

MISIÓN

Los Agentes son llamados de urgencia, un coche con las lunas tintadas les recoge y lleva al aeropuerto más cercano. Allí les espera un Airbus A400M, que en el momento en que llegan está siendo cargando de mercancías mediante un par de carretillas elevadoras. Los operarios no parecen ser conscientes de para quien trabajan y se extrañan de que les estén apresurando tanto por un cargamento que parece intangible. Además, el tiempo no acompaña y no se reúnen las condiciones de seguridad mínimas para el despegue de un avión de tanta envergadura.

En el almacén de carga un empapado y malhumorado comandante, les mira con una cara en la que se entremezcla la preocupación y la ansiedad.

"Caballeros, no hay mucho tiempo para explicaciones. En seis horas un navío mercante llamado Faraday Blue amarrará en el puerto de Barcelona con una misteriosa carga que debe ser interceptada."

BEAR sospecha que la armadora que fletó el navío en realidad es una tapadera de TIFON para realizar transportes ilícitos.

Su objetivo es abordar el navío y hacerse con la mercancía. Pueden consultar en BearNet el plano del buque. Creemos que tendrán la mercancía en el almacén de carga, aunque no lo sabemos con seguridad."

En cuanto tengan asegurada la mercancía deben hacernos llegar un aviso y realizaremos la extracción mediante sus kits Fulton, si fuese necesario. No descarten la posibilidad de hacerse con el control del buque, las últimas imágenes recibidas del mismo muestran poca tripulación activa, aunque toda ella va fuertemente armada."

Es evidente que la operación ha sido orquestada con precipitación, el avión al que se suben está siendo cargado con suministros para la Unidad BEAR de África y los agentes son una carga extra imprevista. No obstante, el viaje no será cómodo, yendo amarrados a redes de contención de mercancía y conteniendo las turbulencias de vuelo como buenamente pueden. Incluso dentro del almacén de carga puede escucharse el azote del al tormenta en el fuselaje del Airbus.

Cuando están cerca de su objetivo el portón de carga se abre y a pesar de la oscuridad de la noche y la fuerte lluvia, pueden adivinarse a lo lejos unas luces intermitentes. Son las balizas de posición del Faraday Blue.

Mediante los Wingsuits que les han facilitado podrán descender con precisión sobre el buque. Usa las reglas de Paracaidismo (consulta la página 97 de *Titan Effect RPG*), añadiendo un -2 a las tiradas debido a los contratiempos climatológicos. Con los Wingsuits pueden desplegar sus paracaídas mucho más cerca del objetivo de aterrizaje, por lo que no se aplican las distancias de desvío de las reglas de paracaidismo. En su defecto, el acierto supone que han podido aterrizar en el buque, pero a 2d6 metros del punto deseado. Solamente logrando como mínimo un aumento podrán aterrizar sobre o tras el puente de mando. En el caso de obtener un fracaso, caerán en el mar y solo tendrán la ocasión de abordarlo nadando con una tirada de Atletismo a -2. Sé creativo en el caso de que su resultado sea un doble uno.

FARADAY BLUE

Una vez a bordo tendrán que resolver un primer enfrentamiento. Dos guardias vigilan la cubierta sur y tanto el capitán como dos guardias más vigilan la cubierta norte desde el puente de mando. La opción sigilosa es recomendable, aunque los agentes tienen libertad de acción. En todo caso, si el capitán les detecta, todos los guardias estarán alerta y cualquier intento de sorprenderles tendrá una penalización de -2.

- **Puente de mando:** El capitán tripula la nave, acompañado por dos guardias. Uno de ellos está siempre junto a él y también vigila la cubierta norte. El otro está atento a las escaleras de acceso al puente de mando.

- **Interior de la cabina:** Bajo el puente de mando y tras atravesar el único acceso a la cabina, hay dos puertas, una escalera que sube al puente de mando y otra que baja al bajo cubierta.

- **Sala de radio:** La puerta izquierda lleva a la sala de radio, donde un operador controla permanentemente las comunicaciones, tanto internas como hacia el exterior. Si en algún momento salta la

alarma, el operador de radio enviará una señal de auxilio a TIFON, estando comprometido el buque. Del mismo modo, si los agentes lo neutralizan, no se producirá el mensaje de control que realiza cada media hora y a partir de ese tiempo todos los guardias estarán alerta y cualquier intento de sorprenderles tendrá una penalización de -2.

- **Armería:** La puerta de la derecha está cerrada con un código electrónico. Si logran desbloquearla (Ordenadores) se encontrarán con la armería. En ella hay media docena de FN P90, un par de FN Five-seveN y munición de sobra para ellas.

- **Bajo cubierta:** Descendiendo por las escaleras se accede al pasillo del bajo cubierta. Al norte está la cocina y el comedor, los camarotes y el almacén de la tripulación. Al sur se accede al almacén de carga y la sala de máquinas. Un guardia patrulla constantemente por el pasillo.

- **Cocina y comedor:** Debido a la hora en que han iniciado la misión, los agentes solo encontrarán aquí al cocinero. No obstante, junto a él siempre tiene un walkie talkie.

- **Camerinos:** En estos momentos todos los camerinos están vacíos. Uno de ellos, el del capitán, es un poco más grande y cuenta con una caja fuerte. Dentro de ella hay documentación muy relevante que sin duda sería examinada con gran interés por parte del departamento de Inteligencia de BEAR.

- **Almacén de la tripulación:** Los agentes no encontrarán nada relevante aquí, más allá de arcones y frigoríficos con comida, algunos aperos de navegación y piezas de recambio y mantenimiento.

- **Almacén de carga:** Dos guardias vigilan el almacén y su más valiosa carga, un Escudo Psíquico en el que transportan a un precog con capacidades muy especiales. Lo que no sabe la tripulación es que el Escudo Psíquico ha recibido un golpe durante el transporte y está defectuoso. Por ello, el precog se ha podido estar comunicando telepáticamente en algunos momentos con los agentes. Por ello, si en algún momento van a ser sorprendidos, escucharán como si alguien les susurrara al oído "¡Cuidado!" y al

volverse descubrirán la emboscada. Introduce narrativamente esta comunicación telepática, de forma que ayude levemente a los agentes y al mismo tiempo que les inquiete.

En el momento de liberar al precog, tras forzar la apertura del Escudo Psíquico, los agentes recibirán una Descarga mental, el precog está desorientado y débil, por lo que ha perdido la capacidad de controlar sus capacidades. Cada 5 rondas con el precog fuera del Escudo Psíquico tira un d20, el resultado es a quien le afecta el ataque psi, siendo los agentes los resultados más bajos y no tendrá efecto si el resultado es superior al número de personas conscientes en el buque.

- **Sala de máquinas:** Un mecánico trabaja aquí en la puesta a punto del motor. Solo si los agentes se hacen con el control del buque será necesario neutralizarle.

EXTRACCIÓN

En caso de hacerse con el control del buque BEAR enviará una embarcación con tripulación que se haga cargo de su gobierno hasta puerto seguro. De lo contrario, tendrán que recurrir a sus kits Fulton, cuando amaine el temporal, que será una hora después de que hayan asaltado el buque.

PNJS

TRIPULACIÓN

Usa Ciudadano en la *Guía de Género: Superpoderes*.

GUARDIAS

Usa Operativo en la página 110 de *Titan Effect RPG*.

! PRECOG

Usa Bogatyr (telépata) en la página 111 de *Titan Effect RPG*, cambiando Ilusión (5) por Precognición (2) Descontrolado. Premonitorio. Sobrecogedor y Visión Remota (3).