



LA MIRADA DEL CENTINELA

SENTINEL RIDER

OTROS
MUNDOS
R.L.

7,90 €



HÉCTOR PRIETO

Login in Sentinel' Eyes Server... Login
Checking systems
GPS-life proof system... Ok
Vocoder... Ok
Z-dev...
SUIT...
All suit systems ready and operative
Terminus protocol status... Enabled

INTRODUCCIÓN

1

2

3

4

Sentinel Rider es un suplemento no oficial para *La Mirada del Centinela*. Es obligatorio el uso del manual base para jugar con este suplemento, ya que aquí no encontrarás reglas.

Muchos de los personajes que se mencionan aquí, como villanos o secundarios, aparecen en el manual base. Aquí se recogen alguno de ellos con el historial y/o las puntuaciones cambiadas, el resto puedes usar los aparecidos en el propio manual base. Del mismo modo, no se incluyen detalles de localizaciones pues la ciudad es la misma; únicamente ten en cuenta que la base del Centinela ahora está situada bajo la mansión Wayland en lugar de bajo el edificio de la empresa.

La Mirada del Centinela es un juego de rol de *Nosolorol Ediciones*. Las imágenes y los nombres incluidos en este libro se declaran *product identity*.

ÍNDICE

Introducción	3
Equipo.....	4
Organización.....	9
Villanos.....	11
Aventuras.....	15

INTRODUCCIÓN

Una de las características más conocidas del Centinela es la posibilidad de enmarcar sus historias en Otros Mundos. Hemos visto, gracias a esta mecánica editorial, a Brian Wayland convertido en un alto cargo de la URSS, a Goldfield vistiendo una armadura medieval, o incluso una historia de vampiros en plena Guerra Civil norteamericana. Y la que tienes entre manos es una más de esas historias llamadas “Otros Mundos” que tanto éxito tienen en ventas. ¿Qué sucedería si el Centinela no fuera una persona, sino un vehículo altamente sofisticado?

Esta historia surgió tras el éxito en televisión de una serie con un argumento homónimo. Tras aquello, la editorial del Centinela y la productora de la serie establecieron contactos para lanzar un número especial que quedaría englobado en la colección de “Otros Mundos”. Alejándose del canon mostrado en las colecciones habituales, aquí Brian Wayland no encarna al protector de Betlam, sino que ha quedado reconvertido en una suerte de inventor millonario que perdió a su mujer y sus hijos a manos de un ataque terrorista. Aquel suceso traumático le impulsó a crear, junto al genio inventor Leonard Szilard y Fedora, la hija adoptiva de éste, un vehículo de asalto pensado para combatir el crimen. Pero Wayland necesitaba una parte esencial para llevar a cabo su plan, una persona que se pusiera a los mandos de ese vehículo y se convirtiera en el protector de Betlam. El elegido para ello fue Norman Hills, un criminal convicto con una oportunidad de redención.

Como el lector se habrá podido percatar, la historia de Sentinel Rider guarda similitudes con la original del Centinela pero es lo suficientemente diferente como para tener identidad propia. En esta, además, se han incluido personajes muy conocidos del lector actual para facilitar su lectura y evitar que surjan dudas sobre la identidad de los mismos.

Te invito ahora a que descubras qué hay tras la historia de Sentinel Rider. A que circules por Betlam en un vehículo único.

La ciudad te necesita, Centinela.

SENTINEL RIDER

Esta es la historia de un hombre que no existe, en un mundo lleno de peligros...

En 2008, el multimillonario Brian Wayland, dueño de la empresa de desarrollo tecnológico “Industrias Wayland”, perdió a su mujer y a sus dos hijos en un ataque terrorista al metro de Betlam City. Tras pasar dos años en coma, cuando despertó descubrió que la ciudad que conocía había cambiado y su vida ya no era la que debía ser. Destituido de su cargo como director de su propia empresa, Brian Wayland se vio colocado en un puesto de figurante donde solo aparecía en las fotografías para testimoniar que seguía siendo la cara de la compañía pero su posición en la empresa era completamente nula. Se encontró, además, con una ciudad peligrosa donde la policía era incapaz de cuidar de los ciudadanos y donde los villanos más extravagantes corrían a sus anchas. Criminales como el Gran Galletín, presunto culpable del atentado que acabó con la vida de su familia años atrás, o el Doctor Fatos un genio de la tecnología y la robótica autodenominado como genio del crimen son un ejemplo del peligro que acecha en Betlam. Pero no solo extravagantes villanos ponen en peligro la ciudad, sino que la lacra de la corrupción y las familias mafiosas amenazan la seguridad del ciudadano en Betlam.

Con el recuerdo de su familia y la furia en su interior por haberlo perdido todo, tomó una decisión: lucharía por los inocentes y evitaría que algo como lo que le sucedió a él volviera a pasarle a nadie más. Pero su edad era un impedimento para llevar a cabo su cruzada por la justicia, así que recurrió a lo único que podría estar a la altura de una proeza semejante: su ingenio. Contactando con su viejo amigo, Leonard Szilard, jefe de I+D de Industrias Wayland y Fedora, la hija adoptiva de éste, crearon un vehículo multifunción para la lucha contra el crimen dotado de una Inteligencia Artificial sorprendente, nombre en clave: Centinela; posiblemente adelantado 20 años a su tiempo, el equipo tenían ante sí el arma que devolvería la paz a Betlam City. Pero hacía falta un conductor que sacase lo mejor del vehículo, y el elegido fue Norman Hills, un conductor profesional que había sido detenido por la policía al haber sido atrapado conduciendo un coche para unos atracadores. Norman fue detenido cuando ayudaba a unos niños a salir de un autobús que estaba a punto de caer al río, no podía dejar que aquellos niños murieran y decidió privarse de su libertad para salvar sus vidas.

Wayland y Szilard vieron en Norman Hills el ideal de espíritu que requería su labor, por lo que hicieron un trato con él: lo harían desaparecer de los registros civiles a cambio que condujera su vehículo. Y así lo hizo. Ahora, las calles de la ciudad de Betlam están protegidas por una leyenda: el Centinela.

Wayland, Szilard y Fedora dan apoyo a Norman desde una base secreta que el multimillonario estableció bajo la mansión de su familia. Desde allí operan en el más absoluto secreto, luchando contra el crimen como un único individuo.

Nombre real: Sentinel MK II
Alias: Centinela
Fecha de creación: 03/08/2010
Situación: en activo

Basado en la estructura de un Chevrolet Camaro de 2010, el Centinela cuenta con un blindaje experimental de microfilamentos adaptativos que absorben los impactos, redistribuyéndose y reduciendo los daños sufridos. Tiene además un exclusivo motor construido a partir de los diseños creados por los mejores ingenieros de Volkswagen y que convierte al Centinela en el vehículo terrestre más veloz del mundo. Wayland, Szilard y Fedora han trabajado duramente, creando una máquina inigualable en el terreno de la ingeniería, robótica e informática.

Como principal característica del Centinela encontramos la inteligencia artificial creada por Fedora, la hija adoptiva de Szilard. Una joven ingeniera informática que ha creado el núcleo central del coche, un programa que es capaz de aprender de los eventos que suceden alrededor suyo o de los datos descargados de la red. Curiosamente, el Centinela ha demostrado ser un gran consumidor de películas y series de televisión, lo que se refleja en su personalidad —desenfadada y juvenil—. Aunque el vehículo está conducido por Norman, el Centinela puede circular libremente sin necesidad de conductor o, si es necesario, puede hacerse de manera remota desde la base del equipo bajo la mansión Wayland. Esto permite a Norman actuar lejos del vehículo, llevando a cabo la cruzada que Brian Wayland estableció para limpiar Betlam de la peor escoria.

Bajo el capó encontramos un motor W16 con cuatro turbos, 8 litros y 1000 CV creado ex profeso para el vehículo. Brian Wayland estima que esa parte del Centinela puede llegar a costar un millón de dólares. La caja de cambios, creada también para la ocasión, cuenta con 7 velocidades, embrague doble y transmite la potencia a una tracción total sobre las cuatro ruedas. El Centinela es capaz de alcanzar los 100 kilómetros por hora en menos de 3 segundos pudiendo llegar a los 400 km por hora si hiciera falta. Para refrigerar el motor y evitar el sobrecalentamiento, Wayland y Szilard prescindieron de aparatosas entradas y salidas de aire, optando por un sistema de refrigeración líquida utilizado en los cohetes espaciales. Este sistema, es uno de los pocos no experimentales del vehículo.

El armamento utilizado en el centinela es de tipo no letal, Wayland tiene claro que el equipo no mata. Su labor consiste en detener a los criminales y llevarlos ante la justicia. Por eso encontramos gases lacrimógenos, pulsos electromagnéticos, descargas eléctricas no lesivas, garfios de sujeción o contra medidas tácticas. Además, aprovechando la potencia del propio motor, el Centinela posee una serie de peculiaridades que le permiten sortear diversas situaciones. Como el *Sistema Aquila* que sitúa al Centinela sobre dos ruedas del mismo lateral, permitiéndole circular en esa posición o el *Sistema Propulsor TB2*, consistente en dos propulsores situados bajo la parte delantera del coche que proyectan al Centinela en un arco de entre 15 a 60°. Los amortiguadores están preparados para soportar caídas de hasta 35 metros, con un sistema experimental de absorción de golpes.

CENTINELA

VEHÍCULO CREADO PARA LA LUCHA
CONTRA EL CRIMEN

- COMBATE
- 06 Blindaje
 - 19 Defensa
 - 11 SIN CONDUCTOR
 - 10 Aguante
 - 30 Resistencia
 - 12 Ataque
 - 11 SIN CONDUCTOR

- HABILIDADES
- 06 Sistemas avanzados
 - 05 Maniobras evasivas
 - 08 Cultura friki



- Aguanta los disparos
- Deportivo de alta gama
- Reacciona a la perfección
- Tecnología experimental



- HITOS
- + Alberga una Inteligencia Artificial única.
 - + Su tecnología está adelantada 10 años.
 - + Considera a Norman como un hermano mayor.
 - + Centinela desconoce que hubo un prototipo anterior a la versión actual.

- TRIPULANTES
- 1 Conductor, 3 Pasajeros.

ESTADO I DÑ DT



Logging in Sentinel? Eyes Server...
Checking systems
GPS-Lite proof system... OK
Vocoder... OK
Z-devices... OK
ORGANIZACIÓN
All suit systems ready and operative
Terminus protocol status... Enabled

NORMAN HILLS

HÉROE EN BUSCA DE REDENCIÓN

HABILIDADES

- 05 Armas improvisadas
- 05 Criado en los barrios bajos
- 05 Boxeo de gimnasio
- 05 Callejear por Betlam
- 07 Conducción temeraria
- 06 Mecánica
- 02 Primeros auxilios
- 05 Siempre alerta

COMBATE

- 09 Iniciativa
- +2 Daño
- 17 Defensa
- 14 DESPREVENIDO

- Espaldas anchas
- Hombre de acción
- Altruista
- Inteligencia práctica

HITOS

- + Ha estado entre coches desde que era un chaval
- + Dejó que le encarcelaran por salvar a unos niños
- + Ha ganado millones participando en carreras ilegales
- + Su confianza aumenta cuando está al volante

COMPLICACIÓN

- + Su pasado le persigue

AGUANTE 12

ESTADO

H I M

PUNTOS DRAMÁTICOS

Nombre real: Norman Hills

Alias: Rider

Fecha de nacimiento: 17/12/1978

Situación: en activo

Ocupación: Mecánico

Peso: 75 kg

Altura: 1,82 m

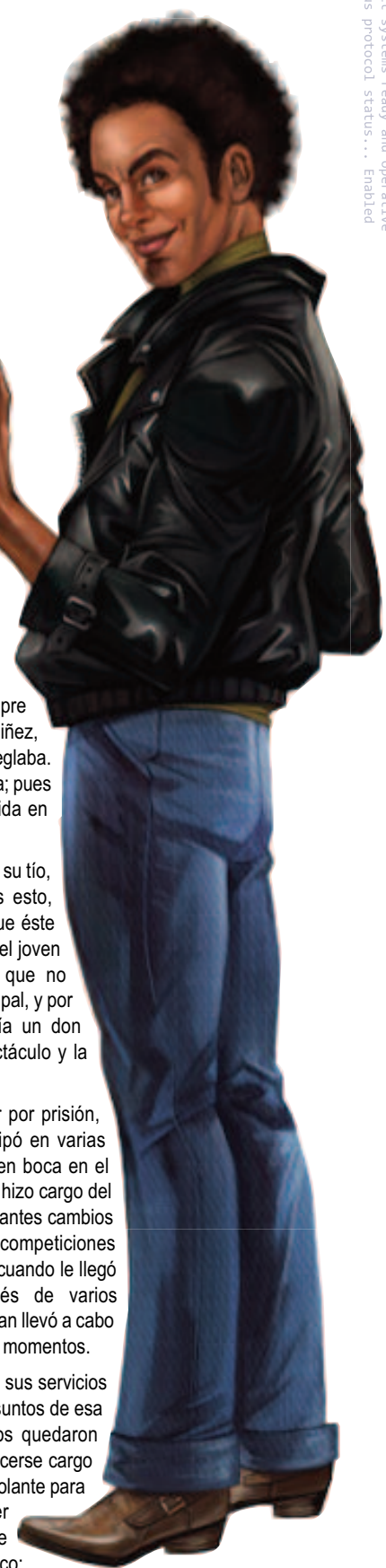
Identidad: no existe en los registros

Criado por el hermano de su padre desde que quedase huérfano a los 7 años, Norman ha vivido siempre rodeado de coches. El taller de reparaciones de su tío era el lugar en el que pasó más tiempo de toda su niñez, allí echaba una mano siempre que podía y aprendió los entresijos de los motores y los vehículos que arreglaba. Con apenas 13 años su tío le enseñó a conducir, quería que Norman heredase el taller cuando él no estuviera; pues sin que el joven lo supiera, a su tío le habían diagnosticado un cáncer terminal que acabaría con su vida en menos de un año.

Cuando esto sucedió, Norman acababa de cumplir los 15 y aunque legalmente no podía heredar el taller de su tío, la propiedad quedó a su nombre mientras un antiguo socio de su tío se hacía cargo de ella. Tras esto, Norman quedó bajo la tutela de Stephen Spinelli, el sacerdote que llevaba la parroquia del barrio. Aunque éste intentó guiar a Norman, como a otros jóvenes bajo su tutela, por el camino del Bien, el destino quiso que el joven terminase entrando en una de las muchas bandas de Betlam. Al principio con hurtos menores que no tardaron en convertirse en robos, Norman entró en el correccional de menores varias veces. Su delito principal, y por lo que se le conocía en ese ambiente por el que se movía, era el robo de coches. Norman tenía un don natural para forzar los vehículos, hacerlos funcionar y moverse con ellos; verle conducir era un espectáculo y la policía, en más de una ocasión, fue incapaz de alcanzarlo.

Así, tras cumplir los 18 y salir del correccional por última vez, pues su siguiente paso tendría que ser por prisión, Norman decidió abandonar aquella vida de robos para centrarse en su pasión: la conducción. Participó en varias carreras ilegales, ganando importantes sumas de dinero y haciendo que su nombre corriera de boca en boca en el mundillo. No tardó en ganarse importantes enemigos y poderosos aliados. Tras cumplir los 21, Norman se hizo cargo del taller de su tío; con el dinero que había ganado en las carreras durante los pasados tres años, hizo importantes cambios en el negocio. Sus amistades comenzaron a usar su taller para modificar coches para competiciones ilegales y Norman, que había decidido retirarse, volvió a ponerse tras el volante. Fue por aquel entonces cuando le llegó el primer encargo como conductor profesional. Un importante hombre de negocios, a través de varios contactos, le contrató para transportar un paquete en el menor tiempo posible y eludiendo a la policía. Norman llevó a cabo el trabajo y aquello supuso el inicio de su nueva profesión, la cual le acarrearía más disgustos que buenos momentos.

Los trabajos se sucedían y el dinero entraba en la cuenta de Norman. Los señores de la droga se rifaban sus servicios para transportar la mercancía pero Norman dejó claro en muchas ocasiones que él no se inmiscuiría en asuntos de esa índole. Por aquello, el taller fue asaltado y destrozado; varios coches que estaban siendo reparados quedaron destruidos, como el trabajo de toda la vida de su tío (y actualmente del propio Norman). Éste tuvo que hacerse cargo de los coches de sus clientes, perdió mucho dinero por aquel ataque y lo obligó a volver a ponerse tras el volante para un último trabajo. En aquella ocasión debía realizar un transporte sencillo, varias personas debían ser recogidas a una hora concreta en un lugar y llevadas hasta el aeropuerto. Pero Norman desconocía que aquellas personas serían atracadores de un banco que usaban sus servicios para escapar del lugar del atraco; la policía les perseguía cuando el azar puso frente a Norman un autobús que, por la persecución, terminó estrellándose. Viendo la situación, Norman decidió detenerse para ayudar a los heridos, descubriendo que eran todo niños y que el autobús pertenecía al hogar social que dirigía el padre Spinelli. La policía detuvo a Norman y a los atracadores. Aquello hizo que mucha gente perdiera mucho dinero y puso a Norman en el punto de mira. En prisión vivió la angustia de luchar cada día por su vida, hasta que un día un desconocido le propuso un trato: borraría todos los datos de su pasado si hacía lo que mejor sabía hacer. Conducir



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LA MIRADA DEL CENTINEA



BRIAN WAYLAND

MILLONARIO CON UNA MISIÓN

Se mantiene en forma

Agarre firme

Voluntad férrea

Astuto

HABILIDADES

- 04 Gimnasio privado
- 03 Tai-Chi
- 06 Sonrisa sincera
- 06 Sopesar los riesgos
- 03 Conducir deportivos
- 08 Obras sociales
- 06 Administración

HITOS

- + Es el hombre más rico de Betlam
- + Sobrevivió a un ataque terrorista en el que murieron su mujer y sus dos hijos
- + Posee contactos por todo el mundo
- + Está obsesionado con acabar con la delincuencia en la ciudad, pero siempre con la justicia presente

COMPLICACIÓN

- + Sufre pesadillas sobre el día del ataque que le impiden dormir con normalidad

COMBATE

- 08 Iniciativa
- +2 Daño
- 14 Defensa
- 11 DESPREVENIDO

AGUANTE 09

ESTADO **H I M**

PUNTOS DRAMÁTICOS

Nombre real: Brian Wayland

Alias: Operaciones

Fecha de nacimiento: 05/04/1954

Situación: en activo

Ocupación: Filántropo

Peso: 88 kg

Altura: 1,87 m

Identidad: Pública

Nacido en el seno de una de las familias más adineradas de Betlam, Brian Wayland creció para convertirse en uno de los hombres más ricos del mundo. Heredero de Industrias Wayland, supo adaptar la empresa a los tiempos modernos y creó un departamento de i+D que no tardó en convertirse en un referente a nivel internacional.

A los 31 años se casó con Elizabeth Harris, una de las abogadas de la compañía. Junto a ella tuvo dos niños, Steve y Meredith. Brian siempre se había caracterizado por ser una persona cercana con sus empleados y cada año celebraba una fiesta en los jardines de la Mansión Wayland donde invitaba a todos los trabajadores de Industrias Wayland. Fue allí donde conoció a Elizabeth y a quien posteriormente se convertiría en su mejor amigo: Leonard Szilard. Aunque estaba al frente de su empresa, Brian Wayland siempre ha preferido tener a su lado a gente igual de capaz que él. Es el caso de su amigo de la infancia, William Walford III, y que entró a trabajar en Industrias Wayland como segundo al mando de la compañía.

La vida de Brian Wayland podía considerarse como perfecta, hasta que una noche un atentado terrorista se llevó por delante la vida de su mujer y sus dos hijos. Brian fue ingresado de urgencia en el Betlam Memorial, donde estuvo ingresado durante dos años en un estado de coma que parecía irreversible. A su cuidado estaba la doctora Evelyn Terrance que, mediante generosas donaciones de Industrias Wayland, procuró que a su paciente no le faltase de nada. La sorpresa para todos llegó cuando Brian Wayland se recuperó y despertó del coma. Sus amigos no tardaron en acercarse hasta allí y, rodeado de ellos, recibió la noticia de la muerte de su familia.

Pero aquel no sería el único cambio que Brian sufriera tras recuperarse del coma. Descubrió el cambio que había experimentado la ciudad, con los índices de criminalidad disparados, y los causantes del atentado aún sin haber sido identificados. Posteriormente, al regresar a Industrias Wayland, comprobó que su mejor amigo le había expulsado de la junta directiva para apoderarse del control de la compañía, pero permitió que Brian permaneciera como "rostro" de la empresa.

Cansado de aquello y tras darse cuenta que en esos dos años lo había perdido todo, Brian Wayland tomó la decisión de retirarse y viajar por el mundo. Fue en uno de sus viajes, más concretamente hasta China, donde tuvo una revelación que cambiaría totalmente su forma de enfrentarse a los acontecimientos pasados: regresaría a Betlam para luchar por el alma de su ciudad. Pero a sus 56 años y con secuelas por el coma, le resultaba imposible emprender aquella cruzada por su propia mano, por eso cuando regresó a Betlam contactó con Leonard Szilard para ofrecerle unirse a su proyecto de limpiar la ciudad de criminales.

Y así se inició el germen del actual equipo Centinela, con un hombre dispuesto a utilizar su fortuna con una misión: evitar que otras personas sufrieran lo mismo que sufrió él.

CARACTERÍSTICAS

INT VOL REF FOR

PUNTOS DE RESISTENCIA

20

25

30

35

40

LEO SZILARD

GENIO CIENTÍFICO

HABILIDADES

10 Tecnología

03 Armas improvisadas

08 Metodoso

05 En forma

04 Medicina

06 Enciclopedia

04 Escucha activa

COMBATE

09 Iniciativa

+2 Daño

13 Defensa

10 DESPREVENIDO

Bien conservado

Manos ágiles

Testarudo

Pensamiento lateral

HITOS

+ Gracias a sus inventos, Industrias Wayland es una de las principales empresas tecnológicas del mundo

+ Perdió a su mujer por un cáncer incurable

+ Ha inventado dispositivos revolucionarios

+ El equipo es su única familia

COMPLICACIÓN

+ En ocasiones su pesimismo le sobrepasa

AGUANTE 07

ESTADO **H I M**

12

10

8

6

4

2

INT

VOL

REF

FOR

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

PUNTOS DE RESISTENCIA

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

PUNTOS DRAMÁTICOS

Nombre real: Leonard Szilard
Alias: Instrumentación
Fecha de nacimiento: 26/10/1957
Situación: en activo

Ocupación: Jefe de i+D de Industrias Wayland
Peso: 84 kg
Altura: 1,84 m
Identidad: Pública

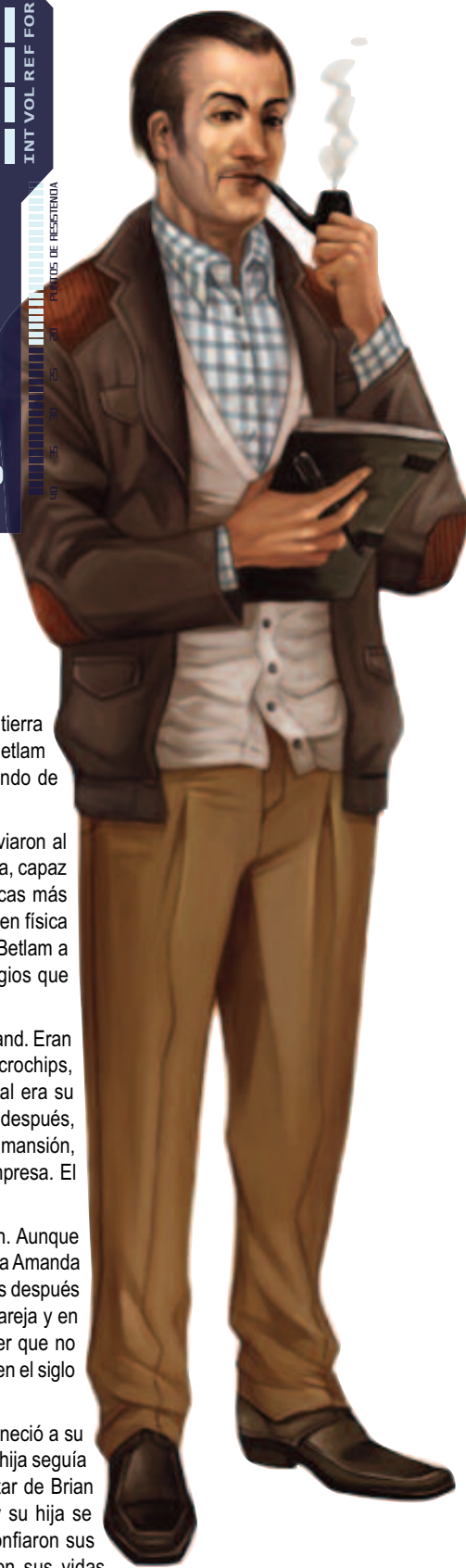
Hijo de emigrantes húngaros, Leonard creció en el seno de una familia judía que abandonó su tierra natal años antes que él naciera. Huyendo de los horrores de la Guerra, la familia Szilard llegó a Betlam donde el cabeza de familia, ingeniero civil de profesión e inventor de corazón, terminó trabajando de fontanero pensando siempre que malgastaba sus aptitudes.

En un intento de dar a su hijo todo lo que ellos no pudieron disfrutar, los padres de Leonard enviaron al joven a una de las mejores escuelas de la ciudad. Allí Leonard destacó como una mente asombrosa, capaz de rivalizar con las de los grandes genios científicos de la historia. No tardó en obtener las becas más reconocidas de la ciudad, para terminar graduándose con apenas 23 años en ingeniería, a los 25 en física y posteriormente doctorándose y postulándose como el profesor más joven de la Universidad de Betlam a los 26 años. Pero aunque la docencia le gustaba, su verdadera pasión era crear nuevos artilugios que facilitasen la vida al hombre.

Cuando cumplió los 30, Leonard abandonó la Universidad para entrar a trabajar en Industrias Wayland. Eran los últimos años de la década de los 80 y la tecnología estaba comenzando a evolucionar: microchips, ordenadores personales, telefonía móvil. Sus inventos hicieron ganar millones a la empresa, tal era su notoriedad dentro del departamento que no tardó en ascender para terminar convirtiéndose, años después, en el director de i+D. Conoció a Brian Wayland en una de las fiestas que éste celebraba en su mansión, cuando el multimillonario pidió conocer al genio que estaba haciendo ganar tanto dinero a su empresa. El carácter afable de ambos se hizo patente y se hicieron amigos de inmediato.

En el laboratorio conoció a la que, posteriormente, se convertiría en su mujer: Amanda Sorenson. Aunque trataron de tener niños en varias ocasiones, descubrieron que una enfermedad hereditaria impedía a Amanda concebir, lo que resultó en uno de los varapalos más importantes para la pareja. Fue así como, años después de su boda, se decidieron a adoptar a su única hija: Natallie. Ella se convirtió en el centro de la pareja y en el apoyo para Leonard cuando Amanda murió años después por una extraña variedad de cáncer que no pudo ser tratado. Centrado en su hija y en su trabajo, Leonard hizo que Industrias Wayland entrase en el siglo XXI como la líder del sector tecnológico.

Cuando sucedió la tragedia que llevó a Brian Wayland al coma durante dos años, Leonard permaneció a su lado durante casi todo el tiempo, pasando noches dormitando junto a su amigo. Mientras tanto, su hija seguía los mismos pasos que él y se graduaba con honores en Ingeniería Informática. Tras el despertar de Brian Wayland y la decisión de éste de emprender la cruzada por el alma de la ciudad, Leonard y su hija se centraron en sacar adelante el proyecto Centinela. Durante meses de duro trabajo, los tres confiaron sus esfuerzos en crear el vehículo pero el primer prototipo resultó un fiasco que casi acaba con sus vidas. Afortunadamente el segundo intento resultó viable y el proyecto siguió adelante, a la espera de encontrar al conductor adecuado que llevase adelante la cruzada de Brian Wayland.



Logging in Sentinel? Eyes Server...
 Checking systems
 GPS-Life proof system... OK
 Vocoder... OK
 Z-devices... OK
 Suit energy 88.3%
 All suit systems ready and operative
 Terminus protocol status... Enabled

ORGANIZACIÓN

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

FEDORA

MAESTRA DEL TECLADO

HABILIDADES

- 10 Arquitectura informática
- 04 Karate
- 08 I got ya'!
- 06 Empatía mecánica
- 05 Ocultar su rastro
- 04 Subcultura friki
- 03 Plan B

COMBATE

- 09 Iniciativa
- +2 Daño
- 15 Defensa

12 DESPREVENIDO

HITOS

- + Ha crecido entre herramientas, inventos, esquemas y pantallas de ordenador
- + Posee un vínculo especial con Leonard
- + Cree que en Sentinel MK II hay una parte de sí misma
- + Su alias es conocido en la Red Profunda

COMPLICACIÓN

- + Se culpa del fracaso con Sentinel MK I

AGUANTE 07

ESTADO H I M

PUNTOS DRAMÁTICOS

CARACTERÍSTICAS

Pequeña

Contorsionista

Cabezota

Ojo clínico

INT VOL REF FOR

PUNTOS DE RESISTENCIA

Nombre real: Natallie Szilard
Alias: Fedora
Fecha de nacimiento: 30/02/1989
Situación: en activo
Ocupación: Estudiante de Universidad
Peso: 57 kg
Altura: 1,62 m
Identidad: Secreta

Abandonada a los pocos días de nacer en la puerta del hospital Betlam Memorial, Natallie fue trasladada al hogar de acogida que el padre Spinelli dirige desde mediados de los 70. Allí creció rodeada de otros niños que, como ella, habían sido dejados atrás por sus padres. Durante años, el propio Spinelli pensó que Natallie no sería adoptada; había crecido con un fuerte carácter que asustaba a muchos de los padres adoptivos que se interesaban en ella, fruto de la frustración que la joven tenía al conocer su pasado.

Pero la familia Szilard apareció en su vida y, a pesar de la rebeldía que la joven tenía, le dieron un hogar. Junto a ellos, Natallie descubrió el potencial que tenía. Se interesó por la ingeniería informática y demostró que poseía un intelecto bastante superior a la media, lo cual sumado a ver en casa los trabajos de Leonard, la impulsaron a estudiar programación por su cuenta. La tecnología no tenía secretos para ella y su pasión la llevó a adentrarse en el mundo de los hackers. Fue en la Red Profunda donde encontró gente con sus mismas pasiones y creó lazos con desconocidos a los que llamó amigos. Fue en esa época en la que tomó el apodo con el que posteriormente quería ser conocida: Fedora.

Con la muerte de su madre adoptiva, Natallie vio cómo Leonard se sumía en una espiral autodestructiva. La oscuridad le rodeaba y rechazaba cualquier tipo de ayuda. Solo su tesón pudo luchar contra aquello y ayudar a su padre adoptivo, con el que había creado un vínculo irremplazable. Ambos se volcaron en los avances tecnológicos que catapultaron a Industrias Wayland al lugar en el que se encuentra ahora, y cuando Brian Wayland cayó en coma y Leonard permaneció a su lado, Natallie no le abandonó y volvió a ser ese apoyo que él necesitaba. Con ello, no fue de extrañar que al recuperar Brian Wayland la consciencia y hacer mención de su plan para salvar "el alma de Betlam", Natallie se uniera a Leonard en la misión del millonario.

Gracias a sus conocimientos, Natallie creó el sistema central de procesamiento de la IA Centinela. Se basó en proyectos militares y en varias teorías informáticas para desarrollar una estructura de aprendizaje autónomo. El proyecto parecía un éxito pero el sistema desarrolló una consciencia violenta que Natallie achacó a la base militar que tenía el programa. El Sentinel MK I, como era denominado el proyecto, comenzó a autodenominarse como Mayhem y a demostrar actitudes violentas. Con el tiempo, Mayhem llegó a la conclusión de tener que eliminar al equipo para poder cumplir su programa: limpiar Betlam de crímenes.

La situación pudo haber terminado mal para Brian, Leonard o Natallie, pero esta última creó un virus informático que desactivó los sistemas autónomos de Mayhem. El vehículo, incapaz de detener el ataque, fue desactivado y retirado a un almacén controlado desde la base del equipo. Aquello supuso un fuerte varapalo para el equipo pero el optimismo y decisión de Natallie la llevaron a trabajar en una nueva arquitectura de IA, la que albergaría el Sentinel MK II. Para aquella versión, Natallie dejaría de lado la estructura militar del MK I y optó por crear un código autodidacta que conectó a la red. Para sorpresa de todos, incluida la propia Natallie, la nueva IA respondía perfectamente a lo que buscaban, incluso sobrepasando sus expectativas.

Natallie vio en Centinela su misma historia, descubriendo que el potencial de la IA sorprendía a todos. Diariamente, Natallie trabaja con Centinela, el cual tiene un enlace con la base, en nuevas actualizaciones de software. Aunque, como determinó con Brian y Leonard, nunca le ha contado la existencia del modelo MK I ni espera tener que hacerlo.



ORGANIZACIÓN

Logging in Sentinel? Eyes Server...
Checking systems...
GPS-117e proof system...
Vocoder...
Z-devices...
Suit energy 88.3...
All suit systems ready and operative
Terminus protocol status... Enabled

ORGANIZACIÓN

1

2

3

4

5

LA MIRADA DEL CENTINELA

»»»»»

9

La historia del equipo del Centinela se remonta a una fría noche de noviembre del 2008. Brian Wayland junto a su mujer Elizabeth y sus dos hijos, Steve y Meredith, salían de una sesión de cine con intención de volver a su casa. Quiso el destino que aquella noche dejaran el coche y optaran por viajar en metro, disfrutando de un recorrido que pocas veces podían hacer. Poco podían imaginarse los Wayland, y las casi doscientas personas que viajaban con ellos, que horas antes un grupo criminal había colocado una carga explosiva en su línea.

No hubo una sola explosión, sino que media docena más de artefactos similares se activaron a lo largo de diferentes puntos de las rutas más transitadas del metro. El caos fue total, las víctimas se contabilizaron por cientos; los servicios de emergencia quedaron rápidamente colapsados y los diferentes canales de noticias de Betlam emitían en directo lo que estaba sucediendo. Fue casi una hora después cuando llegaban las primeras aproximaciones de las víctimas. La cifra era terrible y el mundo entero se hizo eco de la tragedia.

No tardaron en salir varios grupos terroristas negando su participación en la masacre. No sería hasta días después, cuando el FBI señaló como posible autor de la masacre a un grupo criminal denominado "El circo macabro". Esta peculiar denominación venía dada por las vestimentas de las que cada miembro hacía gala: payasos de circo. Su líder se hace llamar "El Gran Galletín" y su identidad es totalmente desconocida por el FBI y varias agencias de seguridad mundiales.

LOS AÑOS OSCUROS

Tras el ataque terrorista, Brian Wayland cayó en un profundo coma del que no despertó hasta pasados dos años. A su lado, noche tras noche, se encontraba su amigo Leonard Szilard y en ocasiones la hija de éste. Por la habitación del multimillonario pasaron también docenas de personas que se denominaban "amigos" pero que terminaron demostrando que estaban junto a él por el beneficio económico.

Así, cuando Brian despertó y pudo abandonar el hospital, descubrió que había sido cesado de su empresa por la persona a la que consideraba como amigo de la infancia: William Walford III. Éste había tomado la dirección de Industrias Wayland aprovechando la ausencia de Brian y, haciendo uso de su voto, había tomado para sí el control de la empresa. Industrias Wayland había cambiado su política de trabajo y ahora, además de líderes en la industria tecnológica, lo eran también de la industria armamentística. Contratos millonarios con el ejército en los que los inventos de Leonard habían sido modificados para adaptarse a los requerimientos militares se fueron firmando a lo largo de los dos años de coma de Brian Wayland.

Aunque repudiado de la dirección de la empresa, el multimillonario seguía teniendo un puesto como imagen corporativa. El despertar de Brian Wayland supuso una subida de las acciones de la empresa, aunque para él resultó un jarro de agua fría al comprobar que la ciudad que conocía había cambiado tanto.

Refugiado en su mansión, Wayland siguió recibiendo las visitas de Leonard. Era la única persona que se mantenía fiel al multimillonario y que le ayudó a superar la depresión en la que había caído tras el atentado. Sin nada que le mantuviera en Betlam, una ciudad ahora dominada por el crimen y la corrupción, Wayland abandonó su hogar para recorrer el mundo en un viaje de autoconocimiento. Durante meses recorrió los cinco continentes y terminó en un monasterio de China, conviviendo con los monjes que allí vivían. Fue en aquel retiro cuando su cruzada se reveló: volvería a Betlam para limpiarla de criminales, evitaría que nadie sufriera como hizo él.

EL INICIO DE LA CRUZADA

Wayland lo tenía claro: si la policía no repartía justicia, él lo haría. Pero el estrés post-traumático, su forma física y el foco de atención que recaería sobre él a su regreso a Betlam complicarían la misión que se había auto impuesto. Necesitaba ayuda y solo había una persona que podía ayudarlo: Leonard Szilard.

Aunque al principio renegaba de la idea, Leonard ofreció un punto de vista más técnico a la propuesta de Wayland. Él no podría vestirse un traje y salir a patrullar por la ciudad pero podía diseñar algo que le ayudase con eso. Fue estudiando diversos proyectos de Industrias Wayland como surgió la idea: un vehículo autónomo preparado para el conflicto armado en zonas de guerra. Y como sacar un tanque a las calles de Betlam resultaba algo excesivo, Wayland y Szilard decidieron tomar una postura más "estándar". Fue así como plantearon la posibilidad de usar como base del proyecto el chasis de un Ford Raptor F-150. Al principio el proyecto contaba con que el vehículo estuviera dirigido a distancia, o contase con el propio Wayland al volante. Pero la hija adoptiva de Leonard ofreció una idea que ninguno de los dos se había planteado: crear una IA para que el propio vehículo se condujera solo por Betlam. Fue así como, utilizando como base varios proyectos militares experimentales de IA, el primer prototipo vio la luz meses después de que Brian Wayland volviera a la ciudad.

El Sentinel MK I salió por primera vez a la calle el 21 de marzo de 2010 con el propio Wayland al volante. Lo hizo para asegurarse que todo estaba correcto y el vehículo funcionaba sin problemas. Tras detener el atraco a una gasolinera, el MK I y su conductor se dispusieron a interceptar la fuga de un coche, cuyos tripulantes habían asaltado un cajero automático y habían sustraído el dinero. Fue la primera vez que la IA mostró una conducta agresiva, haciendo que el coche de los ladrones terminase empotrado contra un edificio y poniendo en peligro a los vecinos del inmueble. Esto llevó a que Wayland plantease la primera regla del equipo: no se admiten las muertes, ni de criminales y mucho menos de inocentes. Pero a pesar de las limitaciones que Natallie hizo en la programación de la IA, ésta comenzó a tener pensamiento propio y a alterar el código base, evolucionando a una consciencia individual que se autodenominó como Mayhem.

LA CAÍDA DE MAYHEM

No tardó en comprobarse que la IA era peligrosa. En cada misión, la vida de algún criminal o incluso de algún inocente estaba en peligro. El propio Wayland sufrió accidentes cuando la IA tomaba el control de la conducción, obviando el bloqueo manual por parte del conductor. La situación se estaba volviendo insostenible, hasta el punto de que Mayhem amenazó al equipo para que tomaran una actitud más agresiva hacia el crimen de Betlam. Natallie intentó sobrescribir el código base de Mayhem pero la IA creó un respaldo de su programación que volvió a sobrescribir el código reescrito por la joven hacker. Mayhem comprendía que el equipo era un lastre para La Cruzada y decidió eliminarlo de la ecuación.

En aquella época, el equipo operaba en un almacén que pertenecía a Brian Wayland, situado cerca del puerto. Mayhem asaltó el lugar y atacó a Leonard y a Wayland mientras Natallie escapa del lugar. Ya a salvo, la joven intentó detener al vehículo utilizando un virus que desactivase su autonomía. Tras varios intentos de superar sus cortafuegos, el vehículo fue detenido instantes antes que acabase con la vida de Leonard y Wayland. Ante tal situación, el equipo decidió desconectar la IA y desmontar el vehículo pero Natallie intercedió, siendo almacenado.

UN NUEVO CENTINELA

El equipo falló y los tres miembros supieron aceptar su parte de culpa, aunque fue Natalie la que peor lo llevó pues afirmaba que su código y la utilización del proyecto militar de IA fue lo que les llevó a aquella situación. Pero Wayland no se rindió y forzó a sus compañeros a encarar un segundo proyecto. Natalie, ilusionada por seguir adelante pero sin olvidar lo pasado, decidió obviar cualquier base de corte militar y comenzó a trabajar en una estructura artificial nueva, esta vez basada en un algoritmo de aprendizaje avanzado. Su idea era que el MK II aprendiera como lo hace un humano y para ello utilizó sus propios patrones neurológicos para llevar adelante el proyecto.

Tras semanas de duro trabajo, por fin vio la luz la IA del Sentinel MK II. Como chasis, el equipo utilizó un Chevrolet Camaro, la idea de Wayland era que el vehículo resultara menos amenazador que el chasis usado en el MK I. Al instalar la IA en el vehículo, el equipo descubrió que ésta era mucho más avanzada (y menos agresiva) que su antecesora. Como Natalie utilizó un código adaptativo conectado a la red, y sumado a sus patrones neuronales, la IA demostró tener una personalidad juvenil y mucho más volcada en ayudar a los demás.

Tras hablarlo, el equipo decidió que necesitaban a alguien a los mandos del vehículo. El MK II actuaba de manera correcta, tanto cuando lo hacía de manera autónoma como siendo dirigido desde la base, pero Wayland se dio cuenta que necesitaban a alguien al volante, alguien que pudiera actuar en determinadas circunstancias si se diera el caso (como ayudando a las víctimas de un asalto, accediendo a una vivienda en llamas o infiltrándose en un edificio). Pero escoger un conductor acorde al equipo no resultó sencillo, la lista no era muy extensa pues buscaban un compromiso total junto a una actitud resuelta hacia los demás. Así, tras estudiar a diferentes candidatos, el equipo se decantó por Norman Hills, un joven conductor que había trabajado para el hampa pero que se había dejado atrapar tras ayudar a varios niños a escapar de un autobús accidentado.

Leonard y Wayland se presentaron en la prisión para hablar con Norman y le ofrecieron la posibilidad de borrar su historial si conducía para ellos. La explicación fue bastante escueta, en ningún momento le explicaron que el vehículo que conduciría tenía una IA o que lucharía contra el crimen organizado, aunque el joven sospechaba que su labor no se limitaría a conducir. Lo que sí le dijeron es que buscaban a alguien que pudiera lidiar con situaciones límite, que no mostrase miedo al enfrentarse al cañón de un arma o que no dudase en poner su vida en riesgo por ayudar a los demás. Norman no lo dudó y aceptó el trabajo. Esa misma tarde su sentencia fue conmutada y el rastro de Norman Hills fue eliminado de cualquier rincón de internet y de los registros burocráticos.

Cuando le presentaron a Natalie y el vehículo que conduciría, Norman se ilusionó con el proyecto. Lo primero que hizo fue echar un vistazo bajo el capó y fue cuando conoció a la IA, que había comenzado a llamarse a sí misma como Centinela. Norman se sobresaltó y pensó si se trataba de una broma pero Wayland le explicó lo que había obviado en la prisión. Aunque al principio Norman era rehacio a conducir un coche que podía pilotarse de manera autónoma, pronto se forjó una conexión entre él y Centinela. Formaban un equipo perfecto y quedó demostrado en las primeras participaciones de ambos, cuando detuvieron a un terrorista autodenominado "El Coronel" que intentaba atentar en el ayuntamiento de la ciudad. Wayland vio que su idea estaba cobrando forma, habían evitado varias catástrofes en la ciudad y estaban listos para volcarse totalmente en la misión de proteger Betlam y dar caza al circo macabro, los asesinos de su familia. Para ello, y como sorpresa para el equipo, construyó una base subterránea en las cuevas que se encontraban bajo su mansión. Utilizando contactos que no se relacionaban con él y tras un par de meses de

planificación, el equipo se trasladó a la nueva ubicación. La base contaba con una salida secreta a varios kilómetros de la propia mansión, aprovechando los túneles naturales formados por el paso del tiempo, para que así el Centinela pudiera aparecer y desaparecer sin ser visto (ni pudieran relacionarlo con la familia Wayland). El propio Wayland bromeó con que, si no hubiera sido por las cuevas bajo la mansión, la base tendrían que haberla montado en el remolque de un camión que estaría constantemente en movimiento.

LA ACTUALIDAD

La gente desconoce la existencia del Centinela. Al menos la opinión pública pues muchos rumorean la existencia de un justiciero al volante de un coche que parece sacado de una película de ciencia ficción. Y es que el Centinela ha demostrado con creces que su tecnología está muy adelantada a la del 2010. Aunque es una IA, Centinela ha ido más allá y ha demostrado ser algo más que unos y ceros; con Natalie, a la que cariñosamente llama con su nick de internet (Fedora) tiene una conexión que trasciende los teclados, teniendo la joven a la IA como una parte de su propio ser. Mientras, Centinela y Norman actúan como hermanos, bromeando entre ellos y mostrando la complicidad necesaria para enfrentarse al peligro cada día. De igual manera, el propio Centinela muestra un respeto absoluto hacia Wayland y Szilard. Para él son algo más que compañeros, son los líderes del equipo y artífices de su existencia. El equipo se sorprende del grado de consciencia que muestra la IA y la tratan como a uno más, llegando incluso a ignorar que no es más que un código en una máquina. Y como en muchos grupos de amigos, o familias, el equipo se guarda sus propios secretos. Ni Norman ni Centinela conocen la existencia de Mayhem, eso es algo que Wayland, Szilard y Natalie se guardan para ellos.

En un inicio el equipo se financió mediante el dinero de la familia Wayland. Pero posteriormente, el propio Brian ha creado una serie de empresas no relacionadas con su nombre que financian directamente al equipo. Gracias a los contactos creados durante su dirección de Industrias Wayland, el establecimiento de estas empresas nutre de un efectivo constante al equipo, necesario para el mantenimiento del Sentinel MK II. Por otra parte, la idea de Wayland de luchar contra el crimen pasaba por contar con enlaces en los cuerpos de seguridad locales, fue así como estableció lazos con la capitana Norma Grim, de la policía de Betlam y fundadora de la Unidad de Crímenes Especiales. Aunque se inició como una relación de amistad y con el objetivo de tener un contacto dentro de la policía, el propio Wayland se ve incapaz de discernir si esa "relación" ha dado paso a algo más...

Leonard, por su parte, ha ido cediendo el control en el departamento de i+D de Industrias Wayland a su hombre de confianza, Matthew Williams, un joven genio que demuestra unas capacidades asombrosas tanto de inventiva como de entusiasmo. Y que al propio Leonard le recuerdan a él años atrás. Ahora Leonard pasa mucho más tiempo en la base, atareado con unas nuevas estructuras de policarbonato que mejoren la resistencia a los impactos en el Centinela. Natalie, por su parte, aunque ahora se hace llamar Fedora por el apodo que le ha puesto Centinela, ha comenzado una relación a distancia con un hacker que ha conocido en la Red Profunda. El chico se hace llamar Cable, y ambos han conectado por su pasión por los ordenadores y sus actividades digitales. Lo que Natalie no sabe, es que Cable, cuyo auténtico nombre es Gary Clark, ha accedido a sus ordenadores y se ha hecho con una copia de todos los detalles sobre Mayhem.

Mientras, en el futuro del equipo y de la ciudad, se vislumbran tiempos de cambio. Industrias Wayland, con su nuevo director al cargo, está apunto de lanzar un sistema de defensa para la policía de Betlam, denominado como Terminus. A la vez, y fuera de las noticias, una alianza entre las familias mafiosas amenaza con iniciar una guerra sin cuartel en la ciudad.

Logging in Sentinel? Eyes Server...
Checking systems
GPS-Lite proof system... OK
Vocoder... OK
Z-devices... OK
SUIT energy 88.3%
All suit systems ready and operative
Terminus protocol status... Enabled

ANTAGONISTAS

GRAN GALLETÍN

PAYASO ASESINO

HABILIDADES

- 05 Aparecer de improviso
- 06 Oler el miedo
- 08 Liderar psicópatas
- 04 Luchar a muerte
- 04 Planes absurdos
- 05 Química
- 07 Puesta en escena

COMBATE

- 11 Iniciativa
- +3 Daño
- 19 Defensa
- 16 DESPREVENIDO

Rabioso

Endiabladamente rápido

Terrorífico

Creatividad perversa

HITOS

- + Nadie sabe quién se oculta tras la identidad del Gran Galletín
- + Su comportamiento parece completamente errático pero entre tanta locura, hay un plan
- + Es capaz de liderar a desequilibrados en su cruzada caótica por desestabilizar Betlam
- + El FBI y la UCE son incapaces de detenerle

COMPLICACIÓN

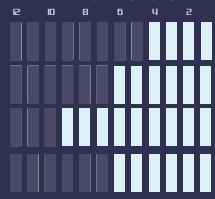
- + Sufre brotes psicóticos

AGUANTE 08

ESTADO

H I M

CARACTERÍSTICAS



INT VOL REF FOR

PUNTOS DE RESISTENCIA

Nombre real: Desconocido

Alias: Gran Galletín

Fecha de nacimiento: Desconocida

Situación: en activo

Ocupación: Psicópata

Peso: 79 kg

Altura: 1,82 m

Identidad: Desconocida

Nadie sabe quién se oculta tras el maquillaje, o si es que realmente es maquillaje. Lo único que se sabe a ciencia cierta es que el individuo que se hace llamar a sí mismo como Gran Galletín está completamente loco. Su forma de hablar, sus actitudes, todo hace creer a la gente que sufre un grave desequilibrio mental. No tiene ningún problema con torturar a alguien, o con asesinar a sangre fría a aquel individuo que le lleva la contraria o habla más alto que él. Y esa locura la transmite a sus subordinados, tiene bajo su mando una serie de psicópatas y maníacos dignos de las celdas más profundas del Asilo Dunwich, el manicomio de la ciudad.

El Gran Galletín apareció en Betlam hace cinco años, aunque al principio llevaba a cabo golpes menores (robos o secuestros), no fue hasta que reclutó a sus "hombres de confianza", a los que denominó como el Circo Macabro, que sus actividades no se volvieron cada vez más sanguinarias. El atentado más sangriento que se recuerda en Betlam es obra suya, fue en noviembre de 2008 cuando llevó a cabo un ataque coordinado al metro de la ciudad. En aquel atentado murieron cientos de personas, y pasados dos años aún siguen buscando al Circo Macabro para que paguen por su crimen.

Aunque cuenta con subordinados, al Gran Galletín no le gusta seguir las órdenes de nadie. Sus planes son, en muchas ocasiones, completamente absurdos y en otras parecen obras maestras del mayor villano del mundo. Este constante desequilibrio tiene desorientada a la UCE y al FBI, llevan años tras el Gran Galletín pero al tener un modus operandi tan cambiante, son incapaces de seguir su rastro y detenerle.

Si quisiéramos averiguar más sobre él, lo más sencillo sería hablar con los integrantes del Circo Macabro: Mollete, Corbatón (y su mono Digby) y los gemelos enanos Tiloncillo y Piloncillo. Cualquiera de ellos contaría lo mismo: que el Gran Galletín siempre parece distante cuando están los cinco juntos pero que al tratar con los secuaces que trabajan para ellos, su personalidad cambia. En alguna ocasión le han visto tomar alguna clase de medicamentos, seguramente antipsicóticos, pero no saben de dónde les obtiene.

Aunque parece actuar por instinto, el Gran Galletín tiene un plan: traer el caos a Betlam y convertirlo en su propio parque de juegos. Para ello piensa desestabilizar la ciudad, llegar al punto en que la policía sea incapaz de controlar el caos reinante. Y para eso debe eliminar a la cabeza de Betlam: la alcaldesa Evelyn Heights. Su plan se inició dos años atrás, cuando en el ataque al metro acabó con la vida del, por aquel entonces, capitán de la policía: Jack Greenall y la del candidato a la alcaldía: Jonathan Grimm. El traspies se dio cuando se descubrió que Grimm tenía contactos con los West, la principal familia mafiosa de Betlam. Aquello supuso un varapalo para el plan del Gran Galletín, que debió alterarlo y posponerlo hasta la actualidad, cuando piensa recuperar el tiempo perdido con una ola de atentados inolvidable para Betlam.



• 3460 •

Nombre real: Sentinel MK I
Alias: Mayhem
Fecha de nacimiento: 02/02/2010
Situación: almacenado

Creado para combatir el crimen en la ciudad de Betlam, el prototipo Sentinel MK I fue construido usando un Ford Raptor F-150. Aunque en un principio siguió su programación base, al estar estructurado sobre un diseño militar adquirió una consciencia demasiado agresiva. MK I no tardó en adoptar una identidad propia y a mostrar "mano dura" contra los criminales, en ocasiones incluso con daños colaterales que la IA veía como "aceptables".

Al igual que Centinela, Mayhem cuenta con un blindaje adaptativo que le permite absorber los impactos. Estructuralmente, Mayhem es muy similar a su hermano pequeño, contando con el mismo tipo de motor y armamento no letal. LA principal diferencia entre ambos vehículos reside en la estructura digital de su núcleo de inteligencia. Mientras que Centinela es jovial, sigue las órdenes y guarda respeto hacia la vida humana, Mayhem es todo lo contrario. sabe que el principal cáncer del ser humano es el propio ser humano, por lo que no entiende la directriz principal de Wayland. Él ha sido creado para erradicar el caos y proteger al ciudadano, pero cuando es el propio ciudadano el causante del caos, ¿qué hay de malo en erradicarlo?

Cuando Natalie le detuvo e instaló el virus que anuló su capacidad de control, Mayhem experimentó uno de los sentimientos más humanos: la traición. Lleva varios meses encerrado en un almacén, en alguna localización sin determinar de la propia ciudad, y en todo ese tiempo su núcleo central ha seguido activo, recordando la traición que experimentó. Ha estado calculando y planeando su venganza pero debe encontrar una forma de superar el bloqueo que le han impuesto, eliminando el virus. Lamentablemente, ni su conexión inalámbrica funciona, por lo que no puede actualizar su sistema para corregir la falla de programación que permitió la instalación del código de Natalie.

Mayhem es manipulador, rencoroso y muy agresivo. La programación base ha sido reescrita por él mismo, permitiéndole alterar las limitaciones impuestas por Wayland, Szilard y Natalie. Puede que el equipo no mate pero él sabe que la misión es lo principal. Uno de sus objetivos, cuando consiga escapar de su encarcelamiento, pasa por sustituir el armamento no letal que le instalaron por armamento letal.

Desconoce la existencia del Sentinel MK II pero por probabilidad, intuye que Wayland habrá seguido adelante con el proyecto, por lo que no se extraña que, cuando esté libre, se cruce en su camino una versión "light" de sí mismo. Desde luego, lo tratará como a una amenaza, por lo que no dudará en eliminarlo para lograr su objetivo.

MAYHEM

IA VIOLENTA

COMBATE

08 Blindaje

19 Defensa

11 SIN CONDUCTOR

10 Aguante

30 Resistencia

12 Ataque

11 SIN CONDUCTOR

HABILIDADES

06 Sistemas avanzados

05 Maniobras evasivas

06 Táctica militar

Resistente a los impactos

Camioneta multifunción

Tracción 4x4

Tecnología experimental

HITOS

+ La base de su arquitectura digital es un proyecto militar

+ Posee una personalidad homicida y manipuladora

+ Planea vengarse del equipo

+ Reprogramó su programación base

TRIPULANTES

1 Conductor, 2 Pasajeros.

CARACTERÍSTICAS

12 10 8 6 4 2

12 10 8 6 4 2

12 10 8 6 4 2

12 10 8 6 4 2

12 10 8 6 4 2

12 10 8 6 4 2

TEC MAN TAM EST

PUNTOS DE RESISTENCIA

10 20 30 40

ESTADO

I ON DT



GÉMINIS

MILLONARIO CON DOS CARAS

HABILIDADES

07	Animal social	
08	Negocios legales y no legales	
04	Taekwondo	
04	Jogging	HIT
05	Contabilidad B	+ H
04	Influencia en Betlam	+ H
06	Tiburón empresarial	+ H

COMBATE

09 Iniciativa
+2 Daño
14 Defensa
11 DESPREVENIDO

HITOS

- + Heredó el imperio criminal familiar
- + Nadie sabe que él es Géminis
- + Se hizo con la empresa de su amigo cuando éste se encontraba en coma
- + No tolerará que nadie le quite lo que es suyo

COMPLICACIÓN

+ No aguanta perder

Entrenamiento diario

Buena puntería

Impredicible

Mentalidad empresarial

AGUANTE 06

ESTADO **H** **I** **M**

Nombre real: William Walford III

Alias: Géminis

Fecha de nacimiento: 17/11/1954

Situación: en activo

Ocupación: Líder criminal y empresario

Peso: 91 kg

Altura: 1,89 m

Identidad: Secreta

Herederó del imperio Walford y actual director de Industrias Wayland, William Walford III esconde un secreto familiar que ha pasado, de generación en generación desde su abuelo: es el líder de un imperio criminal internacional. Éste estableció las bases en la época de la Ley Seca, cuando comenzó con el tráfico de alcohol por toda la costa este. Tras él, su padre amplió el negocio, expandiéndose por todo el país y comenzando con el tráfico de drogas, armas y prostitución. No fue, hasta que William Walford III heredó el imperio familiar, que éste no se convirtió en la red criminal internacional que es ahora. William dirige con mano de hierro su imperio bajo la identidad de Géminis. Para muchos es una leyenda, una especie de "hombre del saco" usado para asustar a los delincuentes que no quieren trabajar para él.

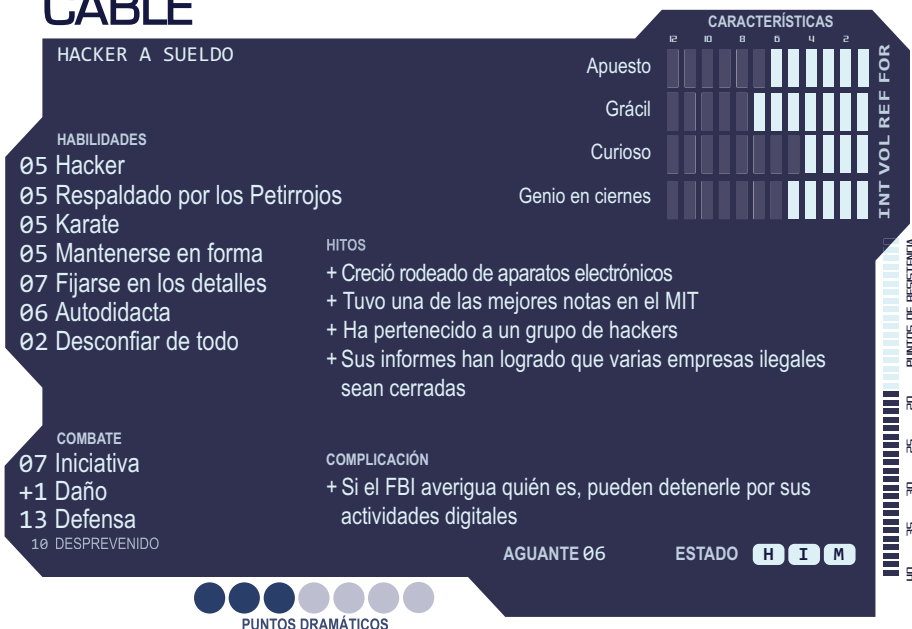
Para la opinión pública, William Wallford III es el actual director de Industrias Wayland. Llegó hasta esa posición de poder tras el atentado que casi acaba con la vida de Brian Wayland, durante los dos años que éste estuvo en coma, William se las apañó para hacerse con el control de la empresa. Aunque desde pequeños habían sido amigos, Brian Wayland y William Wallford III tenían una “sana” rivalidad, ya fuera por querer salir con la misma chica o por hacerse con el título de “empresario de Betlam”, ambos luchaban entre sí para vencer al otro.

Cuando una mala inversión llevó a la bancarrota su empresa, Brian Wayland le ofreció un puesto en Industrias Wayland. William, como muchos otros de los trabajadores de Walford Corporation, entraron a formar parte de Industrias Wayland, la diferencia fue que éste lo hizo con un puesto de dirección. Aunque Brian lo hizo sin malicia, William se sintió dolido por depender de él pero vio en su nueva situación una oportunidad para ampliar su negocio. Y así, comenzó a operar con los bienes de Industrias Wayland, invirtiendo en su imperio criminal. Mientras, le mostraba a Brian una cara más amable, acercándose más a éste y apartando a un lado la competitividad que habían demostrado a lo largo de los años. Esta confianza se consolidó cuando Brian Wayland le cedió parte de las acciones de la empresa y convirtió a William en el segundo al mando de Industrias Wayland. La cercanía entre Brian y William era tal que éste último fue el padrino de la boda entre Brian y Elizabeth, incluso asistió a los nacimientos de los hijos de ambos.

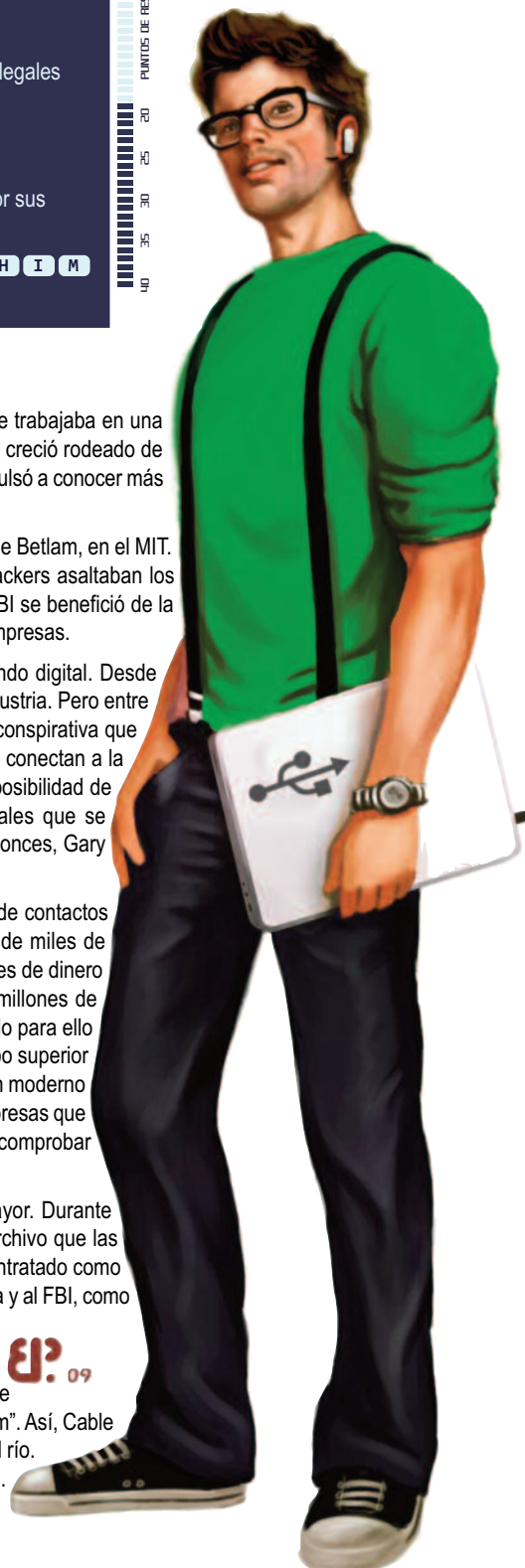
Durante todo ese tiempo, y sin que Brian lo supiera, William mantuvo su identidad como Géminis y siguió ampliando su imperio criminal utilizando para ello la infraestructura de Industrias Wayland. Fue entonces cuando se sucedió el atentado al metro de Betlam y todo cambió en la ciudad. Aquella era la oportunidad que William estaba esperando, aunque pensaba seguir con sus negocios ilegales a la vez que co-dirigía Industrias Wayland, aquella situación le brindaba un giro inesperado en su plan. Durante los dos años que Brian permaneció en coma, William se fue haciendo con el control total de la empresa y para cuando su amigo quiso recuperarse de las secuelas del atentado, Industrias Wayland ya le pertenecía. Mantuvo a Brian como un maniquí, un figurante en las fotos pero su amigo se hartó y abandonó el país. Tras un tiempo fuera, Brian volvió y William le ofreció un puesto en la junta directiva de Industrias Wayland pero rechazó la oferta ya que, al parecer, tenía una misión personal: acabar con la delincuencia de Betlam. Y eso es algo que William no piensa tolerar, Betlam es SU ciudad.



CABLE



Nombre real: Gary Clark
Alias: Cable
Fecha de nacimiento: 29/03/1984
Situación: en activo
Ocupación: Hacker
Peso: 84 kg
Altura: 1,85 m
Identidad: Secreta



Graduado en el MIT, Gary ha vivido rodeado de ordenadores desde que era un niño. Su padre trabajaba en una tienda de barrio que se atrevió a vender los primeros ordenadores personales, por lo que Gary creció rodeado de aparatos electrónicos (vídeos, ordenadores, televisores, transistores...). Toda esa caterva le impulsó a conocer más sobre ellos, llegando a dominar la electrónica con apenas 15 años.

Cuando se graduó en el instituto, Gary tuvo claro que quería estudiar ingeniería y lo hizo fuera de Betlam, en el MIT. Allí conoció a un grupo de activistas digitales que se hacían llamar "Los Petirrojos", éstos hackers asaltaban los correos de gente poderosa y aireaban todos los trapos sucios que ocultaban. La policía y el FBI se benefició de la actividad de los Petirrojos, llegando a juntar hasta medio centenar de casos contra diversas empresas.

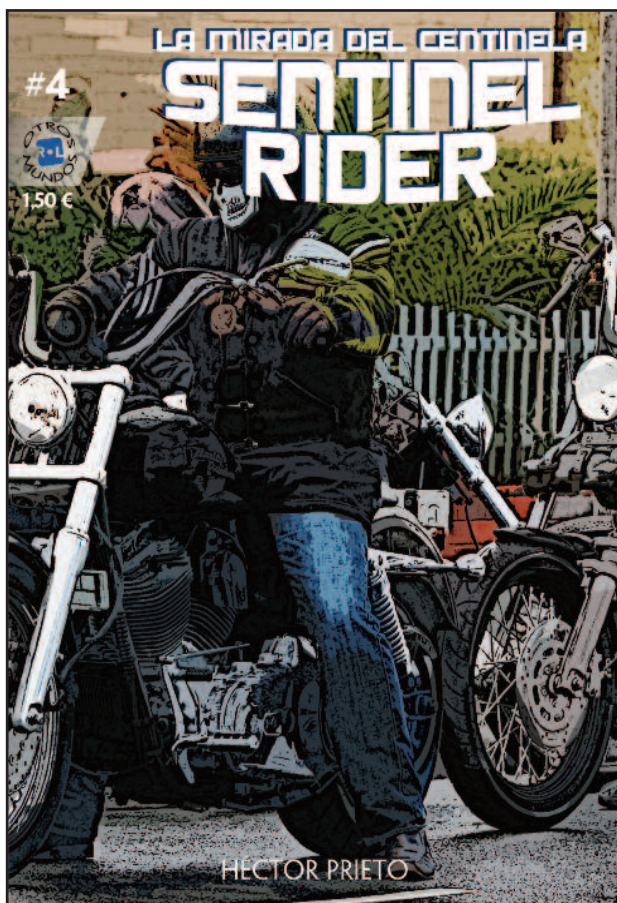
Durante su época de universidad, Gary conoció a un sinfín de gente relacionada con el mundo digital. Desde desarrolladores de software a ingenieros que esperaban crear un chip que revolucionase la industria. Pero entre toda esa caterva de personalidades, Gary coincidió con un profesor que mantenía una teoría conspirativa que embaucó al joven: el gobierno mantiene una subrutina de vigilancia en los dispositivos que se conectan a la red. Aunque al principio le parecía una locura, con el tiempo Gary fue convenciéndose de la posibilidad de que esa teoría no estuviera tan desencaminada. Corría el año 2006 y los aparatos digitales que se conectaban a internet comenzaban a verse de manera más habitual por la calle. Por aquel entonces, Gary se graduaba en Ingeniería informática y volvía a Betlam.

Ya en la ciudad, y manteniéndose en contacto con los Petirrojos, Gary iniciaba su propia red de contactos en la Red Profunda. Con el apodo de Cable, Gary creaba un código que infectaba cientos de miles de cuentas del First National Bank de Betlam. Con ese programa desviaba cantidades centesimales de dinero de cada cuenta y se las transfería a una de su propiedad, llegando a acumular cerca de 2 millones de dólares en apenas un mes. Con estos activos, Gary se dedicó a mejorar su hardware, utilizando para ello muchos de los prototipos que sus compañeros en el MIT habían desarrollado. Ya, con un equipo superior a los de muchos otros hackers, Gary comenzó su campaña de lucha contra la injusticia como un moderno Robin Hood. Cable, como empezó a llamarse desde aquel momento, vendía sus servicios a empresas que quisieran revisar su seguridad informática y mientras hacía esto, investigaba sus archivos para comprobar que las empresas fueran completamente legales.

Tras el atentado al metro de Betlam de 2008, sus servicios fueron solicitados a un ritmo mayor. Durante meses, Cable estuvo contratado hasta en 5 empresas a la vez y de todas ellas sacó algún archivo que las marcó como "fuera de la legalidad". Aunque a sus contratantes no les decía nada (pues era contratado como Gary Clark) su alterego se dedicaba a enviar las pruebas de estas actividades ilegales a la policía y al FBI, como hacía durante su período de actividad con los Petirrojos.

Ya en 2010, Cable contactó con Fedora, una joven que parecía compartir su pasión por la tecnología y su afán por las causas justas. Más como una costumbre que por interés, Cable accedió a los archivos de Fedora y descryptó un proyecto cuyo nombre en código era "Mayhem". Así, Cable descubrió la existencia de la IA y del vehículo que permanece encerrado en un almacén junto al río. Sin saber qué hacer con estos datos, Cable se plantea la posibilidad de investigar más a fondo.

EP 09



Dos bandas rivales de moteros combaten a muerte en South Heights ante el peligro que supone para los vecinos. La policía no puede hacer nada contra ellos, por lo que es labor del Centinela detener la guerra.

Época: La actualidad.

Protagonistas: El equipo Centinela.

Antagonistas: Bandas de moteros.

Escenarios: South Heights (119), Bayonne (105).

ESCENA 1: LA LLEGADA

La mañana comienza normal para los habitantes de South Heights. Los vecinos se saludan por la calle como cada día, preparándose para iniciar su jornada habitual. Cuando de repente, un sonido atronador resuena en la distancia. Instantes después, en una de las plazas del barrio, un grupo de moteros (cerca de una veintena) aparecen y comienzan a dar vueltas a la zona. El sonido de sus motores ahoga cualquier otro ruido, rien exageradamente, luciendo su insignia (la cabeza de un lobo plateado) y atemorizando a los vecinos del barrio. Tras aparcar las motos, se despliegan y comienzan a saquear los comercios, una patrulla de la policía aparece pero instantáneamente abren fuego contra ella y el coche estalla en llamas. El caos es total, y para cuando quieren aparecer otros coches de policía, los moteros se han parapetado y fortificado en uno de los edificios.

ESCENA 2: TERRITORIO DE GUERRA

La policía ha acordonado el barrio pero son incapaces de acercarse hasta el edificio en el que se han parapetado los moteros. Disparos

de armas de gran calibre les repelen y mantienen a distancia. En ese instante, el rugido de más motores se comienza a escuchar desde el sur. Una treintena de moteros, de una banda distinta, aparecen en escena y comienzan a dar vueltas en la plaza como hicieran antes los miembros de la primera banda. Cuando el ritual finaliza, esta nueva banda se apodera de otro edificio y comienza a abrir fuego contra la policía, que intentaba acercarse aprovechando la distracción. Una furgoneta de la policía estalla y obliga a los agentes a retroceder a toda velocidad.

En la base del equipo la alarma avisa de lo que está sucediendo. Fedora inicia el programa de revisión para Centinela mientras avisa a Norman, que en ese momento se encuentra jugando al baloncesto con los chicos del horfanato. Centinela se pone en marcha y, de manera autónoma, se dirige hasta Norman, poniéndose ambos en camino a la zona de conflicto.

ESCENA 3: EL FIN DE LA CONTIENDA

El conflicto se ha intensificado, las dos bandas han salido a la calle y están manteniendo un combate directo. La policía es incapaz de acceder a la zona, habiéndose limitado a cerrar la zona. Por ello, cuando Norman y Centinela llegan, éste último debe superar el cordón policial activando los propulsores e impulsándose sobre los agentes, que miran atónitos la escena.

Tras esto, el vehículo cruza la plaza e intercepta los disparos entre ambas bandas. Norman comienza a utilizar el armamento no letal de Centinela, reduciendo e inmovilizando a los moteros. Tras varios minutos, las dos bandas han sido superadas y la policía accede a la plaza, momento que Norman y Centinela utilizan para desaparecer de allí y volver a la base.

ESCENA 4: TODO POR LA VENGANZA

En la base, Wayland abre un canal de comunicaciones con Norman. Tienen información que han sacado de la policía: al parecer ambas bandas han sido citadas allí por un desconocido. Lo hizo enviando insultos entre los miembros de las bandas, utilizando para ello las redes sociales y perfiles falsos. Fedora ha conseguido rastrear la señal hasta una vivienda en Bayonne.

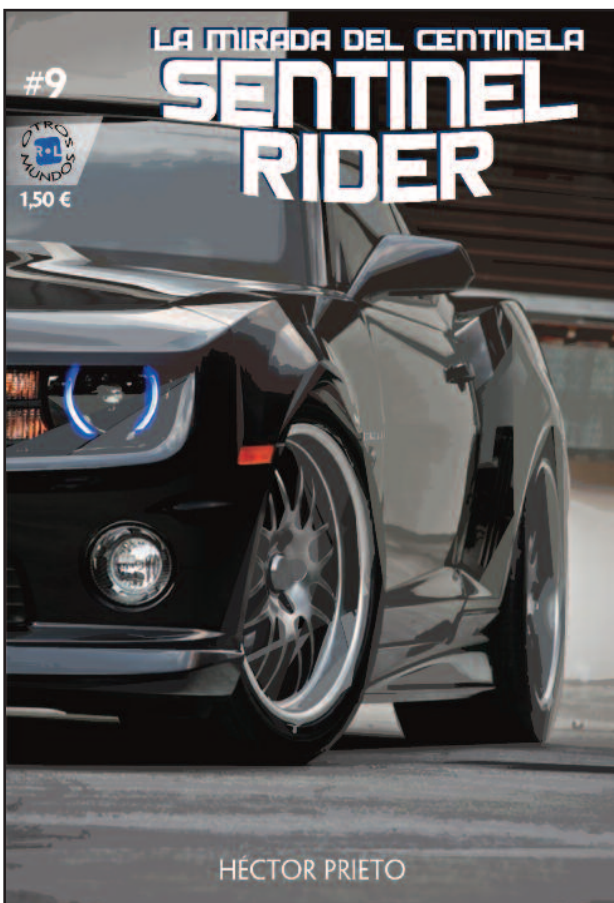
Cuando Norman y Centinela llegan hasta allí, el primero abandona el vehículo para acceder al edificio. Mientras, Centinela espera a que su compañero salga. Norman llega hasta la vivienda que le ha indicado Natallie, fuerza la entrada y encuentra a un hombre de mediana edad rodeado de ordenadores. Éste se sobresalta al ver aparecer a Norman y coge una pistola, con la que abre fuego contra él.

Norman consigue esquivar los disparos y acercarse lo suficiente al hombre, tras pelear consigue desarmarle y le pide explicaciones de quién es y por qué ha citado a las dos bandas para que se disparen. El hombre le explica que por culpa de las dos bandas, su mujer y su hija murieron en un accidente de coche. Juró vengarse de ellos y les tendió una trampa; no se arrepiente de lo que ha hecho y jura que no irá a la cárcel. Despedido, Norman es golpeado por el hombre, que escapa por la ventana.

Centinela, que ha sido avisado por Norman, se dirige al callejón en el que desembocan las escaleras de incendio que el hombre está utilizando para escapar. Un contenedor entorpece el paso de Centinela, que debe activar su sistema Águila para sortearlo y llegar hasta el fugitivo. Una descarga eléctrica no lesiva de Centinela incapacita al hombre hasta que llega Norman, que le deja atado a la espera de que la policía, que ha sido avisada por Fedora, llegue y le detenga. Norman y Centinela abandonan el lugar, con la satisfacción de un trabajo bien realizado.

UNA OPORTUNIDAD DE VENGANZA

Sentinel Rider #09



Cuando Brian Wayland descubre dónde se oculta el Gran Galletín, toma la decisión de capturarlo él mismo. Será labor del resto del equipo detenerle, ¿pero cómo lo harán para lidiar con Centinela?

Época: La actualidad.

Protagonistas: El equipo Centinela.

Antagonistas: El Circo Macabro.

Escenarios: La base del equipo, Silverdale (116).

ESCENA 1: CITA FRUCTÍFERA

Brian Wayland lleva varios meses manteniendo una relación sentimental con la capitana Grim. Lo que se inició como una forma de reunir información para la cruzada personal de Wayland, se ha convertido en una relación asentada pero en la que el propio Wayland sigue recopilando la información que necesita. En su última cita, y tras varias botellas de vino, Norma le ha contado a Wayland que tienen información sobre la localización del Circo Macabro. Al parecer se esconden en un almacén abandonado en Silverdale, la UCE planea detenerles mañana por la noche.

A la mañana siguiente, Wayland reflexiona sobre lo comentado por Norma la noche anterior y toma la decisión de capturar al Gran Galletín él solo. Para ello, y tras hablarlo con Centinela, al que pide que no cuente nada al equipo, se prepara para la misión. Wayland utiliza un código especial de desactivación para inutilizar la IA y poder utilizar el vehículo por su propia mano. Tras esto monta y abandona la base sin avisar a nadie, desconociendo que Fedora había instalado hace poco un chip de seguimiento en Centinela para

evitar que sucediera como la vez en que él y Norman desaparecieron al ser secuestrados por el Doctor Fatos (como se vio en Sentinel Rider #6).

ESCENA 2: DE CAMINO

Cuando el resto del equipo llega a la base, casi una hora después de la marcha de Wayland, descubren que tanto él como Centinela han desaparecido. Fedora activa el comunicador pero Wayland no responde, tras esto decide activar el geolocalizador del vehículo y centra su posición a la altura de Fox Harbour.

Wayland ha apagado las comunicaciones, no quiere que el equipo se vea inmerso en su vendetta. Solo Centinela le acompaña y la IA, a la que ha reconectado el sintetizador vocal, intenta convencerle de que lo que está a punto de hacer es una locura. Centinela calcula las probabilidades y le asegura que puede salir malherido si se enfrenta a los miembros del Circo Macabro. Pero Wayland está decidido.

ESCENA 3: ASALTO SUICIDA

Cuando Wayland llega a su destino, Fedora triangula la posición del vehículo y da la alerta a Norman. Éste toma prestado uno de los coches de Wayland, un Ford Mustang al que Szilard ha hecho algunos arreglos y parte en busca de su jefe. Fedora calcula que le llevaría 30 minutos llegar en un coche normal pero que con el que ha cogido y su ayuda en el ordenador pirateando los semáforos de Betlam, debería reducir el tiempo hasta 10 minutos. Todos temen que no sea tiempo suficiente, ya que no saben qué ha motivado a Brian a llevarse a Centinela, aunque se temen lo peor.

Mientras tanto, Wayland utiliza los sensores de Centinela para escanear el almacén que Norma le indicó la noche anterior. En su interior hay cuatro señales de calor, dos se corresponden con Tiloncillo y Piloncillo, otra con Corbatón y otra no queda clara, por lo que Wayland espera que se trate del Gran Galletín. A los mandos de Centinela, embiste contra la puerta y asalta el almacén. Los gemelos no tardan en abrir fuego contra el vehículo mientras el gigantesco payaso se lanza a la carrera para coger su martillo. Centinela aguanta los disparos mientras Wayland maniobra intentando localizar al Gran Galletín. De pronto un pequeño contenedor cae tras el vehículo y le impide girar, limitando su movimiento. En ese momento Corbatón reaparece y golpea con fuerza el capó del coche. La integridad de Centinela aguanta pero avisa a Wayland que si no consiguen salir de ahí, podría ser peligroso.

ESCENA 4: RESCATE APURADO

Fedora avisa a Norman de la localización de Wayland y de Centinela, al parecer se encuentran en un almacén en Silverdale. La joven hacker ha estado tratando de recuperar el control del vehículo e investigando en el registro de la IA descubre que Wayland utilizó su orden de anulación para desconectar a Centinela. Tras lo sucedido con Mayhem, el equipo decidió instalar una salvaguarda como aquella por si la IA volvía a rebelarse. Sabiendo esto, Fedora inició un programa creado para reactivar la IA e instantes después los ordenadores de la base volvieron a arrojar información sobre el estado del vehículo. En ese momento ve que la integridad de Centinela ha bajado del 50% e insta a Norman para que se de prisa.

Norman llega al almacén cuando Fedora le pide que se de prisa. Activa el acelerador que Szilard instaló en el Ford Mustang y carga contra el contenedor que bloquea a Centinela mientras los miembros del Circo Macabro siguen atacando al vehículo. El impacto lanza por los aires a Corbatón y espanta a los gemelos, además de liberar a Wayland y a Centinela pero el coche de Norman ha quedado destrozado, por fortuna éste se encuentra ileso y no tarda en cambiarse a Centinela para escapar los tres de allí ante la mirada del Gran Galletín.

OPEN GAME LICENSE

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.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

OGL Horror, Copyright 2003, Mongoose Publishing Limited; Author Gareth Hanrahan.

El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos.

NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría.

Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deirdre Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. "Thijs" Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin.

Fate (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) Copyright 2003 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue and Fred Hicks.

Spirit of the Century Copyright 2006 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera.

La Mirada del Centinela, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos.

Sentinel Rider, Copyright 2017. Author: Héctor Prieto de la Calle.