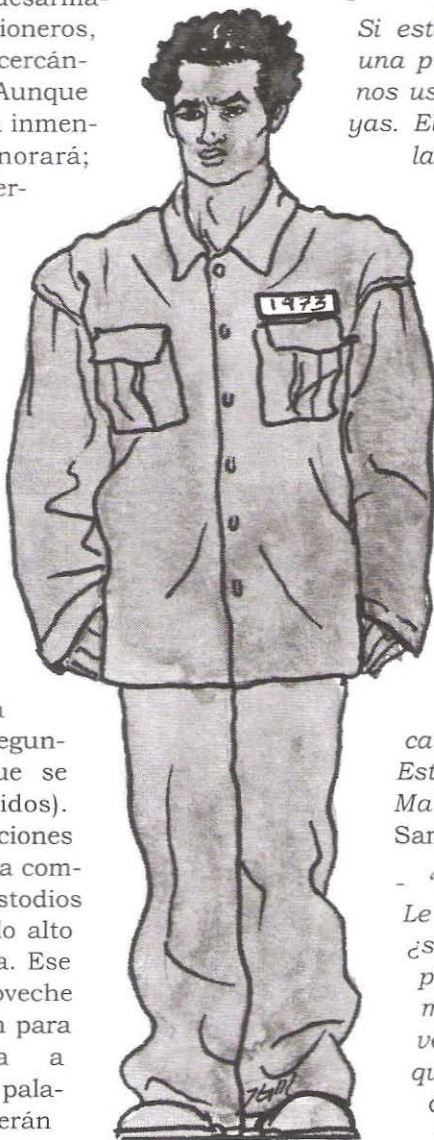
De las preguntas que podrán hacer los PJ a sus compañeros presos, ahí van algunas posibles respuestas.

- *"Mes amis, esto no (tos, tos) no es un simple campo de prisioneros. Aquí... (tos) los alemanes hacen experimentos"* (en palabras de Phirés).

- *"Es en ese edificio de allí. Si esta guerra no termina de una puñetera vez, los kartofen nos usarán a todos como cobayas. El único que ha vuelto de las 'duchas' ha sido Phirés. Y ya ves como está..."* (en palabras de Desmond).

- *"Hombre medicina loco... (referido a Victor Haas) Hace ritos diabólicos en su cubil. Pequeña 'estrella luminosa' (se refiere a la pequeña Lydia) volver con maldición en sus venas. Jack irse y no volver. Hombre medicina loco solo salir de cubil para llevarse hombres y sacrificarlos a espíritus del mal. Este es un lugar enfermo. Maldito"* (en palabras de Samuel Doe "Tomahawk").

- *"Es Jack. Está llorando. Le da miedo la oscuridad, ¿sabéis? Era mi amigo, pero se lo llevó el doctor malo y no lo volvimos a ver. No le dejan salir. ¿Por qué será?"* (Lydia hablando sobre los lamentos que se escuchan por la noche, procedentes del interior del laboratorio).



DOS: "SELECCIÓN NATURAL"

Los PJ conocen a Haas y tienen la oportunidad de salvar la vida de Phirés.

Al amanecer, despertando con el desagradable sonido de una sirena, los prisioneros (PJs incluidos) serán obligados a formar en línea ante las puertas de acceso. Hará entonces su presentación el doctor Victor Haas quien, protegido por sus gafas de sol, examinará uno por uno a los soldados, eligiendo a cinco. En un principio, serán todos PNJs... uno de ellos, Phirés.

Al quedarse sola la pequeña, el canadiense pedirá a los PJ que se hagan cargo de ella. Si alguno de tus jugadores decide ser un héroe e intercambiarse por el moribundo Phirés, puedes permitirlo (pasando directamente al acontecimiento siguiente). Una vez hecha la selección, un grupo de nazis llevarán a los elegidos hasta las duchas, mientras ordenan regresar a los barracones al resto.

Lydia intentará impedir que Phirés se vaya y los PJ deberán convencerla para que desista de su empeño. Si no la consiguen calmar (tirada de Diplomacia CD 20 [Grande]), la chica saldrá corriendo tras el único adulto que la ha cuidado hasta ahora. Si no conocían el poder de la pequeña, lo descubrirán ahora puesto que al tocar a un par de los alemanes que escoltaban a los elegidos, estos se verán sacudidos por una fuerte descarga eléctrica que los matará en el acto. Los soldados apostados en las torres perderán los nervios y abrirán fuego en torno a Lydia, con la intención de sofocar lo que creen que es un inicio de motín. Sin embargo, si los PJ no consiguen ponerla a cubierto, un impacto de bala acabará por matar a la pequeña.

Por supuesto, Phirés no sobrevivirá a su segunda exposición al gas "Prometeo."

TRES: "FALSA EJECUCIÓN"

De cómo los PJ son sometidos al gas "Prometeo" e, ignorantes de su destino real, se enfrentan a una ejecución de la que creían haberse librado.

"BLINDSIDED" - UNBREAKABLE

(James Newton Howard)

Al siguiente amanecer, se llevará a cabo una nueva selección de "voluntarios" sobre los que realizar el experimento. Y en esta ocasión, serán elegidos los PJ; llevados al interior de las duchas y obligados a desnudarse a punta de subfusil. Una vez se queden como su madre los trajo al mundo, los guardias cerrarán las compuertas de la estancia y, poco a poco, escucharán como el gas se filtra por los respiraderos.

Nota de Dirección: *El momento en que los falsos soldados nazis cierran la puerta de salida, deberías crear en los PJ la sensación de que están en una de las tristemente célebres cámaras de gas. Teniendo en cuenta que no saben la naturaleza de la toxina a la que se verán expuestos, es muy probable que el pánico se apodere de ellos. Aunque salir de ahí es virtualmente imposible, permite que se devanen los sesos, intentando alocados planes para escapar. Mientras, a medida que pasen los asaltos, pide tiradas de Salvación de Fortaleza, tal y como se explicó en la descripción de la celda de aislamiento, en el apartado correspondiente a las distintas localizaciones del campo de Tanhausser.*

Mientras van sintiendo como el gas les hace perder el conocimiento, los PJ pueden luchar por salir de allí. Pon cara de circunstancias mientras preguntas a quienes sigan conscientes qué van hacer. A estas alturas, para dar mayor tensión, sería recomendable dar por cerrada la sesión de juego, haciéndoles creer que realmente han muerto y que la partida ha acabado ahí. Si no quieres interrumpir la historia en este punto, es un buen momento para hacer un pequeño descanso (para ir al servicio, llamar a quien sea por teléfono o para pillar algo para picar...).

Una vez hecha la pausa (ya sea de una sesión de juego a otra o de unos simples minutos), puedes seguir con la historia donde lo dejamos.

CUATRO: "RENACIMIENTO"

De cómo los PJ despiertan, encontrándose encerrados dentro del laboratorio del doctor Haas; donde descubrirán y aprenderán el uso de sus nuevas capacidades.

"THE ORANGE MAN"

- UNBREAKABLE (James Newton Howard)

Mientras yacen inconscientes, los PJ son sometidos a un sin fin de pruebas en la cámara de contención, para luego ser trasladados a las celdas que hay bajo el laboratorio de Haas. Será allí donde despierten, con un terrible dolor de cabeza y los músculos entumecidos. Al poco rato, tiempo más que suficiente para percatarse de que siguen encerrados y vestidos con típicas batas de hospital; recibirán la visita del doctor Victor Haas.

Siempre a través del ventanuco, Haas hará entrevistas personales a cada uno de los PJ. Victor se comportará tal y como describimos en la sección de PNJs, siempre atento y preocupado de cualquier molestia que sufran los personajes (anotándola en su cuaderno).

Vestidos con su hospitalaria indumentaria, los PJ tendrán en el interior de sus celdas la oportunidad de descubrir sus poderes.

Nota de Dirección: Dedicar a cada jugador un breve momento a solas (no más de cinco minutos por cabeza) para que, siguiendo las instrucciones de Victor Haas, su personaje descubra sus nuevas capacidades. Así mismo, aprovecha para explicarle como Director de Juego la mecánica que rige cada uno de sus poderes. El límite de los mismos, por otro lado, deben ir descubriéndolos por ellos mismos (por tanto, no tendrán a su disposición los valores exactos de juego).

En resumen, que sepan lo que pueden hacer pero no hasta donde llegan sus límites: ya habrá tiempo para eso.

CINCO: "FUGITIVOS"

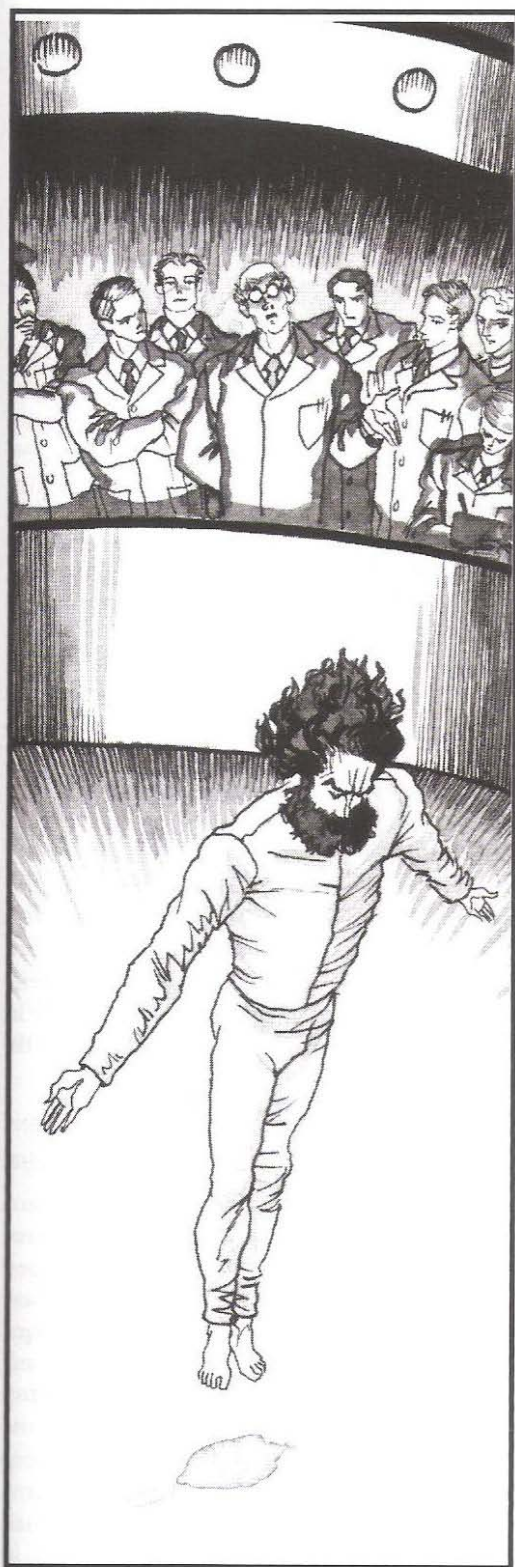
De cómo los PJ intentan escabullirse de las garras de Haas, aprovechando para ello sus nuevas dotes metahumanas.

Seguramente los jugadores estén dándole vueltas a cómo escapar de allí desde que pusieron el pie en Tanhausser. Permíteles que lo intenten: si diseñan un plan lo suficientemente bueno, es posible que logren sortear muros, alambre de espinos, soldados y focos... y que acaben dejando atrás el campo de prisioneros.

Sin embargo, y aunque los poderes recién adquiridos parezcan facilitar una supuesta fuga, no será así; desde el momento en que despertaron en sus celdas, los PJ serán recluidos en las mismas, limitando sus posibilidades de evasión.

En cualquier caso, si los jugadores no intentan escapar, serán los propios coordinadores del proyecto "Prometeo" quienes les incentiven a ello: una prueba de su efectividad como un comando de asalto metahumano es conseguir escapar de Tanhausser. Y para "motivarlos", harán que, por accidente, un falso apagón deje abiertas sus celdas. Escasos asaltos después de que hayan salido de ellas, se activarán de nuevo los generadores y, a partir de ahí, tendrán que salir por sus propios medios.

Su desaparición será descubierta (salvo que ellos llamen la atención antes), unos diez minutos después de haber salido de las celdas. En ese momento, las alarmas del campo saltarán, se cerrarán los accesos y la vigilancia se reforzará, doblando la cantidad de soldados por puesto de vigilancia. De conseguir atravesar los bosques, el puente metálico y las ruinas de la aldea (perseguidos por comandos de búsqueda enviados por el general Von



Koheiguen), es posible que los PJ consigan alcanzar las instalaciones militares canadienses, desde las que Hawksmoore coordina todo el “ejercicio” (para más información, consulta en la página 38 el apartado “Conclusiones”).

Por otro lado, si son descubiertos en su intento de fuga, el doctor Haas amenaza con matar a la pequeña Lydia (a la cual tendrá en su poder, mostrándola desde lo alto de una torre de vigilancia o encerrada en las duchas, donde una segunda exposición al gas la mataría). Si el chantaje no hace mella en ellos (tienen un corazón de oro...); tus PJ pueden actuar como deseen... aunque Victor habla en serio (y en forma de aviso, bien disparará contra una de las rodillitas de Lydia; bien ordenará abrir el gas “Prometeo”, dependiendo de la amenaza).

SEIS: “PACTAR CON EL DIABLO”

De cómo los PJ se enfrentan a la penúltima de las pruebas: la tentación.

“I REST MY CASE” - DEVIL’S ADVOCATE

(James Newton Howard)

Una vez demostrada su efectividad como soldados y puesto a prueba el potencial de sus poderes (ya sea en un frustrado intento de fuga, o simplemente habiendo cooperado con Haas de buen grado); el doctor los reunirá en la cámara de contención, habiéndoles sedado previamente para su traslado desde las celdas.

Allí reunidos, hará la oferta: “*Son ustedes unos privilegiados, mein freund. El gas les ha dotado de capacidades con las que la inmensa mayoría de los hombres apenas pueden soñar. Estoy autorizado por el mismísimo führer ha ofrecerles un trato. Formarán parte del glorioso Escuadrón Blitzkrieg, una unidad especial de meta-humanos para mayor gloria de nuestro Reich.*”

Veamos algunos de los argumentos que puede esgrimir Haas para convencerles:

Tentación: "Serán tratados como héroes. ¿Qué digo como héroes? ¡Como Dioses! Tendrán oro, mujeres, poder... un cargo en el alto mando y la posibilidad de tomar las riendas de su destino. Sólo unos pocos hombres en el mundo tendrán autoridad sobre ustedes. El Reich les ha dado poderes... ¡pero puede darles mucho más!".

Comparación/Duda: "Nuestros espías, los mismos que revelaron su posición, nos informaron de su condición como condenados a muerte... Sus propias naciones los consideran monstruos. Iban a dejarlos aquí, abandonados. Y en el caso de que los rescaten... ¿de verdad creen que perdonarán sus pecados, mein freund? ¿Están seguros de que, una vez los hayan usado, les iban a dejar marchar? Nosotros sabemos que no".

Amenaza: "Esos poderes no los hacen inmortales, mein freund. Si no cooperan, mis superiores en Berlín pueden considerarles demasiado... inestables y pueden ordenar su eliminación. Es lo último que quiero, pero no podré garantizar su seguridad si no colaboran".

Como prueba de lealtad, por supuesto, Haas les pedirá el nombre del superior ante el que respondían. Si muerden el anzuelo y lo dicen, su carencia de lealtad será pagada con la muerte: Haas les informará que serán sacados de allí y llevados hasta Berlín poco antes del amanecer. Incluso les dejarán uniformes nazis en sus celdas, con los que vestirse apropiadamente.

A la hora señalada, las luces se apagarán. Y comenzará su castigo. Para saber qué demonios ha ocurrido, te recomiendo seguir leyendo, amigo DJ.

SIETE: "EXÁMEN FINAL"

De cómo los PJ se enfrentan a la prueba definitiva. No sólo probarán sus dotes de supervivencia, sino también su capacidad de sacrificio.

"MAIN TITLES" - SIGNS

(James Newton Howard)

Habiendo superado todas las demás, Hawksmoore dará carta blanca a Victor Haas para iniciar la última prueba. Consiste, ni más ni menos, que en enfrentarse cara a cara con Jack Hanson, alias "Bubbly Blob".

Aislados del resto del mundo, dentro de sus celdas de contención bajo tierra, los PJ sentirán como las luces se apagan y comienzan a sonar las sirenas de emergencia. Afuera se escuchan disparos y gritos, así como nuevos clamores de Jack Hanson pidiendo ayuda con una voz que hace tiempo dejó de ser humana.

Durante veinte minutos las sirenas y esos sonidos estremecedores serán la única banda sonora que llegará los PJ. Si tratan de salir, te recuerdo que las compuertas metálicas tienen 300 puntos de estructura (con una dureza de 30). Si lo consiguen de alguna manera, tendrán que enfrentarse a Jack Hanson en el interior del laboratorio. Lo mejor que pueden hacer es aguardar a que la bestia vuelva a entrar en letargo, es decir, esperar al amanecer antes de salir de la celda (lo que los mantiene a salvo del hambre de Jack). Si no se les ocurre (los lamentos nocturnos y su silencio diurno son la pista de ello) puedes pedir tiradas de Averiguar Intenciones CD 18 [Bueno].

"FIRST CROP CIRCLES" - SIGNS

(James Newton Howard)

Por suerte, apenas si queda una hora para que salga el sol. Una vez en el exterior, con las primeras luces del alba, los PJ descubrirán los restos humeantes de un Tanhausser arrasado: llamas por aquí y allá, casquillos de bala por doquier, ventanas rotas y todas las compuertas del complejo abiertas de par en par. Cubriendo el suelo de casi todo el campo, una especie de fango desagradable parecido al alquitrán. Por supuesto se trata de "Bubbly Blob" aunque los PJ no lo

saben todavía (y durante el día podrán estar tranquilos, puesto que es tan peligroso como la plastelina... ¡lo peor que puede hacerles es mancharles!).

De la gente, por otro lado, no hay ni rastro. Viendo que no queda ningún vehículo, pueden pensar que todos han huido. Sin embargo, encontrarán numerosos restos metálicos de ropas, tanto de guardias como de prisioneros (hebillas del cinturón, gafas o un reloj... que los PJ podrían reconocer como pertenencia de algún PNJ). Por supuesto, no es más que una farsa: los únicos que fueron devorados realmente por un hambriento Jack Hanson fueron un grupo de quince soldados que quedaron atrapados dentro del laboratorio durante su "fortuita" huida (al "fallar" los generadores).

Generadores que, por cierto, se encuentran chamuscados e inutilizados. Una tirada de Reparar CD 12 [Pobre] permite descubrir que se trata de un sabotaje. Viendo la soledad que los rodea, pueden optar por salir de allí. En los alrededores del campo seguirán encontrando restos de ese fango, ocupando el lugar de la arboleda que rodeaba los muros de Tanhausser. Se trata de la materia orgánica que le dio tiempo a devorar a Jack antes de salir el sol y volver a su letargo inofensivo.

"THROWING A STONE"

- SIGNS (James Newton Howard)

Supervivientes

A lo largo del camino de salida, atravesando el puente metálico y llegando hasta las ruinas de la aldea, los PJ podrán encontrar rastro evidente del éxodo de los soldados nazis: marcas de llantas en la tierra, por ejemplo. Ocultos y temerosos en los restos de la aldea, encontrarán a los dos únicos prisioneros que parecen haber sobrevivido al Apocalipsis de Tanhausser. Primero darán con la pequeña y asustada Lydia, a la que puede que tengan que perseguir

entre las ruinas. Ella los llevará junto al otro superviviente: un malherido Samuel Doe, más conocido como "Tomahawk". El supersticioso indio dará su peculiar versión de los hechos.

"Ocurrir de repente. En mitad de noche, truenos en campo de prisioneros. Sirenas sonar y soldados huir. Y entonces... (su cara cambia a una mueca de terror) espíritu de codicia salir de santuario de hombre loco blanco. Adoptar sin fin de formas, todas horribles, todas mortales. Devorar prisioneros con solo tocar su piel. Yo intentar escapar y salvar pequeña "estrella luminosa" (Lydia). No tener mucho éxito..."

Los PJ podrán ver que algo ha consumido sus piernas hasta la altura de las rodillas. Dos torniquetes torpemente realizados han taponado (ineficazmente) dos hemorragias que acabarán por costarle la vida. Con su último aliento, el indio les dará un último consejo.

"Espíritu maligno... espíritu de la Comadreja. La codicia mueve a hombres blancos. La Comadreja tener gran poder. Solo corazón generoso acabar con ella".

Y dicho esto, lanzará una plegaria en navajo para acto seguido, reunirse con sus antepasados.

"VISIONS" - UNBREAKABLE

(James Newton Howard)

Acabar con el Espíritu de la Comadreja

Lo dijimos antes y lo repetimos ahora: la electricidad es lo único que puede destruir realmente a Jack Hanson, alias "Bubbly Blob". Bueno, realmente es posible acabar con él de la manera tradicional ("¡es la hora de las tortas!") pero es mucho más duro y peligroso. Debido a las dimensiones que ha adquirido tras asimilar a sus víctimas y casi tres toneladas de bosque, "Bubbly Blob" Hanson tiene la extensión de todo Tanhausser. Y si tenemos en cuenta que a medida que

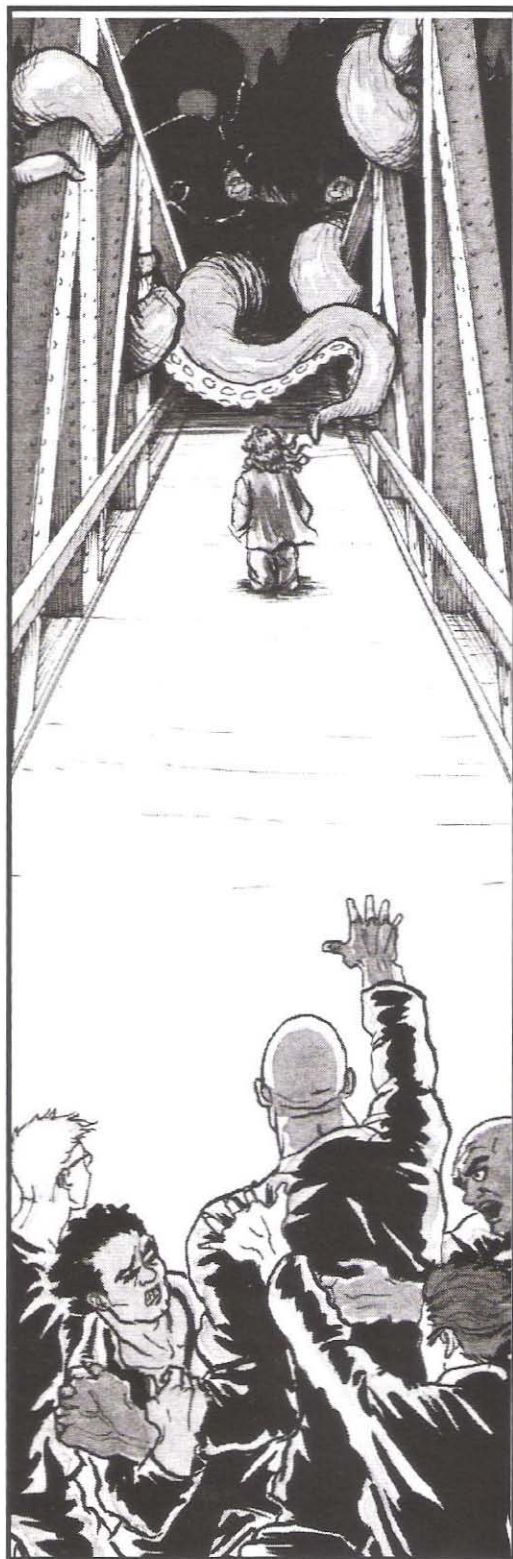
avance seguirá consumiendo materia orgánica a cada paso, eso implica que se hará más grande y más fuerte.

Lydia es un generador de electricidad. Y el puente metálico que hay entre Tanhausser y la otra orilla, un magnífico conductor. La combinación de ambas puede destruirlo... y también matará a Lydia (recibe una mínima parte del daño provocado... en este caso, lo bastante para matarla). Los PJ pueden conocer la vulnerabilidad de Hanson por varios motivos:

Deducción: Los lugares con una gran cantidad de electricidad estática acumulada no son del agrado de Jack Hanson, por lo que los PJ encontrarán esa especie de fango diseminado por todo el campo... salvo por los alrededores del generador eléctrico o de la central de comunicaciones (tirada necesaria para darse cuenta: Descubrir CD 15 [Normal] o Averiguar Intenciones CD 18 [Bueno])

Registro: En las entrañas del devastado laboratorio, los PJ pueden encontrar una carpeta de plástico. Y en su interior, los resultados de pruebas realizadas a Jack Hanson. Para sorpresa de nuestros muchachos no estarán redactadas en alemán, sino en perfecto inglés. Para entender la jerga, será necesaria una tirada de Saber (Biología) CD 15 [Normal]. Lo que viene a decir es que "el sujeto Hanson, Jack, es susceptible de ser controlado mediante descargas eléctricas, único elemento que parece ser letal para él y hacia el que manifiesta un evidente temor."

Testimonio Indirecto: Mientras permanecen encerrados en las celdas de contención, los PJ pueden haber escuchado los lamentos nocturnos de Jack Hanson, interrumpidos de vez en cuando por gritos y parpadeos de las luces de todo el complejo. Esto es el sistema de castigo que emplea con él Haas, para



hacerlo callar: un sistema de electrodos que hay en la celda que ocupaba (tirada necesaria para darse cuenta: Ninguna; si no lo deducen tus jugadores cuando lo interpretas, no lo repitas más).

"THE HAND OF FATE Part I"

- SIGNS (James Newton Howard)

El Enfrentamiento Final

Entre que han salido, han husmeado por los restos del campo de Tanhausser, llegan a la aldea devastada, encuentran a los supervivientes... en todo ese tiempo, las luces del día habrán ido decayendo. Con el último rayo de sol, la masa ingente que es Jack Hanson comenzará a despertar y lo hará con mucha hambre atrásada. Asimilando y consumiendo a su paso toda la materia orgánica que encuentre, la gigantesca criatura atravesará el río para seguir propagándose por los bosques. Antes del alba, Jack habrá avanzado hasta llegar a un par de kilómetros de la base militar de Mount Silves, donde Hawksmoore y los demás responsables del proyecto "Prometeo" se mantienen expectantes ante los avances del plan.

Nota de Dirección: *A continuación planteamos varias opciones de los sucesos que pueden ocurrir dependiendo de cuales sean, a grandes rasgos, las acciones de tus PJ.*

Si los PJ derrotan a "Bubbly Blob"

Planteamiento: Los PJ deciden enfrentarse a la masa monstruosa. ¿Por qué? Buena pregunta: si creen estar en suelo alemán, ¿qué importa que un ser viscoso mate a unos cuantos kartofen? Si los PJ han encontrado los informes científicos de Haas sobre el espécimen "Jack Hanson", los datos sobre su potencial crecimiento mencionan que seguirá consumiendo materia (y, por tanto, creciendo) en progresión geométrica. En términos claros: que no se detendrá en Alemania, vamos.

Como hacerlo: Sacrificando a Lydia en el puente, los PJ demostrarán ser unos animales sanguinarios y sin escrúpulos. La niña, para su sorpresa, pese a tener miedo, no se negará a ayudarlos (*"Él no es malo... pero tiene miedo. Mi mamá me abrazaba cuando tenía miedo. Él no tiene una mamá que lo abraza..."*). En ese caso, la profecía del soldado indio "Tomahawk" se habrá cumplido: *"solo un acto de absoluta generosidad puede acabar con él"*. En este caso, la generosidad de la pequeña Lydia.

Consecuencias: En cuanto acaben con "Bubbly Blob", éste se convertirá de nuevo en una masa de alquitrán de color marrón, pero emitiendo esta vez un desagradable olor a carne putrefacta. A ojos vista, su tonalidad pasará del marrón al gris y, por fin, al negro. Mientras descansan del combate o entierran lo poco que quede de la pequeña Lydia (si se ha sacrificado por ellos, claro); escucharán el sonido de varios vehículos. Saliendo de entre los árboles que rodean la vieja y ruinosa aldea, los PJ verán un convoy con insignias de la cruz Roja. Escortado por un grupo de soldados americanos, el Mayor Hawksmoore descenderá del jeep que preside la comitiva. Con cara de (falso) asombro, mirará los restos de la masa mientras pregunta a los PJ por lo sucedido. Si será hipócrita el muy cerdo...

Si los PJ deciden poner pies en polvorosa

Planteamiento: Puede que los jugadores opten por salir de ahí mientras puedan. Al fin y al cabo, no tienen ningún motivo real por el que enfrentarse a un ser de semejantes proporciones.

Como hacerlo: Más sencillo, imposible. Basta con poner tierra de por medio, caminando, corriendo... como sea. Sin contar poderes de movimiento, los PJ llegarán a las inmediaciones de la base militar de Mount Silves al atardecer.

Dichas instalaciones están en la falda de una montaña, una de las que forman la cordillera que rodea la zona boscosa donde se levantó la falsa Tanhausser.

Consecuencias: Si aún seguían creyendo estar en suelo alemán, la sorpresa de encontrarse con esas instalaciones puede suponer dos cosas: a) la última pieza para unir el rompecabezas y deducir que lo de Tanhausser ha sido todo una farsa o b) un inmenso alivio, creyendo que se trata de una base tomada por las fuerzas aliadas y que, realmente, siguen en suelo alemán.

De un modo u otro, los soldados de la base tienen instrucciones de detener a cualquiera que entre o salga de ese bosque (mmm... ¿por qué me acaba de venir a la mente la película de Shyamalan?). En ese caso, llevarán a los PJ a los calabozos. El Mayor Hawksmoore no tardará en visitarlos para revelarles la verdadera naturaleza de todo ese ejercicio (para ver una muestra de dicho discurso, mira la siguiente sección).

CONCLUSIONES

Nota de Dirección: El final de toda partida de rol es algo completamente abierto. Como DJ no se te pide que tengas previstas líneas argumentales para cubrir TODAS las posibles conclusiones que la aventura pueda tener. Por desgracia no podemos prever el futuro ni las decisiones

que tomarán nuestros jugadores. Así pues, lo mejor que podemos hacer es plantear un par de posibles finales, tomando como referencia lo que tus jugadores hayan podido (o no) descubrir.

"MR.GLASS/END TITLE"

- UNBREAKABLE (James

Newton Howard)

LOS PJ HAN DESCUBIERTO LA FARSA

A lo largo del módulo hay muchas pistas que permiten a un jugador darse cuenta de que Tanhausser es un simulacro. Además de la narración de Phirés, el canadiense, y de lo que puedan encontrar en algunas áreas del campo de prisioneros; los PJ pueden descubrir la farsa fugándose de Tanhausser y llegando hasta las instalaciones de Mount Silves, donde encontrarán en sus hangares grandes cantidades de atrezzo nazi (sobrantes y repuestos de los que pudieron ver en el campo de prisioneros). También verán pulular por la base canadiense a viejos conocidos de Tanhausser como el doctor Haas o el general Uther Von Koheiguen, ahora llevando su uniforme real y luciendo su verdadera

identidad.

Si no tiene alternativa, el Mayor Hawksmoore no tendrá problemas a la



hora de darles la razón: *"Si. Todo ha sido una farsa. Pero deben comprenderlo. Se les ha dado un poder más allá de lo humano. Debían demostrar ser dignos de él. Habiendo superado todas las pruebas... no cabe duda de que son lo que el mundo necesita para acabar con la amenaza del Eje. Desde ahora, ustedes no existen. Oficialmente, han muerto en suelo alemán... como héroes de guerra. Extraoficialmente... serán mucho más que eso".*

Si preguntan por la pequeña Lydia (en el caso de que se hubiese sacrificado para acabar con Bubbly Blob), Hawksmoore responderá que *"pusimos a prueba la capacidad de sacrificio... tanto la suya como la de ustedes. Los dos aprobaron".*

Por otro lado, si aceptaron servir al Reich cuando Haas les hizo la oferta, Hawksmoore lo echará en cara de los PJ ante cualquier protesta sobre la manipulación a la que han sido sometidos. *"Fue una farsa para ponerles a prueba. Y han fracasado. Aceptaron aliarse con nuestros enemigos solo para salvar su miserable pellejo. Tienen un minuto para demostrarme que me equivoco... y que merecen otra oportunidad".*

Y en ese minuto, amigo DJ, tus jugadores tendrán que lanzar un argumento lo suficientemente convincente (y defenderlo con una interpretación creíble) para que Hawksmoore cancele la orden de borrar del mapa la base de Mount Silves con explosivos... y con tus PJ encerrados en los calabozos subterráneos del edificio principal.

"THE HAND OF FATE Part II"

- SIGNS (James Newton Howard)

LOS PJ NO HAN DESCUBIERTO LA FARSA

Para Hawksmoore y sus superiores de la Sociedad de Naciones, lo ideal sería que los PJ nunca descubriesen que han sido

sometidos a una prueba. Por ello, en cuanto acaben con "Bubbly Blob", los radares de Mount Silves detectarán el cese de actividad del gigantesco monstruo y Hawksmoore saldrá con una patrulla, destinada a servir de "oportuno rescate tras la línea enemiga".

De camino a un supuesto aeródromo tomado a los alemanes, donde subirán a un avión (pasando del camión al bimotor, sin darles tiempo a ver que se trata realmente de la base de Mount Silves); Hawksmoore les soltará un discurso para animarlos ante la más que posible traumática experiencia de haber sacrificado a una niña inocente a un ser pseudopoide y lovecraftiano:

"Perdimos su rastro poco después de saltar. Hace menos de tres horas, fuerzas aliadas tomaron un aeródromo alemán, en el que aterrizamos. Hemos interrogado a algunos soldados nazis procedentes de Tanhausser. Hablaban de algo monstruoso, un ser... (enciende un puro) Un ser sacado de alguna demencial pesadilla. No hemos conseguido encontrar ni rastro de Haas ni de ningún oficial que pueda asegurarlo. Aunque... algunos de los alemanes hablaron también de un grupo de prisioneros a los que 'la ciencia del fñhrer había convertido... en superhombres' Y ¿saben?... coinciden con su descripción. ¿Seguro que no quieren contarme nada al respecto?"

Y mientras sienten el traqueteo de los motores del avión poniéndose en marcha, los PJ acaban de entrar a formar parte de una unidad militar secreta. Un grupo de soldados con capacidades sobrehumanas. Un comando especializado en misiones que nunca ocurrieron. Un equipo de héroes que, oficialmente, murió en el campo de batalla.

Habrá nacido la "Unidad Beta".



• WOMEN IN UNIFORM

"THE WORLD OF TOMORROW"

- Sky Captain and The World of Tomorrow (Edward Shearmur)

A principios del año 1941, la Sociedad de Naciones desarrolla un programa secreto con el fin de responder al uso de metahumanos por parte de los miembros del Eje. Expuestos a un extraño componente químico, un grupo de condenados a la pena capital desarrolla capacidades metahumanas, convirtiéndose en la "Unidad Beta": un comando secreto al servicio de las potencias aliadas.

Al mismo tiempo, proliferan distintos grupos independientes que ponen sus capacidades especiales al servicio del mejor postor. Uno de estos comandos mercenarios responde al nombre código de "Femme Fatale": compuesto íntegramente por mujeres y dirigidas en la sombra por una ex espía soviética, este peculiar comando actúa desde una isla del Mediterráneo, llevando a cabo misiones de espionaje... siempre a cambio de un precio.

"Women In Uniform" cruza los caminos de la Unidad Beta con el de las Femme Fatale, dando pie a ser jugada por un equipo de jugadores mixtos o exclusivamente formado por chicas (llevando entonces el DJ a los muchachos de la Unidad Beta como PNJ)

INTRODUCCIÓN

Enero de 1942. Bombay.

A través de las ventanas del coche en el que viajan, los miembros de la Unidad Beta contemplan como a su alrededor se apiñan vendedores ambulantes, fakires, tragafuegos, mendigos, encantadores de

serpientes... y por supuesto, varios elefantes enormes que colapsan las de por sí atestadas y coloridas callejuelas de Bombay.

En el interior del taxi, nuestros muchachos lucen sus mejores galas: uniformes militares de corte elegante con infinidad de medallas pendientes de su pecho. Incómodos ante unos trajes tan distintos a los emplean en sus misiones, escuchan las palabras de su superior, el Mayor Maxwell Hawksmoore, quien les habla desde el asiento del copiloto, mirándolos a través del espejo retrovisor.

"Repasémoslo por última vez, caballeros. Hace tres semanas, un convoy militar británico fue asaltado en las cercanías del Golfo de Bengala. Poco después, descubrimos que además de un cargamento de armas, el tren transportaba algo mucho más importante y secreto: un nuevo modelo de máquina descifrador de códigos, también conocida como Proyecto Enigma. Hasta ahora los británicos habían ocultado su existencia a todos, incluidos nosotros.

Las buenas noticias son que los ladrones trabajaban a las ordenes del Majarajá de Pankot, uno de los hombres más poderosos de la India y que controla el contrabando existente de aquí a Birmania. El buen Majarajá ha puesto la máquina Enigma a subasta, tanto a los miembros del Eje como a nosotros. A los británicos, por supuesto, no les ha hecho gracia. Pero no se atreven a matar al Majarajá por temor a alzamientos populares, así que nos toca a nosotros hacer el trabajo sucio.

Nuestro objetivo es conseguir el artefacto por las buenas, pujando una cantidad

mayor que la de nuestros contrincantes. De no conseguirlo, estamos autorizados para emplear métodos menos ortodoxos. Desde el momento en que bajemos de éste vehículo, ustedes serán miembros del personal diplomático de la Sociedad de Naciones, ¿de acuerdo? Recuerden sus falsas identidades y olviden llevar armas consigo. El Majarajá no permitirá entrar en su palacio a nadie armado... por eso los hemos escogido a ustedes para escoltarme en esta operación... ¿Preguntas?"

Pero antes de poder hacer ni una sola pregunta, un súbito alboroto llamará la atención de nuestros héroes metahumanos: ¡procedente de una de las calles adyacentes, un enorme camión de color verde oscuro se abalanza sobre ellos! Algunas pruebas de Salvación de Reflejos CD 15 [Normal] permiten saltar a tiempo del vehículo antes de que tenga lugar el accidente: mientras el destartado taxi se empotra contra la fachada de un bazar, del humeante camión saldrá una docena de sicarios, todos ellos luciendo atuendos oscuros, embozos que ocultan sus rostros y armados con pistolas, machetes y puñales.



Aunque piensen en un principio que se trata de una emboscada contra ellos, pronto saldrán de su error: un grupo de mujeres hace enseguida acto de presencia a bordo de dos coches que frenan en seco, cortando la fuga a los sicarios. Uno de ellos grita algo en hindi a los demás ("¡Matad a las perras!") mientras trata de poner tierra de por medio entre él y sus perseguidoras (llevando entre los brazos un saquito de cuero que protege como si fuese su vida).

Por supuesto, dentro de los dos elegantes coches que bloquean su escape, se encuentran las damiselas de "Femme Fatale". Les corresponde a ellas por tanto enfrentarse a los sicarios. Aunque no sean rivales para tan fogosas señoritas, no cabe duda que algún caballero de la Unidad Beta será tan amable (al menos) de intentar capturar al cabecilla que intenta huir con el botín entre sus brazos, ¿no?

Esta escena sirve de encontronazo, no sólo a los chicos de la Unidad Beta con las chicas de Femme Fatale, sino también entre sus dos superiores. Para sorpresa de tus jugadores, todo parece indicar que tanto el Mayor Hawksmoore como una agradable señorita que acompaña a las chicas (Katrina Romanov) se conocen de antemano...

-Katrina Romanov. No puedo creerlo... ¿Cuánto hace...? (Incómodo)

-Cinco años, Max. Desde Alejandría... (Fría)

-¿Alejandría? Oh, Dios mío... ¿Ya hace cinco años de...? (Olvidadizo)

-Ajá. Los hace. (Fría)

-Me alegra verte, Katya. Sigues... igual de atractiva. (Conciliador)

-No puedo decir lo mismo, Max. Supe que te casaste... ¿Cómo te va la vida sin sexo? Mal por lo que veo: has perdido pelo y ganado peso. (Cruel)

-Katya... No empieces...

-Chicas, os presento a Maxwell Hawksmoore... (Risitas de ellas)... Creo que ya os he hablado de él.

(Encuentro entre Maxwell Hawksmoore y Katrina Romanov)

AMOR DE ALTO SECRETO

Katrina Romanov y Maxwell Hawksmoore se conocieron hace ya cinco años. Lo que empezó como una misión secreta en suelo español, con los últimos coletazos de la guerra civil, acabó en tórrido romance entre la espía soviética y el militar americano. Por supuesto, Hawksmoore no tenía intención de romper su compromiso con la hija de un alto mando del ejército (un braguetazo en toda regla), así que dejó a Katrina sedada en Alejandría y a merced de espías alemanes. Aunque consiguió escapar, la señorita Romanov ha guardado desde entonces un profundo rencor hacia Hawksmoore.

La casualidad los ha llevado a encontrarse en Bombay: las chicas de Katrina también se dirigen al palacio del Majarajá, con la intención de cobrar por un trabajo bien hecho: la recuperación de tres piedras sagradas de su colección privada de cachivaches esotéricos, robadas por una oscura secta de asesinos (conocidos como el culto Thug). El pago por recuperarlas es otra de las piezas que el Majarajá tiene en su poder: un cuenco de bronce, de origen griego, y que según las leyendas era parte de extraños ritos en honor a la diosa Afrodita. Por supuesto, lo que le interesa a las Femme Fatale son los veinte millones que piensa pagar por él un depravado millonario griego afincado en San Francisco y que responde al nombre de Aristarkos.

Sin embargo, el encontronazo con su antiguo amante dará a Katrina la posibilidad de vengarse por lo ocurrido en Alejandría. Durante su estancia en el palacio (lo que queda de ese día hasta el amanecer, momento en el que se cierra la subasta de la máquina Enigma), la jefa de las Femme Fatale tratará de engatu-

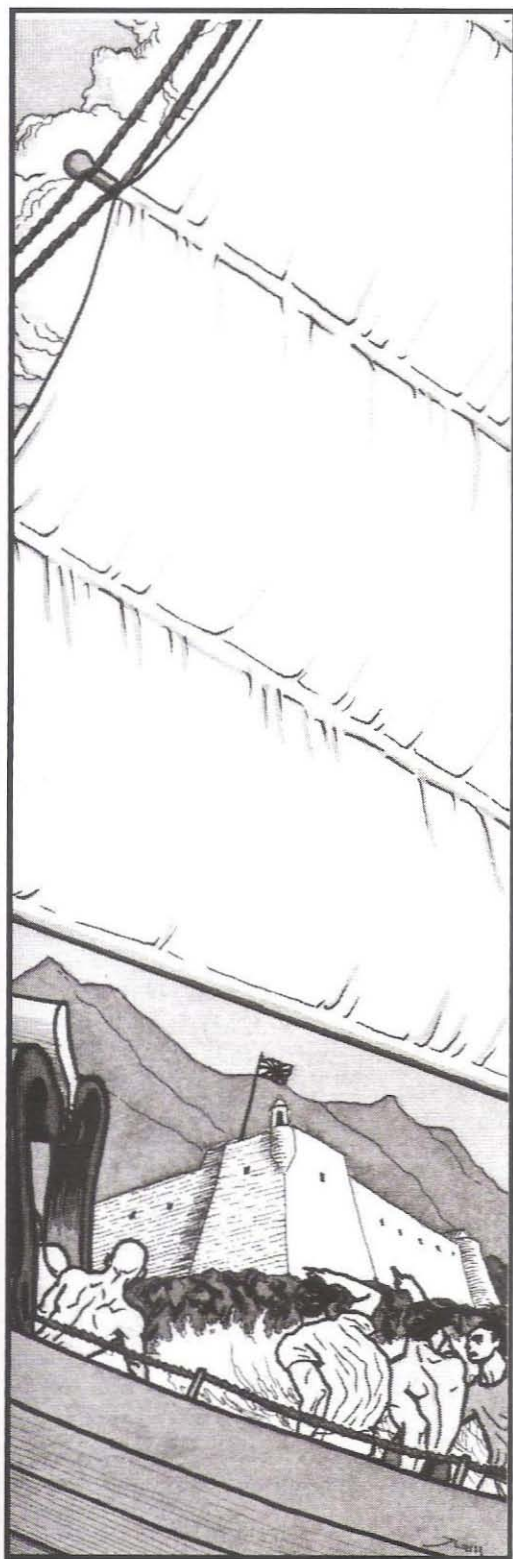
sar al militar americano para averiguar cual es su objetivo. Por supuesto, también contará para ello con la cooperación de sus chicas:

"Ya os he contado quien es ese... ese inde-seable. Si acude al palacio del Majarajá debe ser por un buen motivo. Nada limpio, seguro. Yo me encargaré de él (le conozco bien y sé como manejarlo). Vosotras dedicaos a su cohorte de guardaespaldas. Tratad de averiguar lo que podáis de ellos. Pero tened cuidado... mientras estén en palacio, son protegidos del Majarajá".

Tras hablar en privado con ellas; Katrina no tendrá inconveniente en dar a Hawksmoore y los chicos de la Unidad Beta los detalles sobre lo que las ha llevado hasta las propiedades del Majarajá. También es posible que la siguiente ocasión en la que unos y otros se encuentren sea ya en el palacio.

Por otro lado, pese a la sorpresa de encontrarse a una vieja amante despedchada en las calles de Bombay, Maxwell Hawksmoore ha podido reconocer a las chicas de inmediato: viendo su forma de acabar con los sicarios del culto Thug, Hawksmoore habrá atado cabos y las identificará como las ladronas profesionales que persigue medio mundo. Si consiguiese llevarlas hasta una zona militar controlada por los americanos, darían buena cuenta de ellas (y quizá le valiese una nueva condecoración...). Así pues, Hawksmoore informará de ello a los chicos de la Unidad Beta, dándoles nuevas instrucciones:

"Quiero que tengáis los ojos bien abiertos... ¡que ese atajo de Pin-ups no os engañen! Katrina Romanova... Lo último que supe de ella fue que había desertado de los servicios secretos de Stalin. Y ahora la encuentro al mando de un grupo de chicas... que coinciden con las que se busca en medio mundo por cargos de robo, espionaje y traición. Si conseguimos llevarlas hasta suelo americano, las entregaremos a las autoridades militares. Sin embargo, hay que andar con ojo... que se confíen hasta que las tengamos a nuestra



merced en los Estados Unidos. Una vez allí, no tendrán escapatoria”.

Con las instrucciones de trabar amistad con ellas, los chicos de la Unidad Beta se dispondrán a acometer una misión... muy confidencial. Eso sí: salvando las distancias, ya que Hawksmoore insistirá en el peligro que pueden tener las chicas si han sido entrenadas por Katrina.

LAS COSAS DE PALACIO...

“SHORT ROUND’S THEME”

Indiana Jones and the Temple of Doom (John Williams)

El Palacio del Majarajá se encuentra a varios kilómetros de la bulliciosa Bombay. En coche, el trayecto apenas si dura una hora escasa (más si los muchachos de la Unidad Beta han tenido que buscar un vehículo sustituto del taxi siniestrado). A través de arboledas y campos de cultivo, en mitad de un precioso lago, se levanta una construcción sacada de las Mil y una Noches. Conectado a tierra firme por un sistema de barcazas que atraviesan quinientos metros de aguas infestadas de cocodrilos; el palacio tiene las dimensiones de una enorme fortaleza.

Con planta en forma de cruz griega, cada ala del palacio está dedicada a una función. Rodeado por un muro de piedra y coronado por patrullas de guardias las veinticuatro horas; el interior es un paradisiaco jardín, poblado por flora y fauna de todos los puntos del planeta. Un verdadero ejército de sirvientes atienden hasta el más mínimo detalle del caprichoso Majarajá o de sus invitados. La pobreza que reina en el exterior parece aún más miserable contemplando los ricos mármoles de las paredes y suelos del palacio o cada una de las grandes fuentes y piscinas que decoran el lugar. Tan lujosa edificación tiene cuatro plantas de altura, cuatro alas y una impresionante cúpula central, ricamente decorada.

- **Ala Norte y Sur:** comprenden las estancias reservadas a los invitados, habien-

do cuatro amplias suites que abarcan (incluyendo baños personales, salón y dormitorio) toda una cara lateral de cada ala. Unas impresionantes balconadas y una decoración a base de imágenes de Shiva o Visnú, ponen el broche a los aposentos ocupados por nuestros protagonistas.

- **Ala Oeste:** La primera planta acoge las cocinas y el acceso a la impresionante bodega de palacio, donde hay barriles con licores y "exquisiteces" traídas de los más selectos rincones del globo. Las plantas superiores sirven de dependencias para los casi doscientos sirvientes que viven en palacio, hacinados en grupos de cinco por habitación.

- **Ala Este:** La primera planta sirve de sala de juegos, con todo el divertimento que han traído consigo los colonos británicos (dardos, incluso una mesa de billar y una ruleta), así como un precioso ajedrez hindú, labrado artesanalmente. La segunda planta es una impresionante biblioteca y las restantes sirven de museo personal del Majarajá. Aunque las protege con mimo y dedicación (los accesos están vigilados por dos parejas de guardias, día y noche), no son más que chucherías sin valor para alguien versado en el tema (Saber Ciencia Arcana, Arte o Mitología CD 15 [Normal]).

- **Cúpula:** Las dependencias personales del Majarajá se encuentran en el interior de la impresionante cúpula, en la cual realiza experimentos astrológicos. Abierta al exterior, dispone de un potente telescopio con el que observar las estrellas. También tiene una cama de dimensiones grotescas así como un baño cubierto de espejos que sus criados llenan de leche de cabra cada mañana.

Recibidos por el asesor del Majarajá (que responde al nombre de Jetrah, un hindú de refinados modales, anteojos y perfecto inglés), los PJ serán llevados hasta la recepción que se ha preparado para los asistentes a la subasta. Tal evento tiene

lugar en la parte posterior de los jardines, justo alrededor de la gigantesca piscina que acoge los cocodrilos del Majarajá.

Acompañados por música de sitar y bailarinas, se encuentran reunidos los invitados: todos ellos han venido por la máquina descifradora menos las chicas de Katrina Romanova, las cuales han entregado al Majarajá las piedras robadas. La fiesta se prolongará hasta bien entrada la noche, con música, bailes, espectáculos de lanzadores de puñales y tragafuegos...

Echemos un vistazo a los diferentes invitados que encontrarán nuestros aventureros (y aventureras) en la fiesta.

ALEMANIA - ESCUADRÓN BLITZKRIEG

¿Quiénes son? Representando los intereses alemanes dentro de la subasta, el Reich ha enviado una comitiva de supuestos diplomáticos: un grupo compuesto por el Barón Franz Von Ummerlich, el joven oficial Jurgen Blitzhasser, una hermosa mujer llamada Frida Schaffer y, finalmente, el criado nubio del barón, Assanoh.

Son los metahumanos que componen el Escuadrón **BLITZKRIEG**, una unidad secreta alemana. Por supuesto, no han revelado su naturaleza al Majarajá... como tampoco lo habrán hecho los propios integrantes de la Unidad Beta.

¿Qué harán? El plan de los alemanes es intentar apoderarse de la máquina descifradora mediante la puja. Sin embargo, cuentan con tan solo un millón en lingotes de oro (encerrados en un pesado baúl que ha custodiado Blitzhasser desde que salieron de Berlín). Por otro lado, el hecho de que nadie, en teoría, conoce sus naturalezas metahumanas les iba a dar, en principio, una ventaja: empleando sus capacidades de control mental, Frida iba a seducir al Majarajá para conseguir toda la información.

Por otro lado, los alemanes reconocerán en el acto a los chicos de la Unidad Beta. Si los PJ llegasen a descubrirles, intentarán mantener sus mutuas identidades en secreto (llegando a un acuerdo de silencio mutuo, beneficiándose ambos de él). Esto no impedirá a Frida emplear sus dotes psíquicas para alterar las decisiones del Majarajá (o para atentar contra los propios miembros de la Unidad Beta... ¡controlando a uno de los lanzadores de puñales que amenizarán la noche!).

Por su parte, Assanoh puede emplear sus dotes de empatía animal para controlar los temibles cocodrilos que habitan las piscinas de palacio. Otra forma de buscar problemas a la Unidad Beta será controlar a alguno de sus miembros psíquicamente para que intente agredir al Majarajá. Otra medida, adoptada en éste caso por el maquiavélico Von Ummerlich, será la de contratar a las chicas de Femme Fatale (hablando personalmente, y en privado, con Katrina) para que, en el caso de llevarse consigo los enviados de Hawksmoore; sean ellas quienes roben la máquina Enigma una vez lejos de Bombay.

JAPÓN - RED SAMURAI

¿Quién es? Rodeado por un grupo de quince hombres, todos ellos pilotos militares, Takeshi Matsumoto representa los intereses nipones en el artefacto decodificador. Su aspecto no puede ser más intimidatorio: mide aproximadamente dos metros diez, y lo poco que le queda de cuerpo orgánico está metido en una impresionante armadura samurai carmesí. Su máscara, reproduciendo el semblante de un demonio, tan sólo deja ver



unos ojos marcados por las cicatrices. Su voz resuena a través de un tosco sintetizador de voz, mientras que constantemente se escucha el ruido de respiración asistida y los servomecanismos de su armadura. Una tirada en Saber Actualidad CD 23 [Excepcional] o Reunir Información CD 19 [Bueno] permite conocer la sanguinaria reputación de Matsumoto (ver su ficha junto a los PNJ, al final del módulo).

¿Qué hará? El interés de Red Samurai y los japoneses en el artefacto es meramente estratégico. Sin embargo están dispuestos a aliarse con los alemanes para pujar conjuntamente a cambio de cierta cooperación en proyectos científicos (que se irán conociendo a lo largo del módulo, amigo DJ). Red Samurai no hablará

directamente con casi nadie (salvo con el Majarajá). Sin embargo, al caer la noche, enviará a uno de sus ninjas (¿o creías que eran simples guardaespaldas?) para ofrecer una alianza a los alemanes (pudiendo ser tan inoportuno como te convenga... ¡podría ser testigo de cómo Von Ummerlich contrata a las chicas!). Si nadie lo impide, la labor conjunta de alemanes y japoneses les permitirá apoderarse de la máquina con todas las de la ley, abandonando la propiedad del Majarajá antes del amanecer... y forzando a los chicos de la Unidad Beta a hacer algo al respecto.

INDIA – MAJARAJÁ DE PANKOT

¿Quién es? La primera vez que lo vean será descendiendo de sus aposentos en una especie de plataforma colgante con poleas, sustentadas por sufridos criados. El Majarajá es un individuo caprichoso, de gustos excéntricos y de una crueldad digna de un niño pequeño. No habla otro idioma que el suyo natal, teniendo como traductor a Jetrah para interactuar con sus invitados. Su principal interés son las cuestiones de astrología y ciencias ocultas, teniendo una colección de cachivaches de lo más peculiar. Por supuesto, también es un avaro de tomo y lomo, motivo por el cual ha puesto a subasta la peculiar máquina descifrador.

¿Qué hará? Además de recibir a sus invitados y disimular (mal) su interés por ellos, se limitará a escuchar las ofertas de cada uno mientras el resto disfruta de la fiesta. Ésta será aderezada con bailarinas, fakires, lanza-cuchillos, comida de todo tipo (desde exquisiteces hasta platos dignos de aparecer en el menú de “Indiana Jones y el Templo Maldito”: sopa de sesos de cabra, sorbete de testículo de orangután, mollejas de tigre en vinagre...).

Una vez escuchadas todas las propuestas, se retirará a sus aposentos a “considerarlas una por una”. Sin embargo, todo su interés reside en poner a prueba las piedras sagradas que las Femme Fatale traen consigo: el Majarajá cree que,

expuestas a una fuerte temperatura (en un horno) se derretirán sacando a la luz los tres pergaminos que encierran en su interior... y que guardan un plano de constelaciones con el que “leer” el futuro en las estrellas.

Cuando descubra que las piedras se funden y que no hay nada en su interior, el Majarajá montará en cólera y, llamando a Jetrah, pedirá las cabezas de las chicas. Igual que dentro de su palacio, sus invitados son sus protegidos... dentro de los límites de su propiedad, él es la ley: ¡y piensa matar a cualquiera que ose engañarle! Eso no solo incluye a las chicas de Katrina Romanov, sino también a cualquiera que intente apropiarse indebidamente de la máquina descifrador... la cual se encuentra encerrada en una caja metálica, sumergida bajo la piscina central, sobre la que se encuentran los aposentos personales del Majarajá. Dicho escondrijo solo esta en conocimiento de él y de Jetrah... y el foso está plagado de peligrosísimas pirañas (como un enjambre, pero con daños por mordisco de 2d4 [+2] por asalto: Salvación de Reflejos CD 17 [Normal] reduce el daño a la mitad).

Una vez metida en problemas, Katrina pedirá ayuda a Hawksmoore... quien ordenará a los chicos de la Unidad Beta sacar de allí a la espía soviética y al resto de su equipo, llevándolas hasta el aeródromo militar británico donde les espera un bimotor a punto para salir de allí. El avión tiene previsto llegar hasta Leyte, donde aguarda el USS INDIANÁPOLIS, un imponente acorazado en el que surcarán el Pacífico de regreso a los Estados Unidos (donde Hawksmoore tiene pensado entregar a Katrina y compañía a las autoridades).

INDIA (Y II) – JETRAH Y EL CULTO THUG

¿Quién es? Aunque ya hemos presentado a Jetrah como el fiel ayuda de cámara y traductor del Majarajá; sirve a los británicos como espía tras los muros de palacio. Sin embargo, la auténtica lealtad de Jetrah es para con el culto Thug.

Éstos, ferozmente antibritánicos y opuestos al Majarajá por no apoyar su sanguinario culto a la Diosa Kali han encargado a su "topo" minar las relaciones entre sus dos enemigos, de cara a que se destruyan mutuamente.

¿Qué hará? Al servir de enlace y traductor entre el anfitrión y sus posibles compradores, Jetrah sabrá desde el primer momento y antes que nadie quien se lleva la máquina descifradora de códigos consigo. Si son los chicos de la Unidad Beta (habiendo prometido algo al Majarajá que no puedan darle los otros... ¡como las cabezas de las Femme Fatale si ya se ha descubierto la farsa de las piedras sagradas!), Jetrah avisará a los otros de lo ocurrido... lo que les llevará a tomar medidas drásticas.

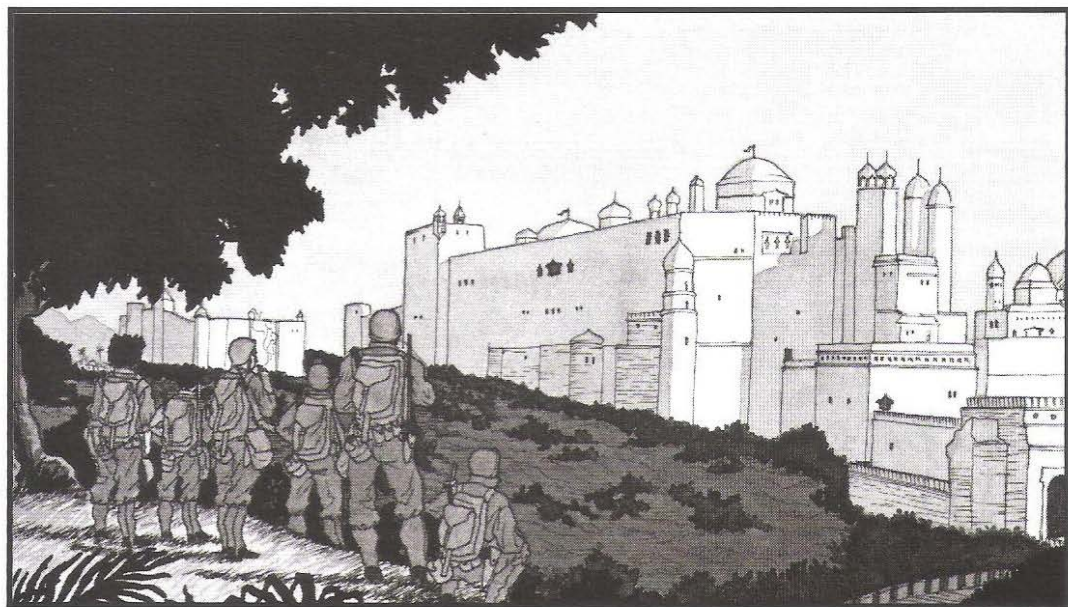
Si por el contrario, japoneses y alemanes se unen contra la Unidad Beta, Jetrah avisará a éstos últimos del veredicto antes de informar a los compradores. Eso les permitirá escuchar su particular oferta: si matan al Majarajá antes del amanecer, les entregará la máquina descifradora. Por supuesto, Jetrah miente: trabaja para los británicos y éstos le han dado carta blanca al fin para acabar con el Majarajá después de lo ocurrido con el

asalto al convoy militar. Jetrah piensa avisar con una bengala a las fuerzas británicas para que asalten el palacio en cuanto los chicos de Hawksmoore hayan hecho su trabajo sucio (o las chicas: al ser enlace con los Thug, Jetrah sabe que las piedras que han traído son falsas y que se encuentran en peligro desde el momento en que el Majarajá lo descubra). En cuanto el Majarajá sea asesinado, Jetrah lanzará el aviso y un ejército de doscientos soldados británicos tomarán el palacio, reteniendo a todos los invitados en su interior.

LA HUIDA

Que las negociaciones en el Palacio de Pankot acaben como el Rosario de la Aurora, amigo DJ, es algo más que probable.

Ya sea porque las Femme Fatale hayan sido descubiertas en su intento de engañar al Majarajá (quien, al más puro estilo "Reina de Corazones", pedirá sus cabezas como premio de consolación), ya sea porque los chicos de la Unidad Beta han sido convertidos en cabeza de turco del asesinato del Majarajá por parte de alguna de las facciones mencionadas... Sea como sea, tanto si tienen



PARA GRUPOS REALMENTE ATREVIDOS

WOMEN IN UNIFORM EN VIVO

La primera parte de Women In Uniform ofrece oportunidades inmejorables para que aquellos grupos con los medios adecuados prueben a experimentarla en forma de rol en vivo. A continuación se ofrecen unas escuetas sugerencias al respecto:

Reparto: Los jugadores encarnarán a la **UNIDAD BETA**, el Comando **FEMME FATALE**, el Escuadrón **BLITZKRIEG**, y por supuesto a **RED SAMURAI**. En previsión de que haya escasez de jugadoras, las **FEMME FATALE** pueden suprimirse de la partida, aunque desde luego lo ideal es lo contrario: conseguir al menos tres jugadoras que encarnen a las aguerridas metahumanas e involucrarlas en el nido de intrigas que será el palacio del Majarajá esa noche. Puestos a reducir el número de personajes femeninos, los mas prescindibles son: Frida Schaffer (en la medida en que sus poderes pueden descompensar mucho la negociación) Katrina Romanov, y tal vez K'Sandr (por la dificultad de representarla adecuadamente).

Ambientación: Lo más idóneo sería contar con alguna clase de jardín o terraza en el que celebrar la partida, pero en cualquier caso un poco de vestuario, música de la India, y algo de comida hindú pueden hacer verdaderas maravillas para transformar cualquier emplazamiento en el suntuoso Palacio de Pankot. A ser posible, el entorno de juego debería disponer al menos de un salón central en el que se puedan congrega todos los jugadores, una habitación que actúe como cámara del tesoro en la que se encuentre la máquina descifradora (que podría ser representada por una vieja máquina de escribir adecuadamente modificada), y una o más habitaciones privadas en las que poder conspirar, forjar alianzas y realizar asesinatos discretamente.

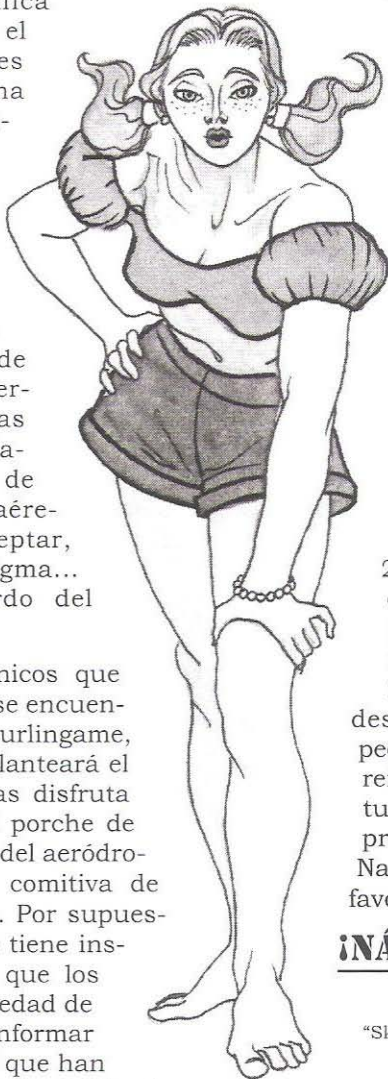
Trama: Por cuanto se refiere a las **FEMME FATALE**, son convenientes unas pequeñas modificaciones sobre el guión original de la partida. La primera sería potenciar la participación de las **FEMME FATALE** en las negociaciones por la máquina descifradora (tal vez intenten conseguir la máquina para ser ellas quienes la vendan al mejor postor). Pero la más importante es la relativa al asunto de las piedras. Cuando se descubra su engaño, en lugar de una huída precipitada, las **FEMME FATALE** deberían buscar un chivo expiatorio entre otros jugadores o conseguir alguna información valiosa que valga su perdón ante el Majarajá... como descubrir la traición de Jetrah por ejemplo.

Asimismo, si el Director dispone de tiempo y energías, tampoco estaría de más la creación de algunas subtramas que sirvan para dar color a la partida y embrollar un poco más las cosas (P.ej: Blitzhasser puede querer demostrar la superioridad física de la raza aria en alguna clase de competición) o que se haga uso de los Pnjs en ese mismo sentido (Jetrah en particular es una mina de posibilidades: puede desde ofrecer la máquina a alguien a cambio de asesinar al Majarajá, hasta enviar algún asesino thug infiltrado en el servicio de Palacio contra algún Pj...).

que hacerlo de forma apresurada y con el silbar de las balas a su alrededor como si no, a su llegada al aeródromo británico la Unidad Beta se encontrará con una bonita sorpresa.

Los británicos, lejos de aguardar cruzados de brazos a que cualquiera se hiciese con su máquina descifradora, habrán confiscado el avión de la Unidad Beta. La única forma de abandonar el país y llegar a Leyte es entregando la máquina descifradora a sus dueños. Perseguidos por el Majarajá, asesinos Thug, espías metahumanos nazis o ninjas a las ordenes de Red Samurai; a los PJ solo les quedará la opción de a) enfrentarse a las fuerzas militares británicas (unos cincuenta soldados, con dos aviones de combate y varios antiaéreos). U opción b): aceptar, darles la máquina Enigma... y salir de allí a bordo del bimotor.

Al mando de los británicos que han retenido el bimotor se encuentra el Mayor Alistair Burlingame, un refinado "lord" que planteará el dilema a los PJ mientras disfruta de un té, sentado en el porche de una de las instalaciones del aeródromo y rodeado de una comitiva de cinco hombres armados. Por supuesto, el Mayor Burlingame tiene instrucciones de no dejar que los metahumanos de la Sociedad de Naciones vuelvan para informar de todo lo ocurrido... así que han manipulado debidamente los indicadores del avión para que, a mitad de trayecto, unos tanques de combustibles medio vacíos den una desagradable sorpresa a los pasajeros.



Así, tras las primeras horas de vuelo compartido entre la Unidad Beta y las Femme Fatale (siempre que estos dos grupos no se hayan matado entre sí) los motores dejarán de funcionar. Por mucho que contemplen impotentes los medidores, el depósito estará seco y el avión comenzará a perder altura... peligrosamente. Mientras caen en picado, tendrán que prepararse para saltar en

paracaídas al tiempo que alguien maneja el aparato (y que no piensen en los pilotos: tenían instrucciones de saltar y para cuando se hayan dado cuenta los PJ, ya estarán tirando de la anilla de sus paracaídas... por cierto, los únicos que había en el avión)

El aparato se estrellará, más o menos estrepitosamente (Pilotar CD 20 [Grande]), contra el agua: tiradas de Supervivencia CD 15 [Normal]; o de Salvación de Fortaleza CD 23 [Excepcional] permiten dividir a la mitad los 3d6 [+5] puntos de daño que se recibirá por cabeza y pasajero en el momento de la colisión. Por descontado, mencionar el pequeño detalle sin importancia referente a salir de una estructura metálica que se hunde progresivamente... tiradas de Nadar CD 15 [Mediocre], por favor.

¡NÁUFRAGOS!

"BACK AT THE BASE"

"Sky Captain and The World of Tomorrow"

(Edward Shearmur)

Unas tiradas de Nadar CD 16 [Normal] o de Supervivencia CD 13 [Pobre] (aunque ésta opción sólo es válida si se tiene algún rango en Nadar) permiten a nuestros PJ llegar sanos y salvos

a tierra firme (empleando para ello un único bote salvavidas que había en la parte trasera del avión). Esta "tierra firme" no es otra cosa que un diminuto islote de treinta kilómetros de diámetro, con playas de fina arena, una tupida vegetación exuberante en su centro... y que debe encontrarse en algún punto del Mar de la China Meridional.

En efecto, los PJ se encuentran en una de las diminutas islas Spratly, a unos cuatrocientos kilómetros al noroeste de las islas Filipinas (y a algunos cientos más del que era su destino: las instalaciones militares estadounidenses en el Golfo de Leyte). Sin embargo, la isla en la que se encuentran no es ni por asomo el paraíso virgen e inhóspito que ellos creen. En un principio, ésta diminuta porción de tierra con forma de media luna, servía de puesto avanzado para las fuerzas japonesas. De hecho, algunas islas vecinas lo siguen siendo. La única diferencia es que ésta ha sido debidamente abandonada, pues va a ser campo de pruebas para un peculiar experimento científico.

El proyecto Shinobi, al cargo del científico nipón Akagi Mutsunu, persigue lo que buscarán posteriormente los americanos: conseguir la invisibilidad ante el radar enemigo mediante la proyección de ondas electromagnéticas. Akagi ha per-

feccionado un artefacto que, teóricamente, permitiría volver invisible un avión no sólo ante el radar, sino también ante la vista de cualquier ser humano. Para poner a prueba sus teorías, la marina nipona le ha concedido al científico la oportunidad de probar su invento en esa pequeña isla.

En el interior de la misma, además de vegetación y algunas alimañas, los PJ no encontrarán nada de interés: deja que investiguen, que se peleen entre ellos (te recuerdo amigo DJ que la Unidad Beta y las Femme Fatale son dos grupos con planteamientos opuestos...), que traben amistad (o algo más). Mientras se divierten, al otro lado de la isla, en el extremo opuesto a la bahía a la que llegaron exhaustos; se encuentra un puesto de vigilancia nipón, consistente en una torre vigía (dotada de una antena de radio transmisión) y varios barracones. Dispone de un pequeño muelle en el que no hay barcaza alguna.

La radio funciona pero teniendo en cuenta que todo es visiblemente nipón y que la zona en la que se encuentran es área de paso de fuerzas militares enemigas, no sé si a tus PJ les va a convenir que los japoneses capten su llamada de socorro.

A unos veinte kilómetros de la isla se encuentra el submarino I58 desde el cual el doctor Akagi supervisará la ejecución



del experimento. Al mando de la dotación de la nave se encuentra el capitán Sasuke Yokatsu, un veterano de la marina japonesa, así como un grupo de cincuenta soldados perfectamente disciplinados y entrenados. Así mismo, el equipo se completa con la presencia de Kaneda Kabuji, un joven metahumano que responde al nombre código de "Fuego Solar" y cuyo papel en la operación es la de sobrevolar la isla a la hora señalada y arrojar sobre ella el dispositivo electromagnético. Dicho aparato, al tocar tierra, detonará creando un campo de energía que, supuestamente, volverá invisible la totalidad de la isla durante (según cálculos de Akagi) al menos un par de horas.

A la hora señalada, es decir, doce horas después de la llegada de los PJ a la isla; con las luces del alba en el horizonte, Fuego Solar emprenderá el vuelo y arrojará el dispositivo sobre la isla. Hasta ese preciso instante, la estancia en este paraíso aparentemente desértico habrá transcurrido de forma más o menos apacible: doce horas que habrán permitido la ya mencionada interacción dramática entre los muchachos de la Unidad Beta y las chicas de las Femme Fatale: el mar, la brisa, la noche, una fogata... y unas tiradas de Supervivencia CD 16 [Normal] permitirán pescar algo, recolectar frutos entre la vegetación y realizar una cena más que aceptable empleando el cuenco de cobre que Katrina y las chicas habrán sacado al obeso Majarajá de Pankot. Deja que la noche transcurra con suavidad, que hagan buenas migas unas y otros...

Al amanecer, Fuego Solar arrojará el artefacto sobre las instalaciones abandonadas japonesas. Los PJ pueden hacer tiradas de Escuchar CD 18 [Bueno] para sentir la presencia del metahumano y el silbar del artefacto al caer. Dicho cachivache tiene el aspecto de una esfera perfecta, de metal negro pulido y que, pese a estar debidamente blindada, chocará con el suelo, abriéndose como una naranja y desplegando un destello cegador. Puedes permitir que algunos PJ puedan presenciar esto (si han estado haciendo guar-

días... o pasan tiradas de Avistar CD 20 [Grande]). Sin embargo, poco podrán hacer para que el artefacto no se active (pero que lo intenten, que lo intenten...). Por suerte para ellos no es una bomba... pero sus efectos serán verdaderamente desconcertantes.

Todo sucederá muy deprisa: una descarga de luz blanca cubrirá de parte a parte la isla, y sentirán como les ciega mientras los atraviesa una extraña corriente eléctrica. Por un instante, todo se desvanece... y ellos pierden el conocimiento.

Pobrecillos... no saben lo que les ha caído encima.

Literalmente.

ESTE CUERPO NO ES EL MIO...

"h-770-d"

Sky Captain and The World of Tomorrow (Edward Shearmur)

El experimento Shinobi habrá resultado un éxito: desde el submarino, Akagi y el capitán Yokatsu contemplan satisfechos como, una vez apagado el destello luminoso, la isla desaparece totalmente del mapa. Transcurrido poco menos de cuarenta minutos, dicha porción de tierra recuperará su aspecto normal, ante las aclamaciones de los soldados del I58. Una comitiva partirá hacia a la isla, encabezados por Akagi y Fuego Solar. La sorpresa de todos será mayúscula al encontrar allí los cuerpos de los chicos de la Unidad Beta y a las Femme Fatale. Aunque éstas últimas no serán reconocidas por ninguno de ellos, los primeros serán considerados en el acto como potenciales espías. Por suerte para los japoneses, el estado de inconsciencia en el que se encuentran los PJ les dará el tiempo necesario como para encerrarlos en uno de los compartimentos del I58 y notificar su hallazgo (y el éxito de la prueba) a las autoridades militares niponas destacadas en Hong Kong.

Mientras el submarino atraviesa el Mar de China Meridional, a través de un mensaje cifrado procedente del servicio de

inteligencia japonés, el capitán Yokatsu recibirá instrucciones de dejar a los espías gaijin ("extranjero" en japonés) bajo la custodia de las fuerzas militares de Hong Kong: se sospecha que pueda tratarse de los miembros conocidos como "Unidad Beta", a los que se hacía mención en un comunicado interceptado a fuerzas británicas en Bombay (y que relacionaron tras descubrir los restos del bimotor siniestrado hace unas horas).

Entre tanto, los chicos de la Unidad Beta y sus compañeras Femme Fatale irán recuperando poco a poco la conciencia mientras descubren que están encadenados a unas gruesas tuberías, en un lóbrego y húmedo compartimento estanco del submarino. Dejando a parte el terrible dolor que sacude sus cabezas, los PJ pronto se percatarán de algo mucho más extraño que su actual paradero: los chicos notarán que sus cuerpos son mucho más... digámoslo así... curvilíneos. Y las chicas... bueno, las chicas descubrirán que les ha cambiado la voz, que tienen pelo donde antes no lo tenían y que, de repente, sienten que algo cuelga entre sus piernas.

Reconozcámoslo: esta no es la clase de experiencia que uno contaría orgulloso a la hora de recordar batallitas ante una cerveza con los colegas. Para mayor confusión, las chicas han sido ubicadas en un compartimento distinto al de los muchachos, así que no podrán compartir su actual desasosiego y confusión. Pero... ¿qué es lo que ha pasado?

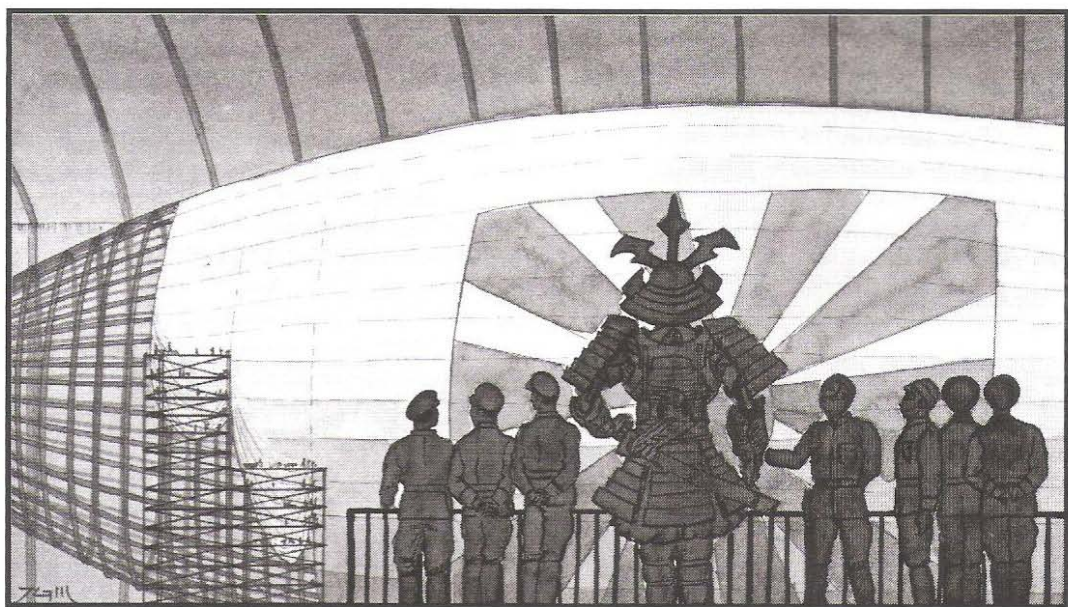
Es posible que pienses que se trate de un efecto secundario del experimento Shinobi. Quizá las ondas electromagnéticas, proyectadas sobre individuos meta-humanos, han provocado éste peculiar efecto secundario. Bueno, si te parece una buena excusa, amigo DJ, adelante: hazlo. Que así sea... y es lo que me gustaría que creyesen los PJ que jueguen la partida. Sin embargo la explicación hay que buscarla en el cuenco de cobre que Katrina y las chicas sustrajeron al

Majarajá de Pankot... y que usaron para cocinar esa noche en la isla.

El cuenco era parte de un ritual practicado por adoradores de Afrodita en la antigüedad: reunidos en torno a su efigie, el vino que compartían de ese mismo recipiente hacía que sus almas pasaran de los cuerpos de las mujeres al de los hombres. Luego, bueno... imagina cómo "honraban" a la diosa del amor (¡usa tu imaginación, por Dios!). La cuestión es que el cambio de cuerpo es permanente... a menos que vuelva a realizarse el ritual de beber algo del cuenco de Afrodita. Los chicos de la Unidad Beta y las chicas de las Femme Fatale lo hicieron en la isla sin ser conscientes de los efectos que tendría... y que se manifiestan doce horas después de la ingestión (por eso al despertar esa mañana en la isla aún se encontraba cada uno en su cuerpo correspondiente).

Una vez explicado qué demonios ha pasado, volvamos con nuestros valientes soldados de la Unidad Beta... que probablemente se encontrarán chillando con sus masculinas voces levemente afinadas.

Nota de Dirección: En este momento, tanto si juegas con grupos "unisex" (solo chicas/solo chicos) como si juegas con un equipo mixto; debes quitar de la vista de los PJ sus correspondientes fichas... y no darles ninguna otra. Esto tiene su explicación: los PJ no conocían al 100% las capacidades del cuerpo que ocupan ahora mismo. Pueden saber pequeños detalles (como que una de las chicas arrojaba fuego... o que uno de los chicos era telépata)... pero no hasta donde llegan sus capacidades. Así pues, los PJ van a jugar un poco a "ciegas", sin conocer exactamente sus capacidades... hasta el momento en que las pongan a prueba. Con respecto a las habilidades, cada uno conserva las suyas originales (ten en cuenta que han cambiado sus "espíritus" y "mentes", puesto que los únicos valores que asumen como "nuevos" son los poderes metahumanos... y



las características de Carisma, Fuerza, Constitución y Destreza, así como sus valores relacionados.

Una vez superado el shock inicial, tus PJ comenzarán a devanarse los sesos tratando de buscar la forma de revertir el proceso, pensando en todo lo que han hecho... Y por supuesto, la explicación más normal es la que tiene que ver con el experimento al que han sido sometidos. ¿Y cómo saben que todo esto tiene que ver con algo llamado “proyecto Shinobi”? Bueno, pues porque los japoneses piensan hacerles partícipes de un bonito interrogatorio.

Media hora después de que hayan despertado, cada grupo recibirá la visita de un japonés. Las chicas serán interrogadas por un educado y respetuoso doctor Akagi, quien tratará de aclararles que se encuentran retenidas bajo cargos de espionaje y que se enfrentan a una potencial pena de muerte. Por su parte, el capitán Yokatsu, un lobo de mar con el carácter de un samurai, tratará a los chicos de la Unidad Beta sin ningún tipo de refinamiento: ordenará abrir las esclusas del compartimento estanco, el cual irá llenándose de agua poco a poco. Continuamente, unos y otros escucharán

de labios de sus correspondientes interrogadores las mismas cuestiones (planteadas con más o menos delicadeza): ¿Para quién trabajan?, ¿qué hacían en la isla y cómo habían llegado allí? ¿Qué saben del proyecto Shinobi? Etc...

Al escuchar esas dos palabras mágicas, nuestros héroes y heroínas podrán trazar una relación entre el destello que vieron y lo que les ha ocurrido a sus cuerpos y mentes. Ahora, su principal preocupación, además de mantenerse con vida, es escapar, averiguar más sobre el proyecto Shinobi y recuperar sus respectivos genitales.

Lo que no saben es que, además, van a interferir en algo que puede cambiar el curso de la historia.

EN LA TIERRA DEL DRAGÓN

Desde diciembre de 1941, los japoneses controlan la colonia británica de Hong Kong. Y desde entonces es allí donde se está desarrollando a pasos agigantados la aplicación definitiva para el proyecto Shinobi. Con la cooperación de científicos alemanes, Takeshi Matsumoto (al que ya conocemos como “Red Samurai”) desea construir una gigantesca aeronave

capaz de llevar consigo una flota de pequeños aviones kamikaze. Dotada del extraordinario sistema de invisibilidad Shinobi, el impresionante coloso cruzará el Pacífico sin que las fuerzas americanas puedan detectarlo y arrojará a sus mortales enjambres kamikaze sobre San Francisco, Los Ángeles, Seattle... Antes de que se den cuenta, la costa Oeste estará sumida en las llamas y el caos.

El puerto de Hong Kong se encuentra tomado por las fuerzas japonesas: un par de acorazados reposan en sus muelles, rodeados por los diminutos sampanes y juncos que atraviesan el estrecho que limita al otro lado con el puerto de Macao, un auténtico nido de contrabandistas y mercaderes, que si bien no está tomado aún literalmente por los japoneses, si se encuentra bajo su "supervisión".

A) "TÚ A MACAO..."

Unas seis horas después del interrogatorio, el submarino habrá llegado a las proximidades de la costa china, con las luces del puerto de Hong Kong brillando en el horizonte. Tus PJ pueden haber intentado huir, apoderarse del submarino... etc. Si no han hecho nada de eso, Akagi, el capitán Yokatsu y Fuego Solar saldrán al exterior para recibir a varias patrullas japonesas. Subirán a una acompañados de los prisioneros gaijin varones (a los que se considera presuntos espías metahumanos... fuera de toda duda si hicieron gala de sus poderes). Las dos patrullas se alejarán en dirección a Hong Kong, mientras las chicas se quedan en el interior del submarino.



Pero no por mucho tiempo... porque el segundo de abordó, un joven oficial llamado Toku, tiene otros planes. Toku es un tipo larguirucho de treinta y pocos años, perilla y sonrisa bobalicona... adicto al opio y que ha conseguido su puesto por ser hijo de quien es. Fondeado en la bahía, el submarino será abordado nuevamente pero esta vez por una nave bien distinta: se trata de un precioso junco, de treinta metros de eslora, llamativas luces que lo hacen parecer un ovni de "Encuentros en la Tercera Fase" y unos colores rojos intensos que le dan el aspecto de una exótica pagoda flotante.

Se trata del cuartel general del auténtico rey del puerto de Macao: Monsieur Ravek, un péfido traficante de opio que se ha hecho fuerte tras la ocupación japonesa de la vecina Hong Kong: sus buenas relaciones con las autoridades militares ha facilitado la convivencia pacífica y que los muelles de Macao sirvan también para el aprovisionamiento del ejército nipón. Por supuesto, dicha cooperación exige que le dejen el control total de las sustancias ilegales y mercancías de contrabando que se mueven en esta colonia portuguesa.

Ravek tiene unos cuarenta años, de complexión atlética y larga mata de pelo negro. Oculta su rostro desfigurado por el fuego mediante una hermosa máscara de plata (con las facciones de un semblante andrógino). Luce siempre ropas de seda dejando al descubierto un vientre cubierto de cicatrices y con el tatuaje de una serpiente. En su pagoda flotante dispone de una cohorte compuesta íntegramente por mujeres: treinta

chicas seleccionadas por él mismo tanto por su belleza como por su instinto para la violencia. La pagoda, además de camarotes de lujo y todo tipo de comodidades, dispone de varias ametralladoras pesadas que facilitan su defensa.

Ravek habrá esperado a que el capitán Yokatsu abandone la nave para realizar un intercambio razonable con Toku: éste informó a Ravek de que habían rescatado a un grupo de chicas gaijin. La descripción de Katrina Romanova bastó al señor del crimen para saber quien era: ¿cómo olvidar a la espía soviética que marcó su bello rostro con brasas al rojo? Y Katrina le habría reconocido... ¡de no ser porque en el cuerpo de Katrina se encuentra ahora mismo la mente de Maxwell Hawksmoore! Ravek piensa pagar a Toku por las chicas el suficiente opio como para montar su propia plantación.

El perverso señor del crimen de Macao ha tenido mucho tiempo para rumiar su venganza personal contra Katrina. Ha escuchado historias sobre ella y el equipo de chicas que ha reunido para servir como "espías al mejor postor". Como buen contrabandista, Ravek tiene oídos en todas partes (y Toku es sólo uno muy bien colocado). Eso le ha permitido saber también del proyecto Shinobi y de sus posibilidades. Sabiendo a través de Toku que la prueba ha resultado un éxito, Ravek piensa apoderarse del doctor Akagi y venderlo al mejor postor. Así pues, y aprovechando la aparente "amnesia" de Katrina, Ravek propondrá a las Femme Fatale un trato: la vida de su jefa a cambio de un trabajito. La misión será penetrar en las instalaciones militares japonesas en Hong Kong, sacar de allí a Akagi y traerlo de vuelta a Macao. Sencillo... y letal al mismo tiempo. Aunque corresponderá a los PJ hacer los planes, Ravek puede proporcionarles cualquier equipo que necesiten (dentro de unos límites) así como disfraces y maquillaje.

B) "...Y YO A HONG KONG"

Y mientras tanto... ¿qué ha sido de nuestras chic... quiero decir, de los aguerridos soldados de la Unidad Beta?

Escortados por Fuego Solar y un grupo de treinta soldados (con la no muy agradable instrucción de "disparar al menor gesto sospechoso"); los miembros de la Unidad Beta serán llevados hasta el centro de operaciones japonés en la ocupada Hong Kong. Atravesando el estrecho que separa la ciudad continental de la isla, los PJ podrán ver que gran parte de las instalaciones portuarias están en ruinas, producto del intenso bombardeo al que fue sometida la zona hace apenas siete semanas.

Lo que fuese un fortín británico conocido como "Little Ben" fue reconvertido por el gobernador en una prisión. Levantado sobre una lengua de tierra que se adentra en el agua un par de kilómetros, lo que fuese el camposanto donde se enterraba a los prisioneros en fosas comunes ha sido reconvertido recientemente en un aeródromo (lo que en un futuro será el aeropuerto de Kai Tak). La fortaleza, que abarca la extensión de varios campos de fútbol, deja al oeste la zona conocida como Kowloon, la cual ha sufrido la mayor parte de las inclemencias del bombardeo japonés: sus calles muestran barriadas enteras de casas destrozadas y los hospitales de campaña se reparten en cada esquina, entre las continuas patrullas japonesas en busca de posibles "alborotadores" que deseen promover actos de sabotaje.

"Little Ben" dispone de accesos a través de tierra y mar. Se puede acceder directamente al interior a través de su embarcadero (donde hay ancladas siempre tres patrulleras; los acorazados están en la isla de Hong Kong, en puerto Victoria). Por carretera hay que superar los enormes portones de hierro forjado que están custodiados por torres de vigilancia y nidos de ametralladora.

Toda la primera sección del fortín abarca barracones para soldados (ahora ocupados por fuerzas japonesas) y una mansión colonial que servía de cómodo referente del hogar al gobernador británico. Ahora tanto soldados como los altos cargos gubernamentales se encuentran hacinados en las sucias casuchas de madera que hay en la sección paralela al fortín. Encerrados en cuatro muros de piedra, de unos ocho metros de alto, se encuentran los prisioneros: un centenar de hombres que trabajan de sol a sol en los hornos de una impresionante forja en cuyo vientre se fragua el sueño de Red Samurai: el "Viento Susurrante"; un gigantesco dirigible preparado para acoger en su interior una veintena de diminutos aviones de combate, monoplazas y con el suficiente combustible y explosivo como para maniobrar un poco y chocar contra sus objetivos provocando una terrible destrucción.

La tercera sección de las instalaciones abarca un aeródromo en cuyos hangares se encuentran los diminutos prototipos de aviones kami-kaze (más bien planeadores, porque apenas si tienen combustible). Los PJ serán escoltados hasta los calabozos que hay bajo uno de los barracones de la primera sección del fortín. Allí serán retenidos hasta que llegue el militar al mando de la operación (Red Samurai, ¿recuerdas?), el cual nada más ser informado ha pedido interrogar personalmente a los "invitados" y se encuentra ya de camino.

De todas formas, ya se está preparando todo para el momento en que serán ejecutados al amanecer.

¿PUEDEN COMPLICARSE LAS COSAS?

La respuesta es "claro que sí". Red Samurai y su escolta de nueve aviones de combate llegarán procedentes de Bombay una hora después de que las Femme Fatale hayan caído en manos de Monsieur Ravek y de que los miembros de la Unidad Beta sean encerrados en sus correspondientes calabozos.

Red Samurai llegará acompañado de su cohorte de ninjas y de unos invitados de excepción: el Escuadrón BLITZKRIEG y un científico aeronáutico nazi, el profesor August Friedhoffer (un tímido anciano, de gafas de culo de vaso, pelo gris rizado y que no entiende ni palabra de inglés o japonés). El profesor Friedhoffer es lo que los nazis habían prometido a Red Samurai a cambio de ayudarles a conseguir la máquina Enigma. Sin embargo, los chicos del Escuadrón BLITZKRIEG se conformarán con el pellejo de la Unidad Beta (y si encima tenían la máquina decodificadora en su poder, mejor que mejor).

Sabiendo entonces que el artefacto del doctor Akagi funciona, éste y su colega alemán deberán ponerse manos a la obra con la ayuda de un traductor. Custodiado en todo momento por Fuego Solar, Akagi acompañará a Friedhoffer y a Blitzhasser (del Escuadrón) al interior de la fragua, donde pondrán a punto el dispositivo Shinobi para hacer invisible el enorme dirigible de combate de Red Samurai. Dicho dispositivo ocupa una habitación entera, del tamaño y aspecto de una cámara acorazada, situada justo detrás de la cabina de control del "Viento Susurrante".

Entre tanto, Red Samurai organizará un pequeño festejo para celebrar lo que es el momento culminante de su plan: en menos de una semana, y si los PJ no lo evitan, el "Viento Susurrante" se alzarán, atravesará el Pacífico y ejecutará un primer y destructivo ataque contra la ciudad de San Francisco. Y será sólo el comienzo. En dicha celebración, Red Samurai dispondrá la contratación de un nutrido grupo de concubinas que hagan la velada más agradable a los invitados. Si las chicas de las Femme Fatale, atrapadas en los cuerpos de la Unidad Beta no han conseguido escapar, quizá lo logren con un poco de ayuda inesperada: el grupo que se habrá contratado para amenizar el festejo será proporcionado por Ravek... ¡y serán los muchachos de la Unidad Beta, encerrados en el

cuerpo de las Femme Fatale y ataviados como geishas!

EL ENCONTRONAZO FINAL

"MANTA SQUADRON"

Sky Captain and The World of Tomorrow (Edward Shearmur)

Me duele ya de tanto decirlo, pero nunca esta de más recordarlo. El desenlace de esta historia no está escrito y lo que pase o deje de pasar depende de las acciones de tus héroes (y heroínas). Lo único que puede dejarse claro son las intenciones y acciones que desean llevar a cabo las distintas partes en conflicto:

Takeshi Matsumoto, alias "Red Samurai"

Tras una relajante celebración (que incluirá peticiones a las geishas para que interpreten una obra kabuki), Red Samurai se dispondrá a retirarse a sus aposentos privados (en lo más alto de la mansión colonial, en la tercera planta), con la compañía de dos de las señoritas. Corresponderá a los PJ hacer gala de sus dotes de seducción y conseguir tiradas de Disfrazarse CD 17 [Normal] para que el samurai no las reconozca (recordemos que las ha visto en la subasta del Majarajá, aunque el maquillaje de geisha puede ayudar).

Si descubre que se trata de las chicas Femme Fatale, Red Samurai las encerrará en los calabozos (junto a los muchachos) para ser trasladadas al amanecer hasta Bombay... donde tanto los británicos como un iracundo Majarajá (si sigue con vida, claro) estarán más que encantados

de ajusticiarlas (cada uno a su modo: un corte de cabeza por parte del Majarajá y una larga estancia en la cárcel por parte de los británicos).

Escuadrón BLITZKRIEG

Su misión aquí es bien sencilla: cooperar al 100% en los planes de Red Samurai. Si los chicos de la Unidad Beta han sido capturados, serán un nuevo aliciente para quedarse a ver su ejecución. Por supuesto, los PJ podrían apelar a la nobleza de Blitzhasser, cabecilla del grupo meta-humano nazi, para quien un fusilamiento no es el destino que merecen unos enemigos que han demostrado su valía. Si los PJ le convencen puede que interceda por ellos para incluirlos en el trato que tienen los alemanes con Red Samurai. Esto puede originar tensiones entre éste y sus socios nazis... con consecuencias explosivas.

El capitán Yokatsu

Que el "Viento Susurrante" sea un arma de destrucción silenciosa e invisible es algo que el Emperador y el Alto Mando japonés consideran algo clave. Sin embargo, hay un

pequeño detalle sin importancia que Red Samurai tiene pensado y que comentará en voz alta durante la celebración: como se ha mencionado, su plan es lanzar ataques suicida a gran escala contra poblaciones civiles de la costa oeste americana-



na. Como el capitán Yokatsu y el resto de los allí presentes saben, eso no es lo que ha ordenado el Alto Mando: el "Viento Susurrante" debe limitar sus operaciones al campo de lo estrictamente militar. Y por descontado, que nadie ha mencionado la palabra kamikaze hasta el momento (y no lo harán hasta el año 1944: dato histórico).

Red Samurai ha trazado su plan de ataque a espaldas de Yokatsu y el resto del personal al mando, rodeándose de sus más fieles soldados y leales siervos, que como él consideran la lucha contra los norteamericanos una guerra sin piedad. Al descubrir sus planes suicidas, el capitán Yokatsu intentará liberar a los chicos de la Unidad Beta con el objetivo de detener a Red Samurai, al que siempre ha considerado un psicópata peligroso... y que ahora está fuera de control. Ésta medida puede venirte bien si los PJ no han conseguido trazar un plan de fuga lo suficientemente ingenioso como para escapar de las garras japonesas.

El doctor Akagi y Fuego Solar

El científico y su peculiar escolta metahumano pasarán la noche ultimando los detalles de lo que el doctor llama "Cámara Shinobi": el habitáculo donde se encuentra el generador de ondas electromagnéticas... a las que los PJ pueden creer culpables de su actual "cambio de sexo".

Para averiguar los planes de Red Samurai, los PJ pueden haber estado en su presencia (durante el festejo) o bien haber hablado con el capitán Yokatsu. El doctor Akagi también puede informarles de lo ocurrido, aunque se mostrará más

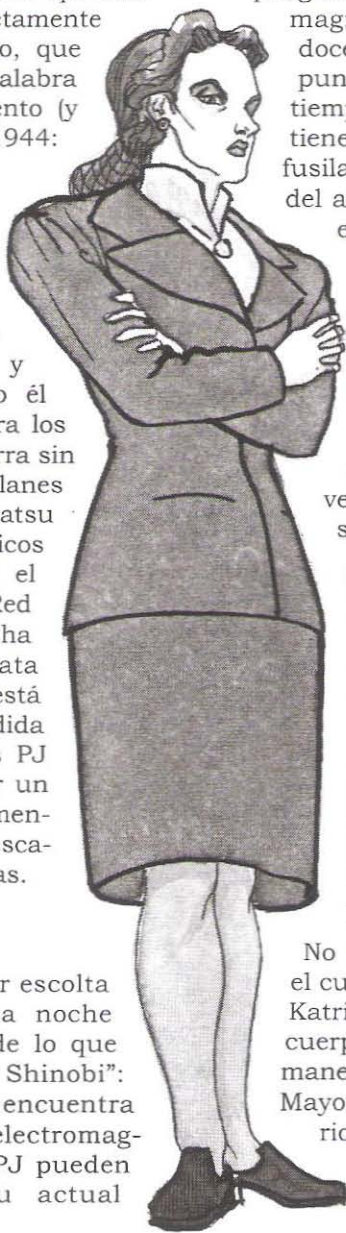
que escéptico ante ese "efecto sexual secundario". Les asegurará que eso es imposible... y que además resulta muy peligroso activar el dispositivo electromagnético (necesitará al menos doce horas más para tenerlo a punto). Como no disponen de tanto tiempo (los chicos de la Unidad Beta tienen una cita con un pelotón de fusilamiento con las primeras luces del alba), los PJ tendrán que entrar en la fundición, eludir a los soldados japoneses allí destacados y pasar por encima del guardaespaldas metahumano del buen doctor Akagi. Fuego Solar tiene instrucciones precisas de proteger la vida de Akagi bajo cualquier amenaza, así que en cuanto se vea superado, cogerá al doctor y saldrá volando de allí.

Si los PJ han sido más rápidos y tienen al científico en su poder, puedan llegar a un trato con Fuego Solar. De todas formas, considera que se trata de un joven cuya lealtad está dividida entre el buen doctor, más cercano a ideologías pacifistas; y el psicótico Red Samurai, con el que comparte su rencor hacia los EEUU.

Monsieur Ravek

No nos hemos olvidado de Ravek, el cual sigue teniendo en su poder a Katrina Romanov... o al menos su cuerpo, porque en su interior permanece el espíritu y la mente del Mayor Maxwell Hawksmoore, superior de los chicos de la Unidad Beta.

Desde su pagoda flotante, y protegido por sus chicas guerreras, Ravek habrá prometido esperar hasta el amanecer. Habrá dado ese plazo para recibir de manos de los PJ el científico japonés (Akagi) artifice del prodigioso "experimento Shinobi". Si no cumplen con su palabra, Katrina Romanov entra-



rá a formar parte de la infame “colección de máscaras humanas” de Ravek: en su camarote, expuestas en urnas de cristal, dispone de un museo completo de las caras arrancadas a sus víctimas. Su cuerpo habrá sido devorado por los dos tigres de Bengala que tiene en la bodega y a los que da de comer con soplonos y chivatos que osan traicionarle.

El punto de la cita será a unos kilómetros al suroeste del fortín “Little Ben”, en su embarcación. Si cumplen su palabra... Ravek los traicionará: las asesinas atacarán a su orden y en un asalto más, cortará el pescuezo a la señorita Romanov.

FUE DIVERTIDO MIENTRAS DURÓ...

“FINDING FRANKIE”

- Sky Captain and The World of Tomorrow (Edward Shearmur)

Dispositivos que vuelven invisibles aeronaves kamikaze; máquinas descifradoras de códigos... dejando a parte toda esta parafernalia militar, hay un detalle muy importante que seguramente será el que más preocupe a los (o las) PJ: ¿Cómo demonios van a recuperar sus cuerpos?

En un principio, meterse en la “Cámara Shinobi” es poco menos que un suicidio: como les habrá advertido Akagi, aún no está preparada y si la activan es posible que un corto-circuito lo mande todo a paseo. Y así será: una vez hayan activado el sistema (mediante un sencillo empujón a una llamativa palanca roja), una luz deslumbrante cubrirá poco a poco la estancia... hasta que un par de chispazos hagan que estalle un incendio en la cámara. Habrá que superar tiradas de Salvación de Reflejos CD 20 [Grande] para escapar de allí (o emplear poderes adecuados) antes de que la nave vuele por los aires, convertida en una bola de fuego. Las paredes de la factoría se vendrán abajo y las tres chimeneas se derrumbarán como un castillo de naipes. Estaría bien que, mientras huyen, al menos intentaran salvar las vidas de

los prisioneros que trabajan allí... (¡y que no tienen culpa de nada, vaya!). El daño de la explosión es de 9d6 [+11], bajando en uno por cada diez metros alejado del epicentro. Divide a la mitad si, fallada la primera, se supera una segunda tirada de Salvación de Reflejos CD 30 [Legendario +4].

Bueno, puede que no hayan recuperado sus cuerpos... pero al menos han acabado con el “Viento Susurrante” y con una amenaza atroz para miles de inocentes. Por otro lado, con tanta gente buscando sus respectivos pellejos (Ravek, los BLITZKRIEG, Red Samurai, el ejército japonés...), sería conveniente buscar una vía de escape para dejar atrás Hong Kong: el bimotor nazi en el que han llegado los miembros del Escuadrón BLITZKRIEG puede ser tan bueno como un junco robado, la pagoda flotante de Ravek... o incluso el submarino I58.

Éste último es especialmente apropiado no sólo porque resulta discreto ir bajo el agua, sino porque en el camarote del capitán Yokatsu, dentro de su caja fuerte (oculta tras un pergamino en el que se encuentra su árbol genealógico); se encuentra el cuenco de Afrodita, fruto de esta confusión de sexos. Si nadie supera una tirada de Saber Mitología CD 20 [Grande] o Ciencia Arcana CD 25 [Legendario +1], tendrán que buscar a alguien para que les explique qué papel juega el cuenco en todo esto y los detalles del rito a realizar (claro que también es posible que sean los propios PJ quienes caigan en la cuenta... a veces ocurre).

Por otro lado, a parte de repetir el ritual, existe otra forma de recuperar sus respectivos cuerpos. Como decíamos, la ceremonia en honor a Afrodita consistía en compartir el vino vertido en el cuenco. Una vez conseguida la metamorfosis, los practicantes mantenían relaciones íntimas con aquel que hubiese acogido su cuerpo original. Y dicho intercambio de fluidos era el que restauraba sus mentes en sus correspondientes recipientes orgánicos.

Es decir, que si han perdido el cuenco o ha sido destruido (quizá Toku lo ha vendido en el puerto de Macao por una buena pipa de opio); en ese caso tan extremo, siempre pueden... ejem... conocerse un poco mejor.

CONCLUSIÓN

"BACK TO EARTH"

Sky Captain and The World of Tomorrow (Edward Shearmur)

Con el "Viento Susurrante" destruido, el proyecto Shinobi cancelado por el propio gobierno japonés y la máquina descifrador de claves en manos de... de quien sea; los chicos de la Unidad Beta y las chicas de las Femme Fatale deberán, una vez recuperados sus cuerpos, decirse "hasta la vista". Si después de tantos disparos, explosiones y tensas negociaciones, unas y otros siguen con ganas de clavarse puñales en la espalda... felicidades: es que hay buena química entre ellos.

De todas formas, en tiempos tan interesantes como los que les ha tocado vivir, dos grupos tan peculiares no tardarán en volver a encontrarse.

Puede que, realmente, éste haya sido el comienzo de una hermosa amistad.

ALSO STARRING

Nota de Dirección: En esta sección, encontrarás las estadísticas de juego para los PNJ más importantes, así como plantillas de ejemplo para aquellos menos relevantes. Al final del módulo encontrarás las hojas de personaje de las integrantes de **FEMME FATALE**, listas para ser entregadas a los jugadores.

KATRINA ROMANOV

Heroína Dedicada Nivel 7

FUE	DES	CON
13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)
Normal	Bueno	Bueno
INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)
Excepcional	Excepcional	Grande

FOR	REF	VOL
+6	+7	+4
Normal	Bueno	Mediocre
DEF	PG	49
15	1-3	Rasguño
Normal	4-6	Herida
	7-9	Herida grave
INI	10-12	Incapacitado
+2	13-15	Moribundo
Bueno		

Habilidades: Reunir Información +9 [Grande]; Diplomacia +9 [Grande]; Engañar +10 [Grande]; Saber (Actualidad) +8 [Bueno]; Saber (Mundología) +10 [Grande]; Idiomas (inglés, español, francés, alemán, árabe, ruso); Conducir +5 [Normal]; Juegos de Manos +5 [Normal]; Inutilizar Mecanismo +5 [Normal].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Personales; Énfasis en una habilidad (Diplomacia); Despierto; Calmado bajo Presión; Engañoso; Culto; Artes Marciales de Combate.

Ataques	Bono	Daño
Tula Tokarev	+5 [Normal]	2d6 [+3]

Ronda los cuarenta y tantos pero se conserva sorprendentemente joven. Pelo castaño recogido en una coleta y ojos levemente achinados. Sin ser demasiado alta (es más bien bajita: todas las chicas del grupo le sacan casi una cabeza, incluyendo la joven Gabrielle), compensa su estatura con un porte autoritario heredado directamente de la persona a la que más aprecia y valora en la vida: su padre. Siendo agente del servicio de inteligencia soviético, ingresó a su hija en un programa especial de entrenamiento.

Desde la tierna edad de trece años, Katrina ha recibido clases de espionaje, técnicas de asesinato, idiomas, electrónica... Del cuerpo infantil de espionaje, fue la única que sobrevivió para ingresar en una unidad especial integrada exclusivamente por chicas. Acabó al mando de dicha agencia (a la que sus superiores

varones llamaban despectivamente “el Burdel”). Todo fue bien hasta el momento en que cometió su peor error: su fugaz romance con Hawksmoore. Ha sido el único error que lamenta...y que bastó para que en el Kremlin decidiesen “prescindir” de Katrina (ella sigue convencida de que sus superiores la consideraban una amenaza y que el *affaire* con Hawksmoore fue solo una excusa). Su padre es quien comanda las operaciones de búsqueda y captura que el gobierno soviético ha lanzado contra ella. Aún así, y aunque los dos no piensan ceder en sus posturas (él matarla y ella seguir con vida); entre los dos sigue habiendo un profundo afecto... lo que hace más dolorosa la constante persecución.

Fumadora empedernida y amante de la buena vida, se ha acostumbrado a la lucrativa tarea de “agente secreto independiente”, que la ha permitido rodearse siempre de lo mejor (en lo que respecta a comida, bebida y otros vicios igualmente placenteros).

TAKESHI MATSUMOTO

“RED SAMURAI”

Villano Duro Nivel 8

FUE	DES	CON
38 (+14)	13 (+1)	17 (+3)
Legendario +10	Normal	Grande
INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)
Bueno	Grande	Grande
FOR	REF	VOL
+7	+3	+5
Bueno	Mediocre	Normal
DEF	PG 80	RD 2
15	1-3 Rasguño	OOOOOO
Normal	4-6 Herida	OOOOO
	7-9 Herida grave	OO
INI	10-12 Incapacitado	O
+1	13-15 Moribundo	O
Normal		

Habilidades: Intimidar +9 [Grande]; Idioma (inglés, japonés); Demoliciones +6 [Normal]; Pilotar +8 [Bueno]; Saber (Tácticas) +9 [Grande].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Reducción de Daño 2; Permanecer Consciente; Renovar Fuerzas; Pelea Mejorada; Puñetazo Aplastante; Presencia Amedrantadora; Caído del Cielo; Pelea; Competencia con Armas de Fuego Avanzada; Competencia con Armadura Pesada; Competencia con Arma Exótica (katana).

Poderes: *Todas estas capacidades metahumanas dependen íntegramente de la armadura cibernética que le mantiene con vida:* Superfuerza +4 [Excepcional]; +16 [+8] a FUE (puede levantar hasta cuatro toneladas); Ataque Especial a Distancia +2 [Bueno] (lanzallamas integrado en la máscara de demonio); Ataque +7/+2 [Bue/Pob] Daño: 2d6+4; Sentidos Especiales +2 [Bueno] (sensores en la máscara); +4 [+2] a Buscar / Avistar.

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo+9/+4 [Gra/Med]		3d8+5 [+7]
Katana	+9/+4 [Gra/Med]	2d6+5 [+4]

Su aspecto no puede ser más intimidatorio: mide aproximadamente dos metros diez, y lo poco que le queda de cuerpo orgánico está metido en una impresionante armadura samurai carmesí. Su máscara, reproduciendo un “oni” (demonio) tan sólo deja ver unos ojos marcados por las cicatrices. Su voz resuena a través de un tosco sintetizador de voz, mientras que constantemente se escucha el ruido de respiración asistida y los servomecanismos de su armadura.

Oficialmente, Takeshi Matsumoto fue un cadete cuyos restos fueron rescatados de entre las llamas del primer bombardeo americano sobre suelo japonés. Con lo poco que quedó de él, el Departamento de Investigaciones Metahumanas de Kyoto puso en marcha el primer experimento cibernético de la historia, el proyecto “Katana”: literalmente resucitado de entre los muertos, Takeshi fue supuestamente devuelto a

la vida, confinado a una armadura de combate que lo convertía en un guerrero imbatible (por cortesía de esta primitiva cibernética). Amnésico con respecto a su anterior existencia, Takeshi odia de forma obsesiva todo aquello que representan los EEUU. Su ira en el campo de batalla es tal, que los británicos supervivientes de sus brutales bombardeos a Hong Kong le pusieron el apodo de "Red Samurai".

Tras su "propicia" amnesia y bajo las cicatrices de su desfigurado rostro (cubierto siempre por la máscara) se esconde la verdadera identidad de este hombre: Saburo Katsurayi, el tutor (y padre adoptivo) del que es la mayor promesa metahumana del ejército japonés: el joven Kaneda Kabuji, alias "Fuego Solar". Al manifestar sus poderes, Saburo se opuso a que formara parte del ejército. Debido a los vínculos afectivos que unían a ambos, el Departamento de Investigaciones Metahumanas tuvo que borrar del mapa discretamente a Saburo. Acusando de su presunta muerte a los americanos, el gobierno se aseguró que el joven Fuego Solar albergara odio suficiente hacia el enemigo occidental como para acatar cualquier orden.

Por su parte, con la memoria borrada y con su nueva identidad como "Red Samurai"; Saburo se convirtió en un nuevo mito dentro de las tropas japonesas. Ambos desconocen el vínculo que les une y las consecuencias de que esto se descubra son imprevisibles.

KANEDA KABUJI "FUEGO SOLAR"

Héroe Rápido Nivel 6

FUE	DES	CON
30 (+10)	18 (+4)	18 (+4)
Legendario +6	Excepcional	Excepcional
INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)
Bueno	Bueno	Grande
FOR	REF	VOL
+6	+7	+4
Normal	Bueno	Mediocre

DEF

20
Grande

INI

+4

Excepcional

PG 57

1-3	Rasguño	OOOOO
4-6	Herida	OOO
7-9	Herida grave	OO
10-12	Incapacitado	O
13-15	Moribundo	O

Habilidades: Intimidar +8 [Bueno]; Idioma (japonés).

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Evasión; Esquiva Asombrosa 2; Artes Marciales de Combate; Competente con Arma Exótica (Katana).

Poderes: Poder de Movimiento Especial (Volar) +1 [Normal]; Alcanza los 100 km/h, en el aire tiene una DEF 21 [Excepcional]; Ataque Especial a Distancia (Rayos de Energía Nuclear) +3 [Grande]; Ataque +8/+3 [Bue/Med] Daño: 3d6+6 [+6]; Superfuerza +2 [Bueno]; +12 [+6] a FUE; levanta casi una tonelada de peso.

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo+7/+2 [Bue/Pob]	2d6+4 [+4]	
Katana	+7/+2 [Bue/Pob]	1d6+3 [+2]

Pelo largo y negro. Luce un uniforme blanco, con la bandera de guerra japonesa como emblema. Su mirada refleja un odio impropio para alguien tan joven. Con apenas veinte años cumplidos, Kaneda Kabuji se ha convertido en la principal promesa metahumana del gobierno japonés. Entrenado durante su infancia por un militar del Alto Mando (Saburo Katsurayi), pasó a ser responsabilidad del Departamento de Investigaciones Metahumanas de Kyoto cuando dicho oficial "pereció" en el primer ataque americano sobre suelo japonés.

Recientemente, y bajo la tutela del doctor Akagi, su carácter ha ido calmándose pues va siendo consciente del terrible poder que encierra en su interior... un poder del que debe hacer uso responsable. El equilibrio entre sentido de la responsabilidad y ardor patriótico será difícil de mantener si los PJ se muestran muy agresivos para con él (malo) o para con su actual mentor, el doctor Akagi (peor).

JURGEN BLITZHASSER (MIEMBRO DEL ESCUADRÓN BLITZKRIEG)

Héroe Fuerte Nivel 7

FUE	DES	CON
35 (+12)	18 (+4)	30 (+10)
Legendario +8	Excepcional	Legendario +6
INT	SAB	CAR
18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)
Excepcional	Grande	Excepcional
FOR	REF	VOL
+15	+6	+5
Legendario +2	Normal	Normal
DEF	PG 116	
18	1-3 Rasguño	OOOOOOO
Bueno	4-6 Herida	OOOOOOO
	7-9 Herida grave	OOOO
INI	10-12 Incapacitado	O
+4	13-15 Moribundo	O
Excepcional		

Habilidades: Saber (Tácticas) +7 [Bueno]; Diplomacia +9 [Grande]; Intimidar +8 [Bueno]; Supervivencia +6 [Normal]; Idioma (inglés, alemán).

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Ignorar Dureza Avanzado; Esfuerzo Extremo; Competencia con Armas de Fuego Avanzadas.

Poderes: Superfuerza +3 [Grande]: +18 [+9] a FUE, pudiendo levantar hasta 1 tonelada y cuarto; Superconstitución +2 [Bueno]: +12 [+6] a CON; Ataque Especial a Distancia (Rayos Ópticos Caloríficos) +2 [Bueno]: Ataque +11/+6 [Exc/Nor] Daño: 2d6+4 [+4]

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo+13/+8 [Leg+1/Bue]	2d6+6 [+4]	

Imagina que Steve Rogers, el "Capitán América", hubiese nacido en Berlín. Pues sería Jurgen Blitzhasser. Éste joven idealista se presentó voluntario a un experimento del Reich para crear al "superhombre ario". Fue el único resultado positivo. Dotado de superfuerza y rayos ópticos, Blitzhasser cree de todo corazón que Alemania será una nueva Roma, una puerta a una civilización esplendorosa para todos los pueblos del mundo.

FRIDA SCHAFER (MIEMBRO DEL ESCUADRÓN BLITZKRIEG)

Villana Carismática Nivel 5

FUE	DES	CON
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)
Bueno	Bueno	Bueno
INT	SAB	CAR
18 (+4)	19 (+4)	18 (+4)
Excepcional	Excepcional	Excepcional
FOR	REF	VOL
+5	+5	+5
Normal	Normal	Normal
DEF	PG 32	
14	1-3 Rasguño	OOO
Mediocre	4-6 Herida	O
	7-9 Herida grave	O
INI	10-12 Incapacitado	O
+2	13-15 Moribundo	O
Bueno		

Habilidades: Averiguar Intenciones +10 [Grande]; Engañar +11 [Excepcional]; Diplomacia +9 [Grande]; Idioma (alemán, francés, inglés); Concentración +10 [Grande].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Encanto; Favor; Cautivar; Engañoso; Fama; Competencia con Arma Exótica (látigo); Competencia con Armas de Fuego Personales.

Poderes: Dominación Mental +5 [Legendario +1]; Tirada para control +15 [Legendario +12] vs TS Voluntad del objetivo.

Ataques	Bono	Daño
Lüger P08	+4 [Mediocre]	2d6+4 [+4]
Látigo	+4 [Mediocre]	1d6+2 [+2]

En los años 30 y 40, fue una estrella del espectáculo de variedades en Alemania: sus excepcionales talentos psíquicos le valieron el sobrenombre de "Madame Mirage", debido a su innata capacidad para "ensimismar" a sus espectadores. Siendo una manipuladora increíblemente efectiva, no tardó en ser captada por el Reich para su entrenamiento e incorporación al escuadrón Blitzkrieg.

BARON FRANZ VON UMMERLICH (MIEMBRO DEL ESCUADRÓN BLITZKRIEG)

Ummerlich posee dos formas virtualmente distintas: su forma humana normal y otra forma humanoide de reptil. Se ofrecen estadísticas separadas de ambas formas.

Forma humana

Villano Listo Nivel 6

FUE	DES	CON
13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)
Normal	Bueno	Bueno
INT	SAB	CAR
17 (+3)	17 (+3)	16 (+3)
Grande	Grande	Grande
FOR	REF	VOL
+2	+5	+5
Pobre	Normal	Normal
DEF	PG 35	
14	1-3 Rasguño	OOOO
Mediocre	4-6 Herida	OO
	7-9 Herida grave	O
INI	10-12 Incapacitado	O
+2	13-15 Moribundo	O
Bueno		

Habilidades: Supervivencia +9 [Grande]; Idioma (inglés, alemán, swahili); Intimidar +8 [Bueno]; Diplomacia +10 [Grande]; Reunir Información +10 [Grande]; Saber (Historia) +9 [Grande]; Saber (Ciencia Arcana) +7 [Bueno]; Concentración +8 [Bueno].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Erudito (Saber Historia); Explotar Debilidad; Lingüista; Competencia con Armas de Fuego Personales; Pelea; Culto; Pericia en Combate.

Poderes: Conversión en una forma monstruosa: necesita superar un chequeo de Concentración a CD 15 [Normal] (subiendo a 25 [Legendario +1] si ha sido pillado por sorpresa).

Ataques	Bono	Daño
Lüger P08	+4 [Mediocre]	2d6 [+3]
Cuerpo a cuerpo	+4 [Mediocre]	1d6+1 [+1]

Forma reptil monstruoso

Villano Duro Nivel 6

FUE	DES	CON
41 (+16)	20 (+5)	43 (+17)
Legendario +12	Legendario +1	Legendario +13
INT	SAB	CAR
6 (-2)	17 (+3)	6 (-2)
Terrible	Grande	Terrible
FOR	REF	VOL
+19	+7	+5
Legendario +4	Bueno	Normal
DEF	PG 126	RD 2
18	1-3 Rasguño	OOOOOOO
Bueno	4-6 Herida	OOOOOO
	7-9 Herida grave	OOOOO
INI	10-12 Incapacitado	O
+5	13-15 Moribundo	O
Legendario +1		

Habilidades: Supervivencia +6 [Normal]; Intimidar +11 [Excepcional].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Permanecer Consciente; Reducción de Daño 2; Aguante; Alerta.

Poderes: Con su fuerza, Ummerlich puede levantar hasta cuatro toneladas y media. La duración máxima de tiempo que Ummerlich puede mantener esta forma reptil es de 1d10+2 asaltos. Pasado ese tiempo, vuelve a convertirse en humano y tendrá que repetir el esfuerzo de transformarse, con un +5 [+3] a la dificultad de Concentración.

Ataques	Bono	Daño
Garras	+9/+4 [Gra/Med]	3d6+6 [+6]

Por sus venas corre la sangre de una familia noble alemana. En tiempos fue el típico niño bien "bala perdida" con demasiada pasión por el riesgo. Durante un safari en África, sufrió el ataque de una misteriosa bestia. A su regreso, parte de dicho ser se había apoderado del alma de Franz: a voluntad, era capaz de adoptar una monstruosa forma humanoide, con fauces de lagarto y piel escamosa.

ASSANOH (MIEMBRO DEL ESCUADRÓN BLITZKRIEG)

Villano Dedicado Nivel 8

FUE 18 (+4) Excepcional	DES 23 (+6) Legendario +2	CON 18 (+4) Excepcional
INT 16 (+3) Grande	SAB 23 (+6) Legendario +2	CAR 14 (+2) Bueno
FOR +8 Bueno	REF +8 Bueno	VOL +10 Grande
DEF 20 Grande	PG 59	
	1-3 Rasguño	OOOOO
	4-6 Herida	OOO
	7-9 Herida grave	OO
INI +6 Legendario +2	10-12 Incapacitado	O
	13-15 Moribundo	O

Habilidades: Supervivencia +10 [Grande]; Trato con Animales +9 [Grande]; Moverse en Silencio +12 [Excepcional]; Escondarse +9 [Grande]; Curar Heridas +9 [Grande]; Saber (Ciencia Arcana) +10 [Grande]; Concentración +11 [Excepcional]; Idioma (swahili, inglés, alemán).

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Empatía; Don Curativo; Énfasis en Habilidad (Trato con Animales); Mano Curativa 1; Fe; Competencia con Armas Arcaicas; Rastrear.

Poderes: Superdestreza +1 [Normal]; +6 [+3] a DES; Supersabiduría +1 [Normal]; +6 [+3] a SAB; Telepatía +2 [Bueno]; alcance 100 kilómetros; Dominación Mental +5 [Legendario +1] (solo aplicable a seres animales o parcialmente salvajes) +20 [Legendario +4] vs TS Voluntad del objetivo.

Ataques	Bono	Daño
Machete	+10/+5 [Gra/Nor]	1d6+4 [+2]

Su nombre significa "domador de la Fiera" y tal era su responsabilidad cuando el imprudente y caprichoso Franz Ummerlich se adentró en el territorio prohibido durante aquel safari. Desde

entonces, este extraordinariamente alto y delgado africano lo ha acompañado para asegurarse de mantener bajo control a la bestia. No habla, comunicándose siempre mediante telepatía. Acompaña constantemente a Franz, sirviéndolo como criado personal. Insultado y despreciado abiertamente por Ummerlich, Assanoh parece no reaccionar ante las humillaciones que le hace padecer.

MONSIEUR RAVEK

Héroe Rápido Nivel 6

FUE 15 (+2) Bueno	DES 18 (+4) Excepcional	CON 18 (+4) Excepcional
INT 17 (+3) Grande	SAB 17 (+3) Grande	CAR 17 (+3) Grande
FOR +5 Normal	REF +7 Bueno	VOL +6 Normal
DEF 20 Grande	PG 51	
	1-3 Rasguño	OOOO
	4-6 Herida	OO
	7-9 Herida grave	OO
INI +4	10-12 Incapacitado	O
	13-15 Moribundo	O

Habilidades: Moverse en Silencio +10 [Grande]; Tregar +10 [Grande]; Saltar +10 [Grande]; Artesanía (Farmacéutica) +7 [Bueno]; Supervivencia +8 [Bueno]; Idioma (chino, japonés, inglés, francés, portugués); Saber (Mundología) +9 [Grande]; Reunir Información +11 [Excepcional]; Intimidación +10 [Grande].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Personales; Combate con Dos Armas; Evasión; Esquiva Asombrosa 2; Artes Marciales de Combate Mejorada; Sigiloso; Fama.

Ataques	Bono	Daño
Colt M1911	+8 [Bueno]	2d6 [+3]
Artes marciales	+6 [Normal]	1d4+2 [+1]

Aunque su verdadero nombre se ha perdido en el transcurso de los años, es de origen francés y llegó a Nepal para crear un imperio del crimen que mantendría con negocios legales en occidente. La condición de capo y el poder que ella conlleva le ha hecho merecedor de dos trastornos mentales tan usuales en este tipo de personajes como la megalomanía y la psicopatía (en este caso derivada a su afición por lo que él llama "máscaras humanas"). Oculta su rostro desfigurado bajo una hermosa máscara plateada de aspecto andrógino.

NINJAS A LAS ÓRDENES DE RED SAMURAI /ASESINAS DE RAVEK

Héroe Rápido Nivel 2, Artista marcial Nivel 1

FUE	DES	CON
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)
Bueno	Bueno	Bueno
INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)
Normal	Bueno	Normal
FOR	REF	VOL
+2	+6	+2
Pobre	Normal	Pobre
DEF	PG 26	
17	1-3 Rasguño	OOO
Normal	4-6 Herida	O
	7-9 Herida grave	O
INI	10-12 Incapacitado	O
+2	13-15 Moribundo	O
Bueno		

Habilidades: Moverse en Silencio +6 [Normal]; Escondarse +6 [Normal]; Equilibrio +6 [Normal]; Avistar +6 [Normal]; Escuchar +4 [Mediocre]; Intimidar +3 [Mediocre]; Conducir +4 [Mediocre].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Personales; Artes Marciales de Combate; Evasión; Competencia con Armas Exóticas (Wakizashi); Arma Viviente; Sutileza con un Arma (Wakizashi).

Ataques	Bono	Daño
Carabina carcano	+5 [Normal]	2d8 [+4]
Wakizashi	+6 [Normal]	1d6+2 [+1]
Artes marciales	+5 [Normal]	1d6+2 [+1]

Esta plantilla te puede valer tanto para los guardaespaldas de Takeshi Matusmoto, como para las atractivas y letales concubinas (y asesinas) de Monsieur Ravek. Los primeros tienen la habilidad de Pilotar Avión a +6 [Normal]; mientras que las segundas tienen Engañar +8 [Bueno] y Saber Mundología +4 [Mediocre].

ASESINOS DEL CULTO THUG/ GUARDIAS DEL MAJARAJÁ

Heroe Fuerte Nivel 2

FUE	DES	CON
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)
Grande	Normal	Bueno
INT	SAB	CAR
11 (0)	12 (+1)	11 (0)
Mediocre	Normal	Mediocre
FOR	REF	VOL
+4	+1	+1
Meciocre	Pobre	Pobre
DEF	PG 18	
13	1-3 Rasguño	OO
Pobre	4-6 Herida	O
INI	7-9 Herida grave	O
+2	10-12 Incapacitado	O
Bueno	13-15 Moribundo	O

Habilidades: Moverse en Silencio +5 [Normal]; Escondarse +5 [Normal]; Conducir +5 [Normal].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Personales; Pelea; Golpe Cuerpo a Cuerpo; Competencia con Armas Arcaicas.

Ataques	Bono	Daño
Carabina carcano	+3 [Mediocre]	2d8 [+4]
Wakizashi	+6 [Normal]	1d6+4 [+2]
Puñal	+5 [Normal]	1d4+4 [+1]

Esta plantilla representa tanto a los guardias a las órdenes del Majarajá como

a los miembros del culto Thug que siguen las instrucciones del pérfido Jetrah (éste último puede también responder a esta plantilla, aunque con una INT y SAB mayores, así como el dominio del Idioma (inglés).

SOLDADOS JAPONESES

Heroe Dedicado Nivel 2, Soldado Nivel 1

FUE	DES	CON	
13 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	
Normal	Bueno	Normal	
INT	SAB	CAR	
12 (+1)	10 (0)	9 (-1)	
Normal	Mediocre	Pobre	
FOR	REF	VOL	
+4	+1	+1	
Meciocre	Pobre	Pobre	
DEF	PG 20		
15	1-3	Rasguño	OO
Normal	4-6	Herida	O
	7-9	Herida grave	O
INI	10-12	Incapacitado	O
+2	13-15	Moribundo	O
Bueno			

Habilidades: Conducir +4 [Mediocre]; Reparar +6 [Normal]; Avistar +3 [Pobre].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Personales; Artes Marciales de Combate; Sutileza con un Arma (Carabina Carcano).

Ataques	Bono	Daño
Carabina carcano	+4 [Mediocre]	2d8 [+4]
Tula Tokarev	+3 [Mediocre]	2d6 [+3]
Artes marciales	+2 [Pobre]	1d4+1 [+1]

Soldadesca entregada y afán por servir de suculento entremés a nuestros fabulosos jugadores, (¡antes de entrar con los platos fuertes, claro!). Esta plantilla representa a cualquier soldado raso que encuentres en la aventura: en el submarino I58, en la fortín "Little Ben", etc.

AKAGI MUTSUNU

Heroe Listo Nivel 7

FUE	DES	CON	
6 (-2)	6 (-2)	9 (-1)	
Terrible	Terrible	Pobre	
INT	SAB	CAR	
19 (+4)	11 (0)	13 (+1)	
Excepcional	Mediocre	Normal	
FOR	REF	VOL	
+4	+1	+1	
Mediocre	Pobre	Pobre	
DEF	PG 20		
15	1-3	Rasguño	OO
Normal	4-6	Herida	O
INI	7-9	Herida grave	O
+2	10-12	Incapacitado	O
Bueno	13-15	Moribundo	O

Habilidades: Saber Tecnología +13 [Legendario +1]; Saber Física +15 [Legendario +2]; Saber Biología +15 [Legendario +2]; Artesanía Electrónica +13 [Legendario +1]; Artesanía Estructuras +10 [Grande]; Investigar +13 [Legendario +1]; Artesanía Química +10 [Grande]; Artesanía Mecánica +8 [Bueno]; Inutilizar Mecanismo +9 [Grande]; Idiomas (japonés, alemán, inglés); Artesanía Farmacéutica +8 [Bueno]; Curar Heridas +8 [Bueno]; Saber Psicología +8 [Bueno]; Descubrir +9 [Grande]; Saber Actualidad +9 [Grande]; Demoliciones +8 [Bueno]; Buscar +9 [grande]; Reunir Información +8 [Bueno]; Escondarse +3 [Mediocre].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Erudito (Saber Tecnología; Artesanía Electrónica); Lingüista; Culto; Meticuloso.

Estos datos de juego corresponden al científico japonés, aunque con leves cambios y ajustes puede representar también al enviado por los nazis para supervisar el proyecto Shinobi.



Heroína Dura nivel 5

FUE	DES	CON
15/34 (+2/+12) Bue/Leg+8	15/9 (+2/-1) Bue/Med	15/23 (+2/+6) Bue/Leg+2
INT	SAB	CAR
11 (+3) Normal	16 (+3) Grande	12/18 (+1/+4) Nor/Exc
FOR	REF	VOL
+5/+9 Nor/Gra	+3/+0 Med/Ter	+4 Mediocre
DEF	PG 32/56	RD 0/3
15/12 Nor/Pob	1-3 Rasguño 4-6 Herida 7-9 Herida grave	OOO/OO O/OO O/O
INI	10-12 Incapacitado 13-15 Moribundo	O O
+2/-1 Bue/Pob		

Habilidades: Moverse en Silencio +6/+3 [Nor/Pob]; Esconderse +4/+1 [Med/Pob]; Averiguar Intenciones +3/+6 [Med/Nor]; Idioma (inglés, ruso); Diplomacia/Intimidar +4/+10 [Med/Gra]; Curar Heridas +6 [Normal]; Supervivencia +7 [Bueno]; Trepar +7/+12 [Bue/Exc]; Saltar +7/+12 [Bue/Exc].

Notes: Competente con Armas Sencillas; Reducción de Daño 2; Permanecer Consciente; Competencia con Armas de Fuego Avanzada; Armas de Fuego Exóticas (Ametralladora Pesada).

Poderes: Cambio de Tamaño +3: puede aumentar su tamaño hasta gargantuesco (con su fuerza, levanta tonelada y media de peso); Maestría en Combate +1: como PRAVDA, Raissa es una guerrera nata y por ello suma +1 a sus tiradas de ataque; Supercarisma +1: CAR +6 puntos.

Ataques	Bono	Daño
Como Raissa		
Rifle Mosin-Nagant	+5 [Normal]	2d8 [+4]
Como Pravda		
Cuerpo a cuerpo	+6 [Normal]	2d6 [+3]

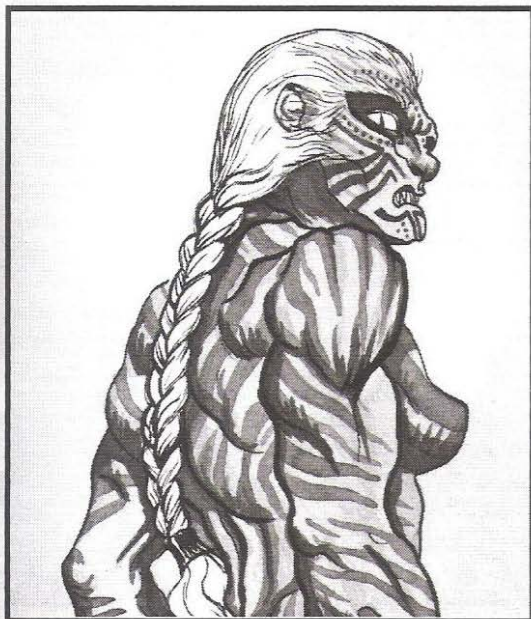
RAISSA SUROYEV "PRAVDA"

Aspecto: Apenas una doncella de veintipocos años, de pelo largo y asombrosamente blanco. Luce ropas oscuras, poco femeninas. Ojos marrones, tez pálida y un colgante con una estrella roja del que nunca se separa. Cuando asume la forma de "Pravda", sus músculos incrementan su tamaño, sus ojos se vuelven de color blanco y su voz resuena como un trueno (contraste radical con lo apagado y tímido de su tono cuando es simplemente Raissa).

Notas Interpretativas: En su papel de "PRAVDA", camina siempre con la frente bien alta, habla con un buen torrente de voz y actúa como si cada una de tus frases fuese una afirmación categórica rotunda. Mira desafiante a quien no esté de acuerdo con alguno de tus preceptos y trata de forma condescendiente a quienes consideres están en una posición inferior. Tiende a hablar en plural mayestático ("nosotras") cuando te refieras a ti misma.

Personalidad: En su forma normal, Raissa es una tímida chica de pueblo, silenciosa y algo asustadiza. Como "Pravda", es impaciente, decidida, impetuosa, llena de energía...: una personalidad con la fuerza de una locomotora soviética. Eso sí: tozuda a más no poder. No en vano, se considera a sí misma la representación de la Madre Rusia, la voz del pueblo oprimido.

Historial: Nacida con la marca de una estrella roja en el hombro derecho, Raissa fue criada desde muy joven en las durísimas tierras de Siberia, bajo la tutela de su tiránico tío Sergei. La sometió a todo tipo de torturas psicológicas y físicas hasta que, cumplidos los quince años, el viejo trató de forzarla. Tal y como había esperado el personal al cargo del proyecto, respondió a la agresión despertando al ser que habitaba en su interior... "Pravda", la esencia de la Madre Rusia y respuesta de los oprimidos. Trasladada a unas instalaciones militares en Kiev, Raissa pasó años siendo entrenada para el combate hasta que tanto ella como su doble personalidad, la diosa Pravda, descubrieron que el gobierno que las controlaba era tan corrupto y oscuro como sus enemigos. Raissa logró escapar con la ayuda de Katrina Romanov, a quien rinde una lealtad ciega.



K´SANDR “CASSANDRA”

Aspecto: Como miembro de una especie no humana, K'Sandr es extraordinariamente alta (ronda los dos metros quince) y luce una impresionante musculatura. Su piel es anaranjada, con franjas de tonalidad parda. Lleva el pelo recogido en una única y larga trenza, habiéndose tatuado el rostro con pinturas tradicionales de su civilización. Sus dientes afilados y rasgos raciales le dan el aspecto de un felino con esteroides.

Notas Interpretativas: Frunce el ceño ante cualquier cosa que te parezca extraña. Husmea de vez en cuando como un animal. Sonríe ante la posibilidad de un combate cuerpo a cuerpo.

Personalidad: Solitaria por naturaleza, K'Sandr se rodea de una fama de “casca-rrias” y malas pulgas, ocultando aquello que la hace sentir vulnerable: el no encontrar un lugar donde encajar. Protege con celo a Jennifer, pues tiene una deuda de sangre para con ella.

Historial: K'Sandr formaba parte de la raza no humana conocida como Tashukan (en un dialecto indígena, “depredador definitivo”). Ésta especie cazadora tiene su hogar en las zonas más profundas e inhóspitas del Amazonas. A éste refugio sagrado llegó Jennifer “Látigo” McLaine, siguiendo el rastro de una expedición española del siglo XV que, supuestamente, llevaba el Santo Grial en su poder. Capturada por los Tashukan, se la retó a un duelo por su vida. Su oponente fue K'Sandr. Asombrosamente, Jennifer derrotó con facilidad e ingenio a la impetuosa y primeriza guerrera. Ante la negativa de matar a la derrotada, Jennifer fue condenada a compartir su destino. Tras una amistad forjada en los calabozos del refugio Tashukan, las dos escaparon de allí. Desde entonces, forman un peculiar equipo: la resistencia inhumana para el alcohol, ha convertido a K'Sandr (o “Cass” como la llama cariñosamente Jennifer) en un mito en los peores tugurios de aquí a Nepal. Por otro lado, esta renegada Tashukan considera estiradas a las demás humanas del grupo, siendo blanco de las bromas de Gabrielle y de las bravuconadas de PRAVDA.

Heroína Fuerte nivel 5

FUE 21 (+5) Legendario +1	DES 19 (+4) Excepcional	CON 23 (+6) Legendario +2
INT 12 (+1) Normal	SAB 17 (+3) Grande	CAR 13 (+1) Normal
FOR +9 Grande	REF +5 Normal	VOL +3 Mediocre
DEF 17 Bueno	PG 60	
INI +4 Excepcional	1-3 Rasguño	OOOOO
	4-6 Herida	OOO
	7-9 Herida grave	OO
	10-12 Incapacitado	O
	13-15 Moribundo	O

Habilidades: Moverse en Silencio +13 [Legendario +1]; Buscar +7 [Bueno]; Escondarse +10 [Grande]; Averiguar Intenciones +4 [Mediocre]; Idioma (Tashukan, inglés); Intimidar +6 [Normal]; Supervivencia +11 [Excepcional]; Trepar +12 [Excepcional]; Saltar +12 [Excepcional]; Pilotar +7 [Bueno]; Nadar +13 [Legendario +1].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competente con Armas Arcaicas; Golpe Cuerpo a Cuerpo Avanzado; Pelea Mejorada; Rastrear.

Poderes: Regeneración +1 [Normal]; Regenera al final de cada asalto 1d6+2 puntos de golpe [1 nivel de salud]; Sentidos Especiales (Sentidos Animales) +2 [Bueno]; +4 [+2] a chequeos de Buscar/Avistar.

Ataques	Bono	Daño
Lucha Tashukan	+11 [Excepcional]	1d8+5 [+3]



Heroína Rápida nivel 5

FUE 15 (+2) Bueno	DES 23 (+6) Legendario +2	CON 14 (+2) Bueno
INT 13 (+1) Normal	SAB 13 (+1) Normal	CAR 14 (+2) Bueno
FOR +3 Mediocre	REF +9 Grande	VOL +2 Pobre
DEF 21 Grande	PG 42	
	1-3 Rasguño	OOOO
	4-6 Herida	OO
INI +6	7-9 Herida grave	O
Legendario +2	10-12 Incapacitado	O
	13-15 Moribundo	O

Habilidades: Moverse en Silencio +11 [Excepcional]; Investigar +6 [Normal]; Escondarse +9 [Grande]; Averiguar Intenciones +6 [Normal]; Idioma (árabe, francés, portugués, español, inglés); Diplomacia +7 [Bueno]; Curar Heridas +4 [Mediocre]; Supervivencia +9 [Excepcional]; Trepar +7 [Bueno]; Saltar +7 [Bueno]; Saber Historia +7 [Bueno]; Saber Cultura Popular +7 [Bueno]; Saber Arte +7 [Bueno]; Inutilizar Mecanismo +7 [Bueno].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competente con Armas de Fuego Personales; Competente con Arma Exótica (látigo); Evasión; Esquiva Asombrosa 1; Rodar a la Defensiva; Fama; Pelea.

Poderes: Los poderes los recibe siempre que esté en contacto con el látigo de su madre: éste objeto está bendecido por los hechiceros vudú de Nueva Orleans. Superdestreza +1 [Normal]; +6 [+3] a DES; Ataque Especial Cuerpo a Cuerpo +2 [Bueno] (las heridas provocadas con el látigo son más dañinas cuando lo utiliza Jennifer); Ataque +8 [Bueno] Daño 2d6+4 [4]; Invisibilidad +2 [Bueno]; Mientras esté invisible, sus atacantes tienen un penalización de -6 [-3].

Ataques	Bono	Daño
Cuepo a cuerpo	+5 [Normal]	1d6 [+3]

JENNIFER "LÁTIGO" MCLAINE

Aspecto: Acaba de cumplir los treinta y dos años. Pelo castaño, largo y lacio, ojos marrones, tez tostada por el sol, manos fuertes y poco cuidadas; fuma ocasionalmente y luce ropas poco femeninas (aunque cuando la ocasión lo requiere puede lucir el mejor traje de fiesta sin despeinarse). Siempre que puede, luce un sombrero de hombre y una cazadora... de las que siempre dice que son "la piel del tigre cazado". Jamás ha contado qué anécdota hay tras el comentario.

Notas Interpretativas: Eres una aventurera nata. El peligro es lo único que te mantiene viva. Por otra parte, has vivido mucho y siempre tienes una anécdota en la punta de la lengua para contar. Ríe con ganas y cuando algo te moleste no dudes en plantarle cara.

Personalidad: Temperamental, quizá atolondrada en ocasiones, pero siempre impulsiva. Siente verdadera pasión por los enigmas y la búsqueda de antigüedades. Por otro lado, huye como de la peste ante los ideales de "matrimonio-hijos-ama de casa" que su familia se obstinó en inculcarle. Cualquier comentario machista tendrá como única respuesta un buen puñetazo en las narices.

Historial: Siendo hija de una leyenda del oeste (Francis "Bala de Plata" Campbell, uno de los últimos pistoleros), y de una sufragista convencida; la rebeldía de Jennifer está más que justificada. Al morir su madre, su padre intentó casarla cuanto antes, a lo que Jennifer se reveló. Su tío por parte de madre le mostró el pasado de ésta, descubriéndole la vida de aventuras y riesgo que sus padres habían compartido. Heredó el látigo que hizo legendaria a su madre y viajó de un lado a otro del mundo, en compañía de su tío. Finalmente, en una de sus últimas expediciones, se independizó de él debido a una diferencia de objetivos: su tío rescataba antigüedades por el afán arqueológico. A ella le bastaba la aventura... y las ganancias obtenidas en el mercado negro de coleccionistas. Fue "reclutada" por Katrina cuando Jennifer y su socia, K'Sandi, trataron de robar un ídolo azteca de oro macizo. La espía supo ver en esa pareja el talento que buscaba para su equipo. Aunque siempre ha sido una "loba solitaria", a Jennifer no le cuesta reconocer que le gusta el entorno familiar que se ha ido forjando entre las chicas.



Heroína Lista nivel 5

FUE 44 (+18) Legendario +14	DES 14 (+2) Bueno	CON 18 (+4) Excepcional
INT 18 (+4) Excepcional	SAB 11 (0) Mediocre	CAR 15 (+2) Bueno
FOR +5 Normal	REF +3 Mediocre	VOL +3 Mediocre
DEF 14 Mediocre	PG 50 RD 4	
	1-3 Rasguño	OOOO
	4-6 Herida	OO
	7-9 Herida grave	OO
INI +2 Bueno	10-12 Incapacitado	O
	13-15 Moribundo	O

Habilidades: Moverse en Silencio +7 [Bueno]; Investigar +11 [Excepcional]; Escondarse +5 [Normal]; Averiguar Intenciones +5 [Normal]; Idioma (ruso, inglés, italiano, alemán); Diplomacia +8 [Bueno]; Curar Heridas +3 [Mediocre]; Supervivencia +2 [Pobre]; Tregar +9 [Grande]; Artesanía (Cibernética) +7 [Bueno]; Reparar +10 [Grande]; Inutilizar Mecanismo +7 [Bueno]; Informática +7 [Bueno]; Saber Tecnología +8 [Bueno].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Erudito (Saber Tecnología); Lingüista; Explotar Debilidad; Manitas; Constructor.

Poderes: Superfuerza +4 [Excepcional]; +24 [+12] a FUE (levanta unas 6 toneladas); Campo de Fuerza +1 [normal]; 5 metros de diámetro y absorbe 4 puntos de daño.

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo	+8 [Bueno]	3d6+8 [+3]

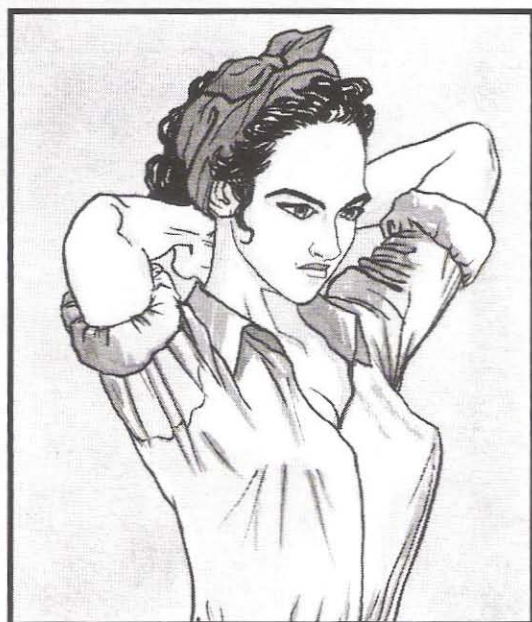
A.L.I.C.E.

Aspecto: Joven caucásica, de unos treinta años. Ojos azules, piel pálida y pelo corto castaño. Labios muy finos y cuerpo atlético. Luce siempre unas gafas redondas que le dan el aspecto intelectual. Su gesto es siempre sereno, serio y un tanto distante. Viste de una forma bastante formal, dándole un aire de joven y estricta institutriz.

Notas Interpretativas: Eres siempre educada. Antes soltar alguna frase quédate callada unos segundos, pensando bien lo que vas a decir. Realmente, tu cerebro electrónico está seleccionando una respuesta entre las muchas que tienes archivadas.

Personalidad: Educada, protectora y fría. Su principal objetivo es proteger a la señorita Romanov y garantizar su seguridad. Por otro lado, su "amnesia" la hace ser curiosa en lo que respecta a cualquier cosa que no aparezca en sus archivos de memoria (en el cual posee datos históricos hasta la fecha de su llegada: quien fuera que la envió no quería que supiese demasiado sobre el futuro del que proviene).

Historial: A.L.I.C.E. es un ser sintético: recubierto con una capa de piel y dotada de sistemas biológicos con los que pasar por un ser humano normal, este prototipo de androide fue enviado a través del tiempo por motivos desconocidos. El viaje alteró sus circuitos, dejando los bancos de memoria muy dañados. Lo único que queda en ellos es su misión: encontrar a Katrina Romanov y protegerla a cualquier precio. Fue Alice la que salvó a Katrina de morir en Alejandría y desde entonces, han sido inseparables: para Katrina, Alice es como una hija. Es la única que conoce su secreto y no lo ha compartido con nadie más.



Heroína Dedicada nivel 5

FUE 11 (0) Mediocre	DES 11 (0) Mediocre	CON 14 (+2) Bueno
INT 17 (+3) Grande	SAB 17 (+3) Grande	CAR 14 (+2) Bueno
FOR +3 Mediocre	REF +1 Pobre	VOL +6 Normal
DEF 13 Mediocre	PG 28	RD 4
	1-3 Rasguño	OOO
	4-6 Herida	O
INI 0 Mediocre	7-9 Herida grave	O
	10-12 Incapacitado	O
	13-15 Moribundo	O

Habilidades: Moverse en Silencio +5 [Normal]; Investigar +7 [Bueno]; Escondarse +5 [Normal]; Averiguar Intenciones +5 [Normal]; Idioma (inglés, alemán, romaní); Engañar +8 [Bueno]; Curar Heridas +5 [Normal]; Supervivencia +7 [Bueno]; Trepar +3 [Mediocre]; Saltar +3 [Mediocre]; Trato con Animales +8 [Bueno]; Artesanía (Farmacéutica) +7 [Bueno]; Juegos de Manos +4 [Mediocre]; Inutilizar Mecanismo +6 [Normal]; Saber (Arcano) +11 [Excepcional].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Empatía; Énfasis en habilidad (Saber Arcano); Fe; Competente con Armas Arcaicas; Alerta; Voluntad de Hierro.

Poderes: Curación +2 [Bueno]; Recupera hasta 2d6+4 puntos de golpe por asalto y persona [1d6 niveles de herida]; Campo de Fuerza +1 [Normal]; Reduce el daño en 4 puntos de golpe en área de cinco metros; Ataque Especial a Distancia (Energía Mística) +2 [Bueno]; Ataque +3 [Mediocre] Daño 2d6+4 [+4].

TALYA RASSENHOLM

Aspecto: Aunque solo cuenta con veintisiete años, sus grandes ojos verdes parecen albergar más sabiduría de la que aparenta su juventud. Morena, de pelo largo y rizado, piel aceitunada y un lunar en la comisura de los labios, luce tatuajes en las palmas de las manos, en la zona lumbar y en un tobillo (símbolos mágicos a excepción del tobillo que muestra un escorpión). Lleva siempre un pañuelo rojo recogiendo su pelo, así como ropas hechas a mano (siempre que la ocasión lo permite, claro).

Notas Interpretativas: Susurra leves plegarias mientras piensas. Traza invisibles dibujos en el aire o sobre la arena, recreando runas de poder. Cuando dudes, intenta buscar la respuesta escuchando el ulular del viento o leyendo las constelaciones.

Personalidad: Una aureola de misterio la rodea constantemente. Se mantiene en un segundo plano en cualquier discusión, aunque no pierde momento alguno para atacar tanto a las creencias religiosas tradicionales como a quienes ven en la ciencia su nuevo catecismo. Siendo gitana y bruja, ha sufrido persecución durante toda su vida, por lo que su carácter es indómito ante la intolerancia.

Historial: Su madre fue bruja. Como lo fue la madre de su madre. Y la madre de la madre de su madre, también. El dominio de las fuerzas elementales fluye por sus venas y ha pasado de generación en generación. Talya era la protectora de una familia gitana que atravesaba Europa de parte a parte, considerando sus habilidades como un importante don del que hacer un uso responsable. Cuando los nazis mataron a su familia en el año 1939, Talya fue llevada a unas instalaciones de investigación en suelo alemán. Con la ayuda de Gabrielle, una joven a la que allí conoció, logró escapar. Lo cierto es que no habrían llegado muy lejos si no las hubiera encontrado Katrina Romanov. Las salvó de los nazis y les dio un hogar.



Heroína Carismática nivel 5

FUE	DES	CON
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)
Normal	Bueno	Normal
INT	SAB	CAR
14 (+3)	14 (+3)	18 (+4)
Bueno	Bueno	Excepcional
FOR	REF	VOL
+4	+5	+3
Mediocre	Normal	Mediocre
DEF	PG	27
14	1-3 Rasguño	OOO
Mediocre	4-6 Herida	O
	7-9 Herida grave	O
INI	10-12 Incapacitado	O
+2	13-15 Moribundo	O
Bueno		

Habilidades: Moverse en Silencio +8 [Bueno]; Reunir Información +8 [Bueno]; Esconderse +5 [Normal]; Averiguar Intenciones +6 [Normal]; Idioma (inglés, francés); Engañar +9 [Grande]; Curar Heridas +4 [Mediocre]; Supervivencia +4 [Mediocre]; Trepar +6 [Normal]; Saltar +6 [Normal]; Montar +6 [Normal].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competente con Armas de Fuego Personales; Encanto; Favor; Cautivar; Engañoso; Esquiva.

Poderes: Forma Elemental (Fuego) +2 [Bueno]; en forma de fuego tiene una DEF 16 [Normal] por su naturaleza flamígera; Ataque Especial a Distancia (Llamada de fuego) +3 [Grande]; Ataque +4 [Mediocre] Daño 3d6+6 [+6].

Ataques	Bono	Daño
Walther PP.32	+4 [Mediocre]	2d4 [+2]

GABRIELLE DUBLANC

Aspecto: Dieciocho años tiene esta auténtica "lolita" de pelo rojizo, recogido en dos coletas, rostro pícaro y cubierto de pecas. Ojos oscuros para una chica que luce trajes provocativos siempre que puede (y cuando no puede siempre consigue llamar la atención de otro modo...).

Notas Interpretativas: Has sido siempre una niña mimada y consentida así que no dejes de quejarte ante la menor molestia, de pedir caprichos, de hacer lo que te venga en gana. Enfádate mucho cuando algo no sale como tienes pensado, llora a la menor incomodidad y diviértete flirteando con chicos, haciendo que se les suban los colores.

Personalidad: Bajo el aspecto risueño, pícaro y nervioso de Gabrielle, se esconde una niña triste, que llora por las noches, a espaldas de todos, echando de menos a sus padres. Por otro lado, es una niña egoísta, acostumbrada a pensar sólo en sí misma. Le gusta hacerse de querer aunque puede ser también muy, muy cruel.

Historial: Hija única de un matrimonio de librepensadores parisinos. Frecuente de las escuelas para señoritas, Gabrielle ha sido siempre una rebelde, habiendo sido expulsada en ocasiones a las pocas horas de haber ingresado. Entonces, a los quince años, comenzaron a ocurrir extraños fenómenos a su alrededor. Sus padres, muy preocupados, la llevaron a los mejores especialistas de Europa. Uno de ellos, el centro para jóvenes talentos del profesor Victor Haas, en Berlín, pareció especialmente interesado en las cualidades de la joven DuBlanc. Muy pronto, sus padres dejaron de tener noticias suyas: cuando Haas huyó del país para trabajar con los americanos, los nazis se apoderaron de los alumnos a los que el buen profesor había retenido en sus propiedades. De un campo de concentración, Gabrielle pasó a otro, ésta vez en las afueras de Frankfurt, donde conoció a Talya Rassenholm. Entre ambas surgió una buena amistad y desde entonces Gabrielle considera a la temperamental gitana como su hermana mayor. Talya, por su parte, está convencida que los atributos metahumanos de Gabrielle se deben a que es una maga en potencia.



• SANCIÓN SUPREMA

A primeras horas del 6 de agosto de 1945, despertaba por última vez la ciudad industrial y portuaria de Hiroshima, en la isla de Hondo, la mayor del archipiélago japonés. Una ciudad que se había liberado hasta entonces de las calcinantes bombas incendiarias de los B-29 estadounidenses: las mismas que devastaron Tokio y otros centros urbanos. A pesar de ello, sus habitantes no se sentían a salvo, pues Hiroshima constituía un importante enclave militar y albergaba depósitos de armamento. En previsión de ataques incendiarios, la población se había reducido, mediante la evacuación, de 400,000 a 245,000 personas.

Poco después de las 7:00 horas sonó la alarma aérea cuando un avión meteorológico estadounidense sobrevoló la ciudad. La aparición de estos aviones era un acontecimiento habitual y la mayoría de los habitantes no se molestó en buscar refugio. A las 7:32 sonó la señal que ponía fin a la alarma. Inmediatamente después de las 8:00, los operadores de radar japoneses detectaron tres aviones más que se aproximaban a Hiroshima a gran altura, pero supusieron que eran aviones de reconocimiento y no dieron una segunda alarma.

Segundos después de las 8:15, dos de los aviones efectuaron evoluciones descendentes muy cerradas, en direcciones opuestas. Al girar, un avión dejó caer tres paracaídas de los que pendía equipo para registrar la explosión.

El otro lanzó una bomba atómica preparada para detonar a 560 m de altura sobre la ciudad.

INTRODUCCIÓN

La misión de los personajes en "SANCIÓN SUPREMA" los llevará de las caóticas calles de una Suiza sacudida por la inminente derrota alemana al punto cero de la explosión atómica de Hiroshima. El más que probable fracaso de una delicada operación de extracción, con científicos nazis camino del exilio, les valdrá una misión suicida: la eliminación de un importante genio japonés cuyos experimentos podrían cambiar el curso de la guerra... y de la historia. Sin embargo, tras esta fachada, la misión encierra una trampa que los convertirá, por mucho que les pese, en parte de la historia del siglo XX.

EL PAIS DE LOS BANCOS

"BERLIN" - SPY GAME (Harry Gregson-Williams)

Suiza. Junio de 1945.

El Tercer Reich se ha desintegrado. Los aliados han penetrado en Berlín y el fñher se ha volado los sesos en el interior de su bunker subterráneo. Las fuerzas militares británicas, americanas y soviéticas penetran en la ciudad, encontrando a su paso lo que queda tras los bombardeos: una nación devastada y desmoralizada.

Pero un imperio no desaparece de la noche a la mañana. Son muchos los reductos alemanes que aun luchan sin tener noticias claras (y fidedignas: no se fían de la propaganda aliada) de lo que sucede en Berlín. Muchos, oliéndose lo peor, se apresuran para abandonar Europa, buscando cobijo en algún lugar

donde no los acusen de crímenes contra la humanidad

Debido a la desintegración del Reich, algunas ciudades, en su mayoría zonas neutrales, se han convertido en una suerte de mercadillo en el que se trafica con sobrantes de la guerra: información, oro, obras de arte... cualquier cosa. Uno de esos puntos es la ciudad de los bancos en Suiza, Berna, una zona caliente debido a la coexistencia de numerosos sectores enfrentados. En una cafetería puedes ver a un grupo de soldados italianos vendiendo obras de arte a traficantes americanos. En ese burdel de ahí, un grupo de cadetes del ejército alemán se gasta una millonada en oro sabiendo lo que les espera cuando entren en la ciudad las fuerzas aliadas. En los sótanos de un bar, se acumulan pilas y pilas de armamento prácticamente intacto que aportarán sus beneficios en el mercado negro...

En el corazón de la ciudad está la conocida como "Plaza de los bancos" donde se encuentran, formando un círculo de poder y riqueza, las cuatro instituciones bancarias más influyentes del continente. Sus edificios, orgullosos ejemplos de arquitectura decimonónica, muestran el toque de la guerra en sus fachadas: paredes que, aun mancilladas y chamuscadas, conservan su halo de nobleza.

En el interior, ahora más que nunca, se percibe el movimiento continuo de dinero, pasando de unas manos a otras. Entrando y saliendo, grupos de hombres luciendo largas gabardinas (ocultando uniformes e insignias) portan maletines negros en los que viaja el pasaporte para una vida (mejor) en el exilio.

Encerrado en una de las cámaras acorazadas, en el subterráneo antiaéreo de uno de éstos bancos, el "NECKER, VAN HAMME & C.O.", se encuentra el hombre que ha llevado a los personajes hasta aquí.

OPERACIÓN: FUGA DE CEREBROS

Como es bien sabido, en los meses anteriores a la caída del Reich, muchos científicos y altos cargos militares prepararon su exilio en países sudamericanos en vistas de lo negro que pintaba su futuro. Uno de los planes de contingencia nazi en el caso de una derrota sobre suelo europeo era comenzar de nuevo, con mucha paciencia y calma, desde Brasil. Contando con el apoyo de los Estados Unidos a cambio de hacerles partícipes de sus avances científicos, contarían con apoyo logístico apropiado para desarrollar un cuarto Reich en la sombra.

A finales de Mayo del 45, en una reunión clandestina realizada en un pueblo perdido de los Apeninos, un grupo de militares americanos negoció con científicos nazis la posibilidad de iniciar un intercambio de información. El traslado de esos científicos a Brasil no resultó problemático... hasta hace 48 horas. El comando de americanos que debía custodiar el traslado de un importante agente de las SS, Ludwig Kerner, fue destruido por un grupo de metahumanos aún sin identificar. Kerner llevaba consigo importante información y datos científicos de valor incalculable.

Sin conocer sus identidades ni los motivos que les llevaron a atacar a Kerner, algo estaba claro: aquellos metahumanos eran un obstáculo a eliminar. Uno de los militares americanos implicados en el traslado de Kerner no es otro que el Mayor Maxwell Hawksmoore, superior directo de los personajes. Aprovechando su posición privilegiada, empleará a la Unidad Beta para salvar el pellejo de Kerner y obtener la información que lleva consigo.

COMANDO KINDERGARTEN

Es el nombre código de la célula metahumana que busca a Kerner para abonar los campos con sus vísceras. Como se ha

relatado en los libros de historia, en la recta final de la guerra, una desesperada Alemania comenzó a enviar al frente adolescentes que apenas si sabían disparar un rifle.

Lo que no cuentan los libros de historia es que en las escuelas cuartel, en lo más profundo de los bosques germanos, se llevó a cabo uno de los últimos y más desesperados experimentos que acometió la Agencia Metahumana Nazi: la alteración del código genético de miembros de las Juventudes Hitlerianas para despertar su supuesto potencial genético. Muchos niños murieron. Otros, menos afortunados, fueron convertidos para siempre en algo que sólo puede ser calificado de monstruoso. Y algunos, muy pocos, vieron despertar ciertas capacidades sobrehumanas... Estos pocos supervivientes formaron el denominado "Comando Kindergarten".

Este grupo fue puesto al mando del agente Ludwig Kerner y enviado a defender la ciudad de Berlín ante el definitivo asalto aliado. Los chicos de este comando eran, en su inmensa mayoría, fieles al ideal de la Alemania Aria y creían ser el último eslabón en la defensa del Reich. Sin embargo, no sólo fueron aplastados por los aliados sino que además Kerner, su mentor, los abandonó en el momento de mayor necesidad. De los veinticinco jóvenes que formaban el Comando Kindergarten, sólo cuatro sobrevivieron.

Y éstos, sedientos de venganza, buscaron al traidor de Kerner. Lo interceptaron justo cuando intentaba abandonar Suiza, a bordo de un avión aliado. Aunque consiguió escapar, los chicos saben que Kerner no ha salido de Berna. Siguen buscando... y muy pronto lo encontrarán.

EL TRASLADO

"RED SHIRT" - SPY GAME (Harry Gregson-Williams)

Los PJ se encontrarán bajando del coche (o coches) que los ha traído desde un

aeródromo de las afueras controlado por fuerzas francesas (emplazado donde antaño se levantaba una fábrica de quesos). Allí aguarda su regreso un bimotor de carga con el que abandonarán el país una vez encontrado a su objetivo.

Como el mayor Hawksmoore les habrá informado en la reunión previa a su viaje desde la base aérea de Gibraltar, la misión consiste en sacar del país al agente de las SS Ludwig Kerner. Al parecer, tiene en su poder importantes datos científicos... datos que sus colegas nazis no quieren que acaben en manos aliadas: la primera unidad que intentó sacarlo del país fue neutralizada por un comando metahumano nazi desconocido. Kerner logró escapar y esconderse en algún punto de la ciudad, del que los personajes solo tienen las coordenadas.

Una vez lo saquen de Suiza, los pilotos del bimotor tienen ordenes de llevarlos a todos a la base militar de Santa Morena, en las Azores, donde otro avión llevará a Kerner hasta su destino final... el cual está clasificado como Alto Secreto para los personajes.

Pero volvamos a la Plaza de los Bancos: mientras suben la escalinata del NECKER, VAN HAMME & CO., los PJ son abordados por un hombre de rasgos achinados, traje blanco y una leve cojera. Su pelo, corto y negro, con algunas canas. Custodiando el banco, hay un grupo de diez tipos con gabardinas negras y sombreros a juego, armados con metralletas y con todo el aspecto de ser lo que aparentan: mercenarios a sueldo del banco para garantizar la seguridad de sus transacciones en unos momentos tan... delicados.

Una vez verificadas sus acreditaciones como personal diplomático, Auguste DeVenice (como se presentará su anfitrión) los llevará hasta una de las cámaras subterráneas que dispone el banco. Bajo el nivel del suelo, en su impresionante sótano y tras una enorme puerta



circular (grosor de catorce centímetros) se encuentra el hombre que han venido a buscar: más que una cámara acorazada parece una suite de hotel, con todas las comodidades que uno pueda imaginarse. Sentado en un cómodo sillón y fumando en pipa, se encuentra Ludwig Kerner.

Tras verificar sus identidades empleando sus poderes psíquicos (sí, sí... Kerner es un metahumano también) se incorporará, cogerá su gabardina, su sombrero, sus gafas de sol y un pesado maletín que llevará esposado a la muñeca en todo momento.

Él está listo... ¿y tus PJ?

En algún momento del viaje hasta el aeródromo, los PJ serán atacados por el comando Kindergarten. Puede ser antes de que Kerner entre en el coche; mientras circulan por las calles de la ciudad (un atasco debido a un accidente, tropezón con una panda de nazis borrachos...

cualquier imprevisto será idóneo); o llegando al aeródromo, una vez dejado atrás el casco antiguo de la ciudad y entrando en el área industrial de la zona. También es posible que los miembros del comando se hayan dividido en grupos para atacar en distintos puntos del trayecto. Puede que una primera facción se encargue de convertir su paseo por el centro de la ciudad en un infierno mientras la otra aguarda en las inmediaciones del aeródromo, escondidos en los restos de la vieja fábrica de quesos.

Por otra parte, los chicos del comando Kindergarten aprovecharán su aspecto adolescente para atacar a los PJ. De todas las técnicas que se te puedan ocurrir amigo DJ, la más conocida es la de hacerse pasar por las víctimas: puede que vean como una joven chica les pide ayuda desde un balcón mientras un grupo de soldados (cualquier nacionalidad vale... el único requisito es que

parezcan muy bebidos y salidos) intenta llevarla de nuevo para adentro y continuar la "fiesta". Si eso no funciona con tus despiadados PJs, siempre puedes recurrir a la típica entrada espectacular por cortesía de una explosión que convierte el camino en un hoyo humeante, forzándolos a frenar súbitamente.

En cualquier caso, los muchachos del Comando Kindergarten tienen como único objetivo eliminar a Kerner, por lo que no se andarán con chiquitas... y los PJ deberían actuar en consecuencia.

ÓRDENES SON ÓRDENES

Imaginemos que los PJ han conseguido subir a Kerner en el bimotor y que han despegado evitando las iras del comando Kindergarten. Si no hacen nada por evitarlo, el avión aterrizará horas después en la base militar americana de Santa Morena, en las Azores, tal y como estaba contemplado en el plan de vuelo. Durante el trayecto, Kerner no hablará mucho y se comportará con los PJ como lo ha hecho hasta el momento: como un noble al que le hubiesen prestado los sirvientes durante un fin de semana.

Deberías ingeniártelas para que a los PJ les pique la curiosidad sobre lo que pueda contener ese misterioso maletín. Por su parte, el comportamiento de Kerner para con el susodicho roará la paranoia: pese a que lo disimula bastante bien, chequeos de Averiguar Intenciones CD 15 [Normal] pondrán en evidencia a los PJ lo nervioso que se pone el alemán cada vez que se aproximan al maletín, sujetándolo con fuerza y echando una sonora bronca a cualquiera que ose darle un golpe. Ya sea curiosidad o un afortunado accidente que haga rodar el maletín por el suelo, rompiendo sus cierres... El caso es que tus PJ deberían tener una oportunidad de descubrir qué alberga en su interior.

Tras tomar tierra en Santa Morena, será un poco más difícil, pues la comproba-

ción del material será llevada a cabo en uno de los hangares próximos a la pista de aterrizaje, donde los PJ tendrán que aguardar al avión que los traslade a su próximo destino. Como el mismo Hawksmoore les dirá, *"su trabajo aquí ha terminado; aguarden a su avión tomando algo en la cantina; se lo han ganado..."*.

El maletín plateado, además de estar convenientemente blindado; dispone de un generador eléctrico portátil (que hace mucho ruido) y cuyo fin es mantener la temperatura del interior bajo cero en todo momento. Dentro se encuentran los cuatro cerebros principales del pensamiento nazi: cuatro burbujas de cristal reforzado que encierran los cerebros de Hitler, Goebbels, Himmler y el de un científico llamado Unrath. El plan es poner a salvo estos cerebros y, mediante ingeniería genética y el arduo trabajo de sus laboratorios sudamericanos, construir nuevos cuerpos para éstas cabezas pensantes del movimiento.

Si tus jugadores, aún habiendo descubierto la naturaleza del cargamento, deciden no hacer nada por evitar su traslado y cumplen con su papel como buenos "soldaditos", el siguiente apartado ("CONSEJO DE GUERRA") no tendrá mucho sentido. En su lugar, el Mayor Maxwell Hawksmoore les planteará su última misión casi a modo de premio:

"Muchachos... Un gran trabajo el de Kerner. Los peces gordos están satisfechos y me han pedido que os comunique las buenas noticias. A esta guerra le queda poco para terminar así que la próxima misión bien puede ser lo único que os separa del indulto prometido".

Y a partir de ahí, puedes seguir dirigiendo el módulo tal y como se explica más adelante (ver "OPERACIÓN OCASO").

CONSEJO DE GUERRA

Si estás leyendo esto es que tus jugadores han tenido la sensatez de impedir que Kerner o su cargamento lleguen enteros a

su destino. En ese caso, los personajes se enfrentarán a un consejo de guerra por desobedecer las órdenes dadas por su superior. Ni que decir tiene que Hawksmoore se mostrará contrariado por la indisciplina de sus hombres, aunque en ningún momento dará muestras evidentes de su disgusto.

Mientras los personajes aguardan temerosos el comienzo del consejo de guerra, Hawksmoore y algunos representantes del ejército americano discutirán qué hacer con respecto a la Unidad Beta. Desde su creación, y pese a estar supuestamente bajo la tutela de la Sociedad de Naciones, han sido los Estados Unidos quienes han manejado a voluntad los hilos de este comando. Sin embargo, con el fin de la guerra tan próximo, la superpotencia capitalista teme perder la exclusividad sobre la aplicación de metahumanos en el terreno militar.

Así pues, los EEUU han buscado el momento y la excusa para quitar a nuestros chicos de en medio. Y por fin la tienen. Sin embargo, Hawksmoore considera que la Unidad Beta aún puede ser de utilidad. Al menos, como carne de cañón. Por eso, les encomendarán una misión el mismo día y lugar en el que tendrá lugar el bombardeo de la ciudad de Hiroshima con un artefacto nuclear.

La comisión americana considerará adecuada la propuesta de Hawksmoore.

Al amanecer, el sonido de la compuerta de los calabozos despertará a los personajes (unas celdas especialmente reforzadas y vigiladas en previsión de sus superpoderes). Hawksmoore aparecerá fumando uno de sus típicos habanos y, tras leer la cartilla a cada uno de ellos por su comportamiento, procederá a hacerles la siguiente propuesta:

“Seré franco con vosotros, muchachos: lo tenéis muy crudo. Hay muchos superiores cabreados por lo de Kerner y han pedido vuestras cabezas. Os enfrentáis a un consejo de guerra, muchachos. Y en el mejor

de los casos... disfrutaréis de vuestra jubilación en una prisión militar de máxima seguridad.

(pausa dramática y una larga bocanada de humo después)

Claro que... (da una intensa calada al habano, girándolo sobre sí mismo)

Hay una opción.

No voy a mentiros: es una misión casi suicida. Pero al menos os dejará en paz con esos militares a los que habéis jodido. Esta vez os aseguro que no hay nazis de por medio, muchachos. No puedo deciros más sobre la operación: tenéis una hora para dar el sí: aprovechad el tiempo y pensadlo bien”.

Hawksmoore se marchará y regresará transcurrido ese plazo. Si no aceptan, los personajes serán trasladados al anochecer y en avión a una isla cercana a Chipre. Allí, formarán parte de los reclusos metahumanos que ayudan a construir el penal en el que serán ingresados un año después. ¿Su nombre? Abyss-1, la que se convertirá en la primera prisión para seres súper-poderosos de la historia.

Si, por el contrario, aceptan el trato, también serán trasladados en avión y al anochecer... pero en este caso, su destino será bien distinto.

OPERACIÓN: OCASO

Amanecerá sobre la isla de Tinián, en las Marianas, cuando el avión de los personajes tome tierra en la base americana. Como habrán podido comprobar incluso desde las ventanillas del aparato, en las instalaciones se percibe un ajeteo poco usual. Un sin fin de soldados ponen a punto diversos aviones de combate, entre los que destacan un enorme bombardero B-29 que introducen en uno de los hangares. La moral de los hombres es alta aunque ni siquiera vislumbrando el fin de la contienda se permiten un segundo de descanso.

Un coche oficial los llevará hasta una finca a cinco kilómetros de la base, propiedad del Mayor Hawksmoore. Sentados en el porche de su enorme casa de dos plantas, rodeada por exuberantes jardines tropicales, los personajes serán puestos al tanto de la naturaleza de su misión con la ayuda de un dossier, entregado a cada uno por el mayordomo hindú de Hawksmoore, Nupai.

En el dossier hay algunas fotografías. La primera está tomada en pleno fragor de una batalla aérea. En ella, se aprecia una figura que, vestida con un uniforme blanco, vuela en pedazos un avión de combate americano. Hawksmoore les dirá que se trata de Fuego Solar, el único metahumano que los japoneses han empleado en el campo de batalla. Es más que probable que los PJ lo reconozcan de su aventura en Hong Kong (ver "WOMEN IN UNIFORM", página 62 Los servicios de inteligencia americanos sospechan que los japoneses pueden estar trabajando en su posible clonación.

Esta sospecha los llevará a la siguiente fotografía, la de un científico japonés de largos pelos blancos y gafitas a lo John Lennon: Akagi Mutsunu, una figura dentro de la ingeniería genética (y otro posible conocido de "WOMEN IN UNIFORM", página 67 Otra instantánea, tomada en el año 38, ante la Universidad de Berlín lo asocia con algunas figuras prestigiosas del panorama científico nazi.

La última foto, sacada desde un avión, corresponde a un hospital militar. Como les podrá indicar Hawksmoore, el doctor Akagi fue trasladado a principios de ese año a dicho lugar. El mismo al que llevaron a Fuego Solar hace tres semanas. Descartando una improbable casualidad, los expertos aseguran que si los japoneses no trabajan en su clonación, se trata sin duda de algún tipo de experimento para potenciar sus poderes.

Los personajes deberán entrar en las instalaciones y eliminar tanto a Akagi

Mutsunu como a Fuego Solar. Aunque se ha planteado la opción de un bombardeo, el hospital se encuentra en una zona civil, por lo que se ha desestimado el uso de ese procedimiento salvo en caso extremo. La intervención de los personajes, afirmará Hawksmoore entre calada y calada, *"evitará un derramamiento innecesario de sangre inocente"*.

Si será hipócrita, el muy...

VISIONES, VERDADES Y MENTIRAS

Ah, pero... ¿hay algo de verdad en lo que ha contado Hawksmoore a los personajes? Pues sí: es cierto que Akagi se encuentra en ese hospital Y sí: también es cierto que Fuego Solar fue trasladado allí en las últimas semanas. Pero en lo que ha mentido es en la naturaleza de los experimentos que se llevan a cabo. Lejos de interesarse en su clonación o en convertirlo en arma de destrucción masiva, el doctor Akagi busca la forma de dar a los inmensos poderes de Fuego Solar un fin puramente defensivo.

Durante toda su vida, la mujer de Akagi tuvo visiones de grandes tragedias que azotarían al mundo en días venideros. Pudo ver la explosión del Krakatoa, la llegada de la primera guerra mundial... incluso el inicio de la segunda. Y antes de morir por una leucemia crónica (¿quizás el precio de su don?), tuvo una última visión: los americanos harían llover el fuego del infierno sobre Japón.

Conocedor de ciertos experimentos que estaban llevado a cabo los americanos en Trinidad, Nuevo Méjico, Akagi sospechó que aquella arma era de algún modo el fuego infernal al que hizo mención su esposa. Así pues, tras su muerte, comenzó a trabajar en base a tales visiones.

Fiel al dicho de "combatir el fuego con el fuego", Akagi decidió aprovechar algunos datos que había recabado al analizar los poderes del único metahumano del que disponía el gobierno japonés: Fuego

Solar. Según sus estudios, su organismo funcionaba como una gigantesca central nuclear. Pensó que si el arma de los americanos era una lluvia nuclear, un campo de fuerza creado con esa misma energía podría detenerla.

Por desgracia, espías americanos descubrieron la naturaleza del experimento y enviaron los datos a Washington. Tras mucho sopesarlo, los expertos del presidente llegaron a una terrible conclusión: si los americanos dejaban que Japón desarrollara esa especie de protección nuclear y luego la robaban, ¿no podrían robarla también los rusos? Cuestión de lógica: mientras existiera un remedio contra el arma definitiva, ésta nunca lo sería en realidad.

Era mejor destruir el fruto del experimento de Akagi y que la bomba atómica siguiese siendo "el arma que pondría fin a todas las guerras".

LUZ VERDE: PRELIMINARES

"THE MIGHT OF ROME" - GLADIATOR (Hans Zimmer)

Durante la noche previa a la operación, los PJ podrán descansar o disfrutar del ambiente festivo que se vive en la base, en vistas al aparentemente cercano fin de la guerra. Para dar algunas pistas de los futuros acontecimientos, los personajes pueden escuchar en la cantina de la base el ultimátum del presidente Truman a los japoneses, pidiendo su rendición... aunque, cuidado: esto es quizás dar demasiadas pistas a los personajes de lo que se les avecina.

A las cinco de la mañana, sonarán los despertadores: la cuenta atrás ha comenzado. Las luces del alba no han iluminado aún el cielo y en el mismo hangar en el que se guarda su avión, los PJ serán informados de los preliminares de la operación. Serán arrojados en paracaídas a escasa altura, a bordo de una lancha motora. Una vez en el agua, subirán a través de uno de los canales desde el que tendrán acceso al hospital, bien a través de su embarcadero bien desde sus sistemas de desagüe: no



hay mapas del edificio ni de los alrededores, así que no habrán podido planificar un asalto detallado.

El avión saldrá del hangar a las 5:35 AM, llegando a las costas japonesas a eso de las 7:00 AM. En el horizonte aparecen los primeros rayos de un nuevo día, aunque por el momento todo sigue bajo la penumbra de la madrugada: penumbra que aprovechan para el salto a bordo de la lancha. El sonar de las sirenas que recorren la ciudad cubre el ruido del motor permitiéndoles subir canal arriba con la motora sin llamar demasiado la atención (aunque puedes pedir algunas tiradas de Navegación para ello: hay que ir a mucha velocidad y eso implica esquivar posibles embarcaciones pesqueras y demás obstáculos que pueda haber en el camino).

LUZ AMBAR: HOSPITAL ASSAULT

"MASON'S WALK - FIRST LAUNCH" - THE ROCK

(Nick Glennie-Smith, Hans Zimmer & Harry Gregson-Williams)

7:40 AM.

La Unidad "BETA" ha conseguido llegar a las cercanías del hospital a través del canal antes mencionado. El edificio está rodeado por un muro de cinco metros de alto y coronado por una verja metálica... electrificada, por supuesto (una descarga de 4d6 [3d6], Tirada de Salvación de Fortaleza CD 15 [Normal], daño a la mitad). De planta rectangular, cuatro plantas y paredes blancas, el hospital se encuentra cubierto por la marca de los bombardeos americanos. El jardín que lo rodea también ha sufrido las inclemencias de la guerra: apenas algunos arbustos y un par de gruesos y pelados troncos se mantienen en pie. En lugar de las estatuas que decoraban el lugar, hay tumbas y nidos de ametralladora (seis en total: cuatro dispuestos en la parte trasera de los jardines y dos a las puertas del hospital). En las torres de vigilancia, emplazadas en cada esquina, hay focos

reflectores y ametralladoras que se usan en caso de bombardeo.

A pesar de encontrarse en una zona céntrica de la ciudad, los alrededores del hospital están aparentemente desolados. Los informes que les han dado aseguran que muchas localidades de esta zona han sido evacuadas por motivos de seguridad... lo que sólo intensifica las sospechas de que allí se realicen experimentos con metahumanos.

Las cuatro plantas superiores del hospital albergan quirófanos (planta primera), dependencias administrativas (segunda planta) y habitaciones para los pacientes (tercera y cuarta); éstas últimas ocupadas por lugareños y soldados japoneses heridos. Estas zonas no están demasiado vigiladas (hay un puesto de guardias en cada planta, con tres hombres armados en cada una).

El acceso a los sótanos, sin embargo, está más restringido. El primer sótano, al que se accede por las escaleras o ascensor, alberga el generador de emergencia (el principal se encuentra fuera, en los jardines), así como los cuartos de los guardias y un almacén de material y productos médicos (una zona de cámaras frigoríficas). Aquí sí hay mayor seguridad y es necesario un permiso especial firmado por el doctor Akagi para poder entrar.

El segundo sótano contiene los laboratorios en los que se realizan los experimentos con Fuego Solar: una antigua sala de autopsias, acondicionada para servir a los propósitos del doctor Akagi. Para llegar hasta aquí, pueden emplear el sistema de alcantarillado: los túneles son muy oscuros, pero permiten llegar casi sin problemas hasta las duchas de desinfección que se encuentran junto al laboratorio. El principal problema sería el grupo de diez guardias que aguardan en la sala previa al acceso del laboratorio. Por no mencionar los otros cinco soldados que constantemente protegen la vida, no sólo de Akagi, sino también de Fuego

Solar. Este, permanece sedado en el interior de una cámara que antes servía para guardar los cadáveres en avanzado estado de putrefacción y que debían ser sometidos a una autopsia.

La cámara sólo puede abrirse con una llave que cuelga del cuello de Akagi (o sacando una tirada de Inutilizar Mecanismo CD 30 [Legendario +4]). La puerta de acceso, así como el cristal, han sido reforzados (Puerta de 110 Puntos estructurales, con Dureza 6 [17 niveles de salud, RD 6], Cristal de 80 y Dureza 5 [14 niveles de salud, RD 5]). En el interior de la estancia, se encuentra Fuego Solar tendido sobre una camilla y conectado, mediante electrodos y cables, a un aparato electrónico que abarca todo el techo de la estancia. Una tirada de Artesanía Electrónica o Saber Tecnología permite a los personajes averiguar algunos detalles sobre el artefacto, dependiendo del penalizador que decidan afrontar a la hora de tirar los dados:

Saber Tecnología CD 15 [Normal] o Artesanía Electrónica CD 20 [Grande]: *"Parece un sistema para controlar las constantes vitales del paciente... aunque podría servir también para administrarle o extraerle sustancias corporales".*

Saber Tecnología CD 20 [Grande] o Artesanía Electrónica CD 25 [Legendario +1]: *"No mide las constantes vitales... mide su potencial energético. Parece que Fuego Solar sea una especie de generador y este trasto sea capaz de canalizar de alguna forma la energía. Podría tratarse de un rayo o alguna otra forma de proyección energética".*

Saber Tecnología CD 30 [Legendario +4] o Artesanía Electrónica CD 35 [Legendario +6]: *"¡Claro! Fuego Solar es un generador viviente de energía nuclear. Y este aparato parece absorber dicha energía para proyectar un campo de fuerza. No es un arma, sino más bien un sistema defensivo".*

Efectivamente: se trata del sistema que Akagi diseñó para protegerse del fuego nuclear. Sin embargo, el artefacto aún no está terminado: su capacidad es limitada y apenas si ha conseguido que el campo de fuerza abarque todo el hospital. Debido a su temperamento y en prevención de cualquier accidente, Akagi mantiene sedado a Fuego Solar... salvo que los personajes irruman en la estancia. En ese caso intentará por todos los medios activar al héroe japonés para que se encargue de los *gaijin* (extranjero, en japonés).

Si acometen un asalto poco discreto las cosas serán algo más difíciles que si realizan una intrusión sigilosa: esos nidos de ametralladora pueden resultar muy, muy molestos... por no decir que harán saltar la alarma en todo el complejo, lo que dará tiempo más que de sobra a Akagi para despertar a Fuego Solar.

Por otro lado, cuentan con poco tiempo para llevar a cabo la operación: las instrucciones son ejecutar de inmediato a Akagi y a Fuego Solar, colocar explosivos en las instalaciones (en el equipo llevan dichas bombas y una tirada de Demoliciones CD 18 [Bueno] hará el resto) y salir de allí antes de alertar a las fuerzas enemigas. La mejor opción es que se repartan en equipos: mientras unos se encargan de Akagi y Fuego Solar, el resto puede ir preparando los explosivos.

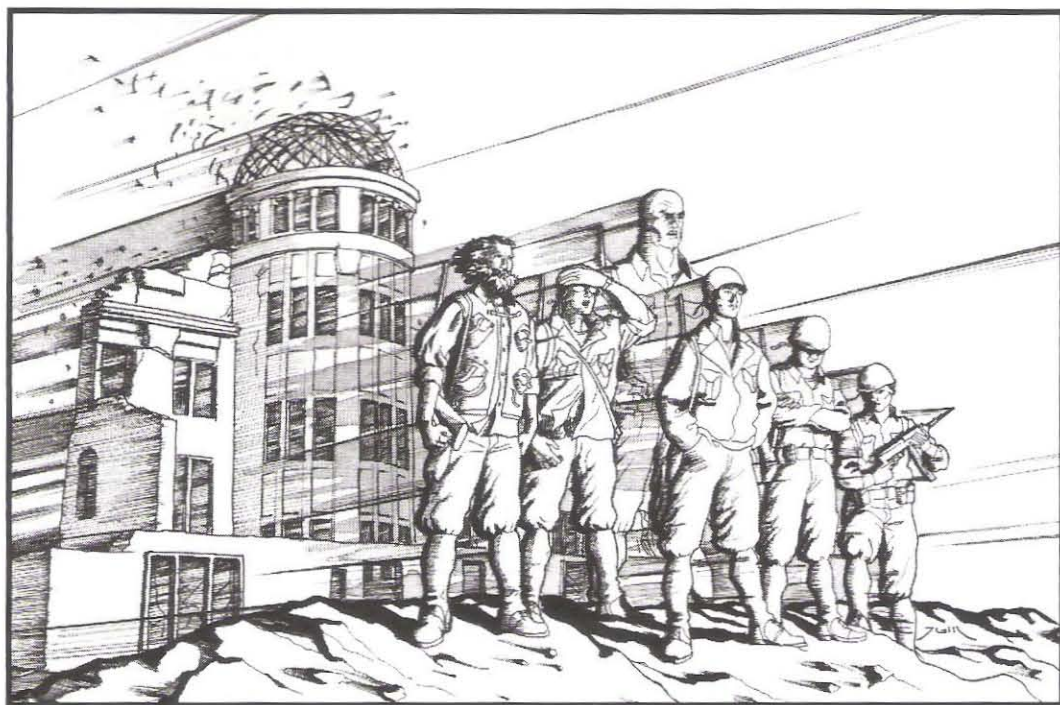
Lo que no pueden imaginarse es que la zona será bombardeada... con ellos aun dentro.

LUZ ROJA: CUANDO EL RELOJ SE DETIENE

"CHASE" – THE PEACEMAKER
(Hans Zimmer)

Para los chicos de la Unidad Beta la señal de que algo huele a podrido en Dinamarca puede llegarles de muy distintas maneras.

Puede ser que, una vez en manos del doctor Akagi y los japoneses, estos sean inte-



rrogados sobre los motivos qué los trajeron hasta Hiroshima. Aunque a tus personajes no les debería sonar de nada (a menos que vean el futuro... y ni por esas: ¡no dejes que un misero poder te estropee la sorpresa!), seguramente la mención del nombre hará que a tus jugadores se les ponga la cara blanca.

También puede ser que se huelan algo cuando, una vez concluida la operación y llegados al punto de recogida (el mismo que el de llegada: a dos kilómetros de la costa) no vean aparecer un avión de recogida... sino a tres bombarderos B-29 aproximándose por el horizonte. Suenan las alarmas. Las calles ven interrumpida su actividad cotidiana justo cuando daba comienzo. Algunos grupos de niños que iban a la escuela, mercaderes abriendo sus negocios, tropas y patrullas que regresaban a los cuartelillos tras rondas nocturnas... la localidad al completo comenzará a movilizarse camino a los refugios.

Al sonar las alarmas, Akagi, temiendo que se trate del fuego infernal que predi-

jo su difunta esposa, preparará los sistemas para aguantar el ataque... claro que los PJ pueden malinterpretar sus actos y creer que pone a punto un arma mortal.

A eso de las 8:10 AM, mientras las sirenas rompen el silencioso amanecer de Hiroshima, del vientre del primer B-29 saldrán seis figuras. Como letales cuervos blancos, se dejarán caer sobre la ciudad. Se trata de los componentes de la Unidad Alfa: los primeros metahumanos creados por los americanos. Como los chicos de la Unidad Beta, eran reclusos expuestos a una serie de toxinas artificiales. Sin embargo, al ser bautizados con el fuego nuclear en Trinidad, se convirtieron en lo que son ahora: humanoides sin rasgos físicos definidos, como maniqués blancos sin sexo o rostro.

Además de ser la prueba definitiva contra oponentes metahumanos, es la forma ideal de contrastar su resistencia al arma definitiva. Si no pueden aguantar un ataque a escala atómica, no servirán de nada en un futuro conflicto con los rusos.

EVITAR LO INEVITABLE

No deberías dejar que los personajes impidan la tragedia de Hiroshima: ya sé que esto es sólo una partida de rol pero ni siquiera en nuestra ficción deberíamos negar actos de semejante atrocidad. Sería como todas esas películas americanas en las que un portaaviones retrocede a la Segunda Guerra Mundial para evitar el ataque a Pearl Harbor: un intento inocente e inútil de negar el pasado. Así pues, por un motivo u otro, la ciudad debería ser arrasada por las detonaciones nucleares. Sin embargo, tú eres el director de juego y, por tanto, quien tiene la última palabra.

Aun siguiendo mi consejo, los personajes sí que pueden salir con vida de esta difícil situación. Si se han oído que algo chungo se cuece es posible que no hayan cumplido al pie de la letra las ordenes y decidan dejar con vida al doctor Akagi. Éste no soltará prenda, salvo en el momento en que comiencen a sonar las alarmas del bombardeo.

Llegado el crucial momento, Akagi hará lo que sea por iniciar la secuencia de protección del hospital, levantando el campo de fuerza nuclear... informando de todos los detalles a los personajes si es necesario. Sin embargo, un buen montón de problemas puede impedir esto. Para empezar que tus jugadores, en su entusiasmo, se hayan cargado al bueno de Fuego Solar. Mal asunto pues si lo mandan al otro barrio, el chico hará K-BOOM como generador nuclear que es. Esto implicaría que los americanos se ahorrarían una bomba... que lanzarían días después sobre Nagasaki.

Si sólo lo han dejado inconsciente sigue habiendo un problema: fuera de combate no les será útil. Tendrán que buscar un sustituto... como por ejemplo uno de los miembros de la Unidad Alfa que atacarán el hospital en busca de sus objetivos: la Unidad Beta. Convencer a un humanoide asesino y descerebrado será imposible,

así que tendrán que llevarlo por la fuerza. ¿Cómo? Buena pregunta... ¿se les ocurre algo a tus jugadores?

Seguro que sí.

Por otro lado, si en su pelea contra Fuego Solar ha quedado arrasado el laboratorio (cosa nada rara en una pelea entre supersoldados), los personajes tendrán que ganar tiempo entreteniéndolos a los chicos de la Unidad Alfa para que Akagi pueda arreglar el estropicio (Artesanía Electrónica CD 23 [Excepcional] o Reparar CD 35 [Legendario +6]).

Como ya hemos dicho, de un modo u otro, tendrá lugar la explosión de Hiroshima. Ya sea si han eliminado a Fuego Solar como estipulaban sus ordenes, ya sea por la bomba que arrojarán mientras están ocupados peleando contra los miembros de la unidad Alfa.

El caso es que una enorme explosión sorda, acompañada de un estallido cegador, arrasará edificios, árboles, coches, personas... Durante segundos que parecerán una eternidad, los personajes serán testigos de excepción de lo que solo puede compararse con el día del juicio final. La única forma de salir vivos es consiguiendo ponerse a cubierto bajo el campo de fuerza del doctor Akagi, el cual por cierto sólo protegerá los alrededores del hospital... dejando fuera a muchos inocentes (entre ellos a los niños de un colegio que hay frente por frente al edificio).

EL DÍA DESPUÉS

"THE MISSION" - THE SUM OF ALL FEARS (Jerry Goldsmith)

La luz comienza a despejarse, tomando su relevo la lluvia negra que cubre los restos de una ciudad fantasma, arrasada. Los personajes lo verán todo a través del escudo de fuerza que rodea el hospital. En sus alrededores, vegetación, vehículos y personas han quedado convertidos en

grotescas estatuas de papel maché, testigos mudos del horror atómico.

Ninguno de los presentes podrá articular palabra... ni siquiera los personajes: todos pisaron con anterioridad un campo de batalla pero ninguno había bajado antes al infierno.

El escudo atómico del doctor Akagi no aguantará mucho más: el esfuerzo realizado por Fuego Solar habrá sido mayor del esperado y, en su último y desesperado acto por detener la catástrofe, habrá consumido su propia vida. Su energía ha desaparecido y ahora no es más que un cadáver. Los soldados supervivientes y Akagi, en calidad de médico y aún bajo shock, se dispondrán a ayudar a la infinidad de moribundos que vagan por las calles arrasadas de Hiroshima. Ahora tus personajes son parte de la historia.

Mientras contemplan el horror incandescente que les rodea, un helicóptero con la insignia de la Sociedad de Naciones aparecerá entre las nubes negras que cubren el cielo rojizo de Hiroshima. De él, bajará Hawksmoore junto con algunos soldados estadounidenses. Todos llevan encima unos primitivos trajes antirradiación. Con toda la desfachatez del mundo, Hawksmoore felicitará a los personajes “por el éxito de la misión”. Sin embargo, bastará algo de presión (como obligarle a ver el horror del que ha sido responsable) para que, temiendo una reacción violenta de los PJ, trate de calmarlos. Entre otras ofertas, les propondrá formar parte de la élite militar, siendo los nuevos centinelas de la libertad de Estados Unidos. Incluso les ofrecerá desaparecer: en teoría no tienen por qué haber sobrevivido a esa catástrofe. Les ofrecerá dinero, poder... lo que sea con tal de salvar el pellejo.

EPÍLOGO

"SEPTEMBER 11TH, 2001" – THE LAST CASTLE
(Jerry Goldsmith)

Pocas personas pueden asistir a su propio funeral en calidad de testigo.

A modo de acto funerario, en honor de los héroes de la Segunda Guerra Mundial, se estará levantando una estatua que representa a los miembros de la Unidad Beta ante las puertas del nuevo edificio de la Sociedad de Naciones, en Nueva York, aún en construcción. Cerca de un millar de personas se han reunido allí, bajo sus paraguas, en una lluviosa tarde. Por supuesto, para los allí presentes, las caras de los soldados representados en la estatua conmemorativa no les dicen nada. Para ellos, no son más que otros soldados que, como tantos, perdieron la vida en el campo de batalla.

Si los personajes aceptaron la oferta de desaparecer del mapa, serán testigos de su propio funeral. Hawksmoore, luciendo sus mejores galas y las cicatrices que le hayan dejado, pronunciará un breve discurso en memoria de todos los caídos en combate. Honor, valentía, héroes y otras tantas palabras sonarán falsas y vacías después de todo cuanto han vivido.

Sin embargo, en la mente de los personajes seguirá siempre presente la sensación de aquel que ha bajado al infierno y ha vuelto para contarlo.

ALSO STARRING

LUDWIG KERNER

Héroe Carismático Nivel 8

FUE	DES	CON
7 (-2)	13 (+1)	13 (+1)
Terrible	Normal	Normal
INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)
Excepcional	Normal	Grande
FOR	REF	VOL
+5	+4	+3
Normal	Mediocre	Mediocre
DEF	PG 42	
14		
Mediocre	1-3 Rasguño	OOOO
	4-6 Herida	OO
INI	7-9 Herida grave	O
+1	10-12 Incapacitado	O
Normal	13-15 Moribundo	O

Habilidades: Engañar +8 [Bueno]; Conducir +3 [Mediocre]; Averiguar Intenciones +6 [Normal]; Diplomacia +6 [Normal]; Saber (Psicología) +8 [Bueno]; Intimidar +8 [Bueno]; Idioma (inglés, alemán); Concentración +8 [Bueno].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Encanto; Coordinar; Inspiración; Favor; Engañoso; Esquiva; Voluntad de Hierro; Competencia con Armas de Fuego Personales.

Poderes: Telepatía +2 [Bueno]; Alcance 100 kilómetros; Lectura Mental +3 [Grande]; Tirada para leer mente +13 [Legendario +1] vs TS Voluntad del objetivo; Dominación Mental +5 [Legendario +1]; Tirada para control +13 [Legendario +1] vs TS Voluntad del objetivo.

Ataques	Bono	Daño
Lüger P08	+4 [Mediocre]	2d6 [+3]

KINDERGÜT (COMANDO KINDERGARTEN)

Heroína Lista Nivel 6

FUE	DES	CON
33 (+11)	16 (+3)	33 (+11)
Legendario +7	Grande	Legendario +7

INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (0)	16 (+3)
Bueno	Mediocre	Grande

FOR	REF	VOL
+13	+5	+3
Legendario +1	Normal	Mediocre

DEF	PG 96
15	1-3 Rasguño OOOOOOO
Normal	4-6 Herida OOOOO
	7-9 Herida grave OOO
INI	10-12 Incapacitado O
+3	13-15 Moribundo O
Grande	

Habilidades: Diplomacia +8 [Bueno]; Intimidar +5 [Normal]; Moverse en Silencio +8 [Bueno]; Escondarse +8 [Bueno]; Idioma (inglés, alemán).

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Reflejos Rápidos; Pericia en Combate; Culto; Voluntad de Hierro.

Poderes: Superfuerza +3 [Grande]; +18 [+9] a FUE (puede levantar algo más de un tonelada de peso); Superconstitución +3 [Grande]; +18 [+9] a CON

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo	+6 [Normal]	2d6+5 [+4]

Una chica de unos dieciocho años pero con el escultural cuerpo de una modelo algo mayor. Su espectacular tipo deja bien claro que es todo músculo. Sin embargo, lejos de ser la cara bonita de pocas luces, es inteligente e implacable.

BURNOUTTEN (COMANDO KINDERGARTEN)

Héroe Rápido Nivel 6

FUE	DES	CON
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)
Bueno	Bueno	Normal

INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)
Normal	Normal	Normal

FOR	REF	VOL
+3	+5	+3
Mediocre	Normal	Mediocre

DEF	PG 32
18/21*	1-3 Rasguño OOO
Bue/Gra*	4-6 Herida O
	7-9 Herida grave O
INI	10-12 Incapacitado O
+2	13-15 Moribundo O
Bueno	

Habilidades: Intimidar +6 [Normal]; Moverse en Silencio +4 [Mediocre]; Escondarse +4 [Mediocre]; Idioma (inglés, alemán).

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Evasión; Esquiva Asombrosa 2; Acrobático.

Poderes: Forma Elemental (plasma incandescente) +1 [Normal]; En forma de plasma, DEF 19 [Grande]; Poder de

Movimiento Especial (Volar) +2 [Bueno]: Alcanza los 200 km/h. En el aire, tiene DEF 21 [Excepcional] (por el movimiento aéreo y por estar en forma de plasma); Ataque Especial a Distancia (Bola de Plasma) +3 [Grande]: Ataque +6 [Normal] Daño 3d6+6 [+6].

* En el aire

Un joven de pelo rubio y gesto siempre serio. Apenas habla si no es para refunfuñar o quejarse. Era el hijo de un alto dignatario alemán y gozaba de una vida de lujos y comodidades... vida que tuvo que abandonar en cuanto estalló la guerra y manifestó sus poderes. De todos los miembros del comando, es quien tiene menos sentimiento patrio. Cuando despierta su don, le rodea una ligera capa de fuego que le permite lanzar plasma incandescente y volar.

RAINKRAMER (COMANDO KINDERGARTEN)

Heroína Dedicada Nivel 6

FUE	DES	CON
16 (+3)	17 (+3)	15 (+2)
Grande	Grande	Bueno
INT	SAB	CAR
11 (0)	15 (+2)	13 (+1)
Mediocre	Bueno	Normal
FOR	REF	VOL
+5	+5	+5
Normal	Normal	Normal
DEF	PG 38	RD 4
16	1-3 Rasguño	OOOO
Normal	4-6 Herida	OO
	7-9 Herida grave	O
INI	10-12 Incapacitado	O
+3	13-15 Moribundo	O
Grande		

Habilidades: Intimidar +9 [Grande]; Moverse en Silencio +7 [Bueno]; Escondarse +7 [Bueno]; Idioma (inglés, alemán).

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Énfasis en una Habilidad (Intimidar); Fe; Empatía; Alerta; Artes Marciales de Combate.

Poderes: Poder de Movimiento Especial (Volar) +1 [Normal]: Alcanza los 100 km/h. En el aire, tiene DEF 17 [Bueno] (por la fuerza de los vientos que la rodean); Ataque Especial a Distancia (Rayo Eléctrico) +2 [Bueno]: Ataque +7 [Bueno] Daño 2d6+4 [+4]; Ataque Especial a Distancia (Ventisca) +2 [Bueno]: Ataque +7 [Bueno] Daño Ciega al oponente durante 2d6+4 asaltos; Campo de Fuerza (Ventisca) +1 [Normal]: RD 4 en torno a cinco metros.

Ataques	Bono	Daño
Artes marciales	+7 [Bueno]	1d4+3 [+1]

Impetuosa, pasional e idealista: una presa fácil para la propaganda nazi. Enseguida se alistó en las Juventudes para servir a Alemania. Tomó a Kerner como al padre que nunca tuvo. Por ello, su rencor ahora es mucho más intenso. Esta chica morena y de pelo largo tiene la capacidad de manipular el clima, impulsándose con el viento y lanzando descargas eléctricas a modo de rayos tormentosos.

LIBRECAIDEN (COMANDO KINDERGARTEN)

Heroína Carismática Nivel 6

FUE	DES	CON
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)
Pobre	Bueno	Normal
INT	SAB	CAR
11 (0)	9 (-1)	14 (+2)
Mediocre	Pobre	Bueno
FOR	REF	VOL
+4	+5	+1
Mediocre	Normal	Pobre
DEF	PG 30	RD 6
14	1-3 Rasguño	OOO
Mediocre	4-6 Herida	O
	7-9 Herida grave	O
INI	10-12 Incapacitado	O
+2	13-15 Moribundo	O
Bueno		

Habilidades: Engañar +7 [Bueno]; Escondarse +5 [Normal]; Idioma (inglés, alemán).

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Encanto; Charlatanería; Confundir; Esquiva; De Fiar.

Poderes: Poder de Movimiento Especial (Flotar) +1 [Normal]: Alcanza los 100 km/h. En el aire, tiene DEF 15 [Normal] (gracias a su impulsión gravitatoria); Ataque Especial a Distancia (Golpe gravitatorio) +1 [Normal]: Ataque +5 [Normal] Daño 1d6+2 [+2]; Telequinesia +3 [Bueno] Puede levantar casi 400 kilogramos con la mente; Armadura (Escudo telequinético personal) +1: RD 6.

Ataques	Bono	Daño
Artes marciales	+7 [Bueno]	1d4+3 [+1]

Con el poder de alterar la gravedad a su alrededor, esta chica trabajaba de prostituta en las calles de Berlín cuando fue reclutada por Kerner. La acogió y la entrenó como si fuese su hija. Sin embargo, todo el afecto que albergaba en su corazón se perdió cuando Kerner los abandonó en la desesperada defensa de Berlín. De los otros jóvenes que murieron, uno de ellos era su novio, un joven apellidado Grüngen.

UNIDAD ALFA

Héroe Duro Nivel 9

FUE	DES	CON
33 (+11)	16 (+3)	33 (+11)
Legendario +7	Grande	Legendario +7
INT	SAB	CAR
6 (-2)	9 (-1)	6 (-2)
Terrible	Pobre	Terrible
FOR	REF	VOL
+15	+6	+5
Legendario +2	Normal	Normal
DEF	PG 130	
18	1-3 Rasguño	0000000
Bueno	4-6 Herida	000000
	7-9 Herida grave	00000
INI	10-12 Incapacitado	0
+3	13-15 Moribundo	0
Grande		

Habilidades: Ninguna.

Dotes: Competente con Armas Sencillas.

Poderes: Poder de Movimiento Especial (Volar) +1 [Normal]: Alcanza los 100 km/h. En el aire, tiene DEF 19 [Grande]; Ataque Especial a Distancia (Rayo Nuclear) +3 [Grande]; Ataque +7 [Bueno] Daño: 3d6+6 [+6]; Superfuerza +3 [Grande]: +18 [+9] a FUE (levanta algo más de una tonelada de peso); Superconstitución +2 [Bueno]: +12 [+6] a CON.

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo	+4 [Mediocre]	2d6+5 [+4]

Gestados en el mismo campo de pruebas del proyecto Manhattan, en Alamo Gordo, estos seis individuos fueron la primera remesa de soldados metahumanos del gobierno americano. Expuestos al fuego atómico, la fisiología de estos seis sujetos cambió: sus rasgos humanoides fueron desdibujados hasta quedar convertidos en una suerte de estatuas mudas vivientes, con un color de piel blanco enfermizo.

Carecen de auténtica inteligencia humana, siendo poco útiles para misiones de objetivo complejo, aunque son ciegamente obedientes y muy capaces cuando las instrucciones de la misión son lo suficientemente sencillas. Además, encierran en su interior el potencial de una cabeza nuclear, lo que los convierte en armas tácticas vivientes. La decisión de usar armas de destrucción masiva sobre Hiroshima ha permitido a los americanos matar dos pájaros de un tiro: probar si la Unidad Alfa es capaz de aguantar un ataque a escala nuclear... y la de eliminar de un plumazo a los chicos de la Unidad Beta.

• LA CONEXIÓN MADRIPUR

"MAIN THEME" - THE "A" TEAM (Mike Post)

Es 1945. El comando metahumano "Unidad Beta" desaparece durante el transcurso de una operación de alto secreto en suelo japonés. Todos sus componentes son dados por muertos. Bajo las ordenes del Mayor Maxwell Hawksmoore y amparados por la Sociedad de Naciones; los miembros de esta unidad desempeñaron arriesgadas misiones durante la 2ª Guerra Mundial. Debido al carácter confidencial de muchas de ellas, oficialmente la "Unidad Beta" nunca existió.

Es 1981. Treinta y seis años después, los integrantes de dicho comando vuelven a verse las caras. El mundo ha cambiado. Ellos, también.

"WE'RE GETTING TOO OLD FOR THIS"

- LETHAL WEAPON (Michael Kamen)

¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

Es una fría mañana de noviembre. Con el cielo encapotado, la gente que acude al funeral se refugia bajo elegantes paraguas negros. Mientras un capellán lanza unas últimas plegarias y dos soldados retiran la bandera que reposa sobre el féretro, Maxwell Hawksmoore desciende a dos metros bajo tierra, descansando al fin en paz.

Salvas al aire y una triste corneta ponen fin a un funeral que ha reunido a los viejos miembros de la Unidad Beta, los metahumanos que sobrevivieron a la Operación Ocaso en el cuarenta y cinco. Han presenciado el acto a cierta distancia, apartados del resto, junto al muro negro en el que se apilan los nombres de

cientos de soldados muertos en guerras pasadas.

Han podido ocurrir tantas cosas desde la última vez que se vieron... y sin embargo, todas las posibilidades pueden reducirse a dos: o bien se retiraron y comenzaron una vida "normal". O siguieron en activo, desempeñando su faceta más aventurera.

¿Cuál de ellas ha escogido cada uno de tus PJ?

Una vida "normal": Bien. Así que decidiste colgar los atuendos de aventurero y empezar una vida normal. Puede que hayas optado por el modelo básico: buena mujer, pareja de críos, casita con jardín. Ahora tus nietos van a la Universidad mientras empiezas a sentir el peso de los años. Es posible que tu esposa, hijos e incluso nietos sepan de tu pasado como héroe de guerra (aunque las tuyas eran la clase de misiones por las que no daban medallas... porque NUNCA habían ocurrido).

También puede que hayas acabado en las montañas, viviendo como un ermitaño, apartado del mundanal ruido... O en un asilo para veteranos porque tu modo de vida era más del estilo Las Vegas: chicas fáciles, juegos de azar y un poco de mala suerte para perderlo todo y quedarte sin blanca.

Vieja gloria: Es difícil empezar de cero. Tú desde luego no pudiste. Necesitabas acción o quizá tenías un sentido del deber demasiado fuerte. Has seguido viviendo de aventura en aventura, ya sea como enmascarado, vigilante sobre las azoteas de una ciudad, o como mercenario anónimo en los incontables conflictos

de baja intensidad de la Guerra Fría. Y aunque al principio todo iba bien, comienzas a notar el paso de los años, a sentir que no te has cuidado todo lo que debías. El tiempo no perdona... ni siquiera a un tipo duro como tú.

Antes de comenzar a jugar, deja bien claro a tus PJ que han transcurrido treinta y seis años desde que se vieron por última vez. A parte de los evidentes cambios físicos (canas, calvicie, cojera... etc.); es importante que describan (a grandes rasgos) lo que han hecho en ese tiempo. Sea lo que sea, caerá en una de las dos opciones mencionadas arriba. Veamos que consecuencias cuantitativas tienen sobre los PJ.

Vida "normal": Un modo de vida sedentario ha acabado por mermar sus características físicas (resta 1d6 [1d4-1] a FUE, CON y DES) y un poco las psíquicas (resta 1d4 [1d3-1] a SAB, INT y CAR). Puedes elegir cambiar unas por otras si lo deseas. Por lo demás, tendrás que recalcular los valores dependientes de dichas características. Además, el no usar tus poderes (si los tienes) ha hecho

que mermen en parte (se han adormilado: reduce a la mitad sus niveles). Estás, lo que se dice, "un poco oxidado".

Vieja gloria: El ritmo de vida de un aventurero no perdona. Te mantiene en forma pero a un precio. Las buenas noticias son que mantienes tus niveles de poder de antaño y ganas habilidades nuevas (tienes 8 + Modificador de Inteligencia para repartir entre CUALQUIER habilidad que tengas de clase). Las malas noticias son que sufres pérdidas en características (resta 1d3 [1d3-1] a FUE, CON y DES, y 1d4 [1d3-1] a las demás) y además, lanza 1d4-1. El número resultante serán las tiradas que debas hacer en la tabla **HERIDAS DE GUERRA**.

FUNERAL POR UN BASTARDO

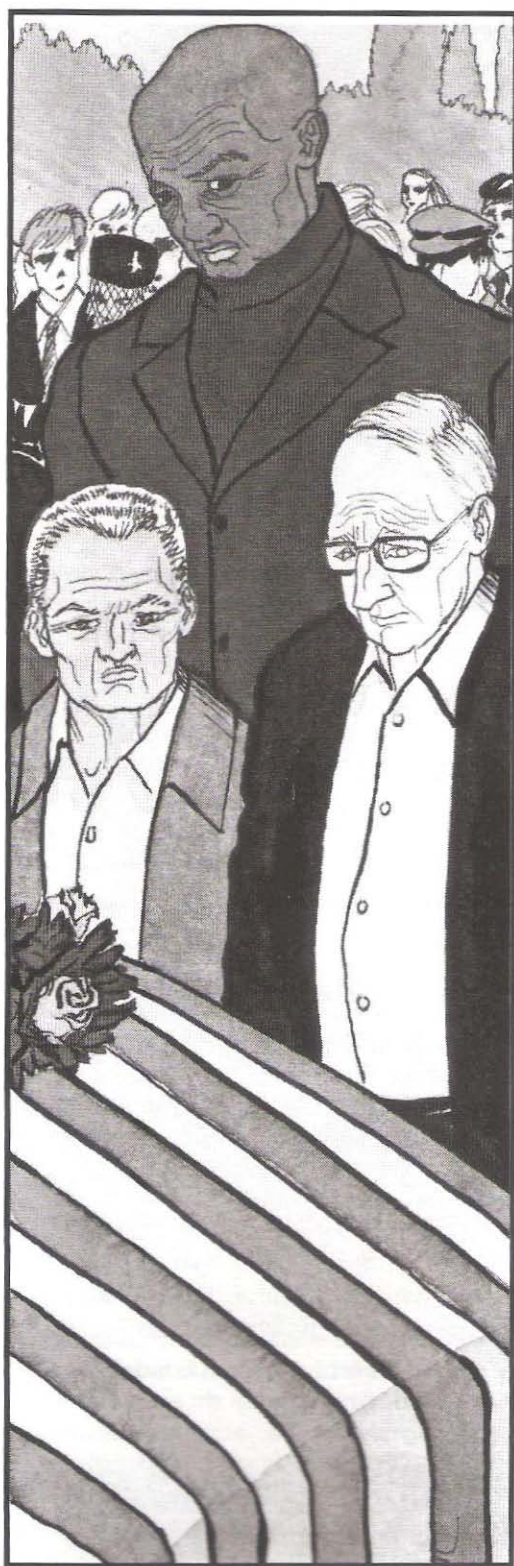
"MAIN TITLE" - THE QUIET AMERICAN (Craig Armstrong)

Una vez puestos al día de sus respectivas vidas, podemos volver al presente. O mejor dicho... a las cuarenta y ocho horas previas al funeral de Maxwell Hawksmoore. La invitación al mismo, firmada por un tal "J. Hawksmoore", les

HERIDAS DE GUERRA

D6 Descripción

- 1 Durante una pelea o accidente, sufriste heridas en el oído. Posiblemente un golpe o un disparo que sonó demasiado cerca... Eres un poco sordo. -8 [-4] a tiradas de Escuchar
- 2 Por motivos similares, fueron tus ojos los que se vieron afectados. No es que estés ciego, pero es posible que luzcas un bonito parche. -8 [-4] a tiradas de Avistar
- 3 Demasiada tensión, demasiadas muertes... Has visto demasiados horrores en tu vida y sufres de estrés post combate. -4 [-2] a TS Voluntad
- 4 Incluso a los más veteranos les llega la gota o el reuma. Ese es tu caso: demasiadas noches a la intemperie... -4 [-2] a TS Reflejos
- 5 La mala vida: demasiados puros, demasiado whisky, demasiadas mujeres... Tu corazón, tus riñones y tus pulmones no son los de antes. -4 [-2] a TS Fortaleza
- 6 Sufriste un terrible accidente o fue el resultado de alguien que quería tu cabeza: tu cara está cubierta de cicatrices. Estas parcialmente desfigurado. -6 [-3] a todas las habilidades basadas en el Carisma.



habrá llegado de las formas más dispares: ya estuviesen en un asilo de Florida o en mitad del Zaire jugando a los mercenarios, el tal J. Hawksmoore habrá sido capaz de localizarlos. Un tipo de unos treinta y tantos años, con la cabeza afeitada y ojos oscuros, se presentará ante ellos como James Hawksmoore, el hijo del que fuese su superior años atrás. La indumentaria (elegante traje de 1.000 pavos) y la escolta de tres armarios empotrados con gafas oscuras y pinganillo dejará claro que se trata de un chico de la CIA.

"He leído sus expedientes y mi padre me habló mucho de ustedes. No los he traído aquí sólo para que le den un último adiós. Sé que no acabaron bien con él y... bueno, puedo comprenderlos. Mi padre es... era un hombre difícil. Pero también era un americano leal a su país, un patriota. Y eso le ha costado la vida."

Mientras pasean entre las lápidas del cementerio de Albany, James les pondrá en antecedentes:

"Verán... Durante los últimos meses, la Agencia ha estado siguiendo el rastro de un traficante de armas que suministra a las guerrillas de El Salvador. Aunque retirado, mi padre me ayudaba en ocasiones en las tareas de investigación. Lo encontraron asesinado en su propio despacho. Encima del escritorio tenía sus expedientes... y dos más, vacíos. Eran los correspondientes a unos tales... 'Código' y 'Atlacatl'. Temo que uno de ellos sea el traficante en cuestión... y el asesino de mi padre. ¿Les suenan de algo esos nombres?"

¿Sonarles? Más que eso.

Lo recordarán como si hubiese sido ayer...

Nota de Dirección: Las siguientes escenas forman un flash back: se desarrollan en los años cuarenta y son jugables al cien por cien, empleando las estadísticas iniciales de tus PJ (antes de alterarlas por efectos de la edad). Las de los PNJ, están al final del módulo, en la página 110.

HACE 40 AÑOS: MADRIPUR (MEMORIAS DE GUERRA: 1ª PARTE)

"THE JUNGLE" - THE RUNDOWN (Harry Gregson-Williams)

El recuerdo los lleva hasta Madripur, una pequeña isla del archipiélago indonesio. Es el año 1941 y los Estados Unidos acaban de entrar en la guerra. La noticia ha dado un giro a la contienda y muchos en Berlín, Roma y Tokio comienzan a plantearse lo que hasta el momento creían una victoria clara. El ejemplo más claro es el de un grupo de altos cargos alemanes, los cuales prevén una caída rápida del Reich y prefieren que, llegado el momento, les pille bien lejos del fñhrer. Así, a bordo de un submarino, se disponen a buscar un lugar en el que esconderse hasta que termine la guerra. Y, después, empezar de nuevo: hacer renacer de sus cenizas al Reich.

Y el lugar elegido para dicho renacimiento no es otro que Madripur. Esta diminuta isla es, desde hace siglos, el punto de encuentro por antonomasia de piratas, filibusteros y calaña de mala vida del Índico y gran parte del Pacífico. Durante generaciones, un rey pirata ha gobernado la isla, siendo tierra de nadie y permaneciendo neutral en todos los conflictos internacionales vividos hasta el momento.

Un comando de espías británicos interceptó un mensaje en clave en el que se especificaba el rumbo y la misión del misterioso submarino alemán. La Sociedad de Naciones no tardó en enviar a Hawksmoore y sus chicos de la Unidad Beta a Madripur, donde aguardar la llegada de la nave nazi y, siendo imposible una intervención militar directa, secuestrar a los altos cargos que viajaban a bordo del submarino.

Lo que en un principio iba a ser una estancia de 24 horas escasas, se habrá convertido en una semana de vacaciones en Madripur para los PJ, puesto que el

objetivo no ha llegado aún a su puerto. En una ciudad como esa, donde cualquier vicio puede conseguirse por un precio (y, encima, los paga la Sociedad de Naciones); los chicos de la Unidad Beta habrán pasado siete días de verdadera juerga, visitando todas las tabernas, burdeles y tugurios imaginables. Mientras, Hawksmoore aguardará impaciente la llegada de los alemanes desde su base de operaciones, una casona colonial situada en los acantilados de la zona oeste de la isla.

Esa mañana de diciembre, con un sol de justicia y resaca en sus cabezas, todos los PJ menos uno se encuentran en el porche de la casa, charlando sobre lo que es el tema del mes: lo que harán después de la guerra. La posibilidad de que la entrada de los yanquis en la contienda acelere el desenlace lleva a muchos a hacer ya planes de futuro. O al menos es lo que hacen sus dos compañeros, dos PNJ que responden a los nombres de "CÓDIGO" y "ATLACATL" (impronunciable para los anglosajones, todos le llaman "Sal").

SEAN "CÓDIGO" MCHAMMOND - IRLANDÉS, 24 AÑOS.

"La vida es un juego, ¿sabes? Y a los irlandeses nos dieron las peores cartas".

Aspecto: Un canijo con gafas de culo de vaso. Tiene el pelo pajizo y siempre despeinado. Sus paletas pronunciadas y su nariz picuda le dan un aire ratonil.

Personalidad/Historia: Y es que es una sucia rata. Creció en la miseria de los barrios inmigrantes irlandeses, en Brooklyn. Es un oportunista y un aprovechado. Considera que la vida es un juego que hay que ganar como sea, sin importar las trampas que tengas que hacer. En la Unidad Beta cumple el papel de experto en comunicaciones, dotado para ello del talento metahumano de la empatía tecnológica.

GREGORIO "ATLACATL" GOYANEZ - SALVADOREÑO, 26 AÑOS.

"Los pasos que damos, los repetirán nuestros hijos. Procura recordarlo cuando tropezes en la vida."

Aspecto: Pelo corto y negro, semblante siempre serio. Tiene la cara curtida por el sol y es muy corpulento. Luce perilla y bigote.

Personalidad/Historia: Descendiente directo del mítico héroe Atlacatl, aquel que impidió el avance de los españoles en 1524, Gregorio es el joven protector de su pueblo. Los poderes de sus ancestros van con él (la magia de los portales) así como sus deberes. El padre de Gregorio sirvió en la Primera Guerra Mundial y su vida fue salvada por el padre de "Código" McHammond. Esta deuda ha pasado de una generación a otra. Así, este noble indio del pueblo nahoa debe proteger ahora la vida de Sean. El papel que cumple en el equipo es, básicamente, de cifrador de claves: domina la lengua muerta del nahoa, una variante extraña del quechua (así como los norteamericanos emplearon códigos navajos, la Unidad Beta dispone de este sistema en particular).

"GET IT ON" - THE RUNDOWN (Harry Gregson-Williams)

Pero volvamos a esa mañana de diciembre, en el año 1941. Mientras "Código" asegura a los PJ que él tendrá una casa como esa, en lo más alto del valle de "Hollywood" (*"donde poder mearme sobre esas putas letras gigantes"*); hará su aparición Nupai, el joven criado de Hawksmoore, visiblemente alterado. Tras comunicárselo primero al Mayor, éste no tardará en dar la noticia a los PJ.

"Los nazis han llegado. Una tormenta los retrasó y han necesitado la ayuda de los piratas de Madripur para alcanzar tierra firme. Actuaremos esta noche y..."

Hawksmoore los mira y pregunta por el PJ que falta. El resto se miran durante

un segundo y entonces lo recuerdan... Oh, oh.

Resulta que uno de tus jugadores, aquel que encaje más con el perfil de "conquistador", habrá acabado esa noche gozando de la compañía de Morgan, la hija del rey pirata de Madripur: "Perro Loco" Braddock, un corpulento australiano, de barbas pelirrojas, ojos azules y unos férreos antebrazos tatuados con los nombres de aquellos que osaron acercarse a la niña de sus ojos. Y son los ojos de dichos pretendientes los que cuelgan de su collar. La hermosa Morgan, con su melena caoba y rizada, reposa entre las sabanas de la cama mientras el PJ disfruta de las luces de la mañana que entran por la ventana... y del jaleo que parece haberse montado fuera.

Más les vale al resto de los chicos de la Unidad Beta darse prisa en recoger al galán: acompañado por los altos cargos alemanes, "Perro Loco" Braddock y sus hombres se encaminan a la casa del anfitrión: una vieja misión española que corona la plaza principal de la ciudad. Una gran casa con patio interior, caballerizas y tres plantas; que sirve como gran sala de fiestas durante la noche, así como de residencia para los invitados del rey pirata. Los PJ deberán superar tiradas de Conducir contra la comitiva de "Perro Loco" para llegar antes y sacar de allí a su compañero. La dificultad de la tirada (aplica un -5 [-2] a los chequeos) viene dada por lo intrincado del trazado urbano de Madripur: calles estrechas, empinadas y llenas de puestos ambulantes donde se da salida al más variopinto contrabando. De no superarla, la primera noticia que nuestro galán tendrá de sus nuevos problemas será el sonido de la comitiva entrando en el patio: un convoy de varios camiones y el Rolls Royce de contrabando de "Perro Loco" Braddock.

Intentar escapar de la casona, aun contando con la ayuda de una atemorizada Morgan (es una joven y aventurera pirata pero hasta ella teme la ira de su padre); puede implicar superar algunas tiradas

de Tregar o Equilibrio. Escalar por la fachada, disfrazarse de anciana jorobada o emplear poderes: todo valdrá para salir de ahí. Porque de lo contrario, los chicos de "Perro Loco" lo meterán en las mazmorras que hay bajo la casona (empleadas por la Inquisición en siglos pasados) para ser colgado esa misma noche, durante el banquete en honor a los invitados de Braddock.

BLITZKRIEG! (MEMORIAS DE GUERRA: 2ª PARTE)

"ESCAPE FROM CHEN" - TOMB RAIDER: CRADLE OF LIFE (Alan Silvestri)

Ya sea recogido por sus camaradas que se adelantaron a "Perro Loco" o porque sus dotes como escapista han sido mejores que las de sus perseguidores; una vez reunidos de nuevo los muchachos de la Unidad Beta, sentados en el porche ante unas tazas de café, Hawksmoore les planteará los pormenores de la misión.

"Según los rumores que circulan por toda la ciudad, el rey pirata Braddock tiene como invitados esta noche a nuestros objetivos alemanes. Mientras ustedes (señala a los PJ) se encargan de cada uno de ellos (cuatro por lo que sabemos), Código y Atlacatl entrarán en el submarino. Éste se encuentra anclado en los astilleros del puerto, casi sin protección. En cuanto tengan a los cuatro militares en su poder, manden un mensaje a Código y éste lanzará un falso S.O.S. desde la nave alemana, justo antes de hundirla. ¿Preguntas?"

Tras los ruegos y dudas de rigor (Hawksmoore se queda en la casa, por supuesto: no es un agente de campo), los chicos tienen casi dos horas para hacer planes y preparativos. Si alguno se empeña en acompañar a Código y Atlacatl, Hawksmoore no pondrá inconvenientes. Ni ellos tampoco.

No deberías ponerles las cosas muy difíciles a la hora de entrar en la mansión de "Perro Loco". Como todas las noches, las dependencias del piso bajo y el patio

bullen con el jolgorio y la fiesta: en torno a unas mesas se apilan barriles de cerveza, succulentos platos y guapas camarearas mientras Braddock y sus hombres comen, beben y meten mano a las chicas; haciendo honor a su buen nombre como piratas. Hay guardias en cada esquina, pero los PJ los encontrarán borrachos si entran siendo ya noche cerrada. Veamos tres impedimentos clave a la hora de resolver esta escena:

LOS "ALTOS CARGOS" ALEMANES

Ante semejante espectáculo bucanero, los alemanes no tardarán en retirarse a sus aposentos, en la primera planta. Son cuatro y, para sorpresa de los PJ, no han venido con demasiada escolta: tan solo un soldado acompaña a cada uno de ellos, más como secretario y criado que como guardaespaldas (aunque montarán guardia delante de la habitación de cada uno).

Sin embargo, la sorpresa de los PJ será mayúscula cuando, al intentar secuestrarlos descubran que estos altos cargos son más de lo que aparentan. En realidad, los tres hombres y la mujer que conforman este grupo son el Escuadrón Blitzkrieg, una unidad de metahumanos... que volverían a encontrarse en breve (¿recuerdas tus jugadores "WOMEN IN UNIFORM"?). Debido a su importancia estratégica, los promotores de esta expedición han considerado que, de cara a establecer la semilla de un nuevo régimen nazi, mejor contar con metahumanos entre sus filas. Para ver las capacidades de cada uno de estos individuos, consulta la sección de personajes de WOMEN IN UNIFORM (página 63).

RESCATAR AL "CONQUISTADOR"

¿Creías que acostarte con la hija del gobernador era lo peor que podías hacer? Error: beneficiarse a la hija de un pirata como "Perro Loco" es mucho peor. Como mencionamos, Braddock dejará al capturado PJ en las mazmorras para colgarlo ante sus invitados nazis. Aunque las peticiones de clemencia por parte de

Morgan caerán en saco roto, esta puede ayudar a escapar al galán antes de la fiesta.

Por otra parte, los alemanes pueden sospechar que se trata de un espía. En ese caso, lo interrogarán empleando las máquinas y artefactos de las mazmorras. Sin embargo, una ágil maniobra del resto de la Unidad Beta puede emplear el interés de los alemanes en su beneficio. Braddock, pirata como el que más, pedirá un precio a cambio del pellejo del galán (los espías se cotizan alto en estos tiempos...). Si los PJ intervienen entonces como pujadores la situación se vuelve más interesante: una subasta por el pellejo de quien osó compartir lecho con Morgan. Además de una maniobra de distracción para ayudarlo a escapar, esta opción permitirá a los PJ ver cara a cara a sus objetivos. Y como recordará Braddock: *"Madripur no conoce ni respeta más bandera que las tibias cruzadas: vuestras guerras, hacedlas fuera de mi ciudad. Aquí, seguiréis mis reglas... o moriréis"*.

EL ORO DE LOS BLITZKRIEG.

Y mientras, ¿qué pasará en el submarino?

Como indicó Hawksmoore, el almacén que acoge el submarino estará poco vigilado (apenas dos parejas de soldados dando vueltas y charlando en alemán): a "Código" y "Atlatl" no les será difícil colarse en su interior. Una vez dentro, "Código" irá directamente a la sala de comunicaciones, mientras "Atlatl" y los PJ que le acompañen colocan cargas explosivas y noquean al resto de la tripulación de la nave (algún que otro marinero, no demasiados: hay muy poca dotación). Que hagan tiradas de Demoliciones CD 15 [Normal] para prepararlo todo... y una de Buscar CD 20 [Grande] para encontrar el premio gordo antes que "Código". Si no superan esa última tirada, será él quien se lo comunique por radio: *"Venid a ver esto: creo que nos ha tocado el gordo, amigos"*.

Oculto tras una falsa biblioteca, el irlandés ha encontrado una cámara acorazada en el despacho del capitán. Abriéndola fácilmente con sus poderes, ninguno de los presentes quedará impasible ante el espectáculo: lingotes y lingotes de oro se apilan en el interior del compartimento. Una verdadera fortuna que puede asegurarles el futuro. "Código" no podrá decirlo más claro: *"hay suficiente para todos... ¡para pegarnos la jodida gran vida!"*. Sin embargo, las ordenes son claras: lanzar el falso mensaje de auxilio a los alemanes y hacerles creer que el submarino ha sido hundido por los piratas. La discusión está servida: si alguno de los PJ está presente y se interpone entre "Código" y sus sueños de fortuna y gloria, se enfrentará a su ira. El irlandés empleará sus poderes para activar el submarino y desconectar las bombas, mientras ordena a "Atlatl" que se encargue de cualquier PJ que ponga problemas.

Si, por el contrario, los chicos se ponen del lado de "Código" (*"de acuerdo: tengamos una jubilación como merecemos"*), una de las cargas colocadas por "Atlatl" les dará una dramática sorpresa antes de que puedan seguir soñando despiertos: debido a un fallo en el temporizador, estallará antes de lo previsto. Una descomunal vía de agua comenzará a entrar en la nave, provocando su hundimiento sin remedio en tan solo cinco asaltos. Es el tiempo que los PJ tienen para salir (tiradas de Salvación de Reflejos CD 16 [Normal], subiendo en cinco puntos por cada asalto de demora) antes de que el submarino toque el fondo. El agua entrará en torrentes y los angostos pasillos se inundarán: tiradas de Nadar CD 22 [Excepcional] para escapar, por favor. Si tienen el más mínimo problema para salir de ahí, será "Atlatl" quien, con su magia de teleportación, los saque a la superficie: aturridos, el (o los) PJ se verán súbitamente transportados a la entrada del puerto.

A pesar de todos sus esfuerzos, los PJ no podrán evitar (y mucho menos si están dándose de puñetazos con los Blitzkrieg)



que la nave se hunda con el oro, "Código" y "Atlacatl" en su interior. Sin embargo, cuando quieran sumergirse para buscar a sus compañeros o el preciado tesoro, se llevarán una gran sorpresa: no habrá ni rastro del submarino alemán en el lecho del puerto. Es posible que algún testigo (los propios PJ o uno de los aturdidos guardias alemanes que lo custodiaban) les cuente que vio un haz de luz bajo las aguas. Duró un instante y luego...

Luego se desvaneció.

MADRIPUR: EN LA ACTUALIDAD

"GUNS" - THE RUNDOWN (Harry Gregson-Williams)

Han pasado cuarenta años y nadie volvió a saber nada ni del submarino, ni de "Código", ni del oro, ni de "Atlacatl". Los PJ dejaron atrás, de un modo u otro, Madripur, Morgan y todo cuanto vivieron allí. El hijo de Hawksmoore, al tanto de esa historia (que los PJ pueden haberle contado ante un café, en el aeropuerto de Washington), les pedirá ayuda para encontrar al asesino de su padre y entregárselo.

"Sea quien sea, no sólo es un traficante de armas internacional: es también el asesino de mi padre. Langley me ha retirado del caso y es por eso que recurro a ustedes. Sé que no le deben nada a mi padre pero... (James hace una pausa dramática y saca de su maletín un pequeño estuche rectangular) Él querría que tuviesen esto".

Aunque dentro puede haber cualquier cosa que motive personalmente a los PJ a ayudar a James; en un principio contiene las medallas que nunca pudieron darles tras los sucesos vividos en la Operación Ocaso (ver "Sanción Suprema", página 74). Si eso no les recuerda a los PJ que solo han podido permanecer en el anonimato gracias a su padre, el propio James se encargará de remarcarlo: al fin y al cabo, ha sido ese anonimato el que les ha permitido llevar vidas tranquilas después de la guerra... y no haber acabado con una

bala en el cerebro y enterrados en alguna tumba sin nombre, por cortesía del gobierno de los EEUU. Por supuesto, James no tendrá inconveniente en ofrecer dinero si es que el mero vil metal vale para comprar a nuestros viejos veteranos.

De los pasajes y los detalles más engorrosos de su viaje se encargará el joven Hawksmoore. Las horas de vuelo pueden servir a los PJ para ponerse al día de lo que ha sido de sus respectivas vidas o para recordar viejas amistades y anécdotas. En cualquier caso, la Madripur que encontrarán al llegar será muy distinta a como la recordaban.

Del nido de piratas infecto al más puro estilo "Long John Silver" que fue en tiempos, la Madripur de los ochenta se ha convertido al capitalismo triunfante: a las casas de madera y de estilo colonial las sustituyen enormes construcciones de cemento y cristal, carteles de neón anuncian casinos, salas de strip-tease y hoteles de lujo. Con razón, Madripur es conocida ahora como "Las Vegas de Oriente": sus calles siguen siendo nidos de piratas y maleantes... sólo que ahora llevan traje de chaqueta, gafas de sol y teléfono móvil. Aún así, la isla conserva su independencia política con respecto a otros países, estando gobernada por un viejo conocido de los PJ.

Veamos qué pistas pueden encontrar mientras se pasean por los rincones de esta Babilonia oriental de los ochenta.

HAWKSMOORE VILLE

¿Recuerdan la mansión colonial en lo alto de los acantilados? Pues aún sigue ahí. Como ha pasado con el semblante de los PJ, la fachada de la casa también ha encajado el paso de los años: la vegetación trepa por ella y en el interior hay goteras por doquier. Los PJ habrán sido recogidos en el aeropuerto por el que era criado de Hawksmoore: el fiel Nupai, ahora tan viejo como ellos.

Este los conducirá hasta el que fue último refugio del Mayor hasta el momento

de su muerte. Tal y como narrará, Nupai no vio nada: estaba en el mercado cuando todo ocurrió. Sobre la investigación del asesinato, en Madripur no existe un departamento de policía como tal, tan sólo un pequeño ejército al mando del principado, el cual fue comprado por un alemán hará cosa de quince años.

En el despacho aún están las manchas de sangre y el desorden típico de un forcejeo: papeles por el suelo, un par de vasos rotos... Buscar CD 17 [Bueno] permite encontrar, entre las pertenencias de Hawksmoore, varias fichas del principal casino de la ciudad, el "Golden Madripur". Nupai les asegurará que el Mayor pasaba las horas allí aunque, últimamente, había comenzado a ir a la iglesia. Un vistazo por toda la casa, permitirá ver que Hawksmoore vivía disfrutando de todas sus aficiones: billar, dardos, ajedrez... y una tirada afortunada de Descubrir CD 20 [Grande] hará que algo llame la atención de los PJ: en el salón, donde todo parece estar como hace cuarenta años, resalta un elemento en concreto: una consola de videojuegos Atari. Junto a ella, varios cartuchos de una misma serie, una saga conocida como "SOLDADOS DE FORTUNA". La sorpresa de los PJ será mayúscula cuando descubran que el objetivo del juego, ambientado en la Segunda Guerra Mundial, es llevar a un grupo de comandos de guerra... dotados de superpoderes. Para empeorar las cosas, los personajes que el jugador puede escoger... ¡son ellos mismos, pero con otros nombres!

Este descubrimiento los pondrá tras la pista de "Código". Pero sigamos viendo qué viejas caras pueden encontrar por Madripur.

EL "GOLDEN MADRIPUR"

Propiedad, como la mayoría de los edificios de la ciudad, del actual príncipe (al que todos se refieren como "Príncipe" a secas); este impresionante coloso de planta hexagonal y paredes de cristal ahumado cuenta con diez pisos y un patio interior con piscina. Ocupa el lugar

que antaño acogiese la misión española de "Perro Loco" Braddock. Las tres primeras plantas del edificio sirven de sala de juegos (ruleta, bacarrá... etc.) mientras el resto hace las veces de hotel. El ático, con helipuerto incluido y piscina privada, sirve de aposentos al Príncipe.

¿Y quien demonios es el Príncipe? Ni más ni menos que uno de los miembros del Escuadrón Blitzkrieg, Franz Von Ummerlich (para más detalles, echa un vistazo al DRAMATIS PERSONAE en la página 111), el cual sabrá de la presencia de los PJ allí: las cámaras de seguridad los habrán captado desde que entraron en su casino o mientras hacen preguntas por aquí y allá (algunos croupiers y miembros de seguridad reconocerán la cara de Hawksmoore como un asiduo del casino... y amigo personal del Príncipe: Reunir Información CD 19 [Bueno]).

Ummerlich enviará a un grupo de su guardia personal para que lleven a los PJ hasta su despacho. Dependiendo de cómo fuese la actitud de los chicos con los Blitzkrieg en el pasado, así serán sus reacciones. Si fueron responsables de enviar a prisión militar a Franz, éste se encargará de que sus sicarios les devuelvan el favor a los PJ. Si, por el contrario, fueron corteses o evidencian tener algo de información sobre el paradero del submarino (por el que no paraba de preguntar el viejo Hawksmoore), es posible que Franz se convierta en un aliado... de inestable lealtad.

MORGAN Y EL PADRE HAUSSER

¿Recuerdas a Morgan, la hija de "Perro Loco" Braddock? Claro que sí. Es más: puede que el PJ que compartió con ella una noche de placer piense que puede encontrarla en Madripur. Y así será... más o menos. Si preguntan por Morgan a Franz (o a cualquiera del "Golden Madripur"), no tardarán en decirles que actúa todas las noches en la sala de fiestas del casino. Y allí, bajo las luces del escenario, el PJ esperará ver a una cincuentona cantando baladas tristes sobre un piano. Sin embargo, la chica que sal-

drá a escena será una preciosidad de unos treinta y tantos años, de figura esbelta, en traje de noche ceñido: la viva imagen de Morgan hace casi cuatro décadas.

Y es que la chica no es otra que su hija, fruto de aquella noche de pasión entre el PJ y Morgan (¿pensabas que la escena del flashback era gratuita? Je, je, je...). El caso es que su madre no sobrevivió al parto y "Perro Loco" Braddock crió a su nieta durante unos años hasta que el alcohol y la pena lo convirtieron en lo que es ahora: un borracho vagabundo que mendiga copas a la entrada de los casinos. Morgan, por su parte, creció convirtiéndose en una delincuente juvenil hasta quedar embarazada de un cabecilla pirata de las islas vecinas. Fue entonces cuando el padre Hausser la acogió en su parroquia. Ahora, Morgan trabaja en el casino de Franz, cantando y haciendo strip-tease; mientras su hijo, un pequeño de apenas siete años, va a la escuela parroquial.

Morgan sabe quien es su verdadero padre: encontró los diarios de su madre, en los que mencionaba que era un soldado extranjero. En la cara de ella, el PJ en cuestión podrá reconocer rasgos propios dejando claro su parentesco. Si Morgan descubre que su padre ha vuelto, no escatimará en desprecio y reproches. Pero si esto puede ser un shock para el PJ (descubrir que tiene una hija... ¡a su edad!), espera a que sepa quien es Hausser en realidad.

Y es que el padre Hausser no es otro que Jurgen Blitzhasser, otro miembro del Escuadrón Blitzkrieg, el cual llegó a Madripur acompañando a Franz en su misión de "resucitar el Reich". Sin embargo, habiendo sufrido una crisis de conciencia al poco de acabar la guerra, Jurgen se refugió en la religión: asumió la falsa identidad de un sacerdote protestante y sacó adelante una pequeña parroquia, situada en un pueblecito de pescadores al este de la isla, a unos kilómetros del centro de la ciudad. Morgan

no conoce el pasado de Jurgen y, debido a lo bien que se ha portado con ella, lo considera como el padre que nunca tuvo. Es más: Brian, el pequeño de siete años, cree que Hausser es su abuelo. Y a éste le encanta la idea de tener un nieto.

En los últimos días, Hawksmoore visitaba mucho la iglesia de Jurgen, haciendo preguntas y más preguntas sobre el cargamento de oro. La cantidad, si estaban marcados de alguna manera... la clase de preguntas que uno haría si tuviese que poner esos lingotes en circulación. Si los PJ tropiezan con este antiguo nazi, Jurgen les pedirá encarecidamente que guarden su secreto. A cambio está dispuesto a ayudarlos en lo que pueda... aunque dejará algo bien claro: *"he apartado mis pasos de la violencia; ahora solo cumplo las ordenes de un superior: Jesús"*. O lo que es lo mismo: no me pidáis que machaque cabezas a diestro y siniestro, ¿vale?

Por otro lado, el pequeño pueblo en cuyo centro se levanta la parroquia de Hausser es un lugar humilde y, pese a que no viven en la más extrema pobreza, el dinero es un bien escaso: si hay un tesoro de por medio, la idea de encontrarlo puede animar bastante a Morgan (que, junto al espíritu aventurero de su madre, está harta de los babosos del "Golden Madripur" y quiere salir a ver mundo).

INTERLUDIO: CÓDIGO Y ATLACATL

¿Quién mató a Hawksmoore? Esa pregunta seguirá rondando la cabeza de nuestros PJ. Desde luego, todo parece indicar que pudo ser cualquiera de los dos miembros de la Unidad Beta que desaparecieron junto al submarino alemán cargado de oro. De "Atlacatl" no habrán encontrado rastro (aunque bien pudo haber sido el asesino: no había indicios de una entrada violenta en la casa, como si el atacante se hubiese materializado de la nada, teleportándose directamente al interior). De "Código", en cambio, si hay

un rastro evidente: el videojuego "SOLDADOS DE FORTUNA".

Antes de continuar, va siendo hora de saber qué demonios ocurrió con el submarino alemán. Mientras la nave se hundía sin remedio, "Atlacatl", al borde de la asfixia, invocó el poder de sus ancestros pidiendo, a través de su magia de teleportación, que los dioses los pusiesen a salvo. En contra de todo pronóstico, parece que la plegaria tuvo su respuesta: de repente, el nivel del agua comenzó a mermar y el submarino ya no se movía agitado por las corrientes. Con un "Atlacatl" agotado por el esfuerzo y sumido en un profundo trance, "Código" intentó salir al exterior... descubriendo que se encontraba dentro de un templo sagrado, en lo más profundo de las montañas de "El Salvador". Durante casi dos semanas, sobrevivió alimentándose de raíces y bebiendo el agua de un manantial subterráneo. Finalmente, al borde de la locura, "Código" logró hacer un túnel y salir de allí con algunos lingotes de oro nazi en su poder.

Aquella pequeña parte del botín le bastó para asegurarse un futuro. Ahora, en los ochenta, "Código" dirige una empresa de videojuegos llamada "CODETECH". Con el oro nazi y sus dotes de empatía tecnológica, amén de su sentido del juego; el irlandés ha conseguido hacerse rico y tener su tan ansiada casa en lo alto del valle de "Hollywood". Sin embargo, "Código" descubrió que los años no parecían afectarle: no envejecía. Y fue entonces cuando empezó a tener aquellos sueños en los que "Atlacatl" le hablaba. Su viejo compañero de fatigas, al que casi había olvidado (como había hecho con todo lo ocurrido años atrás), le informó que las aguas que había bebido en aquel manantial sagrado le habían otorgado el don de la eterna juventud... y que para mantenerla debía cumplir su papel como protector del pueblo Nahoa.

Así, cuando un gobierno encabezado por militares dio un golpe en "El Salvador", llegó el momento de cumplir su parte del

trato: empleando como tapadera su empresa de videojuegos, "Código" comenzó a suministrar armas a las guerrillas a cuyo lado luchaba "Atlacatl". Sin embargo, no contaba con que la CIA estaba ayudando al gobierno golpista. Y así fue como el joven James Hawksmoore descubrió la red de tráfico de armas tras la que se ocultaba "Código".

Pero esto no responde a la pregunta de quien mató a su padre. Y por el momento mantendremos el misterio. Baste decir que "Código" es inocente.

EL JUEGO DE HOLLYWOOD

"RED HAIR IS BETTER" - ALIAS (Michael Giacchino)

"CODETECH: Life's a game" o "La Vida es un Juego". Esa frase que tantas veces oyeron en labios de "Código" se habrá convertido en el slogan de la que es la compañía líder en videojuegos. Algunas averiguaciones aportarán más pistas sobre ella (Investigar CD 15 [Mediocre]): su principal éxito es "SOLDADOS DE FORTUNA", un arcade con elementos de estrategia, ambientado en la Segunda Guerra Mundial, donde los jugadores asumen el papel de una unidad militar con superpoderes. Pese a que las plantas industriales están en Silicon Valley, la sede de "CODETECH" está en pleno centro de Los Angeles; en un rascacielos de setenta plantas, paredes de espejos ahumados y amplio hall para ruedas de prensa y presentaciones oficiales. El director en funciones es Richard Risk (imagina al Nicholas Cage de "Cara a Cara", con escaso pelo tintado de platino y pendiente en la oreja). Risk es el único con línea (telefónica) directa con el verdadero propietario de CODETECH, el "Señor C" (o "C" como lo llama Risk), personaje al que nadie ha visto la cara, que no concede entrevistas y de cuya identidad o paradero solo hay rumores (para todos los gustos).

Encontrar el escondrijo de "Código" mediante tiradas será complicado. Aprovechando la presentación de la última entrega de SOLDADOS DE FORTU-

NA, "Sanción Final" (un compendio de misiones en suelo japonés, justo antes de Hiroshima y Nagasaki); se celebra una rueda de prensa y un bufete libre en el hall de la sede, acontecimiento presidido por Richard Risk. Mientras en docenas de monitores se ven escenas del videojuego, los PJ no podrán evitar sentir como los recuerdos más terribles de sus vivencias vuelven a ellos (tiradas de Salvación de Voluntad CD 15 [Mediocre], sobre todo para aquellos personajes con traumas e inestabilidad psicológica).

Entrando en el protegido despacho de Richard Risk (Inutilizar Mecanismo CD 30 [Legendario +4]) y pirateando su ordenador (tirada opuesta de Informática contra la habilidad de "Código"), podrían dar con el emplazamiento de la casa de su viejo compañero de Unidad Beta. Sin embargo hay una forma más sencilla de encontrarla: ¿recuerdan lo que aseguraba que haría cuando terminase la guerra? En efecto: quería comprar una casa... *"desde la que poder mearme sobre esas putas letras gigantes"*.

Como aseguraba, su mansión ("Code Manor") está emplazada en lo más alto de las montañas, justo encima de las enormes letras de "Hollywood". Para llegar hay que tomar una carretera secundaria que sube hasta el límite de su propiedad, la cual está rodeada por un muro de piedra, dejando la casa principal al fondo.

Levantada sobre pilares desafiando al acantilado, Code Manor es un hogar de diseño, de dos plantas y amplias cristalleras que permiten gozar de una vista de vértigo del valle de Los Ángeles. En torno a la construcción, hay un hermoso jardín custodiado por estatuas que reproducen imágenes de la Grecia clásica. Cualquier intento de entrar por las buenas (llamando al timbre) recibirá la contestación electrónica de un ordenador, dejando claro que "el señor no aguarda visita alguna." A la tercera vez, la voz añadirá un "si permanece ahí por más tiempo, se informará de ello a las autoridades pertinentes."

Y es que "Código" disfruta de su soledad rodeado de sus máquinas. No dispone de guardias humanos: no los necesita. Los bosques y jardines que rodean la casa están vigilados las 24 horas por pequeños androides esféricos (del tamaño de pelotas de tenis) que disponen de cámaras de seguridad, y láseres de baja intensidad. Desde su escondrijo en Code Manor, "Código" recibe los datos de estos robots flotantes, manejándolos como si de un videojuego se tratase.

Si los PJ deciden penetrar furtivamente en la casa, tienen dos opciones: saltar el muro principal y moverse sigilosamente por entre los arbustos y decoración del jardín... o escalar por el acantilado y trepar por los pilares sobre los que se alza la construcción. En el primer caso, se exponen a ser detectados con facilidad (Androide Sonda, Detección 80%) mientras que en el segundo, un fallo catastrófico puede despeñarlos desde las alturas (una caída importante: 1d6 de daño por cada 5 puntos de fallo [+2 de daño por cada nivel de fallo] en Trepar CD 18 [Bueno]). La buena noticia es que, de esta forma, la detección se reduce a 40% por parte de los vigilantes robot. Entrar en la casa exige tiradas de Inutilizar Mecanismo CD 30 [Legendario +4] o un enfrentamiento de Informática contra la habilidad de "Código".

Una vez dentro comprobarán que solo hay una habitación en todo el edificio: un amplísimo salón de paredes de espejo. Ni muebles ni elementos decorativos: todo el aspecto de un piso deshabitado. Si a pesar de parecer vacío los PJ se quedan, "Código" acabará por mostrarse ante ellos a través de los espejos de las paredes (que no son otra cosa que pantallas). En la imagen, verán su semblante tal y como lo recuerdan, como si no hubiese envejecido ni un solo día. Realmente, se encuentra tras uno de los monitores, oculto en su pequeño refugio desde el que controla los robots y un complejo sistema de entornos virtuales.

Tras preguntar por lo que los trae por allí y dejar claro que no va a pagarles "royal-

ties" por sus derechos de imagen; "Código" los invitará a marcharse (están invadiendo la propiedad privada de un respetable ciudadano que paga sus impuestos). Ante todo, negará cualquier acusación de tráfico de armas y les desafiará a plantearlo ante sus abogados si es necesario (y con el dinero que tiene, puede contratar a los mejores). Sin embargo, lo que le sorprenderá es que lo acusen del asesinato de Hawksmoore. Eso lo pillarán completamente desprevenido: asegurará que él es inocente (y esta vez de verdad). Una tirada de Averiguar Intenciones CD 15 [Mediocre] permite darse cuenta de lo sincero de su sorpresa.

Sin embargo, si los PJ mencionan que, a través de Hawksoore, la Agencia está tras su pista como traficante, "Código" se asustará... y esta vez de verdad: contra los chicos de la CIA no valen los abogados. Intentará deshacerse de los PJ empleando un sistema de ilusiones generadas por ordenador: las luces del gran salón se apagarán y en las pantallas se recreará un entorno idéntico al de una de sus operaciones durante la guerra. A las imágenes de los monitores, debes añadir los efectos de sonido que resuenan en cada rincón y un sistema de hologramas, que representan a sus enemigos. Considera este sistema como un efecto del poder Mesmerismo a nivel +4 (ver descripción de poderes en la sección **HÉROES DE GUERRA** en la página 124).

Para dar con el escondrijo desde el que lo controla todo, los PJ deben emplear algún superpoder (¿tienen visión térmica?: el cuerpo de "Código" será lo único que emita calor en esa casa) o superar tiradas de Descubrir CD 22 [Excepcional] para descubrir alguna corriente de aire que revele el espejo tras el que se esconde. Por cierto: cortar la electricidad podría ser una buena idea, pero además de tener generador de emergencia, los robots vigilantes pueden funcionar impulsados por el poder empático de "Código".

Atravesando la pantalla tras la que se esconde, los PJ encontrarán a su viejo compañero de fatigas sentado ante una terminal de ordenador, a la que está conectado mediante cables y con un casco de RV que le cubre la cabeza por completo. Cual será su sorpresa cuando, al quitárselo, se topen de frente con ese semblante de rata traicionera... que no ha envejecido ni un solo día desde la última vez que lo vieron.

"Bueno... ¿qué hay de nuevo, viejos?" Así saludará "Código" a los PJ.

TOMANDO DECISIONES

Los PJ tienen en su poder a "Código": bien por ellos.

Mientras lo retengan, sus amenazas estarán directamente relacionadas con el puro que sus abogados van a meterles. Eso, claro, hasta el momento en que descubra que la CIA anda tras toda la operación. Entonces, "Código" se mostrará mucho más colaborador. Es más, les ofrecerá la oportunidad de enriquecerse.

"¿Recordáis el submarino? Bien, pues estaba lleno de oro, ¿vale?" (los PJ habrán podido ver una prueba de ello: "Código" conserva uno de los lingotes en su escondrijo de Code Manor, metido en una urna) *Y lo mejor... Lo mejor es que yo sé donde está. Bueno, yo no... Pero sé quien lo sabe: Atlacatl. Y yo soy el único que sabe donde se esconde. Si no me entregáis a esos cerdos de la Agencia, os juro que os llevo hasta él".*

Si eso no les basta, "Código" se la jugará con una oferta que no podrán rechazar:

"Vale, vale... Así que apostáis fuerte, ¿eh? No queréis oro... Está bien. ¿Y que tal... la eterna juventud?" Viendo su rostro, los PJ no tendrán más remedio que creerle, al menos en lo que respecta a que sabe cómo llevarles hasta ella.

James Hawksmoore, que los habrá recibido a su llegada a Los Ángeles desde Madripur, se habrá mantenido en contacto con los PJ mediante un móvil que

les proporcionó (*"es una línea limpia, pueden estar tranquilos"*). Si le dan la noticia de que tienen en su poder a "Código", James los citará en el hangar número quince del aeropuerto. Allí, un vuelo privado llevará al prisionero hasta unas instalaciones en Langley donde *"tenemos métodos para descubrir lo que buscamos"*. Por supuesto, James se refiere a la unidad de psíquicos de la Agencia que, mediante sus capacidades, sacarán los datos que necesitan de la cabecita de Sean "Código" McHammond. *"Gracias por ayudarme en esto: si alguna vez necesitan algo, no duden en preguntar por mí. Les debo una"*. O lo que es lo mismo: vuestro trabajo ha terminado así que volved a vuestras vidas, vejestorios. Desde el momento en que "Código" suba al avión, lo habrán perdido para siempre.

Pero existe otra opción más. Aunque las ofertas del oro no convenzan a tus PJ, puede que si lo haga en el caso de gente como Franz Ummerlich: si los chicos de la Unidad Beta se aliaron con sus viejos enemigos, éstos no estarán dispuestos a quedarse sin el oro (o peor: sin la fuente de la eterna juventud), prefiriendo quedarse con "Código" antes que entregarlo. Este conflicto de intereses puede llevar al fin de su relación como socios con los PJ.

Por otro lado, aunque no hayan unido fuerzas con Ummerlich, es posible que éste los siga hasta los EEUU desde Madripur, intuyendo que andan tras la pista del oro nazi que obsesionaba al viejo Hawksmoore. En ese caso, Franz habrá viajado acompañado por un grupo de su guardia personal. Estos, intentarán hacerse con "Código" y llevarlo hasta el hotel de Beverly Hills donde se hospeda. Por supuesto, dos especímenes de semejante calaña (Ummerlich y "Código") no tardarán en llegar a un acuerdo: el oro y la eterna juventud por su libertad.

BIENVENIDOS A EL SALVADOR

"DRIVE UP HOLY MOUNTAIN/THE GENERAL"
- THE QUIET AMERICAN (Craig Armstrong)

Diciembre de 1981. El Salvador es escenario de una cruenta guerra civil. Por un lado, un gobierno controlado por la extrema derecha militar. Por otro, grupos de guerrilleros amparados bajo el nombre de Frente Farabundo Martí Para la Liberación Nacional o FMLN. Entre ambos, una población civil que sufre las torturas de unos y que se convierte en daño colateral de otros.

A pesar de las presiones de la ONU, el gobierno de Ronald Reagan, en su política de apoyar regímenes que luchan contra los comunistas, proporciona armas y equipamiento a las fuerzas militares del gobierno de Napoleón Duarte. Hombres de la CIA son enviados allí para entrenar al denominado "Batallón Atlacatl", creado para especializarse en la lucha contra guerrillas. Hasta aquí los hechos reales.

Uno de esos grupos de resistencia se hace llamar "Comando Atlacatl". Esta fuerza rebelde se oculta en los bosques que bordean la pequeña aldea de Mosotá. En el interior de la montaña a cuyos pies se levanta este pueblo, se esconde el templo sagrado. El lugar donde reciben descanso eterno los descendientes del mítico guerrero nahoa, el mismo que frenó a los conquistadores españoles en 1524: Atlacatl. El viejo compañero de los PJ asumió su nombre... y su hijo Sebastián hizo lo propio.

Si aceptaron la oferta de "Código", éste los ayudará a llegar a El Salvador sin demasiados problemas. Aprovechando uno de los cargamentos de armas que proporciona a los hombres del Comando Atlacatl, los PJ viajarán a bordo de un bimotor traqueteante, sobrevolando Méjico y parte de América Central, llegando al aeropuerto de San Salvador, la capital. Las armas (en su mayoría fusiles de asalto y armas cortas) van ocultas en

la versión recreativa del juego SOLDADOS DE FORTUNA.

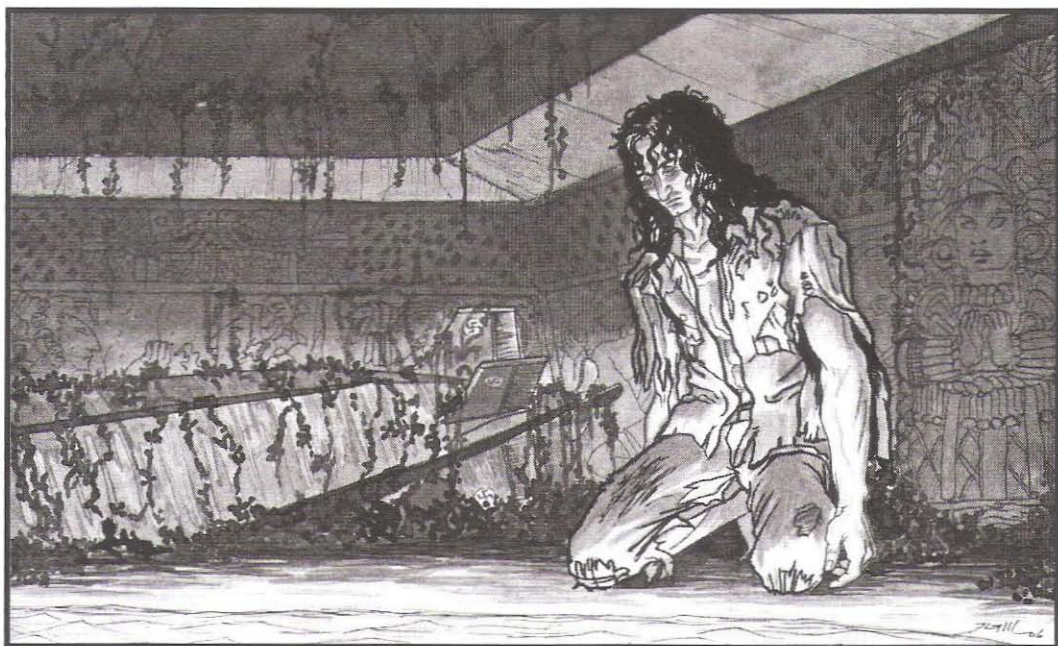
LLEGADA A "EL SALVADOR"

La situación en el país es de máxima alerta. Las fuerzas militares no se andan con chiquitas y se muestran nerviosas ante todo lo que pueda esconder un atentado del FMLN. Así podrán notarlo cuando dos docenas de soldados rodeen el avión de carga de la CODETECH y, sin atender a pasaportes (por muy en regla que estén), los interrogarán y los meterán en los calabozos de una comisaría tomada por militares. Aunque no tienen por qué asustarse, deberías poner a prueba sus nervios (por cierto... ¿hablan los PJ castellano para entender lo que dicen esos soldados con caras de pocos amigos?). Cuando estén a punto de organizar una evasión, aparecerá el contacto de "Código", Sebastián (el hijo de Atlacatl), con el soborno pertinente que los sacará de ahí. Claro que si tus PJ son avisados y saben "untar" al personal, puede que le ahorren trabajo al muchacho.

Todo esto, por supuesto, si los PJ han contado con la ayuda de "Código". Sin ella, las vías de entrar en el país se reducen a las que se les pueda ocurrir a tus jugadores. En este caso, puedes permitir chequeos de Reunir Información o Saber Mundología (CD 20 [Grande]) para ver si tienen algún viejo camarada de armas que pueda echarles un cable (podrías emplear aquí a otros PNJ que hayan podido aparecer en módulos anteriores como, por ejemplo, un anciano Desmond Lester convertido en el propietario de un mercante). Eso sí: un fallo por más de cinco puntos en el chequeo pondrá a los PJ en el punto de mira de Hawksmoore y la CIA. Eso quiere decir que, a su llegada al país, tendrán un bonito comité de bienvenida.

VIAJE HASTA MOSOTÁ

A bordo de un camión tan destartado como el bimotor que los trajo, los PJ dejarán atrás la capital y atravesarán varios controles fronterizos. Durante el viaje, por carreteras sin asfaltar y con



baches dignos del París Dakar; Sebastián les pondrá al día sobre la situación que vive su tierra natal, mientras los PJ contemplan por la ventanilla a niños asomados en ventanas de casas marcadas por agujeros de bala. En uno de los controles, en mitad de la selva, los PJ serán testigos de un ataque de la guerrilla contra un control militar: una lluvia de morteros caerá sobre ellos, dándoles la oportunidad de evitar a los soldados. Pide un par de tiradas de Salvación de Reflejos CD 10 [Terrible] y, salvo pifias, no les hagas mucho la puñeta: ya habrá tiempo para eso.

LA ALDEA DE MOSOTÁ

Con las últimas luces del día, los PJ llegan a una aldea "controlada" por apenas una docena de soldados, todos ellos tan sobornables que no representan amenaza alguna. Imagino que tanto los chicos como "Código" o sus socios de la Blitzkrieg habrán estado preguntando por el viejo Atlacatl. Su hijo se limitará a contestar: *"lo verán por la mañana"*. La aldea cuenta con apenas doscientas casas, de una o dos plantas y techos llenos de agujeros. Los lugareños son campesinos, con caras marcadas por el tra-

bajo de sol a sol. Los personajes no tendrán tiempo para descansar: deben atravesar el bosque a pie y cargando con las armas hasta llegar al...

CAMPAMENTO GUERRILLERO

Si no van escoltados por Atlacatl y sus tres fieles ayudantes, no conocerán el código de silbidos mediante los que se comunican y dan el santo y seña. Tampoco conocerán la ruta despejada de trampas. En ese caso, tendrán que superar tiradas de Moverse en Silencio CD 18 [Bueno] y Supervivencia CD 15 [Mediocre] para evitar a unos y otros. De fallar alguna, se verán rodeados por media docena de guerrilleros hostiles... o caerán en un foso lleno de estacas de bambú (1d4 de daño por cada 5 puntos de fallo en la tirada [+1 de daño por cada nivel de fallo en la tirada]). En lo alto de la cima, dejado atrás el bosque, se levanta una extraña construcción de piedra: de una sola planta y un acceso rectangular, una tirada afortunada de Saber Mitología CD 15 [Mediocre] (o Historia CD 22 [Excepcional]) permite reconocerlo como la parte superior de un templo sagrado nahoa.

Mientras los hombres del joven Atlacatl se reparten las armas o descansan entre sus escondrijos, ocultos en los árboles que rodean la cima; Sebastián los llevará dentro del templo. Por supuesto, allí no encontrarán ni rastro de su viejo camarada de armas: en su lugar, una única tumba decora el interior de una pequeña estancia. En la lápida, el nombre de "Atlacatl" y su identidad real: Gregorio Goyanez.

Sebastián les contará que su padre murió siendo él muy niño. Ahora, él debe cumplir con el legado familiar. No quiso decir nada hasta ahora por miedo a que diesen media vuelta y se llevasen las armas que tanta falta hacen... sobre todo ahora que la CIA ha entrado en el juego. Sebastián, como nuevo Atlacatl, les contará que el gobierno americano, a través de su servicio de inteligencia, financia a los grupos paramilitares de extrema derecha, equipándolos y apoyándolos en su lucha contra el comunismo.

Esa noche, los PJ podrán pasarla en el campamento, reviviendo sus años como soldados: sentados en torno al fuego y hablando con los "hombres" del nuevo Atlacatl (una docena de chavales que apenas superan los veinte años); los chicos de la Unidad Beta podrán reconocerse a ellos mismos en esos guerrilleros... cuando eran jóvenes e idealistas (si alguna vez lo fueron, claro).

"OPERACIÓN RESCATE"

"CRY IN SILENCE" - TEARS OF THE SUN (Hans Zimmer)

A la mañana siguiente, les despertarán unos disparos. Proceden de la aldea, sin duda. Ya sea porque se molesten en bajar o porque lo escuchen de labios de uno de los exploradores del comando; los PJ no tardarán en descubrir que Mosotá ha sido tomada por fuerzas del Batallón Atlacatl. En total son más de medio centenar... y no han venido solos: junto a una flotilla de diez camiones pesados, con emblemas de la Cruz Roja, estacionados en la entrada de la aldea; hay un

grupo de cinco hombres más: no visten uniforme pero no pueden ocultar lo que son. Cualquiera que supere una tirada de Saber Mundología CD 25 [Legendario +1] (CD 15 [Mediocre] si ha trabajado para ellos), los reconocerá como "asesores de la CIA".

Pero la sorpresa mayúscula será cuando vean quien los comanda. O mejor dicho: quienes. Puede que los PJ tengan que reprimir las ganas de saltar sobre ellos cuando vean a los Hawksmoore, padre e hijo, al mando de los chicos de la Agencia. El viejo Maxwell lucirá un sombrero de cáñamo, gafas de sol, bastón con empuñadura de marfil, camiseta de flores y pantalones cortos: como si estuviese de vacaciones en lugar de en una operación militar. Por supuesto, no le falta uno de sus apuestos habanos entre los dedos.

Como puedes intuir, amigo DJ (y así puede que lo hayan hecho tus PJ), el asesinato de Maxwell Hawksmoore fue una patraña para conseguir que los chicos de la Unidad Beta encontrasen a "Código". Al fin y al cabo, ellos lo conocían mejor que el propio Hawksmoore. Por otra parte, lo que los ha llevado hasta aquí no es detener a los guerrilleros. Bueno, es cierto que aprovechan la Operación Rescate (una ofensiva del gobierno de El Salvador contra ellos) pero lo que les interesa de verdad es el oro nazi que se esconde en la montaña.

Aunque nunca tuvo pruebas para demostrarlo, el Mayor Hawksmoore siempre supo que sus dos desertores de la Unidad Beta seguían con vida. Sobre todo cuando Ummerlich le contó que el submarino estaba cargado de oro. Sin embargo, la pista definitiva llegó cuando su hijo James fue destinado a El Salvador. Allí, dio con el tráfico de armas... y con las máquinas recreativas de SOLDADOS DE FORTUNA. Ya tenían el trazo sucio y ahora solo necesitaban un sabueso que lo olisqueara y siguiese el rastro: los PJ. Y la verdad es que no importa que no les hayan entregado a

“Código”: el móvil que les dio James para mantenerse en contacto llevaba oculto un transmisor cuya señal habrán seguido. Si se libraron del teléfono, seguro que llevan las medallas que les entregó el joven Hawksmoore.

Y éstas también llevan un chip de seguimiento por satélite.

Intuyendo que el oro se encuentra donde se esconde “Atlatl”, los dos Hawksmoore se prepararán para asaltar su campamento. Si saben que los PJ están arriba, con los guerrilleros, James los llamará por el móvil para convencerles de que cooperen con ellos. Sin embargo, si ya saben que Hawksmoore sigue vivo, será éste quien se ponga al aparato y trate de hacerlos entrar en razón: en ese submarino hay suficiente oro para todos... ¿por qué hacer las cosas más difíciles entre “viejos camaradas”? Ante una negativa, padre e hijo recurrirán a métodos más drásticos. Mientras el resto de los hombres permanecen en el pueblo, metiendo a los lugareños por la fuerza en sus casas; una veintena de soldados del Batallón Atlatl partirán bosque arriba, para explorar el terreno. De cara a los PJ, considéralos un aperitivo previo al plato fuerte: los “asesores de la CIA” son mercenarios entrenados en el manejo de exoesqueletos de combate. Aprovechando la noche (y la euforia de los jóvenes guerrilleros ante su primera victoria), éstos agentes pondrán a punto sus trajes de combate y sobrevolarán el campamento, lanzando una dura ofensiva.

LA LOCURA DEL GUARDIÁN

“THE LUNA TEMPLE”

- TOMB RAIDER: CRADLE OF LIFE (Alan Silvestri)

Pero, ¿qué se esconde realmente en el vientre de esta montaña? Si los PJ intuyen que el templo de Atlatl es algo más que lo poco que Sebastián les ha mostrado, lo encontrarán cavando en el punto exacto... que no es otro que la tumba de su viejo camarada de armas. Y es que el pensamiento de cualquiera al ver su lápi-

da será más acertada que nunca: “el muy cabrón se llevó el secreto a la tumba”.

Dejando a parte la difícil labor de convencer a Sebastián para exhumar el cadáver de su padre, los PJ acabarán descubriendo, no solo que no hay ni rastro del cuerpo del viejo Atlatl, sino que, a punto de abandonar la exhumación, sentirán que el suelo cede bajo sus pies (tiradas de Salvación de Reflejos CD 15 [Mediocre], evitando una caída mortal). Desde el agujero que han abierto o aferrados a una de las raíces que cuelgan del techo de la gran caverna, tus chicos por fin verán la tan codiciada “gruta del tesoro”.

A treinta metros del suelo, y con las paredes cubiertas de grabados y gárgolas de los dioses Nahoia; el interior de la pirámide está iluminado por el brillo del oro sumergido en las aguas del manantial. Éste se encuentra en el centro de la cámara, a modo de pequeño lago interior. Como un anacronismo, medio camuflado por enredaderas, yace el submarino nazi; empotrado en una de las paredes, boca arriba y con el óxido devorando la mayor parte de su metal. A los pies del manantial, como si pudiera leer las ondas que se forman en el agua, se encuentra el viejo Goyanez, o “Atlatl” como lo conocían los PJ: mantiene su juventud, aunque si “Código” lucía peinado moderno y manicura de 500 dólares; éste parece un naufrago, con largas melenas que cubren sus harapos. Aunque las aguas del manantial lo han mantenido joven, el aislamiento lo ha vuelto medio loco. Pese a la alegría inicial de recibir la visita de sus viejos camaradas, cualquier intento de apoderarse del oro les valdrá una respuesta más que agresiva: como les contará orgulloso, arrojó los lingotes al manantial sagrado... de donde no puede salir: *“es una ofrenda a los dioses: ¡robarla es sacrilegio!”*.

Si insisten en su empeño de llevarse el oro, las iniciales amenazas de “maldiciones de los dioses” pasarán a advertencias fundamentadas en cuestiones más terrenales: ¿recuerdas las cargas explosivas

que no detonaron por obra y gracia de "Código"? Bien, pues siguen repartidas por los rincones del submarino. Y en todos estos años que ha permanecido aquí abajo, "Atlacatl" ha tenido tiempo de preparar un tosco detonador con el que activarlas a distancia. Lo lleva atado al palo que lleva a modo de báculo sacerdotal. Dejará muy claro que, como heredero de sus ancestros, su deber es impedir el avance de los invasores... pagando el precio que sea necesario. Lo que significa que está dispuesto a volar el submarino y, con él, todo el templo: la reacción en cadena provocará una mortal lluvia de toneladas y toneladas de piedra. Si los PJ son testigos de ello, deberán poner a prueba sus poderes de movimiento o sus habilidades de Tregar (CD 23 [Excepcional]; daño por cascotes igual a 1d8 por cada cinco puntos de fallo [+2 de daño por cada nivel de fallo]).

EL ÚLTIMO RECURSO DE...

"CAMEROON BORDER POST"

- TEARS OF THE SUN (Hans Zimer)

MAXWELL Y JAMES HAWKSMOORE

Aunque puede que ya lo sospeches, estos dos codiciosos bastardos están actuando en nombre de la Agencia... sin que la CIA tenga la menor idea de que hay oro nazi de por medio, claro. Si los superiores de James se enterasen del verdadero motivo que les mueve, el botín pasaría a manos de la reserva federal... y ellos no verían un centavo. Así pues, les conviene resolver toda esta crisis con el menor revuelo posible. Para su desgracia, la situación en el país se ha hecho tan insostenible que las autoridades americanas lanzarán una ofensiva aplastante: a la mañana del segundo día, los PJ captarán un comunicado por radio del presidente Reagan, autorizando la intervención militar "especial" en la guerra civil de El Salvador.

Y pese a que esta noticia puede arruinar los planes de Hawksmoore el Mayor se marcará un farol ante los PJ: haciéndoles creer que ellos son el motivo de su intervención, les dejará claro que con el

gobierno de por medio, no tienen ni una posibilidad. Pero la cuestión es que la llegada de este refuerzo, estimada para el amanecer del tercer día, nunca sucederá: las Naciones Unidas intervendrán para evitar la entrada de fuerzas militares americanas en El Salvador (Saber Actualidad CD 13 [Pobre] para deducir este pronóstico). Sin embargo, el farol dará que pensar a ciertos PNJ.

FRANZ UMMERLICH Y "CÓDIGO"

Aunque las motivaciones de estos dos personajes son bien distintas (resucitar el Reich y volver a su acaudalado modo de vida, respectivamente); estos dos "elementos" serán los primeros en plantearse la opción de pactar con Maxwell Hawksmoore. A fin de cuentas, tanto a uno como a otro les dan igual las vidas de los habitantes de Mosotá, y están de acuerdo en que hay oro suficiente para todos (y lo hay: debe haber casi 800 millones en lingotes reposando bajo el manantial). Así pues, esta pareja de indeseables intentarán escabullirse o traicionar a los PJ, aliándose con los Hawksmoore.

BATALLÓN ATLACATL

Llegados al tercer día de asedio, Hawksmoore, a través del teléfono, llamará la atención de los PJ, invitándolos a mirar lo que acontece en el pueblo. Como medida de presión (y en venganza por los soldados que hayan perdido), los militares salvadoreños sacarán de sus casas a todos los hombres y, colocados en el suelo tumbados, los irán matando de un tiro en la cabeza. Si los PJ son testigos, deberán superar tiradas de Salvación de Voluntad CD 15 [Mediocre] para mantenerse firmes ante la masacre. Así mismo, las dudas comenzarán a hacerse oír entre los jóvenes guerrilleros. Si los PJ no lo impiden (Diplomacia CD 17 [Normal]), acabarán por entregarse al anochecer, ante las amenazas de seguir con los "castigos", esta vez con mujeres y, finalmente, con los niños.

ETERNAMENTE JÓVENES

"THE JOURNEY/KOPANO III" - TEARS OF THE SUN
(Hans Zimmer)

Llegado el momento, habrá dos bandos claramente diferenciados: uniendo sus fuerzas o por separado, tanto Franz Ummerlich y sus neo-nazis como los Hawksmoore (padre e hijo) persiguen lo mismo: el oro. En el caso de haber visto lo bien que se conserva "Código" puede que también codicien la fuente de la eterna juventud.

Por otro lado, está "Atlatatl", el cual no está dispuesto a dejar que el tesoro y mucho menos el manantial sagrado, caigan en malas manos. Si los PJ consiguen eliminar al menos la mitad de las fuerzas militares que ocupan Mosotá, el resto pondrá pies en polvorosa. Los Hawksmoore intentarán huir con ellos para refugiarse en la embajada americana de El Salvador, intentando un nuevo contraataque más adelante. Sin embargo, para cuando lleguen allí, un comando de agentes de la CIA, habiendo descubierto la farsa, los llevarán de vuelta a los EEUU, para enfrentarse a cargos de alta traición. Puede que alguno de tus PJ haya podido filtrar dicha información (nada mejor que conseguir la exhumación de su cadáver... o conseguir enviar imágenes del Mayor con vida en El Salvador a las oficinas de la Agencia, en Langley).

A bordo de uno de los camiones, los PJ podrán regresar a la capital donde Sebastián les conseguirá un vuelo de vuelta a casa. Si han conseguido impedir una carnicería, el hijo de "Atlatatl" les dará las gracias, recordándoles que les debe la vida: y eso en su familia implica lealtad hasta el fin de los días. Si lo sueltan y le dejan volver a su vida, "Código" se comprometerá a pagarles derechos de autor y convertirlos en accionistas de CODETECH. Si cae en manos de Hawksmoore y la CIA, "Código" morirá en prisión apenas seis meses después, padeciendo una extraña enfermedad de

envejecimiento acelerado: el precio por haber traicionado a los Nahoa.

Aunque hayan llegado a una alianza, Franz Ummerlich no piensa compartir el oro y traicionará a quien sea (PJs o los Hawksmoore) para poder invertirlo todo en su sueño. Llegará a un trato con viejos socios alemanes de otros puntos de Sudamérica, y aliados con el gobierno de extrema derecha de El Salvador, saqueará las riquezas que encierra el monte: tanto el oro como la fuente de la eterna juventud.

Por cierto, si cualquiera trata de beber de aquella, hay una advertencia en los grabados que decoran las paredes del templo: Descifrar Escritura CD 25 [Legendario +1], Saber Mitología CD 25 [Legendario +1] o Ciencia Arcana CD 20 [Grande]. En su defecto, "Atlatatl" les informará que la eternidad es un privilegio de los guerreros: quien beba, deberá luchar hasta el fin de sus días. Si los PJ ignoran el aviso y beben, no recuperarán su juventud sino que, sencillamente, NO SEGUIRÁN ENVEJECIENDO. Es decir, no podrán morir de viejos. Y, como les aseguró su viejo compañero, desde entonces no podrán llevar una vida normal: al regresar a sus respectivos hogares, descubrirán coches oficiales en la puerta. Dentro aguardan agentes del gobierno que, tras asegurar que sus familias y seres queridos están en un lugar seguro, le invitarán a acompañarlos hasta Fort Leavenworth. Allí, el PJ será "invitado" a unirse a un comando militar secreto de metahumanos: la nueva Unidad Beta.

Sin embargo, pase lo que pase, esta aventura los habrá reunido con familia que nunca supieron que tenían (Morgan), y habrán descubierto que el mal contra el que lucharon antaño sigue vivo (Ummerlich y sus aliados neonazis).

Por otro lado, los PJ habrán comprobado que los bastardos que mandaban sobre ellos (el Mayor Hawksmoore), tienen hijos que son sus dignos sucesores (el "pequeño" James). Habrán vuelto a sentir, para

bien y para mal, lo que es pisar un campo de batalla. Pero también comprenderán que todos podemos empezar de cero, olvidando los errores del pasado (Jurgen Blitzkrieg).

ALSO STARRING

JURGEN BLITZHASSER (MIEMBRO DEL ESCUADRÓN BLITZKRIEG)

Héroe Fuerte Nivel 7, Negociador Nivel 2

FUE	DES	CON
25 (+7)	14 (+2)	22 (+6)
Legendario +3	Bueno	Legendario +2
INT	SAB	CAR
16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)
Grande	Bueno	Grande
FOR	REF	VOL
+6	+4	+7
Normal	Mediocre	Bueno
DEF	PG 136	
17		
Bueno	1-3 Rasguño	0000000
	4-6 Herida	000000
	7-9 Herida grave	00000
INI	10-12 Incapacitado	O
+2	13-15 Moribundo	O
Bueno		

Habilidades: Saber (Tácticas) +7 [Bueno]; Diplomacia +12 [Excepcional]; Intimidar +8 [Bueno]; Supervivencia +6 [Normal]; Idioma (inglés, alemán, chino); Reunir Información +6 [Normal]; Saber (Teología y Filosofía) +6 [Normal]; Oficio (Sacerdote) +5 [Normal].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Ignorar Dureza Avanzado; Esfuerzo Extremo; Competencia con Armas de Fuego Avanzadas; Ocultar Información; Reaccionar Primero.

Poderes: Superfuerza +2 [Bueno]; +12 [+6] a FUE, pudiendo levantar hasta 700 kilogramos; Superconstitución +1 [Normal]; +6 [+3] a CON; Ataque Especial a Distancia (Rayos Ópticos Caloríficos) +2 [Bueno]; Ataque +9/+4 [Gra/Med] Daño 2d6+4 [+4].

Ataques Bono Daño

Cuerpo a cuerpo +10/+5 [Gra/Nor] 2d6+1 [+3]

¿Recuerdas ese "Capitán América" ario que era Blitzhasser durante los años de la guerra? Dejado atrás el joven patriota que fue en años, el Jurgen de los ochenta es un viejo desengañado: cuando al acabar la contienda descubrió los horrores del exterminio tuvo una fuerte crisis. En la actualidad, con su antaño pelo rubio encanecido y largo en melena (contraste con su porte militar y orgulloso del pasado); Jurgen es sacerdote protestante en Madripur: un nazi desengañado y que sólo busca paz espiritual.

FRIDA SCHAFFER (MIEMBRO DEL ESCUADRÓN BLITZKRIEG)

Heroína Carismática Nivel 7

FUE	DES	CON
13 (+1)	14 (+2)	13 (+1)
Normal	Bueno	Normal
INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)
Bueno	Grande	Bueno
FOR	REF	VOL
+4	+5	+4
Mediocre	Normal	Mediocre
DEF	PG 40	
14		
Mediocre	1-3 Rasguño	0000
	4-6 Herida	00
	7-9 Herida grave	O
INI	10-12 Incapacitado	O
+2	13-15 Moribundo	O
Bueno		

Habilidades: Averiguar Intenciones +8 [Bueno]; Engañar +9 [Grande]; Diplomacia +7 [Bueno]; Idioma (alemán, francés, inglés); Concentración +8 [Bueno]; Reunir Información +7 [Bueno]; Interpretar (Actuar) +6 [Normal].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Encanto; Favor; Cautivar; Engañoso; Fama; Competencia con Arma Exótica (látigo); Competencia con Armas de Fuego Personales; Charlatanería.

Poderes: Dominación Mental +2
[Bueno]: Tirada para control +8
[Bueno] vs TS Voluntad del objetivo.

Ataques	Bono	Daño
Lüger P08	+4 [Mediocre]	2d6 [+3]
Látigo	+4 [Mediocre]	1d6+2 [+2]

Esta rubia de piel pálida y ojos levemente achinados se ha convertido en una vieja devora hombres. Habiendo sido amante de Franz, ahora éste la deja beber y vagar por las salas de su casino sólo por diversión. Siempre está borracha y el alzheimer ha comenzado a hacer mella en ella. Con el pelo tintado y exceso de maquillaje, es una sombra de la belleza que fue.

BARON FRANZ VON UMMERLICH (MIEMBRO DEL ESCUADRÓN BLITZKRIEG)

Ummerlich posee dos formas virtualmente distintas: su forma humana normal y otra forma humanoide de reptil. Se ofrecen estadísticas separadas de ambas formas.

Forma humana

Villano Listo Nivel 6, Famoso Nivel 3

FUE	DES	CON
9 (-1)	11 (0)	13 (+1)
Pobre	Mediocre	Normal
INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	13 (+1)
Bueno	Grande	Normal
FOR	REF	VOL
+3	+5	+6
Mediocre	Normal	Normal

DEF	PG 58	
11		
Terrible	1-3 Rasguño	OOOOO
	4-6 Herida	OOO
	7-9 Herida grave	OO
INI	10-12 Incapacitado	O
+2	13-15 Moribundo	O
Bueno		

Habilidades: Supervivencia +9 [Grande]; Idioma (inglés, alemán, swahili); Intimidar +12 [Excepcional]; Diplomacia +9 [Grande]; Reunir Información +13 [Legendario +1]; Saber (Historia) +8 [Bueno]; Saber (Ciencia Arcana) +6 [Normal]; Concentración +7 [Bueno]; Saber (Negocios) +9 [Grande]; Saber (Mundología) +8 [Bueno].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Erudito (Saber Historia); Explotar Debilidad; Lingüista; Competencia con Armas de Fuego Personales; Pelea; Culto; Pericia en Combate; Fama; Acceso Ilimitado.

Poderes: Conversión en una forma monstruosa: necesita superar un chequeo de Concentración a CD 15 [Normal] (subiendo a 25 [Legendario +1] si ha sido pillado por sorpresa). A esta edad, el corazón debilitado de Franz no aguantará la tensión de la metamorfosis. A su regreso a la forma humana, sufrirá un paro cardíaco y para salvarle la vida alguien tendrá que superar una prueba de Curar Heridas CD 18 [Bueno].

Ataques	Bono	Daño
Lüger P08	+3 [Mediocre]	2d6 [+3]
Cuerpo a cuerpo	+3 [Mediocre]	1d6-1 [0]

Forma reptil monstruoso

Villano Duro Nivel 9

FUE	DES	CON
41 (+15)	20 (+5)	43 (+16)
Legendario +11	Legendario +1	Legendario +12
INT	SAB	CAR
6 (-2)	17 (+3)	6 (-2)
Terrible	Grande	Terrible
FOR	REF	VOL
+20	+8	+6
Legendario +4	Bueno	Normal

DEF	PG 150	RD 3
20		
Grande	1-3 Rasguño	OOOOOOOO
	4-6 Herida	OOOOOOO
	7-9 Herida grave	OOOOO
INI	10-12 Incapacitado	O
+5	13-15 Moribundo	O
Legendario +1		

Habilidades: Supervivencia +6 [Normal]; Intimidar +11 [Excepcional].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Permanecer Consciente; Reducción de Daño 3; Renovar Fuerzas; Aguante; Alerta; Rastrear.

Poderes: Con su fuerza, Ummerlich puede levantar hasta cuatro toneladas y media. La duración máxima de tiempo que Ummerlich puede mantener esta forma reptil es de 1d10+2 asaltos. Pasado ese tiempo, vuelve a convertirse en humano y tendrá que repetir el esfuerzo de transformarse, con un +5 [+3] a la dificultad de Concentración.

Ataques	Bono	Daño
Garras	+10/+5 [Gra/Nor]	3d6+6 [+6]

En los setenta, Franz regresó a Madripur y, con la fortuna familiar, compró el principado a un ya en decadencia "Perro Loco" Braddock. Ahora, escoltado siempre por su fiel camarada Assanoh, Franz está postrado en una silla de ruedas, siempre sedado para controlar a la bestia: esta se ha hecho fuerte con los años y ya no puede controlarla como antes. Hawksmoore frecuentaba su casino y en una de esas visitas, le reveló lo que se escondía en el submarino. Creyendo que el Mayor había dado con una pista del oro, Franz quiere apoderarse de él para financiar así el alzamiento de un cuarto Reich desde Madripur. Su guardia personal luce uniformes militares al estilo alemán, de color negro. La gente de la isla los llaman "la Gestapo del Príncipe".

ASSANOH (MIEMBRO DEL ESCUADRÓN BLITZKRIEG)

Héroe Dedicado Nivel 10

FUE	DES	CON
12 (+1)	17 (+3)	13 (+1)
Normal	Grande	Normal
INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	14 (+2)
Grande	Grande	Bueno
FOR	REF	VOL
+8	+8	+10
Bueno	Bueno	Grande

DEF

18

Bueno

INI

+3

Grande

PG 77

1-3	Rasguño	000000
4-6	Herida	00000
7-9	Herida grave	00
10-12	Incapacitado	0
13-15	Moribundo	0

Habilidades: Supervivencia +10 [Grande]; Trato con Animales +9 [Grande]; Moverse en Silencio +9 [Grande]; Escondarse +6 [Normal]; Curar Heridas +12 [Excepcional]; Saber (Ciencia Arcana) +14 [Legendario +1]; Concentración +8 [Bueno]; Idioma (swahili, inglés, alemán); Saber (Mitología) +8 [Bueno].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Empatía; Don Curativo; Énfasis en Habilidad (Trato con Animales); Mano Curativa 2; Fe; Competencia con Armas Arcaicas; Rastrear; Experto Médico; Voluntad de Hierro.

Poderes: Telepatía +2 [Bueno]: alcance 100 kilómetros; Dominación Mental +5 [Legendario +1] (solo aplicable a seres animales o parcialmente salvajes) +18 [Legendario +3] vs TS Voluntad del objetivo.

Ataques	Bono	Daño
Machete	+8/+3 [Bue/Med]	1d6+4 [+2]

Los años le han dado muchas arrugas y una larga barba blanca rizada. Acompaña siempre a Franz y sigue a su servicio como criado personal. Paradojas de la vida, tras despreciarlo durante años, finalmente Ummerlich ha terminado por considerar a Assanoh como su único y verdadero amigo.

SEAN "CÓDIGO" MCHAMMOND

*Héroe Listo Nivel 6 Tuercas Nivel 4**

FUE	DES	CON
13 (+1)	15 (+2)	16 (+3)
Normal	Bueno	Grande
INT	SAB	CAR
21 (+5)	18 (+4)	11 (0)
Legendario +1	Excepcional	Mediocre
FOR	REF	VOL
+5 (+6)	+4 (+5)	+7 (+11)
Normal	Med (Nor)	Bue (Exc)

DEF**PG 44 (72)**

14 (16)	1-3 Rasguño	OOOOO
Med (Nor)	4-6 Herida	OOOO
INI	7-9 Herida grave	OO
+2	10-12 Incapacitado	O
Bueno	13-15 Moribundo	O

Habilidades: Reparar +9 [Grande]; Inutilizar Mecanismo +9 [Grande]; Artesanía (electrónica) +8 [Grande] **(+12 [Excepcional])**; Artesanía (Mecánica) +9 [Grande]; Descifrar Escritura +10 [Grande]; Saber (Tecnología) +8 [Bueno] **(+12 [Excepcional])**; Escapismo +6 [normal]; Moverse en Silencio +6 [Normal]; Escondarse +9 [Grande]; Idioma (alemán, gaélico, inglés, español, italiano); **Informática +15 [Legendario +2]**; **Reunir Información +6 [Normal]**; **Saber (Negocios) +11 [Excepcional]**; **Demoliciones +7 [Bueno]**.

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Personales; Erudito (Descifrar Escritura); Explotar Debilidad; Plan; Manitas; Constructor; Pelea; **Chapuzas +2**; **Máquina Excepcional**; **Poco Conocido**; **Construir Robot**.

Poderes: Dominación Mental +6 [Legendario+2] (solo aplicable a componentes mecánicos o electrónicos) +19 [Legendario +4] **(+23 [Legendario +6])** vs TS Voluntad del objetivo.

Ataques	Bono	Daño
Browning H.P.	+6 [Normal]	2d6 [+3]
Glock 17	+8/+3 [Bue/Med]	2d6 [+3]

* Los valores entre paréntesis y las habilidades/dotes en negrilla corresponden al Sean McHammond de los años 80.

Posiblemente, quien mejor se lo ha montado de todos los que pertenecieron a la Unidad Beta. Con el paso de los años, mantiene su carácter miserable, haciendo gala de él y abusando de su dinero (su amenaza favorita es enviar a "sus abogados" contra aquel

que le lleva la contraria). Su principal objetivo: mantener su lucrativo modo de vida.

GREGORIO "ATLACATL" GOYANEZ

Héroe Dedicado Nivel 10

FUE	DES	CON
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)
Excepcional	Grande	Excepcional
INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	13 (+1)
Bueno	Grande	Normal
FOR	REF	VOL
+7 (+9)	+5 (+6)	+5 (+6)
Bue (Gra)	Normal	Normal

DEF	PG 64 (104) RD 2 (3)
16 (18)	1-3 Rasguño OOOOOOO
Nor (Bue)	4-6 Herida OOOOO
INI	7-9 Herida grave OOO
+3	10-12 Incapacitado O
Grande	13-15 Moribundo O

Habilidades: Moverse en Silencio +9 [Grande]; Trepar +10 [Grande]; Saltar +10 [Grande]; Demoliciones +8 [Bueno]; Supervivencia +9 [Grande]; Saber (Mitología) +5 [Normal] **(+12 [Excepcional])**; Saber (Ciencia Arcana) +7 [Bueno] **(+13 [Legendario +1])**; Idioma (dialecto nahoa, inglés); Descifrar Escritura +7 [Bueno]; **Intimidar +8 [Bueno]**; **Escondarse +7 [Bueno]**.

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas Arcaicas; Pelea Mejorada; Reducción de Daño 2; Permanecer Consciente; Gran Fortaleza; Alerta; **Reducción de Daño 3**; **Poco Conocido**; **Renovar Fuerzas**.

Poderes: Teleportación (Especial): la naturaleza divina de sus poderes permiten a "Atlacatl" teleportar cualquier cantidad de masa a cualquier punto del planeta. Un PJ puede resistirse a ser teleportado superando un chequeo de TS Voluntad contra "Atlacatl". Telepatía (Especial): el alcance de esta telepatía, gracias a su naturaleza divi-

na, es casi global. Puede lanzar mensajes a casi cualquier parte del mundo, siempre a través de sueños y pesadillas.

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo	+9 [Grande]	1d8+2 [+3]
Cuerpo a cuerpo	+12/+7 [Exc/Bue]	1d8+4 [+3]

* Los valores entre paréntesis y las habilidades/dotes en negrilla corresponden al Atlacatl de los años 80.

Aunque ha perdido la cabeza, en ella aún quedan resquicios de lucidez. Su hijo, Sebastián, es uno de los elementos que le pueden ayudar a recuperar parte de la sensatez. Sin embargo, aun con la cabeza fría, sabe que no puede dejar que la CIA o los nazis se hagan con los secretos (el oro y la fuente de la juventud) que encierra el templo.

MAYOR MAXWELL HAWKSMOORE (MILITAR RETIRADO)

Héroe Carismático Nivel 7, Negociador Nivel 3

FUE	DES	CON	
10 (0)	12 (+1)	11 (0)	
Mediocre	Normal	Mediocre	
INT	SAB	CAR	
15 (+2)	17 (+3)	15 (+2)	
Bueno	Grande	Bueno	
FOR	REF	VOL	
+6	+6	+8	
Normal	Normal	Bueno	
DEF	PG 65		
18	1-3	Rasguño	OOOOO
Bueno	4-6	Herida	OOOO
	7-9	Herida grave	OO
INI	10-12	Incapacitado	O
+1	13-15	Moribundo	O
Normal			

Habilidades: Averiguar Intenciones +11 [Excepcional]; Reunir Información +11 [Excepcional]; Idioma (francés, alemán, inglés); Diplomacia +10 [Grande]; Engañar +8 [Bueno]; Saber (Tácticas) +8 [Bueno]; Conducir +3 [Mediocre]; Saber (Mundología) +9 [Grande]; Saber (Negocios) +9 [Grande]; Intimidar +9 [Grande].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Coordinar; Inspiración Mayor; Encanto; Favor; Voluntad de Hierro; Presencia Amedrentadora; Caído del Cielo; Pelea; Competencia con Armas de Fuego Personales; Ocultar Información; Reaccionar Primero.

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo	+6/+1 [Nor/Pob]	1d6 [+1]
Browning H.P.	+6/+1 [Nor/Pob]	2d6 [+3]

El típico militar desengañado con el país al que juró servir. Después de toda una vida de servicio y entrega, lo único que le dejaron fue una paupérrima pensión. Pese a que es ambicioso, la codicia no lo ciega del todo y, si no hay más remedio, prefiere compartir el oro a quedarse sin nada. Estará hasta dispuesto a negociar con Ummerlich y sus nazis.

AGENTE JAMES HAWKSMOORE (AGENTE DE LA CIA)

Héroe Dedicado Nivel 6

FUE	DES	CON	
17 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	
Grande	Excepcional	Grande	
INT	SAB	CAR	
16 (+3)	15 (+2)	17 (+3)	
Grande	Bueno	Grande	
FOR	REF	VOL	
+6	+6	+8	
Normal	Normal	Bueno	
DEF	PG 49		
17	1-3	Rasguño	OOOO
Normal	4-6	Herida	OO
	7-9	Herida grave	OO
INI	10-12	Incapacitado	O
+4	13-15	Moribundo	O
Excepcional			

Habilidades: Averiguar Intenciones +9 [Grande]; Reunir Información +9 [Grande]; Idioma (español, inglés); Diplomacia +7 [Bueno]; Engañar +10 [Grande]; Saber (Tácticas) +5 [Normal]; Conducir +8 [Bueno]; Saber (Mundología) +6 [Normal]; Saber (Actualidad) +12 [Excepcional]; Saber (Negocios) +9 [Grande]; Informática +8 [Bueno].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Avanzada; Competencia con Armadura Ligera (chaleco de kevlar); Empatía; Intuición; Énfasis en una Habilidad (Engañar); Engañoso; Artes Marciales de Combate.

Ataques	Bono	Daño
Artes marciales	+8 [Bueno]	1d4+3 [+1]
HK G3	+9 [Bueno]	2d10 [+5]
Sig Sauer P285	+9 [Grande]	2d6 [+3]

De tal palo, tal astilla. Tan manipulador como su padre, James tiene la sensación de que tiene mucho más que perder que su viejo: los PJ deberían aprovechar esto para presionarlo. Su padre es ya mayor, pero la prometedora carrera de James en la CIA puede convertirse en una sogá en su cuello si todo el asunto del oro se descubre.

MORGAN BRADDOCK (AVENTURERA E HIJA DE CIERTO PJ "CONQUISTADOR")

Heroína Rápida Nivel 4

FUE	DES	CON
15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)
Bueno	Excepcional	Bueno
INT	SAB	CAR
12 (+1)	17 (+3)	15 (+2)
Normal	Grande	Bueno
FOR	REF	VOL
+3	+6	+4
Mediocre	Normal	Mediocre
DEF	PG 31	
19/20*	1-3 Rasguño	OOO
Bue/Gra*	4-6 Herida	O
	7-9 Herida grave	O
INI	10-12 Incapacitado	O
+4	13-15 Moribundo	O
Excepcional		

Habilidades: Averiguar Intenciones +7 [Bueno]; Saber (Mundología) +5 [Normal]; Reunir Información +6 [Normal]; Idioma (alemán, chino, inglés); Informática +4 [Mediocre]; Engañar +7 [Bueno]; Conducir +9 [Grande]; Equilibrio +7 [Bueno]; Moverse en Silencio +9 [Grande]; Inutilizar Mecanismo +7 [Bueno].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Personales; Artes Marciales Defensivas; Artes Marciales de Combate; Evasión; Oportunista; Experto en Vehículos.

Ataques	Bono	Daño
Artes marciales	+5 [Normal]	1d4+2 [+1]

* En cuerpo a cuerpo

Toda una oportunidad para atormentar al personaje jugador que vaya de galán de turno. Una chica preciosa, a la que todos le darían un buen tiento (si tuviesen 20 años menos)... y que es la hija de uno de ellos. Encima, el hecho de que aprecie más a un viejo enemigo del personaje (Blitzhasser) que a su padre biológico hará las cosas aún más interesantes. Morgan se unirá a los personajes en cuanto escuche la palabra "oro" o "tesoro": sabe muy bien la ayuda que puede suponer ese dinero para su gente... ¡y además se muere por vivir aventuras como las de su madre!

SEBASTIÁN GOYANEZ (CABECILLA DEL COMANDO ATLACATL)

Héroe Dedicado Nivel 5

FUE	DES	CON	
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	
Grande	Grande	Grande	
INT	SAB	CAR	
11 (0)	15 (+2)	13 (+1)	
Mediocre	Bueno	Normal	
FOR	REF	VOL	
+6	+4	+5	
Normal	Mediocre	Normal	
DEF	PG 41		
16	1-3	Rasguño	OOOO
Normal	4-6	Herida	OO
	7-9	Herida grave	O
INI	10-12	Incapacitado	O
+4	13-15	Moribundo	O
Excepcional			

Habilidades: Diplomacia +6 [Normal]; Idioma (español, inglés); Saber (Tácticas) +6 [Normal]; Conducir +8 [Bueno]; Supervivencia +7 [Bueno]; Inutilizar Mecanismo +6 [Normal]; Avistar +5 [Normal]; Moverse en Silencio +6 [Normal]; Escondarse +8 [Bueno].

Dotes: Rastrear; Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Avanzada; Empatía; Prestar Ayuda Mejorada; Intuición; Pelea; Voluntad de Hierro.

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo	+7 [Bueno]	1d6+3 [+2]
Escopeta Mossberg	+6 [Normal]	2d8 [+4]
Colt Python	+7 [Bueno]	2d6 [+3]

Hijo del viejo camarada de los PJ, ha vivido siempre a la sombra de su padre. Y le costará creer que ese chillado que habita en el interior de templo lo sea: se ha hecho una imagen idílica suya. Preguntará constantemente a los PJ por vivencias que compartiesen con su padre en la guerra, siempre en busca de hazañas que cimienten esa imagen de mártir noble y guerrero implacable que se ha forjado en la cabeza.

EXTRAS

SICARIOS DE UMMERLICH ("LA GESTAPO" DE MADRIPUR)

Matones de nivel medio (Fuerte 3/Duro 3)

FUE	DES	CON
15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)
Bueno	Normal	Bueno
INT	SAB	CAR
13 (+1)	10 (0)	8 (-1)
Normal	Mediocre	Pobre
FOR	REF	VOL
+6	+3	+2
Normal	Mediocre	Pobre
DEF	PG 32	
16	1-3 Rasguño	OOO
Normal	4-6 Herida	O
INI	7-9 Herida grave	O
+1	10-12 Incapacitado	O
Normal	13-15 Moribundo	O

Habilidades: Artesanía (mecánica) +6 [Normal]; Avistar +2 [Pobre]; Conducir +7 [Bueno]; Idioma (alemán, chino, inglés); Intimidar +5 [Normal]; Saber (Mundología) +4 [Mediocre]; Reparar +4 [Mediocre].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Personales; Disparo a Bocajarro; Pelea Mejorada.

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo	+8 [Bueno]	1d6+2 [+2]
Beretta 92 F	+6 [Normal]	2d6 [+3]
AK 47	+6 [Normal]	2d8 [+4]

ASESORES DE LA CIA (MERCENARIOS CON TECNOARMADURAS)

*Cazarrecompensas de nivel medio
(Fuerte 3/Listo 3)*

FUE	DES	CON
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)
Bueno	Bueno	Normal
INT	SAB	CAR
13 (+1)	8 (-1)	10 (0)
Normal	Pobre	Mediocre
FOR	REF	VOL
+4	+5	+1
Mediocre	Normal	Pobre
DEF	PG 32	
20	1-3 Rasguño	OOO
Grande	4-6 Herida	O
INI	7-9 Herida grave	O
+2	10-12 Incapacitado	O
Bueno	13-15 Moribundo	O

Habilidades: Conducir +7 [Bueno]; Descubrir +5 [Normal]; Escondarse +6 [Normal]; Juegos de Manos +7 [Bueno]; Moverse en Silencio +6 [Normal]; Reparar +3 [Mediocre]; Saber (Actualidad) +4 [Mediocre]; Saber (Mundología) +4 [Mediocre]; Saber (Tácticas) +3 [Mediocre]; Tregar +4 [Mediocre].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Artes Marciales de Combate; Competencia con Armaduras Pesadas;

Competencia con Armas de Fuego Avanzada; Esquiva.

Exoesqueleto de combate: Superfuerza +2 [Bueno]; FUE 27 [Legendario +4] (Daño Cuerpo a Cuerpo: 2d6+2 [+3] (levanta unos 900 kilogramos); Poder de Movimiento Especial (Volar) +1 [Normal]; En el aire DEF 21 [Grande] (alcanzando los 100 km/h); Armadura +1 [Normal]; El exoesqueleto les ofrece una RD 6; Ataque Especial a Distancia (Descarga Energética) +2 [Bueno]; Ataque +7 [Bueno] Daño: 2d6+4 [+4].

Ataques	Bono	Daño
Artes marciales	+7 [Bueno]	1d4+2 [+1]
HK G3	+7 [Bueno]	2d10 [+5]

SOLDADOS (DESDE CARNAZA NAZI, GUERRILLEROS O MIEMBROS DEL BATALLÓN ATLACATL)

Policia de nivel bajo (Fuerte 1/Dedicado 1)

FUE	DES	CON
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)
Bueno	Normal	Normal
INT	SAB	CAR
10 (0)	12 (+1)	8 (-1)
Mediocre	Normal	Pobre
FOR	REF	VOL
+3	+1	+3
Mediocre	Pobre	Mediocre

DEF	PG 15
13	1-3 Rasguño OO
Pobre	4-6 Herida O
	7-9 Herida grave O
INI	10-12 Incapacitado O
+1	13-15 Moribundo O
Normal	

Habilidades: Averiguar Intenciones +4 [Mediocre]; Avistar +4 [Mediocre]; Conducir +3 [Mediocre]; Curar Heridas +4 [Mediocre]; Descubrir +2 [Pobre]; Nadar +3 [Mediocre]; Saber (Mundología) +2 [Pobre]; Saber (Actualidad) +2 [Pobre]; Saber (Tácticas) +1 [Pobre]; Supervivencia +3 [Mediocre].

Dotes: Competente con Armas Sencillas; Competencia con Armas de Fuego Personales.

Ataques	Bono	Daño
Cuerpo a cuerpo	+3 [Mediocre]	1d3+2[+1]
Mauser Karabiner	+3 [Mediocre]	2d6 [+3]
AK 47	+2 [Pobre]	2d8 [+4]

A.F.C. (ANDROIDES FLOTANTES DE CODETECH)

Constructo Pequeño (VD 2)

FUE	DES
8 (-2)	13 (+1)
Pobre	Normal
FOR	REF
+3	+1
Mediocre	Pobre
DEF	PG 15
14	1-3 Rasguño OO
Mediocre	4-6 Herida O
	7-9 Herida grave O
INI	10-12 Incapacitado O
+1	13-15 Moribundo O
Normal	

Habilidades: Ataque Especial a Distancia (Rayo Láser) +2 [Bueno]; Ataque +3 [Mediocre] Daño: 2d6+4 [+5]; Poder de Movimiento Especial (Flotación) +2 [Bueno]; En el aire tiene DEF 15 [Normal].

UNIDAD BETA - CRONOLOGÍA

La siguiente cronología detalla los acontecimientos fundamentales en el Universo en el que tienen lugar "Unidad Beta". Principalmente se mencionan aquellos acontecimientos que divergen de los sucedidos en nuestro mundo, o aquellos que conciernen directamente a la Unidad Beta.

1920

Tras una serie de inesperados escándalos, Warren Harding pierde la presidencia de los EEUU en favor del demócrata James Cox. Su apretada victoria supone la continuación de la política intervencionista de la administración Wilson a nivel mundial, así como el ingreso de los EEUU en la Sociedad de Naciones.

1936

Un grupo de científicos alemanes forman un grupo de investigación científica experimental: como una extensión de la mística Sociedad Thule, La Alianza de Thule tiene como propósito principal investigar el potencial genético ario en busca de la posibilidad de recrear a los legendarios superhombres de la mítica Thule. El más prometedor de los científicos que se unen al proyecto es el niño prodigio de la biología alemana, Victor Haas. Un discípulo aventajado del eminente Max Delbrück.

17 de julio: Comienza la guerra civil española.

1937

Victor Haas obtiene sus primeros éxitos gracias a las versiones experimentales de lo que posteriormente sería denominado "gas Prometeo". Las mutaciones resultantes de las exposiciones al gas, en la mayoría de los casos conllevan la formación de alguna clase de cáncer y, normalmente, la muerte. Sólo aproximadamente un 20% de los voluntarios sobrevive a los experimentos sin resultar enfermo, número más que suficiente para que se considere un éxito, llamando la atención del ejército alemán.

Ese mismo año, algunos de los primeros metahumanos artificiales prueban sus capacidades en el campo de batalla, en la guerra civil española. A través de sus servicios de inteligencia, las potencias de la Sociedad de Naciones tienen conocimiento del programa de experimentación metahumano alemán.

1938

En un contundente golpe propagandístico, el metahumano Jürgen Blitzhasser, primer gran éxito de los experimentos de Haas, es

presentado al mundo. La ocasión elegida es la entrada triunfal de Hitler en Viena (Durante el Anschluss: la anexión alemana de Austria), en la que el führer es escoltado en todo momento por el que se presenta como la muestra evidente de la supremacía científica y genética aria.

Este acontecimiento resulta traer consecuencias imprevistas. En primer lugar, los gobiernos de las potencias de la Sociedad de Naciones realizan un enorme contra-golpe propagandístico, intentando demostrar que las películas en las que sale Blitzhasser están trucadas.

Al mismo tiempo, el modo en que Blitzhasser ha sido capaz de hacer sombra al propio Hitler, así como las divergencias que el metahumano muestra con las partes más oscuras del ideario nazi, llevan a Rudolph Hess y otros jefes nazis a relegarle a él (y al resto de metahumanos alemanes) a actividades más alejadas del ojo público.

9 de noviembre: Tiene lugar la Noche de los cristales rotos. Mientras la situación para los judíos en la Alemania nazi se vuelve insostenible, Victor Haas abandona La Alianza de Thule y el país a causa de desavenencias insalvables con sus colegas y con los jefes nazis. Haas considera el gas Prometeo como la llave para que razas no arias puedan alcanzar la perfección... algo que choca frontalmente con los planes de dominación nazi. El científico huye entonces a los EEUU con su hija Valeria, donde gracias a la intervención del General William Atherton-Hawksmoore, entra a trabajar en el programa metahumano de la Sociedad de Naciones. El hijo del General, Maxwell Hawksmoore, es puesto al frente de dicho programa.

1939

1 de abril: Termina la Guerra Civil Española.

1 de septiembre: Tropas alemanas cruzan la frontera polaca. Comienza la Segunda Guerra Mundial. A finales de mes, y tras el inesperado ataque soviético por la espalda, Polonia capitula.

14 de diciembre: La Unión Soviética es expulsada de la Sociedad de Naciones por su ataque a Finlandia.

1940

Abril - mayo: Alemania invade Dinamarca, Noruega, Bélgica, Luxemburgo, Holanda y parte de Francia. La Blitzkrieg (Guerra Relámpago) da sus primeros frutos.

14 de junio: Con la toma de París, Francia capitula.

1941

Principios de año: Ante su cada vez mas probable entrada en el conflicto, los EEUU aceleran el programa metahumano dirigido por Atherton-Hawksmoore. En un tiempo récord se pone en marcha el campo de Tanhausser. Entre sus muros nace la Unidad Beta (*Tanhausser*).

22 de junio: Alemania ataca la URSS.

7 de diciembre: Japón bombardea la base militar estadounidense de Pearl Harbor, sin haber declarado la guerra a Washington previamente. Esto supone de facto, la entrada de los EEUU en la guerra contra el Eje.

Finales de año: La Unidad Beta es enviada tras unos desertores nazis que se ocultan en Madripur (*La Conexión Madripur 1ª Parte*).

1942

Enero: Un prototipo de máquina encriptadora británica cae en manos del Majarajá de Pankot. La Unidad Beta, haciéndose pasar por una delegación diplomática de la Sociedad de Naciones, es enviada a Bombay a recuperarla (*Women in Uniform*).

27 de mayo: Se culmina con éxito la "Operation Anthropoid", el asesinato de Reinhard Heydrich, uno de los más brillantes y repugnantes jerarcas nazis en Praga. La operación es ejecutada por miembros del ejército checoslovaco y la Unidad Beta, que se encarga de la escolta metahumana de Heydrich.

Junio: El *abwehr*, servicio secreto nazi, a través de un submarino desembarca dos grupos de comandos a mediados de mes en suelo estadounidense. Uno llega a Manhattan. El otro, a Florida. El primer grupo es aprehendido rápidamente, gracias a que dos de sus componentes desertan, pero el segundo resulta más escurridizo gracias a los talentos metahumanos de uno de sus miembros. Los servicios de la Unidad Beta son requeridos por el FBI, para participar en su búsqueda y captura.

Septiembre: Una unidad del ejército británico del frente de Tobruk, usando uniformes del África Korps, se infiltra tras las defensas enemigas con el fin de sabotear las líneas de suministros. En esta operación cuentan con la participación de miembros de la Unidad Beta.

13 de septiembre: Se inicia la Batalla de Stalingrado. Durante los próximos meses millares de alemanes y rusos dejarán la vida en las calles de la ciudad. Durante la Batalla de Stalingrado, el alto mando alemán hace

uso de algunos de sus metahumanos, con resultados variables. Por un lado, su eficacia en el combate urbano es devastadora. Por el otro, muchos caen víctimas de los francotiradores y otros ataques oportunistas.

1943

13 de enero: Comienza la Conferencia de Casablanca, en el Hotel Anfa. La Unidad Beta es destacada allí para proteger a los dignatarios internacionales, y garantizar la seguridad de la reunión entre Churchill y Roosevelt.

10 de julio: Se inicia la conquista de Sicilia por parte de los aliados con ayuda de la Mafia estadounidense. La Unidad Beta es introducida en la isla horas antes de la invasión para llevar a cabo ciertas operaciones de sabotaje.

25 de julio: El dictador italiano Benito Mussolini es derrocado y aprehendido. El rey Victor Manuel de Saboya ordena formar un nuevo gabinete. Días más tarde, el Escuadrón Blitzkrieg, liderado por Otto Skorzeny, el Jefe de comandos de Hitler, lo rescata en una espectacular operación.

1944

Marzo: Victor Haas intenta huir de los EEUU con resultados catastróficos: el científico alemán muere acribillado ante los aterrados ojos de su hija, Valeria (*Unidad Omega 1ª Parte*).

6 de junio: El Día D. Los aliados desembarcan en Normandía. La Unidad Beta es lanzada en paracaídas con las primeras tropas americanas con la finalidad de tomar un par de enclaves de vital importancia.

1945

Abril: La batalla de Berlín. Los últimos restos del ejército alemán combaten casa por casa el avance del ejército rojo. El resultado de uno de los experimentos más terribles del Reich, el Comando Kindergarten, se despliega en una desesperada tentativa por defender la ciudad. La mayoría de sus miembros dejan la vida en el campo de batalla.

Junio: Tras la rendición alemana, la Unidad Beta es enviada a escoltar a Ludwig Kerner a los EEUU (*Sanción Suprema*).

16 de julio: Se detona la primera bomba atómica en el desierto de Nuevo México. Nace la Unidad Alfa.

6 de agosto: La bomba atómica cae sobre Hiroshima. Sólo la explosión ya mata a más de 100.000 personas.

• HÉROES DE GUERRA

Nota: El contenido de esta sección se distribuye de acuerdo con la Open Game Licence reproducida al final de este libro. Las ilustraciones incluidas NO se consideran Open Game Content.

A pesar de que sólo se guarda testimonio de los miembros de la “Unidad Beta”, nuestras indagaciones nos llevan a pensar que la Sociedad de Naciones pudo emplear otros metahumanos de los que no tenemos constancia hasta el momento. Por lo tanto, siempre es posible que una de aquellas misiones fuese llevada a cabo por otros componentes de la Unidad Beta de los que no guardamos información alguna.

En términos de juego, esto quiere decir que, pese a que adjuntamos una lista de personajes pregenerados para empezar a jugar cuanto antes, también te presentamos unas sencillas reglas para **d20 Moderno** para que tú mismo puedas diseñar tu propio metahumano. Estas reglas asumen que conoces el sistema de d20 Moderno y requieren del uso de un ejemplar de dicho libro para completar el proceso de creación de personajes.

La forma no puede ser más sencilla: de entre todas las posibles variantes de super-hombre, las hemos reducido a cinco: potenciado, elemental, mórfico, psíquico y mágico. Cada una de estas cinco categorías es una clase de prestigio que el PJ puede adquirir en un momento dado.

Una vez queden expuestos al gas Prometeo en la primera de las aventuras,

cada jugador asumirá una clase de metahumano dependiente de la clase básica de héroe que haya elegido en la creación de personaje. A continuación, arrojará 1d4: éste resultado nos indicará el número de niveles en esa clase que le corresponde añadir a su plantilla “humana”.

Aunque no tienen requisitos, para añadirte una nueva clase de entre las consideradas “metahumanas” debe haber ocurrido algo en el transcurso de la partida que justifique esas nuevas “mutaciones”: quedar expuesto a una sustancia tóxica, sufrir los efectos de radiación... en fin, ya sabes: lo que suele pasar en las páginas de los cómics.

METAHUMANO POTENCIADO (HÉROE FUERTE/DURO)

Todos conocemos esa clase de metahumano cuya principal característica es ser grande, duro y terriblemente fuerte, ¿no? Probablemente no seas un prodigio de las ciencias pero a la hora de detener un Panzer a puñetazos no hay quien te gane....

Dado de Golpe: d10

Puntos de Habilidad por Nivel de Clase:
3 + Modificador de Inteligencia

(A gastar en las habilidades designadas como de clase en el Héroe Fuerte o Duro)

METAHUMANO ELEMENTAL (HÉROE RÁPIDO)

De alguna forma, uno de los cuatro elementos básicos (aire, tierra, fuego o agua)

está en sintonía con el metahumano. A medida que vayas aumentando niveles en esta categoría, tu vinculación al elemento que representas se irá acentuando afectando también a tu carácter: más temperamental, en el caso del fuego; más calmado en el caso del aire, tozudo si tu elemento es la tierra; o "moralmente flexible" si tu elemento es el agua.

Dado de Golpe: d8

Puntos de Habilidad por Nivel de Clase: 5 + Modificador de Inteligencia

(A gastar en las habilidades designadas como de clase en el Héroe Rápido)

METAHUMANO MÓRFICO (HÉROE DEDICADO)

Puede que seas mitad hombre mitad animal. O que tu ADN haya sido alterado por alienígenas en sucesivas abducciones durante tu infancia. Sea como sea, los poderes de los que haces gala están vinculados a tu cuerpo: puedes moldearlo, convertir algunas partes del mismo en armas o incluso volverte invisible.

Dado de Golpe: d6

Puntos de Habilidad por Nivel de Clase: 5 + Modificador de Inteligencia

(A gastar en las habilidades designadas como de clase en el Héroe Dedicado)

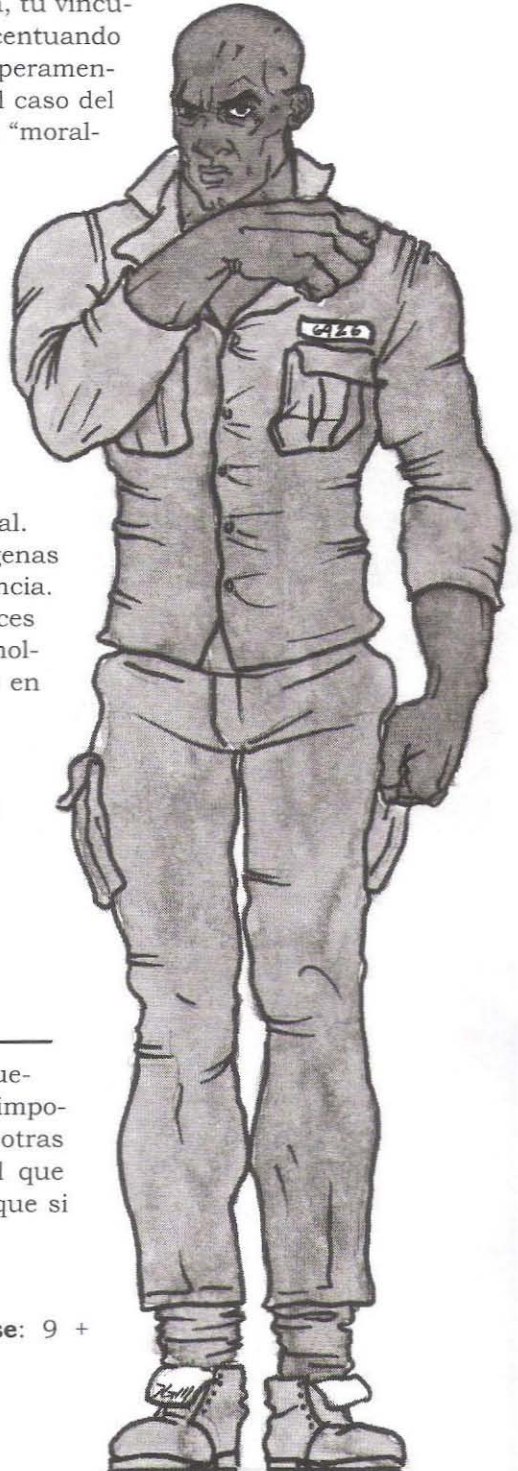
METAHUMANO PSÍQUICO (HÉROE LISTO)

Esta clase de metahumano representa aquellos personajes cuyos poderes les permiten imponer la mente sobre la materia... y sobre otras mentes. Probablemente no seas al tipo al que envíen a primera línea, pero no hay duda que si se necesita un buen espía, ese eres tú.

Dado de Golpe: d6

Puntos de Habilidad por Nivel de Clase: 9 + Modificador de Inteligencia

(A gastar en las habilidades designadas como de clase en el Héroe Listo)



METAHUMANO POTENCIADO

Nivel de clase	Ataque Base	S. de FOR	S. de REF	S. de VOL	Poderes
1	+1	+1	+0	+0	+6 puntos a FUE o CON
2	+2	+2	+0	+0	+6 puntos a FUE o CON / Armadura +1
3	+3	+2	+1	+1	+6 puntos a FUE o CON / Regeneración +1
4	+4	+2	+1	+1	+6 puntos a FUE o CON / Armadura +2
5	+5	+3	+1	+1	+6 puntos a FUE o CON / Regeneración +2
6	+6/+1	+3	+2	+2	+6 puntos a FUE o CON / Armadura +3
7	+7/+2	+4	+2	+2	+6 puntos a FUE o CON / Regeneración +3
8	+8/+3	+4	+2	+2	+6 puntos a FUE o CON / Armadura +4
9	+9/+4	+4	+3	+3	+6 puntos a FUE o CON / Regeneración +4
10	+10/+5	+5	+3	+3	+6 puntos a FUE o CON / Armadura +5

METAHUMANO ELEMENTAL

Nivel de clase	Ataque Base	S. de FOR	S. de REF	S. de VOL	Poderes
1	+0	+0	+1	+0	Ataque Especial a Distancia +1/1d6+2
2	+1	+0	+2	+0	Forma Elemental +1
3	+2	+1	+2	+1	Dote Adicional (Héroe Rápido)
4	+3	+1	+2	+1	Forma Elemental +2
5	+3	+1	+3	+1	Poder de Movimiento Especial +1
6	+4	+2	+3	+2	Ataque Especial a Distancia +2/2d6+4
7	+5	+2	+4	+2	Dote Adicional (Héroe Rápido)
8	+6/+1	+2	+4	+2	Forma Elemental +3
9	+6/+1	+3	+4	+3	Ataque Especial a Distancia +3/3d6+6
10	+7/+2	+3	+5	+3	Poder de Movimiento Especial +2

METAHUMANO MÓRFICO

Nivel de clase	Ataque Base	S. de FOR	S. de REF	S. de VOL	Poderes
1	+0	+1	+0	+1	Alteración de Aspecto +1 / Ataque C/C +1/1d6+2
2	+1	+2	+0	+2	Invisibilidad +1
3	+2	+2	+1	+2	Alteración de Tamaño +1
4	+3	+2	+1	+2	Alteración de Aspecto +2 / Ataque C/C +2/2d6+4
5	+3	+3	+1	+3	Alteración de Tamaño +2
6	+4	+3	+2	+3	Invisibilidad +2
7	+5	+4	+2	+4	Alteración de Aspecto +3 / Ataque C/C +2/3d6+6
8	+6/+1	+4	+2	+4	Alteración de Tamaño +3
9	+6/+1	+4	+3	+4	Invisibilidad +3
10	+7/+2	+5	+3	+5	Alteración de Aspecto +4 / Ataque C/C +4/4d6+8

METAHUMANO PSÍQUICO

Nivel de clase	Ataque Base	S. de FOR	S. de REF	S.de VOL	Poderes
1	+0	+0	+0	+1	Telepatía +1 / +2 INT / Sentido Especial Postcognición +1
2	+1	+0	+0	+2	Telepatía +2 / Lectura Mental +1
3	+2	+1	+1	+2	Telepatía +3 / Mesmerismo +1
4	+3	+1	+1	+2	Telepatía +4 / Dominación Mental +1
5	+3	+1	+1	+3	Telepatía +5 / +2 INT / Sentido Especial Postcognición +2
6	+4	+2	+2	+3	Telepatía +6 / Telequinesis +1
7	+5	+2	+2	+4	Telepatía +7 / Lectura Mental +2 / +2 INT
8	+6/+1	+2	+2	+4	Telepatía +8 / Dominación Mental +2
9	+6/+1	+3	+3	+4	Telepatía +9 / Telequinesis +2
10	+7/+2	+3	+3	+5	Telepatía +10 / +2 INT / +1 al poder que elija

METAHUMANO MÁGICO

Nivel de clase	Ataque Base	S. de FOR	S. de REF	S.de VOL	Poderes
1	+0	+1	+1	+0	Curación +1 / Sentidos Especiales +1
2	+1	+2	+2	+0	Ataque Especial a Distancia +1/1d6+2
3	+1	+2	+2	+1	Invisibilidad +1
4	+2	+2	+2	+1	Curación +2 / Sentidos Especiales +2
5	+2	+3	+3	+1	Ataque a Especial Distancia +2/2d6+4
6	+3	+3	+3	+2	Poder Especial de Movimiento +1
7	+3	+4	+4	+2	Invisibilidad +2
8	+4	+4	+4	+2	Curación +3 / Sentidos Especiales +3
9	+5	+4	+4	+3	Poder Especial de Movimiento +2
10	+5	+5	+5	+3	Ataque a Especial Distancia +3/3d6+6

REGLA OPCIONAL: PODERES POR NIVEL

A la hora de diseñar tu propio metahumano, la elección de una de las categorías presentadas arriba puede restringir tu creatividad. ¿Y si quieres llevar a un androide capaz de manipular su cuerpo como si fuera metal líquido? ¿Es un metahumano elemental o uno mórfico? Podría considerarse un personaje multiclase. Pero para quienes prefieran un sistema más sencillo, rápido y sucio, aquí hay una alternativa:

Cada vez que tu PJ suba de nivel, eliges (con la conveniente supervisión del Director de Juego) uno de los poderes que aparecen en el listado, subiéndolo en un nivel si ya disponías de él.

Por ejemplo: Emilio quiere hacerse un velocista, un metahumano capaz de correr tan rápido como una locomotora. Para ello, elige el sistema de poderes por nivel. Como está en nivel 1, elige "Poder de Movimiento Especial (correr)". Si subiese de nivel en la siguiente aventura, además de la clase que se haya subido, el Director de Juego le permite añadir un nuevo poder (relacionado con el concepto del personaje) o subir el que ya tiene. Emilio podría subir su "Poder de Movimiento Especial (correr)" a +2, pero también podría elegir "Ataque Especial Cuerpo a Cuerpo (torbellino)" a +1 (Emilio lo justifica diciendo que su personaje aprovecha la supervelocidad para dar muchos golpes de una vez).

METAHUMANO MÁGICO (HÉROE CARISMÁTICO)

Hechiceros vudú, brujos cabalísticos, magia totémica... no importa el nombre que le des. De alguna forma (desde el día que naciste o por exposición al gas Prometeo), estas en sintonía con las fuerzas místicas que nos rodean.

Dado de Golpe: d6

Puntos de Habilidad por Nivel de Clase:
7 + Modificador de Inteligencia

(A gastar en las habilidades designadas como de clase en el Héroe Carismático)

LISTADO DE PODERES

Las capacidades descritas tienen un intencionado carácter general, dejando las cuestiones estéticas en manos del jugador y el Director de Juego. Sin embargo, esta ambigüedad puede traerte problemas cuando necesites establecer férreamente los límites de un poder. Quizá esta tabla te sirva a la hora de conocer de forma más concreta los límites de cada capacidad, siempre dependiendo del nivel de poder del usuario. Si una capacidad ya establece de forma clara unos límites, estos prevalecen sobre los de la tabla.

Medida	Límites en nivel 1
Distancia	100 metros
Peso	100 kg
Duración	1 hora
Volumen	Equivalente a 1 persona
Velocidad	100 km/h

Cada nivel siguiente, el límite se duplica. Por ejemplo, un personaje de nivel 3 con el poder de Lectura Mental podría leer la mente de un individuo que se encontrara a 400 metros. O una orden instalada mediante Dominación podría durar 4 horas.

AUMENTO DE CARACTERÍSTICA FÍSICA (FUE, DES, CON)

Por cada nivel de poder (es decir, la suma de sus distintas clases), su puntuación en una de las características mencionadas sube en 6 puntos.

AUMENTO DE CARACTERÍSTICA MENTAL (INT, SAB, CAR)

Por cada nivel de poder, su puntuación en una de las características mencionadas sube en 6 puntos.

MAESTRÍA EN ATAQUE

Entrenamiento en artes marciales, instinto asesino, un cerebro que es un computador de probabilidades aplicado al combate... por el motivo que sea, el héroe recibe un +1 a sus tiradas de ataque en todas las modalidades por cada nivel de poder que tenga.

MAESTRÍA EN DEFENSA

Reflejos acelerados por nanotecnología, el susurro de los espíritus chamánicos o por una especie de precognición de combate, el héroe recibe +1 a su DEF por cada nivel de poder que tenga.

PODER DE MOVIMIENTO ESPECIAL

Volar, una teleportación individual, correr muy deprisa, planear de azotea en azotea o trepar por muros... Sea como sea, el PJ puede desplazarse a una velocidad de 100 km/h duplicándola a cada nivel, recibiendo un +1 a su DEF por cada uno si realiza acciones de movimiento en su asalto.

MESMERISMO

Un dominio total de la hipnosis, juegos mediante espejos o proyecciones de hologramas en 3D: de algún modo, el PJ es capaz de generar espejismos a sus objetivos. Para ello, debe enfrentar su Ts Voluntad + nivel de poder contra una TS de Voluntad del objetivo. De conseguirlo, el efecto dura tantos asaltos como nivel del PJ tenga. El uso de ciertos sentidos especiales (ver más adelante) puede des-

velar la verdadera naturaleza de la ilusión. En ese caso, se haría una tirada enfrentada de TS de Voluntad sumando cada uno su nivel de poder.

Nota: Puedes emplear esta regla cuando se enfrenten los efectos de dos poderes, resolviendo cual de ellos es el que surte efecto.

TELEQUINESIA

Con el poder de su mente, mediante un generador de campos electromagnéticos o bien por una limitada manipulación de la gravedad, el PJ puede inicialmente levantar 100 kg a distancia, duplicado por cada nivel de poder que tenga. Los ataques realizados con telequinesia se considerarán como ataques con objetos arrojados, empleando las reglas de armas improvisadas y siempre con un bonificador al daño basado en la Sabiduría del PJ.

TELEPATÍA

Con el poder de tu mente, una lectura de la comunicación no verbal de tu objetivo o por una sintonía zen con su ser; el PJ es capaz de establecer comunicación psíquica con otros individuos. El alcance es de 50 km por nivel y puedes afectar hasta a 5 personas por nivel (duplicándolo a cada nivel que pase). Para mantener contacto telepático

en circunstancias de estrés es necesaria una tirada de Concentración.

SENTIDOS ESPECIALES

Visión nocturna, precognición, olfato analítico, un tacto supersensitivo... por cada nivel que tenga el PJ, recibe un +2 a tiradas de Buscar/Avistar (en el caso de cuestiones sensoriales) o sustituyendo el uso de dichas habilidades por el de Concentración (para poderes del estilo de precognición, postcognición o psicometría), sumando el mencionado bonificador.

LECTURA MENTAL

Mediante un uso especial de la precognición, siendo capaz de vislumbrar el aura o con el poder de la mente; el PJ puede leer la mente de otros individuos con una tirada enfrentada de TS de Voluntad contra la del oponente. El PJ recibe un +2 por cada nivel de poder que tenga.

DOMINACIÓN

Feromonas animales, hipnosis clásica, posesión psíquica o un aura alienígena magnética para los humanos; de alguna forma el PJ puede establecer contacto mental y manipular a su objetivo. La tirada se realiza con su TS de Voluntad, con un +2 por nivel de poder que tenga contra la TS de Voluntad del objetivo. La duración del control depende del nivel en este poder



que tenga el personaje dominador, a hora por nivel. Ciertas órdenes como dañar a seres queridos o suicidarse puede considerarse que tienen un bonificador a la hora de resistirse.

ARMADURA

Una piel pétrea, un aura azulada que parpadea rodeando tu cuerpo o simplemente una distorsión de la realidad que amortigua el daño que recibes. Por cada nivel de poder, absorbes 6 puntos de daño recibidos.

CAMPO DE FUERZA

Una versión limitada de la telequinesia, un generador de campos magnéticos o una invocación de los espíritus del viento para desviar las balas... El campo tiene 5 metros de diámetro y absorbe 4 puntos de daño por cada nivel de poder.

FORMA ELEMENTAL

Fuego, agua, tierra, vegetal, metales, gas... Adoptas una forma elemental manipulable en su aspecto (manteniendo mismas proporciones que las que tenías antes). Eso te permite filtrarte por rendijas minúsculas (+2 por cada nivel de poder en las tiradas de Escapismo) o sumar un +1 a tu DEF ya sea por intan-

gibilidad (agua, fuego, gas) como por una mayor resistencia (metales, tierra).

ATAQUE ESPECIAL:

CUERPO A CUERPO

Golpes de un arte marcial atlante, armas naturales como cuernos y garras, un artefacto cibernético implantado, las llamas que cubren tu cuerpo elemental, un arma espiritual que aparece en tu mano cuando la invocas...

En cualquier caso, se trata de un ataque que realizas cuerpo a cuerpo (hasta 2 metros de separación de tu oponente) y que hace $1d6+2$ puntos de daño por cada nivel de poder que tengas.

ATAQUE ESPECIAL A DISTANCIA

Una telequinesia especializada en el combate, un arco especial, una pistola bendecida por el Vaticano, la consabida bola de fuego mágica, rayos láser en los ojos, la invocación de los espíritus de la tormenta en forma de relámpago... Sea como sea, y siempre a distancia, realizas un ataque que hace $1d6+2$ puntos de daño por cada nivel de poder que tengas. Si empleas este poder en las distancias cortas

(enzarzado en una melé, por ejemplo), cuenta que recibes parte del daño (una

cuarta parte) y que empleas para impactar tu bonificador de cuerpo a cuerpo.



ALTERACIÓN DE TAMAÑO

A voluntad, puedes reducir o aumentar tu tamaño tantas categorías como tu nivel de poder, ya sea por encima o por debajo de la tuya original, consiguiendo los bonificadores y penalizadores que te dé tu nueva categoría de tamaño (puedes emplear la tabla de "Humanoides Monstruosos", manual d20 MODERNO pagina 222). Una vez llegado al tope, por cada nivel inicial, tus bonificadores y penalizadores subirán en un +1/-1.

ALTERACIÓN DE ASPECTO

A voluntad, puedes manipular la apariencia estética de tu personaje. No puedes ir más allá de tu tamaño original (salvo que dispongas de otros poderes que te permitan asumir otros volúmenes). La naturaleza de esta alteración puede estar vinculada a hologramas, un metabolismo alienígena o una maldición gitana. En cualquier caso, por cada nivel que tengas en este poder recibirás un +3 a tus pruebas de Disfrazarse y un +1 a las de Interpretar (Actuar). Algunos sentidos especiales pueden revelar tu auténtica forma: en tales casos, se realiza una prueba enfrentada de TS Voluntad empleando como modificadores los niveles de los poderes en juego.

SUPERVELOCIDAD

Tu PJ tiene la capacidad de actuar muy, muy, pero que muy deprisa. Es decir, que por cada nivel de poder que tenga, recibirá una acción adicional (en términos de combate). Para otro tipo de acciones, considera que cada nivel divide entre dos el tiempo que requeriría realizar una determinada acción. Un detalle: este poder no sirve para desplazamientos, debido a que no te permite maniobrar de

forma adecuada (cosa que si te proporciona el poder mencionado anteriormente, poder de movimiento especial). Por otra parte, el nivel que tengas en este poder se añade a tu bonificador de Iniciativa.

INVISIBILIDAD

Un traje que refleja la luz mediante prismas, una sugestión hipnótica, un desfase espacio-temporal, una neblina que te rodea, un manto de oscuridad, una privación sensorial parcial... Sea como sea tu método, puedes desaparecer a ojos vista. Por cada nivel que tengas, tus oponentes tienen un -3 en sus intentos por atacarte. Alguien con sentidos aumentados puede intentar encontrarte haciendo una tirada opuesta contra ti (empleando la misma regla que mencionamos en mesmerismo).

REGENERACIÓN

El dominio definitivo de la mente sobre el cuerpo, una manipulación del tiempo orgánico, un don divino, el encontrarse encerrado en un cuerpo ya muerto... En términos de juego, el héroe es capaz de regenerar parte del daño sufrido. Por cada nivel, cura 1d6+2 puntos de golpe por asalto. Utilizar este poder requiere el uso de una acción de asalto completo.

CURACIÓN

Puede que tu sangre esté bendecida por un dios egipcio. O quizá tu organismo disponga de anticuerpos nanotecnológicos capaces de fluir de tus manos al cuerpo de un paciente. En cualquier caso, eres capaz de sanar parte del daño que reciba una persona ajena a ti. Por cada nivel puedes curar 1d6+2 por asalto y a un único sujeto. Utilizar este poder requiere el uso de una acción de asalto completo.



• NOSOLOD20

LO BÁSICO

Las reglas descritas en este apéndice permiten jugar esta campaña sin necesidad de recurrir a ningún otro reglamento. Se ofrecen además, dos posibilidades: utilizar el sistema d20 moderno o el sistema Fudge.

En este texto las reglas de Fudge se han adaptado, aprovechando la flexibilidad de este sistema, para utilizar conceptos propios de d20, simplificando así la convivencia de ambos sistemas de juego y su explicación en los párrafos siguientes.

[ENTRE CORCHETES]

Para marcar la separación de ambos sistemas, se ha adoptado en este libro el uso de corchetes para referirse a términos de Fudge. Así, cuando en el texto aparezca un valor de juego y junto a él otro entre corchetes, el primero corresponderá a las reglas de d20 moderno, mientras que el que se encuentra encerrado en los corchetes será el que debe utilizarse si se emplea el sistema Fudge.

MECÁNICA BÁSICA

Las reglas de d20 moderno utilizan una mecánica única para la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito en una acción que emprenda debe lanzarse un dado de veinte caras (d20) y añadir al resultado los modificadores aplicables (por ejemplo la puntuación de una habilidad). La suma final se compara con un número objetivo: la clase de dificultad (CD). Si el resultado modificado del dado es igual o mayor que

la CD la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

En Fudge tanto los atributos del personaje como las dificultades están expresados en una escala de adjetivos: terrible, pobre, mediocre, normal, bueno, grande, excepcional y legendario. Cuando un personaje trata de realizar una acción, se modifica su nivel en el atributo apropiado con el resultado de una tirada de cuatro dados de Fudge (4dF). Esta tirada consiste en lanzar cuatro dados de seis caras de dos colores distintos: un color para los dados positivos y otro para los negativos. El resultado de la tirada de dados será la diferencia entre el menor de los dados positivos y el menor de los negativos (los otros dados se ignoran). Por ejemplo, una tirada de 3 y 5 en los dados positivos y 4 y 4 en los negativos arroja un resultado de -1 (3 - 4). De este modo el resultado de los dados modifica el nivel del personaje arriba o abajo en la escala para una acción concreta. Ese resultado se compara con la CD de la acción, expresada también en la escala de adjetivos. Si el resultado del personaje es igual o mayor, la acción tiene éxito, fallando en otro caso.

PERSONAJES

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. En este libro encontrarás personajes creados expresamente para protagonizar las historias que contiene y sugerencias para incluir tus propios personajes creados con el reglamento de d20 Moderno o el de Fudge. Los

personajes están constituidos por una serie de puntuaciones que nos dicen como son, en que destacan y cuales son sus puntos débiles.

Características

Todo personaje tiene seis características que definen sus capacidades innatas:

Fuerza: la fortaleza física del personaje, sus músculos. Se utiliza para calcular el daño que el personaje hace atacando cuerpo a cuerpo.

Destreza: la agilidad, habilidad manual y coordinación del personaje. Útil para atacar a distancia o para defenderse.

Constitución: el aguante del personaje, sus resistencia y su salud. Determina el daño que el personaje puede resistir.

Inteligencia: la capacidad del personaje para razonar y también sus conocimientos.

Sabiduría: la astucia del personaje, su perspicacia y su percepción.

Carisma: el magnetismo del personaje, su atractivo, su simpatía y un reflejo de lo arrollador de su personalidad.

En el sistema d20 moderno, la media de las características es 10 u 11, pero los héroes suelen tener puntuaciones algo mejores. Las puntuaciones "normales" oscilan entre 3 y 18 y resultados mayores son propios de seres sobrehumanos. Además, cada característica tiene asociado un modificador según su valor: positivos para los valores mayores de 11 y negativos para los menores de 9.

En Fudge la media de las características es Normal. Los valores oscilan entre Terrible y Excepcional, pero los personajes sobrehumanos pueden tener niveles de Legendario +n, donde la n expresa cuantos niveles sobre Excepcional está el personaje. Así Legendario +1 es un nivel por encima de Excepcional, Legendario +2 dos niveles, etc.

Escala Fudge

Terrible
Pobre
Mediocre
Normal
Bueno
Grande
Excepcional
Legendario +1
Legendario +n

Clase y nivel

En d20 moderno se utilizan los conceptos de clase y nivel como arquetipos para construir el personaje. La clase define el tipo de personaje, un punto de partida a partir del cuál construir el personaje. Las diferentes clases hacen énfasis en aspectos distintos del personaje. El nivel mide el grado de desarrollo del personaje, su experiencia: cuanto mayor es el nivel del personaje más poderoso resulta.

Puntos de golpe y salud

En d20 moderno se utilizan puntos de golpe (PG) para indicar la resistencia al daño del personaje y su estado de salud. Cada personaje tiene una determinada cantidad de puntos de golpe determinados por su característica de Constitución, su clase y su nivel. Dicha cantidad se irá viendo reducida a medida que el personaje reciba heridas. Cuando los PG del personaje son 0, este se encuentra herido de gravedad e inconsciente... pudiendo llegar a morir si no recibe asistencia.

En Fudge, en cambio, se emplean niveles de Salud para representar la capacidad del personaje para resistir el daño y su estado físico. Hay cinco categorías de salud diferentes: Rasguño, Herida, Herida grave, Incapacitado y Moribundo. En cada categoría un personaje tiene una serie de casillas o niveles de salud que puede resistir. El número

de casillas depende de la Constitución del personaje.

Daño	Nivel de salud Fudge
1-3	Rasguño
4-6	Herida
7-9	Herida grave
10-12	Incapacitado
13-15	Moribundo
16+	Muerto

Habilidades

Las habilidades representan las cosas que el personaje ha aprendido a hacer a lo largo de su vida: son destrezas o conocimientos específicos que reflejan aprendizaje o entrenamiento.

En d20 moderno, las habilidades se miden en rangos que reflejan lo experimentado que está el personaje en dicha habilidad. A estos rangos se le añade el modificador de la característica apropiada para dar el total de puntuación del personaje en la habilidad. Los personajes presentados en este libro ya incluyen este cálculo. La puntuación en la habilidad es el número de debe añadirse al resultado del dado en las pruebas de la habilidad correspondiente.

En Fudge por su parte, las habilidades se miden en los habituales niveles de Terrible a Excepcional. Cuando un personaje quiere hacer una prueba de la habilidad correspondiente, utilizará el nivel de la misma modificada por 4dF como vimos anteriormente.

Dotes y Talentos

Las dotes son capacidades especiales de los personajes que no todo el mundo posee. Son como ventajas que hacen que el personaje destaque en ciertos aspectos. Cada dote tiene su propia y especial mecánica, como se describe en el apartado final de este capítulo (página 136). En todo caso, cuando una dote da un modi-

ficador permanente a una puntuación este modificador ya se ha tenido en cuenta en las estadísticas de juego ofrecidas en este libro.

Los talentos son similares a las dotes, excepto porque en d20 moderno se reciben por pertenecer a una determinada clase y nivel.

Poderes

Algunos de los personajes de este libro tienen capacidades sobrehumanas únicas. Cuando es el caso, la mecánica de dichas capacidades se encuentra descrita en las estadísticas de juego del personaje.

Puntos de acción

Los personajes principales (como los de los jugadores) disponen de puntos de acción. Si utilizas el sistema d20 moderno, cada personaje dispone de 5 puntos de acción más la mitad de su nivel. En el sistema Fudge asume que cada personaje tiene 8 puntos de acción.

Los puntos de acción pueden utilizarse de dos maneras:

- Alterar el resultado de una tirada. En d20 moderno el gasto de un punto de acción permite sumar 1d6 al resultado de la tirada. En Fudge, cada punto de acción gastado proporciona un +1 a la tirada.
- Activar el uso de un talento o dote que lo requiera. Algunas dotes o talentos incluyen en su descripción la necesidad de gastar un punto de acción para utilizarlas.

DESARROLLO DEL JUEGO

TIRADAS DE DADOS

Ya sabemos como se realizan las tiradas de dados según el sistema que estemos utilizando. Ahora bien no siempre es necesario tirar los dados. Solo cuando el resultado de la acción se importante o la situación sea emocionante es necesaria

una tirada de dados. Incluso así, en ocasiones un jugador puede elegir no tirar los dados y en su lugar recurrir a una de estas dos opciones:

Elegir 10 [0]: En el sistema d20 moderno, un personaje que no se encuentre amenazado o distraído puede elegir 10 en lugar de tirar el dado. Simplemente suma 10 a la puntuación correspondiente para al acción y ese es su resultado. En Fudge puede hacerse lo mismo eligiendo 0, es decir decidiendo no tirar los dados y utilizando en su lugar el nivel sin modificar del atributo del personaje.

Elegir 20 [+3]: Si utilizas el sistema d20 moderno, un personaje que disponga de tiempo suficiente y no se encuentre distraído ni amenazado puedes escoger 20 en lugar de tirar los dados, siempre que la acción no conlleve un perjuicio en caso de fallo. Esto significa que el personaje dedica a la acción todo el tiempo necesario para hacerlo lo mejor posible, invirtiendo 20 veces el tiempo normal que fuera necesario para la acción. Si utilizas Fudge, el equivalente a este sistema es elegir +3. No puede escogerse un resultado mayor en este sistema.

PRUEBAS DE HABILIDAD

La mayoría de las acciones de los personajes serán pruebas de habilidad. Escoge la habilidad apropiada del personaje y realiza la tirada adecuada según el sistema que estés utilizando. Compara el resultado con la Clase de Dificultad (CD) de la acción, determinada por el DJ (en el texto de este libro aparecen las CD de alguna acciones que muy posiblemente emprendan los personajes). Si el resultado es igual o mayor que la CD, el personaje tiene éxito en la tarea. En caso contrario falla.

Pruebas enfrentadas: algunas acciones involucran a dos personajes actuando uno contra otro, como cuando tratas de engañar a alguien o tratas de moverte sin

ser oído. En ambos casos cada personaje realiza una prueba con la habilidad apropiada y la CD de su acción es el resultado de la prueba del otro personaje. El que obtenga el resultado mayor, gana la prueba enfrentada. En caso de empate se realiza de nuevo la prueba, hasta que uno de los personajes obtenga un resultado mayor.

PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA

Algunas acciones no incluyen una habilidad apropiada, sino que simplemente dependen del valor de una característica. Cuando así sea, utiliza la puntuación de la característica para realizar la prueba. En el caso de d20 moderno debe utilizarse el modificador de la característica, no la puntuación en sí, mientras que en Fudge se utiliza el adjetivo de la característica correspondiente del modo normal.

Habilidades no entrenadas: también se utilizan pruebas de característica cuando un personaje trata de utilizar una habilidad que no tiene entrenada (no aparece en su ficha de juego). En ese caso utiliza el valor de la característica como se ha descrito anteriormente. En el caso de Fudge, deberás aplicar una penalización de -3 niveles al resultado de la prueba como consecuencia de la falta de entrenamiento.

COMBATE

La acción tiene una parte destacada en los juegos de rol y en las historias incluidas en este libro especialmente, por lo que conviene proporcionar unas reglas más detalladas para las situaciones de combate.

ASALTOS

Durante el combate el tiempo se divide en asaltos, turnos equivalentes a 6 segundos de tiempo en el mundo de juego. En cada asalto todos los personajes pueden actuar.

INICIATIVA

El orden en que actúan los personajes en un asalto se determina al comienzo del combate con una prueba de Iniciativa. El resultado obtenido en esta prueba es el valor de iniciativa del personaje para el resto del combate. En cada asalto, comienza a actuar el personaje con el resultado de iniciativa más alto, siguiéndole los demás en orden descendente. En caso de empate, actúa primero el personaje con la Destreza mayor.

ACCIONES

Hay cuatro tipos de acciones: gratuitas, de movimiento, estándar y de asalto completo. En cada asalto un personaje puede realizar una acción estándar y una de movimiento (sin importar el orden), dos acciones de movimiento o una acción de asalto completo. Además puede hacer las acciones gratuitas que quiera siempre que el DJ lo considere posible.

Acción estándar: Se trata de una acción de ataque, el uso de una capacidad sobrehumana o el uso de una habilidad.

Acción de movimiento: Cualquier acción que implique moverse, coger un objeto, levantarse del suelo, etc.

Acción de asalto completo: se trata de una acción que requiere todo el asalto para ser resuelta por su complejidad u otras circunstancias.

Si en un asalto no realizas ninguna acción que implique moverse realmente de donde estabas puedes moverte un paso de 5 pies (un metro y medio) como acción gratuita.

Acciones gratuitas: dejar caer un objeto, decir una frase y otras cosas similares son acciones gratuitas.

ATAQUES

Un personaje puede atacar a otro cuerpo a cuerpo o a distancia. En las fichas de los personajes aparece las puntuaciones

que tiene cada personaje con varios ataques posibles y el daño que produce si tiene éxito en dicho ataque.

Tirada de ataque

La tirada de ataque se realiza como cualquier otra prueba, empleando la puntuación de ataque del personaje. Como CD de la prueba se utiliza la defensa del blanco del ataque. Si el atacante iguala o supera la Defensa, el ataque impacta haciendo el daño que corresponda. En caso contrario el ataque falla y el defensor no sufre ningún daño.

En el sistema d20 moderno un resultado de 20 natural en el dado es siempre un impacto certero, sin importar la defensa del blanco (además de una amenaza de crítico como veremos más adelante). En el sistema Fudge presentado aquí un resultado en los dados de +3 o superior se considera siempre un impacto certero, sin importar tampoco si el total del atacante supera o no la defensa del blanco.

Golpes críticos

Algunos golpes especialmente certeros pueden ser mucho más letales afectando a órganos importantes u otros puntos débiles del blanco. En el sistema d20 moderno, cuando un atacante obtiene un resultado natural de 20 en la tirada de ataque produce una amenaza de crítico, es decir un golpe especialmente afortunado que puede ser un golpe crítico. Para comprobarlo, se realiza una segunda tirada de ataque: si el resultado de la segunda tirada iguala o supera la Defensa del blanco, el impacto ha sido crítico. En caso contrario se considera un impacto normal.

Si utilizas Fudge, un resultado sin modificar en los dados de +4 o +5 se considera automáticamente un impacto crítico, sin necesidad de amenaza ni tirada adicional.

Un impacto crítico causa doble daño.

DAÑO

Con el sistema d20 moderno el daño de los ataques se mide con un código de dados y la salud del personaje con Puntos de Golpe. Si un ataque impacta, haz la tirada de daño correspondiente y resta el resultado obtenido de los PG del blanco. Recuerda que si el impacto fue crítico debes doblar el código de daño antes de hacer la tirada de daño.

Además, si la cantidad de daño producida es mayor al valor de la puntuación de Constitución del blanco, entonces se produce daño masivo. Si el daño masivo no reduce los PG del personaje a menos de 0, este debe hacer un tiro de salvación de Fortaleza (CD 15) y si falla sus PG se reducen automáticamente a -1.

En Fudge cada ataque tiene un valor de daño al que hay que sumar la diferencia entre el resultado de la tirada de ataque y la defensa del blanco para obtener el daño total de ese ataque. Por ejemplo, si la Defensa del blanco es Normal y el atacante obtiene un resultado Grande, recibe un +2 al daño del ataque por los dos niveles en que su tirada supera la Defensa.

Esa cantidad de daño se convierte entonces en un tipo de herida según lo siguiente: de 1 a 3 puntos de daño, Rasguño, de 4 a 6, Herida, de 7 a 9, Herida grave, de 10 a 12, Incapacitado, de 13 a 15, Moribundo y 15 o más, muerte instantánea. Cada personaje tiene unas casillas de salud distribuidas entre los cinco estados de salud previos a la muerte: Rasguño, Herida, Herida grave, Incapacitado y Moribundo. Según el tipo de herida sufrido, el personaje marca la casilla correspondiente. Si las casillas del tipo indicado ya están llenas y el personaje recibe otra herida del mismo tipo (por ejemplo si tiene marcadas todas las casillas de Rasguño porque ya ha sufrido varios de estos y recibes un ataque que te produce otro Rasguño) entonces debe marcarse la siguiente casi-

lla libre por encima. Excepcionalmente, un personaje no puede resultar Incapacitado ni moribundo a causa de un Rasguño, por lo que si sufre daño de este tipo y solo tiene libres las casillas de Incapacitado y Moribundo, el daño simplemente se ignora.

Resistencia al daño: algunos personajes excepcionales tienen Resistencia al Daño (RD). La RD del personaje es una cantidad que se sustrae de cualquier daño que el personaje reciba, pudiendo reducir a 0 el daño sufrido por un ataque.

DEFENSA

La puntuación de Defensa de un personaje es la CD de las acciones de ataque que se realicen contra él. La Defensa del personaje vendrá determinada por su Destreza y otros factores, como su clase y nivel en d20 moderno, protección por armadura, etc.

OPCIONES DE ATAQUE

En lugar de realizar simplemente un ataque normal, hay algunas variaciones que un personaje puede considerar al atacar:

Ataque completo: algunos personajes tienen la posibilidad de realizar más de un ataque (del mismo tipo) en el mismo asalto. Esto se denomina ataque completo y se considera una acción de asalto completo. Cuando un personaje dispone de varios ataques del mismo tipo, posee varias puntuaciones de ataque en lugar de una sola, por ejemplo +8/+3 [Bueno/Mediocre]. De este modo, con este ataque y utilizando esta acción, el personaje puede atacar tantas veces como puntuaciones de ataque tenga (dos en el ejemplo anterior, una con +8 [Bueno] y otra con +3 [Mediocre]) al mismo o a diferentes objetivos.

Cargar: un personaje puede cargar contra otro para atacarle cuerpo a cuerpo. Cargar es una acción de asalto completo y permite al personaje moverse en línea recta hasta el doble de su velocidad (un

mínimo de 10 pies o 3 metros) y realizar un ataque cuerpo a cuerpo. En el sistema d20 moderno, un personaje cargando recibe un +2 a su tirada de ataque y un -2 a su puntuación de Defensa. En el sistema Fudge, al cargar, el personaje recibe +1 al ataque y -1 a la Defensa.

Lucha a la defensiva: a veces es mejor preocuparse por la propia seguridad. En el sistema d20 moderno, un personaje luchando a la defensiva recibe un +2 a su Defensa a cambio de un -4 a su ataque. En Fudge, esta misma opción proporciona un +1 a la Defensa y un -2 al ataque.

Flanquear: Cuando dos o más personajes rodean a un oponente se dice que están flanqueándolo. Con las reglas de d20 moderno, flanquear proporciona un +2 a los ataques cuerpo a cuerpo contra el personaje flanqueado. Esta bonificación es de +1 si se utiliza el sistema Fudge.

TIROS DE SALVACIÓN

Algunos ataques poco usuales permiten que el personaje realice un tiro de salvación para librarse de parte de sus efectos o incluso del todo. Por ejemplo, típicamente una explosión produciría mitad de daño a los que superaran un tiro de salvación de Reflejos con una CD determinada.

Hay tres tipos de tiros de salvación:

Fortaleza: este tiro de salvación se utiliza para resistir efectos que afectan a la vitalidad y la salud, como el daño masivo, los venenos o las enfermedades.

Reflejos: se emplea el tiro de salvación de Reflejos para librarse de ataques en los que la velocidad o la capacidad para ponerse a cubierto sean importantes.

Voluntad: se requiere para ignorar efectos de manipulación mental, tales como hipnosis, lectura mental, manipulación emocional, etc.

Cuando algún ataque especial de los personajes de este libro permite un tiro de salvación se menciona expresamente en el texto, junto con la CD del tiro y el resultado de superarlo.

MOVIMIENTO

Cada personaje tiene una puntuación de velocidad medida en pies (recuerda que tres pies son aproximadamente un metro). La velocidad normal de un humano son 30 pies y esta es la velocidad de casi todos los personajes. En una acción de movimiento, un personaje puede moverse hasta su velocidad normal. Si un personaje opta por hacer dos acciones de movimiento en el asalto, podrá moverse entonces hasta el doble de esa cantidad.

Recuerda que algunas acciones como recoger algo del suelo, coger algo guardado en una mochila y otras similares son acciones de movimiento, pero no implican desplazarse del sitio.

Además de lo dicho, un personaje puede correr como acción de asalto completo, moviendo entonces el cuádruple de su velocidad.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

En una situación de combate, los participantes se mantienen en guardia y alerta a los ataques de los demás participantes, pudiendo aprovechar despistes de estos para tratar de impactarles. Cada personaje tiene un rango de amenaza alrededor suyo de 5 pies (un metro y medio). Si un oponente realiza acciones que le ponen al descubierto dentro del rango de amenaza de un personaje, este puede realizar un ataque de oportunidad.

Un ataque de oportunidad es un ataque cuerpo a cuerpo normal con la puntuación de ataque correspondiente del personaje. Un personaje solo puede realizar un ataque de oportunidad cada asalto, si se presenta la ocasión.

Hay dos formas en las que un personaje puede provocar un ataque de oportunidad, es decir dar a sus oponentes la oportunidad de atacarle de este modo. La primera es realizando una acción que deje su guardia al descubierto, como buscar un objeto guardado en la mochila, levantarse del suelo, etc. La segunda forma es abandonando el área amenazada por otro personaje, es decir moviéndose fuera de esta. Al hacerlo, el personaje cuya área de amenaza abandonas puede realizar contra ti un ataque de oportunidad.

Esto último puede evitarse de dos formas. Primero mediante la acción de asalto completo retirarse. Esta acción permite a un personaje moverse hasta el doble de su velocidad sin provocar ataque de oportunidad por abandonar un área amenazada. Y segundo: tampoco provoca ataque de oportunidad un personaje cuyo movimiento consiste únicamente en un paso de 5 pies.

SALUD Y MUERTE

Los disparos, explosiones, cuchilladas y demás acciones de combate tienen finalmente consecuencias desagradables. En función del sistema utilizado, se aplicarán unas u otras reglas de salud.

En d20 moderno, la salud del personaje se mide mediante sus puntos de golpe (PG):

1 o más PG: mientras el personaje tenga PG positivos el daño sufrido es llevadero y el personaje puede actuar con normalidad.

0 PG: el personaje queda incapacitado. Solo puede realizar una acción de movimiento o estándar en un asalto y recibe 1 punto de daño después de completarla.

-1 a -9 PG: el personaje está moribundo e inconsciente. No puede actuar en absoluto y cada asalto debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 20). Si falla

pierde otro PG y debe volver a tirar el siguiente asalto. Si tiene éxito, el personaje pasa a estar estable, aunque permanece inconsciente. A partir de ese momento debe realizar una salvación de Fortaleza cada hora (CD 20) para recuperar la consciencia. También se puede estabilizar a un personaje con una prueba de Curar heridas (CD15).

-10 PG: el personaje muere al llegar a este punto.

Por su parte, en Fudge se utiliza un sistema de niveles de salud. Cada personaje tiene una serie de casillas en cada nivel y el estado de salud del personaje se corresponde con el más grave de los estados en los que tenga marcada alguna casilla:

Rasguño: el personaje solo ha sufrido arañazos, heridas cosméticas o contusiones y puede actuar con normalidad.

Herida: el personaje ha recibido una o más heridas. Puede actuar con normalidad pero recibe un -1 a todas sus acciones.

Herida grave: el personaje se encuentra herido de gravedad. Solo puede realizar una acción por asalto de movimiento o estándar (no puede realizar acciones de asalto completo) y recibe un -2 a todas sus acciones.

Incapacitado: el personaje queda incapacitado. Solo puede realizar una acción de movimiento o estándar en un asalto con un -2 y recibe 1 nivel de daño después de completarla.

Moribundo: el personaje está moribundo e inconsciente. No puede actuar en absoluto y cada cinco asaltos debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD Grande). Si falla muere. Si tiene éxito, el personaje pasa a estar estable, aunque permanece inconsciente. A partir de ese momento debe realizar una salvación de Fortaleza cada hora (CD Grande) para

recuperar la consciencia. También se puede estabilizar a un personaje con una prueba de Curar heridas (CD Normal).

Muerto: descanse en paz. Tu personaje ha fallecido y, salvo que el Director de Juego tenga en mente otra cosa, deberías ir pensando en crearte uno nuevo.

DOTES Y TALENTOS

A continuación se describen las dotes y talentos mencionadas en las fichas de los personajes, tanto jugadores como no jugadores, que aparecen en este libro. Cuando es posible la conversión, se menciona entre corchetes la equivalencia para el sistema Fudge. En otros casos se deja libremente al juicio del DJ el efecto de la dote en esta sistema.

Todas las dotes o talentos que tienen efectos permanentes sobre otras estadísticas (como las que proporcionan bonificadores a determinadas habilidades o cambios en el daño cuerpo a cuerpo) han sido ya tenidas en cuenta al presentar la estadísticas de los personajes de este libro y no deben, por lo tanto, volver a aplicarse.

Acceso ilimitado

El personaje tiene acceso a eventos y lugares a los que otros no pueden aspirar. Esto incluye ser invitado a fiestas VIPs, conseguir entradas privilegiadas para acontecimientos deportivos o espectáculos importantes, etc.

Acrobático

El personaje obtiene un +2 [+1] en todas las tiradas de saltar y Piruetas.

Aguante

El personaje gana un bonificador de +4 [+2] a las siguientes tiradas y salvaciones: las tiradas de Nadar que se hacen cada hora para evitar la fatiga, las tiradas de Constitución para seguir corriendo, las tiradas de Constitución para aguantar la respiración, las tiradas de

Constitución para evitar daño proveniente del hambre y la sed, las tiradas de salvación de Fortaleza para evitar el daño por calor y frío y las tiradas de Fortaleza para resistir asfixia o ahogos.

Además, el personaje puede dormir con armadura puesta sin despertarse fatigado.

Alerta

El personaje obtiene un bonificador de +2 [+1] a todas las tiradas de Escuchar y Avistar.

Arma viviente

El artista marcial ataca con cualquiera de sus puños independientemente, o incluso con sus codos, rodillas y pies. Esto significa que el artista marcial puede llevar a cabo ataques desarmado incluso con las manos ocupadas y no existe el ataque con la "mano mala" para él.

Además, el artista marcial hace más daño con los ataques desarmados. A primer nivel hace 1d6 [+1] de daño con sus ataques desarmado. A cuarto nivel, el daño aumenta a 1d8 [+2] y a octavo nivel aumenta hasta a 1d10 [+3]

Artes marciales de combate

El personaje puede hacer daño letal o no letal a su elección cuando lleve a cabo ataques desarmado. Con un ataque desarmado, el personaje hace un daño letal o no letal (a su elección) igual a 1d4+ su modificador de Fuerza [+1]. Los ataques desarmados del personaje cuentan como si estuviera armado, lo que significa que los oponentes no reciben ataques de oportunidad cuando el personaje les ataca desarmado. El personaje puede atacar desarmado cuando aproveche un ataque de oportunidad contra un oponente.

Sin esta dote, un personaje solo puede hacer 1d3 [0] de daño no letal cuando ataca estando desarmado. Un ataque desarmado suele provocar un ataque de

oportunidad y un combatiente desarmado no suele poder llevar a cabo ataques de oportunidad.

Artes marciales de combate mejoradas

El rango de amenaza de crítico del personaje en los ataques desarmado aumenta a 19-20 [+3 o más].

El rango de amenaza de crítico de un personaje sin esta dote que ataque desarmado es solo de 20 [+4 o más].

Caído del cielo

El modificador de Riqueza del personaje se aumenta en +3. Además, esta dote proporciona un bonificador de +1 a las tiradas de profesión.

Calmado bajo presión

El personaje selecciona un número de habilidades igual a 3 + el modificador de Sabiduría del personaje [4]. Cuando realiza una prueba con una de esas habilidades, el personaje puede elegir 10 [0] aun cuando esté distraído o bajo coacción.

Cautivar

El personaje tiene la capacidad de seducir temporalmente a un objetivo a través del uso de las palabras. El objetivo debe tener una puntuación de Inteligencia de 3 o mayor para ser susceptible a un intento de cautivar, debe estar a 30 pies del personaje, debe estar desprevenido o no estar en combate y debe ser capaz de ver, oír y entender al personaje.

Para cautivar a un objetivo, el personaje debe usar una acción de ataque y realizar una prueba de Carisma (CD 15 [Mediocre]), añadiendo su nivel de Carismático como bonificador [solo con su Carisma en Fudge]. Si esta prueba tiene éxito, el objetivo puede intentar resistirse.

El objetivo resiste el intento de cautivación realizando un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel del personaje + el bonificador de Carisma del héroe

Carismático [El resultado de la tirada del personaje en Fudge]). Si falla, el personaje se convierte en el único enfoque del objetivo. El objetivo no presta atención a ningún otro durante 1 asalto y permanece desprevenido. Este enfoque de la atención del objetivo permite a otros personajes realizar acciones de las cuales el objetivo cautivado no es consciente. El efecto termina inmediatamente si el objetivo es atacado o amenazado.

Un personaje puede concentrarse en mantener cautivado a un objetivo durante asaltos adicionales. Concentra todo su esfuerzo en la tarea, y el objetivo vuelve a realizar una nueva salvación de Voluntad cada asalto. El efecto termina cuando el personaje deja de concentrarse o cuando el objetivo tiene éxito en una salvación. Esta es una aptitud enajenadora.

Chapuzas

El personaje obtiene un +2 [+1] en las pruebas de la habilidad Reparar que se hagan para realizar reparaciones temporales o chapuzas.

Charlatanería

El personaje tiene talento para manejar las palabras cuando intenta embaucar y burlar a otro. Con este talento, aplica su nivel como bonificador de competencia en cualquier prueba de Engañar, Diplomacia o Juegos de azar que el personaje realice mientras intenta mentir, engañar u otra forma de retorcer la verdad [+3].

Cirugía

El personaje puede usar la habilidad Curar Heridas para realizar cirugía sin penalizaciones.

Los personajes sin ésta dote sufren un penalizador de -4 [-2] a las tiradas de Curar Heridas efectuadas para realizar cirugía.

Combate con dos Armas

Los penalizadores del personaje por luchar con dos armas se reducen a 2 [-1]

para la mano primaria y 6 [-3] para la mano mala.

Las armas deben ser ambas de cuerpo a cuerpo o de distancia (no se pueden mezclar los tipos).

Competencia con arma cuerpo a cuerpo exótica

Elige un arma cuerpo a cuerpo exótica. El personaje es competente con esa arma en combate.

El personaje realiza ataques con esta arma de modo normal.

Un personaje que usa un arma sin ser competente con ella sufre un penalizador de -4 [-2] a las tiradas de ataque.

Se puede adquirir esta dote muchas veces. Cada vez que se adquiere la dote, se aplica a un arma exótica cuerpo a cuerpo diferente.

Competencia con armadura ligera

Cuando un personaje lleva un tipo de armadura con el que es competente, el personaje puede añadir el bonificador por equipamiento de la armadura a su Defensa. Además, el penalizador por armadura a las tiradas solo se aplica a tiradas de Equilibrio, Tregar, Escapismo, Escondarse, Saltar, Moverse Silenciosamente y Piruetas.

Un personaje que lleva una armadura con la que no es competente añade solo el bonificador por equipamiento para no competentes de la armadura a su Defensa. Además, se le aplica el penalizador de la armadura a todas las tiradas que impliquen moverse.

Competencia con armaduras pesadas

Cuando un personaje lleva un tipo de armadura con el que es competente, el personaje puede añadir el bonificador por equipamiento de la armadura a su Defensa. Además, el penalizador por armadura a las tiradas solo se aplica a

tiradas de Equilibrio, Tregar, Escapismo, Escondarse, Saltar, Moverse silenciosamente y Piruetas.

Competencia con armas arcaicas

El personaje no sufre penalizadores al ataque cuando usa armas arcaicas de cualquier tipo.

Un personaje sin esta dote sufre un penalizador de -4 [-2] por no competente al realizar ataques con armas arcaicas.

Competencia con armas de fuego personales

El personaje puede disparar cualquier arma de fuego personal sin penalizador.

Un personaje sin esta dote sufre un penalizador de -4 [-2] a las tiradas de ataque con armas de fuego personales.

Competencia con armas sencillas

El personaje hace las tiradas de ataque con armas sencillas del modo normal.

Un personaje sin esta dote sufre un penalizador de -4 [-2] al hacer tiradas de ataque con armas sencillas.

Competencia avanzada con armas de fuego

El personaje puede disparar cualquier arma de fuego personal ajustada a fuego automático sin penalizador (siempre que el arma tenga opción de ajustarse a fuego automático, por supuesto).

Un personaje sin ésta dote sufre un penalizador de -4 [-2] a las tiradas de ataque realizados con armas de fuego personales ajustadas a fuego automático.

Confundir

El personaje tiene la capacidad de ofuscar a un objetivo por medio de pura fuerza de personalidad, una sonrisa encantadora y la charlatanería. El objetivo debe tener una puntuación de Inteligencia de 3 o mayor para ser susceptible de un intento de confundir, debe estar a 30 pies del personaje y debe ser capaz de ver, oír y entender al personaje.

Para confundir a un objetivo, el personaje debe usar una acción de ataque y realizar un prueba de Carisma (CD 15 [Normal]), añadiendo su nivel como bonificador [únicamente con su Carisma en Fudge]. Si tiene éxito, el objetivo puede intentar resistirlo.

El objetivo resiste el intento de confundir realizando un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel de clase del personaje + el bonificador de Carisma del personaje [CD igual al resultado de la tirada del personaje]). Si falla, el objetivo recibe un penalizador -1 en las tiradas de ataque, pruebas de características, pruebas de habilidades y tiros de salvación durante un número de asaltos igual al nivel del personaje.

Este talento puede ser seleccionado varias veces, cada vez empeorando el penalizador de confusión en -1. Esta es una aptitud enajenadora.

Constructor

Elige dos de las siguientes habilidades: Artesanía (química), Artesanía (electrónica), Artesanía (mecánica), y Artesanía (estructural). El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] a todas las tiradas con esas habilidades.

El personaje puede coger esta dote dos veces. La segunda vez debe elegir las dos habilidades que no eligiera la primera vez.

Construir robot

El personaje obtiene la habilidad de construir pequeños robots que le sirvan para espiar o realizar acciones a distancia.

Coordinar

El personaje tiene un don para lograr que la gente trabaje junta. Cuando el personaje puede dedicar un asalto completo a dirigir a sus aliados y realiza una prueba de Carisma (CD 10 [Terrible]), proporciona a todos sus aliados dentro de 30 pies un bonificador +1 [+1] en sus tiradas de ataque y pruebas de habilidad. El bonifi-

cador dura un número de asaltos igual al modificador de Carisma del personaje [1d6 asaltos].

El personaje puede coordinar un número de aliados igual a la mitad de su nivel, redondeando hacia abajo (hasta un mínimo de 1 aliado) [3].

Culto

Elige dos habilidades de Saber. El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] en todas las tiradas con esas habilidades.

Un personaje puede elegir esta dote hasta siete veces. Cada vez, el personaje elige dos habilidades de Saber nuevas.

De fiar

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] en todas las tiradas de Diplomacia y Conseguir Información

Despierto

El personaje es intuitivamente consciente de su alrededor. El personaje añade su salvación base de Voluntad [+2] a las pruebas de Escuchar o Avistar para evitar la sorpresa.

Disparo a bocajarro

El personaje obtiene un bonificador +1 a los ataques a distancia contra oponentes a menos de 30 pies de él.

Don curativo

El personaje tiene un don para las artes curativas. El personaje recibe un bonificador +2 [+1] a todas las pruebas de la habilidad Curar heridas.

Empatía

El personaje tiene un don para ser sensible a los sentimientos y los pensamientos de otros sin tener esos sentimientos y pensamientos comunicados de ninguna manera objetivamente explícita. Este talento innato proporciona un bonificador en las pruebas que implican habilidades de interacción (Engañar, Diplomacia, Trato con animales, Intimidar, Interpretar y Averiguar intenciones), siempre que el personaje pase al

menos 1 minuto observando a su objetivo antes de hacer la prueba de habilidad. El bonificador es igual al nivel del personaje [+3].

Encanto

El personaje recibe un bonificador de competencia en todas las pruebas de habilidades basadas en el Carisma realizadas para influenciar a miembros del sexo escogido (algunos personajes encantan a miembros del sexo opuesto, otros a miembros del mismo sexo). El bonificador es igual al nivel del personaje [+3].

Un personaje solo puede encantar a personajes del DJ con actitud de indiferente o mejor. El bonificador de encanto no se puede usar contra personajes que son malintencionados u hostiles.

Este talento se puede elegir más de una vez (para el otro sexo).

Énfasis en una habilidad

El personaje elige una única habilidad y recibe un bonificador +3 [+2] en todas las pruebas con esa habilidad. Este bonificador no permite al personaje realizar pruebas de habilidades que requieren entrenamiento si el personaje no tiene rangos en esa habilidad.

Engañoso

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] a todas las tiradas de Engañar y Disfrazarse.

Erudito

Selecciona una de las habilidades listadas en el siguiente párrafo. El personaje debe poseer rangos en la habilidad si ésta requiere entrenamiento. El personaje añade un bonificador igual a su nivel [+3] cuando realiza pruebas con esta habilidad. El personaje puede elegir este talento varias veces; cada vez se aplica a una habilidad diferente.

Informática, Artesanía (cualquier habilidad única), Descifrar escritura, Demoliciones, Inutilizar mecanismo,

Falsificar, Descubrir, Saber (cualquier habilidad única), Navegar, Reparar, Investigar, Buscar.

Esfuerzo extremo

El esfuerzo requiere una acción de asalto completo y proporciona un bonificador +2 [+1] en la prueba.

Esfuerzo extremo mejorado

El esfuerzo requiere una acción de asalto completo y proporciona un bonificador +2 [+1] que se apila con el bonificador proporcionado por esfuerzo extremo (total +4 [+2]).

Esfuerzo extremo avanzado

El esfuerzo requiere una acción de asalto completo y proporciona un bonificador +2 [1] que se apila con los bonificadores proporcionados por esfuerzo extremo y esfuerzo extremo mejorado (total +6 [+3]).

Esquiva

Durante la acción del personaje, designa a un oponente y recibe un bonificador de Esquiva de +1 [+1] a su Defensa contra los siguientes ataques que ese oponente realice contra él. El personaje puede elegir un nuevo oponente en cada acción.

Esquiva asombrosa 1

El personaje retiene su bonificador de Destreza a la Defensa sin importar si es cogido por sorpresa o golpeado por un atacante escondido (aún pierde su bonificador de Destreza a la Defensa si está inmovilizado).

Esquiva asombrosa 2

El personaje ya no puede ser flanqueado; puede reaccionar ante los oponentes de lados opuestos a él tan fácilmente como puede reaccionar a un solo atacante.

Evasión

Si el personaje se expone a cualquier efecto que normalmente permita al personaje intentar un tiro de salvación de Reflejos para recibir la mitad de daño, no sufre daño si realiza el tiro de salvación con éxito. La evasión solo puede usarse

cuando se porta armadura ligera o no se lleva armadura.

Experto en vehículos

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] a las tiradas de Conducir y Pilotar.

Experto médico

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] en todas las tiradas de Artesanía (farmacéutica) y de Curar heridas.

Exploitar debilidad

Después de 1 asalto de combate, el personaje puede designar un oponente e intentar encontrar formas de ganar ventaja usando el cerebro contra el músculo. El personaje usa una acción de movimiento y realiza una prueba de Inteligencia (CD 15 [Normal]) con un bonificador igual a su nivel [solo con su Inteligencia en Fudge]. Si la prueba tiene éxito, el resto del combate el personaje utiliza su bonificador de Inteligencia en lugar del bonificador de Fuerza o Destreza en las tiradas de ataque ya que el personaje encuentra formas de pensar rápido acerca de su oponente y advertir debilidades en su estilo de combate.

Fama

La reputación del personaje aumenta en +3.

Favor

El personaje tiene la capacidad de adquirir ayudas menores de cualquiera que conozca. Realizando una prueba de favor, un personaje puede ganar información importante sin perder el tiempo y sin la molestia de hacer muchas indagaciones. Los favores también pueden usarse para adquirir el préstamo de equipo o documentos, o para recibir otra asistencia menor en el transcurso de una aventura.

Un personaje paga 1 punto de acción para activar este talento. Para realizar una prueba de favor, haz la tirada y añade el bonificador de favor del personaje, igual a su nivel [+3]. El DJ estable-

ce la CD basada en el alcance del favor solicitado. La CD varía desde 10 [Terrible] por un favor sencillo o hasta tan alto como 30 [Legendario +4] para favores formidables y altamente peligrosos, costosos o ilegales. Un personaje no puede elegir 10 [0] o 20 [+3] en esta prueba, ni puede reintentar la prueba para el mismo (o virtualmente el mismo) favor.

El DJ debería controlar cuidadosamente el uso de favores del personaje para asegurarse de que no se abusa de esta capacidad.

Fe

El personaje tiene mucha fe. Esto podría ser fe en sí mismo, en un poder superior, o en ambos. Esta firme creencia permite al personaje añadir su modificador de Sabiduría a la tirada de dado siempre que el personaje pague 1 punto de acción para mejorar el resultado de una tirada de ataque, prueba de habilidad, tiro de salvación o prueba de característica [En Fudge recibe +2 a la tirada por punto de acción en lugar del habitual +1].

Golpe cuerpo a cuerpo

El personaje recibe un bonificador de +1 [+1] en el daño cuerpo a cuerpo.

Golpe cuerpo a cuerpo avanzado

El personaje recibe un bonificador de +1 [+1] adicional en el daño cuerpo a cuerpo (total +3 [+2]).

Ignorar dureza avanzado

El personaje ignora 6 puntos de la dureza de un objeto.

Inspiración mayor

El personaje puede inspirar a sus aliados hasta mayores extremos, apoyándolos y mejorando sus oportunidades de éxito. Un aliado debe escuchar y observar al personaje durante un asalto completo para que la inspiración mayor influya, y el personaje debe realizar una prueba de Carisma (CD 10 [Terrible]). El efecto dura un número de asaltos igual al modificador de Carisma del personaje [1d6].

Un aliado inspirado gana un bonificador adicional +1 [+1] de moral en los tiros de salvación, tiradas de ataque y de daño, que se apilan con el bonificador de inspiración para un total de bonificador +3 [+2] de moral.

Un personaje no puede inspirarse a sí mismo. El personaje puede inspirar a un número de aliados igual a la mitad de su nivel, redondeando hacia abajo (hasta un mínimo de 1 aliado) [2].

Intuición

El personaje tiene una capacidad innata para sentir perturbaciones en el aire. El personaje puede realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 15 [Mediocre]). En una salvación con éxito, el personaje tiene una corazonada de que todo está bien, o el héroe adquiere un mal sentimiento acerca de la situación específica, basada en la mejor conjetura del DJ relacionada con las circunstancias. Este talento es utilizable un número de veces por día igual al nivel del personaje [4].

Lingüista

Con este talento, el personaje se vuelve un maestro lingüista. Siempre que el personaje encuentre un nuevo idioma que no conozca, tanto hablado como escrito, puede realizar una prueba de Inteligencia para determinar si puede entenderlo. La prueba se realiza con un bonificador igual al nivel del personaje [+3]. Para un idioma escrito, el bonificador se aplica a la prueba de Descifrar escritura.

La CD de la prueba depende de la situación: CD 15 [Normal] si el idioma está en el mismo grupo que un idioma que tiene el personaje como habilidad de Leer/Escribir Idioma o Hablar Idioma; CD 20 [Grande] si el idioma no está relacionado con ningún otro idioma que el personaje conozca; y CD 25 [Legendario +1] si el idioma es antiguo o único. Con esta capacidad especial, un personaje puede rebuscar suficiente significado de

la conversación o documento para hallar el mensaje básico, pero esta capacidad de ninguna manera simula realmente ser capaz de conversar o leer y escribir fluidamente en el idioma dado.

Una única prueba cubre aproximadamente un minuto de conversación o una página de un documento.

Manitas

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] a todas las tiradas de Artesanía (Mecánica) y Reparar.

Mano curativa 1

La capacidad del personaje para restaurar daño con un equipo médico o practicar cirugía con instrumental quirúrgico se incrementa en +2 puntos de golpe [+1 nivel de salud].

Mano curativa 2

La capacidad del personaje para restaurar daño con un equipo médico o practicar cirugía con instrumental quirúrgico se incrementa en +2 puntos de golpe [+1 nivel de salud], lo cual se apila con mano curativa 1 para un total de +4 puntos de golpe [+2 niveles de salud].

Máquina excepcional

Gastando un punto de acción y superando una prueba de Artesanía (mecánica o electrónica según corresponda a la naturaleza la máquina) el personaje puede mejorar temporalmente el rendimiento de una máquina. Se requiere una hora de trabajo para realizar las modificaciones y se corre el riesgo de estropear la máquina a resultados de estas. La CD de la prueba depende del tipo de modificación que el personaje quiera hacer, es decir del bonificador que se quiere proporcionar a las características de la máquina, pero será 15 [Mediocre] o mayor. El efecto de la modificación será el nivel del personaje en minutos [5 minutos]. Pasado ese tiempo hay un 50% de posibilidades de que la máquina quede estropeada y

requiera reparaciones antes de funcionar normalmente.

Meticuloso

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] en sus tiradas de Falsificar y Buscar.

Ocultar información

El personaje es un mentiroso consumado. Puede añadir su nivel [+4] siempre que se enfrente a una prueba de Averiguar intenciones.

Pelea

Al hacer un ataque desarmado, el personaje recibe un bonificador por competencia de +1 [+1] a las tiradas de ataque y hace un daño no letal igual a 1d6 + su modificador de fuerza [+1].

Los ataques desarmados hacen normalmente un daño no letal de 1d3 + el modificador de fuerza [0].

Pelea mejorada

Al hacer un ataque desarmado, el personaje recibe un bonificador por competencia de +2 [+1] a sus tiradas de ataque y hace un daño no letal igual a 1d8 + su modificador de fuerza [+2].

Los ataques desarmados hacen normalmente un daño no letal de 1d3 + el modificador de fuerza [0].

Pericia en combate

Cuando el personaje lleva a cabo una acción de ataque o un ataque de asalto completo en cuerpo a cuerpo, puede asignarse un penalizador de hasta -5 [-3] a la tirada de ataque a cambio de añadirse el mismo número (hasta +5 [+3]) a la Defensa. Este número no puede ser mayor que su ataque base [sin límite en Fudge]. Los cambios a las tiradas de ataque y la defensa duran hasta su siguiente acción. El bonificador a la defensa que obtiene el personaje es un bonificador de esquiva, por lo que se apila con los demás modificadores de esquiva que pueda tener y queda negado por situacio-

nes que nieguen los modificadores de esquiva.

Un personaje sin esta dote puede luchar defensivamente cuando lleva a cabo acciones de ataque o ataques de asalto completo en cuerpo a cuerpo asignándose un penalizador de -4 [-2] a la tirada de ataque a cambio de un +2 [+1] por esquiva a la Defensa.

Permanecer consciente

El personaje gana la capacidad de continuar realizando acciones cuando de otra manera se consideraría inconsciente y moribundo. Cuando los puntos de golpe del personaje alcanzan -1 [Moribundo], este puede actuar como si estuviese incapacitado [Incapacitado], haciendo o una acción de ataque o una acción de movimiento cada asalto hasta que el personaje alcance los -10 puntos de golpe (y muera) o los puntos de golpe del personaje suban a 1 o más. El personaje puede elegir sucumbir a la inconsciencia si piensa que haciéndolo puede prevenirle de sufrir más daño.

Poco conocido

Reduce la Reputación del personaje en 3 puntos.

Presencia amedrentadora

Cuando el personaje usa esta dote, todos los oponentes dentro de un radio de 10 pies que tengan nivel inferior al del personaje deben hacer una tirada de Voluntad (CD 10 + $\frac{1}{2}$ del nivel del personaje + el modificador de Carisma del personaje [CD igual al Carisma del personaje]). Un oponente que falle su tirada está estremecido, recibiendo un penalizador de -2 [-1] a las tiradas de ataque, salvaciones y tiradas de habilidad durante un número de turnos igual a 1d6 + el modificador de carisma del personaje [1d6 turnos]. El personaje puede usar esta dote una vez por turno como una acción gratuita.

Una tirada de salvación con éxito significa que el oponente es inmune al uso de esta dote por parte del personaje durante 24 horas. Esta dote no afecta a criaturas con una inteligencia de 3 o menor.

Si el personaje tiene la dote de Fama la CD de la tirada de salvación de Voluntad se aumenta en 5 [3].

Prestar ayuda mejorado

El bonificador del personaje en intentos de ayudar a otro se incrementa en +1 [+1] en una prueba de prestar ayuda con éxito. Este talento puede ser seleccionado varias veces, cada vez incrementando el bonificador en +1 [+1].

Provocar

El personaje tiene la capacidad de desconcertar temporalmente a un objetivo mediante el uso de insultos. El objetivo debe tener una puntuación de Inteligencia de 3 o mayor para ser susceptible a una provocación, debe estar a 30 pies del personaje y debe ser capaz de oír y entender al personaje.

Para provocar a un objetivo, el personaje debe usar una acción de ataque y realizar una prueba de Carisma (CD 15 [Normal]), añadiendo su nivel como bonificador [+3]. Si tiene éxito, el objetivo puede intentar resistirlo.

El objetivo resiste la provocación realizando un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel de clase del personaje + el bonificador de Carisma del personaje [CD igual al resultado de la tirada]). Si falla, el objetivo queda atontado (incapaz de actuar, pero puede defenderse normalmente) durante 1 asalto.

Una provocación puede jugarse en un oponente cualquier número de veces. Esta es una aptitud enajenadora.

Puñetazo aplastante

Al hacer su primer ataque desarmado contra un oponente sorprendido, trata

un ataque con éxito siempre como un golpe crítico. Este daño es daño no letal.

Incluso si el personaje tiene la habilidad de hacer daño letal en sus ataques desarmados, el daño de un puñetazo aplastante siempre es daño no letal.

Rastrear

Encontrar un rastro o seguirlo durante una milla requiere una tirada de Supervivencia. El personaje debe hacer otra tirada de supervivencia cada vez que el rastro se vuelva difícil de seguir o las circunstancias para seguirlo se compliquen.

El personaje se mueve a la mitad de su velocidad normal (o a su velocidad normal con un penalizador a la tirada de -5 [-3] o al doble de su velocidad normal con un penalizador a la tirada de -20 [-10]). La CD depende de la superficie y las circunstancias.

Si el personaje falla la tirada de supervivencia pasada una hora, puede volver a intentarlo tras una hora (en el exterior) o 10 minutos (en interiores) de buscar.

Un personaje sin esta dote puede buscar rastros con tiradas de Supervivencia, pero solo puede seguir rastros con una CD de 10 [Terrible] o menos. Un personaje puede usar la habilidad de Buscar para hallar huellas individuales, pero no puede seguir rastros usando esta habilidad.

Reaccionar primero

Siempre que el personaje se encuentre involucrado en una negociación previa a un conflicto, tiene la capacidad de actuar antes de la otra parte si esta decide comenzar las hostilidades. El personaje recibe una acción estándar o de movimiento previa a la resolución de iniciativa si durante una negociación el otro bando decide dejar las palabras y pasar a la acción.

Reducción de daño 1/-

El personaje ignora un punto de daño de armas cuerpo a cuerpo o a distancia.

Reducción de daño 2/-

El personaje ignora un punto de daño adicional de armas cuerpo a cuerpo o a distancia (total de RD 2/-).

Reducción de daño 3/-

El personaje ignora un punto de daño adicional de armas cuerpo a cuerpo o a distancia (total RD 3/-).

Reflejos rápidos

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] a sus tiradas de salvación de Reflejos.

Renovar fuerzas

El personaje puede gastar un punto de acción para ganar un segundo aliento. Cuando el personaje hace esto, recupera un número de puntos de golpe igual a su modificador de Constitución [2 niveles de salud]. Este talento no incrementa los puntos de golpe del personaje por encima del total normal del personaje.

Robusto

El personaje se vuelve especialmente robusto, ganando un número de puntos de golpe igual a su nivel tan pronto como selecciona este talento. Por tanto, el personaje gana +1 puntos de golpe con cada nivel que gana.

Rodar a la defensiva

El personaje puede rodar con un ataque potencialmente letal para sufrir menos daño. Cuando el personaje sería reducido a 0 puntos de golpe o menos [nivel de salud incapacitado o peor] por daño en un combate (de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia), puede intentar rodar.

Un personaje emplea un punto de acción para usar este talento. Una vez que el punto es pagado, el personaje realiza un tiro de salvación de Reflejos (CD igual al daño sufrido [CD igual a los niveles de

salud del ataque]). Si la salvación tiene éxito, solo sufre la mitad de daño. El personaje debe ser capaz de reaccionar al ataque para utilizar el talento: si el personaje es inmovilizado, no puede usarlo.

Sigiloso

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] en todas las tiradas de Escondarse y Moverse Silenciosamente.

Soltura con arma

Elige un arma específica. Un personaje puede elegir ataque desarmado o un ataque de presa en lo que a esta dote se refiere al elegir el arma.

El personaje gana un bonificador de +1 [+1] a todas las tiradas de ataque que efectúe con éste arma.

Un personaje puede ganar esta dote múltiples veces. Cada vez que elija la dote, debe elegir un arma diferente.

Sutileza con arma

Elige un arma de cuerpo a cuerpo ligera. Un personaje puede elegir ataque desarmado o ataques de presa como si fueran un arma al escoger esta dote.

El personaje puede usar su modificador de Destreza en lugar de el de fuerza cuando hace ataques con este arma.

Un personaje puede elegir esta dote múltiples veces, pero cada vez debe elegir un arma diferente.

Voluntad de hierro

El personaje obtiene un modificador de +2 [+1] a todas las tiradas de Voluntad.

Vigor

El personaje se recupera dos veces más rápido de lo normal. Por tanto, el personaje recupera 2 puntos de golpe por nivel de personaje por noche de descanso, 2 puntos de daño temporal de característica por noche de descanso y se levanta en la mitad del tiempo normal después de caer inconsciente.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are

Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.



Escogimos a aquellos miserables porque creímos que no sobrevivían.

Pero lo hicieron.

El resultado del experimento Prometeo debió habernos avisado de lo que más tarde aprenderíamos con los campos de exterminio y la gran bomba. Debimos habernos dado cuenta de que en una guerra como aquella, no había lugar para héroes.

(De los diarios personales del Mayor Maxwell Hawksmoore)

1940. Seis prisioneros condenados a muerte recibieron la posibilidad de ser indultados si aceptaban participar en una misión secreta. Nunca imaginaron lo que ocurriría: expuestos al misterioso gas Prometeo, los miembros de la llamada Unidad Beta adquirieron capacidades sobrehumanas que les convirtieron en el arma definitiva de los aliados. Se convirtieron en metahumanos, soldados capaces de realizar proezas que el resto de la gente no podía ni soñar. Pero no fueron los únicos...

UNIDAD BETA inaugura magistralmente la línea **NOSOLOd20** con una trepidante campaña lista para jugar con el sistema d20 Moderno o con el sistema Fudge. En **UNIDAD BETA** encontrarás todo lo que necesitas para jugar de inmediato, incluyendo seis personajes pregenerados, reglas para incluir tus propios personajes en la campaña y los fundamentos de los sistemas d20 y Fudge para que puedas jugar sin necesidad de utilizar ningún otro libro.

Requires the use of the d20 Modern Roleplaying Game, published by Wizards of the Coast, Inc.

