

TITAN EFFECT

EL JUEGO DE ROL



JANUS ASPECT





SPEARNET

DIRECTOR DATABASE

USERNAME

Faiasutomu

PASSWORD

CANCEL

CONFIRM

TITAN EFFECT

EL JUEGO DE ROL

Escritura: Christian L. Nomway

Escritura Capítulo III: Jeff Ruiz

Cubierta: Jonathan Chong

Ilustraciones: Jonathan Chong, Leonardo Ariza,
Matias Andres Trabold Rehren, Patrick McEvoy, Randy Vargas (Vargasni)

Maquetación y mapas: Christian L. Nomway

Edición: Daniel Eymard, Ghislain Bonnotte & Lynnea Taylor

Testeo: Balázs Mladonyiczki, Guillaume Hatt, Jabari Freeman, Jason Theriault, John Stevens,
Mike Morrison y Tim Loya

Agradecimientos especiales a la comunidad de Savage Worlds

INFORMACIÓN LEGAL

©2019 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:

drivethrurpg.com & titaneffect.com

Janus Aspect es un contenido adicional libre para Titan Effect RPG y no puede ser vendido por separado.

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 Worlds se reproduce con permiso 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.

EDICIÓN ESPAÑOLA

Edición y maquetación: Xosé Manoel Marcote

Traducción: Xosé Manoel Marcote



INTRODUCCIÓN

“Quien lucha contra monstruos debe asegurarse de que en el proceso no se convierta en un monstruo. Y si miras el abismo lo suficiente, el abismo te volverá a mirar a ti”.

- Friedrich Nietzsche

Esta campaña de cuatro partes de mini-tramas sirve como introducción para tus jugadores al mundo de Titan Effect. Presentará varias facciones de la guerra secreta y dará a tus jugadores una visión general de los desafíos que les esperan.

Janus Aspect está destinado a un grupo de hasta 6 Agentes. Los primeros dos capítulos son óptimos para los personajes de rango de principiante, pero los dos últimos requieren que sean de rango experimentado o superior. Mientras que las unidades de Europa del Este y Europa Occidental (consulte la Guía de referencia de unidades BEAR) son geográficamente más adecuados para esta mini-campaña, los Agentes pueden pertenecer a cualquier otra unidad para adaptarse a su propia campaña.

Los Agentes tienen la tarea de localizar a un esquivo traficante de armas que vende una nueva arma biológica a organizaciones criminales y terroristas. Esta misión les hará viajar desde Europa del Este a Estambul, Brasil y finalmente a la República Centroafricana. Durante su viaje, los Operativos tendrán la oportunidad de aprender más sobre la guerra secreta, ganar nuevos aliados y crear enemigos peligrosos.

Nota: esta mini-campaña se puede usar con ambos *Savage Worlds Deluxe* y *Savage Worlds Edición Aventura* (SWEA). Consulta nuestra Guía de conversión de SWEA gratuita para obtener más información.

PERSONALÍZALO

Entre cada capítulo, mientras BEAR procesa la información obtenida por los Personajes, te recomendamos que les envíes a nuevas misiones, utilizando Semillas de Aventuras, del capítulo **Generador de misiones** en *Titan Effect RPG*

o algunas de nuestras aventuras cortas (*One Sheets*) disponibles en la red.

Esto podría ayudarles a ganar más experiencia, especialmente en los últimos dos capítulos, y agregar más variedad en los tipos de misiones, ya que esta mini-campaña está bastante orientada a la acción.

Nota: esta fórmula también facilita el cambio de Agentes si uno de tus jugadores está ausente o si deseas incorporar alguno nuevo a tu mesa.

TEMA

El tema principal de la campaña trata de cómo los héroes pueden hundirse y convertirse en lo que combaten. La antagonista principal (Alecto) era una Agente como los Personajes, pero cegada por su sed de venganza cometió un error y se convirtió en lo que había jurado combatir. Esto podría llegar a sucederle a los Personajes si siguen el mismo camino.

Hay diferentes momentos durante la campaña que dan pistas sobre la historia de Alecto y su viaje. Puede ser interesante darle a los Agentes otras oportunidades para aprender más sobre su pasado y lo que le sucedió. Podrías usar esto como un nuevo gancho de aventura: los Personajes podrían ser enviados a seguir el rastro de un antiguo asociado o cliente; Alecto podría incluso enviar un equipo de asesinos para silenciar al vergonzoso testigo. Aunque esto es opcional, estos elementos podrían ayudarte a hacer que tu campaña sea más memorable.

RESUMEN

CAPÍTULO I

Los Agentes reciben la misión de infiltrarse en una fortaleza de la mafia albanesa en Kosovo y exfiltrar a un agente BEAR que fue capturado. La misión se complica cuando descubren que la mafia albanesa está vendiendo soldados bio-aumentados a grupos terroristas, cuando uno de ellos escapa.

CAPÍTULO II

La misión en Kosovo revela que la mafia albanesa fue utilizada como tapadera por una célula de TIFON para vender la nueva tecnología de soldado bioaumentado (BAS). Los Agentes deberán localizar al agente de TIFON en Estambul y capturarlo. Su operación es interrumpida por un equipo de operaciones especiales enviado por ARES que tienen el mismo objetivo.

CAPÍTULO III

Después de descubrir que TIFON está a punto de vender sus soldados aumentados biológicamente a otro grupo, los Agentes van a Brasil para localizar a un hacker que trabaja para TIFON y que conoce la ubicación de su próxima operación. Sin embargo, tendrán que encontrarla y exfiltrarla antes de que lo haga ARES.

CAPÍTULO IV

TIFON está a punto de vender su tecnología BAS a un peligroso señor de la guerra en la República Centroafricana. Los Agentes deben actuar rápidamente para interceptar a los agentes de TIFON y poner fin a sus operaciones de una vez por todas. Pero, las cosas nunca salen según lo planeado y el Operativo tendrá que tomar una decisión difícil.

TRASFONDO

Desde su creación en 2011, la organización bioterrorista conocida como TIFON ha mantenido un perfil relativamente bajo, con algunas excepciones, y hasta ahora ha logrado evitar el radar de las otras facciones.

En su búsqueda de desbloquear la verdadera humanidad potencial, los científicos de Gaia y TIFON han creado una gran variedad de experimentos genéticos y patógenos para reprogramar el ADN animal y humano. Uno de estos experimentos ha llevado a la creación del virus

SOMA y las peligrosas lamias (página 114 de *Titan Effect RPG*).

Queriendo probar su nueva creación en el campo, TIFON ha encargado a una de sus células buscar compradores potenciales de SOMA y las lamias para venderlos como armas biológicas. Gaia ha asignado personalmente a uno de sus mejores agentes, Alecto, para dirigir la operación. Alecto, también conocida como Valentina Renko, formó parte de la BEAR hace años, antes de abandonarla en circunstancias poco claras (ver los antecedentes de Valentina Renko).

La célula de Alecto está compuesta por un equipo de científicos y su mano derecha, la quimera Nyx. También están acompañados por comandos de TIFON, agentes u operadores altamente capacitados reclutados entre criminales y mercenarios, leales a la causa de TIFON. Utilizan un avión de transporte Atlas A400M modificado, bajo la apariencia del Grupo Sunflower, una ONG humanitaria, para transportar sus equipos y un pequeño laboratorio de campo. Normalmente aterrizan en países inestables donde el personal del gobierno puede ser sobornado fácilmente. De esa manera, pueden desplegar rápidamente su equipo de laboratorio en un hangar para realizar sus pruebas, mientras Alecto y sus soldados se ponen en contacto con organizaciones criminales y terroristas para vender las lamias. Nunca se quedan mucho tiempo, se mueven mucho para evitar ser detectados por otras facciones. Cuentan con la asistencia remota de una célula Trans-Helix en Rocinha, Brasil, cuando necesitan falsificar credenciales o identidades falsas.

Sin embargo, su operación ha atraído la atención de otras facciones como ARES y el Directorado, que ahora están tratando de hacerse con las lamias y SOMA.



HABILIDADES VS PODERES

A diferencia de la mayoría de los juegos de rol de espionaje, los Personajes en *Titan Effect RPG* cuentan con superpoderes, además de sus habilidades y dispositivos. El uso de poderes puede alterar o complicar la aventura o incluso crear un problema de equilibrio. Se alienta al DJ a crear situaciones para que las PJ usen sus poderes de manera imaginativa o con limitaciones, por supuesto, sin tratar de frustrarlos. Por ejemplo, la biocinética con camaleón puede asumir la apariencia de cualquiera que vean o toquen, pero aún necesitan tener la ropa adecuada, tal vez robándola. Además, si no se toman el tiempo de observar a la persona que están imitando, sus familiares y colegas podrían notar que el Personaje no tiene los mismos gestos o tics. La psicocinética podría tener dificultades para usar sus poderes de ataque basados en fuego o frío si están en el medio de un lugar lleno de gente o en el centro de la ciudad (o si tienen que enfrentar las consecuencias del daño colateral). Esto podría alentarlos a pensar fuera de la caja y usar sus poderes de una manera inusual (al usar **Tretas o Trucos con Poderes**, ver *Guía de Género: Superpoderes*).

Lo mismo con poderes como el *control mental* y *lectura mental*, que pueden ser muy poderosos y dar a los personajes una tremenda ventaja. Sin embargo, la mayoría de las personas que están al tanto de la guerra secreta han aprendido a tomar algunas precauciones para protegerse de los telépatas: ya sea obteniendo un implante de escudo mental o compartimentando información.



CAPÍTULO I

Los Agentes son reunidos en la sala de juntas para una reunión de emergencia. Su comandante habla mientras muestra en una gran pantalla en la pared la imagen de un hombre blanco de unos 40 años.

¡Escuchen! Uno de los nuestros ha sido capturado en Kosovo y la directora Tanaka nos ha encargado que nos encarguemos de esta situación. Hace 12 horas, la división de Inteligencia envió al Agente Kilgore para infiltrarse en el Clan Dobroshi, uno de los más importantes clanes de la mafia albanesa. Estaba investigando posibles vínculos entre el Clan Dobroshi y la organización bioterrorista conocida como TYPHON...

ENTRADA BEARNET #1

Accediendo a BearNet desde sus smartphones u ordenadores, los Agentes tienen acceso a la siguiente información sobre TIFON:

- TIFON es una organización bioterrorista con una agenda posthumanista. Sus miembros son casi todos bioaumentados: neotherianthropes, quimeras, etc. Los rumores dicen que la organización ha comenzado a albergar algunos psíquicos para usarlos como espías y ejecutores.
- TIFON fue creado alrededor de 2011 por científicos que se rebelaron contra ARES y los Olímpicos. La organización está dirigida por una misteriosa mujer conocida como Gaia.
- Si bien la organización ha estado relativamente tranquila durante años, recientemente ha aumentado sus actividades y se sabe que trabaja con grupos criminales y otros grupos terroristas.

El comandante apunta a la pantalla. La imagen del Agente Kilgore cambia por la imagen de lo que solía ser una granja que ahora está fortificada como un campamento militar.

La división de Inteligencia localizó al Agente Kilgore en esta antigua granja que ahora usa el Clan Dobroshi como una de sus bases de operaciones. Uno de los ESPer de la división ha podido confirmar mediante una visión remota que el Agente Kilgore todavía está vivo, pero está en muy mal estado y creemos que lo están interrogando mientras hablamos. Su objetivo principal es encontrar al Agente Kilgore y llevarlo a casa a salvo. Su objetivo secundario es encontrar lo que el Agente Kilgore estaba buscando, sea lo que sea. Ésta es una operación militar, nuestro intendente les proporcionará todo el equipo que necesiten. Serán lanzados a 6 clicks de su objetivo. Una vez que el Agente Kilgore esté asegurado, se le extraerá a través del sistema de recuperación tierra-aire Fulton. ¡Buena suerte!

PREPARACIÓN

Para esta misión, los Agentes pueden asignar sus Puntos de equipo como lo deseen, sin otras restricciones que su deducción. Sin embargo, las gafas de visión nocturna y los silenciadores o supresores son muy recomendables para un enfoque sigiloso. Además, cada Agente recibe un paracaídas para un salto estándar, y su Intendente les da dos kits Fulton para su extracción (los kits pueden llevarles a ellos y a otras dos personas). Una vez equipados, abandonan un avión de transporte Hércules C-130. Durante el vuelo, pueden acceder a BearNet con su smartphone y recuperar el mapa de la fortaleza del Clan Dobroshi (página 10) y obtener información sobre sus enemigos.

INSERCIÓN

Después de un largo vuelo, el piloto informa a los Agentes a través de su comunicador que sobrevolarán su zona de aterrizaje en unos minutos, permitiéndoles verificar por última vez su equipo, armas y plan. Después de eso, el muelle de carga se abre, permitiendo que los Agentes salten a 4,000 pies sobre la superficie, en la oscuridad.

ENTRADA BEARNET #2

Información disponible del Clan Dobroshi:

- Clan de la mafia albanesa formado por ex miembros del antiguo Ejército de Liberación de Kosovo, liderado por Barren Dobroshi.
- La granja está ubicada en Vërshec, Koso-vo, y es utilizada por los Dobroshis como base para su tráfico de armas biológicas. El lugar está rodeado por una valla con alambre de púas y una torre de vigilancia equipada con un foco. Un francotirador vigila el perímetro.
- En el sitio, hay un par de civiles y 12 hombres armados (puede que tengas que cambiar ese número de acuerdo con el número de jugadores, ver Fuerzas rivales), incluyendo Korab Dobroshi y el francotirador presente en la torre de vigilancia. Todos están bien equipados con armas de fuego militares. También hay dos patrullas armadas adicionales (ver Tabla de Encuentros) patrullando la zona.
- La base está dirigida por Korab Dobroshi, Barren, el hijo mayor de Dobroshi. Está en la lista de la Interpol de los más buscados por tráfico de personas y asesinato.

La zona de aterrizaje está en el medio de un campo rodeado de pequeños caminos y un bosque. Utiliza las reglas de **Paracaidismo** (consulta la página 97 de *Titan Effect RPG*) para el aterrizaje. Una vez en el suelo, necesitan enterrar sus paracaídas y luego proceder a su objetivo.

Gracias al GPS en sus smartphones, los agentes pueden encontrar fácilmente la granja. Dependiendo de si eligen ir por el camino o atravesar el bosque, roba una carta en la Mesa de Encuentro.

Nota: Si usas SWEA, puedes usar la regla de **Resolución rápida de escenas** para resolver el encuentro.

TABLA DE ENCUENTROS

| Palo | Encuentro |
|-----------|--|
| Tréboles | Sin encuentro |
| Diamantes | 1d4 perros hambrientos |
| Corazones | Patrulla de guardia a pie o SUV (1d4 Criminal, soldados) |
| Picas | 2 patrullas de guardia (2d4 Criminal, soldados) |

LA GRANJA

Finalmente, los Agentes alcanzan la base de operaciones de Dobroshi. Como se menciona en sus archivos y mapas, la base parece una antigua granja que ha sido fortificada. La granja está rodeada por una cerca de 2 metros de altura con alambre de espinos. La gran puerta metálica es la única entrada, lo que significa que los Agentes deberán cortar la cerca (Latrocinio a -2 para evitar disparar la alarma) o encontrar otra forma de entrar. Es posible escalar la cerca (Atletismo a -2 sin equipo de escalada, debido al alambre de púas), pero aquellos que fallan, ganan un nivel de Fatiga (ver **Caidas** en la página 164 de *Savage Worlds* para más información). Un fallo crítico significa que el personaje gana un nivel de fatiga y se enreda, y necesita tener éxito otra tirada de atletismo para liberarse (sufrir otro nivel de fatiga por cada falla). Esto también podría atraer la atención de los guardias (ver los hombres de Dobroshi a continuación) patrullando dentro de la granja (con un rollo de Aviso en +2).

La granja está fuera de la red y utiliza dos potentes generadores para su suministro eléctrico: uno en el garaje y otro en el gran establo para alimentar el laboratorio.

TORRE DE VIGILANCIA

Esta torre de ladrillo de 10 metros de altura domina la granja, con diversas antenas parabólicas y una antena de radio. Su parte superior se ha convertido en una torre de vigilancia con un foco. Uno de los hombres de Dobroshi está de guardia, equipado con un rifle de francotirador. Pasar por la torre de vigilancia (Por ej.: desplazarse desde la granja directamente a uno de los graneros) requiere una tirada de sigilo opuesta con la Alerta del francotirador.

También tiene acceso a una radio y puede pedir refuerzos si alguien da la alarma.

GARAJE

Hay 3 SUV (usa *Savage Worlds Deluxe* o SWEA para sus estadísticas) y un camión estacionados dentro del garaje. También hay un tanque de combustible y herramientas de reparación.

CASA DE CAMPO

Esta gran casa de campo es utilizada por Dobroshi y su hombres como su base. Dobroshi tiene su oficina personal en una de las habitaciones más grandes. Hay dos entradas principales, una en la parte delantera y otra en el lado izquierdo, cerca del cobertizo. Los Agentes pueden abrir las puertas consiguiendo las llaves de uno de los hombres de Dobroshi o usando Latrocinio. Hay un mínimo de 2 hombres armados dentro, jugando a las cartas en la sala de estar. Los Agentes también pueden usar Latrocinio para intentar desbloquear las ventanas.

OFICINA DE DOBROSHI

Los Agentes pueden tener acceso al portátil de Dobroshi con un éxito en Conocimiento (Orde-

nadores) o con Hackeo a -2.

Si fallan, pueden volver a intentarlo, pero un fallo crítica envía un mensaje de alerta directamente al smartphone de Dobroshi. En el interior pueden encontrar un correo electrónico entre él y alguien llamado "Alecto". El correo electrónico indica que se supone que esa persona se reunirá la próxima semana en Estambul con un miembro de Voronin Bratva para vender una muestra de algo llamado SOMA. Con una tirada de Notar con -2, los Agentes también pueden encontrar una caja fuerte escondida dentro del escritorio. Se necesita una tirada de Ladrones a -4 para abrirla y encontrar un libro de contabilidad. Con una tirada de Investigación, pueden averiguar que el Clan Dobroshi ha realizado un par de adquisiciones recientes, llamadas "lamias", de un cierto "Alecto".

SÓTANO

El sótano de la casa se ha dispuesto como sala de interrogatorios con dispositivos y herramientas de tortura. El agente Kilgore (ver página 25) está allí, atado a una silla para ser interrogado y actualmente bajo la vigilancia de un guardia. El sótano también es accesible a través de una puerta detrás de la casa. Puede abrirse con Latrocinio a -2. Una vez que los Agentes hayan neutralizado al guardia que vigilaba al Agente Kilgore, lee lo siguiente:

Cuando entráis en la habitación, el Agente Kilgore está atado a una silla, semidesnudo, con contusiones y cortes en el cuerpo. Su cara se ilumina cuando os ve y sonríe. "Chicos, ¿porqué habéis tardado tanto?"

Una vez liberado, el Agente Kilgore revela a los personajes que Dobroshi acaba de comprar un soldado bioaumentado de TIFON, con la intención de venderlo a un grupo terrorista. También menciona que su tapadera ha sido comprometida por alguien desde dentro o al menos alguien que solía trabajar para BEAR. Kilgore está herido (dos heridas), pero se niega a irse hasta que se complete la misión. Su nuevo objetivo en la misión ahora es destruir la lamia dentro del laboratorio de Dobroshi (ver **Granero Grande** a continuación).

PEQUEÑO GRANERO

El Clan Dobroshi usa este granero para almacenar todo tipo de suministros, incluidos



medicamentos y productos de contrabando. Un guardia está vigilando la entrada principal.

GRANERO GRANDE

La entrada está custodiada por dos soldados armados. Hay una gran puerta en la parte delantera y un acceso en el techo, usando la escalera de emergencia en la parte trasera del granero. El Clan Dobroshi guarda muchos materiales químicos en este granero y una de las estancias se ha convertido en un laboratorio. El laboratorio está encerrado en una estructura de vidrio reforzado (dureza 10) y con un sistema de ventilación. Está cerrado por una puerta con un candado electrónico (Latrocinio a -4). Dos científicos están revisando un tanque criogénico del tamaño de un humano, con una lamia dentro.

Dobroshi también está en el laboratorio, hablando con alguien por videoconferencia a través de un portátil. Pueden escuchar una voz femenina, pero la cara del interlocutor de Dobroshi está difusa. Esto es lo que escuchan:

"Tengo un nuevo comprador para su virus SOMA, te he enviado todos los detalles".

"Ésa es una buena noticia. Ahora dime ¿qué hiciste con el cuerpo del agente Kilgore?"

Oh, él no está muerto... todavía. Quería interrogarlo primero y ver por mí mismo si lo que me dijiste sobre este BEAR tuyo era cierto".

"¿Tonto incompetente! Te di instrucciones precisas por una razón. Debido a tu imprudencia y estupidez, Korab, puedes haber puesto en peligro nuestra operación."

"¿Quién demonios te crees que eres? Nadie se atreve a hablarme así!"

"Tienes toda la razón, porque no habrá alguien con quien hablar en unos minutos".

"¿Qué se supone que significa eso ...? ¡Diablos, me ha colgado!"

Después de la llamada, Dobroshi se pone nervioso y le pide por radio a sus hombres que dupliquen las patrullas. Todos sus hombres están en alerta después de esa llamada y buscan activamente cualquier intruso potencial. Un par de minutos después, una luz en la consola del tanque criogénico parpadea en rojo y los dos científicos comienzan a entrar en pánico.

Cuando Dobroshi les pregunta qué está pasando, responden que el tanque está equipado con un control remoto y que la lamia se está despertando.

Justo después, Dobroshi y los científicos intentan abandonar el laboratorio, dándose cuenta de que no hay nada que puedan hacer, pero la lamia se despierta y agarra a uno de los científicos. Dependiendo de las próximas acciones de los personajes, la lamia comienza destrozando al científico agarrado e intenta ir tras Dobroshi. La lamia intenta matar a cualquiera que tenga a la vista, centrándose primero en cualquiera que le ataque.

COBERTIZO

Las tropas de Shed Dobroshi usan este cobertizo para almacenar municiones, explosivos y armas de fuego. Para acceder, se necesita una tirada exitosa de Latrocinio para forzar el candado. En el interior, los Agentes pueden encontrar algunos rifles de asalto (usa las estadísticas del HK 416 de la página 44 del *Titan Effect RPG*), granadas y otros explosivos. Los Agentes también pueden usar el cobertizo para provocar una distracción, al prenderle fuego.

Enemigos:

• **! Korab Dobroshi:** Ver página 25.

• **Hombres de Dobroshi** (6 + uno por Agente: repartidos por la granja): Usa Criminal, soldado de la página 109 de *Titan Effect RPG*. Están armados con HK G36C (5.56, Rango 15/30/60, Daño 2d8, CdF 3, Disparos 30, PA 2) y un HK PSG-1 (7.62, Rango 30/60/120, Daño 2d8 + 1, CdF 1, Disparos 5, PA 2, alcance) para el francotirador en la torre de vigilancia. Según el número de jugadores, tendrás que reasignar a los hombres de Dobroshi dentro de la granja.

• **Científicos (2):** Use Ciudadanos de la *Guía de Género: Superpoderes*. Añádeles Intelecto d10 y Conocimiento (Ciencia)/Ciencia d10.

• **! Lamia:** Usa Lamia de la página 114 de *Titan Effect RPG*.

ALARMA

Tan pronto como se produzcan disparos o tras el despertar de la lamia, la alarma se activará en la granja. Todos los hombres de Dobroshi acudirán a la fuente de los disparos y abrirán fuego ante la vista de cualquier intruso. Si ven la lamia, comienzan disparándole, pero después de que algunos de ellos sean asesinados por la criatura huyen del lugar, aterrorizados por lo que sucede.

HUIDA

Una vez que se elimine la lamia, los personajes pueden correr hasta su punto de encuentro, usando uno de los vehículos de la granja, si no han sido destruidos. Después de alcanzar su objetivo, tienen que llamar a su cuartel general para que los recojan y suelten el globo auto-inflado de sus kits Fulton. Llevará cinco minutos que el avión llegue para rescatarlos. Durante ese tiempo, uno o dos grupos de soldados de Dobroshi podrían intentar rodearlos y eliminarlos; esta parte es opcional y se puede resolver con las reglas de **Resolución de encuentros rápidos** si estás utilizando SWEA.

Después de neutralizar a sus asaltantes o si logran detenerlos lo suficiente, su C-130 captura los cables de su kit Fulton, elevándolos. Finalmente, los introducen en el avión y son

escortados de manera segura a su cuartel general.

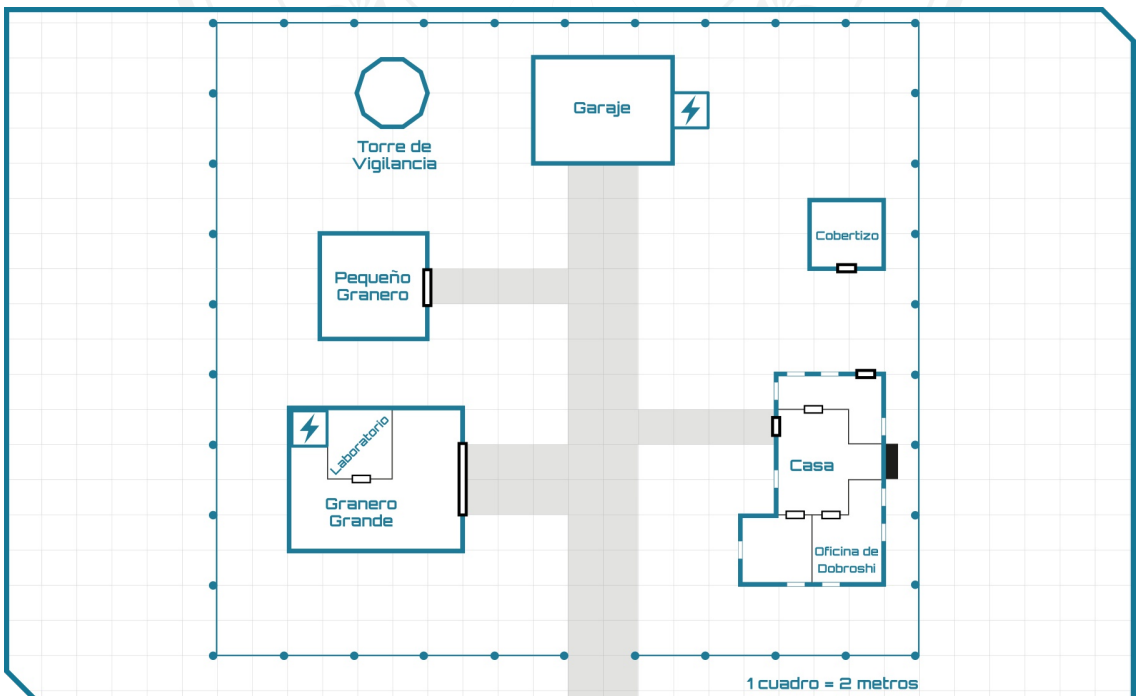
¿QUÉ SUCEDE DESPUÉS?

Los Agentes son informados por el comandante de su unidad. Si el agente Kilgore regresa con vida, puede decir lo que averiguó mientras espiaba a Dobroshi. Estaba trabajando con un traficante de armas, cuyo nombre en clave era Alecto, para comprar soldados con aumentos biológicos y venderlos a diferentes grupos terroristas. Los Agentes pueden confirmar parte de su información si consiguieron piratear el portátil de Dobroshi y/o forzaron su caja fuerte.

Mientras la división de Inteligencia analiza toda esta información, los Agentes recibirán una nueva asignación (utiliza cualquier One Sheet o una propia).

EL DESTINO DE DOBROSHI

Lo que le suceda a Dobroshi depende de las acciones que adopten los Agentes. Si no intervienen, la lamia mata a Dobroshi; de lo contrario, intenta escapar. Aunque no es parte de su misión, si los Agentes deciden capturar a Dobroshi y llevarlo con ellos, BEAR podrá obtener información útil sobre su organización (para futuras misiones). Si Dobroshi escapa, podría ser utilizado más adelante como enemigo recurrente. En el caso de que Dobroshi sea asesinado durante la misión, su padre (ver Otras organizaciones en Ti-tan Effect RPG) seguramente querrá vengar la muerte de su hijo, y tal vez atraer a la BEAR (a través los Agentes) a una trampa.



CAPÍTULO II

Algún tiempo después del primer capítulo y entre otras misiones, los agentes son convocados por su comandante para una nueva. Gracias a la información facilitada por el Agente Kilgore y la información que recuperaron (del libro de contabilidad o del disco duro de Dobroshi), BEAR ha podido saber que TIFON estaba proporcionando soldados bioaumentados a diferentes organizaciones criminales y grupos terroristas. El Clan Dobroshi estaba actuando como intermediario antes de que las cosas fueran al sur (ver **Capítulo I**). La operación de TIFON está dirigida por uno de sus lugartenientes, cuyo nombre en código es Alec-to. Sin embargo, BEAR también descubrió que, después de la evacuación de los Agentes, un equipo de operadores de Phobos fue visto dentro de la base de Dobroshi gracias a un satélite espía. Esto solo puede significar que ARES también está detrás de Alecto. De ahora en adelante, los Agentes deben estar en guardia.

MISIÓN FALLIDA

¿Qué sucede si los Personajes fallaron la misión anterior y no recuperaron ninguna información útil o rescató al Agente Kilgore? El DJ puede considerar que BEAR logró encontrar otra forma de obtener la información enviando a otro equipo o con la ayuda de la División de Inteligencia: BEAR ya es consciente de la existencia de lamias y TIFON. Sin embargo, su comandante les advierte que si fallan otra vez, serán retirados del caso.

Se supone Alecto se encontrará con un miembro de la Voronin Bratva (mafia rusa) dentro de 24 horas en Estambul, Turquía, para venderles un arma biológica llamada SOMA. BEAR es consciente de que el Voronin Bratva es una tapadera utilizada por el Directorado, que envía a uno de sus agentes para cerrar el trato. El agente ha sido identificado como Alexei Volgin, un peligroso bogatyr y telépata de combate que

es también responsable de la muerte de varios agentes de BEAR.

La misión de los Agentes es ir a la cita de Volgin y Alecto y capturarla. La División de Inteligencia logró saber que Volgin tomó un vuelo desde San Petersburgo y se hospeda en la suite del Palacio Çırağan Kempinski de Estambul. Como Volgin es el único que conoce la ubicación de la reunión, los Agentes deberán espiarle y seguirle. Una vez logren encontrar a Alecto, deberán proceder con su exfiltración y recuperar SOMA.

PREPARACIÓN

Para esta misión, los Agentes tienen que usar armas que puedan ocultar encima o en el maletero de un coche, evitando explosivos o armas pesadas. Se recomiendan dispositivos de vigilancia comomicros, rastreadores GPS o la actualización hackeo para smartphones. Reciben identificaciones falsas y tienen acceso a un piso franco en Fatih, el distrito capital de Estambul. Éste tiene dos salidas diferentes y está equipado con una enfermería, dormitorios y celdas de detención. Sus órdenes son mantener a Alecto allí, mientras la División de Inteligencia envía un equipo de extracción para interrogarla. También tienen acceso a un SUV.

ESTAMBUL

Una vez en Estambul, los agentes consiguen su SUV en el aparcamiento del aeropuerto. Está equipado con un GPS para ayudarles a llegar a su piso franco. A partir de ahí, pueden recuperar el equipo que han elegido y planificar su misión.

Volgin se queda en la suite del hotel mientras espera a que se celebre reunión. Como es el único que sabe dónde tendrá lugar, los PJ tienen tres posibilidades: esperar a que salga y seguirle, infiltrarse en su habitación para hackear su teléfono y recuperar cualquier información útil y/o neutralizarle para reemplazarle si uno de ellos tiene el poder de camaleón. En cualquier caso, esto requiere que los Agentes vigilen el Hotel. Depende de ellos decidir el mejor enfoque.

ENTRE BASTIDORES

Stavros recibió una pista, proveniente de un hacker con nombre en código ShadowKult (ver **Capítulo III**), sobre Volgin y Alecto y envió a uno de sus equipos para recuperar la muestra de SOMA y capturar a Alecto. El equipo, compuesto por operadores de Phobos (uno por Agente) y un soldado quimera, está en espera en una

ENTRADA BEARNET #4

Aquí está la información disponible de Alexei Volgin en BearNet:

- Es un ex agente de SVR (servicios de inteligencia extranjeros rusos), antes de que fuera reclutado por la Dirección y entrenado para convertirse en un bogatyr. Oficialmente, es uno de los lugartenientes de Voronin Bratva.
- El Directorado utiliza el Voronin Bratva como tapadera para algunas de sus operaciones, reclutar nuevos miembros y como fuente importante de ingresos.
- Es un telépata de combate y se considera extremadamente peligroso. No deberían subestimarlos.
- Volgin está acompañado por dos guardaespaldas, que parecen ser antiguos Spetsnaz.

instalación de ARES, mientras observa a Volgin con un satélite de reconocimiento. Una vez que Volgin se desplace, le seguirán desde una distancia segura (en este punto, ni Volgin ni los Personajes deberían poder detectarlos). Esperarán a que Volgin se ponga en contacto con Alecto, antes de entrar y atacar.

VOLGIN

El Palacio Çırağan es un antiguo palacio otomano convertido en un hotel de cinco estrellas. Volgin y sus hombres se han hospedado en una de las suites del hotel. Ellos se quedarán en ella hasta las 11:00 p.m., antes de tomar un coger alquilado para encontrarse con Alecto. Se supone que Volgin se encontrará con ella en un almacén en el puerto de Haydarpaşa; las coordenadas exactas se almacenan dentro de su teléfono.

Los Agentes simplemente pueden decidir esperar a que Volgin y sus hombres salgan del hotel y

seguirles. Sin embargo, Volgin es muy cauteloso y tomará todas las precauciones para asegurarse de que no le sigan (ten en cuenta que Volgin y sus hombres están activos para tiradas de Notificación y Conducción/Sigilo). Tan pronto como ambas partes tomen sus vehículos, sustituye Stealth por Driving para todas las comprobaciones de sigilo. Tanto los Agentes como Volgin hacen tiradas opuestas de conducción/aviso (cuando están dentro de los coches) y tiradas de sigilo/aviso (una vez en el puerto) para evitar ser detectados o asegurarse de que no les sigan. Para hacer que esta escena sea más estimulante, puedes usar **Tareas dramáticas** o **Resolución rápida de escenas** si estás usando SWEA.

Los agentes también pueden intentar infiltrarse en la suite de Volgin y hackear su teléfono (penalización -4) o para neutralizarlo y hacerse pasar por él. El nivel de seguridad del hotel impone una penalización de -2 a todas las tiradas de Conocimiento (Ordenadores)/Hackeo y Robo. La suite de Volgin tiene tres habitaciones comunicadas entre sí y un baño. Volgin está dentro de la habitación más grande, cuyo balcón tiene vistas al Bósforo. Considera a Volgin y sus hombres pasivos, pero reaccionarán rápidamente ante cualquier actividad sospechosa y usarán armas con silenciadores si son atacados.

ALERTA

Si los Agentes y el equipo de Volgin se enfrentan y hacen demasiado ruido, podrían alertar a la

SUSTITUYENDO A VOLGIN

Si los Agentes lograron neutralizar a Volgin y sus hombres sin alertar a la seguridad del hotel, podrían tratar de hacerse pasar por él y sustituirle en su encuentro con Alecto. Esto es posible si uno de los Personajes es un experto en disfrazarse o tiene el poder de camaleón (o disfrazarse si usa las Reglas Alternativas). Otros dos operativos podrían desempeñar el papel de guardaespaldas de Volgin, pero si más personas le acompañan a la reunión corren el riesgo de levantar las sospechas de Alecto. BEAR enviará un equipo de "limpieza" para recuperar a Volgin y sus hombres o sus cuerpos si han sido asesinados.

seguridad del hotel que enviará guardias de seguridad a la suite. Si las cosas empeoran o si uno de los guardias de seguridad está herido, el hotel llamará a la policía. Si los Agentes hieren o matan a cualquiera de los oficiales de policía, la misión será abortada y se les pedirá que regresen a su unidad. Ver **Capítulo III**.

Enemigos:

- **! Arkadi Volkov:** Ver página 25.
- **Guardaespaldas de Volkov (2):** Usar Operador de la página 104 de *Titan Effect RPG*. Cambiar su equipo por una AKS-74U (5.45, Rango 15/30/60, Daño 2d8, CdF 3, Disparos 30, PA 2: los AKS están ocultos dentro de los maletines), Makarov PM (9x18 mm, Rango 10/20/40, Daño 2d6, CdF 1, Disparos 8, PA 1, ocultable), armadura corporal ocultable (+2/+4).

LA REUNIÓN DE ALECTO

Alecto está esperando a Volgin dentro de un aislado almacén mientras sus dos secuaces (ver Comandos TIFON a continuación) están esperando afuera para detectar intrusos y la llegada de Volgin. Tienen una lancha rápida lista para ellos en el muelle cerca del almacén, en caso de que tengan que huir.

El guardia de seguridad a la entrada del puerto ha sido sobornado por Alecto para permitir que Volgin y sus hombres entren, pero intervendrá si ve a alguien más. Los Agentes tienen que encontrar el camino al almacén sin alertar a la seguridad del puerto (principalmente cámaras y guardias de seguridad de patrulla). Tan pronto como Volgin lleve al almacén, entra y sus dos guardaespaldas se quedan fuera con los secuaces de Alecto. Dentro del almacén hay algunas carretillas elevadoras, cajas y contenedores, lo suficiente como para proporcionar cobertura durante un tiroteo.

Si quieren evitar ser vistos, los Agentes podrían entrar en el almacén abriendo la puerta trasera (Latrocinio a -2) o usando la escalera de emergencia para llegar al techo, desde allí pueden abrir una de las ventanas del techo e infiltrarse.

Alecto y Volgin están hablando entre ellos. Después de una breve presentación, Alecto le pide a Volgin que transfiera 10 millones de euros según lo solicitado, mientras que Volgin quiere que

Alecto le muestre el virus. Alecto abre un maletín refrigerado y le muestra un vial con un líquido azul y "HX-A9" escrito en él. Alecto explica que es solo una cepa variante derivada del virus SOMA y que puede crear lamias cuando se inyecta dentro de un huésped. Volgin usa su teléfono para hacer la transferencia de dinero justo después de eso. Si los PJ piratean el teléfono de Volgin, podrían interceptar la transferencia bancaria (el dinero se transfiere a una de las cuentas negras de BEAR) y usarlo como una distracción. A menos que los Agentes intervengan antes, Alecto verifica con su smartphone que la transferencia funcionó y le da a Volgin el maletín.

INVITADOS SIN SERLO

Durante el acuerdo entre Volgin y Alecto, el equipo de operaciones especiales de ARES se acerca al almacén y se separa en dos equipos, cada uno dirigido por una quimera, para cubrir cada entrada. Si los Agentes logran detectarlos primero (por ej.: si uno de ellos está de guardia), deberán decidir cuidadosamente qué acción realizar. Si pelean con el equipo de ARES antes de la reunión, podrían arriesgarse a perder el virus y Alecto.

El equipo de ARES comienza eliminando a Volgin y a los hombres de Alecto y luego asaltan el almacén lanzando granadas cegadoras a través de las ventanas. Sus dos objetivos principales son recuperar el virus y capturar a Alecto. Luchan por eliminar a cualquiera que intente detenerlos, especialmente a los Agentes.

Tan pronto como comienza el asalto, tanto Alecto como Volgin intentan escapar en diferentes direcciones. Volgin corre a encontrar un coche y salir del puerto, mientras Alecto intenta escapar con su lancha rápida. Los Agentes se verán obligados a separarse o tomar una decisión si quieren obtener Alecto y el virus. Volgin ataca a cualquiera que intente detenerlo y no dudará en utilizar todas sus habilidades para neutralizar cualquier amenaza. Si Alecto es acorralado por los soldados de ARES y no puede escapar, ayuda a los Agentes a deshacerse de ellos, y finalmente se rinde. De lo contrario, escapa con su bote.

Enemigos:

- **! Alecto:** Ver página 25.
- **Comandos TIFON (2):** Usar Operativo de la página 110 de *Titan Effect RPG*. Reemplaza su equipo por una armadura corporal ocultable (+2/+4) y SIG MPX (9 mm, rango 12/24/48, daño 2d6, Cdf 3, disparos 30, PA 1).
- **Agentes Fobos (1 por agente):** utiliza el Agente de Fobos de la página 114 de *Titan Effect RPG*. Usan un dron para reconocimiento (Centinela de la página 35 de *Titan Effect RPG*).
- **! Soldado Quimera (1):** usa la serie Gorgona de la página 118 de *Titan Effect RPG*. Siéntete libre de incluir un segundo soldado quimera si hay más de 5 personajes.

REPERCUSIONES

Una vez que termina la lucha, los Agentes tienen que abandonar el puerto rápidamente si quieren evitar a las autoridades. Si Alecto escapó, deja caer su smartphone durante la pelea. Con una tirada de Aviso, los Agentes pueden recuperarlo y usarlo más tarde. De lo contrario, tienen que asegurar a Alecto y llevarla de regreso a su piso franco. En su camino de vuelta, los Personajes podrían intentar ver si les siguen (deja que hagan alguna tirada de Notar), pero no verán a nadie. En caso de que los Agentes logren capturar vivo a uno de los agentes de ARES e interrogarlo con éxito, se enteran de que ésta recibió una sugerencia anónima sobre el acuerdo: Stavros no les reveló la identidad del hacker.

PISO FRANCO

En el piso franco informan al comandante de su unidad del estado de la misión (ya sea si fallaron o tuvieron éxito) y esperarán al equipo de escolta de la División de Inteligencia. Alecto intenta manipular a cualquiera que entable una conversación con ella o intente interrogarla. Ella les explica que BEAR está lejos de ser la organización benevolente que creen, y que todos son prescindibles. Menciona que antes trabajó para BEAR y que la directora Tanaka dejó morir a todo su equipo en su última misión. También explica que TIFON es la única facción con la voluntad y los recursos para derrotar a los olímpicos. Alecto incluso puede intentar reclutarlos en su equipo.

Consciente de que podría ser examinada por un telépata, Alecto se aseguró de tener solo la

información mínima requerida para su misión, lo que significa que no sabe cuándo o cómo intervendrá su equipo para rescatarla. Durante toda la conversación, Alecto parece confiada y controlando de la situación.

Unos minutos después, llega el equipo de la División de Inteligencia, proporcionando un código seguro. Si los Agentes sospechan, los dos hombres y la mujer les proporcionan todas las credenciales que necesitan para tranquilizarse. Una vez que Alecto está asegurado, la acompañan a su camioneta y salen del piso franco. Si los Agentes insisten en saber qué piensan hacer con ella, simplemente responden que su nivel de autorización no es lo suficientemente alto.

EPÍLOGO

De vuelta a su cuartel general, sabrán que unas horas más tarde el equipo de la División de Inteligencia fue atacado por comandos TIFON. Los agentes resultaron gravemente heridos y Alecto logró escapar. Sin embargo, uno de ellos logró herir a Alecto y se analizó su sangre. Parece ser que su sangre contenía un isótopo radiactivo. Según la División de Inteligencia, es posible que TIFON lo estuviera usando para rastrear la posición de Alecto. Su comandante les permite tomarse un tiempo libre para descansar o recuperarse, mientras esperan su próxima asignación.

CABOS SUELTOS

¿Qué sucede si Volgin logra escapar con el virus? La BEAR probablemente intentará rastrearlo y enviar a los Agentes tras él, antes de que Volgin le dé el virus a la Dirección. Volgin viajará de regreso a San Petersburgo a la fortaleza de Voronin Bratva para esperar a que la Dirección envíe un correo. Los Agentes deberán encontrar una manera de infiltrarse en la fortaleza y recuperar el virus antes de que sea demasiado tarde.

CAPÍTULO III

Después de un período de unos días de descanso, los Agentes son llamados a su cuartel general y se les informa de su nueva misión, que podría llevar a rastrear a Alecto y cerrar toda su operación.

La División de Inteligencia descubrió (con la ayuda de los Agentes si lograron recuperar su teléfono) que Alecto estaba siendo ayudado remotamente en Estambul por un hacker que usaba el seudónimo de "ShadowKult". Ella es parte de TransHelix, un colectivo anarquista y hacker que sirve como manos y ojos de TIFON en Darknet. Se cree que ShadowKult controla la seguridad electrónica y las comunicaciones para Alecto y su red. Esto pone a este fanático de los ordenadores en la posición perfecta para saber dónde llevará a cabo Alecto su próximo negocio de armas biológicas. La misión de los Agentes es exfiltrar a ShadowKult y lograr que revele la ubicación de Alecto.

ShadowKult se ha afincado en el medio de Rocinha, una de las favelas más grandes de Río de Janeiro, Brasil. Debido a la gran cantidad de civiles y la población tan compacta en esta área, se recomienda encarecidamente un enfoque sigiloso, así como tratar de evitar cualquier daño colateral a la población local. La presencia de pandillas de narcos y policías corruptos en el área también puede complicar la misión. Teniendo en cuenta lo precavido que es Alecto, es más que probable que ShadowKult tenga una escolta armada. Como ARES ya ha intentado capturar a Alecto, existe una alta probabilidad de que intenten atacar a su hacker.

PREPARACIÓN

Todas las armas y equipos están autorizados en esta misión, pero se recuerda al equipo que estarán en medio de un área densamente poblada. Las armas pesadas y los explosivos están desaconsejados. Un gran SUV les está esperando en un hangar perteneciente a Fianna International en el aeropuerto de Jacarepagua.

En el aeropuerto actuarán oficialmente como contratistas militares privados que trabajan para Fianna y en servicio de protección de NPO. Sin

embargo, una vez afuera, no tendrán ninguna cobertura y deberán evitar a las autoridades a toda costa. Después de que el equipo haya logrado capturar al pirata informático, tendrán que volver al hangar donde un Gulfstream V y su piloto los estarán esperando.

ENTRADA DE BEARNET #4

- El verdadero nombre de ShadowKult es Melanie Drennan, ciudadana del Reino Unido.
- Melanie es buscada por la Interpol y varias agencias de inteligencia y federales por delitos informáticos.
- Fuera de Trans-Helix (y, por extensión, TIFON), se sabe que tuvo contacto con algunos grupos criminales en el pasado, como las Tríadas y los Yakuza, como freelance.
- Tiene un hermano que se doctoró, vivió en el Reino Unido y ya no habla con ella. Sus padres murieron en un accidente automovilístico hace 10 años.

INSERCIÓN

El equipo llega al aeropuerto, donde serán puntualmente escoltados al amparo de la noche hasta el hangar con su equipo y transporte terrestre. Durante el transporte, sus smartphones se actualizan con un mapa detallado de Rocinha y diferentes rutas de escape. El escondite de ShadowKult está justo en el medio de la favela. Si hay un francotirador experto en el equipo, pueden encontrar fácilmente un punto de vista con una línea de visión clara al escondite de ShadowKult. Se necesita una tirada exitosa de atletismo y otra de sigilo para ponerse en posición y permanecer invisible. Los Agentes tienen dos opciones:

- Conducir un tramo hasta la favela, estacionar y caminar a pie hasta la ubicación objetivo.
- Conducir hasta la ubicación del objetivo y realizar su incursión, usando la velocidad para compensar el sigilo.

Sea cual sea la opción que elijan los PJ, haz una tirada en la siguiente **Tabla de encuentros**. Los Agentes, por supuesto, pueden intentar colarse

con tiradas de Sigilo para evitar cualquier conflicto.

EL ESCONDITE

El escondite de ShadowKult es una pequeña estructura de dos pisos cerca del centro del pueblo. Se pueden ver múltiples antenas y antenas parabólicas montadas en el techo. Un balcón de aproximadamente 1 metro de ancho envuelve la totalidad del segundo piso. Alrededor de la casa hay una pared de ladrillo y yeso de dos metros y medio de altura con una puerta en el lado norte. Con una tirada de Notar,

TABLA DE ENCUENTROS

| | |
|-----------|---|
| Palo | Encuentro |
| Tréboles | Sin encuentro |
| Diamantes | 1d4 policías (50% probabilidad de ser corrupto). Usa policías de a pie en <i>Guía de Género: Superpoderes</i> |
| Corazones | 2d4 pandilleros (soldados criminales, SMG o rifles de asalto) |
| Picas | 1d4 operadores de Phobos de civiles (enviados a reconocer la zona) |

los Personajes pueden detectar una serie de cámaras de seguridad fijadas en las paredes, que cubren los alrededores del edificio y la calle. Si no se dan cuenta de ellas, pueden alertar al guardia que está dentro vigilando a través de las cámaras de seguridad.

Guardias/muros exteriores: en el muro norte hay un puerta de hierro que se abre hacia dentro. La puerta está custodiada por dos miembros de pandillas con SMG ocultos debajo de su chaleco. Hay otro guardia que patrulla por la finca y finalmente un cuarto guardia en el segundo piso, vigilando desde el balcón. Una tirada de Alerta a -2 indica que estos hombres actúan más como soldados entrenados que como pandilleros o matones. Si los Agentes realizan fotografías y verifican antecedentes en BearNet, se enteran de que la mayoría de ellos son ex operadores de Fuerzas Especiales y mercenarios con antecedentes penales o terroristas.

Caja de conexiones eléctricas: en la esquina suroeste de la finca hay una pequeña caja de metal con múltiples líneas eléctricas y conductos conectados la casa. Un teclado electrónico asegura el panel de acceso principal (Conocimiento (Ordenadores), Hackeo o Latrocinio a -2 para evitarlo). Cortar la corriente sumerge la casa y las luces exteriores en la oscuridad, con la excepción de la sala de ordenadores de ShadowKult.

Aparcamiento: ubicado en la esquina noreste del interior de la residencia es un aparcamiento cubierto. Ahora mismo hay un gran SUV estacionado allí.

Primer piso: dentro de la casa, en el primer piso, hay dos dormitorios, un baño completo, una cocina, una gran comedor-sala de estar y un porche con mosquitero. También hay un generador a gas con cables que suben por el techo y se conectan a la sala de ordenadores. Otro mercenario está sentado en la cocina.

Segundo piso: subiendo las escaleras hay una pequeña oficina que se usa para reuniones, un aseo pequeño, un armario, un dormitorio que se ha convertido en el centro NOC de ShadowKult/sala de ordenadores, y finalmente la habitación principal, que está conectada a la sala de ordenadores a través de una puerta secreta en el armario.

- **Despacho:** el típico despacho con una pared de llena de distintos tipos de libros hacia la parte posterior, un escritorio de roble pesado y reforzado (Dureza 10, Cubertura media, bonificación de cobertura +6). Hay un guardia sentado (u oculto en caso de estar alerta) detrás del escritorio, vigilando a través de las cámaras de seguridad mediante una serie de monitores.
- **Aseo:** el típico aseo. Dentro del mueble de baño hay un botiquín de primeros auxilios.
- **Armario:** suministros y equipos de limpieza del hogar: esto incluye productos químicos de limpieza normales.
- **Centro NOC:** antes eran dos dormitorios, que se ha convertido en una gran sala. Dentro hay un laboratorio de piratería de última generación, con varios ordenadores, pantallas y dispositivos de comunicación. Sentado detrás de uno de los ordenadores está ShadowKult. Un último mercenario vigila constantemente para asegurarse de

que nadie la atrape y para asegurarse de que se comporte.

- **Dormitorio principal:** el típico dormitorio principal estándar más grande y con baño privado. También hay una puerta que conduce al balcón exterior.

Aliados y enemigos:

- **! ShadowKult:** Consulta la página 26.
- **Comandos TIFON (7):** utiliza el operativo de la página 110 de *Titan Effect RPG*. Reemplaza su equipo por armadura corporal oculta y SIG MPX (9 mm, rango 12/24/48, daño 2d6, CdF 3, disparos 30, PA 1).

EXTRACCIÓN

Si los Agentes priorizan el sigilo para acercarse o apresurarse con las armas de fuego depende de ellos. Sin embargo, tan pronto como se produzca un tiroteo o si un guardia informó por radio de una amenaza (o si se no descubrieron las cámaras), todos los guardias del interior estarán en alerta máxima y dispararán a primera vista. ShadowKult aprovechará la oportunidad para robar el arma de su guardia, dispararle e intentar huir por su cuenta. Una vez que los Agentes logran alcanzar su objetivo, ShadowKult les pide que se identifiquen. Una tirada exitosa de Alerta les indicará que estaba esperando a alguien más que a ellos. Al interrogarla, se enterarán de que filtró información a ARES sobre Alecto a cambio de protección: fue detenida contra su voluntad y obligada a trabajar para TIFON (ver información de ShadowKult).

Si revelan que trabajan para BEAR o al menos la convencer de que son los "buenos", se relajará y colaborará momentáneamente con ellos. Está dispuesta a darles toda la información que necesitan para encontrar a Alecto a cambio de su libertad y nuevas identidades para ella y su hermano. Sin embargo, necesitan moverse rápido, porque ARES está al tanto de su paradero. Por otro lado, si los Agentes se niegan a responderle, deja de cooperar y trata de escapar a la primera oportunidad, y no les informará sobre los planes de ARES.

Tan pronto como termine la conversación (o cualquier otro momento en que sea oportuno), se va la corriente en toda la casa y queda a oscuras, con la excepción de los ordenadores debido al generador de abajo (suponiendo que

los Personajes no lo desactivaron). Si los Agentes tienen un avión no tripulado sobrevolándolos o a alguien vigilando, pueden descubrir que la mayoría de las favelas, aparte de algunos edificios que usan generadores eléctricos, acaba de quedarse sin corriente, causado por los agentes de ARES que desactivaron la red eléctrica para proporcionarles cobertura. Dos grandes coches negros (utiliza un automóvil de tamaño mediano en Deluxe o SWEA) avanzan rápidamente por la ciudad hacia la ubicación actual del equipo. Los autos parecen estar blindados (Armadura 6 en lugar de 3) y están aproximadamente a un par de minutos. Si hay un ESPer en el equipo o con la ayuda de un avión no tripulado, pueden intentar ver quién va en los dos vehículos: operadores de Phobos y dos soldados de quimera mantícore.

Los Agentes, junto con ShadowKult, deben decidir qué hacer en ese momento. Lo más probable e inteligente es correr y llegar a su punto de extracción. Cómo lleguen allí es otra historia. Las opciones más probables serían:

- Recorrer todo el camino a pie, usando la favela como cobertura, y puede que robar un vehículo una vez que despisten a sus perseguidores.
- Llegar a donde están sus vehículos y luego correr hacia el punto de extracción.

Los Agentes tienen menos de dos minutos para decidirse antes de que el equipo de ARES llegue a la casa. Independientemente de cómo salgan de ella, tan pronto como salgan de los terrenos escuchan un chirriar de neumáticos y como los vehículos enemigos se dirigen hacia ellos. ¡Se inicia una persecución!

LA PERSECUCIÓN

Usa las reglas de **Persecuciones** (o las reglas de **Persecuciones y Vehículos** si usas SWEA) para esta parte. Ésta es una Caza Extendida de 10 turnos y los Agentes están dos cartas por delante de los vehículos de ARES (si estás usando SWEA).

Debido a todas las calles cortadas y callejones sin salida, el terreno es difícil ya sea a pie o en coche, además las complicaciones de los Jokers tienen una penalización mínima de -2 y los ataques a distancia también se realizan a -2 por la cobertura. Si los Agentes deciden usar los tejados para ralentizar a sus perseguidores, pue-

des usar las reglas de **Persecuciones específicas** de SWEA.

El objetivo de los soldados de ARES es inmovilizar a los Agentes o su vehículo para que poder capturar a ShadowKult: el resto son prescindibles. Los agentes de Phobos intentarán de todo para frenarles, disparando a los neumáticos o el motor. Procuran no disparar a los pasajeros para evitar el riesgo de matar a ShadowKult. Una de las quimeras podría intentar subirse a uno de los SUV de los Agentes para neutralizar al conductor. Si la persecución es demasiado fácil, también puedes agregar algunos policías (corruptos o no) a la persecución, a pie o en un vehículo, para complicar la escena.

Si después de 10 rondas sus vehículos siguen funcionando (o si siguen en pie), los Agentes logran escapar de sus enemigos y salir de la favela; luego pueden dirigirse a su hangar. De lo contrario, el equipo de ARES los acorrala en un callejón sin salida (si no inutilizaron sus vehículos antes) y les obligan a abandonar sus vehículos. Ver **Párate y Lucha** a continuación.

Enemigos:

- **Agentes de Fobos (1 por Agente):** Utiliza al agente de Fobos de la página 114 de Titan Effect RPG.
- **Soldados de quimera (2):** usa las series Ceropes, Gorgona o Manticora (página 117 de Titan Effect RPG).

PÁRATE Y LUCHA

Si no pueden escapar de sus asaltantes, los Agentes serán acorralados cerca de una fábrica textil abandonada, tienen 3 turnos para refugiarse en ella, accediendo por la puerta trasera o el techo. El resto de las fuerzas de ARES se dividirán en dos equipos para cubrir cada salida de la fábrica (la puerta trasera y la bahía de carga desde el otro lado).

Nota: Si tus jugadores están muy confiados, puedes añadir un tercer vehículo como refuerzo, con tres nuevos agentes de Phobos y una quimera.

Los Agentes tienen unos minutos para organizarse y establecer un plan, antes de que sus enemigos asalten el lugar. En el interior, hay algunas máquinas, cajas y productos químicos.

También hay suficientes lugares y algunos pasillos para proporcionar cobertura durante un ataque y/o establecer trampas. Si ShadowKult está desarmado, les pedirá un arma, insistiendo en que puede cuidarse sola.

Una vez que termina la pelea, los Agentes pueden encontrar un vehículo nuevo o robar uno de sus asaltantes. Desde allí pueden continuar y llegar al hangar del aeropuerto, donde les espera su avión. Si alguno de ellos está herido, alguien del personal de Fianna puede curarle antes del vuelo de regreso.

RESULTADO DE LA MISIÓN

Durante el vuelo, ShadowKult revela a los Agentes que Alecto era un ex operativo de BEAR que cambió de bando por TIFON por razones desconocidas. Trabaja directamente bajo las órdenes de Gaia, la líder de TIFON. La misión de Alecto era probar el virus SOMA y las habilidades de combate de las lamias en el campo vendiéndolas a terroristas y grupos criminales. En menos de 48 horas se encontrará con un señor de la guerra en la República Centroafricana para venderle lamias. Ver **Capítulo IV**.

En caso de que ShadowKult no lograra facilitarla durante la misión, toda esta información está disponible en su smartphone encriptado (dejado como una especie de testamento).

Si los Agentes no pudieron salvar a ShadowKult y recuperar su teléfono inteligente, la misión se considera un fracaso. Algunos días después se enteran de que un señor de la guerra en la República Centroafricana llevó a cabo una masacre en la región de Ouham. Varios testigos indican la presencia de criaturas aterradoras que coinciden con la descripción de las lamias. El comandante de la unidad de los Agentes probablemente les enviará allí con la misión de destruirlas. En ese caso, puedes usar algunos elementos del **Capítulo IV** para crear una nueva aventura.

CAPÍTULO IV

Gracias a la información de ShadowKult, los Agentes saben ahora dónde y cuándo llevará a cabo Alecto su próximo trato. En 24 horas, irá a la República Centroafricana para encontrarse con Michel Dikembe, un peligroso señor de la guerra que busca controlar el país. La reunión tiene lugar en un antiguo aeródromo ocupado por Dikembe y algunas de sus tropas. La situación política actual en la República Centroafricana es altamente volátil y tener a un señor de la guerra como Dikembe usando soldados bioaumentados sin duda hundirá al país en un escenario de pesadilla.

La misión de los Agentes es eliminar a Alecto y derrotarla a ella y a su operación. Tienen carta blanca y están autorizados a usar cualquier medio necesario para cumplir su misión. Sin embargo, debido a las fuertes fuerzas hostiles en el área, podría ser conveniente utilizar un enfoque discreto o crear una distracción. No importa cuáles sean los Agentes a elegir, la velocidad y la precisión son esenciales.

OPOSICIÓN

ShadowKult reveló que Alecto y su equipo están utilizando un A400M modificado para transportar las lamias y a su personal. Además de la tripulación del avión, Alecto está acompañado por un equipo de comandos de TIFON y un soldado quimera llamado Nyx. También hay un par de científicos de TIFON con ellos. ShadowKult aterrizará en un campo de aviación bajo el control de las tropas de Dikembe en la región de Ouham, cerca de la frontera de Chad. La división de inteligencia también ha confirmado que Dikembe tiene alrededor de dos docenas de soldados y mercenarios sudafricanos con él (ajusta el número de acuerdo con el número de Agentes). Están fuertemente armados con armas de nivel militar.

El aeródromo está en el medio de la sabana y solo hay un camino de tierra que conduce a él desde la ciudad más cercana. Ésta es una operación de un día y los Agentes estarán fácilmente expuestos. Una vez en el lugar, los Agentes tienen dos horas antes de que aterrice

el avión de Alecto. Pueden dedicar ese tiempo para planear un asalto o infiltrarse en el aeródromo.

Alecto y su gente recogerán todo y despegarán con el A400M tan pronto como se den cuenta de que han sido comprometidos.

UN PEQUEÑO FAVOR

Una vez terminada la sesión informativa, su comandante informa a los Agentes que el Director Tanaka acudió en persona y quiere hablar con ellos en privado. Luego sale de la habitación. En cuanto el Director Tanaka entre en la sala, lee lo siguiente:

Seré breve. Como ya sabrán, Alecto fue uno de los nuestros hace unos años. Su verdadero nombre es Valentina Renko y era una operadora de campo como ustedes, fue una de las mejores. Desafortunadamente también tenía una cuenta personal que saldar con los Olímpicos, hasta el punto en que se negó a obedecer una orden directa durante su última misión. Esa decisión mató a todo su equipo, excepto a ella, y Valentina fue capturada por los Olímpicos. Antes de que pudiéramos encontrarla y rescatarla, lo logró TIFON y le lavaron el cerebro para convertirla en uno de ellos. El Comité Ejecutivo la considera un riesgo y ha ordenado su eliminación. Sin embargo, les pido como un favor personal que intenten razonar con ella y la traigan de vuelta con vida, si hay alguna posibilidad. Valentina era mi responsabilidad, y no abandono a mi gente. Esta solicitud es totalmente extraoficial y nada les obliga a ayudarla, pero si lo hiciesen, no pasará desapercibido.

Los Agentes pueden hacerle algunas preguntas al Director Tanaka si quieren saber más sobre Alecto e intentan comprender su perfil psicológico. El Director Tanaka se irá después de eso.

PREPARACIÓN

Para esta misión, los Agentes reciben 5 PE extras y se les permite elegir cualquier arma y equipo que consideren necesario. Por supuesto si quieren recuperar a Alecto viva tendrán que actuar

ENTRADA DE BEARNET #5

- Michel Dikembe: nacido en Bangui, capital de la República Centroafricana. Hijo de un antiguo general influyente. Estudió en los Estados Unidos y se graduó en Yale. Regresó a la República Centroafricana y tomó el control de un grupo rebelde hace unos años. Es inteligente y carismático.
- Informes de la División de Inteligencia mencionan que Dikembe ha estado en contacto con miembros de los olímpicos y probablemente es incluso financiado por ellos.
- El ejército de Dikembe es pequeño por el momento, pero está bien armado, bien entrenado y está expandiéndose.
- Dikembe recientemente contrató a un grupo de mercenarios africanos dirigidos por Conrad Van der Berg, un antiguo agente de las Fuerzas Especiales que está en busca y captura por varios países por crímenes de guerra.
- Aunque no es un objetivo principal, la eliminación de Dikembe podría interrumpir las actividades de los Olímpicos en esta región (esto podría ser usado como gancho para otra aventura, si los agentes lo neutralizan durante la campaña.

con calma con los explosivos. Ésta es una operación diurna, así que el equipo de visión nocturna no es necesario, pero ropas de camuflaje, así como silenciadores, pueden ser de ayuda. Si aceptan traer a Aleto de vuelta con vida, podrían querer incluir un arma no letal como una pistola tranquilizante.

Si no forman parte de ella, la Unidad de África les recibe y les proporciona un helicóptero y un piloto para transportarlos a su objetivo. Les dejarán a una buena distancia del aeródromo. Una vez que ha-yan terminado, volverá para recuperarlos.

Nota: Si los Agentes saben pilotar, podrían pilotar el helicóptero ellos mismos.

Los Agentes tienen la opción de preguntarle a la Unidad de Asistencia de África por esta misión. La Unidad puede enviar a otro equipo para atacar la fortaleza de Dikembe, a unos pocos

kilómetros del campo de aviación. Dikembe enviará la mitad de sus fuerzas para prestarles apoyo (dividiendo a la mitad el número de soldados y mercenarios).

Esto también pondrá en alerta al aeródromo: el resto de mercenarios y soldados estarán activos en lugar de pasivos con respecto a las tiradas de Notar y Sigilo, buscarán activamente cualquier intruso potencial y serán más cautelosos.

PLANIFICANDO EL ASALTO

Los Agentes tienen diferentes opciones para esta misión. Si optan por establecer una estrategia de infiltración o un asalto, pueden hacer un Conocimiento (Batalla) o Batalla (si estás usando SWEA) tira con -2. Si tienen éxito, proponles una de las siguientes opciones, dos con un aumento (roba una carta):

- Tréboles: los personajes pueden infiltrarse en el campo de aviación y colocar explosivos que harán detonar cuando llegue Aleto para crear confusión y proteger su ataque.
- Diamantes: pueden inutilizar el avión cuando aterrice para destruir el laboratorio y evitar la huida de Aleto (disparando al tren de aterrizaje, por ejemplo).
- Corazones: pueden capturar o eliminar a Dikembe y hacerse pasar por él antes de que llegue Aleto y tenderle una trampa.
- Picas: los Agentes pueden infiltrarse en el avión de Aleto e intentar rescatarla a ella y a su equipo durante el vuelo. En este caso la Unidad de África enviará un equipo para recuperar las lamas.

INSERCIÓN

Los Agentes toman un vuelo a Yaundé, Camerún, donde les espera el piloto de la Unidad de África con su helicóptero, un Black Hawk UH-60 modificado para operaciones de largo alcance. Después de un largo vuelo, alcanzando finalmente su zona de descenso en un claro. De allí, tienen que continuar a pie.

AERÓDROMO

A medida que se acercan a su objetivo, pueden ver lo que parece ser un antiguo campo de aviación compuesto de una pista de aterrizaje, una torre de vigilancia, un gran hangar, cuarteles y un gran edificio con una torre de radio.

Enemigos:

- **! Michel Dikembe:** Ver página 28.
- **Soldados de Dikembe (6 + 1 por Agente) *:** Utiliza Guerrillero de la página 110 de *Titan Effect RPG*. Están armados con HK 416 (5.56, Rango 24/48/96, Daño 2d8, CdF 3, Disparos 30, PA 2).
- **! Conrad Van der Berg:** Ver página 28.
- **Mercenarios de Van der Berg (6+1 por Agente) *:** Usa contratista militar privado, página 109 de *Titan Effect RPG*.

* Dependiendo del número de jugadores, puedes tener que reasignar los soldados de Dikembe y los mercenarios de Van der Berg dentro del aeródromo (pista de aterrizaje, cuarteles, sede, etc.).

PISTA DE ATERRIZAJE

El aeródromo está equipado con una pista de tierra de una longitud de 1 km. y 30 metros de ancho. Hay un camión militar y dos camionetas (pick ups modificadas con ametralladoras de calibre .50) cerca de un tanque de combustible de aviación. Dos soldados están sentados dentro de cada camioneta, preparados para usar las ametralladoras a la primera señal de problemas. Cuatro mercenarios están patrullando a lo largo de la pista.

Dentro de la torre de vigilancia, uno de los mercenarios vigila el aeródromo, buscando intrusos. Está equipado con un rifle Accuracy International AWM (.338, Rango 40/80/160, Daño 2d10, CdF 1, Disparos 5, PA 4, bípode, mira telescópica) y una radio.

BARRACONES Y HANGAR

Un viejo hangar abandonado lleno de restos de metal, barriles de combustible diesel y cajas de municiones está siendo vigilado por dos soldados. Otras dos camionetas están estacionadas dentro. Un camión de transporte vacío está estacionado justo afuera. Los barracones se han instalado cerca del hangar y son utilizados por el resto de los soldados que no están patru-

llando.

CUARTEL GENERAL

Se trata de una antigua terminal que ahora usa Dikembe como uno de sus cuarteles secundarios: Dikembe y sus tropas se desplazan con frecuencia para evitar ser atacados por sus rivales y por el actual gobierno. Este gran edificio contiene una sala de radio (conectada a la torre de radio exterior - Reparación a -2 para deshabilitarlo), habitaciones y la oficina de Dikembe. Van der Berg y el resto de sus mercenarios (como mínimo uno) usan las otras dos habitaciones como alojamiento. El cuartel y la torre de radio reciben energía de un generador de gasolina detrás del edificio (Reparación para apagarlo).

En caso de alarma, el soldado en la sala de radio pedirá ayuda, y un camión con dos soldados por cada Agente llegarán 5 minutos más tarde. Los Agentes pueden intentar deshabilitar la torre de radio con una tirada de Reparación o destruirla - Dikembe debería ser capaz de pedir refuerzos. Por supuesto, si las cosas se ponen demasiado fáciles, una patrulla cercana podía escuchar los disparos y acudir a ver qué está pasando.

Antes de la llegada de Alecto, Van der Berg discute con Dikembe en su oficina sus actuales asuntos. Si los personajes intentan espiar su conversación pueden escuchar a Van der Berg advirtiéndole a Dikembe que si los olímpicos se enteran de que ha estado haciendo negocios con TIFON y Alecto, podrían dejar de apoyarle y sustituirle por otra persona - El plan olímpico es ayudar a Dikembe a derrocar al actual gobierno para poder explotar los recursos naturales del país. Sabiendo cuanto odia Alecto a los Olímpicos, los Agentes podrían usar esa información de alguna manera para crear una brecha entre ella y Dikembe.

Dikembe tiene un maletín con un valor de 20 millones de dólares en diamantes dentro de una caja fuerte (Latrocinio -4), destinada a Alecto. Tres mercenarios patrullan alrededor del edificio, mientras otros seis esperan dentro de sus cuarteles. Uno de los soldados de Dikembe está en la sala de radio y escucha a todos los soldados de Dikembe de la zona.

LA LLEGADA

Dos horas después de que los Agentes lleguen al aeródromo llegará el avión de Alecto. A pesar de su gran tamaño, el A400M logra aterrizar sin problemas en la pista, proyectando una nube de tierra y polvo detrás de él. Dikembe, Van der Berg y cuatro mercenarios llegarán en breve (suponiendo que los Agentes descarten tomar medidas antes) para dar la bienvenida a Alecto cuando ella desembarque del avión.

Junto con Alecto están un grupo de comandos TIFON y lo que parece ser una mujer con un abrigo largo y una sudadera con capucha, ocultando su rostro, con la excepción de sus ojos amarillos: "Nyx". Después de una pequeña charla, Alecto llama a unos científicos, que traen dos criotanques, con las lamias durmiendo dentro.

Dikembe le pide a Alecto que vaya a su oficina para recibir su pago y hablar de negocios. Alecto y Nyx entran en la sede con Dikembe y Van der Berg, acompañados de sus comandos, con la excepción de quien protege el A400M. Las lamias irán dentro del camión que está cerca del hangar. Dikembe y Alecto discuten sobre el nuevo envío de lamias durante unos minutos. Poco después de eso, Alecto y Nyx regresan al avión y despegan. Dile a los Agentes que elijan cuándo tomarán medidas antes de eso.

Ante cualquier indicio de amenaza, Alecto y su equipo regresarán inmediatamente al A400M e intentarán escapar. Si los Agentes les bloquean el camino, Alecto activará las lamias con su control remoto, liberándolas de sus tanques criogénicos para que empiecen a arrasar a su alrededor.

Si los Agentes buscan razonar con ella, tendrán que aislarla e intentar persuadirla para que regrese con ellos. Usa la regla de **Conflicto social** para resolverlo. Los Agentes deben ser persuasivos en sus argumentos y convencerla de que no todos en BEAR la han abandonado, pueden mencionar que el mismísimo Director Tanaka les ha enviado. Ante cualquier indicio de que Alecto les ha traicionado, el resto de su equipo intentará matarla, junto a los Agentes de la BEAR.

Enemigos:

- **! Alecto:** Ver página 25.
- **! Nyx:** Ver página 26.
- **Comandos TIFON (1 por Agente):** Usar Operativo de la página 110 de *Titan Effect RPG*.
Pilotos TIFON (2): usa Piloto de la página 110 de *Titan Effect RPG*. Los pilotos del A440 llevan un P226 (9 mm, rango 24/12/48, daño 2d6, CdF 1, Disparos 15, PA 1).
- **Científicos de TIFON (2):** Usa Ciudadanos de la *Guía de Género: Superpoderes*. Añádeles Astucia d10 y Conocimiento (Ciencia)/Ciencia d10.
- **Lamias (2):** usa Lemia de la página 114 de *Titan Effect RPG*. En esta escena, puedes tratar a las lamias como Extras, no como Comodines.

EL AVIÓN DE ALECTO

El A400M Atlas es un gran transporte militar. TIFON lo reutilizó para transportar equipo de laboratorio y soldados bioaumentados. Además de la cabina de mando, donde están el piloto y el copiloto, el compartimento de carga del A400M mide 10 metros de ancho, 17,5 metros de largo y 3,6 metros de alto. Alecto utiliza parte del compartimento de carga como centro de comando con una serie de portátiles y dispositivos de comunicación.

El resto del compartimento se utiliza para transportar a los comandos, científicos, equipos de laboratorio y armas (dentro de unas enormes cajas metálicas). También hay dentro un SUV. Hay una docena de paracaídas en caso de emergencia. Durante la reunión, el piloto y el copiloto se quedarán en la cabina.

CONCLUSIÓN

Terminada la misión, los Agentes llegarán al punto de encuentro y puede que regresen al cuartel general de su unidad. Serán felicitados o culpados, según cómo haya resultado la operación. Si logran traer de vuelta a Valentina con vida, el Director Tanaka les felicitará por su buen trabajo y les dirá que se han ganado su confianza (lo que significa que probablemente conseguirán más misiones especiales por su parte). Sin embargo, si trajeron a Alecto por la fuerza, ella se lo agradecerá y les dirá que algún día les devolverá el favor.

Cualquier información que logran recuperar será enviada a la División de Inteligencia, que

también les felicitará. Estarán invitados a tomar un merecido pero breve descanso antes de su próxima misión: no hay respiro para los héroes. Lo que suceda a continuación depende de tí y de tu campaña.

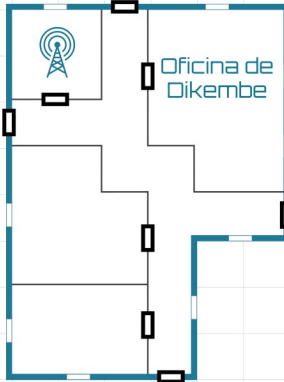
Tal vez haya que atar algunos cabos sueltos, como Dobroshi o Volgin en los capítulos I y II. Si Conrad, Van der Berg o Michel Dikembe han escapado, tal vez BEAR podría enviar Agentes después de ellos y tratar de averiguar cuáles son sus vínculos con los olímpicos.

ShadowKult y Alecto (si están vivos) podrían también tener información interesante para

compartir, lo que podría conducir a una nueva misión. TIFON, especialmente Tartarus, probablemente buscará vengarse de BEAR y sus Agentes. Pase lo que pase, esto es solo el comienzo para los Agentes.

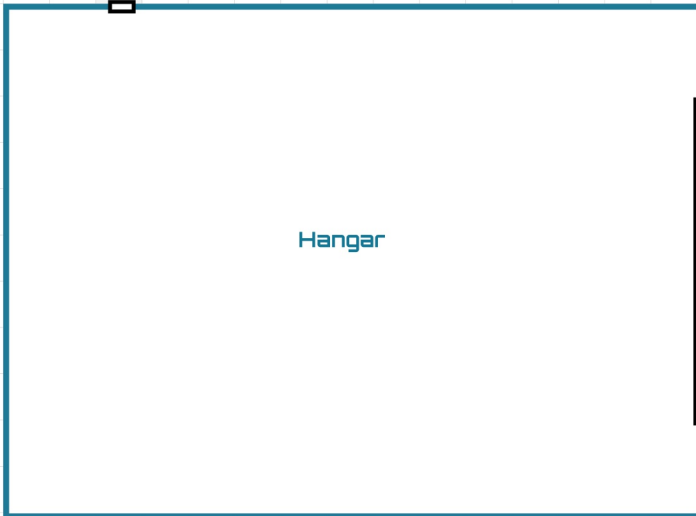


1 cuadro = 2 metros



Oficina de
Dikembe

Cuartel General



Hangar



Barracones



Torre de
Vigilancia



ALIADOS Y ENEMIGOS

! KORAB DOBROSHI

Korab es el hijo mayor y la mano derecha de Barren Dobroshi, el líder del reconocido Clan Dobroshi, uno de los clanes más poderosos de la mafia albanesa. Korab es responsable del tráfico de personas y armas. Es arrogante, de mal genio y nunca ha dudado en usar la violencia para conseguir lo que quiere. Tanto sus enemigos como sus aliados han aprendido a tener cuidado con su impredecible naturaleza. Es un hombre alto de unos 30 años con una corta barba, vestido con ropa deportiva y una chaqueta bomber. Usa Criminal, jefe (página 109 de *Titan Effect RPG*), sustituyendo Walther PPK por Desert Eagle (.50, Distancia 15/30/60, Daño 2d8, CdF 1, Disparos 7, PA 2).

! AGENTE KILGORE

Formando parte de la división de Inteligencia BEAR, Kilgore es uno de sus mejores espías. A pesar de la rivalidad entre la inteligencia y las divisiones tácticas, Kilgore a menudo colabora con otros agentes y logra respeto a cambio de ello. Sin embargo, a pesar de su excelente trayectoria, tiene una reputación de sufrir "mala suerte" y a menudo es atrapado por el enemigo, obligando a la División Táctica a enviar agentes para salvarle el culo. Kilgore, sin embargo, también es un hombre de honor y siempre paga sus deudas.

Utiliza Espía Precog de la página 112 de *Titan Effect RPG*. Añádele Mala Suerte y Código de Honor como desventajas.

! ALEXEI VOLGIN

Es un bogatyr, uno de los Agentes psíquicos del Directorado, entrenado para operaciones clandestinas. Volgin era un agente SVR (Servicios de inteligencia extranjeros rusos), antes de ser reclutado por la Dirección y entrenado para convertirse en un bogatyr. Oficialmente, opera como uno de los lugartenientes de Voronin Bratva, que es una tapadera de las actividades delictivas de la Dirección. Volgin es un hombre de 40 años con cabello corto y canoso. Vestido como un hombre de negocios con un traje negro a medida. Utiliza las estadísticas de

Bogatyr (telépata) de la página 111 de *Titan Effect RPG*. Volgin lleva consigo un smartphone encriptado, una pistola silenciosa PSS-2 (7.62x43mm, Distancia 20/10/40, Daño 2d6, CdF 1, Disparos 6, supresor integrado) y armadura corporal ocultable (+2/+4).

! VALENTINA "ALECTO" RENKO

Valentina Renko es de Bulgaria y se convirtió en huérfana a los diez años, cuando sus padres fueron asesinados delante de ella. Localizada por sus excepcionales habilidades telequinéticas, los Olímpicos enviaron agentes a capturarla, pero sus padres trataron de salvarla. Finalmente fue rescatada por un equipo de agentes BEAR, pero ya era demasiado tarde para su padre y su madre. BEAR la protegió y le dio un nuevo hogar. A medida que crecía, aprendió a usar sus poderes hasta que fue mayor de edad para unirse a BEAR. Queriendo vengar la muerte de sus padres, Valentina se convirtió en Agente. Se hizo un nombre como agente experta y rápidamente se abrió camino, escalando para liderar a su propio equipo. Hace dos años fue enviada con su equipo en una operación para sabotear una instalación olímpica. En el último momento BEAR ordenó a Valentina que cancelara su misión y retirarse a su equipo. Sin embargo, ella se negó a obedecer, queriendo que los Olímpicos pagaran lo que le hicieron a su familia. Las cosas se pusieron tensas, inocentes fueron asesinados y su equipo al completo fue diezmado. Valentina apenas sobrevivió y fue capturada e interrogada durante semanas por ARES, antes de que finalmente fuera rescatada... por TIFON. Convencida de que BEAR la abandonara y descubriendo que los miembros de TIFON compartían su odio por los Olímpicos, Valentina decidió quedarse y trabajar para ellos "Seducida" por la visión de Gaia, Valentina llegó a creer que BEAR estaba dirigida por cobardes que tenían demasiado miedo de mancharse sus manos. Incluso se convenció de que la BEAR fue responsable de la muerte de sus compañeros de equipo. Adoptó el nombre en clave de Alecto y se convirtió en uno de los lugartenientes de Gaia.

Alecto parece alguien frío y concentrado, pero es una fachada. Se enoja rápidamente cada vez algo no sale como lo había planeado y busca rápidamente al responsable de cualquier problema para culparle. En el fondo, está perdida y no sabe quién es realmente. Está totalmente obsesionada con la venganza y bloqueó mentalmente el hecho de que fue la responsable de la muerte de sus ex compañeros de equipo; reaccionará violentamente si se le recuerda este hecho. Alecto es una mujer alta de unos 30 años con el pelo largo y negro y ojos verdes. Usa ropa táctica y una larga gabardina.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d10, Fuerza d8, Vigor d10

Habilidades: Atletismo d8, Lucha d10, Intimidación d8, Conocimiento (Batalla) d8, Conocimiento (Ordenadores) d8, Conocimiento (Comercio) d12, Notar d10, Pilotaje d6, Disparar d12, Sigilo d8, Callejear d8, Latrocinio d6

Idiomas: búlgaro, árabe, inglés, rumano, ruso, español.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 8; **Dureza:** 13 (6)

Desventajas: Cauteloso, Deseo de muerte (venganza sobre los Olímpicos), terco

Ventajas: Trasfondo Arcano (Superpoderes), Bloquear, Carismático, Reflejos de combate, Contactos, Sentido del peligro, Esquivar, CQB mejorado, Temple, Escudo Mental, Fuerza de Voluntad, Talento Natural (telequinesis), Ladrón.

Equipo: FN Five-seveN (5.7x28mm, Distancia 24/12/48, Daño 2d6, CdF 1, Disparos 20, PA 2), smartphone cifrado.

Superpoderes (Psicoquinesis - Cinética):

- **Armadura +6 (5):** Requiere Activación. (Armadura cinética).

- **Ataque, a distancia (11):** alcance 24/12/48, daño 3d6. Cono +1, foco, arma pesada, conmutable (telequinesis). (Explosión cinética).

- **Vuelo (4):** Paso 12, Ascenso 0. (Levitación).

- **Telequinesis (15):** Nivel 5, Fuerza d12+2, Alcance 24". Arma pesada. A elegir (primario, telequinesis, ataque, a distancia).

!MELANIE "SHADOWKULT" DRENNAN

Nacida en Londres, ShadowKult era una brillante estudiante de ingeniería informática en la Universidad de Cambridge cuando sus padres fueron asesinados en un accidente de coche. Sola con su hermano pequeño, dejó la universidad para conseguir un trabajo y poder

sustentarse. Comenzó a salir con las personas equivocadas y finalmente comenzó a usar sus habilidades informáticas para ganar dinero ilegalmente. Llamó la atención de Trans-Helix que le ofreció ser parte de la organización. Al principio no hizo preguntas, el dinero estaba bien y estaba convencida de que estaba trabajando por el bien común. Esto le ayudó a pagarle la universidad a su hermano, pero cuando descubrió lo que estaba haciendo su hermana le dejó de hablar.

Hace unos meses le pidieron que ayudara a Alecto en su operación, pero accidentalmente descubrió el propósito real de Trans-Helix y su conexión con TIFON. ShadowKult intentó desmarcarse, pero Alecto envió alguno de sus agentes para vigilarla y asegurarse de que se comportaba. Trabajó para grupos criminales antes, pero trabajar para una organización bioterrorista era otra cuestión y no quería tener nada que ver con eso. Desesperada, lo intentó todo para escapar, incluido contactar con ARES y poner el PMC tras la pista de Alecto - ShadowKult es la razón por la cual ARES estaba rastreando a Alecto primero en Kosovo y Estambul. ShadowKult es una superviviente y está preparada para hacer lo que sea necesario para recuperar su libertad y proteger a su hermano.

Es una mujer bajita de 35 años y pelirroja. Lleva muchos piercings en las orejas y tiene tatuajes por todo su cuerpo, que muestra con orgullo.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d6, Lucha d6, Conocimiento (Ordenadores) d12+2, Alerta d8, Persuasión d6, Reparación d8, Disparar d6, Sigilo d8, Latrocinio d10

Idiomas: inglés, cantonés, francés, japonés, portugués, español

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5

Desventajas: Curiosa, Leal (hermano), Buscada (Mayor - interpol, CIA, NSA ...)

Ventajas: Memoria Eidética, Hacker, Investigadora.

Equipo: smartphone cifrado.

!NYX

Nyx es una Serie Medusa y una de los soldados quimera que desertaron de ARES con Gaia. Es totalmente fiel a Gaia y su causa, y hará cualquier cosa para proteger los intereses de TIFON. A Nyx le encargaron escoltar a Alecto

como su guardaespaldas, pero en realidad su papel es vigilarla y asegurarse de que permanece leal a TIFON. También recibió el encargo de matarla a la menor señal de traición. Nyx recuerda muchas de sus vidas anteriores antes de que le lavaran el cerebro y le mejoraran genéticamente, pero ha asumido totalmente en lo que se ha convertido y está orgulloso de ser parte de la próxima etapa de la evolución.

Atributos: Agilidad d12+2, Intelecto d8, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d10

Habilidades: Atletismo d10, Lucha d12, Intimidación d8, Notar d8, Pilotaje d8, Disparar d8, Sigilo d12, Latrocinio d10

Idiomas: inglés, francés, mandarín, ruso, español

Paso: 6; **Parada:** 9; **Dureza:** 7

Desventajas: Aspecto distintivo, Dependencia (enzima especial), Leal (TIFON)

Ventajas: Asesino, Bloqueo, Reflejos de combate, Contraataque, Sentido del peligro, Esquiva mejorada, Nervios de acero mejorados, Rápido.

Habilidades especiales:

- **Camaleón:** Nyx puede cambiar su color de piel y textura y mezclarse con su entorno. Si se mueve a la mitad de su Paso o menos, gana +4 a tiradas de Sigilo, o +2 si se mueve a su Paso.

- **Garras:** Fue+d6.

- **Debilidad ambiental:** Nyx es susceptible al frío. Sufre una penalización de -4 para resistir el frío ambiental y sufre +2 daños por frío o ataques de hielo.

- **Infravisión:** puede detectar y ver firmas de calor. Reduce a la mitad las penalizaciones por mala iluminación al atacar a objetivos que produzcan calor.

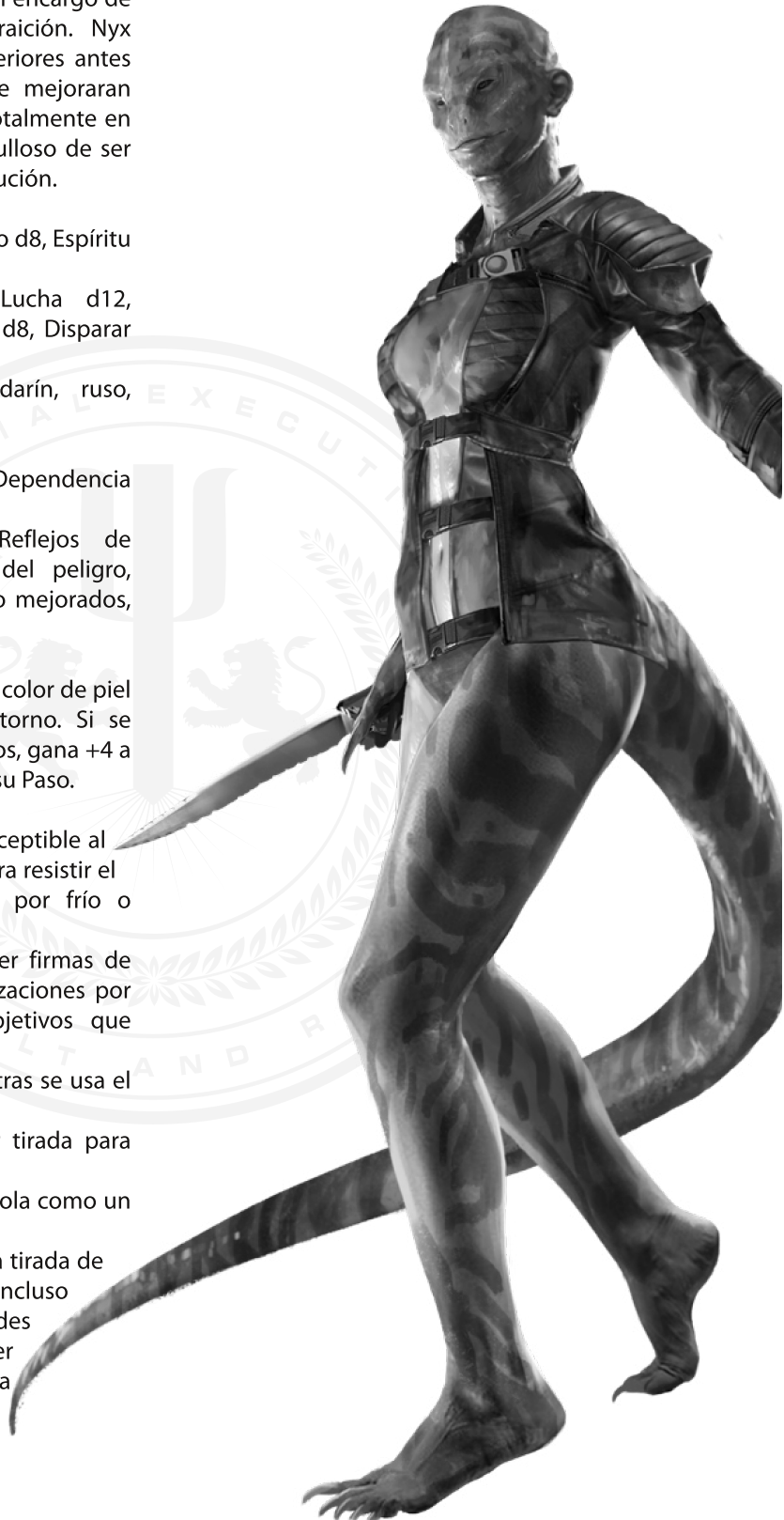
- **Sentido agudo:** +2 a Notar mientras se usa el olfato.

- **Escudo mental:** +2 a cualquier tirada para resistir la poderes mentales.

- **Cola prensil:** Nyx puede usar su cola como un ataque extra sin penalización.

- **Regeneración:** puede realizar una tirada de curación natural por hora. Puede incluso volver a hacer crecer extremidades perdidas. Para evitar cualquier regeneración, debe cortársele la cabeza o destruir su cuerpo.

- **Caminar por la paredes:** puede adherirse y moverse a su Paso completo en cualquier superficie.



! MICHEL DIKEMBE

Es un señor de la guerra de la República Centroafricana que trata de derrocar al actual Gobierno del país. Nacido en Bangui, capital de la República Centroafricana, Michel es el hijo de un ex general influyente en uno de los anteriores gobiernos. Dikembe estudió en los Estados Unidos y se graduó de Yale, antes de regresar a la República Centroafricana años después, tomando el control de un grupo rebelde. Durante su estancia en los Estados Unidos, se encontró con miembros de los Olímpicos que le ofrecieron apoyo financiero y político, con la promesa de que les permitirían a sus empresas explotar los recursos naturales del país.

Dikembe está convencido de que es la única persona capaz de restaurar la paz en su país, pero está dispuesto para recurrir a cualquier medio necesario, incluido matar a personas inocentes. Es muy consciente de que los Olímpicos le manipulan y tiene planes para finalmente deshacerse de ellos, sin saber realmente en qué se ha metido.

Dikembe tiene más de 40 años y es calvo con bigote gris. Lleva uniforme militar y una boina, como sus soldados.

Atributos: Agilidad d8, Intelecto d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidad: Atletismo d6, Conducción d6, Lucha d8, Intimidación d8, Conocimiento (Batalla) d8, Conocimiento (Negocios) d10, Notar d8, Persuasión d10, Disparar d8

Idiomas: sango, afrikaans, árabe, inglés, francés, ruso.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 5

Desventajas: Arrogante, Vengativo (mayor)

Ventajas: Carismático, Reflejos de combate, Comando, Contactos, Combate improvisado.

Equipo: HK 416 (5.56, Distancia 24/48/96, Daño 2d8, CdF 3, Disparos 30, PA 2), Glock 17 (9 mm, Distancia 24/12/48, Daño 2d6, CdF 1, Disparos 17, PA 1).

! CONRAD VAN DER BERG

Este ex agente de las fuerzas especiales de Sudáfrica es el líder de un grupo mercenario conocido como el Grupo Van der Berg. A diferencia de la mayoría de compañías militares privadas (PMC), Conrad y su grupo operan en la absoluta ilegalidad y trabajan para los más altos licitante. A lo largo de los años, han trabajado para muchos gobiernos corruptos, señores de la guerra e incluso grupos terroristas. Es buscado en algunos países por crímenes de guerra, debido a sus brutales métodos. En realidad, Conrad es un freelance para los Olímpicos, quienes le contratan cuando quieren dar un golpe y no quieren comprometer a ARES. Sin embargo, él no sabe mucho sobre la organización, más que su influencia y recursos son enormes, y que la paga es buena. Tampoco sabe que no es buena idea enfrentarse a ellos. Conrad y sus hombres solamente se preocupan por el dinero y nunca duda en obtenerlo manchándose las manos cuando sea necesario.

A sus 50 años, Conrad es alto, con el pelo corto y rubio y penetrantes ojos azules. Él y sus hombres visten de ropa táctica civil, sin insignias ni uniformes.

Atributos: Agilidad d8, Intelecto d8, Espíritu d10, Fuerza d10, Vigor d10

Habilidad: Atletismo d8, Conducción d8, Lucha d10, Intimidación d8, Conocimiento (Batalla) d10, Notar d10, Pilotaje d8, Disparo d12, Sigilo d8, Supervivencia d8

Idiomas: inglés, afrikaans, árabe, francés, zulú

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 8; **Dureza:** 10/13 (3/6)

Desventajas: Deshonrado (despido deshonroso), Codicioso (mayor), Exceso de confianza

Ventajas: Bloqueo, Reflejos de combate, Comando, Mantened la línea!, Temple, Puntería, ¡Rock'n'Roll!

Equipo: HK 416 (5.56, Distancia 24/48/96, Daño 2d8, CdF 3, Disparos 30, PA 2), HK USP (.45, Distancia 24/12/48, Daño 2d6 + 1, CdF 1, Disparos 12, PA 1), armadura corporal táctica (+3/+6).

NUEVOS VEHÍCULOS

TECHNICAL

Este vehículo de combate improvisado ligero consiste en un vehículo civil (como una camioneta o 4x4) equipado con un arma montada.

Tamaño: 5; **Acc/TS:** 20/40; **Dureza:** 14 (3);

Tripulación: 1+3

Notas: 4x4

Armas:

· M2 Browning en montaje de clavija (.50, Distancia 50/100/200, Daño 2d10, CdF 3, Disparos 200, PA 4, Arma Pesada).

SWEA

Tamaño: 5 (grande); **Manejo:** 0; **Velocidad máxima (MPH):** 120; **Dureza:** 14 (2);

Tripulación: 1+3

Notas: 4x4

Armas:

· M2 Browning en montaje de clavija (.50, Distancia 50/100/200, Daño 2d10, CdF 3, Disparos 200, PA 4, Arma Pesada)

BLACKHAWK MODIFICADO

El Sikorsky UH-60 Black Hawk es un helicóptero de transporte militar ampliamente utilizado por muchos ejércitos en el mundo. BEAR ha modificado este modelo para operaciones de largo alcance con motores mejorados y tanques de combustible.

Tamaño: 8; **Acc/Velocidad máxima:** 15/48;

Dureza: 15 (2); **Tripulación:** 2+11; **Ascenso:** 0;

Notas: helicóptero.

SWEA

Tamaño: 8 (enorme); **Manejo:** +1; **Velocidad máxima (MPH):** 180; **Dureza:** 14 (2);

Tripulación: 2+11;

Notas: helicóptero.

ATLAS A400M

El Airbus A400M Atlas es un moderno avión militar de cuatro motores turbopropulsados utilizado para el transporte de tropas y equipamiento. Cuenta con aviónica de última generación e incluso contramedidas antimisiles.

Tamaño: 10; **Acc/Velocidad máxima:** 25/200;

Dureza: 18 (4) **Tripulación:** 3+20 *; **Ascenso:** 2

Notas: Contramedidas antimisiles

SWADE

Tamaño: 10 (enorme); **Manejo:** -1; **Velocidad máxima (MPH):** 485; **Dureza:** 18 (4);

Tripulación: 3 + 20 *

Notas: Medidas de lucha contra misiles

* *Dependiendo de la necesidad, el A400M puede transportar hasta 116 tropas totalmente equipadas, pero TIFON lo ha configurado para transportar material y hasta 20 personas.*



BEARNET

DIRECTORIO DE LA BASE DE DATOS

0

INTRODUCCIÓN

1

CAPÍTULO I

2

CAPÍTULO II

3

CAPÍTULO III

4

CAPÍTULO IV

5

ALIADOS Y ENEMIGOS

6

NUEVOS VEHÍCULOS

UNA CAMPAÑA INTRODUCTORIA AL UNIVERSO DE TITAN EFFECT

Janus Aspect es una campaña gratuita de mini-tramas con cuatro aventuras, nuevos PNJ y un montón de ganchos de aventura.

Los agentes tienen la tarea de localizar a un esquivo traficante de armas que vende una nueva arma biológica a organizaciones criminales y terroristas.

Esta misión les hará viajar desde Europa del Este a Estambul, Brasil, y finalmente a la República Centroafricana. Durante su viaje, los agentes tendrán la oportunidad de aprender más sobre la guerra secreta, ganar nuevos aliados y hacer enemigos peligrosos.

Para jugar **Janus Aspect** necesitarás el escenario de campaña *Titan Effect RPG*, el *manual básico de Savage Worlds, edición aventura (SWEA)* y la *Guía de Género: Superpoderes*.

