

TITAN EFFECT

EL JUEGO DE ROL

GUÍA DE INICIO

KE
KNIGHT ERRANT MEDIA

THE HILLS
PRESS

SAVAGE
WORLDS
LICENSED PRODUCT



¡UN JDR DE ESPIONAJE Y CIENCIA FICCIÓN!

El mundo no es lo que parece. La gente normal no sabe lo peligroso y extraño que es, pero eso está a punto de cambiar...

Diversos **psíquicos** y **humanos bioaumentados** trabajan como espías y soldados para organizaciones criminales, compañías militares privadas y organizaciones secretas en una guerra oculta que lleva décadas luchándose. Algunos ansían poder y control, mientras que otros desean determinar el futuro de la evolución humana.

En medio de este conflicto se encuentra una organización clandestina de alcance mundial, conocida como **BEAR ("Buró Especial de Asalto y Reconocimiento")**. Su misión consiste en identificar y neutralizar las amenazas de carácter psíquico y biológico, así como evitar que el mundo se hunda en la anarquía.

Para completar este objetivo, BEAR recluta gente con habilidades únicas, todos ellos poderosos psíquicos por derecho propio. Sus agentes proceden de numerosas naciones y trasfondos sociales. Algunos son parte de BEAR porque quieren mejorar el mundo, otros buscan emociones fuertes y el resto, simplemente, no tiene ningún otro lugar a dónde ir.

¿Crees que estás preparado para marcar la diferencia? **¡Descúbrelo ahora mismo!**

Titan Effect es un mundo de campaña para *Savage Worlds*. Necesitarás tanto el manual básico de *Savage Worlds*, edición *Aventura*, como la *Guía de Género: Superpoderes* para utilizarlo.

¡Podrás participar en el mecenazgo de **Titan Effect** muy pronto!



TITAN EFFECT

EL JUEGO DE ROL

Guía de inicio (Edición Aventura)

MAQUETACIÓN, DISEÑO Y ESCRITURA: CHRISTIAN L. NOMMAY.

MATERIAL ADICIONAL: GHISLAIN BONNOTTE Y DANIEL EYMARD.

ILUSTRACIONES DE CUBIERTA E INTERIORES: RANDY VARGAS (VARGASNI), JONATHAN CHONG Y TAN HO SIM.

LOGOS: JANNUS LLANETTA Y RHEI JOHNSON.

CORRECCIÓN: LYNNEA TAYLOR.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES: JEFF RUIZ.

EDICIÓN ESPAÑOLA

EDICIÓN Y MAQUETACIÓN: VÍCTOR ROMERO.

TRADUCCIÓN: M. ALFONSO GARCÍA.

CORRECCIÓN: ALEJANDRA GONZÁLEZ.

IFORMACIÓN LEGAL

©2018 Knight Errant Media. Titan Effect RPG, y todas las marcas o logos asociados son marcas asociadas de Knight Errant Media. Si deseas más información, por favor, visítanos en: titaneffect.com

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.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.

El material en esta obra del manual básico de *Savage Words* se reproduce con permiso expreso de Pinnacle Entertainment Group, disponible en www.peginc.com.

Titan Effect es una obra de ficción. Cualquier parecido con sucesos, lugares o personas, vivos o muertos, es pura coincidencia. Las menciones o referencias a cualquier compañía o producto realizadas en estas páginas no deben tratarse como un intento de apropiación de marcas registradas o derechos.

Este PDF es un adelanto de Titan Effect JdR, en su versión para la edición Aventura.





INTRODUCCIÓN



SUMARIO GENERAL

Titan Effect JdR es una ambientación de espionaje y ciencia ficción para el reglamento *Savage Worlds* y necesitas para usarla tanto el manual básico de *Savage Worlds* (en su edición Aventura) como la *Guía de Género: Superpoderes* (ambas disponibles en www.htpublishers.es).

Titan Effect tiene lugar en un mundo contemporáneo donde una serie de espías dotados con poderes psiónicos se enfrentan a soldados alterados genéticamente en una guerra secreta, con el destino de la evolución humana en juego.

Los jugadores adoptan el papel de agentes adiestrados con capacidades psíquicas y trabajan para una organización clandestina internacional conocida como BEAR. Deben realizar peligrosas misiones en todo el mundo, luchando contra criaturas y organizaciones aún más peligrosas. Algunos son parte de BEAR porque quieren mejorar el mundo, otros buscan emociones fuertes y el resto no tiene ningún otro lugar a dónde ir.

¡BIENVENIDO A BEAR!

¡Bienvenido a bordo, agente! Ha completado con éxito nuestro adiestramiento y superado todas las pruebas de aptitud. Ya es miembro de pleno derecho del Buró Especial de Asalto y Reconocimiento, aunque todo el mundo lo llame BEAR. Usted y sus compañeros tienen la difícil tarea de proteger el mundo de las amenazas biológicas y paranormales, pues no están solos. El propósito de esta sección es revelar los muchos peligros que le aguardan ahí fuera y prepararle para sus futuras misiones.

¿QUÉ ES BEAR?

BEAR es una organización clandestina, independiente y sin afiliaciones conocidas. BEAR actúa a nivel internacional, con el objetivo de evitar que el mundo se hunda en la anarquía. Sin embargo, su existencia es desconocida prácticamente para todo el mundo, excepto un puñado de individuos y organizaciones.

La inteligencia británica fundó BEAR durante la Segunda Guerra Mundial con el objetivo de contrarrestar el programa nazi de investigación psíquica. Formada por espías y soldados psíquicos, la organización demostró ser un recurso valiosísimo en la lucha contra las fuerzas del Eje y, oficialmente, se desbandó al acabar la guerra. Los miembros supervivientes, sin embargo, consideraron que su misión no había acabado y, con la llegada de la Guerra Fría y las nuevas amenazas que la acompañaron, decidieron reformar BEAR hasta crear una fuerza operativa independiente e internacional.

El principal objetivo de BEAR consiste en identificar y neutralizar las amenazas de origen psíquico y eugenésico, sin tomar bandos. Sin embargo, el mundo cambia a una velocidad endiablada y BEAR debe hacer frente a nuevas amenazas cada día, todo ello mientras intenta adaptarse a esos mismos cambios.

Las prioridades de BEAR son:

- Proteger el secreto de la organización.
- Vigilar a aquellos individuos y organizaciones sospechosas de usar la ingeniería genética o las capacidades psíquicas para actividades ilegales, terrorismo o desestabilización.
- Anticiparse y combatir a cualquier amenaza de origen eugenésico o psíquico.
- Reclutar nuevos agentes potenciales.
- Encontrar nuevos psíquicos y evitar que caigan en manos maliciosas.

EL MUNDO DE TITAN EFFECT

El mundo no es lo que parece. La gente normal no comprende lo extraño y peligroso que es, pero todo eso está a punto de cambiar...

Psíquicos

Los psíquicos son gente capaz de manifestar poderes mentales, como la telequinesis, telepatía, o la capacidad de alterar la forma en que funciona su organismo. Han existido desde los orígenes de la humanidad y portado muchos otros nombres a lo largo de la historia (místicos, chamanes, etc.). Del mismo modo, los fenómenos psíquicos siempre se han considerado sobrenaturales, al menos hasta finales del siglo XIX y el nacimiento de la parapsicología. A menudo, las capacidades psíquicas se han ocultado bajo la apariencia de magia y milagros.

La mayoría de psíquicos trabajan como soldados o espías para compañías privadas, agencias de inteligencia, organizaciones criminales y diversos grupos disidentes. Las mismas organizaciones que los emplean se aseguran de que su existencia se mantenga oculta del conocimiento público. Aunque los individuos con poderes psíquicos siempre han sido poco numerosos, la cantidad parece estar creciendo de forma misteriosa en las últimas décadas. Hay quien cree que los psíquicos son el siguiente paso en la evolución humana, mientras que otros los consideran una amenaza mundial e intentan controlarlos o eliminarlos con todos los medios que tienen a su disposición.

SOLDADOS BIOAUMENTADOS

Los soldados bioaumentados, o SBA, son gente con capacidades superiores a los límites humanos normales, a menudo gracias a la manipulación o mejora mediante ingeniería genética. Su existencia es un gran secreto, pues viola todas las leyes de la bioética. Los soldados bioaumentados son la siguiente fase armamentística en la guerra global; a diferencia de las sondas teledirigidas, o las incipientes tecnologías de nanitas y ciberaumentación, es imposible piratearlos o inutilizarlos con armas

de pulsos electromagnéticos y tampoco se conocen límites virtuales a sus aplicaciones. Varios gobiernos y organizaciones privadas han desarrollado sus propios programas SBA, aunque los Olímpicos, con la ayuda de ARES, son quienes están más avanzados en este campo.

FACCIONES

Los Olímpicos

Antiguos responsables de administrar la Compañía de las Indias Orientales durante el siglo XVII, los Olímpicos han evolucionado hasta establecerse como un grupo de influencia secreta cuya meta es establecer un nuevo gobierno mundial. Tienen un dominio casi absoluto sobre la mayoría de medios de comunicación, bancos y controlan la industria militar de varias naciones. Su influencia se extiende por toda Europa y Norteamérica, donde se han infiltrado entre las cúpulas del poder. El principal obstáculo a sus planes es el aumento de psíquicos en el mundo, junto con el miedo a que, un día, el resto de la humanidad despierte de su sueño y se alce contra ellos. Pretenden eliminar esta amenaza creando una nueva especie de soldados y controlando la evolución biológica. Los Olímpicos representan todo aquello que BEAR rechaza y las dos organizaciones llevan luchando décadas entre sí.

ARES

Una de las compañías de seguridad militar privada más poderosas del mundo, ARES se especializa en los campos del armamento y la biotecnología, proporcionando mercenarios a numerosas fuerzas armadas de todo el mundo. Actúa también como brazo ejecutor de los deseos de los Olímpicos y ejecuta sus operaciones clandestinas. Gracias a su división de biotecnología, ARES es responsable del desarrollo de soldados bioaumentados. Hasta ahora, sus dos mayores éxitos son el Programa Neoteriántropo (soldados alterados para convertirse en cambiaformas gracias a los últimos avances conocidos en ingeniería genética) y su sucesor, el Programa Quimera, que aumenta las capacidades de los soldados introduciendo ADN animal en su genoma. Ambos programas son solo el primer paso en la creación de otros tipos de soldados bioaumentados aún más poderosos.

EL DIRECTORADO

El Directorado es una organización secreta que conspira para construir una nueva Rusia soviética, dominada por psíquicos. Un grupo de militares de alto rango y espías, todos ellos psíquicos, fundaron el Directorado durante los últimos coletazos de la Guerra Fría. Controla varias compañías biotecnológicas y de seguridad privada en todo el mundo. El Directorado, y su terrible unidad Baba Yaga (formada por agentes psíquicos muy poderosos), es un adversario que ningún operativo de BEAR jamás debería subestimar.

TIFÓN

TIFÓN es una organización terrorista con una agenda posthumanista. Casi todos sus miembros son bioaumentados (neoteriántropos, quimeras, etc.) o científicos que se han rebelado contra ARES y los Olímpicos. Eso explica el nombre de la organización, una clara referencia al titán Tifón de la mitología griega, un terrible enemigo de los dioses olímpicos.

Su creación es muy reciente y se aconseja a todos los agentes de BEAR extrema cautela a la hora de tratar con este grupo.

LA ORDEN DEL MISTERIO SAGRADO

La Orden del Misterio Sagrado (*Ordo Mysteriori Sacri* en latín) es una organización secreta que se oculta dentro del seno de la Iglesia católica romana, con la misión de eliminar las amenazas psíquicas y los soldados bioaumentados.

Durante siglos, la orden estuvo formada en exclusiva por eruditos y vigilantes de lo oculto, pero en tiempos modernos se ha visto obligada a adoptar un papel mucho más activo. La orden acepta entre sus filas a psíquicos con fuertes creencias religiosas (a los que denominan magi), pero no teriántropos u otros soldados bioaumentados. La orden es, probablemente, una de las organizaciones más neutrales que existen en esta guerra secreta.

OTROS

El mundo de *Titan Effect* esconde muchos peligros y secretos, a la espera de que BEAR y sus agentes den con ellos. ¿Crees estar preparado para ello? ¡Descubrámoslo!



GLOSARIO

AGENTE DOBLE: Un individuo que trabaja para dos agencias de inteligencia u organizaciones diferentes. En general, el agente doble es solo leal a uno de los bandos, pero si le atrapan puede causar innumerables problemas a su propia agencia.

BIOQUINÉTICO: Un psíquico con bioquinesia.

COMPAÑÍA DE SEGURIDAD MILITAR PRIVADA (CMP): Se trata de empresas comerciales que proporcionan servicios tradicionalmente desempeñados por las fuerzas armadas de una nación.

DURMIENTE: Un psíquico que aún no ha manifestado sus poderes.

TITAN EFFECT: Es una teoría de acuerdo a la cual, cuando la evolución (natural o artificial) produce una subespecie más poderosa que sus progenitores, el curso de acción natural es sustituir a la especie materna como raza dominante. El término hace referencia a la mitología griega, cuando Zeus y sus hermanos se rebelaron contra sus padres, el titán Cronos.

ESPIA (O AGENTE) PSÍQUICO: Suele hacer referencia a aquellos individuos con capacidades psíquicas que trabajan en la comunidad de inteligencia o se especializan en misiones clandestinas.

El término se usó por primera vez durante la Segunda Guerra Mundial y siguió usándose durante la Guerra Fría, cuando los primeros espías psíquicos empezaron a actuar en Rusia, Europa y los Estados Unidos.

FENÓMENO PSÍQUICO: Un término usado para describir aquellos sucesos cuyas causas no son parte de las leyes científicas tal y como las entendemos.

OPERACIONES NEGRAS O CLANDESTINAS: Operaciones ilegales, a menudo organizadas por distintas naciones o compañías de seguridad militar privada, aunque por razones diplomáticas o políticas se niega toda relación con ellas. Suele tratarse de ataques preventivos, secuestros, asesinatos, rescates y operaciones de comando o paramilitares.

OPERATIVO: Una persona que trabaja para un servicio de inteligencia y, muchas veces, desempeña misiones clandestinas.

PEKA (O PKI): Sendas abreviaciones de psicoquinesis.

PES: Acrónimo de percepción extrasensorial.

PRECOG: El término designado para aquellos psíquicos que poseen poderes PES.

PSICO: En argot, la abreviatura que designa a aquellos individuos expertos en psicoquinesis.

PSÍQUICO: Hace referencia a todo individuo con capacidades psíquicas (percepción extrasensorial, psicoquinesis, etc.).

SOLDADO BIOAUMENTADO (SBA): El término designa a un soldado con capacidades superiores a los límites que impone el cuerpo humano. Se crea o mejora a estos soldados mediante drogas, ingeniería genética y diversos tipos de agentes biológicos.

SUSURRADOR: Apodo que se les da a los telépatas.

TELÉPATA: Un psíquico con la capacidad de acceder (y, a veces, controlar) a la mente de otras personas.



REGLAS DE AMBIENTACIÓN



En *Titan Effect* usamos las siguientes reglas de ambientación:

- **Combate creativo (opcional)**
- **Héroe nato**
- **Múltiples idiomas**
- **Puntos de habilidad adicionales**
- **Sinergias***
- **Tretas***
- **Trucos con poderes***

(*) Regla de la *Guía de Género: Superpoderes*.

NUEVAS REGLAS DE AMBIENTACIÓN

EXPLOSIVOS

En ciertos casos, el uso de explosivos puede ser crucial para el éxito de la misión (o provocar su fracaso más absoluto). Siempre que un agente desee plantar una carga explosiva debe superar una tirada de Reparar e invertir un minuto de tiempo. Los explosivos como las cargas de derribo están preparados de antemano para que todo el mundo pueda usarlos sin problema, de tal modo que no es necesario hacer ninguna tirada en circunstancias normales.

El fallo significa que, o bien la bomba no explota, o esta lo hace demasiado pronto o demasiado tarde. Una pifia provoca la explosión inmediata del artefacto. Con el éxito en la tirada, el explosivo funciona como se deseaba y el aumento otorga uno de los tres efectos siguientes a la explosión: (A) aumentar el daño total en +1d6; (B) aumentar la plantilla de área de la explosión en un paso; (C) sustituir la plantilla de área por otra cónica.

El personaje debe superar una tirada de Reparar con una penalización de -2 para desarmar una bomba u otro explosivo. Sin embargo, si la tarea debe realizarse dentro de un margen de tiempo limitado, el DJ puede recurrir al subsistema de **Tareas dramáticas**.

PIRATERÍA INFORMÁTICA

Siempre que un personaje necesite piratear una red segura o un sistema de seguridad, primero debe superar una tirada de Ordenadores modificada por las penalizaciones y bonificaciones que indica la Tabla de pirateo. Para desarmar trampas o forzar cerraduras conectadas a una red de ordenadores, el *hacker* puede optar por usar Ordenadores en vez de Latrocinio. En este caso, debe acceder primero a un ordenador (de sobremesa o portátil), tableta o *smartphone* con las *apps* y el *software* apropiado.

El éxito en la tirada indica que la intrusión tiene éxito, pero el personaje deja un rastro identificativo que se puede seguir (una tirada de Ordenadores es suficiente para encontrarlo). Con el aumento no deja ningún rastro de su paso. El fallo significa que no logra piratear el sistema. Cuando el personaje saca un 1 natural en su dado de Ordenadores, da igual el resultado del dado salvaje, activa una alarma en el sistema. Si, además, la tirada es una pifia, el sistema localiza de inmediato su posición.

Estas reglas funcionan bien para la mayoría de actividades relacionadas (desarmar una alarma, apagar una cámara de seguridad, usar una puerta trasera, etc.). Sin embargo, si la tarea debe realizarse en una cierta cantidad de tiempo o el personaje desea acceder a una red de alta seguridad, debe usarse en su lugar las reglas de **Tareas dramáticas**.

Ejemplo: *Chispa intenta piratear el servidor de una compañía biotecnológica llamada Oborot, con el objetivo de neutralizar las cámaras de seguridad. Oborot tiene un nivel de seguridad corporativo (-4), pero Chispa posee una tableta con una APP de intrusión de última generación (+1). Chispa hace su tirada de Conocimiento (Ordenadores) con una penalización total de -3 (-4+1). Saca un 12; no solo logra desconectar las cámaras si no que lo consigue sin dejar ninguna huella de su intrusión.*

MODIFICADORES A PIRATERÍA INFORMÁTICA

Modificador

Situación

+2	Conoce el nombre de usuario y contraseña.
+1	Usa <i>software</i> o <i>hardware</i> de última generación, usa una puerta trasera.
-1	<i>Hardware</i> y <i>software</i> de mala calidad, realiza operaciones críticas (alterar datos, cambiar las condiciones de acceso o añadir nuevos permisos de acceso, etc.).
-2	Seguridad típica de una red civil.
-4	Seguridad típica de la mayoría de redes corporativas y gubernamentales.
-6	Seguridad militar.

(*) Los modificadores de la tabla son acumulativos.

SOBRECARGA PSÍQUICA

En ocasiones, los psíquicos tienen que forzar sus capacidades más allá de sus límites convencionales. Un personaje puede usar esa regla de ambientación para aumentar uno de sus poderes de una de las formas siguientes:

- El poder gana un nivel de efecto (si es que lo tiene) durante una ronda; solo afecta a un único poder en esa ronda.
- El psíquico puede añadir +2 a la tirada de rasgo relevante para activar un poder o impone una penalización de -2 a una tirada de rasgo de un adversario que intente resistirse a los efectos de ese poder.

A cambio, el personaje ganará un nivel de fatiga durante su siguiente turno. La sobrecarga psíquica permite superar los límites de poder del personaje y no funciona sobre efectos que ya sean permanentes. La fatiga provocada por una sobrecarga psíquica puede provocar incapacidad o la muerte. La fatiga así causada se recupera con normalidad.

Ejemplo 1: Carolyn “Bruja” Kruger es una telépata. Quiere leer la mente de un enemigo, pero este es mucho más resistente a sus poderes que la mayoría de sus adversarios. Bruja decide recurrir a una sobrecarga psíquica para potenciar leer mentes y añade +2 a su tirada de Astucia. Durante su turno siguiente, Bruja sufrirá un nivel de fatiga.

Ejemplo 2: Polvareda y sus compañeros han quedado atrapados dentro de un búnker como resultado de una explosión. Polvareda intenta quitar los cascotes que bloquean la entrada, pero estos pesan en torno a los 150 kg y su Fuerza telequinética es solo d12. Polvareda usa una sobrecarga psíquica para ganar un nivel adicional en telequinesis. Ahora, tal y como indica la Tabla de fuerza sobrehumana de la Guía de género: superpoderes, puede mover hasta 200 kg de cascotes.





CREACIÓN DE PERSONAJES



Para reflejar su adiestramiento militar, en *Titan Effect* los personajes comienzan el juego con las siguientes habilidades básicas a d4 en vez de las mencionadas en la edición Aventura: **Atletismo, Conocimientos Generales, Disparar, Notar, Pelear y Sigilo.**

Una vez se han determinado las habilidades básicas, los personajes tienen catorce (14) puntos adicionales con los que comprar o mejorar sus habilidades (incluyendo las básicas).

No se pueden adquirir las siguientes habilidades: Ciencia Extraña, Control, Fe, Hechicería, Ocultismo (la sustituye Fenómenos Psi) y Psiónica.

NUEVAS HABILIDADES

ESPIONAJE

El conocimiento de las técnicas y prácticas del espionaje contemporáneo, como la falsificación de documentación, creación de mensajes en código, contravigilancia, uso de escondrijos secretos, técnicas de interrogación, etc.

FENÓMENOS PSI

El agente sabe muchas cosas sobre la historia de los fenómenos psíquicos y todo lo que esté relacionado con ella (sociedades secretas, antiguas tradiciones, el Gran Juego, etc.). También tiene conocimientos sobre las presentes amenazas psíquicas y, en general, cómo funcionan los distintos poderes psíquicos.

Esta habilidad sustituye a Ocultismo.

NUEVAS VENTAJAS

ARTIFICIERO

Requisitos: Novato, Astucia d6+, Reparar d8+

Los explosivos no tienen ningún secreto para un agente con esta ventaja. Puede añadir +2 a sus tiradas de Reparar cuando use explosivos de cualquier tipo, así como cuando intente desarmar bombas y minas.

HACKER

Requisitos: Novato, Astucia d8+, Ordenadores d8+

Estos especialistas informáticos saben cómo aprovecharse de las debilidades de cualquier red informática u ordenador. Añaden +2 a sus tiradas de Ordenadores para piratear computadoras y sistemas de seguridad.

PSÍQUICOS

En *Titan Effect* usamos una versión del Trasfondo Arcano (Superpoderes) de la *Guía de Género: Superpoderes* para determinar y modelar sus poderes. Los personajes psíquicos comienzan el juego usando la regla opcional **Estrella en ciernes**; su nivel de poder es **vigilante**.

Un agente psíquico recién creado tiene 10 puntos de poder. Puede seleccionar la ventaja Puntos de Poder (pero no más de una vez por rango) para añadir 5 PP adicionales a su reserva, usándolos para mejorar los superpoderes que ya conoce o desarrollar otros nuevos. Sin embargo, hay un máximo absoluto de 30 PP, que no se puede superar, y tampoco es posible gastar más de 10 PP en ningún superpoder (se usa el total, una vez se han aplicado todos los modificadores existentes).

Cada psíquico posee un marcador genético específico que determina el tipo de superpoderes que tiene o que puede aprender más adelante. Por eso, el Trasfondo Arcano (Superpoderes) se divide, en realidad, en cuatro categorías distintas:

- **Bioquinesia**
- **Percepción extrasensorial (PES)**
- **Psicoquinesis**
- **Telepatía**

Cada una de estas categorías determina los superpoderes, modificadores de poder y ornamentos que el personaje puede adquirir. Cada psíquico solo puede acceder a una única categoría.

En *Titan Effect* no se pueden usar los siguientes poderes: *ayudante*, *cambio de forma*, *constructo*, *crecimiento*, *duplicación*, *encoger*, *extremidades adicionales*, *imitar poderes*, *intangibilidad*, *inventos*, *metamorfo*, *muerto viviente*, *no come*, *no respira*, *negación*, *secuaces*, *superhechicería* y *teleportar*.

BIOQUINESIA

Se trata de la capacidad de alterar el ADN y las funciones corporales, propias y de otros. Un bioquinético puede usar sus poderes para sanar, mejorar temporalmente sus capacidades psíquicas, cambiar su propio aspecto o controlar productos bioquímicos, plantas y otras formas de vida. Sin embargo, incluso si puede alterar su biología y algunas de estas capacidades pueden imitar rasgos animales (sentidos incrementados, respiración acuática, etc.), un bioquinético no puede adoptar auténticas formas animales; el cambio de forma es una capacidad única que solo logran dominar un puñado de individuos muy poderosos y los teriántropos.

Superpoderes sugeridos: *Acciones extras* (descarga de adrenalina), *acuático* (generar agallas), *armadura* (placas subdermales, escamas), *ataque C/C* (*dim mak*, garras retráctiles, etc.), *camaleón* (reconstrucción facial, limitación menor: no afecta a la ropa), *cavar* (...), *control animal* (feromonas), *control de materia* (plantas, enjambres de insectos), *curación*, *desvío* (reflejos rápidos), *invisibilidad* (alteración de la piel, limitación menor: no afecta a las ropas), *saltar*, *superatributo* ("superfuerza").

PES

Los precogs tienen la capacidad de percibir sucesos y objetos con sus mentes, sin utilizar sus sentidos ordinarios. La mayoría de ellos pueden ver o escuchar cosas a gran distancia o ver sucesos pasados y futuros. Algunos poseen sentidos superiores al del resto de los mortales, capacidades intuitivas o son capaces de proyectar su mente fuera del cuerpo. Los otros psíquicos tienden a subestimar a los precogs, pero con la elección correcta de poderes, pueden ser igual de capaces que un bioquinético o un psico.

Superpoderes sugeridos: *Ataque C/C* (explotar debilidades), *consciencia* (PES), *desvío* ("sexto sentido"), *dotado* (memoria fotográfica), *lenguas* (intuición superior), *parada* ("sexto sentido"), *reflejos sobrenaturales* (sentido del peligro mejorado), *sentido del peligro* (PES), *sentidos mejorados* (sentidos superiores), *superventaja* (reflejos fotográficos).

PSICOQUINESIS

Es la capacidad de controlar la materia o energía solo con la mente. Incluye proezas como la levitación, mover objetos sin tocarlos, controlar el fuego o la electricidad, etc. Los psicós tienen mucha más potencia de fuego en bruto y son más versátiles que otros psicós, pero a cambio sus habilidades también son mucho menos discretas. Todos los psicós deben seleccionar un **tipo de poder**, que definirá sus poderes y ornamentos. Los poderes elegidos deben ser coherentes con el tipo de poder elegido y el DJ siempre tiene la última palabra. Por ejemplo, un electroquinético (un psicó con control sobre la electricidad, un **tipo de poder (energía)** tal y como lo define la *Guía de superpoderes*) podría generar relámpagos (*ataque a distancia*), poseer visión electromagnética (*sentidos mejorados: sentido espacial*), conectarse y controlar electrodomésticos (*interfaz*) o crear cortocircuitos (*estropear*). No puede hacerse invulnerable a su tipo de poder, pero sí desarrollar una cierta *resistencia* (hasta un máximo de 5 PP).

Superpoderes sugeridos: Acciones adicionales (solo electroquinéticos), *ataque a distancia* (chorro de llamas), *ataque C/C* (potenciación cinética), *aturdir* (calambrazo), *campos de fuerza* (telequinesis), *capturar* (grilletes de hielo), *control de energía* (dominio del fuego/calor), *control de materia* (dominio del metal/magnetismo), *desvío* (escudo telequinético), *negación* (electricidad), *radio* (solo electroquinéticos), *telequinesis* (control kinético), *volar* (levitación/control kinético).

TELEPATÍA

Los telépatas son capaces de leer y controlar la mente de otras personas, así como de crear ilusiones mentales. También son capaces de realizar ataques mentales o hundir a alguien en un profundo sueño. Las agencias de inteligencia valoran mucho a los telépatas y sus capacidades, pero otros psicós tienden a sufrir ataques de paranoia en su presencia.

Superpoderes sugeridos: *Ataque a distancia* (descarga mental), *aturdir* (latigazo mental), *camaleón* (ilusión mental), *control mental* (concentración), *desvío* (lectura preventiva de mentes), *ilusión* (ilusiones mentales), *leer mentes* (concentración), *lenguas* (lectura superficial de mentes), *posesión* (transferencia mental), *telepatía* (conexión psíquica).



ALEXEI "GATO SALVAJE" VORONOV

ARQUETIPO: Especialista en infiltración.

NACIONALIDAD: Rusa.

TRASFONDO: Huérfano, Alexei creció en uno de los vecindarios más pobres de Moscú. A eso de los dieciséis, descubrió que tenía la capacidad de imitar el aspecto de otras personas y potenciar sus capacidades físicas. Estos poderes atrajeron la atención de la mafia rusa, que lo reclutó. No tardó en convertirse en uno de sus mejores asesinos. Un día, recibió órdenes de matar a un incómodo testigo, pero, al ir a hacer su trabajo, descubrió que su supuesta víctima era toda la familia que le quedaba a un chico pequeño, de la misma edad que él tenía cuando perdió a sus padres. Alexei se negó a matarlo. Perseguido por sus antiguos "hermanos", no tuvo más remedio que huir del país. BEAR logró encontrarlo durante su huida antes que la mafia rusa y le propuso una posibilidad de redimirse por su oscuro pasado. La aceptó sin dudar ni un segundo.

ATRIBUTOS: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

HABILIDADES: Atletismo d8, Conducir d6, Conocimientos Generales d4, Disparar d6, Latrocinio d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d8.

IDIOMAS: Ruso d8 (natal); alemán d6, inglés d6 y turco d6.

PASO: 6; **PARADA:** 6; **DUREZA:** 7 (2).

DESVENTAJAS: Enemigo (menor, la mafia rusa), Exceso de Confianza, Vengativo (menor).

VENTAJAS: Con un Par, Rápido, TA (Superpoderes).

EQUIPO: Armadura de camuflaje (+2, +2 a Sigilo), AKS-74U (5.45, 15/30/60, 2d8, CdF 3, Mun. 30, PA 2) y cuatro cargadores extras, Sig P226 (9 mm, 12/24/48, 2d6, CdF 1, Mun. 15, PA 1, con silenciador) y dos cargadores extras, 2 cuchillos de combate (FUE+d4), 6 cuchillos arrojadizos (3/6/12, FUE+d4), comunicador subvocalico, *smartphone* cifrado.

SUPERPODERES (Bioquinesia):

- **Camaleón (4):** Voz, limitación menor (no afecta a las ropas). *Alteración morfológica.*
- **Reflejos sobrenaturales (4):** -2 a golpearle. *Reacción refleja.*
- **Saltar (1):** Salta 2 pasos en vertical y 4 en horizontal. *Piernas fuertes.*
- **Sentidos mejorados (1):** Visión ultravioleta. *Sentidos superiores.*



CAROLYN "BRUJA" KRUJER

ARQUETIPO: Líder de unidad.

NACIONALIDAD: Alemana.

TRASFONDO: Carolyn procede de una larga familia de defensores de la ley. Como su padre y hermanos, decidió que quería ser policía. Buscando la forma de superarse a sí misma, solicitó el traslado a la GSG-9, la unidad antiterrorista de la policía alemana. Sus superiores, impresionados por la forma en que siempre lograba interpretar las auténticas intenciones de los criminales, aceptaron. Sus colegas, incluso, la apodaban Hexe (*Alem. "bruja"*) por ello. Carolyn, por aquel entonces, no comprendía la auténtica naturaleza de sus capacidades, pero poco a poco fue descubriendo que podría leer las mentes de otras personas, etc. Durante una de sus primeras operaciones de campo con el GSG-9, Carolyn y su escuadra se toparon con un grupo de terroristas entre los cuales había un peligroso psíquico, capaz de controlar el fuego. Aunque la mayoría de los miembros de su escuadra murieron, Carolyn fue capaz de atraer a una trampa al psíquico con sus poderes y acabar con él. Unos cuantos días más tarde, un reclutador de BEAR se puso en contacto con Carolyn y la invitó a unirse a la organización, ofreciéndole el mando de uno de sus equipos. Aceptó, al comprender que el mundo está cambiando y necesita alguien que lo proteja.

ATRIBUTOS: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

HABILIDADES: Atletismo d6, Conducir d4, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d6, Tácticas d8.

IDIOMAS: Alemán d8 (natal); inglés d6, francés d6, ruso d6.

PASO: 6; **PARADA:** 5; **DUREZA:** 7 (2*).

DESVENTAJAS: Cauto, Código de Honor, Leal.

VENTAJAS: Líder Nato, Mando, TA (Superpoderes).

EQUIPO: Armadura de camuflaje reforzada (+2*, +2 a Sigilo), FN P90 (5.7, 12/24/48, 2d6, CdF 3, Mun. 50, PA 2) y cuatro cargadores extras, Sig P226 (9 mm, 12/24/48, 2d6, CdF 1, Mun. 15, PA 1, con silenciador) y dos cargadores extras, cuchillo de combate (FUE+d4), gafas de visión nocturna, comunicador subvocalico, *smartphone* cifrado.

SUPERPODERES (Telepatía):

- **Ilusión (2):** Nivel 2, 6 pasos de radio, dirigida, limitación menor (no funciona con cámaras o aparatos electrónicos). *Ilusiones mentales*.
- **Leer mentes (3):** Un objetivo a 12 pasos. *Telepatía*.
- **Lenguas (1):** *Lectura superficial de mentes*.
- **Telepatía (4):** Centralita. *Vínculo telepático*.



DAMON "POLVAREDA" JONES

ARQUETIPO: Operativo.

NACIONALIDAD: Británica.

TRASFONDO: Damon es un antiguo miembro del Special Boat Service (SBS) británico. Durante una operación en Afganistán, él y sus camaradas fueron emboscados por un grupo de guerrilleros talibanes. Cuando la situación parecía desesperada para Damon y sus compañeros, una especie de torbellino de arena, surgido de la nada, comenzó a atacar a sus asaltantes. Eso permitió a los comandos recuperar la iniciativa, aunque uno de los talibanes logró arrojarles una granada. Sin dudar, Damon la cubrió con su cuerpo para proteger a sus camaradas de la explosión. Damon despertó una semana después en un hospital militar, sin mayores heridas que unos cuantos cardenales. Un agente de BEAR acudió a su habitación y le explicó que, en Afganistán, lo que salvó su vida fue una activación instintiva de sus poderes psíquicos, sobreviviendo así a la explosión. Desafortunadamente, su hazaña también había atraído la atención indeseada de los Olímpicos y estos tenían la intención de reclutarle o eliminarle. Obligado a desaparecer, Damon decidió unirse a BEAR, con la esperanza de que su contribución sea decisiva.

ATRIBUTOS: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

HABILIDADES: Atletismo d6, Conducir d6, Conocimientos Generales d4, Disparar d8, Medicina d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6, Supervivencia d4.

IDIOMAS: Inglés d8 (natal); darí d6, español d6 y ruso d6.

PASO: 6; **PARADA:** 5; **DUREZA:** 9 (2*) o 15 (8).

DESVENTAJAS: Heroico, Manía (supersticioso), Tozudo.

VENTAJAS: Fornido, Soldado, TA (Superpoderes).

EQUIPO: Armadura de camuflaje reforzada** (+2*, +2 a Sigilo), HK 416 (5.56, 24/48/96, 2d8, CdF 3, Mun. 30, PA 2 con mira telescópica) y cuatro cargadores extras, HK USP (.45, 12/24/48, 2d6+1, CdF 1, Mun. 12, PA 1, con silenciador) y dos cargadores extras, cuchillo de combate (FUE+d4), 2 granadas aturdidoras (5/10/20, PAM, los afectados deben tirar AGI (-2) o quedar aturridos y -2 a Parada hasta su siguiente turno), 2 granadas de fragmentación (5/10/20, 3d6 PAM), comunicador subvocalico, *smartphone* cifrado, gafas de visión nocturna.

(**) No se apila cuando el superpoder *armadura* está activado.

SUPERPODERES (Psicoquinesis [Energía Cinética]):

- **Armadura +8 (3):** Requiere activación.
Armadura telequinética.
- **Telequinesis (5):** Nivel 2, Fuerza d12, arma pesada.
Telequinesis.
- **Tornado (2):** Efecto Poltergeist.



KILLIAN “CHISPA” MACNAMARA

ARQUETIPO: Experto técnico.

NACIONALIDAD: Estadounidense.

TRASFONDO: Desde que puede recordar, Killian siempre ha tenido una afinidad natural con la electrónica y los ordenadores, aunque nunca ha sabido explicar por qué. Intentando hacer del mundo un lugar mejor, se unió a un grupo de activistas, todos piratas informáticos, dedicados a sacar a la luz la corrupción y los trapos sucios. Tanto él como sus amigos acabaron en el punto de mira de los Olímpicos al descubrir ficheros de datos con información sensible que podían exponer la organización. Un grupo de operativos de BEAR lo rescató justo a tiempo, aunque sus amigos no tuvieron tanta suerte. BEAR le reveló su naturaleza como psíquico y le ofreció la oportunidad de vengar la muerte de sus amigos, así como de aprender a usar sus poderes.

ATRIBUTOS: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

HABILIDADES: Atletismo d4, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Electrónica d6, Investigar d4, Latrocinio d6, Notar d6, Ordenadores d8, Pelear d4, Reparar d6, Sigilo d6.

IDIOMAS: Inglés d8 (natal); español d6, italiano d6, japonés d6 y ruso d6.

PASO: 6; **PARADA:** 4; **DUREZA:** 7 (2*).

DESVENTAJAS: Curioso, Hábito (mascar chicle y hacer pompas como si no hubiera un mañana, menor), Leal.

VENTAJAS: Hacker (+2 a Piratería Informática), Puntos de Poder, TA (Superpoderes).

EQUIPO: Armadura de camuflaje reforzada (+2*, +2 a Sigilo), KRISS Vector (.45, 12/24/48, 2d6+1, CdF 3, Mun. 25, PA 1) y cuatro cargadores extras, Sig P226 (9 mm, 12/24/48, 2d6, CdF 1, Mun. 15, PA 1, con silenciador) y dos cargadores extras, comunicador subvocalico, *smartphone* cifrado, tableta reforzada, paquetes de chicles, gafas de visión nocturna, ganzúas.

SUPERPODERES (Psicoquinesis [Electricidad]):

- **Ataque a distancia (5):** 12/24/48, 3d6, CdF 1, arma pesada. *Relámpago.*
- **Desvío (3):** -4 a golpearle con ataques a distancia, requiere activación. *Campo de fuerza electrostática.*
- **Interfaz (4):** Rompecódigos. *Manipulación electrónica.*
- **Estropear (4):** Área de efecto (PAM), limitación menor (solo aparatos electrónicos). *Pulso electromagnético.*

MEI “OJOS DE SERPIENTE” WONG

ARQUETIPO: Tirador.

NACIONALIDAD: China.

TRASFONDO: Mei puede vanagloriarse de haber sido medalla de oro en tiro olímpico con rifle. De niña, entrenó con su padre, un soldado del Ejército de Liberación de la República Popular. Fue muy duro con ella, obligándola a superar sus propios límites una y otra vez. Justo al mismo tiempo, empezó a manifestar sus poderes de percepción extrasensorial. Se obsesionó por convertirse en la mejor tiradora del mundo hasta comprender que disparando a platos de arcilla no lo iba a conseguir: tenía que probarse a sí misma contra otros tiradores en el mundo real. Mei viajó por el mundo, trabajando como mercenaria y asesina. Un día, se enfrentó en una operación a un grupo de operativos de BEAR. En vez de matarla, BEAR le ofreció la oportunidad de usar sus magníficos dones por el bien común. En realidad, Mei no cree en los objetivos de BEAR, pero ve su contribución como una forma de medirse contra los tiradores más peligrosos del mundo.

ATRIBUTOS: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

HABILIDADES: Atletismo d8, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Medicina d6, Notar d6, Pelear d6, Reparar d6, Sigilo d6.

IDIOMAS: Mandarín d8 (natal); cantonés d6, inglés d6 y ruso d6.

PASO: 6; **PARADA:** 5; **DUREZA:** 7 (2).

DESVENTAJAS: Arrogante, Deseo Mortal, Manía (Cínico).

VENTAJAS: Alerta, Disparo Rápido, Puntería, TA (Superpoderes).

EQUIPO: Armadura de camuflaje (+2, +2 a Sigilo), VSS Vintorez (9x39 mm, 15/30/60, 2d6, CdF 1, Mun. 20, PA 4, con mira telescópica y supresor integrales) y cuatro cargadores extras, Glock 18 (9 mm, 12/24/48, 2d6, CdF 3, Mun. 17, PA 1) y dos cargadores extras, 3 cargas de explosivos C4 (4d6, PAM, arma pesada), detonador remoto, comunicador subvocalico, *smartphone* cifrado.

SUPERPODERES (PES):

- **Consciencia (3):** Ignora todas las penalizaciones por ocultamiento. *PES.*
- **Reflejos superiores (4):** -2 a golpearla. *Sentido del peligro mejorado.*
- **Sentido del Peligro (2):** *Sexto sentido.*
- **Sentidos superiores (1):** Ojos de águila. *PES.*



UN VIAJE A LAS MONTAÑAS



BEAR envía a los personajes a los Alpes suizos con órdenes de extraer a un científico, pero su misión no tarda en convertirse en una lucha por su propia supervivencia.

EL BUEN DR. ZIMMERMANN

El Dr. Hans Zimmermann trabaja en una de las instalaciones de ARES Biotech situada en Frankfurt, Alemania, como genetista. Hace seis meses descubrió que sus investigaciones se usaban para crear supersoldados bioaumentados y Zimmermann, consumido por la culpa, decidió abandonar la compañía. Sin embargo, BEAR, que ya estaba vigilando al doctor, contactó con él y le ofreció su protección a cambio de información. Hará cosa de unos días Zimmermann aprovechó sus vacaciones para viajar a Zurich, en Suiza, con el falso pretexto de visitar a su familia. Viajando en su propio coche, llegó a los Alpes suizos y se escondió en un chalet que pertenece a uno de sus primos lejanos, a la espera de la escolta de BEAR. Antes de huir, sin embargo, Zimmermann robó un disco duro que contiene información sobre el Proyecto TITÁN II, el programa de creación de soldados bioaumentados de ARES. Zimmermann no lo sabe, pero ARES implantó un rastreador GPS en su interior y ha sido capaz de localizarle gracias a él.

EXTRACCIÓN

Los agentes tienen órdenes de encontrarse con el Dr. Hans Zimmermann, un científico de ARES, y escoltarle hasta una instalación segura cerca de Ginebra. Zimmermann se encuentra en un remoto chalet en mitad de los Alpes suizos. Se supone que nadie conoce su localización, aunque se pide a los agentes que estén atentos a cualquier contingencia, pues ARES es famosa por sus increíbles recursos. Además de su equipo estándar, el grupo táctico reci-

be ropas de invierno (la misión tiene lugar en enero) y un vehículo utilitario deportivo (usa la plantilla de un SUV, que puedes encontrar en el capítulo de vehículos de la edición *Aventura de Savage Worlds*).

Los agentes conducen durante la noche a través de una carretera secundaria cubierta por la nieve, usando el GPS de sus teléfonos móviles para orientarse hasta su destino. Tras unas cuantas horas de conducción nocturna, llegan a un típico chalet suizo de estilo clásico. La casa está bien aislada del exterior, en una región remota y rodeada de bosques. Los agentes pueden ver que hay luces encendidas dentro de la casa y el humo sale de la chimenea. En la parte de atrás del chalet se encuentra aparcado el coche de Zimmermann. Los personajes pueden estudiar los alrededores (deja que realicen una tirada de Notar), pero no encontrarán nada sospechoso. En cuando determinen que el perímetro es seguro, pueden entrar en el chalet.

ASEDIADOS

Cuando los agentes entran en el chalet, Zimmermann se encuentra echando leña en la chimenea. Estará sorprendido de verles, preguntando con nerviosismo quiénes son. En cuanto los agentes anuncien que trabajan para BEAR, se calma visiblemente. También les enseña el disco duro, explicando que lo robó de su laboratorio cuando huyó y que contiene información sobre el Proyecto TITÁN y un nuevo prototipo de soldado quimera. Aquellos que examinen el disco duro pueden detectar la presencia de un rastreador GPS si superan una tirada de Electrónica u Ordenadores con una penalización de -2.

Mientras los agentes entran en el chalet, dos grupos de operativos de ARES y un soldado quimera llegan a su posición, acercándose en sigilo hasta él (una tirada opuesta de Sigilo contra el Notar de los agentes que vigilen para detectarlos). Cada grupo avanza desde una dirección del compás distinta, opuestas, y en dirección a cada una de las puertas de acceso (la principal y la trasera). Uno de los operativos del grupo que se acerca por detrás al chalet también pilota una sonda teledirigida de reconocimiento, usándola para controlar las acciones de los agentes de BEAR, mientras el soldado quimera encabeza el grupo frontal. Una tirada de Notar a -4 (-2 si el centinela está fuera del chalet) permite a los agentes detectar la sonda. Si los agentes intentan huir directamente a los coches, el suyo o el del Dr. Zimmermann, los operativos abren fuego, disparando al vehículo para asegurarse de que nadie escapa. En caso de que los agentes detecten la presencia de ARES antes de que los operativos inicien el ataque (por ejemplo, detectando la sonda), podrían preparar su propio plan de contingencia, como organizar la emboscada o un plan de fuga.

Mientras el resto de hombres de ARES se parapetan tras los árboles y la pequeña cerca de piedra que rodea la casa, el quimera llamará a gritos a los agentes, ordenándoles que salgan fuera de la casa y liberen a Zimmermann. Si los agentes se niegan a acatar su petición, atacan el lugar, intentando asegurarse de que nadie sale vivo del lugar. Los hombres de ARES dan dos minutos a los héroes para obedecerles, tiempo que los agentes pueden aprovechar para planear su estrategia defensiva o colocar alguna trampa en el chalet. Si los agentes no derriban la sonda o la piratean (consulta más adelante), sus enemigos podrían observarles a través de las ventanas. Después de ese tiempo, los dos grupos de operativos asaltan el chalet por ambas puertas a la vez, con el objetivo de arrinconarles en el interior. El quimera entrará por el piso superior. ARES quiere recuperar el disco duro intacto, de tal modo que sus agentes intentarán evitar el uso de las granadas y llenarlo todo de plomo disparando a lo loco.

EL CHALET

- **Sótano/entresuelo:** El sótano se utiliza como cobertizo y pequeño taller. Un personaje con la ventaja McGyver podría acceder con facilidad a numeroso material útil (cinta aislante, cables de metal, clavos, bombonas de camping-gas, etc.) con el que improvisar alguna bomba o trampa casera.
- **Primer piso:** Hay dos accesos a la casa a través de este nivel (el principal, delante, y una entrada trasera). Consiste en un gran salón abierto, con chimenea y numeroso mobiliario (que podría usarse para hacer barricadas en las puertas y enlentecer a sus oponentes), la cocina y un ropero/alcena.
- **Segundo piso:** Tiene dos dormitorios, un baño y un gran estudio, con numerosas baldas llenas de libros. También hay una galería exterior.

CLÍMAX Y CONCLUSIÓN

El combate acabará cuando todos los soldados de ARES y el quimera sean neutralizados o estén muertos. Si los personajes intentan escapar durante el tiroteo, sus atacantes les perseguirán a pie a través del bosque. Quizás los agentes logren escapar en su SUV, si no ha sido destruido durante el combate, o encontrar el vehículo de los operativos de ARES, aparcado a varios kilómetros de distancia del chalet. Si como DJ quieres alargar la aventura, puedes hacer que vaya a por ellos un equipo de reserva de ARES, planteando una escena de persecución con otro SUV o motos de nieve (también podrías resolverlo de acuerdo a las reglas de resolución rápida de escenas).

En cuanto logren deshacerse de todos sus oponentes, podrán llevar al Dr. Zimmermann a un piso franco, donde serán felicitados por el comandante de la unidad por el éxito. Sin embargo, no tendrán mucho tiempo para celebrarlo, pues otra misión les espera.

CONSECUENCIAS

A continuación, te ofrecemos algunas posibles formas de continuar esta aventura:

- La información contenida en el disco duro informa a los agentes de la existencia de otra instalación de investigación de ARES, en donde deberán infiltrarse y destruirla.
- El auténtico Zimmermann está muerto y la persona que los agentes han escoltado hasta el piso franco y su unidad es un topo de ARES. Esto podría llevar a los agentes a una trampa o proporcionar a ARES la información sobre dónde se encuentran los cuarteles de la unidad Europa Occidental de BEAR y que envíe un grupo a destruirlos.

DRAMATIS PERSONAE

DR. HANS ZIMMERMANN

Se trata de un hombre frágil más cerca de los sesenta que de los cincuenta; está completamente fuera de lugar y no entiende la mitad de las cosas que ocurren a su alrededor.

ATRIBUTOS: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d4.

HABILIDADES: Atletismo d4, Ciencias d12, Conocimientos Generales d8, Notar d6, Humanidades d12, Persuadir d4, Sigilo d4.

PASO: 6; **PARADA:** 2; **DUREZA:** 4.

DESVENTAJAS: Corto de vista (menor), Pacifista (menor).

VENTAJAS: –.

EQUIPO: Gafas, disco duro robado, chaquetón de invierno.

OPERATIVO

CLANDESTINO DE ARES

Se trata de soldados muy bien adiestrados que trabajan para la división clandestina de ARES, la unidad Fobos. Habrá dos operativos de ARES por cada agente.

ATRIBUTOS: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

HABILIDADES: Atletismo d6, Conducir d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d8, Pelear d8, Pilotar d6, Sigilo d6, Tácticas d6.

PASO: 6; **PARADA:** 6; **DUREZA:** 9 (3*).

DESVENTAJAS: Obligaciones (a ARES).

VENTAJAS: Reflejos de Combate, Soldado.

EQUIPO: Casco balístico (Armadura +4 en la cabeza), armadura corporal táctica (Armadura +3*, en torso y extremidades), cuchillo de combate (FUE+d4), HK 416 (5.56, 24/48/96, 2d8, CdF 3, Mun. 30, PA 2), HK USP (.45, 12/24/48, 2d6+1, CdF 1, Mun. 12, PA 1 con silenciador), 2 granadas AE (5/10/20, 3d6 PAM, arma pesada), comunicador, gafas de visión nocturna (sin penalización por iluminación de penumbras u oscuridad), ropa de camuflaje invernal (+2 a Sigilo en entornos nevados).



SOLDADO MANTÍCORA (COMODÍN)

Creados por ARES, las mantícoras son soldados bioaumentados de un tipo que también se denomina “quimeras”. Se trata de seres humanos mejorados con ADN de los grandes felinos. Se les utiliza en misiones de reconocimiento y sigilo.

ATRIBUTOS: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d12+2, Vigor d10.

HABILIDADES: Atletismo d10, Conocimientos Generales d6, Disparar d8, Intimidar d8, Notar d10, Pelear d10, Sigilo d10, Supervivencia d8.

PASO: 10; **PARADA:** 7; **DUREZA:** 10 (3*).

DESVENTAJAS: Apariencia Distintiva, Hábito (enzima especial, mayor), Obligaciones (ARES).

VENTAJAS: Asesino, Ataque Repentino, Rápido, Reflejos de Combate.

EQUIPO: HK USP (.45, 12/24/48, 2d6+1, CdF 1, Mun. 12, PA 1), KRISS Vector (.45, 12/24/48, 2d6+1, CdF 3, Mun. 25, PA 1), armadura táctica de combate (Armadura +3*).

CAPACIDADES ESPECIALES:

- **Escudo mental:** Gracias a su condicionamiento mental, todas las quimeras tienen una resistencia natural hacia los poderes telepáticos. Ganan +2 a cualquier tirada que realicen para resistirse a poderes de carácter mental.
- **Mordisco/Garras:** FUE+d6.
- **Pies ligeros:** Las mantícoras tiran d10 cuando corren.
- **Saltar:** Dobra la distancia normal de salto.
- **Sentido superior:** Añade +2 a sus tiradas de Notar basadas en el olfato.
- **Visión nocturna:** Ignora las penalizaciones por iluminación de penumbra y oscuridad.

SONDA

Una pequeña unidad teledirigida con cuatro rotores y cámara de visión nocturna (no hay penalizaciones de iluminación por penumbra u oscuridad). Uno de los operativos pilota la sonda y la usa como herramienta de reconocimiento. Es posible piratearla con una tirada de Ordenadores (-2).

Sonda teledirigida: Tamaño -3 (Menudo); Man. +2; VM 113 km/h; Dureza 2 (0); Trip. N/A.