TOP SECRET

№ 131056

División Olimpo:

El comienzo

Créditos

Escrita y diseñada por: Juan Carlos Morelló (http://greciajdr.blogspot.com)

Corrección: Tatiana Alejandra de Castro Pérez (http://ashoggothontheroof.blogspot.com)

ÍNDICE

Información 148

Cronología 149

Aventura 150

- Acto Primero 150
- Acto Segundo 151
- Acto Tercero 153
- Acto Cuarto 154

Anexos 158

Personajes pregenerados 164

¿Por qué he escrito esto?

Cuando leí por primera vez el libro de *Cthulhu Tech*, me encantó la riqueza de su universo. Tan grande es que cuando intenté diseñar una aventura para mis jugadores me topé de bruces con que había tantas cosas que tenía que explicarles antes de jugar que no sabía por dónde empezar: la invasión migou, mechas, engels, tagers... Estaba claro que no podía utilizar todo el potencial en la misma partida. Por eso decidí diseñar una campaña para ellos desde el principio, bueno desde antes del principio, una especie de spin-off del juego que al mismo tiempo me permita contar la historia, dando saltos de varios años entre sesiones.

Como podrás ver, esta aventura está llena de detalles que te pueden recordar a series de televisión como *Expediente X o Fringe*, de las que me considero fan absoluto.

Sobre la aventura

Esta aventura ha sido diseñada para ser jugada como inicio de una campaña de *Cthulhu Tech* o bien para intercalarla como posible one-shot/flashback dentro del mundo del juego.

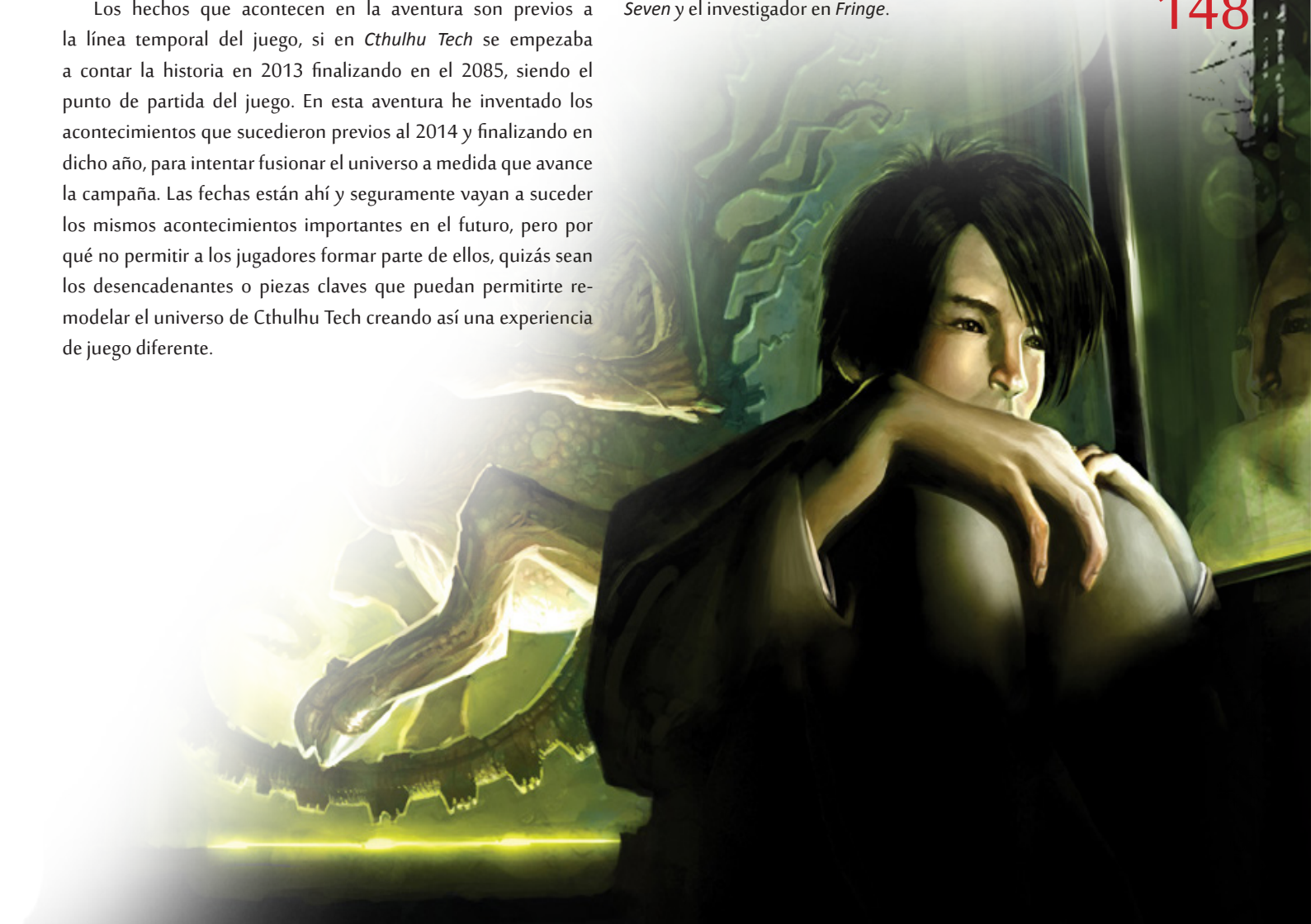
Los hechos que acontecen en la aventura son previos a la línea temporal del juego, si en *Cthulhu Tech* se empezaba a contar la historia en 2013 finalizando en el 2085, siendo el punto de partida del juego. En esta aventura he inventado los acontecimientos que sucedieron previos al 2014 y finalizando en dicho año, para intentar fusionar el universo a medida que avance la campaña. Las fechas están ahí y seguramente vayan a suceder los mismos acontecimientos importantes en el futuro, pero por qué no permitir a los jugadores formar parte de ellos, quizás sean los desencadenantes o piezas claves que puedan permitirte re-modelar el universo de Cthulhu Tech creando así una experiencia de juego diferente.

Sólo para el director de juego

Dentro de la aventura se detalla la cronología de los hechos sucedidos entre 1990 y 2002, para luego dar un salto hasta 2014 donde empezará la aventura en sí. En los anexos también encontrarás mapas e información sobre la Hermandad Moth, que será el germen de la Chrysalis Corp, descrita en el manual de *Cthulhu Tech*.

Esta aventura está pensada para un grupo reducido de jugadores, de hecho en los primeros actos sólo participan dos, aunque como verás al final se deja abierta una puerta para la incorporación de muchos mas. Mi idea inicial fue crear una especie de base principal, donde varios jugadores controlasen uno o varios pjs y dependiendo del carácter de cada misión, o de la disponibilidad de los jugadores, pudiesen elegir con quién iban a realizarla.

Sobre los personajes pregenerados... Eres libre de crear los tuyos propios o hacer que Teresa Ashcroft sea interpretado por un jugador mas, prescindiendo de Megan Hill. De hecho, a mis jugadores les dejé crear los suyos propios, aunque les puse algunas condiciones sobre todo el rol que deberían desempeñar. Los detectives que he creado están descaradamente inspirados en *Seven* y el investigador en *Fringe*.



Cronología 1990-2002

21 de Marzo, 1990

En una de las excavaciones petrolíferas de SAM-Oil localizada a pocos kilómetros tierra adentro de la costa de Alaska, son extraídos unos minerales extraños, que los geólogos que trabajan para la compañía petrolera no son capaces de clasificar. Para ello la compañía decide contratar a un pequeño grupo de científicos por: el géologo Charles C. Hall, que lidera el grupo, el experto bioquímico Gayle Lewis y a un veterano excavador y arqueólogo llamado Toni Ellis. Todos ellos son supervisados por Paul, brazo derecho del director general de SAM-Oil.

El grupo, tras estudiar los resultados y trasladarse a un pequeño laboratorio pre-construido cerca de la excavación, deciden paralizar las excavaciones petrolíferas y escanear la zona concienzudamente para no dañar la extraña roca que tienen debajo.

3 de Julio, 1990

Tras haber conseguido analizar el tamaño y las diversas propiedades del mineral se descubre de que se trata de un meteorito de grandes proporciones enterrado a varios metros.

Después de que Paul muestre los avances a la cúpula de la compañía, se decide ampliar los recursos destinados a la investigación, los laboratorios e incluir seguridad en las instalaciones. Dos nuevos investigadores son contratados debido al reciente descubrimiento, es así como el 8 de septiembre llega otro géologo, experimentado en minerales de origen extraterrestre James Barhamm y el un jovencísimo y recientemente nombrado doctor en astronomía el Dr. Lawrence Martin.

31 de Diciembre, 1990

En uno de los pocos permisos que son concedidos a los investigadores, James Barhamm vuelve a casa para pasar las navidades en familia. La noche de año nuevo se reúne para cenar con sus viejos amigos Harrison Lovechild y Leonard Ashcroft, tras la cena empiezan a hablar de sus trabajos. Después de varias copas y conversaciones trascendentales, el emocionado Barhamm decide enseñarles algunas de las fotos del meteorito que encontraron y como aún están tratando de averiguar su origen. Tras observar la foto, Leonard Lovechild, se da cuenta de que las marcas que presenta el meteorito siguen un extraño patrón visto que le recuerda algo que ya ha visto antes, concretamente en un libro antiguo del que apenas conserva unas cuantas paginas aparentemente ilegibles.

8 de Enero, 1991

Los investigadores vuelven a las instalaciones de Alaska con una nueva incorporación, Jeffrey Ellis, el hijo de Toni Ellis, que se suma a los investigadores en calidad de ayudante. Barhamm por su parte decide comentar el hallazgo de sus compañeros durante noche vieja y sorprende a Charles C. Hall, quien le pide que traiga a sus amigos a la base científica con la condición de que oculte su hallazgo a Paul y al resto de científicos.

20 de Enero, 1991

Leonard Ashcroft y Harrison Lovechild, se unen a la investigación como ayudantes del doctor Barhamm, aunque esta incorporación aumenta los recelos de Paul sobre el Dr. Charles y decide instalar secretamente micrófonos en las estancias.

1 de Abril, 1991

Después tratar de descifrar, sin mucho éxito, los símbolos del meteorito, deciden extraerlo para analizar la parte inferior, ya que puede contener algún símbolo que les ayude a comprender el significado del conjunto. Al moverla se abre una fisura en el meteoro y un líquido viscoso de color negro similar al alquitrán se desprende del interior. Varios de los trabajadores que se encontraban cerca sin la protección del traje hermético empiezan a sangrar por los ojos, nariz y orejas hasta que mueren. Se da la alarma en la zona y se cierra el acceso a la cueva durante varias semanas.

29 de Abril, 1991

El meteorito no ha dado muestras de cambio y la viscosidad parece haber detenido su avance, tras absorber completamente la ropa y los cuerpos de los trabajadores muertos. Algunos científicos deciden entrar y extraen muestras con éxito, y tras determinar que se trata de una forma de vida, se decide contratar a un grupo de expertos liderados por el Dr. Steve Baker, un biólogo especializado en la evolución de los microorganismos; El micólogo Billy L. Sullivan y un experto en ADN llamado Robert Altman.

16 de Diciembre, 1991

Se empieza una modernización de las instalaciones con mucho mas material científico y se divide la seguridad en áreas de

investigación y niveles para proteger las filtraciones. La mayoría de los científicos son enviados a casa durante el resto del invierno y la investigación es paralizada hasta que se acaben las obras. La entrada a la sala donde se encuentra el meteorito es sellada con una pared de hormigón, pero sigue siendo vigilada mediante un sistema de cámaras.

8 de Febrero, 1992

Se inauguran las nuevas instalaciones y se contrata a un joven introvertido llamado Thomas Newson, que resulta ser el sobrino de Paul además de estudiante de Tesis de micología, reportará directamente a su tío información sobre los investigadores.

22 de Mayo, 1992

Las investigaciones continúan y el jefe de la empresa petrolera SAM-Oil, conocido por todos como Sr. Sam, decide visitar las instalaciones por primera vez. Se realiza la **foto de grupo** y da una pequeña charla motivadora, anunciando el principio de una nueva Corporación que se llamará MOTH y que quiere dejar una gran huella en la historia con sus investigaciones.

Naturalmente no todos los miembros de la compañía opinan igual y aunque si hay quien se siente totalmente respaldado. Muchos se encuentran incómodos ya que la constante vigilancia a la que están sometidos desde que se realizaron las reformas les hace sospechar sobre las intenciones del misterioso SAM.

Entre Junio, 1992 y Noviembre 2001

En los años siguientes las investigaciones avanzan y poco a poco se va ampliando el equipo y se abren otros laboratorios de investigación lejos de Alaska, como el de Arkham. Las muestras que son transportadas desde la base principal lo hacen bajo un fuerte sistema se seguridad.

Entre las numerosas incorporaciones de investigadores y ayudantes, se encuentran algunos "Discípulos de innombrable" que poco a poco van extrayendo información de las investigaciones, así como muestras del meteorito y de la forma de vida encontrada. Los discípulos poco a poco van ganándose la confianza de los otros trabajadores y tienen presencia en la mayoría de laboratorios de la hermandad, ya sea como científicos, empleados de seguridad, limpieza, etc.

Las investigaciones revelan que la forma de vida es en realidad un hongo de origen extraterrestre, ya que en su composición encuentran elementos desconocidos hasta ahora. Este hongo reacciona a varios estímulos y segrega una especie de liquido viscoso, que le permite expandirse a medida que absorbe materiales metálicos u orgánicos.

Las marcas encontradas en el meteorito revelan un mensaje oculto que no ha podido ser descifrado en su totalidad aún, pero se han encontrado evidencias del mismo tipo de marcas en otros descubrimientos arqueológicos en diferentes partes del mundo.

23 de Diciembre, 2001

Toni Ellis descubre descubre a uno de los infiltrados discípulos del innombrable robando muestras en la base de Alaska y es asesinado, la grabación de la cámara de seguridad no consigue revelar la identidad del autor, ya que llevaba puesto el traje de encapsulado. El clima de tensión va aumentando en las semanas siguientes: el asesino no ha sido descubierto. Una fuerte nevada, la mayor en la última década, imposibilita la salida del recinto y además alguien ha conseguido inutilizar las comunicaciones con el exterior.

16 de Enero, 2002

Un incendio provocado se desata en las instalaciones y hace que los científicos huyan apresuradamente y los Discípulos se hagan con la mayoría del material de investigación. Gayle Lewis muere en el incendio intentando proteger los datos de la investigación.

18 de Enero, 1992

La noticia del incendio llega a la hermandad y la mayoría de científicos abandona el proyecto. La cúpula de Moth decide disolver las investigaciones ya que apenas se puede fiar de sus miembros. Años después Sam, Paul y algún científico de la difunta Corporación Moth -entre ellos Lawrence Martin, Billy L. Sullivan y Steve Baker- deciden fundar la Corporación Crysalis.

Meses después Jeffrey Ellis ingresa voluntariamente en el psiquiátrico aquejado de alucinaciones y graves trastornos, que los médicos achacan a la muerte de su padre

Prólogo

04 Abril 2014 08:56 Universidad de Miskatonic / Despacho del Dr. Lovechild

La ayudante del doctor, Teresa Ashcroft, encuentra la puerta del despacho del Dr. Lovechild abierta y decide pasar. Teresa lleva desde ayer intentando localizar al profesor, que no ha respondido a sus llamadas.

Al entrar en la habitación, parece como si un huracán hubiese pasado por allí: las sillas están tiradas en el suelo, sobre una abundante cantidad de papeles junto con algunos de los libros que habitualmente tenía el profesor en sus estanterías. El gran escritorio de madera está movido y los cajones revueltos descansan de mala manera sobre él junto al viejo ordenador del profesor.

La primera reacción de la joven ayudante es gritar pero se contiene y decide salir de la habitación cerrándola con llave, ya que por comodidad y deseo del profesor dispone de una, para ir en busca de ayuda.

Acto Primero

04 Abril 2014 09:45 Universidad de Miskatonic / Despacho del Dr. Lovechild

Llegan los dos investigadores de la policía, aunque para cuando aparecen ya se ha montado cierto revuelo por los pasillos. Varios agentes ya han acordonado la escena del crimen. Dentro, un miembro de la policía científica está tomando fotos mientras otro está embolsando posibles pistas del despacho. Teresa Ashcroft se encuentra en el pasillo, nerviosa, junto con otros compañeros de la universidad.

La habitación se encuentra en el mismo estado en que se la encontró la señorita Ashcroft esta mañana. Una maraña de papeles y algunas pequeñas piezas de cristal cubren el suelo, las dos sillas reservadas para las visitas se encuentran tumbadas en el suelo, los cajones del escritorio se encuentran sobre él junto con algunos libros de las estanterías, el viejo ordenador parece ajeno a todo signo de violencia y las estanterías se encuentran parcialmente vacías.

Deja que los jugadores actúen de forma espontanea y permiteles rebuscar entre las cosas de la escena y interrogar a la gente, aunque la única persona con información válida será Teresa. Puedes ayudarles un poco dejandoles ver algunas pistas, si consiguen superar una tirada de Percepción + Investigación [Dificultad Variable].

Las posibles pistas que esconde la escena son las siguientes:

Dificultad superada	Pistas
7	La silla tiene una pata rota
10	La Chaqueta
14	Cartera
17	El ordenador está sin usar
20	El calendario del escritorio
26	Fragmentos de "Los misterios del interior"
30	La vieja foto

• **La silla del profesor tiene una pata rota**: Indicios de violencia que descartarían casi completamente que el profesor haya huido, posiblemente el profesor se encontrara sentado cuando alguien llegó a su despacho.

• **La chaqueta del Dr. Lovechild**: En el perchero de detrás de la puerta encontraran la chaqueta y dentro de ella la **cartera** del profesor. Esto es un indicio de que o bien salió con prisas o fue secuestrado.

• **Cartera**: Dentro de ella encontraran la documentación del profesor.

• **El Ordenador**: El profesor tenía un viejo ordenador, que apenas utilizaba, el teclado tiene una fina capa de polvo, que indica que no se ha utilizado en la última semana como mínimo. Por esta vía de investigación no avanzarán mucho. El ordenador tiene una contraseña y los archivos que contienen mucha información sobre sus otros estudios e imágenes escaneadas de "Los misterios del interior", exactamente las mismas hojas que pueden encontrarse esparcidas por la habitación (Tirada informática [15]).

• **El calendario del escritorio**: Si se fijan encontraran que la única anotación para hoy es "James 17:00 - Biblioteca nacional". Esto debería ser la pista clave que les lleve a encontrarse con el Dr. James Barhamm, es el director adjunto del departamento de investigación y salió hace una hora de la universidad, esta información también se la podrá dar Teresa Ashcroft, que conoce el nombre de pila del Dr. (si le preguntan a cualquier otra persona posiblemente no lo sepa)

• **Fragmentos de "Los misterios del interior"**: Entre los libros y los documentos del suelo se encuentran fotocopias de un antiguo y extraño libro "Los misterios del interior". Si le preguntan a Teresa, puede que les cuente que el libro era la última obsesión del profesor, aunque la información que conoce sobre su contenido es escasa.

• **Una vieja foto**[1]: En el suelo encontrarán un marco roto con una foto "de hace almenos 25 años" donde aparecen un montón de personas, entre ellas el Dr. Lovechild y el Dr. Barhamm. Sabrán quien es Barhamm, preguntando a cualquier persona del pasillo. Pero si le preguntan a Teresa, les comentará lo de la cita del profesor con Barhamm.

El siguiente paso de la investigación les llevará a la biblioteca nacional. Pueden llevarse consigo a Teresa Ashcroft, aunque no les va a resultar especialmente útil.

Si los jugadores desean seguir otras lineas de investigación, como la casa del Dr. Lovechild no encontrarán nada de interés, el profesor no solía llevarse el "trabajo" a casa, ya que pasaba la mayoría del tiempo en la universidad y solo volvía para dormir (y no todas las noches).

Acto Segundo

04 Abril 2014 16:50 (Aproximadamente) Biblioteca de Arkham

La biblioteca de Arkham[2] es un gran edificio rectangular de dos pisos que dispone de un gran espaciorepleto de estanterías y mesas de estudio con lámparas de cristal verde. La biblioteca está cubierta con una gran la bóveda de cristal de una docena de metros de altitud. Aunque no cierra durante la noche, la entrada a partir de las 22:00 está reservada para socios. Los Pjs no deberían tener problemas para entrar ya que tienen identificadores policiales y Teresa es conocida ya que suele ir frecuentemente.

Cuando los investigadores lleguen a la Biblioteca, encontraran al Dr. Barhamm sentado en una mesa en la segunda planta, absorto en su lectura. La biblioteca esta prácticamente vacía ya que es viernes.

La conversación con el Doctor durará poco, apenas responderá a un par de preguntas que le hagan los personajes (he aquí algunos temas sobre los que podrían preguntar):

• **Sobre la desaparición del Dr. Lovechild:** Barhamm no tendrá ni idea, Lovechild le había dejado un mensaje de voz para reunirse aquí esta noche, parecía emocionado con un nuevo descubrimiento que había hecho.

• **Sobre la investigación del Dr. Lovechild:** Barhamm sabe, por lo que le contaba su colega, que estaba investigando sobre un antiguo libro.

• **Sobre "Los misterios del interior"**: Es el libro sobre el que estaba trabajando Lovechild, aunque no lo ha visto.

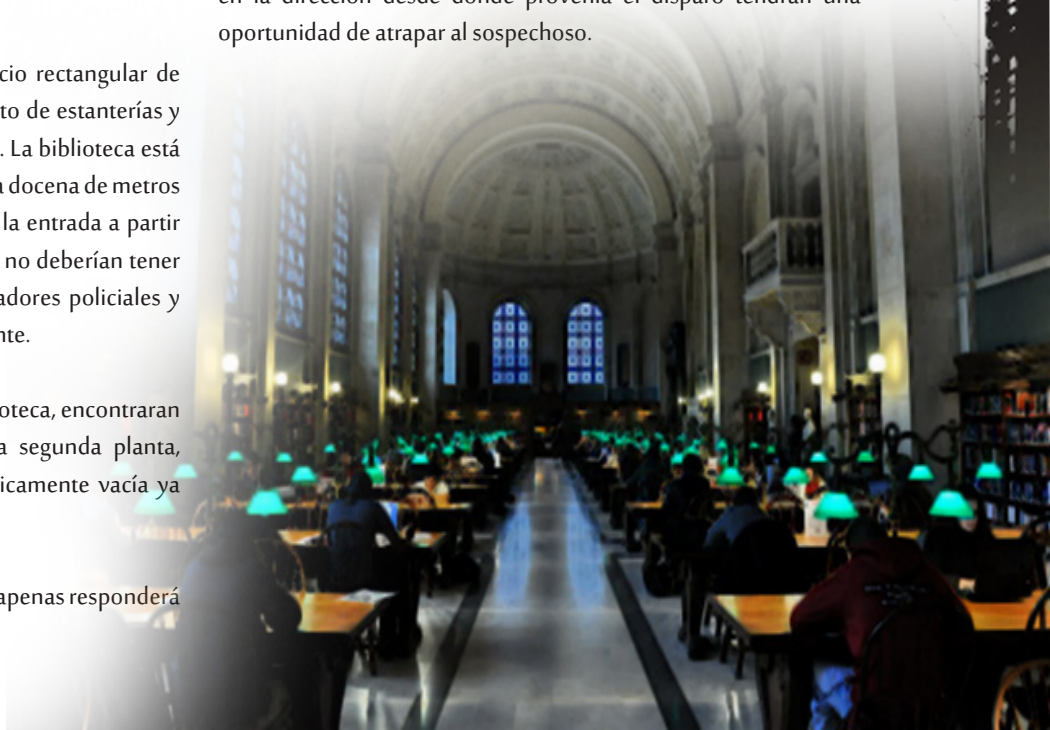
• **Sobre la ayudante del profesor, Teresa Ashcroft**:
Es una precoz estudiante, se había hecho con el puesto de ayudante del profesor nada mas conocerse, gracias a sus encantos y también a una inteligencia y una gran sed de conocimientos.

• **Sobre la fotografía**:
Los otros miembros de la foto son científicos que fundaron la Corporación Moth, pero no podrá darles los nombres a tiempo...

Cuando menos se lo esperen, escucharán el sonido sordo de un arma con silenciador y el Dr. Barhamm caerá hacia detrás golpeándose la cabeza en el suelo y ensuciándose inmediatamente de sangre. La muerte ha sido instantánea.

El disparo se ha efectuado desde detrás de los Pjs y al girarse rápidamente podrán ver una sombra sobre la parte alta de la bóveda, donde permanece una ventana abierta.

Si se dirigen hacia una salida de incendios, situada justo en la dirección desde donde provenía el disparo tendrán una oportunidad de atrapar al sospechoso.



[1] Anexo 1 - La vieja foto
[2] Anexo 3 - Mapa Biblioteca de Arkham

El sospechoso está bajando las escaleras metálicas de servicio hacia la calle, donde parece ser que tiene una motocicleta, con un casco atado al manillar, preparada para huir. Cuando los Pjs salgan, verán como desciende los últimos escalones y se girará para ver si lo persiguen, lo que permitirá a los jugadores efectuar un disparo. [Intento de disparo. Dificultad 28]

Al oír los disparos (si no ha sido alcanzado), se cubrirá con unos viejos contenedores de basura, y tras 3 o 4 segundos de espera [deja que los Pjs piensen en algo] saldrá corriendo hacia su vehículo. [Intento de disparo. Dificultad 26]

El sospechoso tardará un turno más en arrancar la moto, pero en cuanto lo haga saldrá disparado. [Intento de disparo. Dificultad 24] Si disparan hacia las ruedas de la moto en cuanto este la haya arrancado [Intento de disparo. Dificultad 24], sufrirá un terrible accidente, que acabará con su vida. [realiza las tiradas de daño tras una pantalla, ya que es conveniente que no sobreviva]

Si lo matan encontrarán con él un rifle de gran precisión y poco mas, no tiene documentación ni nada. Sus archivos policiales están borrados.

Si le atrapan con vida les hablará en un idioma desconocido, y seguramente morirá por las heridas de bala a los pocos minutos. En caso de haberlo capturado sin disparar, podrán leerle sus derechos y detenerlo, aunque tampoco conseguirán nada mas en claro. Tampoco posee el libro ni conoce el paradero de este.

En cuanto pase a disposición policial y antes de recibir cualquier otra visita, morirá en una celda y nunca se conocerá su asesino.

Su superior querrá un informe de lo sucedido para la mañana del día siguiente y cuando lo entreguen serán apartados del caso hasta dentro de unos meses... [Fin de la primera sesión]

El Sospechoso

Atributos:
Agilidad 7
Fuerza 6
Intelecto 7
Percepción 7
Presencia 7
Tenacidad 7

Atributos secundarios:
Acciones 2
Movimiento 18 km/h (25/6 m/t)
Orgón 12
Reflejos 7
Vitalidad 11

Habilidades generales:
Atletismo: Experto
Comunicaciones: Adepto
Cultura: Novicio
Delincuencia: Adepto
Idioma (desconocido): Experto
Informática: Adepto
Lectoescritura: Adepto
Observar: Adepto
Sigilo: Adepto
Vigilancia: Adepto

Habilidades de combate:
Esquivar: Adepto
Pelea: Adepto
Puntería: Experto

Armas y armadura:
Pistola media (alcance 15/25/45, daño +1, 2 disparos, munición 15)
Rifle de francotirador (alcance 85/385/840, daño +3, 2 disparos, munición 5)
Armadura ligera (protección 0/1).

Equipo: Auricular de comunicación inalámbrica, Grabador de vídeo digital, Pistolera ocultable, Gafas de visión nocturna con iluminación de infrarrojos, Silenciador, Ropa normal.

Acto Tercero

15 Febrero 2015 09:20 Departamento de Policía

Esta fría mañana de Febrero ha despertado con 2 palmos de nieve y continúan cayendo copos de manera lenta durante toda la mañana. La temperatura aproximada es de 2º bajo cero y el cielo esta nublado. Una gran cantidad de coches circulan con las luces encendidas y las calles apenas están iluminadas por las farolas.

Los 2 Policías implicados en la investigación sobre el secuestro del Dr. Lovechild son llamados al despacho de su superior, el motivo de esta llamada es que se han registrado unas cuantas desapariciones mas por todo el país que pueden tener relación con el caso en el que estuvieron trabajando.

Se les enseñará una foto donde aparece el Dr. Lovechild, junto al Dr. Barhamm y el Dr. Ashcroft, entre otros. La foto fue hallada entre las pertenencias del Dr. Gayle Lewis desaparecido hace 2 semanas en Richmond (Virginia). Es la misma foto que encontraron (si lo hicieron los personajes) en el despacho del Dr. Lovechild, en el caso que investigaron hace un año, por eso han sido llamados.

La única persona que puede ayudarles, antes de desplazarse a Richmond, es Teresa Ashcroft a la que conocieron hace unos cuantos meses. Ella sigue trabajando en la Universidad de Miskatonic, con lo que no tendrán problema para concertar una cita con ella.

15 Febrero 2015 10:30 Universidad de Miskatonic

La señorita Ashcroft, no ha cambiado su aspecto en todo este tiempo. Lo que si ha hecho es seguir con la investigación del Dr. Lovechild y ha conseguido algunos progresos, además con sus avances y su capacidad de liderazgo ha heredado el puesto de investigadora del Dr. Lovechild y unas cuantas subvenciones para proseguir con su investigación.

Cuando lleguen a la universidad, estará esperándoles en la recepción Megan Hill (Puede ser representada por un jugador), la ayudante de la profesora, que se presentará a los agentes educadamente y les llevará hasta el laboratorio de documentos antiguos donde trabaja Teresa Ashcroft.

El laboratorio es un espacio bastante grande, de unos 15 metros de ancho por 40 de largo y cuenta con varias mesas con ordenadores de ultima generación, microscopios digitales, armarios con muchos archivos y una pequeña habitación para el revelado de fotos y tratamiento de rayos X de documentos, en él trabajan al menos media docena de investigadores mas.

Teresa les saludará cuando entren al laboratorio y se comportará de manera amable, con los agentes, ya que les conoce y sabe de su implicación con todo el asunto del Dr. Barhamm.

Posibles preguntasque pueden hacer los jugadores:

• Sobre la investigación del Dr. Lovechild:

"El Doctor estaba trabajando en "Los misterios del interior" un libro escrito en un antiguo dialecto germánico, es la referencia mas antigua conocida de los principios de la geometría interdimensional no euclídea. Habla de energías arcanas controladas a través de puntos de referencia que intersectan la curvatura del espacio interdimensional..."

• Sobre el libro:

"Si los conocimientos que explica son ciertos, estaríamos hablando de una fuente de energía inagotable, basada en principios mágicos..."

• Sobre el Dr. Lovechild:

Cuando le pregunten sobre él, pondrá cara de pena (no miente) y les dirá que no ha vuelto a saber nada de él y posiblemente los mismos que acabaron don Barhamm dieron buena cuenta del Dr. Lovechild.

• Sobre su padre:

Su padre murió en un accidente de avión, cuando se dirigía a Alemania por motivos de trabajo, jamás supo en que andaba trabajando. Su amigo el Dr. Lovechild se hizo cargo de ella dándole un trabajo como su ayudante personal, todo esto ocurrió hace 3 años, cuando aun estaba acabando su carrera de física aplicada.

• Sobre la foto:

La había visto muchas veces en el despacho del Dr. Lovechild y a veces le servía como excusa para preguntarle al profesor sobre su padre, ya que ella apenas puedo conocerle. Sobre las personas que aparecen solo reconocerá al Dr. Barham, a su mentor el Dr. Lovechild, a su padre L. Ashcroft y a Jeffrey Ellis, un antiguo alumno y amigo de su padre. No reconocerá al resto de personas.

Teresa no puede ayudarles más de momento así que les dará su número de contacto por si necesitan algo mas de ella y continuará su trabajo. La ayudante Megan Hill les acompañará hasta la puerta amablemente.

Los jugadores deberán investigar un poco a Jeffrey Ellis y enseguida descubrirán que se encuentra ingresado en el manicomio de Arkham, una llamada telefónica les pondrá en contacto con Teresa para que puedan preguntarle algo mas sobre el hombre que están buscando.

• Sobre Jeffrey Ellis:

Es un viejo amigo de su padre, del que hace mucho tiempo que no había oído hablar. Al escuchar sobre su ingreso en el manicomio se extrañará, ya que ella lo recordaba como un hombre simpático y bromista. Seguramente pueda mover unos cuantos hilos, ya que su tío "Paul Martin" (por parte de madre) es el director del centro psiquiátrico de Arkham.

Los investigadores deberían ir ahora al psiquiátrico donde está ingresado Jeffrey Ellis.

15 Febrero 2015 12:30 Psiquiátrico de Arkham

Cuando lleguen al Manicomio de Arkham, se encontrarán con Megan Hill, la ayudante de Teresa, que acaba de llegar directamente desde el laboratorio, les dirá que lleva una carta escrita por Teresa Ashcroft para el director del centro. La carta es una autorización de custodia, para poder sacar a Jeffrey Collins del Psiquiátrico bajo su responsabilidad directa.

Una vez dentro los jugadores tendrán total libertad para interrogarle [la conversación con Jeffrey Collins deberá ser interpretada por un nuevo jugador]. Su memoria está seriamente dañada y lamentablemente ha sufrido muchos episodios de locura transitoria que han degenerado en una grave amnesia que no ha podido ser curada tras varios años de ingreso en el psiquiátrico. Cuando le muestren la foto de los científicos podrá recordar algo [Inteligencia, dificultad 10].

Dificultad superada	Pistas
<10	Ni siquiera se reconocerá en la foto.
10	Recordará la foto, pero no lograra conocer a nadie.
15	Reconocerá a 1D6 personas.
20	Recordará el nombre de la Hermandad Moth.
25	Reconocerá a casi todas las personas de la foto (no podrá recordar a SAM o a PAUL).

Tras un breve interrogatorio en la sala se lo podrán llevar, seguramente recuerde mas cosas a medida que avance la investigación, ya que con la medicación asignada en el psiquiátrico se encuentra en un estado muy dócil y tranquilo.

Antes de salir recogerá sus objetos personales, que incluirán una vieja cartera con documentación caducada y unas llaves de su propiedad (un ático abandonado en Pickman Street), también un juego de llaves extraño, con las iniciales H.M grabadas en ella.

Las llaves son del antiguo laboratorio donde trabajaba, un detalle del que se acordará enseguida.

Acto Cuarto

15 Febrero 2015 18:00 Laboratorios H.M[3]

Una vez lleguen a la puerta del laboratorio, se darán cuenta de lleva varios años abandonado, la puesta está grafiteada y asegurada con unas grandes cadenas.

A: Recepción/sala de trajes

Tras un largo y ancho pasillo que acababa en un sencillo banco de recepción, los jugadores pasarán a una pequeña estancia donde antes se dedicaban a ponerse el equipamiento científico. El equipo consiste en una bata, guantes y un gorro para la cabeza. Lamentablemente la estancia ahora tiene todas las taquillas abiertas y apenas encontraran nada de material en buen estado, la puerta acristalada que anteriormente servía para acceder al primer laboratorio está rota y tendrán que tener cuidado de no cortarse con los cristales, ya que la luz es escasa.

Buscando por la habitación [Percepción, Dificultad 16], encontrarán en el banco de recepción unas linternas, que formaban parte del material que utilizaba el responsable de seguridad.

B: Laboratorio

Este laboratorio se utilizaba para procesar el material externo, esta provisto de sensores de rayos x, una camilla, medidores de presión, basculas...

C: Sala de servidores y archivos

En esta estancia se encuentran varios ordenadores portátiles rotos por el suelo y muchas torres de servidores apagadas, hay una gran cantidad de cables por el suelo arrancados de manera violenta. Desde aquí se puede echar un vistazo a la sala inferior de los pergaminos (E). Parece ser que se registró un incendio de grandes dimensiones, cerca de una de las paredes, las manchas negras llegan hasta el techo.

[3]Anexo 4 - Laboratorios H.M

Si vuelven a la sala de servidores después de reparar el sistema de energía, podrán conectarse a un terminal que aun se encuentra disponible y en funcionamiento. [Informática, dificultad 19] Conseguirán una importante información[4] que podrán utilizar para seguir con la investigación. Si no la consiguen ahora, puede que esta información se les sea revelada mas adelante.

D: Sala de generadores de energía

En esta estancia se encuentran los plomos y todo el sistema de generación de luz averiado, al parecer el sistema de energía de reserva externo, no se activó al fallar el principal y podría funcionar si los jugadores lo intentan. [Técnico + Inteligencia, dificultad 20].

E: Sala de pergaminos

Esta sala se encuentran unas urnas de cristal (cristal de seguridad), abolladas y en algunos caso rotas (con manchas de sangre) y contienen restos de varios pergaminos a priori muy antiguos en su interior., una de las paredes está negra, parece que hubo un gran incendio hace años.

F: Sala de Control

Al asomarse a esta estancia se verán diferentes equipos de control, con varios ordenadores, muchos interruptores y medidores de distintas cosas, si han activado los dispositivos de energía y pasando una tirada de investigación se darán cuenta de que los dispositivos miden la temperatura de los 2 tanques que se sitúan en la planta inferior.

G: Sala de los tanques

Al entrar en la sala verán dos depósitos de mas de 2.000 litros, uno de ellos está vacío con un número importante de agujeros en el cristal y el otro lleno de alguna sustancia oscura.

Llegados a este punto el jugador que controle a Jeffey Ellis tendrá un pequeño flashback sobre lo ocurrido en la sala años atrás y deberá superar una tirada de Locura [Tenacidad, dificultad 12].

[4]Anexo 2 - Hermandad Moth

Dificultad superada	Pistas
<12	Episodio de pánico.
12	Logró escapar gracias a su compañero Lawrence Martin.
17	El monstruo acabó con gran parte de la plantilla, como muestra las manchas de sangre repartidas por toda la estancia.
22	Se logró detener en la sala de los servidores quemándolo, parece ser que no le afectaban los proyectiles
27	En la sala de mantenimiento pueden encontrar algunas cosas que les ayuden.

Si no supera la prueba de Locura, tendrá un episodio de miedo transitorio y abandonará la sala rápidamente hasta la sala de los pergaminos. Cuando se tranquilice podrá continuar con normalidad, aunque no podrá explicar exactamente lo que vio ni si realmente ocurrió en esta sala.

Si supera la tirada recordará lo que ocurrió allí hace algunos años: una gran mole de un material parecido al alquitrán, se

abalanzaba sobre todos los presentes de la sala y los absorbía. Dependiendo del grado de éxito recordará mas cosas.

Investigando los restos de sangre verán que debió morir bastante gente aquí.

Mientras todo esto ocurría, no se han dado cuenta de que alguien mas se ha colado tras ellos y se encuentra ahora en la sala de control, desactivando el ascensor y el sistema de cierre de seguridad del tanque.

De repente un vapor a presión sale de la parte de abajo del tanque y la tapa superior del tanque sale disparada. Algo se empieza a mover y a salir del tanque. Los jugadores apenas van a tener unos segundos para reaccionar, pero el ascensor ha sido desbloqueado y si se dirigen a las escaleras estarán bloqueadas por una persona con la cara tapada que les mira traidoramente desde la otra parte de la puerta (la puerta tiene una pequeña ventada redonda).

Los jugadores van a tener que actuar rápido ya que serán atacados por el Experimento U.N.O, que rápidamente se está desplegando por toda la sala.

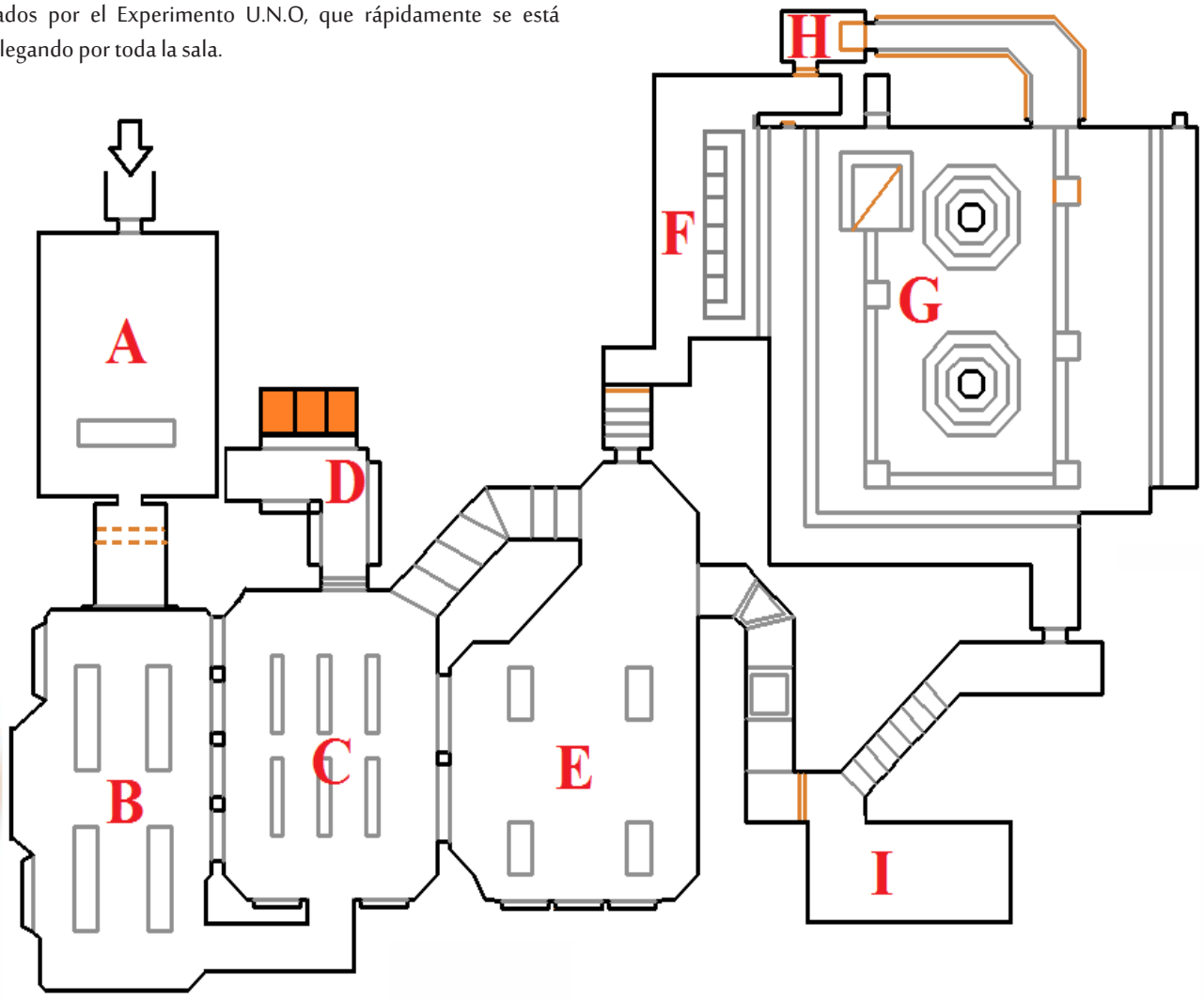
H: Ascensor

Es el único método normal de bajar a la estancia normalmente, para ello deberían haber activado el sistema de energía de reserva o inventar algo (como abrir el hueco del ascensor).

El otro acceso sería mediante el conducto del aire, probablemente esto no sirva de acceso sino la forma de salida desesperada.

I: Sala de mantenimiento

En esta sala encontraran una gran variedad de cosas, entre ellas un extintor semi-usado y una gran cantidad de material inflamable (lejía, etc...).



Experimento U.N.O

El experimento U.N.O es un enemigo sin apenas consciencia, formado por una extraña viscosidad negra que le permite aumentar su tamaño disolviendo las partes metálicas y orgánicas a medida que que va avanzando. Está formado por un núcleo esférico mas sólido, de apenas 15 centímetros de diámetro que segrega la viscosidad negra. No es extremadamente ágil, pero su velocidad puede poner en mas de un apuro a los jugadores si no andan con cuidado. Cuenta también con tentáculos que se mueve para atacar a sus enemigos y para "digerirlos".

Escala: Vitalidad
Tamaño: Grande (2.6 a 3.4 de lado a lado)

Atributos:
Agilidad 11
Fuerza 7
Intelecto 7
Percepción 10
Presencia 8
Tenacidad 8

Atributos secundarios:
Acciones 3
Movimiento Trepando (puede adherirse a superficies lisas) [27 km/h (38/9 m/t)], en tierra [55 km/h (76/19 m/t)]
Orgón 12
Reflejos 9
Vitalidad 16

Habilidades generales:
Atletismo: Adepto
Intimidar: Adepto
Observar: Novicio
Sigilo: Experto

Habilidades de combate:
Esquivar: Novicio
Pelea: Adepto

Armas y armadura:
Pseudópodo (+1), Ahogamiento (0, requiere dos acciones).
Armadura (protección 4/4).

Temperamento: Malicioso y carente de emociones.
Sentidos: Escáner.

Regeneración: A medida que se mueve abdorbe elementos que hay a su alrededor, sean organicos o no, como sillas, papeles, material de laboratorio... Si se mueve un turno recuperará 2 puntos de vitalidad. Ademas, si consigue ahogar a un personaje tambien recuperará 2 puntos de vitalidad.

Inflamable: Si es atacado con algún elemento de fuego, como un lanzallamas o gasolína, sufrirá el doble de daño y perderá su armadura y capacidad Regenerativa.

Epílogo

Cuando acaben con la criatura habrán provocado un gran incendio que no podrán extinguir con nada. Sólo les quedará huir de las instalaciones... Cuando salgan verán como se acercan haciendo sonar sus sirenas e iluminando las calles con sus luces dos camiones de bomberos, seguidos de varias ambulancias y coches de policía.

Varios días han pasado desde que los detectives entregasen su informe a su superior y han sido llamados a su despacho. Todo el asunto de las desapariciones y las instalaciones de la Hermandad Moth ha llegado a las altas esferas y se está creando una unidad especial de investigación de la que quieren que formen parte. Sus placas de policía serán entregadas inmediatamente y se dirigirán a una nueva base de operaciones, donde se encontrarán allí con el jefe de operaciones conocido como "Zeus", Megan, Jeffrey y todo un equipo de especialistas en distintas áreas. Ha nacido la división Olimpo.

ANEXO 1 - LA FOTO VIEJA

ANEXO 2 - LA HERMANDAD MOTH

De izquierda a derecha (arriba): Paul, Thomas Hewson, Toni Ellis, Lawrence Martin, Steve Baker, Charles C. Hall, Jeffrey Ellis, Billy L. Sullivan. (abajo): Dr. James Barhamm, Dr. Harrison Lovechild, Bob Altman, Gayle Lewis, Leo Ashcroft , SAM.

Paul (Hewson)
18/2/1975
Mano derecha de SAM, era el encargado de la seguridad en las instalaciones de la Hermandad Moth, supervisaba a todo el equipo y enviaba informes a su jefe. También se encargaba de los "trabajos" sucios.
Ahora mismo se encuentra en paradero desconocido, pero seguramente siga trabajando para SAM.

Thomas Hewson
7/9/1960
Biólogo, prometedor micólogo, ayudante del profesor Billy Sullivan.
Es el sobrino secreto de Paul, dato que pocos conocen.
En paradero desconocido.

Toni Ellis
5/12/1941 - 23/12/2002
Arqueólogo especializado en antiguas civilizaciones. Padre de Jeffrey Ellis, fue asesinado en las instalaciones de la Hermandad Moth en Alaska.

Lawrence Martin
16/3/1961
Astrofísico, responsable del 20% de los últimos descubrimientos de galaxias, estrellas y planetas.
En paradero desconocido.

Steve Baker
1/4/1952
Biólogo, experto en la evolución de las especies.
En paradero desconocido.

Charles C. Hall
8/11/1936
Geólogo. Hombre al mando de la investigación de la hermandad, un buen líder de grupo, que nunca tuvo una buena relación con Paul.
En paradero desconocido.

Jeffrey Ellis
2/3/1968
Historiador, experto en lenguas muertas, e hijo de Toni Ellis. Era uno de los miembros mas jóvenes de la hermandad.
Ingresado en el psiquiátrico de Arkham.

Billy L. Sullivan
22/5/1936 - 11/9/2010
Micólogo.
Muere por causas naturales a los 76 años.

James Barhamm
31/1/1954 - 4/4/2014
Geólogo, experto en excavaciones antárticas extrayendo minerales de hace millones de años.
Muere durante el primer acto.

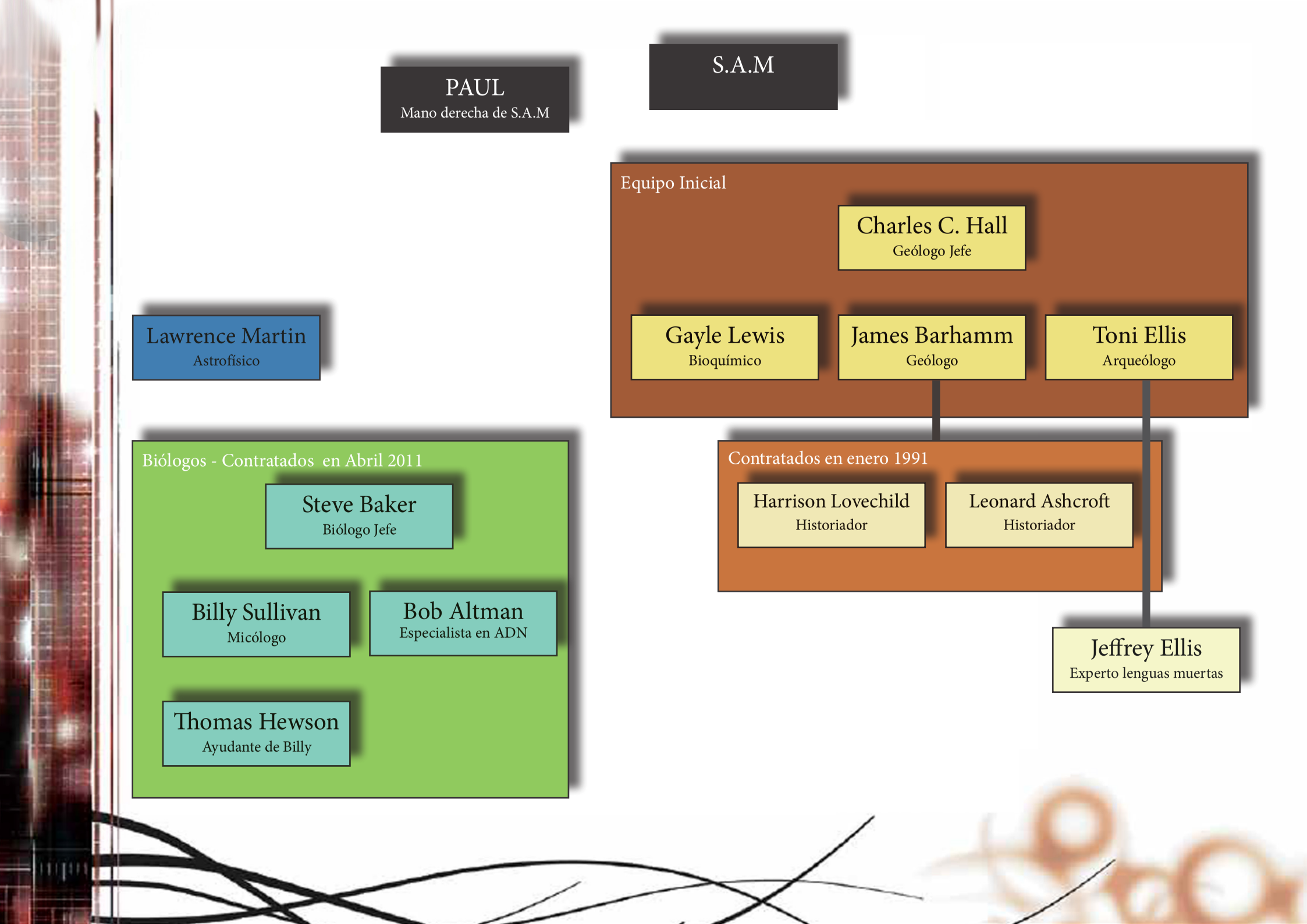
Harrison Lovechild
6/7/1954
Experto en historia de antiguas civilizaciones y tutor legal de Teresa Ashcroft tras la muerte de su padre.
En paradero desconocido.

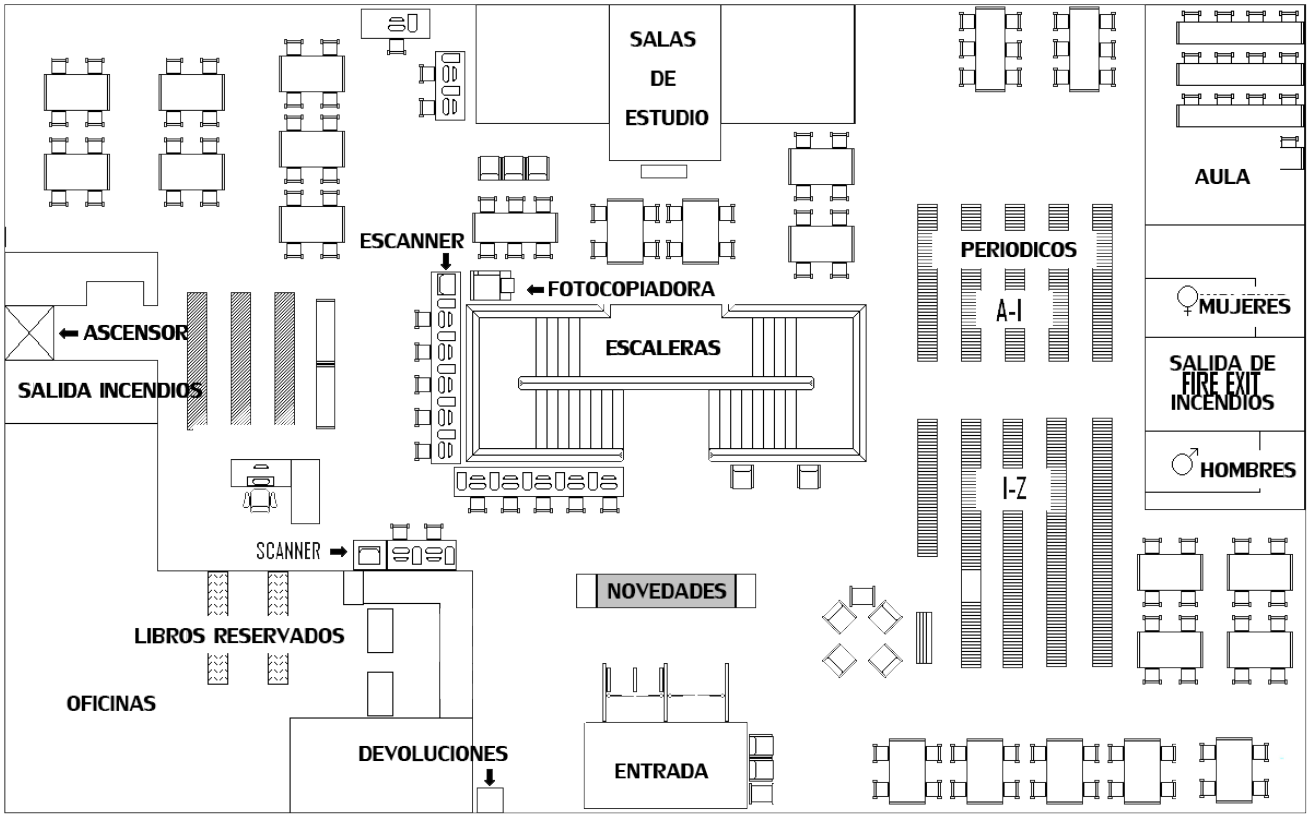
Bob Altman
4/10/1960
Especialista en ADN. Sus estudios ayudaron a la creación del primer animal clonado y posteriormente sentó las bases de los órganos de reemplazo.
En paradero desconocido.

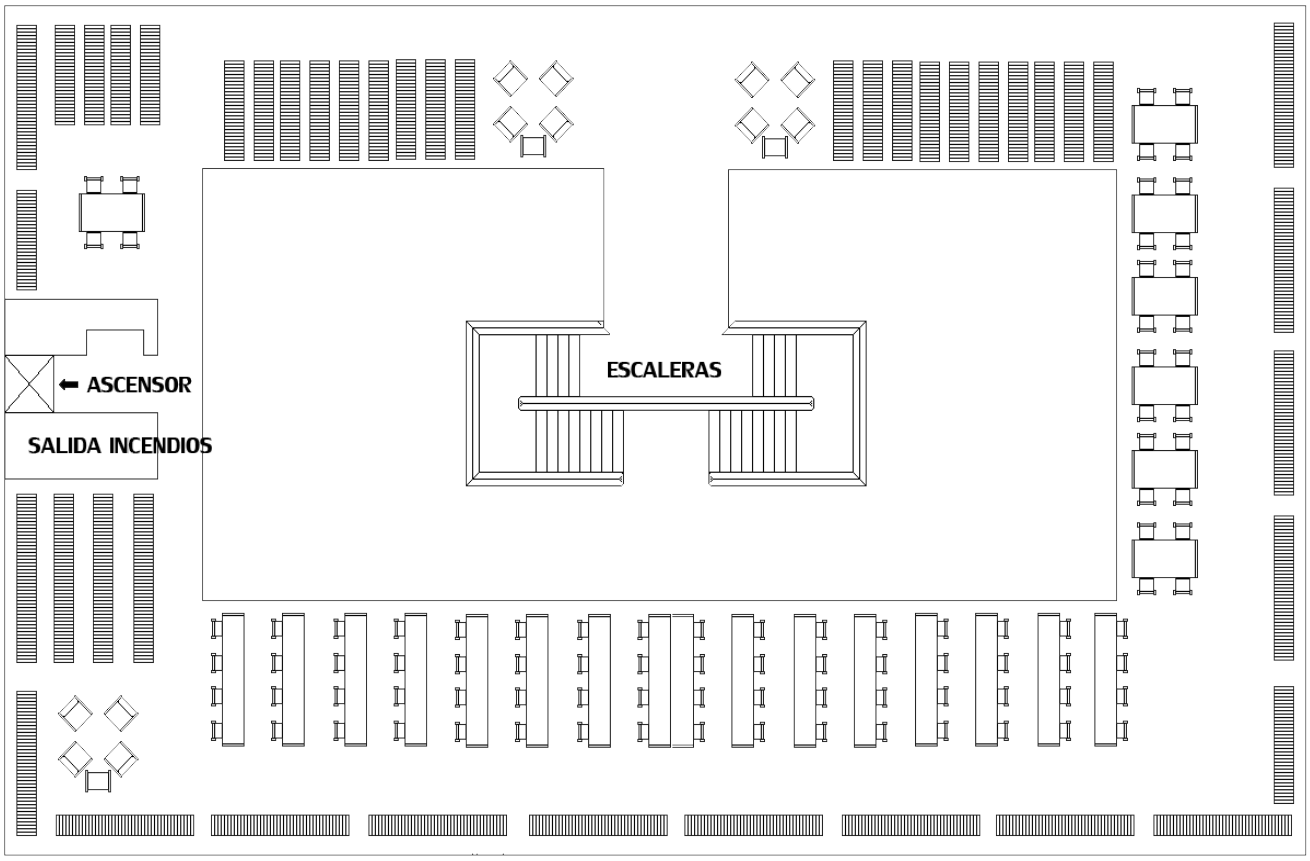
Gayle Lewis
19/6/1951 - 16/1/2002
Bioquímico, encargado de la supervisión de las extracciones petroleras de SAM.
Muere en el incendio de las instalaciones de Alaska.

Leonard Ashcroft
29/3/1954 - 5/7/2011
Historiador, especializado en lenguas muertas y caracteres extraños, padre de Teresa Ashcroft.
Muere en un accidente de coche en 2011. En su testamento deja en legado _Los misterios del interior_ a su amigo Harrison Lovechild.

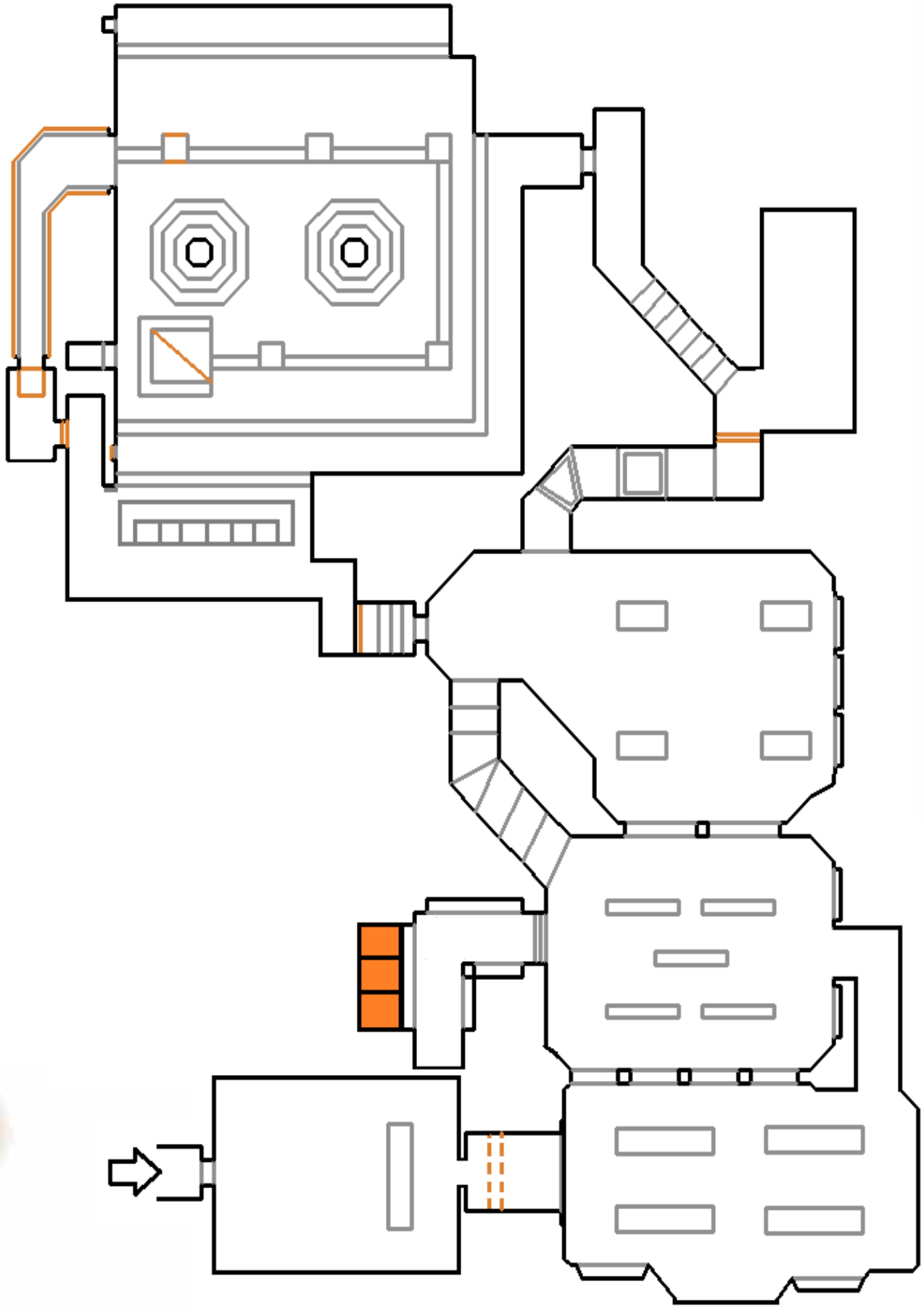
SAM (Nombre desconocido)
Nace en algún momento de 1946
Principal valedor del proyecto. Existe poca información sobre él, casi ningún miembro de la hermandad lo ha visto mas que el día en que se hizo la vieja foto. Los miembros de la hermandad lo conocen por SAM, aunque este no es su verdadero nombre.


S.A.M
PAUL
Mano derecha de S.A.M
Equipo Inicial
Charles C. Hall
Geólogo Jefe
Gayle Lewis
Bioquímico
James Barhamm
Geólogo
Toni Ellis
Arqueólogo
Lawrence Martin
Astrofísico
Biólogos - Contratados en Abril 2011
Steve Baker
Biólogo Jefe
Billy Sullivan
Micólogo
Bob Altman
Especialista en ADN
Thomas Hewson
Ayudante de Billy
Contratados en enero 1991
Harrison Lovechild
Historiador
Leonard Ashcroft
Historiador
Jeffrey Ellis
Experto lenguas muertas


SALAS
DE
ESTUDIO
AULA
ESCANNER
FOTOCOPIADORA
PERIODICOS
A-I
MUJERES
ASCENSOR
ESCALERAS
SALIDA INCENDIOS
SALIDA DE
FIRE EXIT
INCENDIOS
HOMBRES
I-Z
SCANNER
NOVEDADES
LIBROS RESERVADOS
OFICINAS
DEVOLUCIONES
ENTRADA


ESCALERAS
ASCENSOR
SALIDA INCENDIOS

ANEXO 4 - LABORATORIOS H.M



David Mills

David era un excelente policía de narcóticos en Boston con una trayectoria fulgurante y que era conocido por su carácter impulsivo pero efectivo, pero lo que realmente anhelaba era dejar de perseguir traficantes por las calles y dedicarse a resolver casos mas complejos. Hacía poco que había aprobado el examen de detective y cuando surgió una vacante como detective de homicidios en Arkham no pudo decir que no, ya que era una ciudad no muy grande donde además de aumentar su sueldo, podría instalarse durante largo tiempo con su esposa y sus perros.

David actúa muchas veces por impulsos, es joven y enérgico, ya sea en la vida o en su trabajo, su carácter competitivo le hace esforzarse al máximo en cada acción, pero siempre con nobleza.

William Somerset

Este veterano detective lleva muchos casos a sus espaldas, quizás demasiados. Ha pasado toda su vida en Arkham: nació, se casó y enviudó en una ciudad que conoce a la perfección.

Ha tenido muchos compañeros de trabajo, desde que fuese nombrado detective hace ya mas de 20 años y los ha visto de todos los colores, vagos, inexpertos, incompetentes y hasta alguno que pudo resolver un caso sin su ayuda. Por su carácter aventurero, nunca ha aceptado un ascenso, detesta trabajar en la oficina y prefiere la tranquilidad de los archivos o la pequeña cafetería llena de libros que suele visitar cada noche.

La llegada de Mills le ha sorprendido gratamente, ya que bajo esa fachada de impulsivo y un poco engreído, parece que se esconde un diamante en bruto, que hay que pulir.

Megan Hill

Megan es una estudiante aplicada que apenas sale de casa los fines de semana. Sus amigas son las probetas, las muestras y los diferentes aparatos de investigación que utiliza en el laboratorio. A sus veintipocos años trabaja de becaria en la universidad bajo la supervisión de Teresa Ashcroft, cuyo trabajo admira.

La primera vez que los jugadores la vean, seguramente esté ataviada con toda la parafernalia del equipo del laboratorio: bata, guantes, pantalla facial y el pelo recogido. Pero bajo toda esta indumentaria se encuentra una guapa muchacha, algo despreocupada y asustadiza.

Jeffrey Ellis

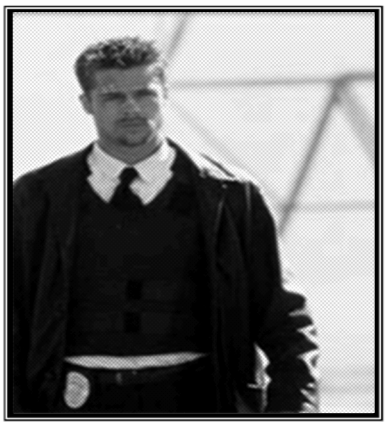
Jeffrey es un atormentado investigador, que tras sus años de investigaciones en Alaska y posteriormente en Arkham, fue ingresando en el psiquiátrico de Arkham, tras un incendio en unas instalaciones donde trabajaba. Cuando lo encontraron balbuceaba y sufría de fuertes alucinaciones. Los años han pasado y la fuerte medicación consiguió hacer desaparecer las visiones y sueños que lo atormentaban, así como gran parte de los recuerdos de aquellos años de trabajo.

Su carácter imprevisible, despistado, en ocasiones errático y su forma maniática de trabajar sorprenden a cualquiera, pero cuando consigue concentrarse, es una de las mentes mas brillantes de Arkham.

ATRIBUTOS/DOTES

FUERZA	7	3
AGILIDAD	7	3
INTELECTO	6	3
PERCEPCIÓN	6	3
PRESENCIA	6	3
TENACIDAD	5	2

Jugador
Nombre/Alias: David Mills
Profesión/Rango: Investigador / Novato
Alianza: -
Lugar Nacimiento: Boston
Fecha Nacimiento: 5/2/1984
Género y Raza: Varón / Humano
Peso y Altura: 76 / 180
Ojos y Cabello: Verdes / Oscuro
Virtud y Defecto: Impulsivo y justo



Acciones: 1 | Reflejos: 6 | Vitalidad: 11 | Orgón: 10

COMBATE

Arma	Daño	Disp	Mun	Alcance (+2/-/-2)
Pistola automática	+1	2	12	15/30/45

LOCURA

Puntos/Penalizador Trastornos

0
0
0
-1
-1
-2
-2
-4
-4
!

ARMADURA

Tipo	Tra/Pro
Chaleco antibalas	+0/+1

MOVIMIENTO

VIAJE	CARRERA	PRUDENTE
21	29	7
km/h	m/t	m/t

HERIDAS

Superficiales	//	
Ligeras	//	
Moderadas	//	
Graves	//	
Moribundo	//	

Ligeras: -1
Moderadas: -3, mov mitad, Max 2 acc.
Graves: -6, arr., Max 1 acc, Test cordura
Moribundo: inconsciente

PUNTOS DE DRAMA

●●●●●○○○○○

DINERO

(cuenta corriente) | (sueldo neto (terrans/mes)

EXPERIENCIA

CUALIDADES

Audaz (2)
Autoridad (1)
Elevado umnral de dolor (3)
Veloz (2)

Adicción: tabaco de liar (2)
Celoso (2)
Deber (1)
Impulsivo (2)

MISCELANEA

Tabado de liar y mechero

HABILIDADES

Nombre	Nivel
Atletismo	●●○○○
Autoridad	●●○○○
Bajos Fondos	●○○○○
Comunicaciones	●●○○○
Conocimiento regional	●●○○○
Cumplimiento de la ley	●●●○○
Idioma (inglés)	●●●●○
Informatica	●○○○○
Intimidar	●●○○○
Lectoescritura	●●○○○
Persuasión	●●○○○
Seguridad	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
Esquivar	●●○○○
Pelea	●●○○○
Puntería	●●●○○

ESPECIALIZACIONES

Nombre	Nivel
	○○
	○○
	○○
	○○
	○○

ALIADOS Y ADVERSARIOS

Nombre	Tipo	Nombre	Tipo

EQUIPO Y POSESIONES

Permiso de armas nivel P/PA
Ropa elegante
Movil
Linterna pequeña

ATRIBUTOS/DOTES

FUERZA	5	2
AGILIDAD	5	2
INTELECTO	7	3
PERCEPCIÓN	8	4
PRESENCIA	6	3
TENACIDAD	7	3

Jugador
Nombre/Alias: William Somerset
Profesión/Rango: Investigador / Experto
Alianza: -
Lugar Nacimiento: Arkham
Fecha Nacimiento: 30/8/1961
Género y Raza: Varón / Humano
Peso y Altura: 83 / 176
Ojos y Cabello: Marrones / Canoso
Virtud y Defecto: Sabio y Cansado

Acciones: 1 | Reflejos: 6 | Vitalidad: 10 | Orgón: 11

COMBATE

Arma	Daño	Disp	Mun	Alcance (+2/-/-2)
Revólver	+1	2	6	15/30/45

LOCURA

Puntos/ Penalizador Trastornos

0
0
0
-1
-1
-2
-2
-4
-4
!

ARMADURA

Tipo	Tra/Pro
Chaleco antibalas	+0/+1

MOVIMIENTO

VIAJE	CARRERA	PRUDENTE
14 km/h	19 m/t	5 m/t

HERIDAS

Superficiales	10	
Ligeras	10	
Moderadas	10	
Graves	10	
Moribundo	10	

Ligeras: -1
Moderadas: -3, mov mitad, Max 2 acc.
Graves: -6, arr., Max 1 acc, Test cordura
Moribundo: inconsciente

PUNTOS DE DRAMA

DINERO

(cuenta corriente) (sueldo neto (terrans/mes)

EXPERIENCIA

CUALIDADES

Autoridad (2)
Astuto (2)
Mención (1)
Sentido Común (2)

Cansado(2)
Deber (1)

MISCELANEA

Gafas para leer de cerca

HABILIDADES

Nombre	Nivel
Aficiones: lectura	
Autoridad	
Burocracia	
Comunicaciones	
Conocimiento regional	
Cultura	
Cumplimiento de la ley	
Idioma (inglés)	
Lectoescritura	
Observar	
Persuasión	
Seguridad	
Sigilo	
Esquivar	
Pelea	
Puntería	

ESPECIALIZACIONES

Nombre	Nivel
Revólver	

ALIADOS Y ADVERSARIOS

Nombre	Tipo	Nombre	Tipo

EQUIPO Y POSESIONES

Permiso de armas nivel P/PA
Ropa elegante
Equipo de investigación
Linterna pequeña

ATRIBUTOS/DOTES

FUERZA	4	2
AGILIDAD	6	3
INTELECTO	7	3
PERCEPCIÓN	6	3
PRESENCIA	8	4
TENACIDAD	6	3

Jugador
Nombre/Alias: Megan Hill
Profesión/Rango: Científica / Novata
Alianza: -
Lugar Nacimiento: Arkham
Fecha Nacimiento: 1/7/1989
Género y Raza: Mujer / Humana
Peso y Altura: 63 / 171
Ojos y Cabello: Azules / Morena
Virtud y Defecto: Encantadora y Asustadiza

Acciones: 1 | Reflejos: 6 | Vitalidad: 10 | Orgón: 11

COMBATE

Arma	Daño	Disp	Mun	Alcance (+2/-/-2)

LOCURA

Puntos/ Penalizador — Trastornos

0 / 0
0 / -1
-1 / -2
-2 / -4
-4 / !

ARMADURA

Tipo	Tra/Pro

MOVIMIENTO

VIAJE	CARRERA	PRUDENTE
14 km/h	19 m/t	5 m/t

HERIDAS

Superficiales	10	
Ligeras	10	
Moderadas	10	
Graves	10	
Moribundo	10	

Ligeras: -1
Moderadas: -3, mov mitad, Max 2 acc.
Graves: -6, arr., Max 1 acc, Test cordura
Moribundo: inconsciente

PUNTOS DE DRAMA

●●●●●○○○○○

DINERO

(cuenta corriente) — (sueldo neto (terrans/mes))

EXPERIENCIA

CUALIDADES

Cerebrito (2)
Encanto (1)
Voz sexy (1)

Fobia (3)

MISCELANEA

HABILIDADES

Nombre	Nivel
Aficiones: estudiante	●●○○○
Comunicaciones	●●○○○
Conocimiento regional	●●○○○
Ciencias físicas	●○○○○
Cultura	●○○○○
Educación	●●○○○
Idioma (inglés)	●●●●○
Informática	●●●○○
Investigación	●●○○○
Observar	●●○○○
Savoir Flaire	●○○○○
Tasación	●○○○○
Técnico	●○○○○
Sigilo	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
Esquivar	●○○○○
Pelea	●○○○○

ESPECIALIZACIONES

Nombre	Nivel
	○○
	○○
	○○
	○○
	○○

ALIADOS Y ADVERSARIOS

Nombre	Tipo	Nombre	Tipo

EQUIPO Y POSESIONES

Equipo Científico
Targeta de acceso: Universidad

ATRIBUTOS/DOTES

FUERZA	5	2
AGILIDAD	5	2
INTELECTO	9	4
PERCEPCIÓN	7	3
PRESENCIA	5	2
TENACIDAD	6	3

Jugador
Nombre/Alias: Jeffrey Ellis
Profesión/Rango: Científico / Experto
Alianza: -
Lugar Nacimiento: Washington
Fecha Nacimiento: 10/3/1968
Género y Raza: Varon / Humano
Peso y Altura: 82 / 179
Ojos y Cabello: Marrones / Moreno
Virtud y Defecto: Inteligente e imprevisible

Acciones: 1 | Reflejos: 7 | Vitalidad: 10 | Orgón: 13

COMBATE

Arma	Daño	Disp	Mun	Alcance (+2/-/-2)

LOCURA

Puntos/ Penalizador — Trastornos

0 — 0 — 0 — -1 — -1 — -2 — -2 — -4 — -4 — !

ARMADURA

Tipo	Tra/Pro

MOVIMIENTO

VIAJE	CARRERA	PRUDENTE
14	19	5
km/h	m/t	m/t

HERIDAS

Superficiales	10	
Ligeras	10	
Moderadas	10	
Graves	10	
Moribundo	10	

Ligeras: -1
Moderadas: -3, mov mitad, Max 2 acc.
Graves: -6, arr., Max 1 acc, Test cordura
Moribundo: inconsciente

PUNTOS DE DRAMA

●●●●●○○○○○

DINERO

(cuenta corriente) — (sueldo neto (terrans/mes))

EXPERIENCIA

CUALIDADES

Riqueza (1)
Afortunado (3)
Innovador (2)

Amnésia (4)
Maníaco (2)

HABILIDADES

Nombre	Nivel
Conocimiento regional	●●○○○
Ciencias físicas	●●●○○
Ciencias ocultas	●●○○○
Ciencias tierra	●●○○○
Cultura	●●○○○
Educación	●●●●○
Idioma (inglés)	●●●●○
Idioma (lenguas muertas)	●●●○○
Investigación	●●●○○
Técnico	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
Esquivar	●●○○○
Pelea	●○○○○

ESPECIALIZACIONES

Nombre	Nivel
Historia	●○
	○○
	○○
	○○
	○○

ALIADOS Y ADVERSARIOS

Nombre	Tipo	Nombre	Tipo
Teresa Ashcroft	aliada		

MISCELANEA

EQUIPO Y POSESIONES