

Egon Spengler



65 PE/Heroico

ATRIBUTOS

AGI d6

AST d12

ESP d8

FUE d6

VIG d8

EQUIPO

Uniforme de los Cazafantasmas, linterna, papel y cuadernillo, walkie talkie, Ecto-gafas, medidor PKE, trampa para fantasmas, equipo de protones, cin turón de herramientas, pastelillos de crema.

PODERES (15 PP CADA)

Equipo de protones: Captura, Chorro.

Trampa para fantasmas: Un fantasma sobre una trampa debe hacer una tirada de FUE-2. Con un fallo es succionado por la trampa, de donde no puede capturar. Con un éxito, huye (a no ser que sea inmovilizado antes de algún modo, como con la mochila de protones).

CARISMA

+0

PASO

6/d6

PARADA

5

DUREZA

6

HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

DESVENTAJAS

Manía: Es un empollón, con problemas para relacionarse con los demás.

Corto de vista: Lleva gafas.

Curioso

HABILIDADES

D8 Ciencia Extraña

D10+2 Con: Ocultismo

D10+2 Con: Física Nuclear

D6 Disparar

D6 Investigar

D4 Lanzar

D6 Notar

D6 Pelear

D10 Reparar

VENTAJAS

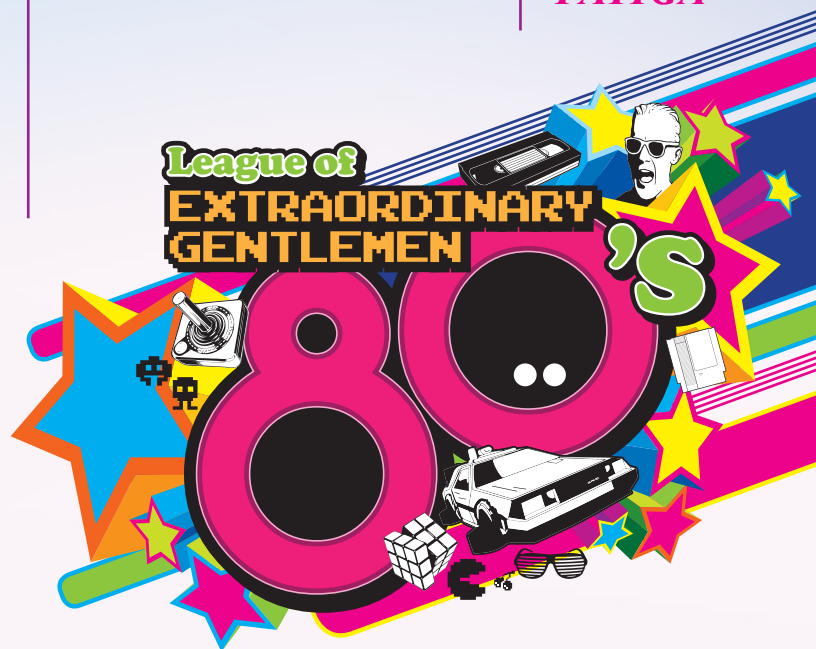
Trasfondo arcano: Ciencia Extraña.

Temple mejorado: Actúa en la mejor de tres cartas de iniciativa.

Nuevo poder: Captura.

Puntos de poder: +5 PP.

Erudito: +2 a Ocultismo y Física Nuclear.



Egon Spengler



“Colecciono esporas, mohos y hongos.”

(La aventura tiene lugar después de los sucesos acontecidos en ‘Cazafantasmas II’)

El Dr. Egon Spengler, doctorado en filosofía, es el alto, gafoso y poco práctico miembro de los Cazafantasmas responsable de la principal estructura teórica en la que se basan sus estudios sobre lo paranormal/cuántico. Adicto a la ciencia, es el creador del equipo utilizado por los Cazafantasmas, junto con Raymond Stantz, convirtiéndole en el cerebro más despierto del grupo. Es una verdadera rata de biblioteca, Spengler prácticamente carece de capacidades sociales, siempre recurriendo a la forma más corta y directa de interactuar con los demás.

Spengler es la persona más rígida y seria del grupo. En el pasado ha llegado a afirmar que colecciona “esporas, mohos y hongos” como hobby, explicando también que –de niño– su único juguete fue “parte de un muelle Slinky”, que acabó estirando.

Cuando Mr. Roarke, el actual director de la Liga de los Hombres Extraordinarios le notificó la presencia de una amenaza fantasmal con la posible capacidad de destruir la misma estructura del universo, Egon, que estaba participando en una convención científica, dejó todo lo que tenía entre manos, agarró su equipo de protones –junto con algunos pastelillos rellenos de crema– y se lanzó con el Ecto I a detener la amenaza.



Doc Brown



65 PE/Heroico

ATRIBUTOS

AGI **d6**

AST **d12**

ESP **d8**

FUE **d6**

VIG **d8**

EQUIPO

Bata de laboratorio, gafas, guantes de plástico, cinto de herramientas, pistola de gigawatios.

CARISMA

+0

PASO

6/d6

PARADA

5

DUREZA

6

HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

DESVENTAJAS

Manía: Se distrae con facilidad.

Leal

Despistado: -2 a tiradas de conocimientos generales.

HABILIDADES

D8 Ciencia Extraña

D12+2 Con: Viaje Temporal

D12+2 Con: Física Nuclear

D8 Disparar

D6 Investigar

D6 Notar

D6 Pelear

D12+2 Reparar

VENTAJAS

Trasfondo arcano: Ciencia Extraña.

Mr. Arreglalotodo: +2 a tiradas de Reparar; ½ tiempo con aumento.

Puntos de poder (x2): +10 PP.

Erudito: +2 a Viaje Temporal y Física Nuclear.

PODERES (20 PP CADA)

Pistola de gigawatios: Proyectil.



Doc Brown



“¡Cielo santo!”

(La aventura tiene lugar después de los sucesos acontecidos en ‘Regreso al futuro III’)

El Dr. Emmet “Doc” Brown, doctorado en filosofía, se refiere a sí mismo como “un estudiante de todas las ciencias”, siendo un apasionado e ingenioso inventor. Es tan inteligente que descubrió cómo viajar en el tiempo, fabricando una máquina espacio-temporal con un DeLorean. Después de que esta quedase destruida en una serie de aventuras construyó una segunda, esta vez empleando una locomotora a vapor. En ocasiones Doc parece algo ausente y muchos de sus vecinos de Hill Valley le consideran genio chiflado, o incluso un loco. Es un apasionado de Julio Verne y debilidad por los westerns. A menudo emplea la frase “¡Cielo santo!” como muletilla.

Está casado con una mujer maravillosa, Clara, con quien tiene dos hijos: Jules y Verne. Ahora mismo están viajando con el tren temporal, en una clase de historia.

Cuando Mr. Roarke, el actual director de la Liga de los Hombres Extraordinarios le notificó que una amenaza espectral estaba usando el viaje temporal para destruir el universo, Doc rápidamente dejó todo lo que tenía entre manos para ayudar. Mr. Roarke le entregó cierto mapa, que permite al usuario ver los portales en el continuo espacio-temporal, facilitando el atravesarlos. Roarke le explicó que hay un malvado y anciano hechicero tras él. Doc lo llevó a su laboratorio, para protegerlo y estudiarlo. El resto de miembros de la Liga están en camino, para asegurarse de que dicho artefacto no cae en malas manos. ¡Cielo santo!



M.A. Baracus



65 PE/Heroico

ATRIBUTOS

AGI d8

AST d6

ESP d8

FUE d12

VIG d10

EQUIPO

Vaqueros, camiseta, collares y cadenas de oro, pendientes, M-16, munición.

CARISMA

-2

PASO

6/d6

PARADA

8

DUREZA

8

HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

DESVENTAJAS

Manía: Le encanta la leche.

Fobia: Miedo a volar.

Malhumorado: -2 Carisma.

VENTAJAS

Fornido: +1 Dureza, carga x8.

Matón: +2 a las tiradas de daño desarmado.

Gorila: El daño de daño por aumento desarmado es de d8 en vez de d6.

McGyver: Puedes improvisar herramientas temporales.

Sin piedad: Puedes usar benis para repetir tiradas de daño.

HABILIDADES

D6 Conducir

D6 Disparar

D10 Intimidar

D6 Notar

D12 Pelear

D8 Reparar

D6 Tregar

ARMAS

M-16 (cal. 5.56): Alcance 24/48/96, CdF 3, Daño 2d8, Peso 8, Disp. 30, PA 2, Auto, R3B.



M.A. Baracus



“¡Calla loco!”

(La aventura tiene lugar después de los sucesos acontecidos en la tercera temporada)

El sargento Bosco “M.A.” Baracus es el genio mecánico del grupo de fugitivos que se hacen llamar ‘El Equipo A’. El Equipo A es un grupo de antiguos comandos del ejército de Estados Unidos destinados en Vietnam y encarcelados por un delito que no habían cometido. Fugados de prisión, hoy en día se ganan la vida como soldados de fortuna, utilizando su entrenamiento militar para combatir la opresión y la injusticia.

Un hombre duro y muy resistente, M.A. prefiere abrirse camino a puñetazos, en vez de depender de las armas. Es bien conocido por su peinado mohicano y numerosos collares de oro. Jamás consume alcohol, prefiriendo la leche. Tiene un intenso miedo a volar e incluso la más mínima pista de surcar por los aires le irrita; quizás su apodo proceda de este hecho, pues es una abreviatura de ‘mala actitud’.

A pesar de su famosa mala actitud, lo cierto es que M.A. es una persona bondadosa, con especial debilidad por los niños; trabaja ocasionalmente en un centro juvenil, enseñando deportes a los chavales y guiando sus vidas en la dirección correcta.

Cuando Mr. Roarke, el actual director de la Liga de los Hombres Extraordinarios le notificó la presencia de una amenaza capaz de destruir la misma estructura del universo, M.A. que se encontraba en la zona realizando una misión en solitario para el Equipo A, dejó lo que tenía entre manos, pisando a fondo su furgoneta para acabar con ella.



Charlie McGee



65 PE/Heroico

ATRIBUTOS

AGI d6

AST d10

ESP d8

FUE d4

VIG d8

EQUIPO

Vestido con chaqueta y zapatillas.

CARISMA

+0

PASO

6/d6

PARADA

5

DUREZA

6

HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

DESVENTAJAS

Tozuda

Vengativa

Joven: Solo 3 atributos y 10 habilidades iniciales. 1 beni adicional.

HABILIDADES

D4 Intimidar

D6 Notar

D6 Pelear

D12 Psiónica

D6 Sigilo

VENTAJAS

Trasfondo arcano: Psiónica.

Ardor: +2 cuando empleas un beni en repetir una tirada (incluyendo absorber daño).

Nuevo poder: Explosión.

Puntos de poder (x3): +15 PP.

Sin piedad: Puedes usar benis para repetir tiradas de daño.

Recarga rápida mejorada: Recuperas un PP gastado cada quince minutos.

PODERES (25PP TOTAL)

Piroquinésis: Armadura, Chorro, Explosión, Proyectil.

Daño cerebral: Cuando Charlie obtiene un 1 natural en su dado de Psiónica (independientemente de lo que saque en el dado salvaje), queda de forma automática aturdido. Con un fallo crítico, libera una descarga psiónica que le deja aturdido, junto con todos sus aliados que fallen una tirada de Espíritu en una plantilla de área grande centrada en ella. Esta descarga de energía mental puede causar heridas.



Charlie McGee



“¡Aléjate! ¡Solo aléjate de mí!”

(La aventura tiene lugar después de los sucesos acontecidos en ‘Firestarter’)

Charlene Roberta ‘Charlie’ McGee es la hija de Andrew McGee y Victoria Tomlinson; nació con capacidades piroquinéticas como resultado de la participación de sus padres en un misterioso experimento patrocinado por el gobierno durante la universidad. Sus ambos padres fueron inyectados con una cantidad desconocida de una droga denominada ‘Lote Seis’ con la aparente capacidad de alterar los cromosomas y la glándula pituitaria, entre otras cosas, del sujeto. La agencia del gobierno tras los experimentos recibía el nombre de ‘La Tienda’.

La Tienda intentó capturar a Charlie para investigar con ella, matando en el proceso a sus padres. Al principio Charlie no quería dañar a nadie, pero tras la muerte de su padre decidió usar sus poderes sobre la gente, si esta se convertía en una amenaza para ella. Destruyó La Tienda, junto con todo el personal implicado, en un pavoroso incendio.

Tras la muerte de sus padres, ha estado viviendo en la calle, intentando sobrevivir por sí misma. Esto demostró ser una tarea muy difícil para la joven niña, hasta que un día **(ELIGE OTRO PERSONAJE QUE ESTÉ JUGANDO CON SU CONSENTIMIENTO)** la tomó bajo su protección, cuidando de ella como si fuera su propia hija.

Charlie tiene cabellos rubios y ojos azules. También es muy cabezota e inteligente. En ocasiones le cuesta controlar sus capacidades, en especial cuando está enfadada o molesta. Ha adoptado a su nuevo guardián como una figura materna/paterna. Hará cualquier cosa por ayudarlo o salvarlo.

Cuando Mr. Roarke, el actual director de la Liga de los Hombres Extraordinarios notificó a su mentor la presencia de una amenaza fantasmal con la posible capacidad de destruir la misma estructura del universo, Charlie insistió en acompañarlo en la empresa de acabar con dicha amenaza.



Jack Burton



65 PE/Heroico

ATRIBUTOS

AGI
d10

AST
d6

ESP
d8

FUE
d8

VIG
d10

EQUIPO

Vaqueros,
camiseta, sombrero
de camionero,
botas, cuchillo,
TEC-9, munición.

CARISMA

+0

PASO

6/d6

PARADA

6

DUREZA

7

HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

DESVENTAJAS

Bocazas

Manía: Impulsivo.

Heroico

VENTAJAS

Reflejos de combate: +2 a las tiradas para recuperarte del aturdimiento.

Ardor: +2 cuando empleas un beni en repetir una tirada (incluyendo absorber daño).

Esquiva mejorada: Aplica un -2 a todo ataque a distancia que te tome como blanco.

Suerte: Ganas +1 beni por sesión.

Rápido: Descarta cualquier carta de iniciativa que sea un 5 o menos.

Viril: Puedes atacar con un arma en cada mano sin aplicar la penalización de multiacción.

HABILIDADES

D6 Apostar

D6 Conducir

D10 Disparar

D8 Lanzar

D6 Notar

D8 Pelear

D4 Persuadir

D6 Ridiculizar

D6 Sigilo

ARMAS

Cuchillo: Daño FUE+d4, Peso 3, arrojadiza.

TEC-9 (cal. 9mm): Alcance 12/24/48, CdF 3, Daño 2d6, Peso 10, Disp. 30, Auto.



Jack Burton



“¿Cuestión de reflejos!!”

(La aventura tiene lugar después de los sucesos acontecidos en ‘Golpe en la Pequeña China’)

Jack Barton es un camionero bastante bocazas que recorre todo el país a bordo de su tráiler, el *The Pork Chop Express*. Cuando no está compartiendo su sabiduría popular por la radio emisora y transportando ganado, dedica su tiempo a salvar el universo de antiguos hechiceros chinos que pretenden gobernarlo desde más allá de la tumba. Es todo lo mismo, un día más de trabajo en la vida de Jack Burton.

Cuando Jack escuchó por la emisora el aviso de Mr. Roarke, el actual director de la Liga de los Hombres Extraordinarios, que su vieja némesis Lo Pan había regresado de entre los muertos y se había embarcado en una nueva misión para destruir la mismísima estructura del universo, Jack rápidamente pisó a fondo su camión, embarcándose en esta cruzada a todo gas para detenerlo de una vez por todas. ¡Ese cabrón no se saldrá con la suya!

Solo recuerda: cuando tiembla la tierra y caen del cielo flechas envenenadas, y tiemblan los cimientos del cielo... Jack Burton mira directamente a los ojos de esa temible tormenta y dice: “Dime lo que quieras, nena, no me enfadaré”.



Mayor "Dutch" Schaefer



65 PE/Heroico

ATRIBUTOS

AGI d8
AST d6
ESP d6
FUE d12
VIG d10

EQUIPO

Muda de camuflaje,
Botas, reloj de
buzo, cigarros, 2
granadas, M-16 con
lanzagranadas, Colt
1911, munición,
chaleco blindado
(+2 armadura, +4 vs
balas; cubre torso).

CARISMA

+0

PASO

6/d6

PARADA

8

DUREZA

10(2) Normal
12(4) Balas

HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

DESVENTAJAS

Leal

Manía: Fuerte acento
alemán.

Código de Honor

VENTAJAS

Fornido: +1 Dureza, carga x8.

Mando: +1 a las tiradas de tus
aliados a 5" para recuperarse
del aturdimiento.

Nervios de acero: Ignoras
un punto de penalización
de heridas.

Sin piedad: Puedes usar
benis para repetir tiradas
de daño.

Rock'n'roll!: Ignoras la
penalización por fuego
automático si no te mueves.

HABILIDADES

D10 Disparar
D8 Intimidar
D6 Lanzar
D6 Notar
D12 Pelear
D6 Sigilo
D6 Supervivencia
D4 Tregar

ARMAS

Cuchillo de supervivencia: Daño FUE+d4, Peso 3.

Colt 1911 (.45): Alcance 12/24/48, CdF 1, Daño
2d6+1, Peso 4, Disp. 7, PA 1, Semi.

M-16 (5.56): Alcance 24/48/96, CdF 3, Daño 2d8,
Peso 8, Disp. 30, PA 2, Auto, R3B.

Lanzagranadas M203 40mm: Alcance 24/48/96,
CdF 1, Daño 4d8, Peso 3, Área Media, Arma
pesada, Pen. Movimiento.



Mayor "Dutch" Schaefer



"Eres una auténtica belleza"

(La aventura tiene lugar después de los sucesos acontecidos en 'Depredador')

El mayor Alan "Dutch" Schaefer fue el líder de un cuerpo de élite de veteranos de las fuerzas especiales, a quien encargaron la misión de rescatar unos rehenes cautivos en territorio de una guerrilla de América Central. Sin que el grupo lo supiese, iban a ser acechados y cazados uno a uno por una forma de vida extraterrestre muy avanzada tecnológicamente, que hoy en día conocemos como 'depredadores'.

Tras herir mortalmente al alienígena, este activó un mecanismo de autodestrucción, en un intento desesperado de matar al mayor. "Dutch" apenas logró salir vivo de la jungla ese día. Tras el encuentro, pasó a la reserva, creyendo que dejaba atrás los días de lucha... O eso pensaba.

Hace apenas unas horas recibió una llamada urgente de Mr. Roarke, el actual director de la Liga de Hombres Extraordinarios. Le notificó la presencia de una entidad que podía destruir la misma existencia del universo. Necesitaba las habilidades de liderazgo del mayor para guiar al grupo que está reuniendo para plantar cara a este nuevo enemigo. "Dutch" no se lo pensó dos veces, listo para ayudar donde fuera necesario. Reuniendo sus pertenencias, hizo que le transportaran en helicóptero hasta las cercanías del laboratorio del Dr. Brown, listo para acabar con esta nueva amenaza. Después de todo, "si sangra, podemos matarlo".



Ellen Ripley



65 PE/Heroico

ATRIBUTOS

AGI d8

AST d10

ESP d8

FUE d6

VIG d10

EQUIPO

Traje de vuelo, botas, rifle de pulsos M41A con lanzagranadas U1 y lanzallamas M240, munición, 2 granadas.

CARISMA

-2

PASO

6/d6

PARADA

7

DUREZA

7

HERIDAS

-1

DESVENTAJAS

Leal

Forastero: Procede del futuro.

Vengativa: Matar a todos los xenomorfos.

HABILIDADES

D10 Con: Ingeniería.

D10 Disparar

D8 Notar

D10 Pelear

D6 Pilotar

D8 Reparar

D4 Sigilo

VENTAJAS

Mando: +1 a las tiradas de tus aliados a 5" para recuperarse del aturdimiento.

Ardor: +2 cuando empleas un beni en repetir una tirada (incluyendo absorber daño).

Temple mejorado: Actúa en la mejor de tres cartas de iniciativa.

Sin piedad: Puedes usar benis para repetir tiradas de daño.

Arma distintiva: +1 Disparar con el rifle de pulsos y lanzallamas.

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

ARMAS

Rifle de pulsos M41A (10x24mm caseless): Alcance 24/48/96, CdF 3, Daño 2d8, Peso 8, Disp. 99, PA 2, Auto, R3B.

Lanzagranadas U1: Alcance 24/48/96, CdF 1, Daño 4d8, Peso 3, Disp. 4 (cargador), Área Media, Arma pesada, Pen. Movimiento.

Lanzallamas M240: Área de cono, CdF 1, Daño 2d10, Peso 4, Disp. 5, Ignora armadura.



Ellen Ripley



“¡Aléjate de ella, perra!”

(La aventura tiene lugar después de los sucesos de ‘Aliens, el regreso’)

La suboficial Ellen Louise Ripley era la tercera en la cadena de mando de la astronave de transporte comercial USSCSS Nostromo. En el año 2122 se toparon con una letal especie alienígena, los xenomorfos, en un suceso que acabó con la muerte del resto de su tripulación y la destrucción de la nave. El descubrimiento de los xenomorfos cambiaría su vida, acosándola por el resto de su existencia.

Cincuenta y siete años después de los sucesos del Nostromo, Ripley despertó del hipersueño descubriendo que era una mujer fuera de su tiempo: todos sus conocidos, incluyendo su hija, habían muerto. Fue reclutada por la corporación Weyland-Yutani, como asesora, para acompañar un grupo de marines coloniales de regreso a LV-426 (la luna donde encontraron al primer xenomorfo), después de que la compañía hubiera perdido contacto con la colonia allí situada.

La visita a LV-426 fue como saltar de la sartén para caer al fuego; los marines fueron superados por los aliens y la estación de procesado dañada gravemente, amenazando con detonar con la fuerza de un arma termonuclear de cuarenta megatones. Ripley, Newt, Hicks y Bishop apenas escaparon de la explosión por los pelos, regresando a su nave en órbita. Desafortunadamente, la reina alien también logró colarse a bordo de su nave de descenso y, tras una enconada batalla, Ripley expulsó todo el aire de una de las esclusas, arrojando a la reina al vacío y salvando al resto de su tripulación.

La última cosa que Ripley recuerda es entrar en un nuevo hipersueño tras introducir las coordenadas de regreso a la Tierra. Despertó hace poco en la década de los ochenta, sin saber nada de Newt o la nave. Logró ponerse en contacto con un científico, el Dr. Brown, quien se especializa en viajes temporales. Este teoriza que podría haber caído de algún modo en una “grieta del continuo espacio-temporal” hasta los años ochenta. Desde entonces ha estado intentando devolverla a su propia era.

Cuando Mr. Roarke, el actual director de la Liga de los Hombres Extraordinarios, notificó al Dr. Brown la existencia de una amenaza que podría destruir la misma esencia del universo, este preguntó a Ripley si podía ayudar en el asunto y ella aceptó. Su tenacidad y capacidades de liderazgo pueden ser vitales a la hora de detener esta amenaza.



Sarah Connor



65 PE/Heroico

ATRIBUTOS

AGI
d10

AST
d6

ESP
d8

FUE
d8

VIG
d10

EQUIPO

Muda de camuflaje, Botas, 2 granadas, chaleco blindado (+2 armadura, +4 vs balas; cubre torso), foto de su hijo, maletín de primeros auxilios.

CARISMA

-2

PASO

6/d6

PARADA

8

DUREZA

9 (2) Normal
11 (4) Balas

HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

DESVENTAJAS

Canalla: -2 Carisma.

Buscado: El gobierno USA quiere interrogarla.

Juramento: Destruir a Skynet.

HABILIDADES

- D4 Callejeo
- D10 Disparar
- D4 Lanzar
- D6 Notar
- D10 Pelear
- D8 Sanar
- D6 Sigilo
- D6 Supervivencia
- D4 Tregar

VENTAJAS

Bloqueo: +1 Parada.

Esquiva: Aplica un -1 a todo ataque a distancia que te tome como blanco.

Ardor: +2 cuando empleas un beni en repetir una tirada (incluyendo absorber daño).

Nervios de acero: Ignoras un punto de penalización de heridas.

Sin piedad: Puedes usar benis para repetir tiradas de daño.

Rápido: Descarta cualquier carta de iniciativa que sea un 5 o menos.

Rock'n'roll!: Ignoras la penalización por fuego automático si no te mueves.

ARMAS

Cuchillo de supervivencia: Daño FUE+d4, Peso 3.

Colt 1911 (.45): Alcance 12/24/48, CdF 1, Daño 2d6+1, Peso 4, Disp. 7, PA 1, Semi.

M-16 (5.56): Alcance 24/48/96, CdF 3, Daño 2d8, Peso 8, Disp. 30, PA 2, Auto, R3B.

Lanzagranadas M203 40mm: Alcance 24/48/96, CdF 1, Daño 4d8, Peso 3, Área Media, Arma pesada, Pen. Movimiento.



Sarah Connor



“¡Estás acabado!”

(La aventura tiene lugar después de los sucesos acontecidos en 'Terminator')

Sarah Jeanette Connor es la fundadora de la Resistencia, responsable de criar a John Connor y enseñarle las artes de la guerra. En el futuro John se convertirá en el líder de la resistencia mundial humana contra Skynet, una inteligencia artificial muy avanzada. Cuando Skynet desarrolló consciencia de sí misma, consideró que la humanidad era una amenaza para su existencia, dando inicio al holocausto nuclear conocido como 'El Día del Juicio' y la creación de un ejército de robots llamados 'terminators' para luchar contra ella.

Tras el nacimiento de John, Sarah hizo todo lo posible por ocultarse, dando comienzo a un modo de vida casi criminal, siempre preparados y viajando en busca de quien pudiera entrenarles. Los dos vivieron como nómadas, recorriendo gran parte de América Central y Sudamérica. Desea que John desarrolle las habilidades que necesitará cuando llegue el Día del Juicio y deba liderar a la resistencia.

Cuando Mr. Roarke, el actual director de la Liga de los Hombres Extraordinarios notificó a Sarah la existencia de una amenaza que podría destruir la misma esencia del universo, esta, que se encontraba en la región mientras John completa un entrenamiento en América Central, dejó todo lo que tenía entre manos para colaborar. Sus habilidades y conocimientos de la guerra de guerrillas pueden ser vitales en lo que está por venir.



Teen Wolf



65 PE/Heroico

ATRIBUTOS

AGI
d12

AST
d4

ESP
d6

FUE
d10

VIG
d10

EQUIPO

Vaqueros, camiseta, chaqueta deportiva de los Castores, gafas de sol, playeras, gorra de beisbol.

CARISMA

+2

PASO

8/d10

PARADA

10

DUREZA

8

HERIDAS

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGA

DESVENTAJAS

Leal

Manía: Aullar cuando se emociona.

Exceso de confianza

HABILIDADES

D6 Intimidar

D4 Notar

D10 Pelear

D8 Rastrear

D8 Sigilo

D8 Tregar

VENTAJAS

Magnetismo animal: +2 Carisma.

Acróbata: +2 a tiradas de AGI dependientes de la destreza; +1 parada sin carga.

Fornido: +1 Dureza, carga x8.

Pies rápidos: +2 Paso, d10 corriendo.

Bloqueo mejorado: +2 Parada.

Frenesí mejorado: Puede hacer un ataque adicional de Pelear por turno sin penalizaciones.

Rápido: Descarta cualquier carta de iniciativa que sea un 5 o menos.

ARMAS

Garras: Daño FUE+d8.



Teen Wolf



“¡Aaaaauuuuuuuuuuu!”

(La aventura tiene lugar después de los sucesos acontecidos en ‘De pelo en pecho’)

El estudiante de preparatoria de diecisiete años Scott Howard es chaval más normal que puedas imaginar. Juega al baloncesto en el penoso equipo del instituto, Los Castores, y no tiene mucho éxito con las chicas. Pero todo eso cambió cuando descubrió en mitad de un partido de baloncesto que el gen de los hombres-lobo corría por sus venas. Al principio se vio sorprendido y molesto por el cambio, hasta que descubrió que podía aprovecharse de sus capacidades “lupinas”. Mientras Scott está transformado en el Lobo, su magnetismo animal da un paso al frente y todo el mundo le considera un tipo guay. Su agilidad supera todo lo imaginable, al igual que su fuerza y resistencia. Scott tiende a confiarse demasiado cuando se transforma, aunque está trabajando en ello.

Mr. Roarke, el actual director de la Liga de los Hombres Extraordinarios le informó de que había una amenaza que podía destruir la mismísima existencia del universo y de que necesitaban al Lobo para detenerla, de tal modo que Scott dejó todo lo que tenía entre manos dirigiéndose al laboratorio del Dr. Brown para hacerle frente.

