

LA LIBERTAD DEL HOMBRE PERFECTO

En un edificio antiguo, en una sala con paneles de madera y altas sillas rojas, dos hombres discuten. Finalmente concluyen que el proyecto debe finalizarse forzosamente. Una carpeta cerrada con la palabra “Aquiles” es entregada a un tercer hombre, un militar que abandona la sala.

En una tarde fría, una mujer monta en un avión mirando incrédula el destino: una conferencia en París. Y mira preocupada por la ventana.

Está anocheciendo y en cinco habitaciones diferentes, cinco hombres dejan de leer y apagan la luz. Los cinco hombres son... iguales.

1. Introducción

Hace mucho tiempo, el gobierno británico aprobó un experimento para mejorar humanos genéticamente. Durante años, han estado criando y entrenando a cinco sujetos desde niños. Cada uno ha sido confinado en una base diferente y sus habilidades han sido enfocadas en diferentes ámbitos. El nombre del proyecto es “Aquiles”.

El proyecto era dirigido por el Profesor Newman y no se esperaban grandes resultados, pero se equivocaron.

Los cinco sujetos son hombres casi perfectos y cada uno en su área (fortaleza, combate, destreza, carisma e inteligencia) ha demostrado unas dotes inimaginables.

No obstante, el ascenso del nazismo y su ideología de una raza superior, infunde temor entre los encargados del proyecto: ¿y si el proyecto cae en malas manos? ¿Y si los alemanes se apoderan de los sujetos y averiguan los secretos hallados hasta ahora?

El riesgo es demasiado alto y se decide cancelar el proyecto.

El método para cancelarlo sigue unos pasos detallados y especificados en los propios albores del proyecto:

- 1.- destruir la documentación.
- 2.- eliminar el conocimiento de este proyecto.
- 3.- eliminar los sujetos.

El primer punto es fácil. Toda la documentación está en una base militar cerca de Londres y es eliminada la misma tarde en la que se aprueba la cancelación.

Para el punto dos, el gobierno ha estado desarrollando en paralelo un suero denominado “Morfeo”. Tras administrar este suero, los pacientes quedan en estado de hipnosis, las pupilas se les dilatan y en ese momento se les puede indicar un recuerdo y este es borrado (o añadido) de sus vidas. Es una amnesia selectiva o una forma de ganarse la

confianza de alguien muy poderosa. Da la casualidad de que el Profesor Newman y uno de los sujetos de “Aquiles” (Earl Exeter) son los que han desarrollado esta sustancia.

No obstante, el mayor problema moral viene con el último punto. Eliminar a unos individuos cuya vida ha estado controlada desde el momento de su nacimiento, y ahí es donde el profesor Newman se ha resistido.

El profesor, al ver el cariz que tomaban las cosas, ha preparado un plan de huida para los cinco sujetos. En connivencia con Sir Adam Donnelly (político que estaba a favor de continuar con el plan), les ha sedado y enviado hacia Nueva York.

Lamentablemente, lo que Newman no sabe es que Sir Adam tiene relaciones con los alemanes y planes personales ambiciosos.

Sir Adam quiere el proyecto para sí mismo. Tiene delirios de grandeza y tener un ejército de hombres perfectos bajo su mando es un instrumento muy útil para cualquier plan futuro. Ha contratado personal para continuar con el proyecto y ha adquirido unas instalaciones en la campiña inglesa. No obstante, todo eso es costoso. Para financiarse, acordó con los alemanes entregarles información sobre el proyecto. Tras unas arduas negociaciones, se acordó entregar el dinero a cambio de los sujetos. No obstante, los alemanes no saben cuantos son los sujetos, así que Sir Adam se queda con el que le resulta más interesante: el sujeto especializado en combate. Los demás, los enviará en un barco a Alemania.

Lo que no sabe Sir Adam es que Newman tenía un plan de contingencia: la psicóloga del proyecto (Tara Pearson), ha sido enviada a una conferencia el día en el que a todos los miembros del proyecto se les ha proporcionado Morfeo. Desconoce la cancelación del proyecto, pero el profesor Newman confía en que si todo falla, ella sea capaz de salvar a los sujetos.

Y lo que nadie sospecha es que los sujetos son bastante resistentes a los sedantes que les han administrado para secuestrarles...

“La libertad del hombre perfecto” es una aventura para cuatro jugadores que puedes dirigir en una sesión de 4 a 6 horas. Fue escrita originalmente para el juego “Expedición a la tierra hueca”, pero puedes adaptarla a fácilmente a cualquiera genérico o a otro juego si el escenario tiene sentido en su ambientación. De hecho, al final del documento, encontrarás las estadísticas de los personajes (jugadores y no jugadores) para “Expedición a la tierra hueca” y para “Savage Worlds”.

Cada uno de los cuatro personajes jugadores son excepcionales en su campo:

- **Alexander Aberdeen:** atributos físicos
- **Claude Cardiff:** acróbata, sigiloso, destreza manual
- **Daniel Derby:** atributos sociales
- **Earl Exeter:** atributos intelectuales

Los nombres repiten la inicial del nombre y apellido y están en orden alfabético. Como se puede ver, falta uno de ellos: **Brian Brighton**. Este es el que retiene Sir Adam Donnelly y es el sujeto experto en combate. *Una forma sutil de que noten que falta “la B” es hacer mapas de las escenas de acción y poner las iniciales de los personajes. Si*

no lo pillan a la primera, en las siguientes escenas de acción comienza apuntándolos en el mapa por orden alfabético: Alexander (A), Claude (C), Daniel (D), Earl (E).

Los principales PNJs son:

- **Coronel Carson:** el militar responsable de acabar con los sujetos. No se le ha suministrado Morfeo, aunque lleva una dosis porque cuando termine la misión, él mismo debe olvidarse del proyecto.
- **Profesor Newman:** no recuerda nada de los proyectos Morfeo o Aquiles.
- **Tara Pearson:** conoce de la existencia de los sujetos y los proyectos pero está en París.
- **Mildred Staple:** la agente del gobierno que vive (y espía) a los sujetos. No se le ha administrado el suero Morfeo porque Carson la utiliza como recurso para detenerlos.
- **Sir Adam Donnelly:** consiguió una dosis de vacuna contra Morfeo y sigue con sus planes.
- **Brian Brighton:** el quinto sujeto es un experto en combate y está convencido de que sus congéneres han traicionado al país.

La partida es muy abierta, y una vez que comience, deberán decidir qué hacer con pistas bastante vagas. Así que debes ser bastante flexible y ágil para ir metiendo los acontecimientos en su camino y que puedan inferir el origen de todo esto. Si no siguen el orden establecido, no los fuerces. Mueve las pistas para que se adapten a ellos. Dale tiempo para que hagan sus propias teorías conspiranoicas. Utiliza sus propias teorías para introducir pistas que las desmonten si eran erróneas o confirmen si se corresponden con la historia real.

No obstante, al ser muy abierta, los jugadores podrían tener la tentación de huir. ¿Para qué enfrentarse a todo esto? O la tentación de irse a algún destino no contemplado en el escenario (Hamburgo, Edimburgo, la casa de mis padres...). Si quieres hacerles desistir, la primera forma es con controles militares por parte de Carson. Esta opción es la mejor al principio de la partida. Si la partida ya ha avanzado, la pregunta: “¿vas a huir eternamente?”, suele propiciar discusiones entre los personajes. Algunos no querrán irse sin saber qué pasa realmente y de qué huyen.

La resolución “estándar” de la partida pasa por eliminar o utilizar el suero “Morfeo” con todos los PNJs mencionados para que olviden la existencia de los personajes y que puedan quedar libres...

2. LOS PERSONAJES

A continuación, encontrarás la historia de los cuatro personajes jugadores. Imprímelas por separado y reparte una a cada jugador.

Por si te lo preguntas tras leer las historias: los padres de los personajes eran militares escogidos por el gobierno. Tras su exitoso trabajo fueron enviados al extranjero a misiones remotas. No están muertos como les dijeron.

IMPORTANTE PARA EL DESARROLLO DE LA PARTIDA: las cuatro dosis de Morfeo que tiene Earl dan mucho juego. No dejes que el jugador se olvide de ellas.



ALEXANDER ABERDEEN

Tus primeros recuerdos de la infancia te llevan a una pequeña casa de campo próxima a Aberdeen, donde tus padres te criaron. Recuerdas que, aunque nunca te encontrabas enfermo, una vez a la semana un médico de Londres venía a hacerte un chequeo y a darte vitaminas e inyectarte vacunas. Siempre le acompañaba una simpática mujer llamada **Tara Pearson** con la que jugabas y hablabas durante horas.

A la edad 6 años, tus padres te enviaron a un internado militar próximo donde recibiste tu formación y la doctora Pearson te comentó que tenías unas habilidades especiales que te hacían único. Y es cierto que con ocho años levantabas tu propio peso, y a los catorce en las pruebas físicas eras capaz de doblar a cualquiera de tus compañeros en las carreras.

Fue en esa época cuando conociste al **profesor Newman**. Siempre hablaba de tu evolución con la doctora Pearson y fue el que te remarcó lo importante que era que tus habilidades no se hicieran públicas. Parecía seriamente preocupado por este hecho.

Hace poco, con 21 años, tras el fallecimiento de tus padres, el profesor te sacó de la instalación y te llevó a un apartamento al sur de Londres. El internamiento estaba bien, físicamente eras un portento, pero reconoces que hablar con otras personas no había sido tu fuerte, así que agradeciste el cambio. Allí, el profesor te enviaba los libros que debías estudiar, aunque no descuidabas el entrenamiento en unas pistas próximas a tu hogar. En esa época fue de gran ayuda la dueña de la casa, **la señora Staple**, una anciana entrañable a la que cogiste cariño y que te enseñó a cocinar.

Sin embargo, hace unas semanas, algo cambió. El profesor Newman se personó en tu apartamento y tenía una mirada sombría. La conversación parecía normal, pero sabes que en esta visita en la que se trataron temas intrascendentes, había algo que eras incapaz de discernir.

Anoche simplemente te acostaste leyendo uno de los libros de la doctora Pearson. Uno de esos soporíferos libros de literatura rusa que últimamente tanto le gustaba que leyeras.

Y ahora estás aquí...



CLAUDE CARDIFF

Tus primeros recuerdos de la infancia te llevan a una pequeña casa de campo próxima a Cardiff, donde tus padres te criaron. Recuerdas que, aunque nunca te encontrabas enfermo, una vez a la semana un médico de Londres venía a hacerte un chequeo y a darte vitaminas e inyectarte vacunas. Siempre le acompañaba una simpática mujer llamada **Tara Pearson** con la que jugabas y hablabas durante horas.

A la edad 6 años, tus padres te enviaron a un internado militar próximo donde recibiste tu formación y allí descubriste el límite de la paciencia de la doctora Pearson. Desde niño tenías cierto talento para escabullirte y hacer acrobacias, pero el internado te capacitó para el escapismo. Eso sin contar tu innata capacidad manual para cualquier arte: pintura, escultura... falsificación... Eras joven y lo tomaste como un juego, pero eras tan jodidamente bueno, que te infiltrabas en cualquier sitio robando llaves y entrando por las claraboyas. Eso exasperaba a la doctora.

Fue en esa época cuando conociste al **profesor Newman**. Siempre hablaba de tu evolución con la doctora Pearson y mediaba entre ambos... aunque tampoco parecía muy contento por tu desobediencia inocente.

Hace poco, con 21 años, tras el fallecimiento de tus padres, el profesor te sacó de la instalación y te llevó a un apartamento al noroeste de Londres. El internamiento estaba bien, tus habilidades se habían mejorado, pero las instalaciones te las conocías al dedillo, así que agradeciste el cambio. En tu nueva casa, el profesor te enviaba los libros que debías estudiar y alguna misión de infiltración. En esa época tenías un mapa alternativo de medio Londres para cruzarlo saltando de tejado en tejado. No obstante, para tu adaptación al mundo real fue de gran ayuda la dueña de la casa donde vivías, **la señora Staple**, una anciana entrañable a la que cogiste cariño y que te enseñó los riesgos de hacer cosas indebidas... como cuando puso una trampa de agua helada en su dormitorio que te caló hasta los huesos o la trampa para ratones en su cajón de las llaves que creías que te iba a costar la amputación de los dedos.

Sin embargo, hace unas semanas, algo cambió. El profesor Newman se personó en tu apartamento y tenía una mirada sombría. La conversación parecía normal, pero sabes que en esta visita en la que se trataron temas intrascendentes, había algo que eras incapaz de discernir. Tras su marcha lo seguiste sigilosamente hasta **su casa a las afueras** y oíste como llamaba por teléfono a un tal **Donnelly** buscando ayuda.

Anoche simplemente te acostaste leyendo uno de los libros del profesor. Uno de esos soporíferos libros de filosofía que últimamente tanto le gustaba que leyeras.

Y ahora estás aquí...



DANIEL DERBY

Tus primeros recuerdos de la infancia te llevan a una pequeña casa de campo próxima a Derby, donde tus padres te criaron. Recuerdas que, aunque nunca te encontrabas enfermo, una vez a la semana un médico de Londres venía a hacerte un chequeo y a darte vitaminas e inyectarte vacunas. Siempre le acompañaba una simpática mujer llamada **Tara Pearson** con la que jugabas y hablabas durante horas.

A la edad de 6 años, tus padres te enviaron a un internado militar próximo donde recibiste tu formación y donde la doctora Pearson te demostró que realmente no tenía nada de agradable. Desde pequeño has sido capaz de hablar y socializar con la gente consiguiendo siempre lo que querías. Siempre has sido capaz de averiguar qué desea realmente la gente y utilizarlo para tu provecho. Empezaron siendo magdalenas y chocolate... pero a la edad de 15 años tus deseos pasaron a ser más carnales. Y eso desató la furia de la doctora. Eras prácticamente incontrolable fuera quien fuese tu profesor. Sin embargo, fue en esa época cuando conociste al **profesor Newman**. Siempre hablaba de tu evolución con la doctora Pearson y parecía mediar entre la insufrible doctora y tú.

Hace poco, con 21 años, tras el fallecimiento de tus padres, el profesor te sacó de la instalación y te llevó a un apartamento al noreste de Londres. El internamiento estaba bien, habías aprendido múltiples idiomas y tus habilidades sociales, que tanto irritaban a la doctora, habían sido inexplicablemente acentuadas, pero se te hacía pequeño. En tu nueva casa, el profesor te enviaba los libros que debías estudiar, aunque el mayor cambio eran los actos sociales donde la doctora Pearson no dejaba de evaluarte. Un día era una aburrida reunión en un club donde tenía que conocer el pasado de tres o cuatro “objetivos”, otra era una tediosa conferencia donde debía analizar el comportamiento de los asistentes... un rollo, y encima con esa bruja. En esa época fue de gran ayuda la dueña de la casa, **la señora Staple**, una anciana entrañable a la que cogiste cariño y que te enseñó que la vida no se basa en conseguir todo lo que puedes, si no sólo lo que realmente necesitas.

Sin embargo, hace unas semanas, algo cambió. El profesor Newman se personó en tu apartamento y tenía una mirada sombría. La conversación parecía normal, pero sabes que en esta visita en la que se trataron temas intrascendentes, había algo que el profesor ocultaba. Sutilmente redirigiste la conversación y llegaste a la conclusión de que la vida que te había tocado vivir iba a cambiar... para siempre.

Anoche simplemente te acostaste leyendo uno de los libros del profesor. Uno de esos soporíferos libros de filosofía que últimamente tanto le gustaba que leyeras.

Y ahora estás aquí...



EARL EXETER

Tus primeros recuerdos de la infancia te llevan a una pequeña casa de campo próxima a Exeter, donde tus padres te criaron. Recuerdas que, aunque nunca te encontrabas enfermo, una vez a la semana un médico de Londres venía a hacerte un chequeo y a darte vitaminas e inyectarte vacunas. Siempre le acompañaba una simpática mujer llamada **Tara Pearson** con la que jugabas y hablabas durante horas.

A la edad 6 años, tus padres te enviaron a un internado militar próximo donde recibiste tu formación y la doctora Pearson te comentó que tenías unas habilidades especiales que te hacían único. Ciertamente es que con ocho años leías los clásicos griegos, y a los catorce discutías con los profesores complejas ecuaciones matemáticas. Eso sin contar tu habilidad para devorar densos libros en horas.

Fue en esa época cuando conociste al **profesor Newman**. Siempre hablaba de tu evolución con la doctora Pearson y fue el que te remarcó lo importante que era que tus habilidades no se hicieran públicas. Parecía seriamente preocupado por este hecho.

Hace poco, con 21 años, tras el fallecimiento de tus padres, el profesor te sacó de la instalación y te llevó a un apartamento al este de Londres. El internamiento estaba bien, habías aprendido sin medida de todas las materias, pero la relación con el resto de las personas no era tu fuerte, así que agradeciste el cambio. De hecho, fue de gran ayuda la dueña de la casa, **la señora Staple**, una anciana entrañable a la que cogiste cariño y que consiguió quitarte esa timidez lacerante que te impedía hablar con desconocidos.

Además, el profesor te habilitó un laboratorio en una nave apartada y te fue pasando proyectos sobre química y genética. Al principio pensabas que eran tareas inconexas, pero tras varios meses, empezaste a dilucidar que todo lo que te encomendaba formaba parte de un todo. Así que estuviste haciendo tus cálculos y a escondidas conseguiste desentrañar lo que todos tus proyectos sintetizaban: un suero capaz de borrar la memoria... o algo parecido, porque es lo que les pasaba a los ratones de tu laboratorio: se les olvidaba el camino dentro del laberinto que habías configurado. Tienes **4 dosis listas en tu laboratorio**.

Aunque nunca has mencionado tu descubrimiento, hace unas semanas, algo cambió. El profesor Newman se personó en tu apartamento y tenía una mirada sombría. La conversación parecía normal, pero sabes que en esta visita en la que se trataron temas mundanos, había algo que eras incapaz de discernir.

Anoche simplemente te acostaste leyendo un par de los libros del profesor. Unos de esos libros de filosofía que últimamente tanto le gustaba que volvieras a leer.

Y ahora estás aquí...

3. EL CAMIÓN

Antes de comenzar, los jugadores deben leer la historia de sus personajes. Dales unos minutos para que se empapen de ella y hagan las anotaciones pertinentes. Aclárales las dudas que puedan tener.

La partida comienza con los PJs siendo trasladados a un barco en Londres. Los PJs están desorientados, van en un camión de transporte y a su alrededor, sólo hay cajas con símbolos nazis.

Lee o parafrasea lo siguiente:

El último bache te ha terminado de despertar. Estás tumbado dentro de una caja o ataúd. Abres la tapa y descubres que estás en la parte de carga de un camión.

No tienes ni idea de cómo has llegado de la cama a aquí. Pero tus años de entrenamiento hacen que te pongas alerta. Algo no va bien.

Te concentras en los detalles. Hay humedad en el ambiente. Debéis de estar cerca del Támesis.

Te fijas en lo que te rodea. Junto a ti hay tres ataúdes más y dos cajas. Sobre algunos de ellos hay inscripciones en alemán.

Te preparas para lo inesperado. Los ataúdes se abren y se yerguen tres hombres más. Te sobresaltas: ¡son iguales a ti!

El camión prosigue su avance...

Los personajes llevan pijamas y no van armados.

El camión es de transporte y sólo hay una salida de la zona de carga, que es la parte posterior que está totalmente abierta.

Posiblemente los personajes comiencen a hablar de sí mismos y lo último que recuerdan (que fue irse a dormir).

Si examinan el interior del camión con la tenue luz de las farolas que se encuentran en su camino, verán que aparte de sus sarcófagos, hay 2 cajas adicionales. Todas las cajas tienen un sello de **Webley Export**. Si sacan una tirada de Percepción / Notar, verán un albarán de la empresa con el código de cliente y destino de los bultos.

El contenido de las cajas (si las abren) es el siguiente:

- ATAÚDES 1 a 4: En todas ellas hay una esvástica negra y desde fuera no se distingue que sean ataúdes: parecen cajas largas. Los personajes saben que últimamente en Alemania está ascendiendo un partido político conflictivo para los intereses de Inglaterra.

- CAJA 1: Contiene lienzos enrollados, candelabros de plata y otros objetos caros, junto con ropa masculina de calidad, pero algo pasada de moda. Huele un poco a rancio.
- CAJA 2: Muñecas y ropa femenina y lencería excesivamente sugerente para una talla excesivamente pequeña. Más que de mujer, parece de niña.

En el albarán se identifican los clientes:

- ATAUDES 1 a 4: cliente 10127 destino Hamburgo.
- CAJA 1: cliente 12436 destino Edimburgo.
- CAJA 2: cliente 8011 destino París.

Para identificar quienes son los clientes, deberán ir a Webley Export.

Si esperan, al cabo de unos minutos el camión llegará al muelle de su destino, donde el conductor y un hombre con marcado acento alemán intercambian palabras sobre la entrega. Al parecer se han demorado al recoger cuatro cajas.

En total son cuatro hombres: el conductor sin armas, dos con navajas y otro con una pistola. Encontrarás sus estadísticas al final del escenario.

Pese a lo que crean los personajes, estos hombres son sólo transportistas (con pocas luces, eso sí) y si ven a los personajes, pensarán que son ladrones y sin mediar palabra, irán a por ellos.

Al salir del camión verán que hay un barco de poco calado (que abandonará la escena en cuanto empiecen las hostilidades) y que están junto al Támesis.

Pistas y salidas:

- Ropa: van en pijama. Su primera prioridad debería ser vestirse si quieren pasar desapercibidos.
- Acaban de ser secuestrados, así que una de las opciones que tienen es avisar a la policía. Si lo hacen, la policía les acompañará para descubrir que no hay ni camión ni embarcación. Si les piden ayuda para buscar a alguien, se la prestarán. No obstante, sus movimientos llegarán rápidamente a oídos de Donnelly que puede contratar a alguien para seguirles la pista.
- Sus respectivas casas y la señora Staple.
- La casa de del profesor Newman. **Claude sabe dónde vive**
- Todos recuerdan a Tara Pearson, pero la vinculan a los internados. No saben donde localizarla.
- ¿Quién es Donnelly? **Claude tiene en su historia el nombre.**

Reacción de los antagonistas:

Carson, la noche de autos, ha irrumpido en los cinco apartamentos francos de los sujetos de los experimentos, descubriendo que no está ninguno. La señora Staple no sabe dónde se encuentran, y Carson, a pesar de dudar de ella, le encarga la misión de ponerse en contacto con él si volvieran.

Aunque está tentado de utilizar a la policía para localizarles emitiendo una orden de busca y captura, de momento no se arriesga a hacer tan público el caso y ni siquiera

contacta con la policía. Así que se limita a asignar a sus hombres tareas de vigilancia en la casa de Newman y en las casas de los sujetos.

Adicionalmente, sus hombres administran Morfeo al profesor Newman y le quitan toda la documentación de su propia casa.

Donnelly está en su casa de campo con Brian Brighton, el quinto sujeto, y no será consciente de la desaparición de los personajes hasta media mañana, cuando los alemanes le llamen bastante contrariados por la huida de los sujetos. A partir de ahí, moverá sus hilos por la policía por si aparecen los personajes. Por supuesto, Brian ya ha recibido una dosis de Morfeo y es fiel a su “padre”. Ya “sabe” que sus hermanos son unos traidores a Inglaterra y han desertado para unirse a los nazis. No obstante, Donnelly no lo sacará de su propiedad por precaución.

4. SUS CASAS

Cada apartamento está vigilado por dos agentes de Carson que son relevados cada cuatro horas.

Si los PJs se dirigen sin precauciones, serán detectados. Las órdenes de los hombres de Carson es dar el aviso y seguir a los hombres buscados. No buscarán una confrontación inmediatamente, pero al cabo de un tiempo los personajes pueden encontrarse con entre 2 y 6 militares rodeando el lugar.

Si los PJs se detienen a ver si está vigilada la casa, con una tirada de *Investigación* / *Notar* detectarán a los hombres de Carson.

Entre las múltiples opciones que tienen están entrar subrepticamente o dejar fuera de juego a los agentes. En este último caso, si no se han fijado en los relevos, en 1d4 horas (o cuando consideres oportuno) llegarán los reemplazos que darán la voz de alarma.

La querida señora Staple es del servicio secreto británico y hay un 20% de posibilidades de que esté en alguno de los apartamentos. Si no está y esperan en él, aparecerá al cabo de unas horas. Si los personajes deciden buscar a Staple, no hace falta que se recorran todos. Haz que esté o se la encuentren en el segundo al que vayan.

Si la encuentran y sólo se le acerca uno, tratará de averiguar cual de los cinco es (la señora Staple no sabe que uno de ellos no está en el grupo) y tratará de tranquilizarle diciendo cuán preocupada estaba por su ausencia. Hará té, invitará a galletas, le dará muda limpia y cuando crea que se ha ganado su confianza, telefoneará a Carson.

Si más de uno se presenta ante la señora Staple, esta se dará cuenta de que la mascarada se ha acabado y tratará de averiguar qué es lo que saben. Su primera idea es seguir con lo acordado con Carson, pero no está muy convencida... una tirada exitosa de *Empatía* / *Notar*, permitirá intuir que está dubitativa con respecto a algo y una tirada exitosa de *Diplomacia* / *Persuadir* permitirá ponerla del lado de los jugadores.

Si consiguen ponerla de su lado, les contará lo que sabe:

- Ella es del servicio secreto. Está retirada pero ocasionalmente la asignan misiones. Le gusta estar en la brecha.

- Su misión era vigilar a los PJs sin entrometerse en su vida. Si había algún riesgo para los sujetos, se comunicaba por teléfono con el profesor Newman y si este no estaba disponible, con la doctora Pearson. **Puede dar la dirección personal de ambos.**
- No sabe nada de la procedencia anterior de los personajes, pero sabe que Alexander es terriblemente fuerte, Claude habilidoso, Daniel locuaz y Earl inteligente... y Brian una mezcla de todos ellos con una querencia peculiar por los cuchillos. Les puede dar la dirección de Brian.
- La noche del secuestro estaba en casa de Claude y tuvo un sueño muy pesado que la dejó fuera de juego. Está convencida de que fue sedada.
- Hay un militar llamado **Carson que busca a los personajes** y ella tiene la misión de avisar cuando los localice. No los quiere para nada bueno. Cuando la encontraron sedada iba con un comando de cuatro muy bien armados. Sabe que Carson busca a los cinco.

Y es todo lo que encontrarán en sus casas. Todas sus pertenencias siguen allí, por lo que si los jugadores justifican que quieren recoger algo en particular (coherente con el personaje) podrían encontrarlo.

En la casa de Brian, que también está vigilada, pueden encontrar dos pistolas, un rifle, dos machetes y un juego de cuchillos arrojadizos... ¡este chico tiene un problema!

Pistas y salidas:

- Decidir qué hacen con la señora Staple. ¿Debe avisar a Carson? ¿Debe hacer como si no los hubiera visto?
- ¡Ojo! Carson busca a cinco hombres. Hay un quinto hombre desaparecido.
- Casa de Newman
- Casa de Pearson

Reacción de los antagonistas:

Si la señora Staple no ha contactado con Carson, este la visitará esa misma tarde y la interrogará. Si no resulta convincente la señora Staple (a discreción del máster), la suministrará un vial de Morfeo para que no vuelva a ayudar a los jugadores. La señora Staple olvidará a todo el grupo y no recordará si los ha visto o si alguna vez los ha conocido.

5. EL LABORATORIO DE EARL

El laboratorio de Earl Exeter no está vigilado. La ubicación la mantuvo secreta el profesor Newman como precaución, y los hombres de Carson no han estado aquí.

Es un almacén en un barrio pobre al que se accede por estrechas callejuelas. Está bastante bien escondido.

El interior es diáfano y está repleto de estanterías con textos científicos, filosóficos y técnicos. Hay mesas por doquier con probetas, mecheros bunsen, apuntes... Hay pizarras con decenas de fórmulas, y anaqueles con más frascos con sustancias incomprensibles para los no versados en química o biología.

En una esquina hay un catre, una pequeña cocina, un armario y una pila. La cama está deshecha, hay ropa desordenada y en la pila se amontonan tazas de té sucias. Tiene pinta de que Earl se queda a dormir aquí muchas veces.

Aquí encontrarán ropa para todos y lo que el máster considere que puede haber (aparte de las 4 dosis de Morfeo que esconde Earl). Es posible encontrar material médico, pero no armas como tal. Es decir, que pueden armarse con bisturís y cuchillos de cocina, pero no con pistolas.

Breve nota sobre “Morfeo”

El funcionamiento es inmediato. Si alguien es atacado con una jeringa con Morfeo y el ataque de toque es exitoso, en el siguiente turno, el personaje cae redondo. En el siguiente turno abrirá los ojos y se verá como se dilatan las pupilas. La víctima en ese momento repetirá lo que se le diga y todo lo que se le diga será interpretado como una idea/recuerdo propio de la víctima.

Morfeo es una droga muy potente. Cabría la posibilidad de pensar que se puede disparar como un dardo tranquilizante, pero dado que no se inventaron hasta el 1950, esto es imposible... salvo que a ti como máster te guste la idea y te la propongan los jugadores.

6. WEBLEY EXPORT

Las oficinas de Webley Export carecen de la vigilancia de Carson puesto que no es consciente de los planes de Donnelly.

Se encuentran en un barrio próximo a los muelles. Es un edificio de dos plantas con un gran almacén en la parte inferior en la que no paran de entrar y salir vehículos. Los mozos ordenan y apilan las cajas mientras dos responsables gestionan los bultos. Hay un gran ajetreo.

Por unas escaleras se accede a una oficina que se encuentra en la planta superior. Aquí hay una telefonista atendiendo peticiones y consultas, una recepcionista y el señor Webley en su despacho.

Si investigan un poco en alguna hemeroteca o en el registro mercantil, verán que es una empresa dedicada a la exportación de objetos valiosos que se codea con lo más granado de la sociedad londinense.

A pesar de su origen alemán, exportan a toda Europa y Estados Unidos.

Para obtener la información que necesiten, pueden infiltrarse o utilizar el carisma de Daniel.

De forma oficial, la información sobre el contenido del cargamento sólo sería proporcionada a la policía y sólo si es estrictamente necesario. No obstante, juega a favor de los jugadores la mala relación entre Inglaterra y Alemania, ya que Webley no quiere ganarse una reputación de filonazi que le perjudicaría enormemente.

Las dos grandes pistas que podrían obtener son:

1. El listado con los nombres de los clientes:
 - SARCOFAGOS 1 a 4: cliente Adam Donnelly (10127). Envío con destino Hamburgo.
 - CAJA 1: cliente Edita Woodsworth (12436). Envío con destino Edimburgo.
 - CAJA 2: cliente Thomas O'Bannon (8011). Envío con destino París.
2. Los domicilios donde se recogieron las cajas. **Las cajas de Donnelly se recogieron en una casa de campo próxima a Londres.** No en la residencia oficial de Sir Adam.

Pistas y salidas:

- Ya saben quién es “Donnelly”: Sir Adam Donnelly, un influyente político de origen noble.
- Edita Woodsworth es una mujer que se ha convertido en una viuda negra, aunque sin tener que asesinar a nadie. Va por el tercer marido septuagenario. Los anteriores se murieron en los tres años siguientes a casarse. En el transporte sacaba lo que había saqueado al último: Edwin Herbert. Para hacer esto más divertido, Daniel puede recordarla de una de las fiestas como uno de los objetivos sobre el que le marcaron que tenía que averiguar algo. Es una pista falsa, pero Edita puede ser un personaje divertido. Extrovertida, rica y sin escrúpulos.
- Thomas O'Bannon es un empresario adinerado y estaba mandando ropa a su amante parisina. Por supuesto, está felizmente casado. El escándalo que se puede sacar aquí es notorio y Thomas no quiere dar explicaciones de por qué envía ropa a una muy muy jovencita bailarina francesa. Si descubren este hecho, pueden utilizarle como aliado chantajeándole.

7. LA CASA DE TARA PEARSON (opcional)

Tara consiguió evitar la cacería de Morfeo de forma involuntaria. El profesor, sabiendo que posiblemente cancelarían el proyecto, la envió de forma acertada a una conferencia en París.

Los agentes de Carson que vigilan la casa no tienen como única misión avisar al coronel si ven a los huidos. Además, si localizan a Tara, deben suministrarla Morfeo para que olvide el proyecto Aquiles entero.

Por lo demás, la forma de tratar a estos acechadores militares es la misma que con las casas de los PJs, incluyendo los cambios de turno cada 4 horas.

Tara Pearson vive en la zona sur de Londres en una tranquila casa en una tranquila urbanización.

Si se infiltran, verán que todo está revuelto: los hombres de Carson no han sido muy cuidadosos (total, luego no va a recordar nada). Y no encontrarán nada de especial utilidad.

No obstante, uno de sus vecinos (al que verán cotillear por la ventana), sí que recordará haberla visto hace unos días con una maleta. No es que sea cotilla, pero juraría que se dirigía al aeropuerto de Gatwick en un taxi. Tirando de este hilo, los jugadores pueden ver que ese día salían vuelos a París y comprando el periódico francés *Le figaro* (*Le Monde* y *Liberation* son posteriores) podrán concluir que está en unas conferencias sobre psicología aplicada. Si consiguen contactar con ella, llegarán a que vuela de vuelta el día siguiente a Gatwick.

8. LA CASA DE NEWMAN

Al comienzo de la misión, a Newman se le suministró Morfeo (no recuerda el proyecto Aquiles ni a Tara) e iba a ser llevado a Escocia. Pero tras la desaparición de los PJs, Carson utiliza a Newman como cebo para los personajes. Hay el doble de agentes que en sus pisos francos (4).

Si los personajes logran burlar la vigilancia de los militares, descubrirán que el profesor no les recuerda. Al principio querrá echarles lo antes posible... aunque la existencia de varias personas exactamente iguales le fascina. Interpretando un poco y jugando las bazas del conocimiento científico de Earl y el carisma de Daniel podrán convencerle para que les invite a entrar.

El profesor Newman está inspirado en Walter Bishop de la serie “Fringe” así que si lo haces un poco estrambótico y despistado, darás en el clavo. Y si invita a licor de regaliz casero, mejor que mejor.

En la casa hay un laboratorio, pero todas las anotaciones referidas a Aquiles y a Morfeo han sido retiradas por los hombres de Carson. Eso sí, deja libertad a Earl y al profesor para inventar cualquier tipo de componente o sustancia que pueda servir de arma (gas lacrimógeno, humo denso con olor a regaliz, artefacto incendiario, sedantes, etc...).

La casa ha sido registrada, pero hay un doble fondo en un cajón de un dormitorio de invitados. En él, hay un cuaderno que explica el proyecto “Aquiles” y el proyecto “Morfeo” así como el plan del profesor para enviar a los personajes a Nueva York con la ayuda de Donnelly. Mostrar esto a Newman le hará confiar en los personajes.

Como se desarrolla la escena aquí, es totalmente decisión de los jugadores.

Eso sí, cuando decaiga o creas que conviene, Carson llega al lugar, ve algo sospechoso y se decide a entrar produciéndose una escena de combate que desemboque en una persecución con coches por las calles de Londres.

Recomiendo que el profesor sea herido de gravedad y dejado fuera de juego (tan herido que debe ser dejado en un hospital) para el resto de la partida. Aprovecha para ello cualquier éxito crítico de los enemigos o pifia o descuido de los personajes. Si los

personajes se han encariñado con el profesor será un golpe de efecto y dejará nuevamente a los personajes desamparados.

9. EL AERÓDROMO (opcional)

Carson está esperando a Pearson. Junto a él, hay 6 soldados esperando en la entrada. Su plan no incluye provocar un escándalo ni poner en peligro a civiles. Ambas cosas son contraproducentes para la misión de cerrar el proyecto Aquiles porque provocarían muchas preguntas.

Sin embargo, Gatwick no lleva tanto tiempo con vuelos comerciales y acceder a la pista, que es donde bajarán los pasajeros, puede conseguirse saltando las vallas y robando un coche o directamente entrando con un coche rompiendo por la zona de alambrada.

También pueden hacerse pasar por mecánicos o cualquier otra idea para llegar al avión...

En cuanto Tara identifique a los jugadores estará sorprendida. Newman no le ha respondido a sus últimas llamadas desde París y ahora se presentan cuatro de los cinco sujetos, que ni debían conocerse. No obstante, si ve o identifica militares (a Carson lo conoce) en la misma escena, será más proclive a seguir las instrucciones de sus “pacientes”.

Lo que sabe Tara Pearson:

- Los PJs son fruto de un experimento del gobierno británico para conseguir hombres mejores. Para ello, reclutaron a Newman que lleva trabajando años en el tema.
- El proyecto iba de forma muy fructífera, pero Inglaterra estaba preocupada por el ascenso del nacionalsocialismo en Alemania. Preocupaba especialmente que este experimento y su origen pudiera caer en malas manos. Así que utilizaron otro proyecto para cancelarlo.

10. LA CASA DE CAMPO DE DONNELLY

La pista para llegar aquí está en Webley Export... salvo que hayan seguido alguna vía alternativa como buscar quién es Donnelly y seguirle hasta este lugar.



Desde el exterior sólo es visible la segunda planta y el tejado. La mansión campestre de Donnelly está rodeada por un muro de piedra de tres metros de altura que delimita una gran extensión de terreno. El único acceso es un portón metálico que impide ver el interior. Sin embargo, infiltrarse no es complicado puesto que lo único que les separa de la casa son esos obstáculos.

Si los personajes saltan el muro, se encontrarán con una sorpresa y es que en la finca hay una segunda estructura: un edificio de reciente construcción de una planta con pequeñas ventanas. Para que el edificio no sea visible desde el exterior, el terreno ha sido rebajado por lo que se sitúa en una gran depresión.

El camino desde la entrada principal conduce al frontal de la mansión y está flanqueado por hayas. Una bifurcación del camino conduce a la entrada de la sospechosa construcción.

10.1. El edificio nuevo

El acceso al edificio nuevo es una puerta de doble hoja cerrada. Por las ventanas no se puede divisar nada puesto que están a unos 2 metros del suelo.

Si fuerzan la entrada, se encontrarán con un pasillo con dos puertas a cada lado y una al final. Sobre cada puerta hay una placa con una letra. Las dos de la izquierda son A y C y las dos de la derecha D y E. La del fondo es B.

Huele todo a una mezcla entre muebles nuevos y desinfectante.

Si abren las salas A, C, D o E se encontrarán con algo parecido a la sala de maternidad de un hospital. Hay en cada habitación una docena de incubadoras con gran cantidad de cables y dispositivos anexados a ellas. Junto a las paredes hay armarios con un surtido de material médico, diferentes medicamentos, multitud de bártulos para el cuidado de neonatos, ropa de bebé y batas de doctor. Adicionalmente, hay varios lavabos, pequeñas bañeras y mesas y butacas listas para utilizar. Todo está sin estrenar.



Incubadora de los años 30

En la habitación B, hay prácticamente lo mismo con tres diferencias: el tamaño, una zona con varias mesas con instrumental químico y estanterías con libros.

Aquí hay cerca de 5 docenas de incubadoras y en la estantería hay una copia del proyecto Aquiles original y 5 copias actualizadas.

Cuando los personajes encuentren el libro del proyecto Aquiles descubrirán que toda su vida ha sido planificada. Vienen informes sobre su nacimiento, como les enviaron con unos padres adoptivos militares, su evolución y crecimiento y diferentes notas realizadas por el Profesor Newman y la doctora Pearson. Deja un silencio incómodo y que los jugadores interpreten o hagan sus cábalas sobre el significado y alcance del hallazgo.

10.2. La mansión

La mansión tiene dos plantas y una buhardilla. Todo está lujosamente decorado.

En la planta baja hay varias salas de estar y salones, además de cocina, comedor, despensa y biblioteca. En la parte superior están los dormitorios, todos ellos de un tamaño considerable.

Describe la casa con toda la suntuosidad que te puedas imaginar para que se den cuenta de que Donnelly es un hombre adinerado y que aprecia los lujos... y la vida.

10.3. Desarrollo de la escena

Esta escena es el climax de la partida y es donde encontrarán los personajes a su quinto “hermano”.

Utiliza a Brian cuando sea necesario. No tiene por qué estar esperando pacientemente en la mansión. Puedes dejar a los personajes que fisureen por el laboratorio y cuando consideres apropiado, que Brian aparezca con todo su arsenal para intentar aniquilar a los traidores.

Otra opción es que ataque a los personajes a distancia desde una de las ventanas de la mansión cuando se dirijan a ella, o que embosque a los personajes si entran a la casa con sigilo.

Es tu partida y tu decisión.

Si ves que los personajes se han deshecho fácilmente de Brian, puedes poner un guardaespaldas adicional para Donnelly como último escollo. Utiliza las características del soldado británico que se proporcionan al final.

Donnelly les esperará en una de las salas de la mansión. Si Pearson, Newman, Staple y Carson han sido eliminados o se les ha suministrado Morfeo; y los jugadores tienen la trama resuelta, puedes hacer que Donnelly se lo haya suministrado a sí mismo y que cuando entren en su biblioteca, esté inconsciente con un gramófono junto a él. Si ponen el disco que estaba escuchando, es una grabación de su voz indicando que el proyecto “Aquiles” no existe, el proyecto “Morfeo” no existe, que no conoce a Newman, etc...

Si les falta a los personajes por colocar piezas o queda algún cabo suelto (Carson, probablemente), recomiendo que aparezca en la misma biblioteca con una copa en la

mano y que intente ganarse a los jugadores contando todo con la esperanza de que le dejen vivo tras suministrarse Morfeo. Puede dar una foto de Carson para que los jugadores se encarguen de él y puedan ser libres.

11. FINAL

El objetivo inicial de los jugadores suele ser averiguar quién les ha sedado y enviado a Alemania y por qué. Conforme avanza la partida, se añade saber quiénes son y conseguir que les dejen de perseguir.

En la escena de la casa de campo de Donnelly pueden conseguir muchas respuestas. Pero si quieren acabar con la persecución, deberán neutralizar la amenaza de los PNJs que conocen su existencia: Newman, Pearson, Donnelly, Carson, Staple y Brian Brighton.

Para ello no es obligatorio matarlos, basta con utilizar Morfeo. A Newman, Pearson y Staple se lo proporcionará Carson conforme avance la partida si los jugadores no lo impiden.

A Donnelly y Brian los tienen en la escena final.

El problema suele ser Carson. Por ello, según el tiempo de que dispongas en tu partida, su neutralización puede ser jugada dentro de la sesión con un plan más o menos complejo o interpretada de forma “cinemática” (que los jugadores te digan exactamente cómo lo hacen y describan los hechos).

Suponiendo que los personajes tienen éxito, toca el epílogo. Aquí recomiendo encarecidamente que pongas la canción de “I found a reason” de la banda sonora de “V de vendetta” y preguntes a los jugadores por el futuro de sus personajes ahora que son libres. Las respuestas serán de lo más variado... pero dejará un gran sabor de boca. Si Brian sigue vivo, déjalo el último. Suminístrale Morfeo y que los jugadores decidan a qué se dedicará el resto de su vida.

12. PROPS

10.4. Música

Esta es la música que he empleado (cuando ha sido posible) en la partida.

Si no puedes poner toda la música, es muy recomendable al menos la canción del final/epílogo mientras los jugadores cuentan qué harán sus personajes con su recién ganada libertad.

Momento	Álbum	Canción	Compositor/ Interprete
Inicio de la partida	Desafío total (BSO)	Where am I?	Jerry Goldsmith

Combate	Van Helsing (BSO)	Attacking brides	Alan Silvestri
Persecución	Van Helsing (BSO)	Werewolf trap	Alan Silvestri
Las casas	Barton Fink (BSO)	Safe keeping	Carter Burwell
Sra. Staple sin memoria	V de vendetta (BSO)	Cry me a river	Julie London
El final de Newman	Barton Fink (BSO)	Fade in	Carter Burwell
Aeródromo	V de vendetta (BSO)	The dominoes fall	Dario Marianelli
Combate final	Fargo (BSO)	Rubbernecking	Carter Burwell
Final/Epílogo	V de vendetta (BSO)	I found a reason	Cat Power

10.5. Fotos de los PNJs

Estas son las fotos de los PNJs para que los personajes vayan poniendo cara a los personajes conforme se los encuentren. Es una buena idea imprimirlas y entregárselas a los jugadores cuando se los vayan encontrando. También puedes ponerlas en las pantallas si juegas con ellas.

Profesor
Newman



Tara
Pearson



Mildred
Staple



Coronel
Carson



Sir Adam
Donnelly



13. Estadísticas de Personajes

10.6. Expedición a la Tierra Hueca

Alexander Aberdeen							
Arquetipo	Soldado			Motivación	Deber		
Atributos primarios				Atributos secundarios			
Constitución	5	Carisma	2	Tamaño	0	Iniciativa	5
Destreza	3	Inteligencia	2	Movimiento	8/9	Defensa	5/3/8
Fuerza	5/6	Voluntad	2	Percepción	4	Aturdido	5
Puntos Estilo		0		Salud		7	
Talentos							
Fuerte	Fuerza +1						
Ataque poderoso	Armas de fuego van por Fuerza						
	Si Salud <0 no inconsciente, Estabilizado						
	Penalización sí						
Duro de matar	Umbral de muerte -7						
Defectos							
Imán del peligro	+1 Punto Estilo si se mete en problemas						
Habilidades							
Nombre	Base	Nivel	Valor	Nombre	Base	Nivel	Valor
Acrobacias (D)	7	2	9	Conducción (D)	7	2	9
Armas CaC (D)	7	2	9	Hurto (D)	7	2	9
Armas Fuego (F)	7	2	9	Investigación (I)	4	2	6
Atletismo (F)	3	2	5	Sigilo (D)	7	2	9

Claude Cardiff							
Arquetipo	Aventurero			Motivación	Fama		
Atributos primarios				Atributos secundarios			
Constitución	2	Carisma	2	Tamaño	0	Iniciativa	10/11
Destreza	6/7	Inteligencia	4	Movimiento	9/10	Defensa	2/7/9
Fuerza	3	Voluntad	2	Percepción	6	Aturdido	2
Puntos Estilo		1		Salud		4/6	
Talentos							
Ágil	Destreza +1						
Ataque fino	Armas Cuerpo a Cuerpo por Destreza						
Robusto	Salud +2						
Defectos							
Exceso confianza	+1 Punto de estilo si sobrepasado o pide ayuda						
Habilidades							
Nombre	Base	Nivel	Valor	Nombre	Base	Nivel	Valor
Acrobacias (D)	7	2	9	Conducción (D)	7	2	9
Armas CaC (D)	7	2	9	Hurto (D)	7	2	9
Armas Fuego (D)	7	2	9	Investigación (I)	4	2	6
Atletismo (F)	3	2	5	Sigilo (D)	7	2	9

Daniel Derby							
Arquetipo	Criminal			Motivación	Poder		
Atributos primarios				Atributos secundarios			
Constitución	2	Carisma	6/7	Tamaño	0	Iniciativa	5
Destreza	2	Inteligencia	3	Movimiento	4	Defensa	2/7/9
Fuerza	2	Voluntad	4	Percepción	7	Aturdido	2
Puntos Estilo		1		Salud		6	
Talentos							
Carismático	+1 Carisma						
Ataque audaz	Armas Cuerpo a Cuerpo por Carisma						
Defensa audaz	Defensa Activa por Carisma						
Defectos							
Condescendiente	+1 Punto Estilo si es superior o muestra errores de los demás						
Habilidades							
Nombre	Base	Nivel	Valor	Nombre	Base	Nivel	Valor
Armas CaC (Ca)	7	2	9	Empatía (I)	3	2	5
Callejeo (Ca)	7	1	8	Estafa (Ca)	7	2	9
Conducción (D)	2	1	3	Interpretación (Ca)	7	2	9
Diplomacia (Ca)	7	1	8	Investigación (I)	3	1	4
Idiomas (I) (alemán, francés)	3	4	7				

Earl Exeter							
Arquetipo	Académico			Motivación	Fe		
Atributos primarios				Atributos secundarios			
Constitución	3	Carisma	2	Tamaño	0	Iniciativa	8/9
Destreza	2	Inteligencia	6/7	Movimiento	4/2	Defensa	3/2/5
Fuerza	2	Voluntad	4	Percepción	10/11	Aturdido	3
Puntos Estilo		1		Salud		7	
Talentos							
Inteligente	+1 Inteligencia						
Dominio habilidad	Ciencia						
Salvavidas	1 Letal o 2 No letal por éxito en curar						
Defectos							
Cojo	-2 a Movimiento. Gana 1 Punto de estilo si su cojera le mete en peligro						
Habilidades							
Nombre	Base	Nivel	Valor	Nombre	Base	Nivel	Valor
Acad.(Filosofía)(I)	7	2	9	Medicina (I)	7	4	11
Armas Fuego (D)	2	2	4	Idiomas (alemán) (I)	7	2	9
Ciencia (TODAS) (I)	7	4	11				
Investigación (I)	7	2	9				

Brian Brighton							
Arquetipo	Soldado			Motivación	Deber		
Atributos primarios				Atributos secundarios			
Constitución	4	Carisma	2	Tamaño	0	Iniciativa	6/8
Destreza	6	Inteligencia	2	Movimiento	9	Defensa	4/6/10
Fuerza	3	Voluntad	2	Percepción	4	Aturdido	4
Puntos Estilo		1		Salud		6	
Talentos							
Ataque fino	Atletismo por Destreza						
Aptitud combate	Intercambia dados de Ataque y Defensa (max. 4)						
Reflejos rápidos	Iniciativa +2						
Defensa completa	PJ siempre mantiene su valor de Defensa completo. Puede defenderse incluso mientras realiza un ataque temerario.						
Defectos							
Intolerante	+1 PE cuando este defecto le cause problemas						
Habilidades							
Nombre	Base	Nivel	Valor	Nombre	Base	Nivel	Valor
Acrobacias (D)	6	2	8	Atletismo (D)	6	2	8
Armas CaC (F)	3	5	8	Pelea (F)	3	2	5
Armas Fuego (D)	6	3	9				
Artillería (I)	2	2	4				
Armas							
	Daño	Fue	Vel	Cadencia	Alc	Capacidad	
Granada de gas	Asfix					2	
Cuchillo arrojadizo	1L	1	R		9 m	6	
Revolver Wembley	3L	3	M	S	15 m	6	
Subfusil Thompson	2L	2	M	A	15 m	50	
Puñetazo	0C						
Machete	2L	2	M				

Profesor Newman							
Arquetipo	Académico			Motivación	Verdad		
Atributos primarios				Atributos secundarios			
Constitución	2	Carisma	3	Tamaño	0	Iniciativa	8
Destreza	2	Inteligencia	6	Movimiento	4	Defensa	2/2/4
Fuerza	2	Voluntad	4	Percepción	10	Aturdido	2
Puntos Estilo		1		Salud		6	
Talentos							
Dominio habilidad	Ciencia						
Recursos							
Refugio	Laboratorio en su casa						
Defectos							
Ido	A menudo se olvida o pasa por alto detalles importantes						
Habilidades							
Nombre	Base	Nivel	Valor	Nombre	Base	Nivel	Valor
Acad (Filosofía) (I)	6	2	8	Idiomas (alemán) (I)	6	3	9
Arte (destilar) (I)	6	2	8	Investigación (I)	6	3	9
Burocracia (I)	6	2	8	Medicina (I)	6	3	9
Ciencia (TODAS) (I)	6	3	9				

Sra. Staple							
Arquetipo	Soldado			Motivación	Deber		
Atributos primarios				Atributos secundarios			
Constitución	2	Carisma	4	Tamaño	0	Iniciativa	6
Destreza	3	Inteligencia	3	Movimiento	5	Defensa	2/3/5
Fuerza	2	Voluntad	3	Percepción	6	Aturdido	2
Puntos Estilo		1		Salud		5	
Talentos							
Sentido del peligro	Penalización reducida por sorpresa						
Recursos							
Refugio	Cada casa de los sujetos es su casa						
Defectos							
Secreto	Tiene un secreto embarazoso y vergonzoso						
Habilidades							
Nombre	Base	Nivel	Valor	Nombre	Base	Nivel	Valor
Armas Fuego (D)	3	3	6	Estafa (Ca)	4	4	8
Arte (Cocina) (I)	3	1	4	Empatía (I)	3	4	7
Callejeo (C)	4	2	6	Hurto (D)	3	2	5
Conducción (D)	3	2	5	Sigilo (D)	3	2	5

Coronel Carson							
Arquetipo	Soldado			Motivación	Deber		
Atributos primarios				Atributos secundarios			
Constitución	3	Carisma	3	Tamaño	0	Iniciativa	6
Destreza	3	Inteligencia	3	Movimiento	6	Defensa	3/3/6
Fuerza	3	Voluntad	3	Percepción	6	Aturdido	3
Puntos Estilo				Salud		6	
Talentos							
Tolerancia al dolor	Penalización reducida por heridas						
Recursos							
Rango	Coronel						
Defectos							
Intolerante	Arisco y lleno de prejuicios hacia algo						
Habilidades							
Nombre	Base	Nivel	Valor	Nombre	Base	Nivel	Valor
Acad (Militar) (I)	3	2	5	Diplomacia (Ca)	3	3	6
Armas Fuego (D)	3	3	6	Investigación (I)	3	4	7
Atletismo (F)	3	2	5	Pelea (F)	3	2	5
Burocracia (I)	3	2	5				
Armas							
	Daño	Fue	Vel	Cadencia	Alc	Capacidad	
Walther PPK	2L	2	M	S	15 m	8	
Puñetazo	0C						

Sir Adam Donnelly							
Arquetipo	Ricachón			Motivación	Poder		
Atributos primarios				Atributos secundarios			
Constitución	2	Carisma	4/5	Tamaño	0	Iniciativa	5
Destreza	2	Inteligencia	3	Movimiento	4	Defensa	2/2/4
Fuerza	2	Voluntad	4	Percepción	7	Aturdido	2
Puntos Estilo		1		Salud		6	
Talentos							
Carismático	Carisma +1						
Recursos							
Estatus	Sir inglés						
Defectos							
Cobardía	Temeroso del conflicto, puede huir de las peleas						
Habilidades							
Nombre	Base	Nivel	Valor	Nombre	Base	Nivel	Valor
Acad (Derecho) (I)	3	3	6	Estafa (Ca)	5	3	8
Burocracia (I)	3	3	6	Idiomas (I)	3	2	5
Diplomacia (Ca)	5	3	8				
Empatía (I)	3	4	7				

Tara Pearson							
Arquetipo	Académico			Motivación	Poder		
Atributos primarios				Atributos secundarios			
Constitución	2	Carisma	3	Tamaño	0	Iniciativa	6
Destreza	2	Inteligencia	4	Movimiento	4	Defensa	2/2/4
Fuerza	2	Voluntad	5/6	Percepción	10	Aturdido	2
Puntos Estilo		1		Salud		8	
Talentos							
Voluntad de hierro	+1 Voluntad						
Recursos							
Contactos	Científicos						
Defectos							
Pacifista	Se opone a la violencia y la guerra por alguna razón						
Habilidades							
Nombre	Base	Nivel	Valor	Nombre	Base	Nivel	Valor
Burocracia (I)	4	2	6	Empatía (I)	4	3	7
Ciencia (Bio) (I)	4	2	6	Idiomas (francés) (I)	4	2	6
Conducción (D)	2	2	4	Investigación (I)	4	2	6
Diplomacia (Ca)	3	3	6	Medicina (Psic) (I)	4	3	7

Matones de los muelles							
Arquetipo	Criminal			Motivación	Avaricia		
Atributos primarios				Atributos secundarios			
Constitución	2	Carisma	2	Tamaño	0	Iniciativa	4
Destreza	2	Inteligencia	2	Movimiento	4	Defensa	2/2/4
Fuerza	2	Voluntad	2	Percepción	4	Aturdido	2
Puntos Estilo		0		Salud		4	
Habilidades							
Nombre	Base	Nivel	Valor	Nombre	Base	Nivel	Valor
Acrobacias (D)	2	2	4	Pelea (F)	2	2	4
Armas CaC (F)	2	2	4				
Armas Fuego (D)	2	2	4				
Atletismo (F)	2	2	4				
Armas							
Daño		Fue	Vel	Cadencia	Alc	Capacidad	
Revolver de bolsillo	2L	2	M	S	15 m	6	
Puñetazo	0C						
Navaja	1L	1	R				

Soldados de Carson							
Arquetipo	Soldado			Motivación	Deber		
Atributos primarios				Atributos secundarios			
Constitución	3	Carisma	2	Tamaño	0	Iniciativa	4
Destreza	2	Inteligencia	2	Movimiento	5	Defensa	3/2/5
Fuerza	3	Voluntad	2	Percepción	4	Aturdido	3
Puntos Estilo		0		Salud		5	
Habilidades							
Nombre	Base	Nivel	Valor	Nombre	Base	Nivel	Valor
Acrobacias (D)	2	2	4	Pelea (F)	3	2	5
Armas CaC (F)	3	2	5				
Armas Fuego (D)	2	3	5				
Atletismo (F)	3	2	5				
Armas							
Daño		Fue	Vel	Cadencia	Alc	Capacidad	
Walther PPK	2L	2	M	S	15 m	8	
Rifle Mauser	3L	2	M	S	30 m	5	
Puñetazo	0C						

10.7. Savage Worlds

Alexander Aberdeen			
Profesión	Soldado		
Atributos		Derivados	
Agilidad	d6	Carisma	0
Astucia	d6	Paso	6
Espíritu	d6	Parada	8
Fuerza	d12	Dureza	6
Vigor	d8		
Habilidades			
Conducir (Agi) d6, Disparar (Agi) d8, Intimidar (Esp) d6,Nadar (Agi) d4, Notar (Ast) d6, Pelear (Agi) d12, Tregar (Fue) d6			
Ventajas			
Difícil de matar	Tiradas de Vigor por incapacitación sin mod. Heridas		
Artista marcial	+1d4 daño desarmado; siempre se te considera armado		
Desventajas			
Código de Honor (mayor)			

Claude Cardiff			
Profesión	Ladrón		
Atributos		Derivados	
Agilidad	d12	Carisma	0
Astucia	d6	Paso	6
Espíritu	d6	Parada	5
Fuerza	d8	Dureza	5
Vigor	d6		
Habilidades			
Callejear (Ast) d4, Disparar (Agi) d12, Forzar Cerraduras (Agi) d6, Notar (Ast) d6, Pelear (Agi) d6, Sigilo (Agi) d8, Tregar (Fue) d6			
Ventajas			
Rápido	Si carta inferior a 5, descarta y coge otra		
Ladrón	+2 a Sigilo, Tregar, Forzar Cerraduras y Notar(trampas)		
Desventajas			
Exceso de confianza			

Daniel Derby			
Profesión	Espía		
Atributos		Derivados	
Agilidad	d6	Carisma	+4
Astucia	d8	Paso	6
Espíritu	d12	Parada	2
Fuerza	d6	Dureza	5
Vigor	d6		
Habilidades			
Apostar (Ast) d4, Conocimiento (Ast) Francés: d6, Conocimiento (Ast) Alemán: d6, Investigar (Ast) d6, Notar (Ast) d8, Persuadir (Esp) d12, Sigilo (Agi) d6			
Ventajas			
Atractivo	+2 a Carisma		
Muy Atractivo	+4 a Carisma		
Desventajas			
Manía	señalar defectos de los demás		

Earl Exeter			
Profesión	Erudito		
Atributos		Derivados	
Agilidad	d6	Carisma	0
Astucia	d12	Paso	4
Espíritu	d8	Parada	2
Fuerza	d6	Dureza	5
Vigor	d6		
Habilidades			
Conocimiento (Ast) Ciencia: d12, Conocimiento (Ast) Alemán: d6, Investigar (Ast) d6, Lanzar (Agi) d4, Notar (Ast) d8, Reparar (Ast) d6, Sanar (Ast) d8			
Ventajas			
Curandero	+2 a Sanar		
Mc Gyver			
Desventajas			
Cojo (mayor)	Paso -2 y corre con 1d4		

Brian Brighton					
Profesión		Soldado			
Atributos			Derivados		
Agilidad	d12	Carisma	0		
Astucia	d6	Paso	6		
Espíritu	d6	Parada	6		
Fuerza	d8	Dureza	7		
Vigor	d8				
Habilidades					
Conducir (Agi) d6, Disparar (Agi) d12, Lanzar (Agi) d6, Notar (Ast) d6, Pelear (Agi) d8, Provocar (Ast) d4, Sigilo (Agi) d6					
Ventajas					
Esquiva	-1 ataques a distancia contra él				
Fornido	+1 Dureza; límite de carga es FUEx4				
Desventajas					
Vengativo					
Armas					
	Daño	Cad	Alcance	Carga	Notas
Granada de gas	Asfix.			2	
Cuchillo arrojadizo	FUE+d4		3/6/12	6	
Revolver Webley	2d6+1	1	12/24/48	6	PA 1, Revolver
Subfusil Thompson	2d6+1	3	12/24/48	50	PA 1, Auto
Puñetazo	FUE				
Machete	FUE+d4+1				

Profesor Newman			
Profesión	Profesor		
Atributos		Derivados	
Agilidad	d4	Carisma	0
Astucia	d10	Paso	6
Espíritu	d8	Parada	2
Fuerza	d6	Dureza	5
Vigor	d6		
Habilidades			
Conocimiento (Ast) Ciencia: d12, Conocimiento (Ast) Filosofía: d8, Investigar (Ast) d8, Reparar (Ast) d8, Sanar (Ast) d8			
Ventajas			
Erudito	+2 a dos habilidades Conocimientos		
Desventajas			
Despistado (menor)	-2 Conocimientos Generales		

Mildred Staple			
Profesión	Espía		
Atributos		Derivados	
Agilidad	d6	Carisma	0
Astucia	d8	Paso	6
Espíritu	d8	Parada	5
Fuerza	d6	Dureza	5
Vigor	d6		
Habilidades			
Conducir (Agi) d6, Disparar (Agi) d6, Investigar (Ast) d8, Notar (Ast) d6, Persuadir (Esp) d8, Reparar (Ast) d6, Sanar (Ast) d6, Sigilo (Agi) d4			
Ventajas			
Ardor	+2 al gastar beni		
Desventajas			
Curioso (mayor)			

Coronel Carson					
Profesión	Coronel				
Atributos			Derivados		
Agilidad	d6	Carisma	0		
Astucia	d6	Paso	6		
Espíritu	d8	Parada	5		
Fuerza	d6	Dureza	6		
Vigor	d8				
Habilidades					
Conducir (Agi) d6, Conocimiento (Ast) Tácticas: d6, Forzar Cerraduras (Agi) d8, Intimidar (Esp) d6, Investigar (Ast) d8, Notar (Ast) d6, Pelear (Agi) d6, Provocar (Ast) d4					
Ventajas					
Mando	+1 tropas rehacerse de Aturdimiento				
Desventajas					
Tozudo (menor)					
Armas					
	Daño	Cad	Alcance	Carga	Notas
Walther PPK	2d6	1	12/24/48	7	PA 1, SA
Puñetazo	FUE				

Sir Adam Connelly			
Profesión	Político		
Atributos		Derivados	
Agilidad	d6	Carisma	+2
Astucia	d8	Paso	6
Espíritu	d8	Parada	2
Fuerza	d6	Dureza	5
Vigor	d6		
Habilidades			
Apostar (Ast) d6, Cabalgar (Agi) d6, Conocimiento (Ast) Derecho: d6, Investigar (Ast) d6, Navegar (Agi) d4, Notar (Ast) d8, Persuadir (Esp) d8, Provocar (Ast) d6			
Ventajas			
Noble	Rico; +2 Carisma; estatus		
Desventajas			
Cobarde (mayor)	-2 a tiradas de miedo		

Tara Pearson			
Profesión	Psicóloga		
Atributos		Derivados	
Agilidad	d6	Carisma	0
Astucia	d6	Paso	6
Espíritu	d8	Parada	2
Fuerza	d6	Dureza	6
Vigor	d8		
Habilidades			
Callejear (Ast) d6, Conducir (Agi) d4, Conocimiento (Ast) Psicología: d8, Investigar (Ast) d6, Lanzar (Agi) d4, Notar (Ast) d6, Persuadir (Esp) d8, Reparar (Ast) d4, Sanar (Ast) d4, Sigilo (Agi) d6			
Ventajas			
Conexiones			
Desventajas			
Pacifista (mayor)			

Matones de los muelles					
Profesión	Matones				
Atributos				Derivados	
Agilidad	d6	Carisma	0		
Astucia	d6	Paso	6		
Espíritu	d6	Parada	5		
Fuerza	d6	Dureza	6		
Vigor	d6				
Habilidades					
Apostar (Ast) d4, Callejear (Ast) d6, Conducir (Agi) d6, Disparar (Agi) d6, Forzar Cerraduras (Agi) d6, Lanzar (Agi) d4, Pelear (Agi) d6, Provocar (Ast) d6, Sigilo (Agi) d4					
Ventajas					
Fornido	+1 a Dureza				
Desventajas					
Cobarde					
Armas					
	Daño	Cad	Alcance	Carga	Notas
Derringer	2d6	1	5/10/20	2	PA 1
Puñetazo	FUE				
Navaja	FUE+d4				-2 Notar para encontrarla

Soldados británicos					
Profesión	Soldado				
Atributos			Derivados		
Agilidad	d6	Carisma	0		
Astucia	d6	Paso	6		
Espíritu	d6	Parada	6		
Fuerza	d6	Dureza	5		
Vigor	d6				
Habilidades					
Conducir (Agi) d6, Conocimiento (Ast) Militar: d4, Disparar (Agi) d8, Intimidar (Esp) d6, Notar (Ast) d6, Pelear (Agi) d8, Sigilo (Agi) d4, Trepas (Fue) d4					
Ventajas					
Sentir el peligro	Notar -2 para evitar emboscadas / peligros				
Desventajas					
Leal					
Armas					
	Daño	Cad	Alcance	Carga	Notas
Walther PPK	2d6	1	12/24/48	7	PA 1, SA
Rifle Mauser	2d8	1	24/48/96	8	PA 2, SA
Puñetazo	FUE				



"This game references the *Savage Worlds* game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.penguin.com. *Savage Worlds* and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product."