



APARICIONES EN LA LÍNEA 6

AUTORÍA Y MAQUETACIÓN

Arturo Oviedo

(www.elguardiandelosarcanos.blogspot.com)

Ilustración de H. P. Lovecraft obra de **Carla Puerta** @ItsCarliArt

Documento aficionado sin ánimo de lucro ni interés comercial.

**ATOMIC ROBO
EL JUEGO DE ROL**

Copyright © 2014 Brian Clevinger, Scott Wegener, and Evil Hat Productions, LLC.

De la presente edición: Copyright © 2015 Ana Navalón, Nosolorol Ediciones.

Todos los derechos reservados.

Este juego está basado en el sistema Fate Básico y algunos elementos de Fate Avanzado, ambos propiedad de Evil Hat Productions y de Nosolorol Ediciones para su edición española. Fate Básico y Fate Avanzado están disponibles bajo Open Gaming License y una licencia de atribución Creative Commons. Para más detalles sobre los términos y requerimientos de las citadas licencias, por favor, visita www.evilhat.com o www.faterpg.com.

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons NoComercial

- CompartirIgual (by-nc-sa) 4.0 Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Los jugadores serán llamados de improviso a la sede central de Tesladyne en Manhattan, Nueva York. El imponente edificio que alberga las oficinas centrales de la compañía se halla en un caótico frenesí de gente corriendo por los pasillos y continuas llamadas de teléfono. Como si de un enjambre en ebullición se tratara, los trabajadores no darán cuenta de los recién llegados ignorándoles por completo. Tras pasar unos exhaustivos controles de seguridad en la primera planta, siendo revisadas por triplicado las acreditaciones que porten, la recepcionista les enviará al decimosexto piso, donde se halla la sala de reuniones. Nadie les dará mayor explicación aunque traten de informarse.

Tras casi una hora de espera, como si de tifón se tratase, el mismísimo Atomic Robo hará aparición. Dejándose caer en la silla como si pesase una tonelada (y puede que sea cierto) dirá:

¡PUFF, CHICOS, LLEVO UN DÍA DE LOCOS!

Parece que se han venido produciendo una serie de robos de tecnología que indican una peligrosa brecha de seguridad. Los contratos militares con el ejército y el Gobierno llevan a que todo el personal disponible esté ocupado en la recuperación de los componentes sustraídos. Pero los jugadores no están allí por eso. Más bien están allí porque no queda nadie más (¡ohhhh!). Posiblemente su primera misión les llegó porque no cuentan con ellos para asuntos de mayor importancia. Robo les pondrá al tanto de su tarea:

*ESTA MAÑANA SE HAN PRODUCIDO
AVISTAMIENTOS DE LO QUE PODRÍA SER UNA
APARICIÓN FANTASMAL EN EL ANDÉN DE LA
LÍNEA 6 DE LA CALLE 14 CON UNIÓN
SQUARE. LOS VÍDEOS GRABADOS CON EL
TELÉFONO MÓVIL DE ALGUNOS USUARIOS HAN
DESATADO TODO TIPO DE RUMORES A TRAVÉS
DE LAS REDES SOCIALES Y LA GENTE SE
NEGUA A USAR LOS VAGONES DE METRO. LAS
AUTORIDADES HAN PEDIDO QUE MANDEMOS A
UN EQUIPO DE CIENTÍFICOS PARA ANALIZAR LA
SITUACIÓN Y QUE CERTIFIQUEN QUE EL
SERVICIO ES TOTALMENTE SEGURO.*



**APARICIONES EN LA LÍNEA 6
PRETENDE SER UNA AVENTURA
INTRODUCTORIA PARA ATOMIC
ROBO, EL JUEGO DE ROL. PRESENTADA DE
UNA MANERA SENCILLA Y AMENA SE
ESTRUCTURA EN TRES ACTOS CLARAMENTE
DIFERENCIADOS PARA AYUDAR EN SU
DIRECCIÓN. EN ELLA SE INTRODUCE PARTE
DE LA AMBIENTACIÓN, EN ESPECIAL
TESLADYNE, LA INDUSTRIA DE TECNOLOGÍA
PUNTERA FUNDADA POR EL PROPIO ATOMIC
ROBO EN HOMENAJE A SU CREADOR,
NICOLA TESLA. PENSADA PARA UN GRUPO
DE 3 A 4 JUGADORES SU NÚMERO PUEDE
VARIAR FÁCILMENTE INCREMENTANDO O
DISMINUYENDO LA DIFICULTAD DE LAS
PRUEBAS A SUPERAR. POR ÚLTIMO,
SEÑALAR QUE EL FINAL QUEDA ABIERTO DE
MANERA INTENCIONADA PARA QUE PUEDA
SERVIR COMO HILO CONDUCTOR DE UNA
CAMPAÑA O SIGUIENTES AVENTURAS.**

Parece que desde Tesladyne no se toman demasiado en serio las apariciones y quieren quitarse de encima cuanto antes lo que, a primera vista, parece una mera superchería.

QUÉ HA PASADO

Aunque no pudiera parecerlo, todos los hechos están conectados. Mark Fillion, un empleado del servicio de mantenimiento destinado a almacenes, no ha tenido suerte últimamente. Apuesta que hace, apuesta que pierde. Y ha perdido mucho, tanto que gente poco recomendable fue a hacerle una visita. Sorprendentemente la reunión acabó sin brazos ni piernas rotas o una enorme sucesión de moratones. Acabó con una irrechazable oferta de trabajo. Sus amigos acreedores buscaban entrar en la bóveda principal de la sede central de Tesladyne, donde se guardan las principales patentes de la compañía. Para ello, Fillion fue suministrando pequeñas piezas con las que construir un cañón acelerador de partículas. Haciendo vibrar las moléculas de un objeto sólido, en teoría, este podría volverse intangible. En teoría.

LA 6 DE LA AVENIDA LEXINGTON

La línea 6 de la Avenida Lexington (6 *Lexington Avenue Local*) de metro de Nueva York opera entre Pelham Bay Park, el Bronx y Brooklyn Bridge–City Hall, Manhattan. Esta línea, identificada con el color verde, pasa justo por debajo del edificio de Tesladyne en Manhattan, hecho de importancia relevante para esta partida.

Los ladrones montaron el cañón acelerador dentro del túnel que recorre el tramo de servicio entre las estaciones de la Calle 14 con Union Square y Astor Place. Confiados en las pruebas realizadas con anterioridad, donde todo había salido a la perfección, procedieron a su utilización. La idea era disparar sobre la sólida pared de roca que separa dicho tramo del sótano donde se encuentra la bóveda de seguridad de Tesladyne. Una vez alteradas sus moléculas podrían atravesarla como si no existiese y hacerse con una tecnología que valdría millones en el mercado. Pero algo salió mal. Puede que en el transporte se produjera algún desajuste de los delicados componentes del cañón, o que lo montasen mal con las prisas. O quizá, fuera simplemente el karma. Pero fuera como fuese, el cañón se sobrecargó liberando un estallido de energía ódica impactando en los presentes. Esta tecnología estaba diseñada para afectar materia inerte, pero el mal funcionamiento la ha hecho actuar sobre los presentes, acelerándoles hasta hacerlos desaparecer. Y es que es eso lo que va a pasar, la inestabilidad de sus moléculas es cada vez más rápida y, a menos que halla alguien que arregle el cañón y revierta los efectos, están condenados a desaparecer.

Pero no será lo único que corre el riesgo de desaparecer. El fallo en la tecnología empleada también ha afectado a los mecanismos de seguridad del núcleo de energía ódica que lo alimenta, volviéndolo inestable. La sucesión de estallidos se vuelve más frecuente según avanza el reloj a la par que anuncia la inminente explosión del artefacto. Una explosión con capacidad de volatilizarse media Manhattan.

INVESTIGACIÓN PREVIA

Si antes de acudir a la estación los jugadores acuden a las noticias o la red encontrarán

algo de información sobre el suceso. Las cadenas locales se han referido a él de manera sucinta e incluso un magacín de la mañana ha enviado un equipo para realizar un par de entrevistas, sin mayor aporte que puro sensacionalismo. La línea 6 es TT (*trending topic*) en las RR.SS., donde se confunden memes y vídeos falsos con la grabación de una pasajera del "fantasma".

Para encontrar el vídeo original y diferenciarlo de todo el *shitposting* habrá que superar una tirada **Buena (+2)** de **CONTACTOS** o **CIENCIA (INFORMÁTICA)**. En él se intuye una figura humana que aparece y desaparece, durante apenas unos segundos, pero sin ser completamente nítida. Como si se tratase de la grabación con interferencias de un antiguo televisor con tubo de rayos catódicos, sintonizado en un canal muerto.

EN LA ESTACIÓN

La estación permanece abierta mientras una multitud de curiosos campa a sus anchas realizando fotos para subirlas a Instagram, vendiendo *merchandising* fantasmagórico (probablemente reciclado de Halloween) y la policía trata de establecer el orden, con poco éxito según puede verse. Los tornos de entrada permanecen abiertos y las cabinas vacías, puesto que los empleados del metro se niegan a trabajar tras haber sido, algunos, testigos del suceso.

En ese maremágnum caótico en que se ha convertido el andén los jugadores podrán realizar alguna pesquisa. Si preguntan a los presentes poco sacarán en claro puesto que la gran mayoría sólo han acudido al "último lugar de moda" de la ciudad. Con una tirada **Buena (+2)** de **CIENCIA** podrán sacar alguna lectura reveladora del instrumental que portan, señalando una distorsión del campo ódico en la zona y cuyo origen parece proce-

der del túnel que conecta esta estación con la de Astor Place, dirección norte. Las lecturas son claramente anómalas y parecen producirse en forma de oleadas de una potencia cada vez mayor.

EL FANTASMA

En un momento dado, la multitud de voces concurrentes en el lugar comenzará a gritar al unísono. Y como si de una bulliciosa estampida se tratase, la ola de personas histéricas se lanzará atropelladamente unas sobre las otras en un movimiento originado desde la parte norte. Algunos presentes caerán al suelo o se desprenderán empujados a las vías. Parece que tratan de huir de algo o alguien. Si los jugadores intentan sobrepasar la marea humana y alcanzar el punto del que huyen deberán superar una prueba **Grande (+3)** de **ATLETISMO**.

En el extremo norte de la estación, ahora vacío salvo por un par de fumetas rastafaris, que observan con los ojos entrecerrados mientras rien en voz baja mostrando una hilera de enormes dientes marrónáceos, se reproduce el suceso origen de todo. Una figura claramente humana aparece y desaparece a vertiginosa velocidad mostrándose como la mala sintonización de un canal muerto en una televisión antigua. El fenó-

meno apenas dura unos segundos, tras los que los fumetas comenzarán a bailar sacudiendo lentamente las rastas y hablando de un ser de luz. Si alguno de los jugadores presentes supera una tirada **Fantástica (+6)** de **PERCEPCIÓN** se habrá dado cuenta de que el "fantasma" llevaba una placa identificativa del personal del metro neoyorquino. En ella se puede leer Luis Gutierrez.

SI LOS JUGADORES NO SON CAPACES DE SUPERAR ESTA TIRADA TAMBIÉN PODRÍAN LOGRAR EL MISMO RESULTADO CON UNA "DECLARACIÓN". GASTANDO UN PUNTO DE DESTINO NO PUEDEN DECLARAR QUE PORTAN UNA CÁMARA DE ALTA DEFINICIÓN CON LA QUE HAN GRABADO EL SUCESO, Y VER DICHA PLACA AL PASARLA FOTOGRAMA A FOTOGRAMA.

La figura parece estar gritando o pidiendo ayuda. Con una prueba superada **Normal (+1)** de **CONTACTOS** el servicio de metro les confirmará que Luis Gutierrez es uno de los empleados de mantenimiento de las vías, y que tenía que realizar alguna revisión rutinaria en el tramo que recorren los vagones entre la estación de la Calle 14 con Union Square y Astor Place. No se sabe nada más de él desde esta mañana.

EN LA OSCURIDAD DEL TÚNEL

El oscuro túnel que une las estaciones de la Calle 14 con Union Square y Astor Place es lo suficientemente amplio para albergar dos pares de vías en la misma dirección y con sentidos opuestos. Cabe recordar que el metro de Nueva York no dispone de catenaria encima de los vagones, sino que estos se alimentan mediante un tercer riel rígido continuado, situado en uno de los lados de las vías férreas. Por lo que los jugadores deberán cuidarse de entrar en contacto con él, so pena de morir electrocutados. Aspecto de entorno: **Tercer Riel**.

A estas alturas los jugadores ya deberían haberse dado cuenta de que el origen del fenómeno está en el túnel que une las estaciones de la Calle 14 con Union Square y Astor Place. Si muestran las credenciales de Tesladyne a los empleados o policía, estos se mostrarán colaborativos tras lo que acaban de presenciar. Les proveerán de chalecos reflectantes y linternas, a la par que llamarán

a control central para clausurar la línea y que no circule ningún tren por ella.

EN LA OSCURIDAD

Aspectos de entorno:

- ▼ Lo veo muy negro
- ▼ Algo me ha rozado el tobillo

Una vez dentro del túnel se irán sucediendo una serie de escenas correlacionadas, que se muestran a continuación. Se anima a narrarlas en el orden establecido aunque se pueden cambiar a voluntad, eliminar alguna de ellas e incluso añadir otra propia que encaje con el ambiente de la partida.

¡RATAS! ¡RATAS! ¡RATAS!

La acumulación de energía ódica afecta de manera diferente a cada especie. En particular, la ingente progenie de ratas que habitan estos túneles, parecen nerviosas. Muy nerviosas. Quizá su pequeño cerebro animal es incapaz de lidiar con todo el campo de ondas electromagnéticas generado y eso las lleva a actuar de manera instintiva, primordial. Como si de una ola compuesta de estos pequeños rodeores se tratase, cientos, quizá miles, de ratas huyen aterrorizadas lanzándose contra los jugadores en un espacio cerrado.

Superando una prueba **Normal (+1)** de **PERCEPCIÓN** los jugadores se darán cuenta con suficiente antelación de su inminente llegada. Incluso con un éxito con estilo podrían crear un impulso de situación para obtener una ventaja. Si la superan pueden tratar de prepararse asiéndose al techo o algún saliente de la pared para dejar que la ola de ratas pase por debajo suyo, lo que requeriría de una tirada **Buena (+2)** de **ATLETISMO** con éxito. En caso de no lograr apartarse, se sufrirá un ataque **Bueno (+2)** procedente de los mordiscos y empujones de los pequeños animales durante los siguientes dos asaltos. No cabe atacar a las ratas, puesto que aunque se acabe con algunas, la amenaza reside en su elevado número.

EL TREN FANTASMA

Luis Gutierrez no fue el único empleado del metro afectado por el fallo del cañón. Cuando los mecanismos de seguridad fallaron y se produjo la onda expansiva un pequeño convoy de dos vagones se dirigía a cocheras para realizar ciertas operaciones de mantenimiento. Acelerada la estructura molecular, tanto del propio tren como del conductor, entraron en fase y se volvieron intangibles.

Asustado con la situación en la que se encuentra, el conductor ha mantenido en marcha el vehículo tratando de buscar una solución donde creé que se originó todo.

La escena pretende poner a prueba los nervios de los jugadores. Posiblemente, siendo la causa de la huida de las ratas de la que acaban de ser testigos, el tren se les echa encima. No puede producirse ningún daño real, puesto que se encuentra en fase y es intangible, pero el hecho de ver a un mastodonte de varias toneladas lanzarse encima tuyo si que puede causar cierto estrés mental.

Sin tiempo para recuperarse de la ola de rodeores, un gigante de hierro fundido, iluminando el túnel con sus luces y sonidos característicos, les pasará literalmente por encima. Con una tirada **Grande (+3)** de **PERCEPCIÓN** notarán que ni el suelo ni los railes vibran en ningún momento, hecho que les servirá para crear la ventaja **No es real** de invocación gratuita en la siguiente tirada. No les dejes tiempo para hacer una tirada de Atletismo tratando de esquivarlo, primero porque no les va a causar daño físico, y segundo porque resultará más "impactante". Los dos vagones les atravesarán generando una situación de alta tensión. Se considerará como un ataque **Enorme (+4)** contra el que podrán defenderse haciendo uso de su **VOLUNTAD**, expresando la diferencia en términos de estrés mental para los jugadores.

El tren fantasma se detendrá inmediatamente y su conductor se bajará mostrando un estado de histeria incontinente. Será necesario tratar de tranquilizarlo mediante una tirada **Buena (+2)** de **EMPATÍA**. Su nombre es Stuart Hillton y es uno de los conductores de esta línea.

ESTA MAÑANA, MIENTRAS REALIZABA EL TRAYECTO HABITUAL OBSERVÉ CIERTO MOVIMIENTO EN EL TÚNEL CON UNA SERIE DE INDIVIDUOS QUE PARECÍAN MANEJAR MAQUINARIA PESADA, ALGUNA ESPECIE DE TALADRO DE GRAN TAMAÑO. LUEGO SE PRODUJO UNA EXPLOSIÓN DE LUZ.

No podrá aportar más, puesto que nada más sabe. Si su extraño estado es analizado, con una tirada **Buena (+2)** de **CIENCIA**, se certificará su aceleración molecular (en menor cantidad que los otros al encontrarse más alejado del origen, es por ello que aún puede interactuar con los jugadores) y el incremento constante de la misma. En cuestión de horas su estructura molecular adquirirá tal velocidad que, simplemente, dejará de existir.

Con mayor motivación si cabe, deberán seguir avanzando por el oscuro túnel, ahora ligeramente iluminado por las luces del tren fantasma estacionado.

UNA FUERTE SACUDIDA

El núcleo de energía del cañón acelerador está muy dañado y cada vez libera mayor cantidad de energía ódica al exterior. Sin control ni limitación este flujo se produce en forma de súbitos estallidos que comienzan a amenazar la estructura básica del entorno. Los pilares de hormigón que sostienen el conjunto se encuentran dañados y su estado es cada vez más precario. Cuando el último pico se produce, la onda expansiva acaba por provocar pequeños derrumbes a lo largo de la extensión del túnel. Cascotes de todos los tamaños caerán sobre la cabeza de los jugadores considerándose como un ataque **Bueno (+2)** de **Arma:4** contra el que podrán defenderse con **ATLETISMO** para esquivarlo.

MÁS APARICIONES

La situación se torna cada vez más apremiante y desesperada a la par que las lec-

turas muestran picos de energía ódica en aumento y los temblores y derrumbes se suceden. Justo antes de llegar al origen, cuando ya se comienzan a ver las luces dispuestas por los ladrones para operar con el cañón, varias presencias harán acto de aparición. Como si de la experiencia que tuvieron en el andén con Luis Gutierrez se repitiese, figuras humanas parpadeantes que parecen verse a través de una mala sintonización de un canal muerto en una televisión antigua les rodean por todos lados. Los ladrones están igualmente asustados y confusos con la situación. Desconocen qué les está pasando pero son conscientes del empeoramiento progresivo que sufren. Media docena de estos "fantasmas" se arremolinarán en torno de los recién llegados suplicando su ayuda, yendo de uno a otro a velocidad vertiginosa. Pero su estado de aceleración es tal que el mensaje se clavará como un dardo directo al sistema nervioso de los receptores. Tratar como un ataque **Grande (+3)** de estrés mental, cuya defensa será mediante **VOLUNTAD**.

Los jugadores pueden intentar calmar a estas apariciones mediante una prueba **Buena (+2)** de **EMPATÍA**, pero será necesario acelerar el mensaje a la misma velocidad en que estas se hallan, empleando alguno de los artilugios que portan. Para ello habrá que superar una tirada **Normal (+1)** de **CIENCIA**. Una vez hecho esto ya no habrá que temer por el daño que estas súplicas provocan. Si no se realiza este intento, o se falla, puedes repetir el ataque cuantas veces quieras o encaje con la tensión del momento que van a vivir.

UNA LUCHA CONTRARRELOJ

Suele ser habitual encontrar túneles abandonados o estaciones descartadas en el recorrido de un metro tan antiguo como es el de Nueva York (1904). En el caso particular del tramo entre la Calle 14 con Union Square y Astor Place, la continua ampliación del servicio llevó al descarte de la plataforma que se encuentra justo debajo del edificio de Tesladyne. Por motivos de seguridad y ante una estructura de roca sólida se pararon los trabajos. El túnel en ese sector presenta un abombamiento pronunciado junto con un andén sobre las vías sin acabar. Situación utilizada por los ladrones para desplegar todo el material necesario para el golpe sin temor al paso de los vagones.



Al girar por el final del túnel, siguiendo la tenue iluminación que le alumbra, llegarán a la plataforma, separada de las vías, de lo que debería haber sido la estación Tesladyne Street, pero que se desechó en su momento. A través de unas docenas de metro de roca pura se encuentra la cámara de seguridad de la corporación, algo que los jugadores conocerán teniendo éxito en una tirada **Grande (+3)** de **PERCEPCIÓN**. Sobre la elevación, un objeto alargado, de gran tamaño y montado sobre un trípode, brilla y emite destellos mientras fluctúa peligrosamente con emisiones de energía ódica liberadas sin control. Con una prueba **Buena (+2)** de **PERCEPCIÓN** lo identificarán inmediatamente como propiedad de Tesladyne, incluso podrían haber formado parte del equipo que lo desarrolló (sería interesante ver cómo los jugadores dan un paso adelante y ayudan a enriquecer la trama con sus propias aportaciones). Se trata de un cañón acelerador de partículas capaz de hacer vibrar las moléculas de un objeto físico a tal velocidad que permitiría hacerlo temporalmente intangible al aumentar su espacio intermolecular. En teoría sólo podría afectar materia muerta, en ningún caso a un ser vivo. Circunstancia provocada por el fallo acaecido.

Un examen **Normal (+1)** de **CIENCIA**, revelará todos los datos que se han ido suministrando acerca del artefacto durante este escenario. Y con una tirada **Buena (2)** de **PERCEPCIÓN** se descubrirá la fina grieta en el sistema de contención de la batería que suministra la energía y que es la causante de los efectos experimentados. En teoría, sellando dicha grieta y cambiando la configuración del cañón, para que actúe a modo de una aspiradora gigante, se podría "absorber" toda la energía ódica ambiental, dejando de alimentar la aceleración de los afectados que, poco a poco, volverían a su estado normal. Para llevar a cabo dicha empresa serían necesarias dos tiradas seguidas de **CIENCIA** a dificultad **Enorme (+4)** y **Grande (+3)**. Con la primera se sellaría la fisura y el cañón dejaría de correr el riesgo de explotar. Mientras que con la segunda reabsorberían la energía ódica liberada y todo volvería a su estado natural.

INVITADOS INESPERADOS

Aspectos de situación:

- ▼ **Pillados con el culo al aire**
- ▼ **¡Que no le den al cañón!**

Cuando la demora de los ladrones comenzó a ser palmaria los (¿jefes? ¿compañeros?) de estos mandaron a un pequeño equipo a evaluar la situación. Se compone de seis miembros, armados la mitad con fusiles y otros con pistolas, y cuya misión principal reside en recuperar el cañón, que puede ser tan valioso como lo que pretendían robar empleándolo. Llegarán de manera sorpresiva, habiendo entrado por la estación de Astor Place, y esperarán a que los jugadores lo arreglen (deje de emitir lucecitas, que no son tontos) para hacer su jugada. Desde las sombras realizarán un par de disparos al aire mientras piden a los Pj que se aparten, no está en sus planes dañar tan preciado artefacto. Aunque tampoco tienen intención de dejar testigos.

EQUIPO DE RECUPERACIÓN (X6)

- **Descripción:** soldados vestidos de negro, con corte de pelo al estilo militar
- **Objetivo:** llevarse el cañón a todo coste
- **Aspectos:** *La misión es lo más importante, No me pagan para entenderlo*
- **Habilidades:** Sigilo (+2), Combate (+1) y Percepción (+1)
- **Estrés:** Físico ☐ ☐ Mental ☐
- **Armas:** Fusil (Arma:2, aspectos: *ruidoso, fuego automático*) o Pistola (Arma:1)

El cómo se desarrolle la escena dependerá de las decisiones de los jugadores (recuerda que pueden gastar un punto de destino para declarar que portan algún arma u artefacto científico/tecnológico similar).

¿Y AHORA QUÉ?

Muchas cuestiones han quedado en el aire, y cuya resolución debería marcar el futuro.

- ▼ ¿Quién organizó el robo?
- ▼ ¿Qué quería conseguir de Tesladyne?
- ▼ ¿Para qué oscuro plan iba a emplearlo?

Ahora es tu turno para darlas respuesta ;-)



NOMBRE

LARA CRUZ

AFILIACIÓN

TESLADYNE



ASPECTO CONCEPTO
ARQUEÓLOGA DE ACCIÓN
RACIAL Y TEMPERAMENTAL

ASPECTO DEMODOGRANDE
LA ADRENALINA CORRE
POR MIS VENAS

ASPECTO DEMODOBUENO
LA HISTORIA ES LA
RESPUESTA

ASPECTO DEMODONORMAL
MÁS GATA QUE MUJER

ASPECTO OMEGA
DESCONFIADA POR
NATURALEZA

EXCELENTE(+5)

ENORME(+4)

GRANDE(+3)

BUENO(+2)

NORMAL(+1)

MODO GRANDE (+3)

ACCIÓN

HABILIDADES ESPECIALIZADAS
PERCEPCIÓN

HABILIDADES CENTRADAS
ATLETISMO

HABILIDADES ENTRENADAS
COMBATE, FORTALEZA,
PROVOCAR, VEHÍCULOS

MODO BUENO (+2)

CIENCIA

HABILIDADES ESPECIALIZADAS

HABILIDADES CENTRADAS

HABILIDADES ENTRENADAS
VOLUNTAD, ARQUEOLOGÍA

MODO NORMAL (+1)

INTRIGA

HABILIDADES ESPECIALIZADAS

HABILIDADES CENTRADAS

HABILIDADES ENTRENADAS
ASALTO, CONTACTOS,
ENGANAR, SIGILO

CONSECUENCIA LEVE (-2)

CONSECUENCIA MODERADA (-4)

CONSECUENCIA GRAVE (-6)

- PROEZAS Y SUPERPROEZAS
- TODOS TENEMOS UN PASADO. UTILIZA ARQUEOLOGÍA EN VEZ DE CARISMA PARA PERSUADIR (SUPERAR) CUANDO HABLES DE CIENCIA
 - EL PODER DE LA MENTE. UNA VEZ POR ESCENA PUEDES MARCAR UNA CASILLA DE ESTRÉS MENTAL PARA ABSORBER DAÑO FÍSICO
 - UN PAR DE PISTOLAS. +1 A ATACAR CON COMBATE; ARMA: 2

ESTRÉS FÍSICO 1 2 3 4 5

ESTRÉS MENTAL 1 2 3 4 5

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA

NOMBRE

DOCTOR CHIMP

AFILIACIÓN

TESLADYNE

ASPECTO CONCEPTO
CHIMPANCÉ CON CINCO
DOCTORADOS

ASPECTO DEMODO GRANDE
¡ME PARECE FASCINANTE!

ASPECTO DEMODO BUENO
SÓLO PAREZCO UN SIMIO,
PERO NO ME SIENTO UNO

ASPECTO DEMODO NORMAL
BUSCANDO MI LUGAR EN
EL MUNDO

ASPECTO OMEGA
SÓLO DEBE IMPORTARNOS
LA VERDAD

CONSECUENCIA LEVE (-2)

MODULO GRANDE (+3)
CIENCIA

HABILIDADES ESPECIALIZADAS

MODULO BUENO (+2)

SIMIO

HABILIDADES ESPECIALIZADAS

MODULO NORMAL (+1)

CHARLA

HABILIDADES ESPECIALIZADAS

CONSECUENCIA MODERADA (-4)

ENORME (+4)

HABILIDADES CENTRADAS
PERCEPCIÓN, VOLUNTAD

GRANDE (+3)

HABILIDADES ENTRENADAS
TECNOLOGÍA

HABILIDADES CENTRADAS
PROVOCAR

BUENO (+2)

HABILIDADES ENTRENADAS
ATETISMO, FORTALEZA,
GARRAS Y DIENTES

HABILIDADES CENTRADAS

CONSECUENCIA GRAVE (-6)

NORMAL (+1)

PROEZAS Y SUPERPROEZAS.
• EN MI MENTE SOY LIBRE. UTILIZA VOLUNTAD PARA SUPERAR CUANDO ELIMINES TUS PROPIAS CONSECUENCIAS MENTALES
• ESCÉPTICO CONFIRMADO. UTILIZA VOLUNTAD PARA DISCERNIR UNA MENTIRA CON BASE LÓGICA
• A LA YUGULAR. CUANDO SAQUES UN ÉXITO CON ESTILO EN UN ATAQUE CON GARRAS Y DIENTES GASTA UN PUNTO DE DESTINO PARA EVITAR QUE TU OBJETIVO MARQUE UNA CASILLA DE ESTRÉS PARA ABSORBER EL DAÑO

HABILIDADES ENTRENADAS
CARISMA, CONTACTOS,
EMPATÍA, ENGANAR

ESTRÉS FÍSICO

☐ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☐ 5

ESTRÉS MENTAL

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒ 4 ☐ 5

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA

NOMBRE

R.A.I. ROBOT ARTIFICIALMENTE IMPULSADO

AFILIACIÓN

TESLADYNE



ASPECTO CONCEPTO ROBOT CON PROGRAMACIÓN MARXISTA LENINISTA	ASPECTO MODO GRANDE EL METAL ES SUPERIOR A LA CARNE	ASPECTO MODO BUENO LA PROPIEDAD ES UNA ILUSIÓN CREADA POR EL HOMBRE	ASPECTO MODO NORMAL EL TRABAJO DIGNIFICA, CAMARADA	ASPECTO OMEGA EL CAPITALISMO ES EL VENENO DEL PUEBLO
EXCELENTE(+5)	MODO GRANDE (+3) ROBOT	MODO BUENO (+2) INTRIGA	MODO NORMAL (+1) ACCIÓN	CONSECUENCIA LEVE (-2)
ENORME(+4)	HABILIDADES ESPECIALIZADAS ATLETISMO, PERCEPCIÓN	HABILIDADES ESPECIALIZADAS ENGAÑAR	HABILIDADES ESPECIALIZADAS	CONSECUENCIA MODERADA (-4)
GRANDE(+3)	HABILIDADES CENTRADAS FORTALEZA	HABILIDADES CENTRADAS ASALTO, SIGILO	HABILIDADES CENTRADAS	CONSECUENCIA GRAVE (-6)
BUENO(+2)	HABILIDADES ENTRENADAS	HABILIDADES ENTRENADAS CONTACTOS	HABILIDADES CENTRADAS	
NORMAL(+1)	PROEZAS Y SUPERPROEZAS • HOMBRE DE HIERRO. ARMADURA: 2 • RUTINA DE MANTENIMIENTO. UTILIZA FORTALEZA PARA ELIMINAR TUS CONSECUENCIAS FÍSICAS, PERO SIN EL INCREMENTO HABITUAL DE +2 A LA DIFICULTAD • AGITADOR DE MASAS. +2 A CREAR UNA VENTAJA CON ENGAÑAR CUANDO DES UN DISCURSO BASADO EN EL IDEARIO COMUNISTA			
EXPERIENCIA	EXPERIENCIA	EXPERIENCIA	ESTRÉS FÍSICO 1 2 3 4 5 ESTRÉS MENTAL 1 2 3 4 5	
EXPERIENCIA	EXPERIENCIA	EXPERIENCIA		

NOMBRE

ZACHARY FOX

AFILIACIÓN

TESLADYNE

ASPECTO CONCEPTO
ANTIGUO SOLDADO DE
ÉLITE METIDO AL SECTOR
PRIVADO

ASPECTO DE MODO GRANDE
LA GUERRA DEJA CICATrices que no sanan

ASPECTO DE MODO BUENO
NADIE QUEDA ATRÁS

ASPECTO DE MODO NORMAL
EL CAZADOR SABE
ESPERAR SU MOMENTO

ASPECTO OMEGA
PREFIERO NO PREGUNTAR PAra que los cerebros no
PIENSEN QUE SOY TONTO

CONSECUENCIA LEVE (-2)

MODO GRANDE (+3)
SOLDADO

HABILIDADES ESPECIALIZADAS
ATLETISMO, PERCEPCIÓN

MODO BUENO (+2)
ACCIÓN

HABILIDADES ESPECIALIZADAS

MODO NORMAL (+1)
INTRIGA

CONSECUENCIA MODERADA (-4)

ENORME (+4)

HABILIDADES CENTRADAS
COMBATE, CONTACTOS,
FORTALEZA, VEHÍCULOS

HABILIDADES CENTRADAS

HABILIDADES ESPECIALIZADAS

GRANDE (+3)

HABILIDADES ENTRENADAS
TÁCTICAS, VOLUNTAD

HABILIDADES ENTRENADAS
PROVOCAR

HABILIDADES CENTRADAS

CONSECUENCIA GRAVE (-6)

BUENO (+2)

NORMAL (+1)

PROEZAS Y SUPERPROEZAS

- EL ENCANTO SUREÑO. +2 A ATACAR CON Provocar
- CUANDO INSULTES O MENOSPREZES AL OBJETIVO
- EX BOINA VERDE. +2 A ATACAR CON COMBATE CUANDO NO VAYAS ARMADO, CON ARMAS CUERPO A CUERPO O CON ARMAS DE FUEGO: +2 A CREAR UNA VENTAJA CON SIGILO CUANDO TE ACERQUES A ALGUIEN EN SIGILO
- VENTAJA TÁCTICA. EN UN CONFLICTO FÍSICO, ANTES DE TIRAR LOS DADOS EN TU TURNO, PUEDES ELIMINAR UN IMPULSO

HABILIDADES ENTRENADAS

ASALTO, ENGAÑAR, SIGILO

ESTRÉS FÍSICO

1 2 3 4 5

ESTRÉS MENTAL

1 2 3 4 5

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA