

CLASIFICADO



NIVEL DE SEGURIDAD ⑦

O SUPERIOR REQUERIDO



## ESTRUCTURA DEL SUCESO

El presente suplemento para Marvel's Agents Of S.H.I.E.L.D. es un suceso. Por lo tanto, se trata de un hecho ajeno a la voluntad del Grupo de Acción que ocurre y desemboca en eventos de peligro a los que deben enfrentarse.

El presente suceso está compuesto por dos partes diferenciadas:

La primera parte es la que está destinada a ser leída únicamente por el Director de agencia. En esta parte se incluyen todos los detalles del suceso, incluyendo el desarrollo completo del mismo, fichas de enemigos y aliados con los que, en su caso, puedan interactuar los jugadores, objetivos secundarios al alcance del Grupo de acción, etc... En resumen, se trata de la parte del suceso propia del Director de juego en todo juego de rol.

Por otro lado, la segunda parte está destinada a ser entregada a los jugadores a modo de informe de situación. Esta segunda parte incluye los datos básicos para que el Grupo de Acción pueda comenzar el suceso y

tenga suficientes pautas para concluir el objetivo principal del mismo.

## INFORMACIÓN RESTRINGIDA

A lo largo del suceso se identifican una serie de datos que sólo están a disposición de los jugadores que tengan el nivel preciso para su conocimiento. En este sentido, la integridad del informe que forma la segunda parte del suceso sólo puede ser leído por los jugadores con nivel 7 o más.

## PLAN DE EXTRACCIÓN

En su caso, el suceso puede obligar a poner en marcha un plan de extracción para evitar el peligro al que se enfrente el Grupo de acción.

El plan de extracción varía en función del lugar en el que se desarrolle el suceso, por lo cual será distinto en función del momento en el que sea necesario.



## SECCIÓN PARA EL DIRECTOR DE AGENCIA

En la presente Sección se detallan todos los aspectos del suceso a desarrollar por el Grupo de Acción. Se debe destacar que parte de esta Sección puede ser dada a conocer por el Director de Agencia a los jugadores. En cambio, gran parte de esta Sección no debe revelarse al Grupo de Acción, ya contiene información que forma parte de la propia trama a descubrir por los jugadores.

## INFORMACIÓN A REVELAR AL GRUPO DE ACCIÓN

El grupo de Acción puede tener acceso a la información detallada en el Informe Número 3496542 indicado en el presente suceso. Dicho informe debe ser entregado nada más comenzar la sesión de juego a los jugadores con nivel 7 o superior, para ponerlos en situación.

Debe destacarse que los únicos jugadores que pueden acceder en su totalidad al referido informe son los que tienen nivel 7 o superior. Es decisión suya trasladar la información a los demás miembros del Grupo de Acción.

## INFORMACIÓN COMPLETA

En este apartado está recogida toda la información del suceso que deben ir descubriendo por sí mismos los miembros del Grupo de Acción:

Requisitos: el Grupo de Acción debe disponer de una base aérea-móvil de S.H.I.E.L.D. Por lo tanto, teniendo en cuenta que dicha base forma parte del equipo mínimo de todo Grupo de Acción, el presente suceso puede ser jugado por cualquier tipo de grupo, siendo indiferente su inexperiencia o veteranía.



## DESARROLLO DEL SUCESO

El Grupo de Asalto traslada a un terrorista cuya misión encubierta es hacerse con el control de la base aérea móvil para estrellarla contra la base de S.H.I.E.L.D. a la que está siendo llevado.

En realidad, el terrorista no tiene información alguna sobre el atentado de Israel, pues de hecho este evento ha sido utilizado como señuelo para atraer a S.H.I.E.L.D.

Se procederá a interrogar al prisionero tratando de sonsacarle información. Por mucho que se intente, el prisionero está suficientemente entrenado como para no revelar información. En cuanto finalice la primera parte del interrogatorio y los jugadores dejen sólo al prisionero, los sistemas eléctricos de la base aérea móvil sufrirán un colapso que provocará los siguientes incidentes:

- Los mandos de la base aérea móvil se volverán ingobernables, debiendo realizarse varias (d6) Tiradas de Pilotar de dificultad variable (fijar en función de la situación) para poder retomar el control. Si no se retomase, habría que intentar escapar mediante paracaídas o similar. Se puede, en vez de obligar a la huida, relatar cómo la base sufre daños por impactos inevitables.

- La energía del laboratorio decae, fallando incluso por momentos los aparatos y utensilios que se estuvieran empleando para replicar artilugios. Será preciso realizar una Tirada de Física de dificultad 16 para activar los generadores de emergencia del laboratorio. Todas las actividades del laboratorio se retrasarán un número de días igual a 1 + el número de Tiradas

precisas para superar la dificultad indicada con anterioridad.

- Con independencia de lo indicado en el párrafo anterior, los miembros del Grupo de Acción que estén en el laboratorio quedarán encerrados hasta que se restaure la energía de la base aérea móvil por completo.

Se trata de un sistema de seguridad que, ante posibles fugas de material biológico provocadas por una pérdida de energía, cierra las puertas del laboratorio mecánicamente.

La apertura se puede producir mediante voladura de la puerta o similar. En todo caso, dos horas tras la recuperación de energía de la base aérea móvil la puerta se abrirá con normalidad.

- La energía de la base aérea móvil debe ser restaurada por completo, pues la habitabilidad de la misma depende de ello. Para ello, el Grupo de Acción deberá activar tres sistemas distintos, mediante la correspondiente Tirada de Adiestramiento de dificultad 10, por lo que habrá que repartir a los jugadores para ello.

Adicionalmente, habrá que coordinarse de modo adecuado, ya que el tiempo de activación entre un sistema y los otros debe ser casi simultáneo, lo que obligará a mantener contacto mediante comunicadores, que bien podrían fallar y jugar una mala pasada a los jugadores (se deja abierta la posibilidad de un fallo crítico que obligue al Grupo de Acción a abandonar la base aérea en paracaídas, debiendo rescatar en su caso a los agentes del laboratorio de alguna forma).

- El prisionero ha escapado de su celda, evento del que el Grupo de Acción se percatará cuando restauren





la energía y se vuelva a tener control de las cámaras de seguridad. Por desgracia, las cámaras de la sala de interrogatorios no han podido grabar el momento de huida al estar desconectadas, por lo que no se sabe cuánto tiempo de ventaja ha tenido el prisionero.

Se desarrolla con esta acción una parte importante del suceso, pues el Grupo de Acción deberá encontrar al prisionero para volver a encerrarle en la sala de interrogatorios. Algunas de las situaciones que pueden producirse en esta parte del suceso son:

1. El prisionero ataca a alguno o varios de los jugadores que reactivaron la energía de la base aérea móvil. El ataque, en combate cuerpo a cuerpo, puede dejar inconsciente al jugador pero en ningún caso acabará con su vida. Se pueden plantear varias situaciones como robo de equipo al jugador, o similares.
  2. El prisionero decide escapar por el hangar, para lo cual deberá superar una serie de Tiradas de Espionaje contra Tiradas de Adiestramiento de los jugadores que puedan encontrarse de camino.
- Una vez en el hangar, el prisionero puede tratar de atacar a los agentes que estén en el laboratorio, tal vez forzando la puerta para entrar, o incluso empleando el vehículo blindado de S.H.I.E.L.D. para destrozar la puerta.
3. El prisionero también puede dirigirse a las habitaciones de los demás agentes, buscando armas con capacidad de matar, lo cual complicaría más las cosas.
  4. Finalmente, también cabe la posibilidad de que el prisionero llegue a

la cabina para tratar de tomar el control de la base aérea móvil.

La última parte del suceso implica encontrar y reducir al prisionero nuevamente, registrándole para quitarle todas las armas y artilugios que pueda tener encima.

## ARTILUGIOS

Los PJs pueden obtener del prisionero un pequeño dispositivo que envía pulsos electromagnéticos, y que es el que ha provocado el fallo generalizado de los sistemas de la base aérea móvil. Las características del dispositivo son:

Efecto automático si se supera una Tirada de Física de dificultad 25.

Alcance máximo: 20 metros.

Complejidad de replicación: 4.

Al sólo poder acceder al prototipo atrapando de nuevo al prisionero, la replicación del dispositivo únicamente podrá hacerse en futuras misiones.

## PUNTOS DE AGENCIA

De cara a la Sección “*Variación de los puntos de agencia*” del Manual básico se debe tener en cuenta lo siguiente:

Al tratarse de un suceso, la acción desarrollada en este suplemento no es una misión, por lo que no se reciben puntos de agencia. Sin embargo, se obtendrán puntos de entrenamiento a razón de dos puntos por imprevisto superado. En este sentido, el Director de Agencia deberá anotar con cuidado cada evento de peligro superado por el Grupo de Acción para repartir los puntos correspondientes.









Suceso para Marvel’s Agents Of S.H.I.E.L.D. Juego de rol

# CXD 23


## Airborne Mobile Command Station




**Life Vest**  
(water landing only)




1




2




3




**Crash Landing Position**



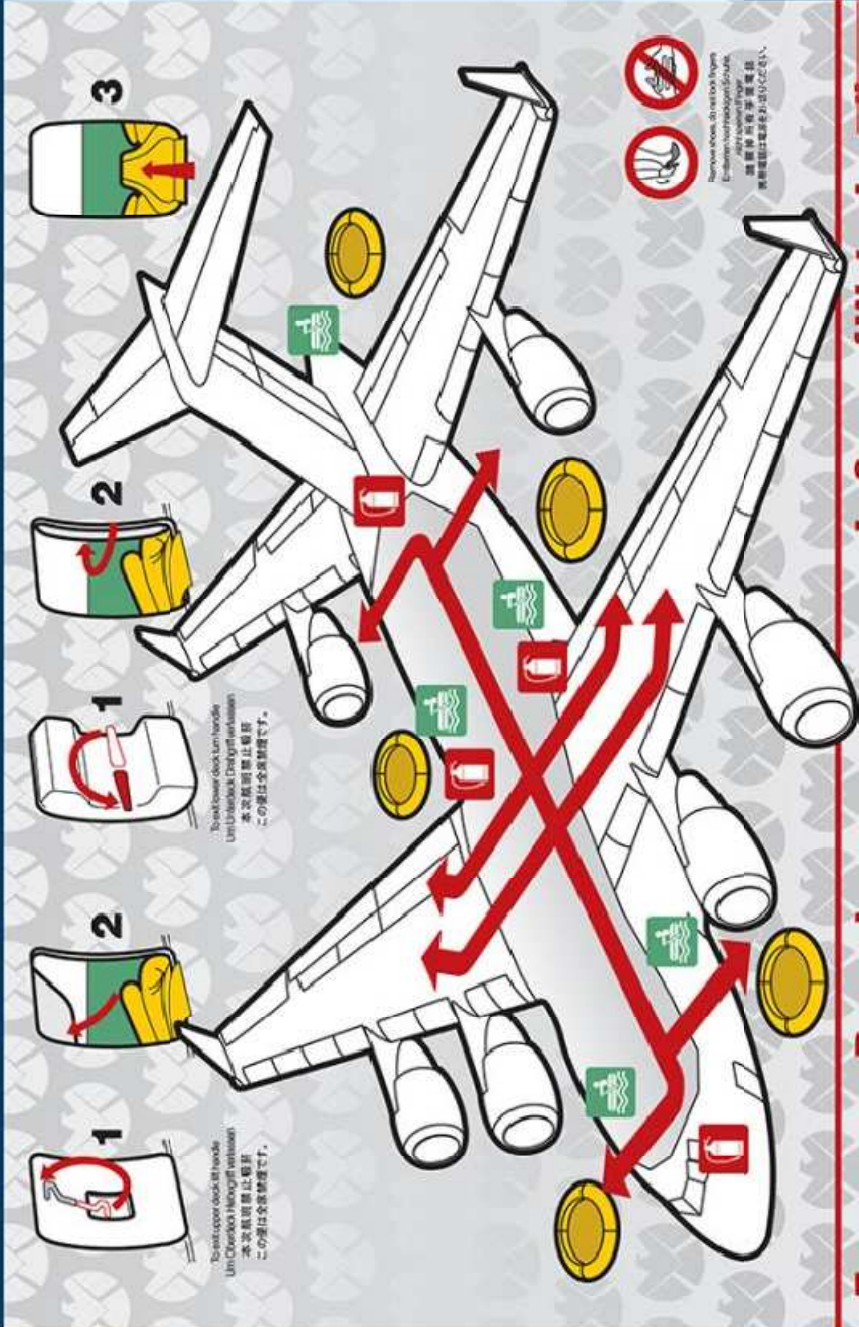
1



2



3



**Emergency Procedures**

**In Case of Water Landing**

**MARVEL.COM**

Marvel’s Agents Of S.H.I.E.L.D. – Suceso



### Situación

El Grupo de Acción está trasladando a un conocido terrorista hasta una base fija de S.H.I.E.L.D. Se sospecha que el terrorista en cuestión tiene contactos con células islamistas en Oriente Medio, y se pretende que revele cierta información (autores, células activas, etc...) sobre un atentado recientemente cometido en Israel.

### Objetivos

El **objetivo principal** de la misión es **el traslado del terrorista retenido hasta una base fija de S.H.I.E.L.D.** cuyas coordenadas han sido facilitadas a los agentes de nivel 7 o superior.

Como **objetivo secundario** se fija obtener la **información sobre el atentado en Israel.**

### Información disponible

El terrorista se ha visto implicado en un atentado en Israel. Debe tratar de sonsacársele información y, en todo caso, llevarle hasta una base fija de S.H.I.E.L.D.

### Peligros

El **terrorista** retenido se considera **muy peligroso**, incluso cuando no está desarmado. Se requiere **extremar la precaución.**

### Grupo de asalto autorizado

- Oficial de campo.
- Especialista
- Bioquímico/a.
- Físico/a.
- Administrador.

### Uso autorizado de la fuerza

- Aturdir.

### Plan de extracción

Si durante el traslado hay algún tipo de incidencia que haga inviable el vuelo y amenace a núcleos de población, se deberá estrellar la base aérea móvil en zonas deshabitadas.

### Ubicación

Sobrevuelo del océano Atlántico en busca de la base fija de S.H.I.E.L.D.

#### **PRISIONERO**

C/C	3D	C/A	2D
INF	1D	INS	2D
BIO	1D	FIS	1D
ESP	2D	LID	1D
VIG	2D+2	PIL	2D+1
CON	3D	ADI	1D

S.H.I.E.L.D. Información confidencial (Nivel 7 o superior requerido)

