

PLUMAS DE ORO

WALKÜRE



UNA AVENTURA CYBERPULP

ESCRITA POR TADEVS

PARA WALKÜRE

Plumas de Oro

Por Luis F. Tadevs

“Plumas de Oro” es una aventura con un fuerte sabor pulp para Walküre, por este motivo puede parecer poco seria, aunque se ha intentado ser divertido a la vez que respetuoso con la ambientación propia del juego. Esta aventura es una historia completamente original aunque contenga ingredientes de novelas, comics y ensayos relacionados directa o indirectamente con el ocultismo nazi. Está pensada para un grupo de 4 a 5 personajes de origen diverso. Me gustaría agradecer con especial cariño la ayuda prestada por Akerraren Adarrak y Zonk PJ con las estadísticas de los monstruos de esta aventura; sin ellos habría sido imposible.

INTRODUCCIÓN

La aventura se desarrolla en Europa, comenzando en otoño de 2076. Un grupo secreto de antiguos miembros de la sociedad Thule conocidos como “Los Faisanes Dorados” quieren “resucitar” (o en otras palabras, clonar) a Adolf Hitler con la idea de reposicionarlo como único y verdadero Führer dentro del Reich alemán. Este grupo es elitista y secreto hasta dentro de la propia sociedad Thule.

LOS FAISANES DORADOS

Los “Faisanes Dorados” o “Goldfasanen” son un grupo destacado de la Vieja Guardia Nazi, que han prolongado sus vidas hasta el límite de lo científicamente posible gracias a la superciencia del Reich. Pertenecen a familias de raigambre dentro de la estructura política del régimen. Nunca estuvieron contentos con la sucesión de Reinhard Heydrich, y menos aún con las políticas de Waldemar A. Hendrich a la muerte de éste. Creen que hoy en día bajo el mandato de Sepp Eicke la vieja sangre se ha convertido en agua. Han decidido que esta interminable Guerra Fría debe llegar a su fin, mientras sueñan con los lejanos días de ardor guerrero del pasado. Generación tras generación se desvirtúa el sueño del que fue el Führer original, así que ha llegado la hora de volver a los inicios.



EL CIENTÍFICO



Algunos miembros de la sociedad Thule original adoraban a un espíritu maligno al que llamaban “El Científico”. Este ente se ponía en contacto con los miembros del culto mediante rituales y misas negras. En esos ritos se le hacían consultas previas destinadas a buscar orientación a la hora de acometer acciones de guerra y gobierno. “El Científico” se hacía escuchar mediante precisos pronósticos astrológicos. Muchos científicos nazis llegaron a la conclusión de que el ente que se hace llamar “El Científico” es en realidad una personificación consciente de

la energía mística a la que llamaban VRIL. Gracias al devenir de los tiempos “*El Científico*” ha tomado forma como una IA (*inteligencia artificial*) que como el *Gran Hermano* orwelliano supervisa y controla el devenir del Tercer Reich. Puede seguir los pasos de los PJs desde cualquier cámara, ordenador, o robot (con la capacidad de *poseer* los dispositivos si fuera necesario). Realmente fue él y no Himmler el verdadero ideólogo de la llamada “*Solución Final*” orientada al exterminio de la población judía en Europa.

BASTARDOS EN BUSCA DE GLORIA

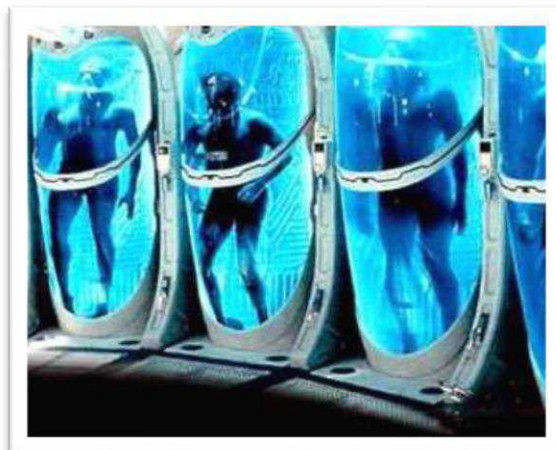


Los PJs son un grupo internacional de soldados y espías. Son contratados por los “*Faisanes dorados*” a través de un contacto, un espía doble (o triple) llamado Janosh Somogyi. Se les elige a ellos porque en realidad la situación del Reich en ese momento colocaría a los “*Faisanes Dorados*” como a traidores (*ellos prefieren considerarse hijos de la Verdadera Alemania*). Esta sociedad secreta dentro de Thule no puede confiar en personas que pertenezcan al ejército alemán, por este motivo Janosh

ha conseguido engañar lo suficiente al bando aliado como para que presten unos soldados (*los PJs*) para una misión internacional. Los aliados creen que se ha pactado un armisticio y reorganización democrática del Reich, ellos serán los indicados para realizar esta misión más allá de las líneas enemigas.

En realidad los *Faisanes Dorados* lo que pretenden es volver a colocar al único y verdadero Führer en el lugar que le corresponde, es decir, resucitar a Adolf Hitler mediante clonación, selección genética y crecimiento acelerado. Los jugadores estarán ayudando a esto la mayor parte del tiempo, sin saberlo.

A los jugadores les envía el alto mando del gobierno de sus respectivos países aliados. Se les dice lo menos posible. Un grupo de jefes del viejo nazismo quiere derrocar al actual Führer. Están desencantados con lo que se ha convertido el Reich. Según los aliados, posteriormente se repartirán la “*tarta*” de la Europa post-Eje.



JANOSH SOMOGYI, ESPÍA Y MUSEÓGRAFO

Janosh Somogyi es un agente mercenario, espía doble o triple. Un tipo anodino con cara de contable. Desde hace tiempo es miembro del MI5 inglés, filtrando información del otro lado. Es un auténtico *saboteur* a las órdenes de “el Científico”, aunque a él le guste pensar todo lo contrario. Dice ser húngaro y siempre ha estado ligado al Eje. Aunque nadie lo sepa y su aspecto no lo corrobore, Janosh Somogyi es en realidad más máquina que hombre (*el límite de lo uno y lo otro resulta impreciso incluso hasta para él mismo*).



CINCO DEL PATÍBULO



Cuando sean elegidos y llevados al campo de entrenamiento, todos descubrirán que lo único que tienen en común es que hablan alemán con fluidez.

Se les da un cursillo acelerado de espionaje. Esto puede ser desarrollado como una misión *in media res*. Los jugadores entran en la partida con sus Pjs ya

infiltrándose en una mansión fuertemente vigilada, de la que tienen que robar unos documentos protegidos en un ordenador privado, o donde tienen que secuestrar al actual Führer Sepp Eicke. La misión será extremadamente difícil y lo normal es que vayan muriendo de uno en uno. El chiste es que conforme van muriendo irán saliendo de un entorno hiperrealista de realidad virtual a través del cual están siendo entrenados (*algo similar a la Sala del Peligro de los X-Men*). Aun así, hazles creer que lo que están viviendo es completamente real. Esto otorga algo de acción desde el principio de la partida, que ayuda a que los jugadores se hagan con el sistema, sin entrañar peligro real para sus Pjs.

El curso de espionaje y entrenamiento especial tiene lugar en un punto indeterminado de la costa de Escocia. Cuando estén listos les dirán en qué consistirá su primera misión.

Los PJs serán enviados al castillo de Wewelsburg, en pleno corazón del nazismo, para infiltrarse pacíficamente haciéndose pasar por expertos en Arte y Arquitectura de los Totalitarismos. Por este motivo su fascinación por Alemania no tiene límites. Su tapadera es sólida, serán una comisión multinacional destinada a recabar documentación para efectuar un estudio conjunto de esta corriente. Por si fuera poco, se encuentran comisionados por la propia Universidad de Welthauptstadt Germania (*Capital Mundial Germania*). Con una carta de presentación así deberían



abrírseles todas las puertas.

Una vez dentro del castillo, su contacto Janosh Somogyi tendrá que hacer el siguiente movimiento: propiciarles un encuentro con los miembros de Thule.



HEMOS VENIDO A VER LOS TAPICES

Llegados a este punto los PJs ya estarán en el castillo Wewelsburg. En principio no tardarán en conocer a los miembros numerarios de la Sociedad Thule, en una fiesta informal dentro del propio castillo. En esta fiesta les llamará la atención entre tantos uniformes grises y negros la presencia de un anciano de aspecto asiático que viste una hermosa y enrevesada túnica color azafrán y que conjunta con unos extraños guantes verdes.

Es a partir de este momento cuando tendrán que acercarse poco a poco a los *Faisanes Dorados*. Cuando éstos lo consideren oportuno, puede que uno o varios de sus miembros decidan tener una pequeña entrevista privada.



EL CASTILLO WEWELSBURG

El castillo Wewelsburg es algo más que una fortaleza defensiva, es la culminación de las aspiraciones ocultistas de la alta cúpula de las SS, y un monumento a la locura, irracionalidad y superstición de los líderes nazis. Fue creado con la idea de que sería el centro de mando del nuevo imperio ario. Este es el punto de origen de la religión nazi, un culto sincrético donde se copiaban ritos del cristianismo y se mezclaban con cosas tan dispares como teorías del budismo.

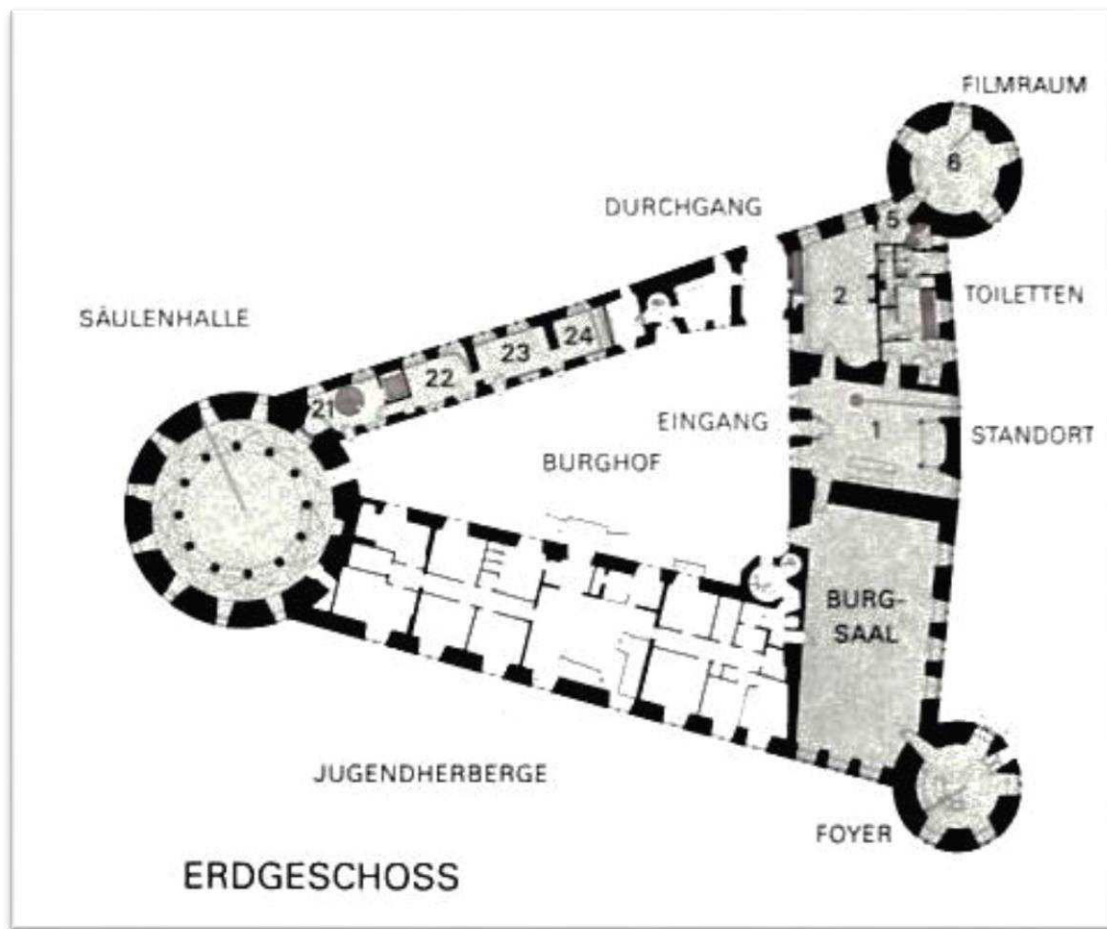
Tuvo muchos usos, entre ellos la de prisión y la de albergue para juicios por brujería ya que una antigua cámara de la inquisición se encuentra en los sótanos cercanos a la torre este (una leyenda dice que miles de mujeres acusadas de brujería fueron presas, torturadas y ejecutadas en su interior).

La torre norte deja ver una estructura realizada por los arquitectos de las SS, según un diseño muy preciso que de igual manera manifiesta una intención oculta esotérica. A nivel de la tierra se encuentra la GruppenführerSaal, una sala circular con doce columnas y una rueda solar en el centro de la misma donde parten doce rayos formados cada uno por dos runas Sieg (Victoria), las cuales también se encuentran en el símbolo de las SS y juntas y colocadas de la manera precisa forman la esvástica.



Justamente debajo de esta GruppenführerSaal, está una cripta llamada Walhalla (como la morada de Odín, en la mitología nórdica, a donde van los guerreros muertos en batalla para prepararse para el ragnarok, el destino de los dioses, la última batalla entre las fuerzas del bien y las fuerzas de la oscuridad) en la cual se encuentran doce asientos de piedra y un círculo central, que también está limitado por un muro de igual manera circular. En el techo, se encuentra una esvástica que representa los motivos florales que crean un efecto de eco, que únicamente es audible para los que se encuentran en el círculo sagrado. A medida que los integrantes del círculo íntimo de las SS morían, se quemaba su escudo de armas que, junto con sus cenizas, era colocado en una urna sobre una de las peanas, donde era venerado.





Gracias a la buena labor diplomática de Janosh, uno de los *Goldfasanen* tendrá a bien citarse con los PJs en su recinto privado del castillo. Esto debería suponer (según su punto de vista) un gran honor pues se trata de uno de los miembros más antiguos del partido que quedan con “vida”. Su nombre es Herman von Klempt, y su aspecto es el de una cabeza parlante que flota en un líquido verdoso dentro de un tarro de cristal, conectada a una gran cantidad de tubos, cables y aparatos.

Hay que pensar que este oficial de las SS ha prolongado su existencia (*como buenamente ha podido*) desde los años 40. Como máster, juega con la impresión que pueda causar esto en los jugadores. Por otro lado, von Klempt se mantiene constantemente acompañado por una guardia personal compuesta por una casta de soldados muy altos, rubios y silenciosos de uniforme impecable; puede que a los Pjs les llame la atención el hecho de que, a simple vista, no van armados más que con una daga conmemorativa de las SS. Aunque los PJs no lo sepan, en realidad son hombres lobo, miembros de la división Wehrwolf.

LA DIVISIÓN WEHRWOLF

La división Wehrwolf es un grupo selecto de soldados del Reich expertos en la guerra de guerrillas, con quienes sus científicos experimentaron para desarrollar supersoldados mediante hibridación genética. Todo se remonta a la expedición nazi al Tíbet de la llamada *Operación Shambala*, orquestada por el ornitólogo Ernst Schäfer a mediados de 1939. Esta expedición sufragada por la Ahnenerbe estaba destinada a encontrar los restos (arquitectónicos, genéticos o culturales) de la llamada *Raza Superior de la Atlántida*.



Más allá de la medida compulsiva de cráneos y la reproducción fotográfica de las esvásticas budistas, los miembros de la expedición siguieron las notas de Ernst Schäfer. A pesar de la resistencia de los nativos, consiguieron atrapar un ejemplar adulto de lo que en la zona se llamaba popularmente *Migyud* (también conocido como *Dremo*), una criatura que parecía la mezcla híbrida entre un hombre y un extraño oso polar. Fue enviado con vida a Berlín, y allí realizaron experimentos con él pensando que podrían ser los descendientes de aquellos primitivos atlantes que rechazaron mezclarse con humanos inferiores.



Con los años se ha desarrollado un suero de pleno uso sintetizado a partir de la sangre del Migyud. Dicho suero consiguió convertir a los miembros del batallón 944 de las Waffen SS en hombres-lobo, es decir: Wehrwolf, monstruos cambiapielos especializados en la lucha de guerrillas y misiones tras las líneas enemigas. Hoy la división Wehrwolf es un batallón de más de 5000 hombres que mantiene una guerra secreta especialmente enconada contra los británicos; aunque por otro lado también desempeñan la labor de formar una guardia de élite dentro de la Sociedad Thule.

Von Klempt les dirá a los PJs que han sido seleccionados por sus muchas cualidades para conformar un engranaje pequeño, aunque importante, dentro del proceso de destitución del Führer Eicke. Lamenta comunicarles que por seguridad no tendrán en ningún momento una “visión general” del plan a seguir, simplemente tendrán que cumplir con pequeños objetivos que ayudarán a un fin mayor. Pronto el castillo quedará vacío y tendrán que aprovechar esa ocasión para salir del mismo sin ser vistos. Tendrán que llevar a cabo una misión doble, para la liberación de la Verdadera Alemania.

EL DESCENDIENTE



La primera misión es secuestrar a un niño llamado Hans Müller, y *aunque ellos no lo saben, en realidad es el tataranieto de Adolf Hitler*. Hitler siempre tuvo un proyecto secreto destinado a tener descendencia con distintas mujeres de pureza racial demostrada. Las madres siempre eran desconocidas, jóvenes que entregaban sus cuerpos como propiedad de la propia nación alemana. Han pasado varias generaciones pero esta línea de sangre es la que se ha mantenido más pura. Hoy en día, este niño se encuentra desde muy temprana edad recogido en un orfanato al norte de Berlín

que perteneciente a las Juventudes Eickerianas, aunque por alguna razón que se desconoce, a pesar de estar en un lugar así siempre ha parecido tener un trato preferente. En consecuencia se trata de un niño de 10 años de piel blanca, pelo negro y ojos azules, extremadamente mimado y protestón; estará en contra de todo y tratará de escaparse constantemente. Como máster interpreta a este personaje como un auténtico grano en el culo para los jugadores. Deja libertad a los PJs para que decidan cómo quieren resolver esta situación. Sea como sea tienen que volver al castillo Wewelsburg con el niño sano y salvo, donde quedará bajo la protección de los *Faisanes Dorados*.

LA MUESTRA N2R9

La segunda misión consiste en robar una muestra biológica llamada N2R9. Para ello tendrán que volar hasta una localización secreta ubicada en plena jungla del Amazonas. Allí encontrarán una base secreta nazi abandonada desde los años 70. La base es un diminuto complejo de edificios de hormigón sólido y gris, que poco a poco se está viendo invadido por la salvaje vegetación del lugar. En la sobria fachada del edificio de mayor tamaño puede leerse aun con claridad: *Clínica Josef Mengele para el estudio de la Raza Superior*.





Una vez dentro del laboratorio abandonado tendrán que bajar a un sótano interior donde se esconden una serie de pequeñas cámaras refrigeradas subterráneas, y dentro de la cámara 07 será donde encuentren el objetivo de su misión, *la muestra N2R9*. Haz creer a tus jugadores con indirectas que la muestra N2R9 es algún tipo de virus o bacteria que los *Goldfasanen* quieren tener como as en la manga para ser usada como arma en una posible guerra civil alemana. Aumenta su paranoia argumentándoles que están obligados a transportarla en un contenedor NBQ sellado, aislado y refrigerado. Obviamente todo esto se

aleja mucho de la realidad.

Lo que ocurre realmente

Los *Goldfasanen* necesitan ADN de Hitler en buen estado para poder clonarlo, pero los restos conocidos de Hitler están perfectamente custodiados en la capital, a varios metros de profundidad, en la cripta ubicada bajo el *Templo de los Mártires de la Patria*, vigilados día y noche por cientos de soldados. Por un lado son completamente inaccesibles, y por otro tratar de recuperarlos sería un crimen contra el Estado. Por este motivo los Pjs sin saberlo están yendo a recoger en realidad una de las últimas muestras de sangre que le fueron extraídas a Hitler en vida para tratarle el Parkinson.



MI GRAN AMIGO JOE

Al salir de la base abandonada notarán la extraña sensación de que toda la selva parece haberse vuelto silenciosa de repente. Es posible que cuando se aproximasen al laboratorio pudieran ver una fila enorme de jaulas en el exterior, jaulas oxidadas cuyas puertas estaban abiertas o arrancadas.



Es en este momento cuando se interpondrá entre ellos y su transporte un gigantesco gorila. Y es un gorila de lo más anormal, no solo por su tamaño, sino porque la criatura parece ser el producto de extraños experimentos que implicarían una versión muy primitiva de los implantes que acabarían realizándose actualmente en los seres humanos. Sus ojos brillan con un brillo azulado que le otorga un aspecto sobrenatural y ausente, y todas sus articulaciones están remarcadas por nodos metálicos similares a enormes cabezas de tornillo. Sus antebrazos le fueron extirpados en algún momento y ahora se encuentran sustituidos por enormes y toscos puños de acero llenos de remaches y tuercas sobresalientes, y rematados por unas machacadas manos mecánicas de cuatro dedos.

Con los medios que tengan tendrán que eliminar a esta imponente bestia y conseguir llegar a su aerotransporte, o quizás solo intenten huir. Déjalo en sus manos.



SHAMBALA MEINE LIEBE

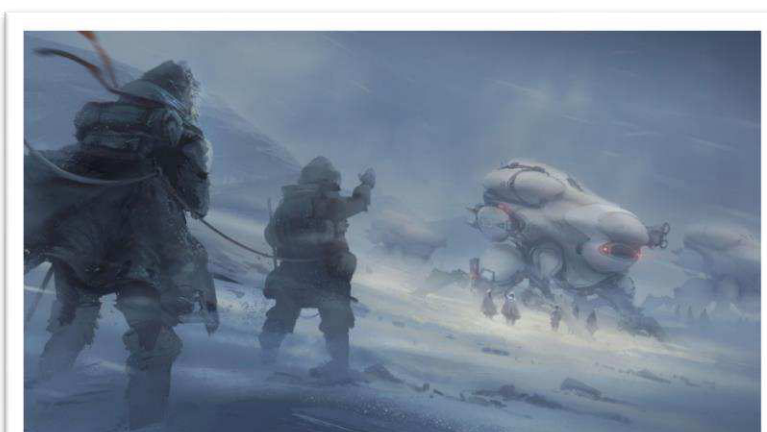


Tras retornar al castillo Wewelsburg de (*según su tapadera*) una visita de un día o dos al museo del Reich alemán, los PJs tendrán la oportunidad de poder descansar un tiempo prudencial, curar sus heridas y hablar entre ellos. Más tarde o más temprano es muy normal que desde su punto de vista se les haga raro estar trabajando como *chicos de los recados* para el Eje, y quizás (*solo quizás*) se les haya ocurrido comenzar a buscar respuestas por sí mismos. Al fin y al cabo son espías.

Pero el descanso no será muy prolongado, ya que al cabo de dos días se les informará de que deben ir como avanzadilla hasta una región remota del Himalaya, llevándose consigo al joven Hans Müller. En cualquier caso esta vez no irán solos, ya

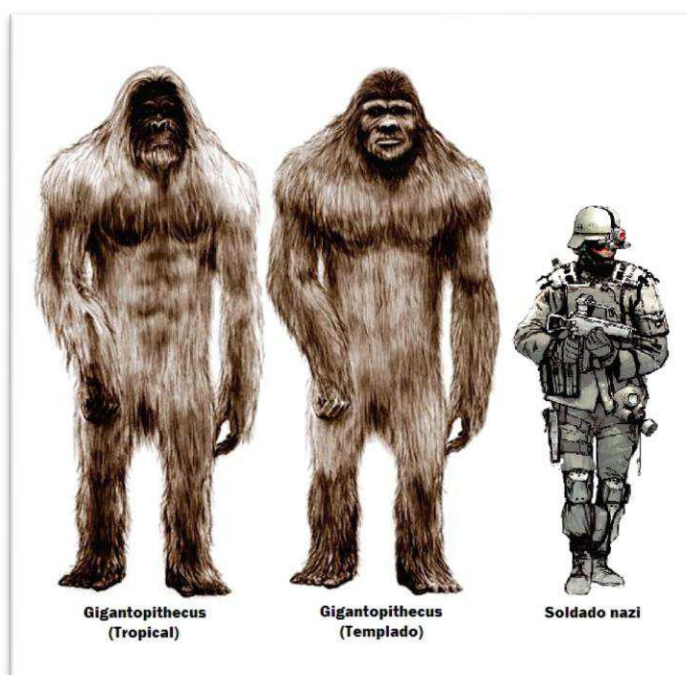
que les acompañarán el propio Herman von Klempt y un numeroso grupo de su guardia personal Wehrwolf.

Una vez allí tendrán que dirigirse hacia un templo del Tibet, pero el camino no será fácil. Cuando se aproximen a la localización lo harán en medio de una tormenta de nieve como nunca han visto otra igual. Da la sensación de que la propia naturaleza desea entorpecer su avance evitando su destino.



Por si esto fuera poco, descubrirán de la peor manera posible que alguna extraña energía geomagnética interfiere en los controles de los aerotransportes, por lo que acabarán estrellándose aparatosamente en una mullida capa de nieve recién caída. El impacto no tendrá mayores consecuencias salvo que tendrán que avanzar por tierra hasta su objetivo a través de un escarpado desfiladero. Aunque no lo saben, las figuras sombrías y silenciosas de los Yetis les observan desde el borde de los riscos.

Se verán obligados a tener que hacer noche resguardándose del viento junto a la ladera de una montaña. Allí tendrán la oportunidad de poder revisar uno de los dispositivos portátiles a través de los cuales reciben los Wehrwolf sus órdenes. Estos soldados tienen órdenes precisas en las que se especifica el objetivo real de la misión, que no es otro que *resucitar* al propio Adolf Hitler para reinstaurarle como Führer único e imperecedero. Una vez que los jugadores sepan esto es de esperar que intenten sabotearlo desde dentro. Simultáneamente, es esta noche la que han elegido los Yetis para atacar su frágil campamento, así que aunque no les guste estar junto a su enemigo, realmente no tendrán otra opción más que colaborar con ellos para poder sobrevivir.





Narra el ataque de los Yetis con todo el salvajismo posible. Describe el pequeño campamento con construcciones sintéticas cubiertas de nieve, rodeado de un perímetro de seguridad delimitado por láseres de color azul, con minas que explotan al ser interrumpidos. Los Yetis llegarán en plena noche, mientras los Wehrwolf montan guardia tras las protecciones. El número de Yetis que atacan es variable, saca los que consideres necesarios para ser lo suficientemente destructivo y peliculero. Si los PJs acaban atacando a los nazis en este momento, indefectiblemente serán derrotados y atrapados.



A partir de aquí las decisiones de los PJs tienen mucho más peso y pueden variar el final de la historia. Aun así los planes de los nazis son los siguientes:

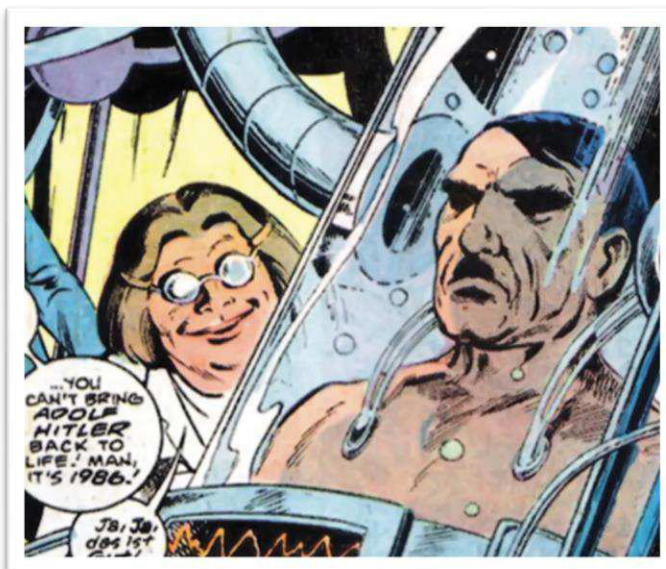
Llegar hasta el templo budista. Este lugar es un edificio oscuro colocado en la cumbre de una montaña. A pesar de su aspecto destartado,

parece que consigue resistir bastante bien el azote de las sucesivas tormentas de nieve. En su interior los PJs se llevarán una auténtica sorpresa, ya que los nazis han montado un laboratorio de última generación diseñado exclusivamente para la clonación de Hitler; de hecho podrán ver como su clon se encuentra en una avanzada fase de desarrollo, en un estado de animación suspendida dentro de una urna transparente.

El problema de los cuerpos clonados es que son meramente contenedores de órganos carentes de alma. Ya que ahora tienen una copia mejorada del cuerpo físico de Hitler, lo único que faltaba es un ritual para traer su alma del mundo de los muertos y reinsertarla en su cuerpo. Según la teoría budista de la transmigración de las almas, el alma de un personaje

poderoso puede reencarnarse en sucesivas encarnaciones, pero según la religión nazi es la sangre el vehículo del alma del sujeto. Por estos dos motivos está aquí el pequeño Hans Müller, una víctima sacrificial para un holocausto de muerte y nacimiento.

Aunque los Pjs no lo sepan, es este momento en el que se hace sensible la presencia de “El Científico”, a través del sacerdote que oficiará la ceremonia. El sacerdote es un personaje al que se conoce como “el lama de los guantes verdes”, un ser supuestamente inmortal con el cuerpo completamente tatuado con una extraña escritura rúnica y con diversas partes del cuerpo sustituidas por implantes. Ya tuvieron la oportunidad de verle en una fiesta en el castillo



Wewelsburg, aunque su aspecto no fuera tan aberrante como el que presenta actualmente. Entre los *Goldfasanen* se le trata como al *avatar de un siniestro dios-máquina*.

A no ser que los Pjs lo impidan, tras sacrificar al niño bañarán el cuerpo inerte del clon con la sangre de la criatura, y acto seguido aparecerá el alma de Hitler envuelta en un hálito más oscuro que la propia oscuridad, se introducirá en el cuerpo clonado a través de la boca.

Es de esperar que los Pjs hagan todo lo que esté en su mano para evitar que la ceremonia llegue a su fin (*aunque lo cierto es que en este caso la última palabra la tiene el máster, según se quiera continuar la aventura por esta línea o finalizarla*). Sea como fuere, es en este momento en el que los Wehrwolf revelan su auténtica naturaleza, un grupo de 10 hombres lobo que se transformará ante los atónitos ojos de los PJs, se arrancarán a medias los uniformes y se lanzarán a devorarles. Como dato curioso, la daga conmemorativa de las SS que llevan los Wehrwolf es de plata, igual les sirve de ayuda.



POSIBLES FINALES

- Los PJs consiguen rescatar a Hans Müller: En este caso el clon de Hitler sería inviable.
- Los PJs matan a Hitler: Han salvado el mundo de sucumbir a una nueva ola expansionista germánica que traería la oscuridad y la muerte consigo... Pero el nuevo clon de Hitler estaba mejorado para que fuese más resistente, rápido y fuerte... ¿Acaso podrá recuperarse y buscar venganza?
- Los PJs acaban con los Wehrwolf pero Hitler termina escapando en el tumulto (mi favorita): Hitler huye protegido por algunos Wehrwolf y es llevado hasta un transporte espacial que le espera tras el templo budista. Explosiones por todas partes, los PJs viven para luchar otro día, mientras tanto observan como la nave de Hitler se eleva en los cielos en dirección a la Luna...
- Cualquier otra que se te ocurra, incluyendo que los PJs mueran en masa.



GALERIA DE PNJs

JANOSH SOMOGYI, ESPÍA Y MUSEÓGRAFO

Janosh Somogyi es un agente mercenario, espía doble o triple. Un tipo anodino con cara de contable. Desde hace tiempo es miembro del MI5 inglés, filtrando información del otro lado. Es un auténtico *saboteur* a las órdenes de “*el Científico*”, aunque a él le guste pensar todo lo contrario. Dice ser húngaro y siempre ha estado ligado al Eje. Aunque nadie lo sepa y su aspecto no lo corrobore, Janosh Somogyi es en realidad más máquina que hombre (*el límite de lo uno y lo otro resulta impreciso incluso hasta para él mismo*).

Aspectos: Ambicioso, Enemigo (*El Científico*), Secreto (*Espía doble para el MI5 y la Gestapo, aunque en última instancia vela por sus propios intereses*).



Habilidades: Agilidad 4, Arma Corta 3, Atención 4, Averiguar Intenciones 3, Computadora 3, Comunicaciones 2, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conocimiento (Leyes) 0, Conocimiento (Arte) 3, Delito 3, Electrónica 3, Engañar 3, Esquivar 2, Etiqueta, Intimidar 1, Lenguaje (Alemán) 2, Lenguaje (Inglés) 1, Pelea 2, Persuadir 5, Sigilo 2, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Doctorado en Arte, Contactos, Furtivo (niv. 1), Hacker (niv. 1)

Dones: Cortacircuitos (Daño 6, alcance de 1/2/10).

Limitaciones: Reprogramable.

Heridas: 6/3/2/2/1

Fatiga: 6/3/2/2/1

AC:10 **BD:**7 **INI:**6 **MOV:**3 **RD:**3 (*RD1 +2 por chaleco antibalas*)

Arma: S&W M&P 9mm (Daño 3)

Puntos de destino: 3

SOLDADO DE LA WEHRWOLF (*forma humana*)

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Armas Largas 2, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 0, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Conocimiento (Leyes) 1, Demoliciones 0, Esquivar 1, Intimidar 1, Pelea 1, Persuadir 1, Pilotar (Aeronave) 0, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Heridas: 6/3/2/2/1

Fatiga: 6/3/2/2/1

AC: 6 **BD:** 1 **INI:** 2 **MOV:** 2 **RD:** 1

Arma: H&K UMP 45, 9 × 19 mm Parabellum (Daño 3)



SOLDADO DE LA WEHRWOLF (*forma lobuna*)

Habilidades: Agilidad 3, Armas Cortas 1, Armas Largas 1, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 0, Atención 3, Comunicaciones 0, Esquivar 2, Intimidar 2, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 2, Vigor 2, Voluntad 1.

Talentos: Infatigable, Veloz, Reflejos rápidos.

Regeneración: El hombre lobo regenera un punto de vida cada hora.

Dones: Cambia-formas, Ataque físico (mordisco), Garras (en manos y pies otorgan +1 al daño de puñetazos y patadas).

Limitaciones:

Vulnerable a la plata: Si un hombre lobo recibe un ataque con un arma de plata que cause al menos 2 puntos de daño, el daño se incrementa en 4. Las heridas sufridas con plata no se pueden regenerar.

Manos torpes: Mientras estén transformados las garras de las manos les impiden utilizar armas y herramientas con habilidad. (actúan con un -1 y disparan con un -2)

Heridas: 6 / 3 / 2 / 2 / 1

Fatiga: 5 / 2 / 2 / 1 / 1

AC: 7 **BD:** 1 (patadas y puñetazos = 2) **INI:** +4 **MOV:** 4 **RD:** 1 **Esquiva:** 1

Mordisco: El ataque de mordisco cuesta 2 AC y hace un daño base de 2 más la BD. Se utiliza la habilidad de pelea.



YETIS, ABOMINABLES HOMBRES DE LAS NIEVES

Habilidades: Agilidad 1, Arma Cuerpo a Cuerpo 2, Atención 3, Averiguar Intenciones 2, Esquivar +1, Etiqueta 2, Intimidar 2, Pelea 3, Sigilo1, Supervivencia 2, Vigor 4, Voluntad 2.

Talentos: Escala positiva 2 (+2 RD, +2 BO +1 a impactarle), Resistencia al daño (pelaje grueso +1 RD)

Dones: Resistencia al frío I (resisten fácilmente el frío hasta los -35º bajo cero), Camuflaje (en la nieve obtiene un +2 a las pruebas de sigilo y puede intentar esconderse incluso estando a plena vista), Garras (en manos y pies +1 al daño de patadas y puñetazos).

Limitaciones:

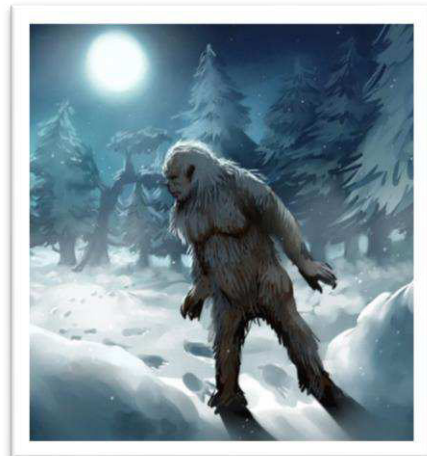
Intolerancia al calor I: No se sienten cómodos por encima de los 15º de temperatura.

Heridas: 8 / 5 / 3 / 2 / 2

Fatiga: 6 / 3 / 2 / 2 / 1

AC: 6 **BD:**4 (patadas y puñetazos = 5) **INI:** +2 **MOV:** 3 **RD:** 3 **Esquiva:** +1

Mordisco: El ataque de mordisco cuesta 2 AC y hace un daño base de 2 más la BD. Se utiliza la habilidad de pelea.



GORILA CIBORG GIGANTE (AKA: JOE)

Habilidades: Agilidad 3, Atención 2, Escalar 2, Pelea 3, Vigor 4, Voluntad 3.

Talentos: Caes como un gato (Resta 10 metros al daño sufrido por una caída), Equilibrio perfecto (no hace tiradas de Agilidad para mantener el equilibrio si la dificultad es 13 o inferior).

Dones (superheroicos): Escala 4 (+4 Daño, +4 RD, -2 Dificultad a Impactarle); Súper-rapidez (+3 AC).

Heridas: 8 / 13 / 16 / 18 / 20

Fatiga: 7 / 11 / 14 / 16 / 17

AC: 10 **BD:**4 (patadas y puñetazos = 5) **INI:** +3 **MOV:** 3 **RD Fatiga:** 6 **RD:** 4 **Esquiva:** +2

Ciberpuños: El ataque con los *ciberpuños* cuesta 2 AC y hace un daño base de +6. Se utiliza la habilidad de pelea.

Patada: El ataque de patada cuesta 3 AC y hace un daño base de +7. Se utiliza la habilidad de pelea.

