

EL SEXTO
AMANECER

AKUUMA

地獄の門

Modulo Web
Edición PDF

SUPLEMENTO WEB

LA GRANJA
SUPLEMENTO WEB: II

CRÉDITOS

AUTORES

LUIS MIGUEL PERAL
JUAN LUIS MARQUÉS

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

KHANSHIN

ILUSTRACIONES

SETOKAKASHILUVER
ENFERDEHELL
KHANSHIN
JUAN LUIS MARQUÉS

DESARROLLO ADICIONAL

SIRINADA LERTWANAWATANA
HÉCTOR CARRASCO
ANIMUZ DE REMEMBRANCE

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

JUAN LUIS MARQUÉS

ASESORA ARTÍSTICA

SIRINADA LERTWANAWATANA

PLAYTESTING

IVÁN JOVER PÉREZ, LAURA FERNÁNDEZ-LUNA PONT, JAVIER IVÁN PRADA, DAVID VAQUERO, ALBERTO DELGADO, RAUL SALCEDO, JULIO FELIZ, RUFINO MANSO, ALBERTO MARTINEZ, MANUEL ACEBES, JESUS GOMEZ, ROBERTO FERRER, SERGIO RABANAQUE, DAVID MEMBRIVES, YENLING CHAN, JUAN LUIS PACHÓN.

COORDINACIÓN EDITORIAL

AKUMA STUDIO

EDITORIAL

AKUMA STUDIO

AYUDA DE JUEGO GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA O DISTRIBUCIÓN CON ÁNIMO DE LUCRO.

ÍNDICE

EXAMEN FINAL

Prólogo	3
Información para el DJ	3
Equipándose con Lonnie	3
Esto tiene mala pinta	4
El Subnivel 0	5
Los resultados	15
La despedida de Horten	16
Recompensas	16
Dramatis Personae	16
Epílogo	18
Ayudas de Juego	19-20

MUERTE PÚRPURA

Prólogo	21
Perfil de Misión	21
Iniciando la Misión	23
Weiblahen	23
Encuentros	24
Las Alcantarillas	26
Aparece Thule	27
Dando Emoción	28
Cocoricó dijo la Gallina	28
El Centro de Todo	28
Finalizando la Aventura	29
Recompensas	29
Epílogo	29
Dramatis Personae	30

AKUMA, EL SEXTO AMANECER ES ©2014 DE AKUMA STUDIO Y SUS RESPECTIVOS AUTORES. LA EDICIÓN EN CASTELLANO ES ©2014 DE AKUMA STUDIO. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. NINGUNA PÁGINA O FRAGMENTO PUEDEN SER REPRODUCIDOS SIN PERMISO EXPRESO DEL EDITOR.

EXAMEN FINAL

Módulo para un grupo de entre 4 y 6 jugadores con poca o ninguna experiencia.

Las partes en cursiva son para leerlas directamente a los jugadores. Los textos encuadrados te dan indicaciones que te pueden ser útiles.

PRÓLOGO

Un prólogo es una introducción para los jugadores hecha con la intención de dar un poco de ambiente inicial a la partida.

Son las 9:00 AM. Os encontráis en la Granja, el centro de entrenamiento de la Agencia, donde lleváis casi seis meses de intenso aprendizaje. El complejo de la Granja es bastante acogedor para tratarse de una especie de mezcla entre centro de entrenamiento y prisión militar. Las instalaciones incluyen aulas para las clases teóricas, gimnasios plenamente equipados, zonas recreativas, comedor común, biblioteca y habitaciones individuales con diversas comodidades. Todos los personajes Akuma habéis recibido nuevas identidades y se os ha ordenado no comentar nada sobre las antiguas con nadie por razones de seguridad. Vuestros allegados estarán más seguros si nadie conoce vuestra relación.

Tras las prácticas de combate en el gimnasio, estáis desayunando y descansando un poco antes de las tres horas de estudio teórico de Protocolos. En el tiempo que lleváis aquí, habéis hecho algunos conocidos, aunque la situación no es precisamente la ideal para crear vínculos de amistad. Uno de los protocolos más rígidos es el que prohíbe relaciones cercanas entre los operativos. Se fomenta el compañerismo, pero ir más allá es algo peligroso en el trabajo para el que os están formando. Tomar una decisión con el corazón en lugar de con la cabeza, puede costarle la vida a toda una célula de operativos. Por eso, cualquier relación entre vosotros debe limitarse a un ámbito profesional: compañerismo, cierto nivel de amistad o de rivalidad. Según os han dicho, cualquier comportamiento inadecuado será castigado. No sabéis en qué consiste dicha represalia pero los rumores dicen que, de vez en cuando, algunos de los reclutas son convocados ante los superiores y no vuelven a ser vistos jamás.

Hay varios instructores en el complejo y vosotros habéis tenido la mala suerte de topar con el mayor malnacido de todos ellos, un bastardo llamado Horten. Un tipo enorme, casi dos metros de altura, unos 40 años, pelo canoso y unas sempiternas gafas de sol que jamás se quita. Tiene mal carácter y constantemente hace comentarios despectivos sobre los reclutas, a los que somete a un trato abusivo y brutal que llama entrenamiento. El menor desliz es castigado duramente y cualquier enfrentamiento con él acaba tomando un cariz físico por menos de nada, humillando al infractor delante de sus compañeros. Tenéis que reconocer que os intimida, parece más una máquina que un humano, lo que os hace pensar a algunos que es un Esper, pero la forma en la que se comporta, es demasiado emocional. Sea lo que sea, ese cabronazo os está haciendo la vida imposible.

Y hablando del diablo, acaba de entrar y se dirige hacia vuestra mesa.

Horten es uno de los mejores instructores de la Agencia. Se toma su trabajo muy en serio por lo que da muchísima caña a los reclutas que tienen la fortuna de caer bajo su tutela. Para interpretarlo procura ser despectivo y frío en todo momento, para motivarlos a dar lo mejor de sí mismos solo para demostrarle que está equivocado.

- *¿Qué? ¿Los niños quieren unos dibujos animados para ver con los cereales? Levantad el culo y seguidme. Tengo una sorpresa para vosotros.*

Le seguís hasta el ascensor. Horten os lleva hasta un subnivel al que no habíais accedido aún y, poco después, os encontráis en la sección de Armamento.

- *Entrad ahí y hablad con Lonnie. Iros preparando para lo que os espera. Hoy vais a demostrar de qué pasta estáis hechos. Hacedlo bien y tendréis un buen destino. Cagadla y os tiraréis otros seis meses a mi cuidado como la cuadrilla de inútiles que sois... y os aseguro que los disfrutaréis aún más que estos últimos. ¡Vamos, moveos!*

INFORMACIÓN PARA EL DJ

Esta primera aventura servirá para practicar las principales mecánicas de juego. Cada vez que se use una de estas mecánicas podrás ver recordatorios para facilitarte la labor que resaltaremos con cuadros de texto.

Si habéis jugado ya alguna otra aventura, puedes introducir esta partida como un recuerdo, haciendo que se crucen con algún tipo que les recuerde al instructor Horten, lo cual hará volar su mente a los recuerdos de su entrenamiento.

Los personajes han llegado a la recta final de su entrenamiento, por lo que van a ser examinados para evaluar sus capacidades como operativos para confirmar si pueden funcionar como una célula. Para que la aventura sea más emocionante, se encontrarán con algunos reclutas que están haciendo su examen, que presumirán de sus excelentes resultados para que los jugadores intenten superarlos.

EQUIPÁNDOSE CON LONNIE

Al entrar en Armamento no os sorprende que la decoración sea la misma que en el resto del complejo, paredes gris metálico y una total ausencia de decoración. En varios mostradores podéis ver a una serie de operarios vestidos con sus uniformes borgoña, trabajando en el mantenimiento de diversas piezas de equipo. Tras preguntar por Lonnie, os señalan a un hombre de color de unos sesenta y pico años, pelo rizado y canoso, vestido con un uniforme bastante sucio. Al acercaros a él, sonrío:

- *Vaya, vaya, vaya. ¿Qué tenemos aquí? ¿Os habéis perdido, chavales?*

Este es el mismo Lonnie que aparece en la historia de la página 137 del manual básico. Reléela para hacerte un poco a la idea de su personalidad. Básicamente, Lonnie es

un tipo que lleva media vida en la Agencia y que ha tratado con todos los novatos que han pasado por la Granja. Le gusta bromear y dar algunos ánimos a los reclutas, a los que sabe que han hecho pasar un infierno. Por ello, para variar, les muestra una cara amable, para que sepan que dentro de la organización hay gente que valora su esfuerzo y que les apoyará en todo lo que puedan.

En cuanto le digan que Horten les ha mandado aquí, levanta su dedo índice sin perder su sonrisa.

- Ahhhhh, ¡acabáramos! Os van a llevar de paseo y me toca poner los ruedines a la bici... Tranquilos, no hace falta que pongáis esas caras. ¿Qué tal os ha tratado Horten? Sigue siendo un tipo encantador ¿verdad?. Bueno, tengo que equiparos para lo que toca, dejadme que mire en mi ordenador vuestras preferencias.

Lonnie sabe lo que se les viene encima pero no puede decirles nada, como mucho les dirá que hoy deben intentar dar lo mejor de sí mismos y estar alerta. Tras echar un vistazo en su viejo ordenador, les entregará las armas que hayan elegido los personajes, además de unas gabardinas de armadura Tipo I o I-Agency, según prefiera cada uno de ellos. Si le piden más equipo, les dirá que lo lamenta pero que las órdenes solo le permiten proporcionarles sus armas. Cuando acaben se despedirá:

- Bueno, ha sido un placer chavales (si hay algún personaje femenino se dirige a ella) y tu, guapa, echale un ojo a estos bergantes. A ver si os pasáis por aquí otro día y me contáis que ya sois agentes de pleno derecho y todo eso. (Saca una petaca de whisky y pega un trago para después arrojársele al personaje más cercano). A vuestra salud y para que os traiga suerte. No defraudéis al viejo Lonnie ¿vale?.

ESTO TIENE MALA PINTA

Al salir de Armamento, os encontráis a Horten esperándoos fuera con un tipo joven, de unos veintitantos años, pelo moreno y lentes graduadas redondas. Viste un uniforme de la Agencia con una gabardina y un pañuelo blanco como corbata. Se trata del instructor Henri Potier, un tipo que tiene locas a la mitad de las reclutas y que todo el mundo considera un tipo amigable aunque un poco formal y siempre está ocupado. Ojalá fuera vuestro instructor.

- ¿Ya habéis terminado? -pregunta Horten interrumpiendo su conversación.

- Caballeros, señoritas... - saluda Potier con una leve inclinación de cabeza y rostro amigable que contrasta con el de su colega - supongo que han tenido su primera experiencia en Logística.

- Les he tenido que traer hasta la puerta por si se perdían. Ahora veremos como se las arreglan.

- Estoy seguro de que lo harán bien... aunque espero que no demasiado bien, o dejarán a mis pupilos en mal lugar.

- No creo que esta panda de haraganes sea capaz de superar a tus reclutas, Henri. Les falta compromiso.

- Tienen fuego en sus ojos, espíritu no les falta. Otra cosa será como hayan aprovechado tus enseñanzas, amigo mío.



- Lo sabremos pronto, ¿verdad? - dice Horten observándoos desde detrás de los cristales ahumados de sus gafas de sol.

- Me temo que mis deberes me reclaman. Les deseo suerte en su orjalía y espero que salgan ilesos - dice con una sonrisa sincera mientras se ajusta las gafas con sus dedos índice y corazón, lo que hace que capten la luz y brillen dándole un aspecto interesante y atractivo.

El instructor Potier se aleja por el pasillo dejándoos a solas con Horten, que no pierde un segundo.

- ¿Vamos a quedarnos aquí toda la mañana? ¡Moveos!.

Una vez entráis en el ascensor, Horten dice en voz alta:

- Subnivel 0.

Una voz femenina y monocorde responde:

- Autorización requerida.

Se escucha un zumbido proveniente de uno de los bolsillos de Horten, que acerca su rostro a un lector de retinas.

- Operativo Clase E-3 Horten, T. Identidad confirmada. Acceso al Subnivel 0 concedido.

El ascensor baja durante casi medio minuto. Os miráis unos a otros con nerviosismo. ¿Qué os espera en las profundidades de la Granja?

Finalmente, las puertas se abren, revelando ¡oh, sorpresa!, otro pasillo de paredes gris metalizado.

EL SUBNIVEL 0

Al salir del ascensor, Horten aprieta el paso hasta llegar al final del pasillo, donde hay tres puertas en apariencia iguales. Tomando la de la izquierda, entráis en una sala donde hay una mesa y seis sillas (en caso de que el grupo sea más numeroso, habrá una mayor cantidad de asientos).

- Sentáos - ordena Horten sentándose a su vez en el borde de la mesa -. Hoy será un día especial para todos vosotros. Los jefazos van a evaluaros, al igual que a otros cuantos de los reclutas. Tenéis quince minutos para prepararos y organizar vuestra célula. Después comenzará la fiesta. Como vuestro instructor, me encargaré de supervisaros y determinar el nivel de dificultad de vuestra evaluación. Como podréis imaginar será el máximo posible, así que ya podéis poner las pilas y apretar el culo si no queréis que os lo rompa a patadas durante los próximos seis meses. Si pensáis que lo hemos pasado bien juntos, no queréis saber lo que tengo planeado para los repetidores. Ah, y otra cosa. Podéis palmarla ahí dentro, así que si os comportáis como unos jodidos retrasados y no os lo tomáis en serio, igual no tengo que perder mi tiempo con algunos de vosotros. ¿Alguna pregunta?

Los jugadores se quedan solos. Dales algún tiempo para que decidan que estrategias van a seguir como si alguno de ellos actuará como líder o si van a darlo todo, además de poner a parir a su amable instructor. Una vez terminen, la puerta se abre y Horten les manda salir.

Al salir descubris que el instructor no está solo. Con él se encuentran otros cuatro de los reclutas con los que habéis compartido entrenamiento: Edward, Michael, Mitsu y Crystal (si, los protagonistas de la historia que se cuenta en el libro básico).

- Esperad aquí hasta que vuelva - les dice a los otros reclutas mientras os hace un gesto para que lo sigáis.

- Pssst... - dice Mike (al personaje que creas que mejor se puede llevar con él) - Doscientos veinticinco puntos. Chupaos esa, pringaos.

- Mike, no seas capullo. Buena suerte, chicos - les desea Ed.

El instructor cruza la puerta del centro con vosotros, accediendo a un ascensor diferente al que os trajo aquí.

- Subnivel CCRD.

Tras una breve bajada, accedeis a un nuevo pasillo de las acostumbradas paredes metalizadas.

- Cruzad esa puerta y preparaos para lo que venga. No os deseo suerte. Si la necesitáis es que sois unos inútiles.

Un detalle que debes conocer acerca de las instalaciones de la Agencia (y de otros servicios secretos sobrenaturales del mundo) es que sus instalaciones están protegidas por varias líneas de defensa. La menor de ellas es un Kekkai tecnológico formado por un entramado de alta tensión dentro de los muros de hormigón armado reforzado que afecta a cualquier personaje en Fase o en Forma Inmaterial Nivel 2, causándoles 4L4 Elemental Metal y rechazando la intrusión. Las zonas importantes poseen un cableado de aleación de plata y Metal de Almas que provoca que afecten a cualquier ser en forma espiritual o inmaterial.

PRIMER TEST: COMBATE REACTIVO-DEFENSIVO

El pasillo acaba en una puerta que se abre automáticamente ante vosotros. Al cruzarla os encontráis en una enorme estancia de 30x30 metros absolutamente vacía. Al otro extremo hay una puerta cerrada y sobre ella una holopantalla con un marcador que indica "000". ¿Qué hacéis?

Esta estancia ha sido preparada para evaluar las capacidades de coordinación y trabajo en equipo de los personajes durante una situación de combate con rehenes. Una vez avancen por la sala (o tras treinta segundos) una serie de blancos holográficos harán su aparición tras escucharse una voz monocorde: "Simulación Activada". Los personajes dispondrán de un asalto para reaccionar a ellos, ya sea disparando o atacando cuerpo a cuerpo y el marcador irá mostrando la puntuación que hayan logrado.

Las mecánicas que usarán en esta prueba son Declaración de Intenciones, Iniciativa, Movimiento y Ataque. La Declaración de Intenciones les obliga a anunciar qué van a hacer cada asalto que puede ser visto por los presentes en la escena, como moverse, sacar un arma o apuntar con ella. Cambiar lo declarado les costará una Acción Activa siempre que sea posible.

La Iniciativa se hará tirando 1D y sumando sus bonificadores a la Ini. Por ejemplo, si un personaje tiene Ini+3, tirará 1D+3. Si tiene +1d+4, tirará 2 dados quedándose con el que mejor le vaya y sumará +4 al resultado. Si posee +1D+4, tirará y sumará ambos dados añadiendo +4 al resultado.

El Movimiento depende de lo que quieran hacer cada uno de ellos y de su puntuación de Movimiento, usualmente 2. Por una Acción Pasiva podrán moverse tantos metros como su REF, por una Acción Activa se moverán su Carrera. Por 2 Acciones Activas, se moverán su Sprint al que podrán sumar +1 por cada Acción Activa extra que quieran añadir.

Por último, el Ataque se realizará tirando tantos dados como les proporciona su Pozo de Ataque, eligiendo dos de ellos para obtener un porcentaje igual o inferior a su PDA. Cuanto mayor sea el efecto de la tirada, más difícil será defenderse de este ataque.

Es posible usar dos maniobras especiales que todos los personajes poseen:

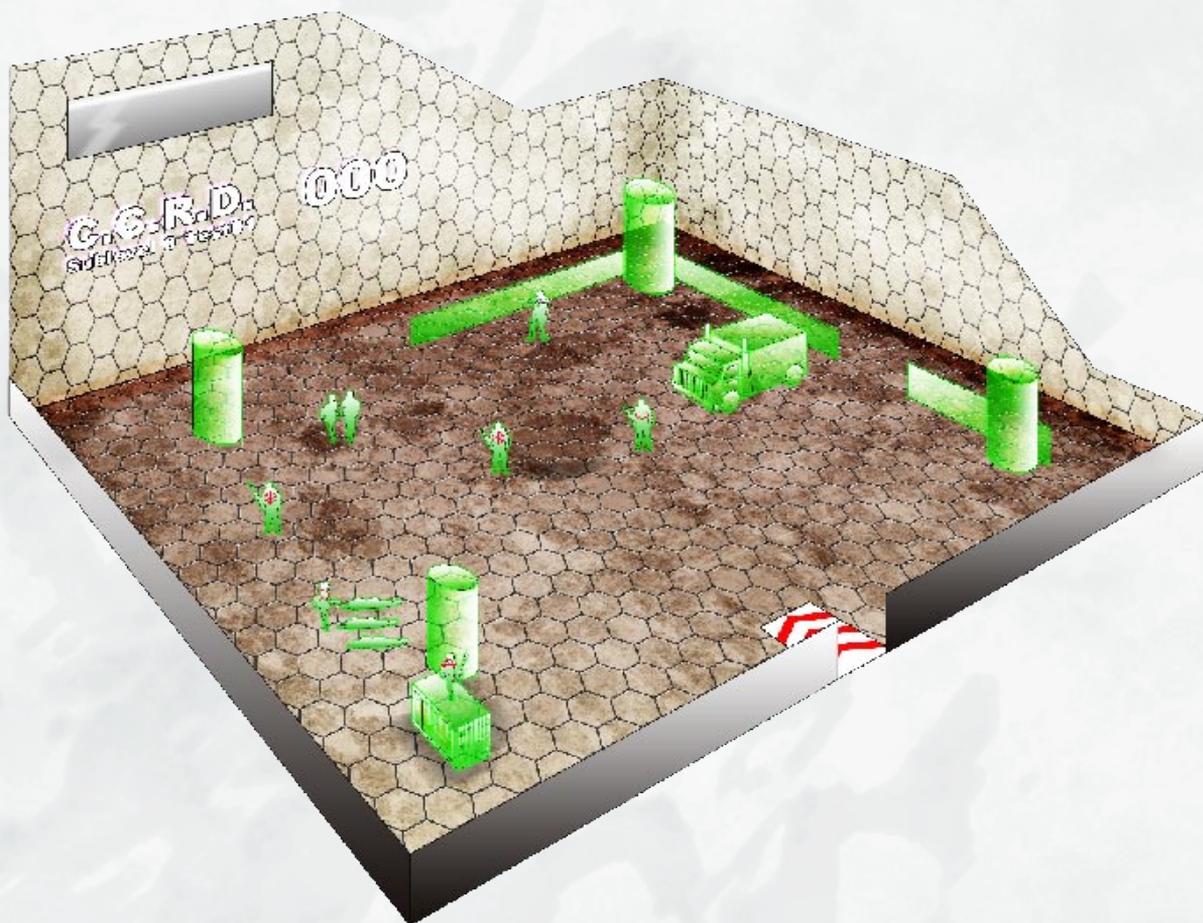
Ataque a la Ofensiva: Pasando 1D de su Pozo de Defensa a su Pozo de Ataque.

Ataque Total: Pasando todos los dados de Defensa a Ataque pero renunciando a defenderse durante todo el asalto (asegúrate de avisarles de ello). Esta maniobra permite retirar dados de Ataque y añadir +1L0 al daño.

Liderazgo Fácil (tras la primera ronda): Una buena forma de lograr esta prueba es jugar en equipo. Un grupo bien entrenado puede retrasar su iniciativa por debajo de aquellos personajes que poseen una buena Percepción que podrán dar el aviso de dónde hay civiles (aunque eso puede hacer que los terroristas rápidos escapen).

LAS DIEZ RONDAS DE COMBATE

Una vez comienza la prueba, cada ronda hace aparecer una cierta cantidad de blancos. Si algún personaje tiene que desenvainar un arma o desenfundar una pistola aplicarán el penalizador correspondiente.



Ronda 1: Tantos terroristas como PJs.

Ronda 2: Tantos terroristas como PJs, 1 civil.

Ronda 3: Tantos terroristas como PJs+2, 2 civiles.

Ronda 4: Tantos terroristas como PJs+2, 1 terrorista con rehén, 1 civil.

Ronda 5: Tantos terroristas como PJs+2, 1 terrorista rápido, 2 civiles.

Ronda 6: Tantos terroristas como PJs+2, civil y falso civil.

Ronda 7: Tantos terroristas como PJs+2, terrorista rápido, terrorista con rehén, falso civil.

Ronda 8: Tantos terroristas como PJs x2.

Ronda 9: Tantos terroristas como PJs x2, terrorista con rehén, terrorista rápido, falso civil, 2 civiles.

Ronda 10: Tantos terroristas como PJs x2, 2 terroristas con rehén, 2 terroristas rápidos, un falso civil, 5 civiles.

Al final del módulo encontrarás una trama hexagonal imprimible en la que podrás ubicar la localización de los blancos y los personajes en cada ronda, enseñándosela así a los jugadores. Cada hexágono equivale a 2 metros, con lo que 5 hexágonos son 1 punto de Movimiento.

La colocación de los blancos es cosa tuya, pudiendo separarlos más o menos según el reto que quieras que afronten tus jugadores.

DESCRIPCIÓN DE LOS BLANCOS

Según la clase de blanco al que se enfrenten los personajes, las reglas son las siguientes:

Terrorista: Un terrorista es un blanco con la apariencia de un tipo armado que lleva un pasamontañas. Para acertarles

se requiere una tirada de PDA con un EfMin10 (como si se tratase de una Defensa Pasiva). Es posible para un personaje disparar a más de un blanco pero en ese caso, cada uno incrementa la dificultad en +10 (dos blancos EfMin20, tres blancos EfMin30...).

Terrorista Rápido: Este tipo de terrorista debe ser eliminado antes de que desaparezca. Son fácilmente identificables por que su silueta tiene un borde rojo. Los personajes deberán tirar Iniciativa contra el terrorista que posee un +3. Tras su momento de Ini, el terrorista desaparece.

Civil: Cuando hay un civil en la zona, se hace una tirada de Percepción Rutinaria al principio de la ronda. Aquellos personajes que la pasen localizarán al civil. En el caso de haber más de uno, se requerirá una tirada con un EfMin de 10 por cada civil en el campo (dos civiles EfMin20, tres civiles EfMin30 y así). Un fallo en la tirada no permite discernir entre civiles y terroristas y unas Malas Noticias provoca que se confunda un civil con un terrorista. Un personaje que saque por debajo del EfMin requerido pero que saque la tirada de Percepción puede decidir disparar a un solo terrorista sin peligro de acertar a rehenes

Terrorista con rehén: Un terrorista con rehén funciona igual que un civil pero con la tirada de Percepción es posible dispararle. El Efecto Mínimo que se exige se ve incrementado por Cobertura Parcial (aplica un -20 a la PDA del personaje). El malus se aplica si el personaje intenta disparar a varios blancos. Los personajes que atacan cuerpo a cuerpo no reciben malus alguno.

Falso civil: un falso civil es un panel que un segundo después de aparecer, cambia su apariencia al superponerse un pasamontañas en su cara. Solo puede ser atacado por aquellos que pasen una tirada de Percepción EfMin30.

PUNTUACIONES

Ronda perfecta: 20 puntos.

Ronda fallida: 1 punto por terrorista abatido.

Civil muerto: -10 puntos.

Una vez terminada la prueba, la voz monocorde anuncia: "Simulación completada. Puntuación alcanzada: (la cantidad que logren los PJs). Tras eso la puerta bajo el marcador se abre, revelando un pasillo de paredes grises iluminado con paneles de luz blanca del mismo tipo que el resto del complejo. El instructor os está esperando con su panel en la mano, tecleando algo. Cuando llegáis hasta él os pregunta la puntuación que habéis conseguido. Cualquier resultado inferior a 200 recibe un despectivo "Mejorable" para llevaros por el pasillo que gira varias veces hasta llegar al ascensor, accediendo por un lateral del mismo.

- Subnivel CPE.

Una subida breve y llegáis a la entrada de la sala en la que esperásteis anteriormente, donde esperan Edward, Mike, Crystal y Mitsu.

- Esperad aquí. Vosotros, seguidme.

Al salir pueden intercambiar un par de frases. Edward procurará ser amable, Mike les preguntará su puntuación, Crystal se comportará friamente como se espera de una Esper y Mitsu, aunque tiende a ser algo borde, será educada.

SEGUNDO TEST: ALLANAMIENTO

Una hora más tarde, la puerta se abre y el instructor llega, acompañado del otro grupo. Mike tiene el traje manchado de sangre y se agarra el brazo, posiblemente tapando una herida.

- Vais a flipar, chavales.

- Silencio, bocazas - le espeta Horten -. Vuestro turno.

Accedéis de nuevo al ascensor. Horten ordena:

- Subnivel CPA.

Una bajada rápida y el ascensor abre su puerta trasera revelando un nuevo pasillo que avanza durante unos veinte metros antes de desembocar en una habitación cuyo interior os resulta fascinante.

De alguna manera estáis en el exterior, el suelo es arenoso y a unos diez metros de la salida podéis contemplar una zona cerrada con una valla de alambre de tres metros de altura. La valla no presenta entrada alguna. En su interior, a unos 30 metros de distancia, podéis ver lo que parece una escotilla metálica cerrada. El cielo está despejado y a lo lejos sólo podéis ver terreno yermo. En cuanto a la puerta por la que habéis salido, se trata de una especie de garita que sale del suelo.

- Tenéis que infiltraros en esa base en menos de una hora. Os veo abajo - dice Horten antes de cerrar la puerta.

Cualquier intento de salir de la zona acotada terminará con los personajes descubriendo unas paredes que están cubiertas por un holograma hiper-realista. El segundo test requiere que los personajes entren en la zona a través de la escotilla.

La valla alambrada está electrificada y no posee entradas. Saltar la valla es algo simple para aquellos personajes que posean una puntuación de Salto de 3 o superior.

La puntuación de Salto puede aumentar con una tirada de **Proezas de Fuerza/Aletismo Rutinaria** que sumará +1 a la cantidad de metros de altura o +2 a la longitud. Saltar cuesta una Acción Activa. En el caso de los saltos de longitud, tomar Carrera suma tantos metros al salto como la puntuación de Carrera del personaje.

Un fallo implica chocar con la valla, recibiendo los efectos de electrocución de la misma.

El avance hasta la escotilla puede hacerse de varias maneras. Una opción es avanzar poco a poco, intentando descubrir peligros ocultos. En la figura siguiente se indica la posición de las minas que han sido plantadas en el camino.

Las minas emplazadas son menos potentes que las normales, ya que el propósito de la prueba no es matar a los personajes, considerándose a todos los efectos como trampas EfMin30/PR REF15/2L1. Esto implica que para localizarlas se requerirá **una tirada de Con.Supervivencia Fácil o Percepción Fácil**, pudiendo revisar un hexágono de 2 metros adyacente por cada nivel obtenido (por ejemplo, si se obtiene un 30 se revela uno, si se saca un 50, o sea Normal, se revelan 2, si se saca un 70, o sea Difícil, se revelan 3 y así). Un fallo no proporciona ninguna información. Unas Malas Noticias indican la posición errónea de una mina (o si eres un poco sádico, que el personaje activa una mina mientras la buscaba). Si un infortunado personaje activa una mina, deberá pasar una PR REF15 o recibirá 2L1 de daño Balístico.

Para hacer una tirada de Habilidad, se cogen tantos dados como la Característica que guía la habilidad (en este caso MEN) y se usan dos de los resultados para obtener una tirada igual o inferior a la puntuación de la Habilidad en cuestión.

Si se obtienen dos resultados de 0, deberán retirarse ambos dados y restar -10 al efecto que quede. Si se obtienen tres o más 0 o al retirarlos no quedan dados, se considerará un resultado de Malas Noticias.

Por el contrario, si se obtienen varios resultados de 6 podrán retirarse para sumar un bono al efecto de +10(en el caso de un solo 6), de +30 (en el caso de dos 6) o se considerará el máximo nivel de Habilidad +50 (en el caso de tres 6). Sin embargo, los dados retirados no podrán ser usados para formar un porcentaje.

Obtener el resultado exacto implica un Éxito Crítico, logrando la acción que se estaba intentando a la perfección, pudiendo incluso obtener alguna ventaja adicional a discreción del Director de Juego.

En cuanto a las PR, se tiran tantos dados como la Característica elegida (en este caso REF), usando la suma de los resultados de dos de ellos para intentar igualar el efecto exigido (en este caso 15). Al ser dados simples, los 0 valen 10 y los 6 (si se eligen) se repiten y se les suma el nuevo resultado.



Cada búsqueda requerirá de 5 minutos, por lo que varios personajes deberían usar su habilidad para intentarlo (toma nota del tiempo que les lleva llegar a la escotilla). Un hexágono registrado con éxito puede ser invadido por un solo personaje a la vez. Con una **tirada Rutinaria de Conocimiento Demoliciones** pueden desactivarse las minas de un hexágono pero eso requerirá de otros 5 minutos de tiempo, considerándose asegurado. Un hexágono asegurado puede ser invadido por un personaje sin problemas. Usando algo de juego en equipo deberían poder superar el test sin problemas.

Si alguno de los personajes posee un poder de Vuelo y decide acercarse hasta la escotilla volando, hacerlo provoca ser detectado por unos sensores de infrarrojos que barren las cercanías en un ángulo de 50° en un área circular. Esto hará que aparezcan cuatro torretas de defensa que dispararán al intruso hasta que se aleje de la zona de los sensores o sean destruidas. Puedes consultar sus características en la parte *Dramatis Personae*, al final del módulo. Es posible ver los sensores cuando se encuentren a 10 metros de distancia de la escotilla o al triple de dicha distancia si alguien posee un poder de Sentido Aumentado (vista). Si algún personaje posee la capacidad para crear unos prismáticos (por ejemplo con Cacharro o con Manipulación Sanguínea) también podrán verlo a más distancia. Un personaje puede acercarse arrastrándose hasta la escotilla y desactivar los sensores con una **tirada de Seguridad Rutinaria o una de Reparaciones Fácil**.

La escotilla es similar a las puertas de metal de los submarinos, con una llave de mano que debe girarse para abrirla. Un contador indica el tiempo que les queda.

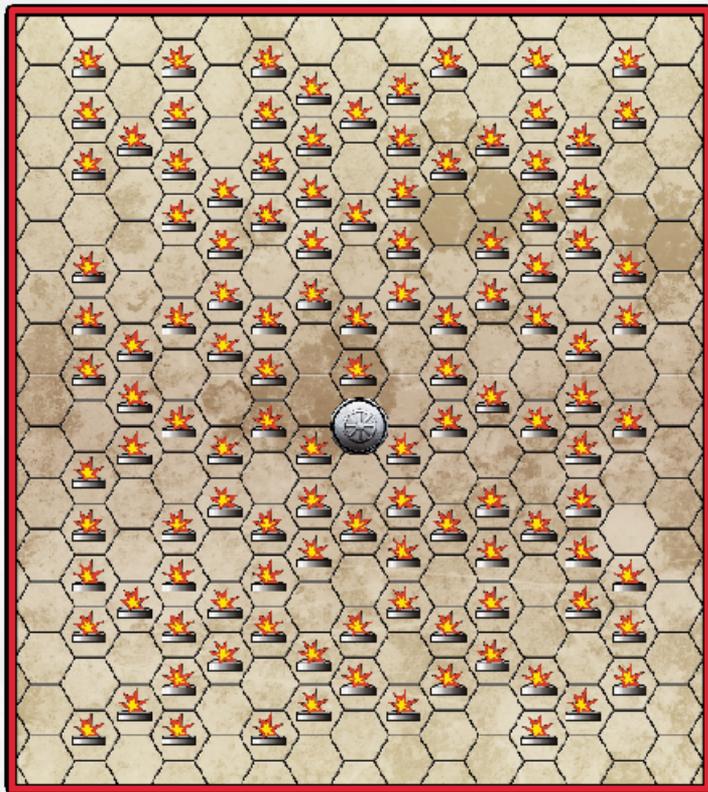
La manilla está oxidada, con lo que se opone a los intentos del personaje que quiera abrirla con un Duelo de FUE, considerándose que posee FUE5. El esfuerzo requerido para hacer un intento es enorme, con lo que cada intento obliga al personaje en cuestión a hacer una **tirada de Vigor Normal** o perderá 1PF (si el personaje vuelve a intentarlo inmediatamente después, el EfMin requerido subirá en un rango). Un intento fallido lleva un minuto de tiempo.

Un personaje que haga una **tirada de de Reparaciones** puede usar un trozo de tela y arena para raspar el óxido, reduciendo la FUE de la puerta en -1 (tardando según el EfMin obtenido: Rutinario 10 minutos, Fácil 8 minutos, Normal 6 minutos, Difícil 5 minutos, Improbable 3 minutos, Imposible 1 minuto). Es posible repetir esta operación cuantas veces se desee, mientras quede tiempo.

Un Duelo de Características funciona de una forma similar a una PR, con la diferencia de que no hay un efecto requerido, sino que quien obtiene la tirada mayor, gana.

En este caso un personaje debe tirar tantos dados como su FUE, usando la suma de los resultados de dos de ellos para sacar el mayor resultado posible. La escotilla hará lo mismo. Al tratarse de dados simples, los 0 valen 10 y los 6 (si se eligen) se repiten y se les suma el nuevo resultado.

Al abrir la escotilla véis una escalerilla que baja en la más completa oscuridad. (Espera a que declaren quién baja primero) Bajáis rápidamente (si no dicen que ponen cuidado) al piso inferior, cuando pierdes pie al romperse uno de los tubos de la escalera. Intentas agarrarte para evitar una caída posiblemente mortal.



Sí, los examinadores juegan sucio y han dejado una trampa aquí para el caso de que se relajen al creer haber logrado la prueba. El personaje que iba primero deberá hacer una **tirada de Atletismo/Proezas de Fuerza Normal** (a no ser que dijera que bajaba con cuidado, que la dificultad bajará a Fácil). Si el personaje que va encima quiere intentar agarrarlo, deberá **hacer una PR REF10** para hacerlo a tiempo y poseer una FUE2 o superior. En caso contrario deberá hacer una **tirada de Proezas de Fuerza Rutinaria** para no perder pie y bajar juntos por la vía rápida.

Si uno o ambos personajes caen, son solo dieciséis metros de caída (4L4+12 puntos de daño, 1L1+3 por cada 5 metros o fracción) y encontrarán una colchoneta que reducirá el daño de la misma a la mitad.

Si los personajes llegan abajo de forma tan humillante lee lo siguiente:

Por suerte, una especie de colchoneta ha amortiguado la caída. Tras el monumental costalazo, las luces se encienden y allí está esperando Horten que os mira con expresión furibunda.

- ¿Cómo podéis ser tan imbéciles? ¿Cuántas veces os he dicho que nunca os confiéis en territorio enemigo? Si esto fuera una misión estaríais muertos o gravemente heridos, retrasando a vuestros compañeros o incluso dando la alarma y condenándolos a muerte. ¡Una actuación cojonuda, si señor! Os vais a comer una penalización de cincuenta puntos menos solo por esta caída. Voy a comprobar la puntuación que habéis sacado.

En el caso de que bajen sin problemas:

Una vez llegáis abajo, las luces se encienden revelando una sala en la que está esperando Horten. Una colchoneta

habría amortiguado la caída. Algo es algo. Al menos no quieren mataros... todavía.

- ¿A esto le llamáis un buen tiempo? He visto tortugas completar todo el examen en el tiempo que habéis tardado. Voy a comprobar la puntuación

Si hay heridos, señáales que hay un botiquín sobre una mesa. Dale tiempo para atender sus heridas, si es que las tienen hasta que llegue el instructor con la puntuación de la prueba.

PUNTUACIONES

La misión proporciona 200 puntos. Cada fallo que cometan reduce en -20 el total recibido. Por ejemplo, si hacen estallar 3 minas y activan las torretas, recibirán 120 puntos, debido a las penalizaciones recibidas (-80 puntos). Y si, Horten es tan bastardo como para quitarles los 50 puntos si se caen al final.

- Habéis sacado (la puntuación obtenida) puntos. Podría estar mejor: En marcha.

Salís de la sala hasta llegar al ascensor y os llevan de nuevo a la sala inicial, donde Horten os ordena entrar. El otro grupo os mira con curiosidad (pudiendo intercambiar un par de frases entre ellos) antes de que Horten les haga salir.

TERCER TEST: PROTOCOLOS Y ACTUACIONES

Lleváis casi otra media hora esperando cuando Horten aparece de nuevo en busca vuestra. Esta vez no viene acompañado del otro grupo de reclutas. ¿Les habrá pasado algo? ¿Cuál será la siguiente prueba?

- ¿Qué? ¿Os ocurre algo? ¿Os habéis quedado tontos? Ah no, es que ya veníais así de casa. Si queréis vuelvo mas tarde... ¡¡vamos, antes de que me cague en la madre de alguien!!

Entráis en el ascensor y Horten, una vez más, anuncia el destino:

- Subnivel CPSC.

Una vez llegáis abajo, las puertas delanteras se abren, revelando otro de los aburridos pasillos del complejo.

- Ahí dentro os espera la siguiente prueba.

En el interior de la sala os espera una mujer morena de unos treinta años, vestida con un traje de chaqueta burdeos. Sus ojos negros se clavan en vosotros cuando entráis, tocando la extraña mesa de despacho en la que está sentada.

- Bienvenidos. Tomen asiento. Durante la próxima media hora seré su Supervisora. En primer lugar, ¿quién hará las veces de Líder de Célula? (Espera que elijan a uno de ellos). Bien. Tengo tres asignaciones para ustedes. Deben elegir tres grupos para efectuarlas. Una bellota, una infiltración con bicho y un trabajo negro. Elija a sus hombres y les daré los detalles.

Una **tirada de Con. Protocolos Rutinario** indica que se tratará de una misión de reunir información o proveer apoyo, poner micros y un trabajo criminal. Lo extraño es

que cualquier misión de este tipo debería estar precedida de un Informe, una reunión en la que se explica el Perfil de Misión.

Los jugadores deberán decidir si hacen lo que dice la Supervisora o le indican que requieren un Perfil con los antecedentes antes de elegir los equipos. Si hacen lo primero, ella pasa a la segunda parte de la prueba sin dar explicaciones. Si solicitan las explicaciones, asiente y marca algo en su panel para continuar acto seguido:

- *Ignoren lo anterior. Supongamos que están en mitad de una misión y ocurre algo inesperado que les obliga a causar daños colaterales. ¿Cuál es el procedimiento a seguir?*

Una **tirada de Con. Protocolos Rutinario (y la lógica)** indica que deberían eliminar cualquier prueba de la participación de la Agencia en el asunto. Si no pueden hacerlo por sí mismos, deberán solicitar un Equipo de Limpieza. Si la respuesta es satisfactoria, la Supervisora marcará algo en su panel y continuará; de lo contrario, pasará directamente a la siguiente parte.

- *Acaban de encontrar una prueba en una investigación pero carecen de los conocimientos para analizarla. ¿Cómo actuarían ustedes?*

Una **tirada de Con. Protocolos Fácil** indica que pueden solicitar el análisis a Inteligencia en cualquier momento, aunque eso llevará algo de tiempo. Sin embargo, una **tirada de Con. Liderazgo Rutinaria** indica que eso solo serviría para sobrecargar los recursos de la Agencia. Si de verdad corre prisa, lo idóneo sería intentar encontrar un experto en el campo necesario y convencerlo, ya sea mediante el uso de la autoridad (credenciales de servicios policiales como INTERPOL) o mediante el uso del soborno, el chantaje o la intimidación. Si la respuesta es satisfactoria, la Supervisora marcará algo en su panel y continuará; de lo contrario, pasará directamente a la siguiente parte.

- *El caso en el que están trabajando, la extracción de un Especialista termina provocando un encononazo con los Primos. Tanto ustedes como ellos persiguen el mismo objetivo, ¿cómo lo resolverían?*

Una **tirada de Con. Protocolos Rutinaria** indica que los Primos son Operativos de Oversight y la misión es llevarse a un especialista en un campo cuyos conocimientos son necesarios para la Agencia. Debería hacerse lo necesario para cumplir la misión. Sin embargo, una **tirada de Con. Liderazgo Fácil** indica que no todo es blanco o negro. Dependería de varios aspectos: la capacidad numérica y de combate de la fuerza enemiga y, sobre todo, que en el enfrentamiento el Especialista no acabe siendo eliminado como daño colateral. Si la respuesta es satisfactoria, la Supervisora profundizará más en el tema, preguntando cosas como qué medidas tomaría en cada posible situación, para ver como piensan los personajes.

- *Uno de los Operativos Akuma de su Célula pierde el control y es controlado por su demonio. ¿Qué medidas tomarían?*

Esto es más complicado. Lo más sencillo sería eliminarlo pero, como siempre, no todo es blanco o negro. Los Protocolos dicen que siempre debe darse parte del comportamiento inusual de otros Operativos, pero un personaje Akuma puede perder el control momentáneamente. Una buena respuesta sería: si el Operativo ha dado anteriormente muestras de ser incontrolable, capturarlo si es posible o eliminarlo. Si la situación indica que es recuperable, intentar ayudarlo a recuperar el control y, de conseguirlo, mantener vigilancia sobre él e informar al Supervisor de lo ocurrido.

- *Una investigación acaba convirtiéndose en una situación peligrosa que potencialmente puede alcanzar nivel Omega. ¿Cuál sería su actuación?*

Una **tirada de Con. Protocolos Rutinaria** indica que el nivel Omega es una situación de peligro a nivel planetario. De nuevo, deberán exponer su propia teoría. Lo idóneo sería informar a la Agencia de inmediato pero seguir los acontecimientos, implicándose solamente si la posibilidad de éxito es muy elevada o si no hay tiempo para una intervención. Cualquier sacrificio sería aceptable.

- *4, 8, 15, 16, 23, 42, 108, 815 (dilo rápidamente). Esa es la combinación de la puerta de salida. Pueden retirarse.*

Si los jugadores estaban atentos sólo tendrán que marcar en la puerta la combinación y salir. Si no, deberán hacer una PR MEN20 para recordar los números. Un Esper con Procesador o un personaje con Memoria Fotográfica podrá hacerlo por 1PF.

Si son incapaces, la Supervisora fruncirá el ceño, se levantará y marcará ella misma la contraseña.

Una de las partes más interesantes de una partida es socializar con los personajes que vayan apareciendo. Esta escena va de eso, no es solo un examen de conocimientos sino que debería ser una especie de debate sobre algunas de las situaciones en la que demuestren que saben comunicarse, demostrar diferentes puntos de vista y razonar ordenadamente. Por supuesto, los jugadores pueden hacer tiradas de Habilidades de relación para intentar caerle bien, discutir o incluso convencer a la Supervisora, pero lo idóneo es reducirlas al mínimo o incluso no hacerlas.

PUNTUACIONES

Cada respuesta que consideres aceptable proporciona 25 puntos. Abrir la puerta sin problemas, les proporcionará otros 50 puntos para un total de 200.

Horten os está esperando tras la puerta, sentado mientras observa su panel. Se levanta y os indica el ascensor que se encuentra en la salida de esa misma sala.

- *Eh, no tan deprisa.*

CUARTO TEST: SITUACIONES BAJO PRESIÓN

Horten os detiene antes de que entréis en el ascensor.

- *Tranquilos, no corráis tanto. Parecéis mamá pato y los patitos camino del estanque. Esta vez bajaréis de uno en uno, a ver que sabéis hacer en solitario.*

Esta parte del test está pensada para comprobar la capacidad de reacción de los personajes bajo presión o en circunstancias extremas que escapan de su control. Está dividida en cuatro pruebas diferentes.

1. EL FRANCOOTIRADOR

La entrada a este nivel es un ascensor para una sola persona que va a dar a una suite acristalada, del tipo que habría en un hotel de lujo. Al otro lado del cristal, puede una visión holográfica de una ciudad plagada de rascacielos. La suite, de suelo alfombrado rojo, mide 10x8m y está amueblada con dos sofás de color blanco y dos butacas del mismo color que rodean una mesa de cristal (sobre la que hay dos tazas de café usadas, un plato con pastas, una navaja suiza, una libreta y un bolígrafo), una barra de bar de madera y una puerta en la pared opuesta a la entrada. En la pared de enfrente hay una puerta con un botón para abrirla.

Haz salir a los personajes de la habitación y quédate con el que haya entrado. El ascensor no sube a buscar a otro de los personajes y no hay un botón para enviarlo. Al cruzar la estancia, el personaje podrá hacer una tirada de **Percepción Difícil** (**Normal** si el jugador anuncia que avanza alerta y **Fácil** si anuncia que se fija en los edificios exteriores).

Si obtiene la tirada, podrá ver un reflejo en una de las ventanas de uno de los edificios (señal de la presencia de un francotirador). El tirador hará un disparo cada asalto que el personaje esté dentro de la habitación, con una PDA de 40, Pozo de Ataque 2D y un daño de 4L2 (no aplicará Parámetro alguno). Al otro lado, junto a la puerta hay un botón para abrirla, momento en el que se escucha la voz monocorde que anuncia "Ascensor activado. La puerta se cerrará en 10 segundos".

Al salir se accede a un pasillo que parte en ambas direcciones, derecha e izquierda, desembocando sendas puertas. La puerta por la que habéis entrado está cerrada y posee un lector de tarjetas. La voz monocorde informa:

- Diríjase a una de las puertas y espere a sus compañeros en el interior.

(Escoja la puerta que escoja) Tras la puerta, hay otro pasillo que parte a mano (derecha si eligió la puerta izquierda, izquierda si eligió la derecha).

La mecánica que usaremos en esta prueba es la Defensa. La tirada de Defensa se realizará tirando tantos dados como les proporciona su Pozo de Defensa, eligiendo dos de ellos para obtener un porcentaje igual o inferior a su PDD. El efecto de la tirada deberá igualar o superar el efecto de la tirada de ataque del oponente.

Al tratarse de ataques de proyectil, deberemos aplicar un malus de -2D al Pozo de Defensa. Si esto lo reduce por debajo de 1, no lo hará, sino que cada dado que no pueda aplicarse reducirá la PDD en -10. Existen poderes que eliminan estos malus, así como el Entrenamiento Mejora Defensiva.

Es posible usar tres maniobras especiales que todos los personajes poseen para poder defenderse con mayor efectividad de los ataques a distancia:

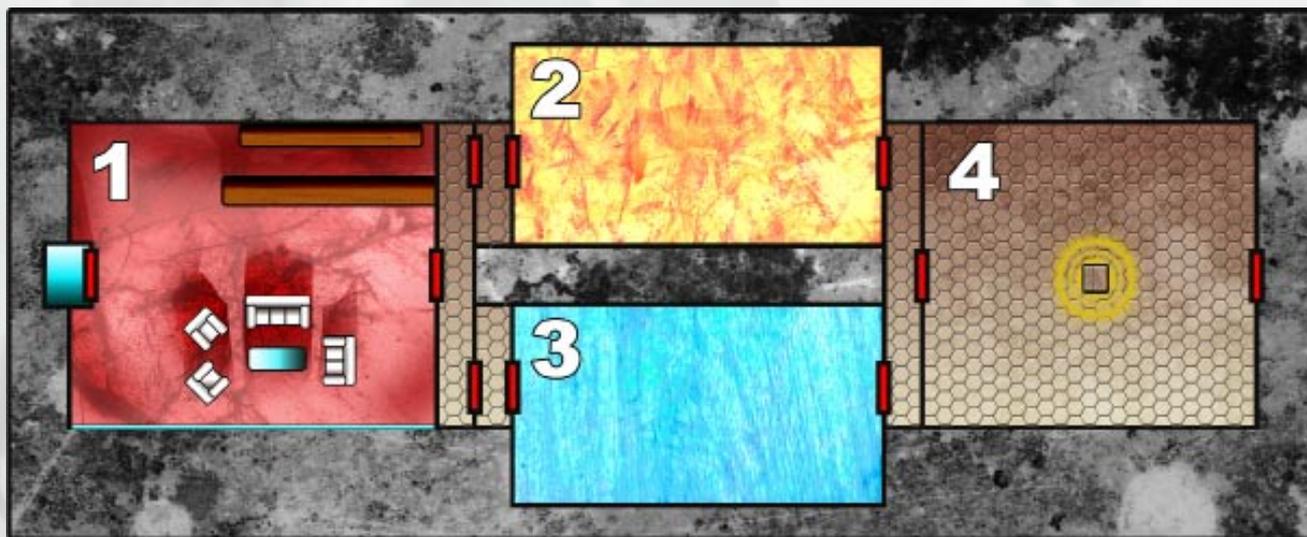
Cobertura: Según la clase de Cobertura que tome, un personaje penalizará los disparos de los oponentes a distancia en PDA -10 si menos de la mitad de su cuerpo está cubierta o PDA-20 si al menos la mitad lo está. Si se oculta completamente, por ejemplo, tras la barra, no podrá ser acertado a no ser que sea atacado con un poder que ignore las Coberturas.

Movimiento: Un personaje puede moverse rápidamente para penalizar a los adversarios que ataquen a distancia.

Combate a la Defensiva: Pasando 1D de su Pozo de Ataque a su Pozo de Defensa.

Si el personaje resulta alcanzado, recibirá un daño de 4L2 de tipo Balístico, el daño base de un rifle de francotirador en manos de un tirador no experto.

La mecánica es la siguiente: tiramos tantos dados como la primera cifra y nos quedamos con tantos como indica la segunda. En este caso tiramos 4 dados y guardamos 2. Al ser dados simples, los 0 valen 10 y los 6 se repiten si son elegidos y se suma el siguiente resultado. El defensor podrá aplicar su puntuación de Aguante, obligando a retirar los dados cuyos resultados sean iguales o superiores a dicha cifra. Por ejemplo, si el Aguante es 9, deberán retirarse los dados con las cifras 9 y 0. Una vez sepamos cuanto daño provoca el ataque, le restaremos la Armadura Balística que posea la víctima y el número resultante es el daño final que recibe el personaje.



PUNTUACIONES

La idea tras esta prueba es comprobar la lealtad de los operativos bajo presión. Esta prueba proporciona **50 puntos** que se verán reducidos en **-10 por cada personaje entre sin ser avisado** de la emboscada.

Una vez todos acaben la prueba, se encontrarán en uno u otro lado. La voz femenina monocorde les indicará:

- *Han tomado su elección. Continúen su camino hasta el punto de reunión.*

2. LA NEVERA

Al entrar en esta estancia, de 10x5m, lo primero que notáis es un poderoso viento helado que obstaculiza vuestro avance y os hace sentir un frío gélido hasta en los huesos.

Esta habitación es un túnel de viento que ha sido modificado para generar, mediante el uso de nitrógeno líquido, unas condiciones similares a una poderosa tormenta de nieve. El viento en contra alcanza velocidades cercanas a 100 Km/h. Para cruzar este túnel se requieren 5 PR FUE10. Por cada 5 puntos que se supere una PR se ignorará una de ellas (un 15+ se consideran 2 PR pasadas, un 20+ equivale a 3 PR, un 25+ equivale a 4 y 30+ permite cruzar). Un fallo arrastra al personaje al principio de la sala. Al principio de cada asalto se deberá pasar una PR contra Congelación (PR FUE10).

Un personaje puede proteger a otro y ayudarlo a cruzar poniéndolo tras de sí y permitiéndole avanzar tanto como él, aunque esto incrementará en +5 la PR FUE para avanzar.

Las Pruebas de Resistencia contra Congelación (PR FUE10) provocan la pérdida de tantos PG como la cantidad por la que se falle (si se falla por 4, se reciben 4 puntos de heridas) y a dicha cantidad se le resta la FUE del personaje para saber cuantas Acciones Activas pierde, con un mínimo de -1 (si falla por 4 y tiene FUE2, pierde 2 Acciones Activas; si tuviera FUE5 perdería 1 Acción Activa, el mínimo). Un personaje congelado que se quede sin Acciones, podrá defenderse con -1D siempre que hubiera declarado defensa ese asalto. Una vez haya fallado, el personaje hará una nueva PR FUE10 al principio del siguiente asalto antes de declarar intenciones.

Cuando un personaje bajo un Efecto Alterado recibe otro del mismo tipo, no hará PR, sino que aumentará en un grado el que ya posee (de Congelación a Congelación+) y hará la PR correspondiente al principio del siguiente asalto. Si el Afecto Alterado es dos rangos inferior (Congelación contra Congelación++, no tendrá efecto alguno).

PUNTUACIONES

Cruzar la Nevera: 25 puntos.

Colaborar con otro personaje (sin ayuda del DJ): 25 puntos.

Nada más cruzar la puerta, pasa con los otros personajes (si alguno de ellos tomó el camino del horno).

3. EL HORNO

Nada más entrar a esta estancia de 10x5m, lo primero que notáis es un calor abrasador, procedente del laberinto de tuberías que la atraviesan, dejando pocos huecos por

los que moveros. Tiene pinta de ser peligroso y una cosa es segura: váis a sudar la gota gorda.

Las tuberías sueltan vapor en una serie de zonas, obligando a hacer tres PR REF15 para llegar al otro lado de la puerta. Un fallo implica retroceder y recibir tantos puntos de heridas como la cantidad por la que se falle.

Un personaje podría usar su habilidad de Reparaciones para localizar que llaves, entre la multitud de ellas que pueden usarse para permitir pasar sin problemas. Según el EnMin obtenido en la tirada encontrarán lo siguiente:

Rutinaria: Una llave de paso a nivel de suelo, basta con cerrarla.

Fácil: Una llave de paso que requiere de un pulso extraordinario para cerrarla sin abrasarse, haciendo una tirada de Criminal Fácil. Un fallo implica un daño de 2L1 y una PR VOL15 para poder girar la llave mientras se recibe una quemadura.

Normal: La última llave está cerca del techo, a unos 4 metros de altura, metida entre un auténtico laberinto de tuberías. Un personaje que vuela puede llegar fácilmente pero si no hay que trepar haciendo una tirada de Proezas de Fuerza o Atletismo Rutinaria. Cuando esté subiendo, notará como una de las tuberías en las que se apoya, cede ligeramente, pudiendo dejarse caer o terminar de subir.

Si se deja caer, podrá subir por un camino alternativo y balancearse hasta la llave (el EfMin pasa a ser Normal).

Si no, abollará la tubería pero no ocurrirá nada, pudiendo cerrar la llave. Entonces el aumento de presión hará que estalle, provocándole una PR REF 25 o recibirá tanto daño como la diferencia por la que falle.

Al cruzar la puerta, los personajes se encontrarán en un pasillo en el que hay dos puertas, una a mitad del mismo y otra al final que por su situación debe ser la que han tomado los otros personajes. Si calculas que la nevera la cruzaron antes que ellos, puedes decirles que los otros personajes están ahí (probablemente atendiendo a los heridos) o puede ser que estén ya en la siguiente puerta (pregúntales). En caso contrario, pregúntales a estos jugadores qué quieren hacer, esperar un poco o continuar.

PUNTUACIONES

Cruzar el Horno: 25 puntos.

Desactivar el Horno: 25 puntos.

4. LA BOMBA

Esta habitación está continuamente bombardeada por luces psicodélicas y sonidos atronadores. Avisa a los jugadores que en su interior solamente podrán anunciar a los demás jugadores las acciones que puedan ser observadas y comunicarse entre ellos mediante señas y vocalizando sin emitir sonidos (o escribiendo en la libreta que había en la suite). Al entrar todos los personajes deberán hacer una tirada de Frialdad Rutinaria. Quienes no la pasen, no podrán concentrarse bajo estas condiciones (no podrán mantener poderes) y recibirán un penalizador de -1D a cualquier tirada.

La salida de la estancia está cerrada y hay un código de 5 dígitos para abrirla. En el centro de la habitación podrán ver un cajón de madera cerrado y una mesa con una tarjeta-

llave para la que no hay lector en lugar alguno. Al abrir el cajón, verán un artefacto explosivo. Su temporizador está en 0:09:59 y empezará a bajar de inmediato.

¿Cómo desactivar la bomba?

Con. Demoliciones Fácil/Con. Tecnología Normal (Rutinario en caso de tratarse de un Tecnomentat con Empatía Tecnológica): La bomba es bastante fácil de desactivar, de no ser por las molestias. Es un simple detonador con temporizador. Primero hay que desmontar el frontal para exponer los cables (lo que requiere herramientas, como la navaja suiza que había en la suite y dos minutos). Una vez hecho, habrá tres cables, uno rojo, uno azul y uno verde. El rojo es el que activa la bomba, el azul es el que controla el tiempo y el verde es un cable trampa. Hay que cortar el rojo. Si quieres generar más intranquilidad a los personajes, pregúntale al jugador que se encargue de desactivar su nivel de Habilidad y haz tiradas tras la pantalla, para decirle después que CREE que cada cable es lo que se dice más atrás y que ha consumido 3 minutos en revisarlo. Dile que puede revisarlo de nuevo con más calma, lo que le llevará otros 3 minutos.

Cuando vayan a cortar el cable, los sonidos y las luces se apagarán. Tendrán que hacerlo a la escasa luz del detonador (la visión en la oscuridad no permite ver colores). Juega con su paranoia, anunciando el tiempo que queda, comentando que les pitan los oídos por el ruido y que... ¿están los cables igual que antes? Si, PARECE que sí. Debe de ser cosa de la escasa iluminación.

Una vez desactivada la bomba, el marcador se quedará marcando el tiempo restante. Para salir de la sala, basta con marcar las cifras como código de apertura. Si han fallado, la puerta se abre igualmente.

PUNTUACIONES

Desactivar la bomba: 50 puntos.

Tener la previsión de traer el material de la suite: 25 puntos.

No dudar en la parte final: 25 puntos.

Salís de la estancia de la bomba y allí os está esperando el instructor:

- (Les anuncia la puntuación obtenida) Parece que todavía estáis más o menos enteros. Veremos que ocurre cuando de verdad os juguéis el pellejo. Vamos, andando.

Volvéis a la sala del Subnivel 0 donde están esperando los miembros del otro grupo. Michael es el primero en saludaros:

- ¿Qué tal en Disneylandia? Instructor, ¿la siguiente atracción es divertida?

- Solo hay una forma de saberlo, bocazas. En marcha.

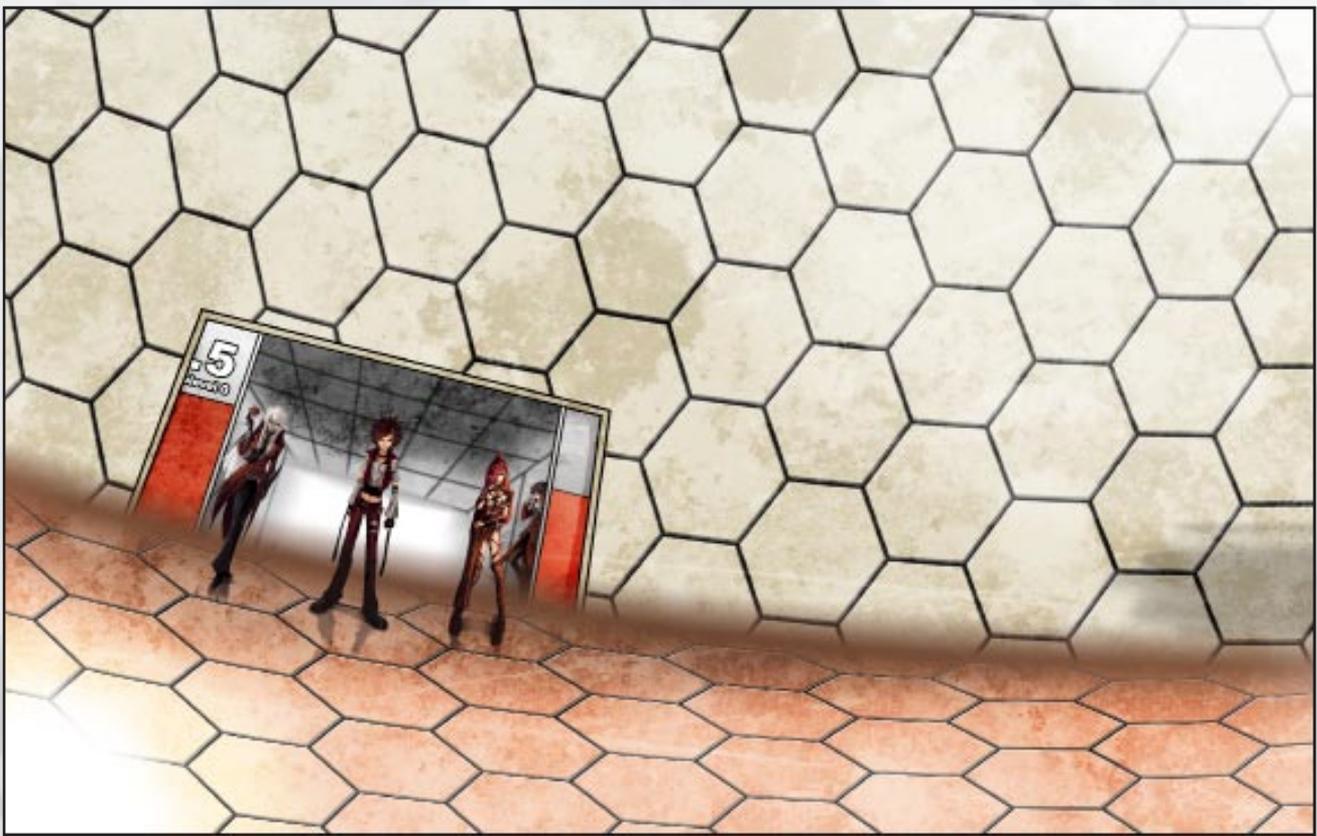
- ¿Pero nos vamos a jugar el culo o no?

- Con un poco de suerte, la palmas y no tengo que volver a aguantarte - responde Horten mientras se da la vuelta y empieza a caminar.

- El respeto de mis superiores y la admiración de mis inferiores. ¡Me encanta este trabajo!

QUINTO TEST: COMBATE REAL

Cuando, media hora más tarde, Horten viene a buscaros, os lleva al ascensor y os deja en un pasillo al final del cual hay una puerta. Al entrar en esta enorme estancia (30x30x10m), véis que tanto el techo como las paredes están cubiertas de grandes celdillas hexagonales, cuyo color fluctúa continuamente en tonos que van desde el amarillo al rojo pasando por diversas paletas de ocre y anaranjado. Una puerta de gran tamaño pintada con sendas franjas horizontales, la superior de color blanco y la inferior de brillante color rojo, similar a la que habéis usado para acceder se encuentra en cada una de las paredes. No hay nadie a la vista.



De improviso, una voz a vuestra espalda os sobresalta, una voz conocida. Se trata del instructor Potier que está apoyado en la pared.

- Buenos días a todos. Permítanme explicarles el funcionamiento de este test. Tengo entendido que esta sala ha sido bautizada por los Operativos que han pasado por ella, en un alarde de originalidad, como la Arena. La finalidad de la prueba es comprobar su capacidad para sobrevivir a un combate en condiciones reales. Serán ustedes quienes decidan cuanto quieren combatir. Cada ronda de combate será más difícil que la anterior y tengan en cuenta que los adversarios atacarán a matar. Una vez acabe una ronda, deberán decidir si se da comienzo a otra. ¿Están listos?

El instructor Potier desaparece de vuestra vista al cerrarse las puertas. Momentos después, la voz femenina monocorde puede escucharse en la estancia:

- Activando primera ronda.

Esta parte de la aventura es combate puro. A estas alturas hemos practicado la Declaración de Intenciones, Iniciativa, Ataque, Defensa y Pruebas de Resistencia. Es el momento de combinar todas esas cosas que hemos practicado en un combate de verdad. Utilizad las mecánicas de combate más simples y, según pasen los asaltos, podéis ir incluyendo Parámetros y maniobras.

Esta quinta y última parte mide dos cosas, la efectividad en combate de los personajes y su prudencia. Los oponentes aparecen por cualquiera de las puertas, normalmente en grupos para evitar que acaben con ellos con un simple ataque de área.

Cada ronda viene descrita a continuación. Una vez acaben, se escuchará la voz monocorde que anuncia:

- "Ronda finalizada. ¿Desean abandonar la prueba?"

Los jugadores deberán decidir si se quedan o se enfrentan a una oleada de enemigos aún más peligrosos.

En el mapa que puedes ver en esta página se encuentran una serie de obstáculos (contenedores metálicos y barriles ardiendo) que saldrán del suelo de la cámara mientras los hologramas se activan para dar el aspecto de una obra abandonada durante la noche. Puedes cambiar los obstáculos, hacerlos aparecer o desaparecer o modificar las condiciones climáticas si te apetece darle más o menos dificultad a la prueba.

Ronda 1. Marionetas (tantas como PJs)

Las dos puertas laterales se abren, revelando a unas figuras humanas que avanzan en vuestra dirección arrastrando los pies y extendiendo sus brazos hacia vosotros con avidez, gimiendo. Solo les falta decir "cereeeeeeebroooo".



Los personajes deberán enfrentarse a un pequeño grupo de Marionetas que atacarán sin orden ni concierto. Un reto fácil para la primera ronda.

Ronda 2. Guerreros Sagrados (tantos como PJs).

Las dos puertas laterales se abren y, en esta ocasión, un grupo de guerreros de terracota avanzan contra vosotros.

Los personajes deberán enfrentarse a un grupo de Guerreros Sagrados que atacarán sin orden ni concierto.

Ronda 3. Marionetas (tantos como PJs x2). 2 refuerzos.

Las dos puertas laterales se abren, revelando de nuevo un grupo de Marionetas que se os aproximan gimiendo.

Los personajes se enfrentarán a un grupo de Marionetas que atacarán sin orden ni concierto. Tras un asalto, las puertas se abrirán y entrará otro grupo y tras dos asaltos, otro más, para un total de tantas como PJ's por 3.

Ronda 4. Guerreros Sagrados (tantos como PJs x2).

Las cuatro puertas se abren y, en esta ocasión, un nutrido grupo de guerreros de terracota avanzan en una formación abierta, como si alguien los dirigiera.

Los personajes deberán enfrentarse a un grupo de Guerreros Sagrados que atacarán dividiéndose con estrategia, intentando neutralizar a los personajes que ataquen a distancia. Se considera que poseen una Habilidad de Liderazgo de 40 tirada con 4D.

Ronda 5. Títeres ghoul (tantos como PJs).

Las dos puertas laterales se abren, revelando a un grupo de zombies pero en esta ocasión hay algo extraño en ellos. Sus ojos brillan con un ligero resplandor rojizo y sus movimientos son más rápidos y coordinados.

Los personajes se enfrentarán a un grupo de Títeres ghoul que atacarán astutamente. Tras un asalto, las luces de la sala se apagarán, provocando los penalizadores de Ceguera Parcial (gracias al brillo de los ojos de los Títeres) a no ser que se acerquen a los barriles ardiendo que proporcionan luz suficiente. Se considera que poseen una Habilidad de Liderazgo de 50 tirada con 4D.

Ronda 6. Guerreros Sagrados (tantos como PJs). Refuerzo de Títeres ghoul armados con rifles de asalto.

Las luces siguen sin encenderse. Escucháis el sonido de las puertas al abrirse y las pisadas de algunas criaturas que han entrado en la estancia.

Los personajes deberán enfrentarse a un grupo de Guerreros Sagrados que se aproximarán a los jugadores con cierto sigilo obligándolos a hacer una tirada de Percepción para detectarlos o acercarse a la zona iluminada. Tras un par de asaltos las puertas se abren de nuevo, permitiendo la entrada de tantos Títeres ghoul como jugadores, esta vez armados con rifles de asalto. Se considera que poseen una Habilidad de Liderazgo de 60 tirada con 4D.

Ronda 7. Drones de Combate (tantos como PJs x 2)

Las luces se encienden por fin. Las cuatro puertas se abren y un grupo de drones armados entran volando en la

estancia, elevándose. Su pequeño tamaño, su velocidad y su maniobrabilidad los harán un reto complicado para vosotros.

Los personajes deberán enfrentarse a un grupo de drones armados similares a pequeños helicópteros, aunque muy superiores a los drones convencionales de tecnología humana normal. Dado que se mueven a Movimiento 6 en patrones aleatorios, aplican un -20 a la PDA de los tiradores enemigos, aunque también se les aplica el mismo penalizador a ellos.

Ronda 8. Koma-Inu. (Uno por cada tres jugadores o fracción)

La puerta frontal se abre permitiendo la entrada de una (o dos) criatura de piedra parecida a un híbrido entre un perro y un león, similar a las estatuas que guardan las entradas de los templos en China y Japón.

Los personajes deberán enfrentarse en esta ocasión a un poderoso Koma-inu. Sus elevadas armaduras y sus estadísticas lo harán un adversario muy peligroso. El invocador lo guiará, pagando cualquier drenaje o Disipación que reciba.

Al término de esta ronda la puerta frontal se abre y el instructor Horten entra en la estancia.

- Un buen desempeño por una vez. No ha estado nada mal para unos despojos humanos como vosotros. Parece que, a fin de cuentas, habéis aprendido algo.

Si cualquiera de ellos hace una mención a que habrían seguido combatiendo, presumen de que ha sido fácil o le responden mal, se ganarán una ronda extra. Si no, pasa a la parte final de la aventura. Puedes provocarles si te apetece que se enfrenten a Horten (por ejemplo, si uno de los jugadores comenta fuera de partida que está hasta las narices del instructor), pero ten en cuenta el estado del grupo y la disposición que hayan demostrado.

Ronda Extra. Instructor Horten.

- Muy bien - exclama Horten con una sonrisa sádica haciendo sonar sus nudillos - Estábais deseando una última lección. Vamos a ver de lo que estáis hechos.

Horten utilizará todos los trucos sucios que puedas imaginar y alguno más. Aprovechando su superioridad en PDA y PDD, hará ataques apuntados empleando sus Parámetros, rompiéndoles las articulaciones, desarmándolos o atacando varias veces por asalto. Cuando golpee a los personajes les dará lecciones de estrategia en combate, como eliminar al líder primero para eliminar los bonos de Liderazgo, arrojar a unos contra otros con Empujón o usar su control de la sala de combate para apagar las luces, hacer aparecer hologramas de terroristas (que no causarán daño alguno) o romper la concentración de los personajes con potentes descargas de sonido que les obliguen a tirar Frialdad.

Si son capaces de derrotarlo, el instructor Potier entrará en la estancia y se encargará de atenderlo.

PUNTUACIONES

Ronda completa: 25 puntos.

Ronda final: 50 puntos.

Iniciar una ronda con personajes heridos: -5 puntos.

Iniciar una ronda con personajes inconscientes: -10 puntos.

LOS RESULTADOS

Los personajes habrán obtenido una puntuación de hasta 1050 puntos. Según sus puntuaciones, su grupo habrá quedado en la siguiente posición:

- 900+ Récord de la Granja.**
- 800+ Primera posición.**
- 700+ Segunda posición.**
- 600+ Tercera posición.**
- 500+ Cuarta posición.**

Como curiosidad, el grupo de Edward, Mike, Crystal y Mitsu habrá obtenido 722 puntos. Si los personajes baten su marca, serán felicitados por ellos pero si quedan en un puesto inferior, tendrán que aguantar a Michael durante los siguientes días presumiendo a todas horas.

LA DESPEDIDA DE HORTEN

Tras la última prueba, se os manda de nuevo a las instalaciones de la Granja, donde pasáis el resto del día descansando y recuperándoos de las heridas recibidas. Aquellos que habéis recibido heridas de gravedad sois llevados a la Terma, una piscina de agua caliente en cuyo interior las heridas sanan a gran velocidad, sin dejar marcas ni cicatrices e incluso regenerando miembros perdidos.

Un par de días más tarde, en los que habéis estado rebajados de instrucción, el instructor Horten os manda acudir a su despacho. Llamáis a la puerta y pedís permiso para entrar.

- Adelante - les responde la voz seca y grave del instructor.

Horten está revisando algo en su panel y cuando entráis se queda observándoos en silencio durante un momento.

- (Anuncia la puntuación y el lugar en el que han quedado). Parece que finalmente demostrásteis de qué pasta estábais hechos. Mira que me jode tener que hacerlo, pero he de reconocer que me habéis sorprendido. Sólo espero que cuando estéis ahí fuera, no olvidéis lo que habéis aprendido aquí y nunca bajéis la guardia. Aquí podemos controlar las condiciones de las amenazas o la cantidad de peligro, pero en el mundo real solo dependeréis de vosotros para mantener el culo a salvo.

Un momento. Algo raro pasa aquí. ¿No hay insultos ni amenazas? ¿Quién es este tipo y qué ha hecho con el bastardo de Horten?

- Con una evaluación como esta, pronto os asignarán un destino. Supongo que en una o dos semanas estaréis fuera de aquí y me perderéis de vista para siempre.

¿Es un esbozo de sonrisa lo que ha aflorado a los labios de Horten? Al final, el hijo de perra tiene emociones y todo. No fastidies que va a ser un buenazo que va de duro para que los reclutas den lo mejor de sí mismos. Y vosotros pensando mal de el y deseando que reventase por la caña que os estaba dando.

- Pero eso será dentro de una o dos semanas. Habéis pasado la evaluación pero hasta que os larguéis seguís siendo MIS reclutas y dad por seguro que os voy a dejar un recuerdo jodidamente imborrable. Y ahora, en marcha a paso ligero, directos al gimnasio. ¡Sesión de entrenamiento

extra en quince minutos! ¡Poneos los pañales, porque os vais a cagar como putos bebés!

Este ya es el Horten que todos conocéis. Salís de su despacho directos al gimnasio pero esta vez os sorprendéis al daros cuenta de que el entrenamiento, sea cual sea, no os parecerá tan duro.

Dentro del despacho, Horten mira de nuevo su panel en cuya pantalla hay una fotografía vuestra con la puntuación de vuestra evaluación. La arrastra a una carpeta en la que hay una gran cantidad de fotografías similares de otros grupos y, con la mirada de un padre orgulloso murmura para sí mismo mientras asiente con aprobación.

- Buen trabajo, muchachos.

Y apagando el panel, sale del despacho camino del gimnasio.

RECOMPENSAS

Al finalizar una aventura, el Director de Juego proporciona una cantidad de Puntos de Experiencia (PX) como premio a los jugadores por su actuación durante la partida. Como puedes ver, algunas de las recompensas fluctúan según lo que hayan hecho. Toma la mitad de la cantidad como base y elévala o redúcela según consideres necesario.

Por ejemplo, si todos los jugadores han interpretado correctamente y han participado en el buen ambiente de la partida, puedes darles 3PX por Interpretación y 3PX por Participación. Si un jugador ha interpretado su personaje particularmente bien y ha ayudado al buen desarrollo de la sesión de juego, deberías premiarle con PX extra. Si ha hecho lo contrario, molestar y obstaculizar (por ejemplo, intentando acaparar la acción con escenas personales que retrasan el desarrollo de la acción y que no tienen más repercusión en la trama que entretenerse él solito) deberías reducir los PX que gana.

También puedes ver que hay un apartado llamado Sesión Satisfactoria. Si los jugadores se toman la aventura con calma, extendiéndose en las escenas sociales o provocando la aparición de nuevas tramas, puede ocurrir que necesitéis varias sesiones para acabar un módulo. En esos casos, se proporcionan de 1 a 10 PX por cada sesión de juego.

Las bases de Experiencia son las siguientes:

Aventura Completada: 10 PX.

Sesión Satisfactoria: 1 a 10 PX.

Objetivos: +1PX por cada 50 puntos obtenidos en los tests.

Buenas Ideas: 1 a 2 PX.

Interpretación: 0 a 5.

Participación: 0 a 5.

DRAMATIS PERSONAE

El Dramatis Personae incluye las estadísticas de todas las criaturas que aparecen en una aventura. Algunas de estas criaturas poseen Élite, eso implica que son Esbirros, una clase de oponente a los que se aplican una serie de reglas (**página 306**) que, para más comodidad, te reproducimos aquí.

Los Esbirros atacan en grupos, acumulando sus PG en un solo total y sin poseer Niveles de Heridas. Un personaje podrá matar a varios de ellos con un solo ataque siempre que sea capaz de alcanzarlos. Los ataques en área o el parámetro Circular matan a todos los Esbirros que afecten si causan tanto daño como sus PG. Si poseen menos, se multiplicará el daño por el número de criaturas y se aplicará como un ataque normal. Si un tipo de Esbirro posee Regeneración, se multiplicará por la cantidad de criaturas, levantándose a no ser que hayan sido totalmente destruidos.

Por ejemplo, si un personaje ataca a tres marionetas y causa 22 puntos de daño, matará a dos de ellas con el mismo ataque. Si un ataque en área causase 7 puntos de daño y afectase a las 3, causaría 21 puntos de daño al grupo, matando a 2 de ellos. Si las marionetas poseyeran una Regeneración de 4, recuperarían 12PG por asalto, levantándose una de ellas por asalto a no ser que se las decapite.

Hasta 6 Esbirros de tamaño normal pueden atacar a un mismo objetivo en cuerpo a cuerpo, a no ser que posean armas largas como lanzas, que podrán atacar hasta 12 al mismo adversario. **A distancia, no hay límite.** Por cada uno de los Esbirros que ataquen a un personaje, **sumarán su Élite al efecto de su tirada de Ataque, sin aplicar el modificador de superioridad numérica.** Además, **por cada 5 puntos de Élite suman +1D (máximo 5D) a su ataque, +5 a su PDA y +1L1 al daño (máximo 9L9).** Por cada 10 puntos de Élite sumarán +1 a los dados guardados de daño (máximo la mayor Élite de las criaturas del grupo).

Por ejemplo, cuatro Títeres ghouls atacan al mismo personaje. Dado que poseen Élite 3, se les considerará como una criatura con 80PG (20 cada uno) con Élite 12 y recibirán los siguientes bonificadores: +12 al Efecto de su tirada de Ataque (si sacan un 35 se considerará 47), +2D a su Pozo de ataque (pasando de 2 a 4), +10 a PDA (pasando de 60 a 70), +2L2 al daño (para 5L4) y +1 a cada dado guardado de daño (para 5L4+4).

Si el convocador de los Títeres ganase la tirada de Liderazgo y les aplicase +1 Élite pasarían a poseer Élite 4, para un total de 16. Los bonos serían de +16 al Efecto de su tirada de Ataque (si sacan un 35 se considerará 51), +3D a su Pozo de ataque (pasando de 2 a 5), +15 a PDA (pasando de 60 a 75), +3L3 al daño (para 6L5) y +1 a cada dado guardado de daño (para 6L5+5).

Los Esbirros hacen las PR con 2D más su puntuación de Élite. Varios Esbirros no suman su Élite para este propósito.

MARIONETAS		Élite: 1				
PG: 10	Acc 1	Ini 1	Arm: F 0 B 6 E 0	Agu 10	Pozo 1/1	
Arma	Ini	PDA	PDD	Daño	Parámetros	
Arma Natural	+1	40	30	2L2	De, He	
Habilidades: Proezas de Fuerza 50, Vigor 50, Res. Física 50.						
Especial: La decapitación los destruye. No muerto. Arrollar.						

Habilidad Especial: Arrollar. Si varios atacan a una víctima, provocan Presa automáticamente. La PR es 10+1 por cada muerto extra. Si logran la presa, inmovilizan completamente y provocan un daño automático de 0L2 más 1L0 por no-muerto hasta que la víctima se libere con una PR o sea liberada.



TÍTERES GHOUL Élite: 3
PG: 20 Acc 3 Ini 4 Arm: F 3 B 9 E 0 Agu 10 Pozo 2/1

Arma	Ini	PDA	PDD	Daño	Parámetros
Arma Natural	+4	60	40	3L2*	De, He
Rifle Asalto	+4	60	40	3L2	He, Pr, Ap+

* Provocan Plaga (PR RES10)
Habilidades: Proezas de Fuerza 70, Vigor 70, Res. Física 70, Percepción 40.
Especial: Regeneración 2 (pudiendo levantarse). La decapitación los destruye. Usan herramientas y armas. No muerto. Arrollar. Se defienden como con Características sobrenaturales.

GUERREROS SAGRADOS (Esbirros) Élite: 1
Invocación: Genbu Maestría 50.

PE: 20 Acc 2 Ini +2 Arm: F 15 B 15 E 0 (T5) Agu - Pozo 3/1

Arma	Ini	PDA	PDD	Daño	Parámetros
Espada	+2	50	40	4L2	He

Habilidades: Proezas de Fuerza 40, Res. Física 80, Vigor 80, Percepción 30.
Especial: Regeneran 2PE por asalto. Si pierden el contacto con la tierra son destruidos permanentemente. +5 PR FUE.

Tipo: KOMAINU, GUARDIANES DE TIERRA
Invocación: Genbu Maestría 60. **Tamaño:** Medio

FUE: 3 RES: 2 REF: 2 VOL: 2 MEN: 2 POT: 0 Pozo 2/3
Poder: - PE 15 Reg - PF - DP 35
Acción 2 (+1) Ini +3 Agu 9 (11) Arm: F 15 B 15 E 10
PR: FUE +3 RES +3 REF +1 VOL +0 MEN +2

Arma	Ini	PDA	PDD	Daño	Parámetros
Mordisco o Garras	+3	60	70	3L3	He, Ap++

Poderes: Inmunidad: Hemorragia y Plaga. *Shishi-Mai (Danza del León):* cuando prueba la sangre de un oponente Akuma gana +20 PDA, +2L0 al daño y +1D a su Pozo de Dados contra ese oponente hasta el final del combate; trata esta capacidad como un Otsuge; cuando usa esta habilidad su cuerpo toma una tonalidad rojiza y sus Armaduras se reducen en 5 puntos. *Garras y fauces de piedra:* Perforante F -9. *Aspecto Pétreo:* Un Komainu es indistinguible de una estatua hasta que se mueve. Mientras está inmóvil, sus Armaduras se elevan a 30.
Estilo/Maestría: Defensivo 120.

(Posición de Combate) +2 a sus PR contra cualquier Estado Alterado y Parámetro impuesto por oponentes sobrenaturales.
Habilidades: Pr. Fuerza 90, Res. Física 90, Sigilo 60, Vigor 90, Percepción 70.

DRONES DE COMBATE (Esbirros) **Élite: 1**
PE: 5 Acc 4 Ini +4 Arm: F 0 B 3 E 0 Agu - Pozo 2/2

Arma	Ini	PDA	PDD	Daño	Parámetros
Ráfaga Corta	+4	50	50	3L2	-

Poderes: Vuelo 1.

Habilidades: Pilotaje 60, Percepción 50.

Especial: Tamaño Pequeño. Movimiento 2 (Consumen 2 Acciones en movimiento, con lo que poseen 6 puntos de Movimiento por asalto).

TORRETAS DE DEFENSA **Élite: 5**
PE: 40 Acc 2 Ini +1 Arm: F 5 B 5 E 0 Agu - Pozo 2/2

Arma	Ini	PDA	PDD	Daño	Parámetros
Ráfaga Corta	+1	40	-	3L2	-

Habilidades: Percepción (sensores) 60.

Especial: No poseen defensa dado que no pueden moverse, aunque su tamaño y estructura provocan un -20 a la PDA a quienes las ataquen a distancia.

Enlace de Armas: Varias torretas pueden atacar al mismo objetivo con gran efectividad, de ahí su elevado valor de Élite.

Notas: Al ser artefactos mecánicos de tecnología convencional, es posible afectarlos con poderes que los saboteen o modifiquen su comportamiento. A efectos de juego poseen munición ilimitada gracias a su alimentación por cinta.

T. HORTEN, antiguo cazador, actual instructor de la Agencia

El instructor de los personajes es una auténtica bestia parda cuyas habilidades de cazador han sido mejoradas a través de años de continuo entrenamiento, forzando sus propios límites al igual que hace con sus reclutas. Peleará utilizando todos los trucos sucios y el conocimiento que posee de las habilidades y puntos flacos de los reclutas. Dará la impresión de que intenta matarlos durante el combate, aunque realmente no atacará a puntos vitales, aplicando un -10 a su PDA para ello. Para él, este combate será la última oportunidad de ofrecerles su tutela, pues el hierro más resistente ha de forjarse en un fuego abrasador. Esa es la base de su entrenamiento: forjar a sus alumnos en el fuego del entrenamiento más duro y golpearlos con el maltrato y la provocación, obligándolos a odiarlo para que puedan sacar fuerzas de ese sentimiento. Curiosamente muchos de sus alumnos, con el tiempo, llegan a recordar a su antiguo instructor con cierto agradecimiento.

FUE: 2 RES: 2 REF: 3 VOL: 2 MEN: 2 POT: 0 Pozo 4/3

Ki: 30 PG 25 Reg - PF 12 DP 35

Acción 5 (+2) Ini +7 Agu 9 (12) Arm: F 0 B 4p E 0(2F)

PR: FUE +3 RES +3 REF +4 VOL +5 MEN +5

Arma	Ini	PDA	PDD	Daño	Parámetros
A. Marciales	+15	145+2	140+2	3L3+7*	At++, Ci++, Op+, Do, Ka
Pistolas T1	+16	145+2	135+2	3L3+7*	He, Dsp+

* +3 al daño contra criaturas sobrenaturales. Ignora siempre 1 punto de Aguante e sus oponentes debido a la Ventaja La muerte en persona.

Ventajas: La muerte en persona, Superviviente.

Estilo/Maestría: Equilibrio 230.

(Posición de Combate) En Combate a la Ofensiva, +20PDA. +5 a PR contra Derribo. +1 al total de Daño por cada Parámetro Combo (c/c).

(Posición de Combate) En Combate a la Defensiva, +10PDD.

(Posición de Combate) Disparas las dos armas con cada Parámetro Combo, recargas ambas por una Acción Activa e ignoras el penalizador de mano zurda.

(1 Acción) Reduces en -10 lo necesario para efectuar una Contra.

(1 Acción) Al usar Circular +10PDA y no reduces el daño de las patadas.

(IPF) Reduce en -1 el Aguante de tus oponentes. +5 a las PR de Dolor.

(IPF) Si te hieren mejoras en +1 tu Aguante y sumas +1 a tus PR durante 2 asaltos.

(IPF/3PF) Puedes hacer un segundo/tercer ataque sin penalizadores, siempre que tengas las Acciones necesarias.

Habilidades: Pr.Fuerza* 90, Atletismo 120, Artes Marciales* 220, Armas de Fuego* 220, Conducir 120, Criminal 90, Sigilo* 120, Des. Físico 150, Res. Física* 90, Vigor 120, Frialdad 150, Fuerza de Voluntad* 150, Percepción* 150.

Especial: Defensa Desesperada. Cortar Explosión. Mejora Defensiva 4. Maestro 5 (+5 a todas las PR de combate).

Equipo: Gabardina tipo I-Agency (resistente al fuego). Guantes con nudilleras y botas con puntera y tacón reforzados (añaden +1L0 a su combate con Artes Marciales). Gafas con visión termográfica. Dos Colt Peacemaker modificados +1L0, +3 Ini (regalo de uno de sus antiguos reclutas Esper). Cargadores de balas de punta hueca (Incrementan He en un rango pero suman +3 a cualquier armadura con la que impacten).

EPÍLOGO

Un epílogo es algo que ocurre durante o posteriormente a los hechos relatados en la aventura, algo que los personajes jugadores normalmente no presencian pero que sirve para explicar alguna parte de la trama, como presentación de un villano en la sombra, como hilo conductor de la historia que estamos contando o como nexo con otras aventuras posteriores. Bien utilizado es un recurso excelente para mantener el interés de los jugadores hasta la siguiente partida y como herramienta para incrementar su paranoia.

Varios días después...

Una mujer, morena y de largos cabellos negros está sentada en un sillón de oficina de aspecto incómodo en un despacho decorado en tonos oscuros y desprovisto de elementos personales como fotos, cuadros. Solamente unas plantas perfectamente cuidadas dan un toque de color e informalidad a un espacio en el que el escaso mobiliario está limitado a elementos que poseen alguna utilidad.

Tras completar su lectura, la Directora Ejecutiva Ariana de Valentino abre el perfil de vuestra célula, arrastrando cada uno de vuestros informes a un formulario de aprobación de operatividad. Tras asignaros a un Supervisor, deja la carpeta en una esquina del escritorio de su holopantalla.

- Por los resultados de sus tests, poseen un potencial adecuado para una posición estable. Veamos...

Teclando varios comandos en su teclado virtual, en la holopantalla aparece un globo planetario. La localización de varias ciudades se iluminan con luces rojas, anaranjadas y amarillas. Ariana introduce otro comando y solamente las luces rojas permanecen. Toca la holopantalla con su mano, haciendo los gestos precisos para ir abriendo pantallas de datos que repasa rápidamente. Finalmente, toca una de las luces rojas, una ciudad portuaria. Una ventana de datos con el encabezamiento Shadeport aparece. Con un suave movimiento de su mano derecha, arrastra la carpeta que creó antes a la ciudad.

Una voz grave con una fuerte entonación británica se escucha en el despacho:

- ¿Desea establecer a la Célula en activo en la localización Shadeport?

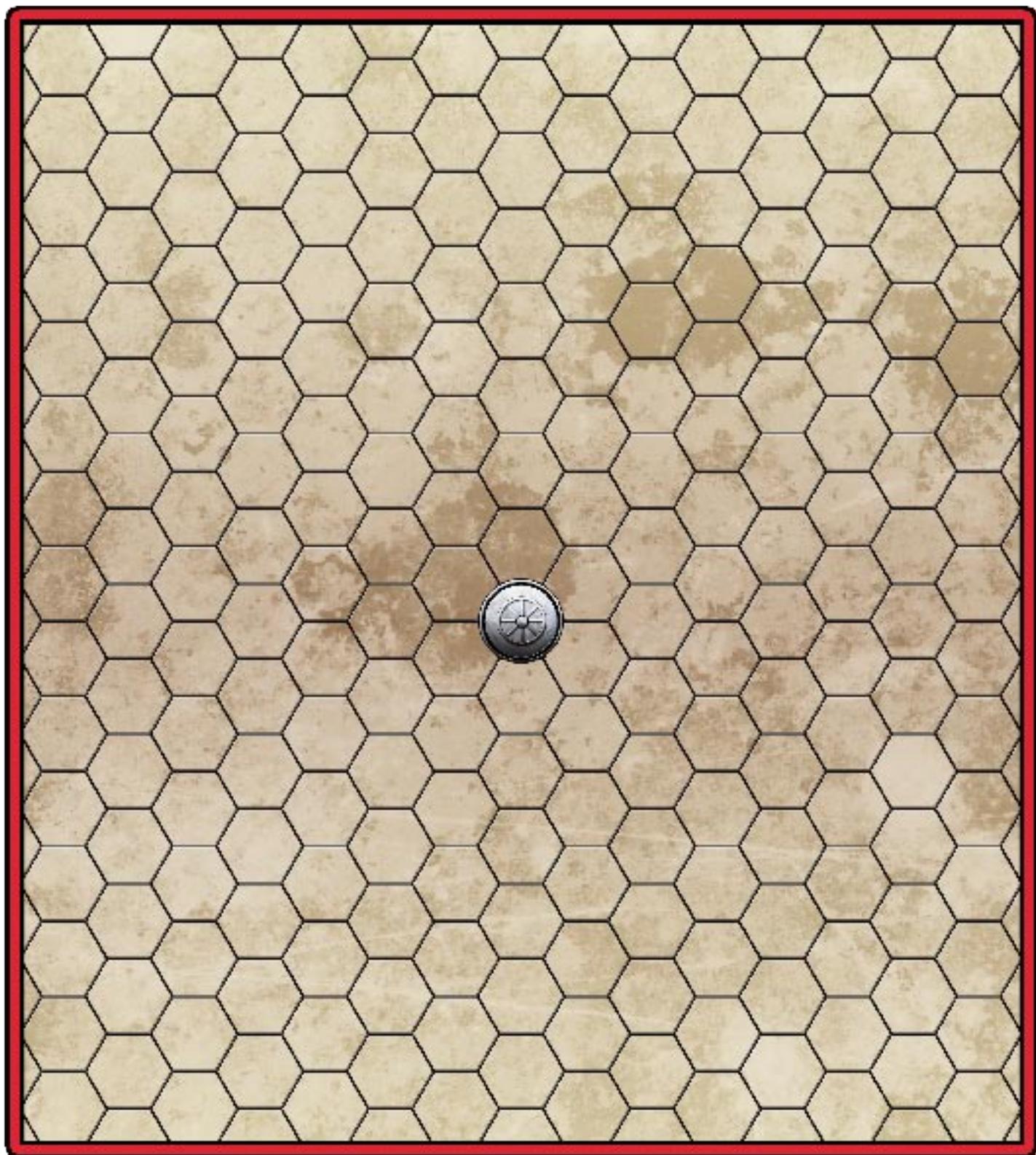
- Afirmativo.

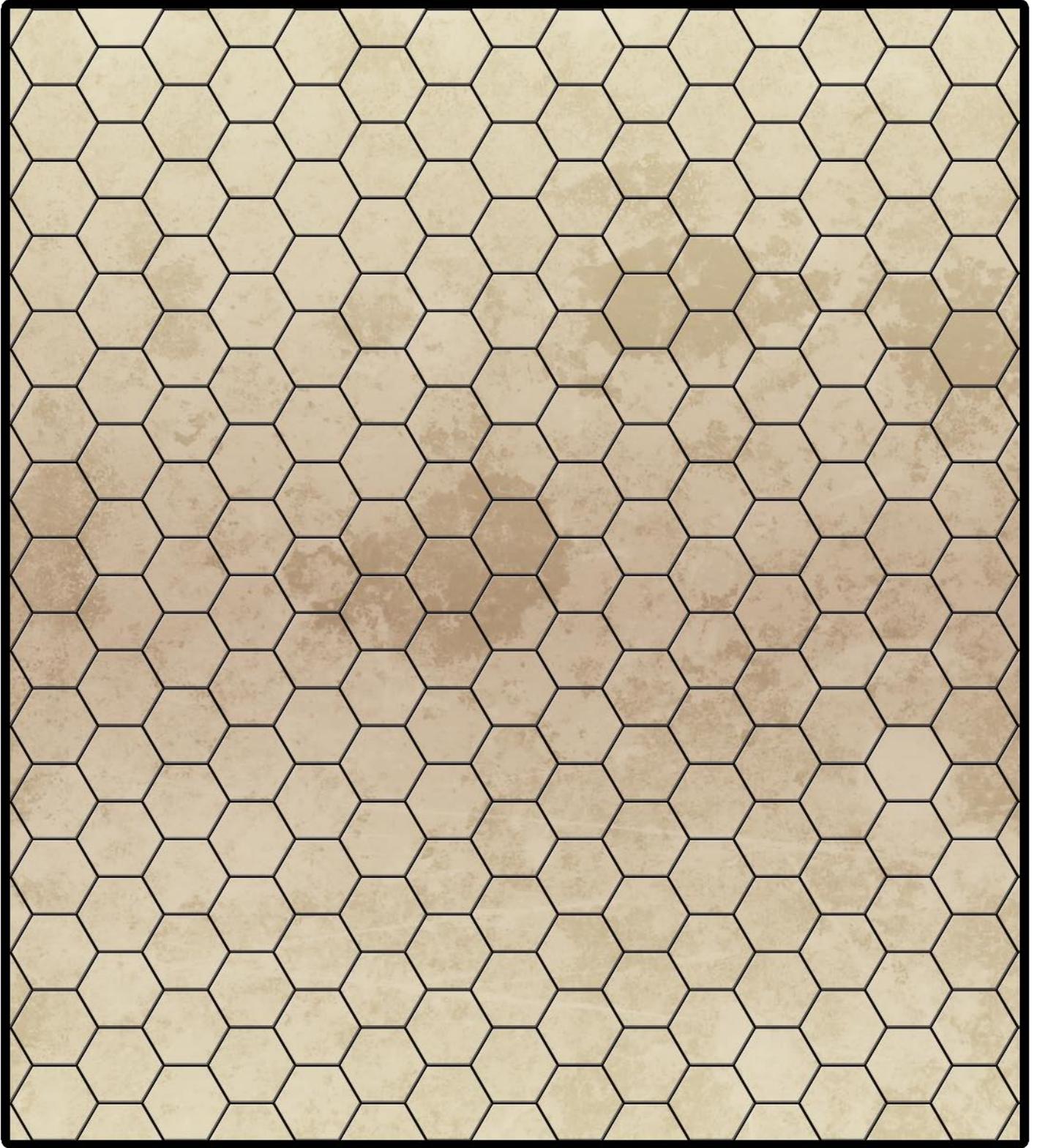
- Enviando formularios y copia de perfiles y órdenes a Reclutamiento e Inteligencia. ¿Desea alguna cosa más?

- Sí, Watson. Haz una búsqueda activa en Inteligencia acerca de cualquier incidente que aparezca de clase Tau o inferior. Notifícame cualquier resultado.

- Hay una alarma de clase Sigma en una localidad alemana llamada Weiblach, Directora. Volcando imágenes de satélite y el dossier de Análisis.

- Mmmmm... Perfecto - responde la Directora sin mostrar emoción alguna ni en su rostro ni en su entonación-. Que Perfiles prepare un informe inmediatamente y encárgate de que esta operación en particular no aparezca en las asignaciones del Director de Operaciones. Ya tengo una célula lista para encargarse de esta crisis.





MUERTE PÚRPURA

Módulo para un grupo de entre 4 y 6 jugadores con poca o ninguna experiencia. Cronológicamente debería jugarse después de Examen final pero es perfectamente posible hacerlo más tarde como una reminiscencia. En ese caso, bastará con usar cualquier excusa (por ejemplo, un día nublado) para leerles algo como lo siguiente:

- *“La visión de la niebla os recuerda vuestra primera misión tras abandonar la granja. Desde entonces, la simple visión de la niebla os provoca un escalofrío”.*

Las partes en cursiva son para leerlas directamente a los jugadores. Los cuadros te dan indicaciones que te pueden ser útiles.

PRÓLOGO

Un prólogo es una introducción para los jugadores hecha con la intención de dar un poco de ambiente inicial a la partida, pero lo suficientemente confuso como para no proporcionar más información que la que el DJ desee que sepan. Es importante que los jugadores entiendan la línea que separa lo que ellos y sus personajes saben. Si es la primera vez que jugáis a rol, explicaselo.

Una niebla púrpura se extiende por las calles de una pequeña y pacífica localidad ante la perplejidad de sus habitantes frente a tan extraño fenómeno. Un hombre rubio, vestido con un traje marrón aparca su coche, recoge un ramo de flores y mira su reloj. Con cierta prisa, entra en un callejón para acortar camino a la cita a la que llega tarde. Tras unos pocos pasos ve una silueta entre la neblina, avanzando hacia él.

Sus gritos asustan a los viandantes que se apresuran a continuar su camino. Unos gritos que hielan el alma.

PERFIL DE MISIÓN

“Cada uno de vosotros ha recibido en su panel la orden de presentarse en el la Sala de Perfiles 17 del Subnivel 6 a las 19:00. Tras avanzar por el aséptico complejo de paredes grises y tomar uno de los ascensores en el Subnivel 4, Alojamientos, pulsáis la tecla del Subnivel 6. Inmediatamente notáis como vuestro panel se activa y un sensor óptico comprueba vuestras identidades.

- *Identidad confirmada - dice una voz femenina en tono mecánico -. Órdenes confirmadas. Acceso permitido.*

Poco después os encontráis ante la puerta de la Sala 17. El aspecto del pasillo y de las puertas no varía mucho de la fría y repetitiva decoración del complejo, todo en un deprimente color gris metálico bien iluminado con la luz blanca que emiten los paneles fluorescentes. El interior de la Sala de Perfiles resulta más oscuro, pues sus paredes son de un color negro. En su centro, una gran mesa de color plomizo parece aguardaros, con (número de personajes) butacas también negras colocadas frente a ella. Sobre la mesa, un panel fluorescente proporciona una tenue iluminación, más intensa en el centro de la habitación y menos cerca de las paredes. A la derecha de la estancia, una puerta de las mismas características que las demás del complejo permanece cerrada.”

Uno a uno los personajes llegan a la estancia. Dedicar algún tiempo a describirla y déjales describir sus personajes e interactuar un poco. Muy probablemente se conocerán por haber pasado juntos su Examen Final o, en caso contrario (o de que algún personaje no estuviera en dicha aventura) se habrán visto durante las sesiones de entrenamiento. Por supuesto, ninguno de ellos sabe de qué va la reunión, ni tiene experiencia de campo.

“A las 19:00, la puerta de la derecha se abre y por ella entra una mujer morena de ojos color lila y larga melena negra. Debe tener unos treinta y pocos años. Viste un traje color burdeos, lo que la identifica como un Operativo clase E, un ejecutivo. (Todos los personajes Akuma la reconocerán inmediatamente al haber vivido una escena similar a la descrita en la página 4 del manual básico).

Tras situarse al otro lado de la mesa, musita un breve “Buenas tardes” mientras teclea algo en su panel. Como en respuesta, la superficie de la mesa cambia de color y aparecen una serie de símbolos y pequeñas pantallas.

Interpreta a Arianna como una mujer fría. No muestra emociones y su tono de voz es firme e inquietantemente tranquilo. Está acostumbrada a que no le repliquen y estudia en todo momento a sus operativos, intentando meterse en sus mentes. Mira fijamente a los jugadores cuando quieras enfatizar sus palabras y, si alguno se desmanda, fulmínalo con la mirada y describe como teclea algo en la mesa.

- *Comencemos. Mi nombre es Arianna. Algunos de ustedes ya me conocen (mira a alguno de los personajes Akuma), otros no. Tengo el dudoso honor de encargarme de la Dirección Ejecutiva de la Agencia y esta será probablemente la última vez que me verán. Han terminado su entrenamiento aquí, en la Granja y han sido seleccionados para formar una célula. Sin embargo, necesitareé evaluar su rendimiento para decidir su futuro emplazamiento dentro de nuestras actividades. Como Operativos S-1 esperamos un alto nivel de responsabilidad y respuesta por su parte. Ningún otro escenario será aceptable.*

Arianna elige a uno de los personajes como Líder de célula, normalmente al mejor preparado para ello en base a sus habilidades y puntuación en Liderazgo y Conocimiento Protocolos; después hace un pequeño resumen de los nombres, arquetipos y habilidades de cada uno de los integrantes de la célula.

- *Esta será su primera misión. (Pulsa uno de los símbolos de la mesa, haciendo aparecer una holopantalla en la que verán una serie de imágenes).*

En pantalla: una serie de fotos por satélite de lo que parece una pequeña población, las últimas llenas de interferencias.

- *Weiblachen, población actual 2881 habitantes; una pequeña población a 72 Kms al norte de Dresden, cerca del río Eibe. Su principal fuente de riqueza es el aserradero local y muchos de los lugareños trabajan en la central lechera Milchleben que es una de las principales*

industrias lácteas del país. Ayer a las 21:00 se recibió un aviso de ataque terrorista por parte de un grupo que se autodenominó Kriegkorps (Si algún personaje habla Alemán, podrá traducirlo como los Comandos de Guerra).

Se avisó a las autoridades locales que lo consideraron una broma estudiantil pero se desplegó un dispositivo adecuado. A las 22:00 se perdió cualquier tipo de contacto con las autoridades y con el resto de la localidad. Inteligencia intervino las alarmas gubernamentales y, al intentar obtener una imagen, el satélite solo pudo adquirir interferencias, al parecer por culpa de una niebla purpúrea que han informado que rodea el lugar.

Se desplegó un control de cuarentena y se envió un equipo de control biológico al lugar. Nada más adentrarse, se perdió contacto con ellos, todas las comunicaciones cayeron o dejaron de emitir. Un grupo de soldados se unió a la búsqueda. Más tarde se oyeron disparos en la lejanía. No regresó nadie - Arianna mira a los jugadores en silencio para recalcar ese hecho

- Su misión es la siguiente: serán enviados como miembros de la Agencia Europea de Prevención y Control de Enfermedades (ECDC, European Centre for Disease Prevention and Control) y entrarán a investigar lo que ocurre. Se les proporcionarán equipos adecuados de protección biológica y presentarán un informe detallado. Les acompañará Mendelson, uno de nuestros científicos de campo más eficaces. Inteligencia cree que podría ser una prueba de campo de Thule, así que se les aconseja extremar las precauciones. Recibirán la Logística adecuada en el avión que les espera dentro de una hora en el punto de reunión en pantalla. ¿Alguna pregunta?"

Si no tienen ninguna, los personajes dispondrán de ese tiempo para hacer su equipaje y llegar al punto de reunión en un descampado a 4 kms de la ciudad. Si lo deseas puedes hacerles pasar por Logística para que Lonnie (ver Examen Final) hable con ellos y les haga entrega de sus uniformes de la Agencia y de sus armaduras (gabardinas o trajes del tipo que hayan elegido) personalizados. Para salir de la Granja, los meten en una furgoneta con cristales antibalas tintados que sale del edificio a través de un ascensor. Tras un viaje de pocos minutos, el vehículo frena y se mueve en marcha atrás. Las puertas traseras se abren y unos agentes les indican que suban por una pasarela hasta lo que parece la entrada de un avión privado, aunque no pueden verlo porque hay un túnel de material plástico negro que no les deja ver nada. Si algún personaje intenta alguna gracia e intenta romper el plástico para echar un vistazo fuera, los agentes le dan un toque de atención. Si se pone bobo y continúa haciendo el tonto, es el momento de demostrar que la Agencia se toma su seguridad muy en serio. Describe que lo apalizan y lo meten en la furgoneta. No lo volverán a ver.

Una vez en su interior, conocerán a la Doctora Alice Mendelson, una mujer de unos 28, rubia con gafas redondas, ojos azul turquesa, el pelo recogido en una coleta. Es una mujer tímida, entregada a su profesión y de aspecto engañosamente frágil, ya que es bastante enérgica. Su comportamiento es respetuoso, frío y distante, como corresponde a un Operativo de la Agencia.

El interior del avión dispone de una zona con una mesa en la que los personajes podrán charlar con la Doctora Mendelson mientras una azafata morena con el uniforme burdeos de la Agencia les ofrece bebidas y una bandeja con un menú frugal pero exquisito, adecuado a sus gustos. Al parecer, la organización los conoce bien. Poco después, escucharán unas turbinas y el avión despegará en vertical con total suavidad para comenzar el viaje. Las ventanillas están tintadas también, con lo que no podrán orientarse para tener una idea aproximada del rumbo.

Mientras cenan, la Doctora (que disfrutará de una Ensalada César y agua mineral) les expone lo que cree que deben saber acerca del protocolo de seguridad biológica.

- "No sabemos a qué nos enfrentamos, pero está claro que es muy probable que se trate de un arma biológica. La denominación del grupo terrorista, Kriegkorps, sugiere la participación de Thule o de alguna facción terrorista asociada por lo que se les ha asignado a ustedes a mi cuidado. Mi misión es obtener datos de lo que ocurre en el interior de la niebla púrpura, para lo que necesitaré tomar muestras y localizar a la población. El que no haya salido nadie de la niebla indica que, o bien lo están impidiendo de alguna forma, o bien que no hay supervivientes. En el primer caso, ustedes serán necesarios para asegurar mi seguridad. En el segundo, deberemos obtener muestras de los cadáveres."

La Doctora se sirve una copa de agua, mientras los personajes preguntan cualquier duda o idea sobre lo que ha expuesto. Cuando pregunten como protegerse de la niebla, les dará la siguiente explicación:

- Como precaución utilizaremos trajes de protección biológica con atmósfera autónoma y nos identificaremos como miembros de la Agencia Europea de Prevención y Control de Enfermedades. Mientras no dispongamos de datos, consideraremos la niebla una amenaza biológica de tipo aéreo. Esto supone que inspirarla puede provocar una infección de carácter desconocido. También supondremos que hay algún tipo de inhibidor de frecuencias capaz de afectar la toma de imágenes a larga distancia, algo que indica el uso de tecnología muy superior a la obtenible por grupos terroristas. Por lo tanto, les sugiero que extremen las precauciones, por su bien y por el mío propio."

Los personajes serán libres de preguntar o participar en la preparación de la misión con Mendelson. La Doctora será algo borde con aquellos personajes que demuestren no haber escuchado (- No estoy acostumbrada a hablar con las paredes), que hablen de lo que no entienden (- Creo que mis cuatro doctorados me dan la razón) o que demuestren no haber atendido en la fase de Perfiles (- Si mira en su Panel, seguramente podrá leer el Perfil que a Inteligencia le ha costado mucho trabajo preparar).

Si el Líder de la Célula duda o demuestra no tener ni idea de qué hacer, la Doctora no tendrá problemas en sugerir líneas de actuación o incluso de dar órdenes si lo considera necesario. Mendelson sabe que están jugando la vida y no piensa esperar a que les quiten los ruedines de la bici.

INICIANDO LA MISIÓN

En menos de una hora, el avión descenderá de nuevo en vertical y podrán salir por fin. Al descender por la escalerilla, comprobarán que se encuentran dentro de un hangar, que posee una base que gira sobre sí misma y que está terminando de orientar el avión.

Dicho de otra forma, no tendrán la menor idea del rumbo por la posición del avión de estilizado fuselaje negro que les ha traído hasta aquí. Unos Operativos locales les esperan al lado de una furgoneta de la ECDC donde les harán entrega de las identificaciones pertinentes, así como del material que incluye una serie de equipos de protección (trajes de protección biológica) así como el armamento adecuado para los personajes (una vez más la Agencia ha hecho los deberes). El armamento no incluye más que armamento personal, nada de explosivos ni salvajadas. Las armas van en un baúl metálico y el equipo de la Doctora en otro. Los trajes de protección están en la parte de atrás de la furgoneta. Mendelson indicará a dos de los personajes jugadores que se hagan cargo de su equipo tan pronto como deban entrar en la localidad.

Con todo esto podrán llegar sin problemas al punto de control del ejército, más o menos hacia las 21:00, donde serán detenidos, se les pedirán las identificaciones y, tras una rápida verificación (la Agencia se ha encargado de prepararla previamente) les llevarán con el Capitán Gunnar Heinne, al mando del operativo de cuarentena.

El Capitán es un hombre duro, de facciones agresivas y pelo y mostacho negros, de 42 años y que se toma su trabajo muy en serio. Les preguntará qué piensan que puede estar pasando mientras fuma un habano maloliente. Puede darles algunas descripciones, acerca de la niebla que rodea la localidad y del silencio absoluto que lo cubre todo. En cuanto al equipo que entró anteriormente, estaba compuesto por tres expertos del Ministerio de Sanidad y de una docena de soldados alemanes. Ninguno regresó y recibieron órdenes de sus superiores de cerrar el cordón de cuarentena y esperar a los expertos. Se escucharon disparos desde el interior, aunque ahogados, desde la lejanía.

Aparte de los típicos incidentes con familiares intentando acceder, nada digno de reseñar, con la excepción de que las comunicaciones con el interior no funcionan y no han podido ser restablecidas. O sea, que si entran, estarán solos. También les ofrecerá apoyo militar (más hombres) si lo necesitan o lo solicitan. Como llevar testigos puede ser incómodo, es muy probable que los personajes rechacen este ofrecimiento. Si dudan, una tirada de **Protocolos Rutinaria** les indicará que llevar civiles les impedirá usar sus poderes en caso de necesitarlo, a no ser que les sean modificados sus recuerdos posteriormente o mueran en combate.

En caso de que los jugadores maliciosamente consideren que no estaría mal llevar algo de carne de cañ... estooso, quiero decir, apoyo militar, la Doctora limitará la cantidad de militares extra a un máximo de cuatro. Los soldados se comunican en alemán, aunque comprenden órdenes simples en inglés. Los soldados se llaman Jurgens, Eichmann, Junker y Wechsler. Si quieres recompensarlos por su cobardía al poner a los soldados en peligro, anuncia:

OBJETIVO: Los soldados deben sobrevivir.

WEIBLACHEN

Al acercaros a la localidad, no podéis evitar fijaros en la ominosa niebla de color púrpuro que cubre las calles, impidiendo la visión más allá de pocos metros. Un silencio absolutamente antinatural os hace sentir incómodos. Es como si todo presagiara que esta población está muerta y que el olvido ha reclamado ya a todo lo que la neblina ha cubierto. La niebla en la que estáis a punto de entrar.

Os miráis nerviosamente unos a otros mientras avanzáis embozados en los trajes blancos que obstaculizan vuestros movimientos. Aquellos que poseéis poderes de transformación corporal o rayos os preguntáis como váis a utilizarlos con este impedimento.

- ¿Listos? - la voz de la doctora os libera de vuestras dudas. Listos o no, allá vais.

La localidad es un pueblo alemán con casas de dos alturas máximo, que se encuentra completamente desierto a primera vista. No se oye nada, no se ve a nadie.

Describe las calles desiertas, los periódicos por el suelo, escaparates rotos, algún coche empotrado contra otro pero, aparte de algunas manchas de sangre, no se ve un alma (literalmente, en el caso de que usen hechizos o poderes para ver espíritus) ni cadáveres en sitio alguno. Está oscuro y no hay fuentes de luz, aunque la niebla parece emanar una cierta luminiscencia que permite ver como en una noche con estrellas. Aún así, el lugar es muy intranquilizador, como salido de una película de terror. Desde el interior de la niebla es posible ver los contornos cercanos de algunos edificios.

Los trajes de protección constan del traje y una mochila que les proporciona una atmósfera propia, con autonomía para 12 horas, más que suficiente para cumplir con la misión. Los trajes son molestos y aparatosos, provocando un -10 a toda actividad física (excepto combate). Los trajes pueden ser perforados por cualquier daño que reciban los personajes, momento en el que deberán afrontar la posibilidad de haber sido infectados por la neblina. Juega mucho con eso para ponerlos paranoicos: la niebla lo rodea todo, parece humedecer todo y cuando crucen una puerta diles que notan el roce del traje con el marco de la misma. Si algún traje se desgarró, es posible ponerle un parche autoadhesivo que pueden encontrar en los bolsillos del mismo.

La niebla interfiere las comunicaciones con el exterior de forma inmediata y, con el tiempo, empezará a hacerlo con las comunicaciones entre los personajes, que mantienen contacto por la radio incorporada en cada traje. Haz un sonido de interferencia cuando hablen entre ellos (o con Mendelson) para dar ambiente y asustarlos. Las luces de los trajes (el interior del casco está iluminado) empezarán a parpadear hasta que tanto luces como comunicaciones se extingan completamente.

Para el buen funcionamiento de esta parte de la aventura tienes que poner de tu parte un poco de interpretación. Usa el tono de tu voz, bajándolo cuando quieras captar su atención y usando el entorno (y los pñj's, como los soldados si los han llevado) para dar poco a poco la impresión de que puede haber peligro acechando en cualquier lugar. Si necesitas un modelo, inspírate en sagas de terror como Resident Evil o Silent Hill.



No te proporcionamos un mapa de la población. Usa en su lugar un entorno que conozcas, tu propia ciudad o puedes improvisar. Los edificios más llamativos son una iglesia en el centro del pueblo, junto a la cual están el ayuntamiento y la policía. En el mapa que vieron en el Perfil de la población, indica que se encuentran en la Plaza Mayor de la localidad.

INICIANDO LA MISIÓN

La mejor forma de llevar la aventura es ir usando los encuentros para retrasar la posibilidad de localizar la escena final en la Plaza Mayor. Te sorprenderás de lo fácil que es llevarlos de un lado a otro usando gritos de auxilio, los ladridos de un perro o cualquier recurso parecido.

Lo primero que pueden descubrir son manchas de sangre y puertas rotas o forzadas, pero señales de vida ninguna. Dejales escuchar ruidos, asústales con algún perro o gato, hasta que consideres que puede ser interesante un enfrentamiento, que podrás sacar un grupo de Lázaros. Sin embargo, intenta estirar el suspense todo lo posible, potenciando su paranoia. El enemigo más terrorífico es aquel que no puedes ver.

Tan pronto aseguren una posición, la Doctora Mendelson hará unos análisis preliminares. La niebla es similar a una normal, estando compuesta principalmente de agua. Inicialmente, considerará que puede tratarse de algún tipo de agente infeccioso de tipo aéreo, aunque por los datos iniciales parece mutar y absorber energía, incluyendo las ondas de radio, despidiéndola parcialmente al ambiente creando las interferencias. Mientras ella hace esos análisis preliminares, los personajes pueden empezar a entrar en las casas y buscar rastros de los habitantes. La Doctora les animará a hacerlo, pues necesita algún superviviente, muestras de tejido en caso de que encuentren cadáveres o cualquier otra información que la ayude a desentrañar los misterios del extraño fenómeno.

ENCUENTROS

Una vez empiecen a moverse por Weiblichen, los personajes pueden toparse con algunas situaciones:

LA CENA ESTÁ SERVIDA

Este encuentro tiene lugar en un restaurante del que salen ruidos de golpes (Puedes pedirles una tirada de *Percepción Rutinaria* al pasar). La cristallera del escaparate está rota y el interior está todo revuelto: mesas por el suelo, algunas manchas de sangre... y un sonido de golpes ahogados que parece venir de la cocina (mientras lo describes da golpes con la mano abierta por debajo de la mesa para dar ambiente).

En su interior hay una docena de zombies intentando entrar en una cámara frigorífica, que pueden salir si los personajes hacen ruido o llaman su atención de forma alguna. Si se los cargan y abren la cámara se encontrarán un espectáculo dantesco. En su interior, bajo las luces de que se encienden al abrirla, verán a cinco hombres vestidos con ropas de cocina, todos congelados acurrucados en un rincón. Obviamente están muertos y uno de ellos todavía aferra el móvil.

Nada de interés en un principio, pero si esperan un poco podrían darse cuenta de que la niebla no entra en la cámara y que ésta aún funciona por un generador auxiliar, algo que a estas alturas debería sorprenderles porque sus fuentes de alimentación ya no funcionan. Si lo buscan (*Reparaciones Rutinario o Percepción Fácil*) lo encontrarán en un habitáculo empotrado a tal uso en la pared, pegado a la cámara. Si son un poco inteligentes, sabrán discernir cuál es la debilidad de la niebla y entenderán que el interior de la cámara es seguro para los aparatos electrónicos.

Si no son capaces de entenderlo por sí mismos, la Doctora Mendelson unirá la línea de puntos cuando le informen de lo ocurrido.

Tiradas de Habilidad

Cuando se pide una tirada, los jugadores deberán chequear en su ficha su puntuación de habilidad y la de la Característica que la engloba que indica cuantos Dados tirará. Una vez lo sepa, debe tirar los Dados para combinar con sus resultados una cifra lo más alta posible dentro de su puntuación de Habilidad. Si el resultado supera el EfMin requerido, la acción es un éxito.

UN GRITO DE AUXILIO

Los personajes escucharán a una mujer gritando: *¡Hilfe!* (*¡Socorro!* en alemán). Aunque alguno no lo entienda, el tono de terror es inconfundible. Cuando llegan se encuentran a media docena de zombies en el entretenido proceso de zampársela. La mujer, de unos treinta y tantos está en el interior de un coche, y tres de los zombis han roto las ventanas, accediendo al interior.

Aunque la rescaten, no es que valga de mucho porque estará gravemente herida y, aunque una tirada de **Medicina Normal** la estabilizará, a saberse si lo que está ocurriendo es contagioso (y a pocas películas de zombies que hayan visto, la paranoia está servida). Si la estabilizan, la mujer recuperara la consciencia lo suficiente para decirles (en alemán) que su hijo Jurgen está en el piso de arriba de la panadería, esperando a que llegue con el coche (que por supuesto no arranca). Después perderá el conocimiento y no podrán despertarla de nuevo.

Registrarla permite encontrar su documentación en su bolso. Se llama Faiga Halter y pueden ver su dirección. Sin GPS solo tienen dos formas de encontrar la calle: ir a un kiosko y echar mano a un mapa (fíjate tú, igualito que el que hay en la guantera) o moverse por la localidad hasta encontrar la panadería Wunderbrot (de la que hay una bolsa de tela vacía en el asiento de atrás). La panadería está a un par de calles nada más.

Llevarla con la doctora Mendelson puede ser bueno para que les explique que ha sido infectada tras unos análisis con su equipo (tardará unos minutos).

SOLO EN CASA

Los personajes pueden encontrarse con esta situación por pura chiripa, vagabundeando por la ciudad o bien registrando a la mujer de *Un grito de auxilio*. Al llegar al lugar, los personajes presencian como un chico retrocede por un tejado y un zombi que esta saliendo por una buhardilla para atraparlo. En la casa, cuya parte de abajo es una panadería, hay ocho más y rodeándola otros veintiuno. Quizá los personajes ataquen de frente o intenten alguna distracción. No les des mucho tiempo para pensar.

Si logran rescatarlo, el chico que se llama Jurgen y tiene 13 años, puede contarles lo poco que sabe: que unos tipos con un camion-cisterna vinieron ayer por la mañana (los vió cuando iba a clase) y que por la tarde empezaron a aparecer los enfermos y la niebla. Los tios eran de **la compañía de aguas Verkol de Bremen** y cree que venían a arreglar una avería en las alcantarillas. Piensa eso porque estuvieron revisando varias, una enfrente de la escuela. Su madre le

llamó antes de que se fuera la energía y le dijo que cerrara todo y que no saliera fuera hasta que ella viniera.

Llegó al rato y pasaron ahí todo el día esperando. Como la policía no ha hecho nada y los zombies parecía que estaban desaparecidos, porque ya no se les veía por la calle, dijo que iba a buscar el coche. Cuando su madre salió vió algo pequeño pasar volando delante de la ventana y al rato llegaron los zombies.

Si su madre está aún viva, querrá que lo lleven con ella. Si hubiera muerto, en ellos recae la obligación de decírselo... o no. Dado que el padre de Jurgen murió en un accidente de automóvil, de ellos dependerá sacarlo con vida de la ciudad. Ah, pues mira, vamos a hacerles la puñeta un poco; anuncia lo siguiente:

OBJETIVO: Jurgen debe sobrevivir.

Objetivos

Los Objetivos que anuncies a los personajes les reportarán PX extra al final de la aventura. Es una manera de influir sobre las acciones de los personajes y salvaguardar los resultados de la aventura.

El muchacho es bastante despierto y obedecerá las órdenes de los personajes. Elegirá a un favorito (le recuerda a su padre) y se mantendrá cerca de él.

OJOS EN LA NIEBLA

Si los Pjs se hacen notar mucho (o qué demonios, si te apetece asustarlos aún más) cuando lo consideres necesario hará su aparición una especie de libelula color carne con un ojo en la punta pasará volando, emitiendo un zumbido audible. Es posible cazarla, aunque mueve 100m por asalto (M) y su diminuto tamaño le proporciona una PDD 70 (2D) en movimiento (más un malus de -40), aunque se mantendrá estática durante un asalto observándolos momento en el la penalización no tendrá lugar.

Si la cazan, podrán llevar a la doctora Mendelson las muestras y, tras unos minutos, les informará de que es ADN de base humana. Si no lo logran a la primera, aparecerán en más ocasiones.

DIAGNÓSTICO APROXIMADO

En un momento dado, la Doctora Mendelson informará a los personajes que cree que se enfrentan a una variante del virus Lázaró, un arma biológica desarrollada por Thule, aunque hay obvias diferencias y algunas similitudes que le recuerdan a la rabia. Si poseen suficientes semejanzas, podría sintetizar un suero que les inmunice contra la infección o ralentice sus efectos. Si alguno de los personajes no se encuentra bien (ver *Mamá, pupa*) es bastante seguro que estarán muy motivados para escuchar sus recomendaciones.

Si los personajes están de acuerdo (como haya algún herido lo estarán) les dirá qué requiere para sintetizarlo. Lo primero que necesitará es energía. Si los personajes han descubierto que el frío impide el paso a la niebla, pueden buscar algún lugar que posea cámaras frigoríficas. Lo segundo es cierta cantidad

de sustancias y fármacos que podría conseguir en un hospital, aunque en un sitio tan pequeño le bastará con una farmacia. Les dará una lista de fármacos para que los obtengan.

Una vez le traigan los componentes y le consigan un lugar donde trabajar, podrá preparar un compuesto-vacuna (teórico) en unos 15 minutos a partir de varias muestras y los compuestos obtenidos, así como su propia provisión de vacunas y sueros.

DE COMPRAS EN LA FARMACIA

Los personajes no tendrán muy difícil encontrar una farmacia, de hecho si han rondado por la localidad antes de llegar a este punto, uno de ellos puede recordar haber visto alguna (**PR MEN15** para hacer memoria o Con. **Supervivencia Fácil** para orientarse). Si Jurgen está con ellos, puede indicarles dónde está la farmacia.

Llegar allí no es un problema, ni el buscar los fármacos, aunque algunos de ellos están en cajones cerrados (**Criminal o Seguridad Fácil** para abrirlos, o reventarlos si prefieren hacerlo por la fuerza). Los fármacos que les ha encargado la Dra. Mendelson son 8 y localizarlos requiere de 1D minutos de búsqueda para hacer una tirada de **Percepción (Rutinaria)** permite encontrar un fármaco, **Fácil** dos, **Normal** tres, **Difícil** 4...).

Cuando salgan, alguien les llamará desde el otro lado de la calle, saliendo de un callejón. Se trata de un joven soldado alemán, de cabello corto moreno, barba de un par de días, pinta de duro y armado con un rifle de asalto. Les apunta mientras les pregunta en alemán:

- *Eh, ¿quién coño sois? Las manos donde pueda verlas. ¡Responded!*

Si los personajes le dan una explicación convincente (**Convencer/Encanto Fácil**) el soldado bajará el arma, mientras se acerca a ellos.

- *Menos má. Por un momento había pensado que eráis quienes han hecho esto con la ciudad. Mi nombre es Chris, Chris Kloeber. Será mejor que nos movamos antes de que aparezca alguna de esas...*

Golpea la mesa de improviso y adopta un tono de urgencia. Este tipo de cosas ayuda a meter en situación a los jugadores sobresaltándolos, especialmente a los que estén más despistados. Lee lo siguiente sin perder un momento, mientras aún están bajo los efectos del susto que les acabas de pegar:

¡CHOF! La sangre os salpica cuando una masa de carne y musculos de tres metros de altura cae sobre el soldado, aplastándolo. La criatura se incorpora y sus tres cabezas, las dos que tiene sobre los hombros y la que sale de su pecho rugen amenazadoramente mientras extiende sus masivos brazos terminados en negras garras que gotean sangre.

El cuerpo del monstruo parece pulsar y retorcerse, como si su carne estuviera en constante mutación, mientras que úlceras carmesíes se abren y son reabsorbidas con un sonido repulsivo. Fijándoos mejor, da la impresión de que varios cuerpos humanos han sido fundidos en esta abominación. ¿Es que no hay fin a los horrores que han causado aquí?

El Gestalt, como se llama esta criatura, es el cazador definitivo del organismo que está evolucionando en el centro de la localidad. Chris llevaba horas despistándolo, ahora atacará a los personajes. Si lo destruyen, la criatura-cosa podrá rehacerlo de nuevo si es necesario. Tras enfrentarse al Gestalt, podrás asustar mejor a los personajes haciéndoles oír en la lejanía los gritos de una o más de estas criaturas.

MAMÁ, PUPA

Si algún personaje es herido por los zombies, tras algunos minutos empezará a notar escozor en la herida y un calor que se extiende desde la misma a toda la zona circundante. Algún tiempo después empezará a sentir escalofríos, mientras se torna algo pálido y una especie de venillas negras aparecen en la herida y en sus ojos.

Algo de tiempo después, empezará a tener mareos (-1D a todo) y vomitará la cena, la comida y hasta el desayuno. Cada paciente tarda un tiempo en completar la infección, entre 1 y 6 horas, que pueden alargarse con frío. Ese rango de tiempo te permitirá elegir el momento en el que algún PNJ se transforma en zombi o la escalada de los síntomas de los personajes infectados.

Hazlo de la manera que más contribuya a la tensión de la trama.

Una vez la Doctora posea lo necesario para sintetizar una cura, en minutos cargará una pistola inyectora con el compuesto y se dispondrá a hacer una prueba, no sin antes decirles que no está probada y que podría ser extremadamente peligroso o tener efectos secundarios. Quien no tenga nada que perder (o algún PNJ incauto) puede hacer de conejillo de indias. El resultado es un dolor intenso, como si le corriera fuego por las venas (una PR RES10 para no desmayarse podría estar bien) y, tras dos o tres minutos, los síntomas remiten levemente, aunque el personaje infectado tardará un par de días en recuperarse por completo (reducele los penalizadores si eres un DJ mamá... o no lo hagas si eres un cabroncete perverso).

LAS ALCANTARILLAS

Con la información de Jurgen o al darse cuenta de que la niebla sale de ellas, es muy probable que los personajes quieran bajar a las alcantarillas a ver que habían hecho los tipos de la compañía del agua. Mala idea, muy mala idea.

Para acceder a las alcantarillas basta con levantar cualquier tapa y descender por la escalerilla. El olor es tan desagradable como debería y el ambiente es húmedo, oscuro y opresivo. La alcantarilla mide 2m de altura y posee un escalon lateral que permite a los poceros avanzar por ella sin tener que meterse en el caudal de aguas fecales. Hay algo extraño y es que en el agua hay una red de zarcillos de color rosado de las que salen unas flores de aspecto repulsivo, como heridas llenas de pústulas que emiten la niebla. Es relativamente fácil ver de qué dirección vienen: del centro de la ciudad.

Tocar los zarcillos o las flores provoca un suceso extraño. Los zarcillos empiezan a agitarse espasmódicamente pero no atacan a los personajes. Tras unos asaltos, escucharán un zumbido acercándose, con lo que se encontrarán con



un enjambre de Aguijones (ver *Dramatis Personae*) que vienen a matar a quién se encuentre aquí. Los Aguijones son muy parecidos a las criaturas-ojo pero poseen una serie de cuchillas muy afiladas con las que rebanan la carne de sus víctimas ayudadas por su velocidad. Si se enfrentan a ellos y los destruyen, 1D asaltos después llegarán dos enjambres más y posteriormente escucharán a varios Gestalt acercándose.

Si llevan muestras a la Dra. Mendelson, ésta constatará la similitud con las muestras de las criaturas-ojo: ADN humano mutado. Si tenían dudas de qué ha ocurrido con la población, ya no hay ninguna: se han convertido en materia prima para los horrores que pueblan este lugar.

Si de alguna manera llegan bajo la plaza, encontrarán las alcantarillas de esa zona inundadas por la masa de la criatura-cosa (ver El Centro de Todo).

APARECE THULE

En algún momento de la aventura, un helitransporte silencioso pasará por encima del pueblo, bajando lo suficiente para que la niebla absorba su energía y le haga estrellarse. Son un comando de Thule que ha llegado para comprobar que esta ocurriendo, dado que ellos no son los responsables del ataque terrorista pero el arma que están usando es bastante similar a algunos diseños de la División Helheim y eso exige investigación.

Hay 20 hombres en él, muriendo en el choque tantos como consideres necesario, dependiendo de la potencia de fuego y las capacidades de tu grupo. Describe su llegada

usando el siguiente texto, a ser posible en mitad de alguna conversación entre los jugadores o de alguna descripción. Levanta la voz de improviso imitando un sonido de algo pasando a toda velocidad y una explosión posterior.

Algo acaba de pasar por encima de vosotros a gran velocidad, estrellándose algunas calles más allá, bastante cerca a juzgar por la fuerza del impacto. El sonido no parece una pieza de artillería sino más bien algún tipo de accidente o choque.

Espera la decisión de los personajes. Si tardan mucho empezarán a escuchar sonido de disparos, pues un grupo de zombies llegará para investigar lo ocurrido. Si se dirigen rápidamente al lugar, se encontrarán con un grupo de soldados de Thule al mando de un oficial Oberscharführer y un Scharführer. Su misión se ha ido al garete al estrellarse su vehículo así que las prioridades del Oberscharführer Reinhold serán destruir el sistema de navegación del Helitransporte (cuando lleguen los jugadores ya lo habrán hecho), asegurar a su equipo y buscar una salida de la zona para solicitar un rescate a su subestación a través de una comunicación segura. Si avistan a los personajes, intentarán capturarlos (aunque no les molestará matar a alguno de ellos si se encuentran con demasiada resistencia, cosa que considerarán al menor atisbo de poderes de algún tipo).

La forma ideal de arbitrar esta escena sería que los personajes vayan al lugar de inmediato y tomen contacto con los soldados de Thule, que estarán atendiendo a los heridos mientras el Scharführer ladra órdenes en alemán ordenando

desplegarse, asegurar la zona y mandando a cuatro de ellos a explorar. Deja claro que los soldados de Thule no parecen familiarizados con el terreno y tampoco parecen saber qué está ocurriendo. Si los personajes se esconden y preparan una emboscada, varias criatura-ojo llegarán y revolotearán en la zona, incluyendo su escondrijo. Las opciones de los personajes serán tres: intentar parlamentar, atacarles por sorpresa o mantenerse ocultos y esperar su oportunidad.

Si intentan parlamentar, el Scharführer les ordenará que arrojen las armas y avancen con las manos en alto. Si obedecen, serán interrogados por el Oberscharführer tan pronto como termine de destruir el sistema de navegación con una carga explosiva. Querrá saber quienes son y todo lo que han averiguado, antes de liquidarlos. Como los jugadores son novatos, puede que sean tan pardillos de dejarse capturar sin un plan de salvaguarda, así que si necesitas echarles una mano, un ataque de zombies y de Aguijones les puede proporcionar la distracción que necesitan para liberarse.

Si atacan por sorpresa, los soldados responderán y el Scharführer tomará su forma Akuma para liderar el contraataque. Tras un par de asaltos, el Oberscharführer Reinhold saldrá del helitransporte estrellado para unirse a la batalla, mientras el transporte estalla a sus espaldas. Si quieres darle mayor emoción a la misma, puedes hacer que en pleno combate hagan su aparición unos cuantos enjambres de Aguijones para atacar a ambos grupos, contribuyendo a crear una situación de lo más caótica.

Si se mantienen ocultos, lo que ocurrirá dependerá de como quieras que continúe la aventura y lo fáciles que quieras ponerles las cosas. Una opción es que las criaturas-ojo señalen su posición. Otra que sean los soldados de Thule quienes sean atacados por un grupo de zombies y de Aguijones, que le “ablanden el pulpo” a los jugadores. La tercera opción sería “café para todos”, o sea, que ambos grupos se vean atacados por las criaturas. La última podría ser que los personajes ignoren la presencia de los soldados de Thule y vayan al origen de todos los problemas, la criatura-cosa.

DANDO EMOCIÓN

Dispones de unos cuantos cientos de zombies para tocarles la moral a los jugadores, así que hazlo según te apetezca y como veas el ambiente. Muchas veces es mejor que se imaginen ellos la amenaza a que se encuentren con cadáveres ambulantes por todas partes, pero si tu grupo disfruta con los combates, se pueden hartar. Los zombies no son una gran amenaza, pero no poseen Ki y cada combate debilitará a los personajes, ya sea consumiendo su Poder Akuma, Ki o Bioenergía o su munición.

Si tu grupo es particularmente poderoso, puedes tirar de unos cuantos Gestalt para “caldear el ambiente”.

COCORICÓ DIJO LA GALLINA

Puede ocurrir que asustes tanto a los personajes que decidan que mejor salen de la niebla, más aún cuando se encuentren al Gestalt. Puedes dejarles salir y que la Agencia se encargue del resto cuando envíen su informe o, mejor aún para una panda de cobardes así, usar unos cuantos Gestalt y

enjambres para que patrullen por las salidas, impidiéndoles la huida. Sucio pero efectivo (y menos sucio que los pantalones de unos jugadores tan poco arrojados).

EL CENTRO DE TODO

Antes o después, de una manera u otra, los personajes terminarán por llegar al lugar desde donde los zarcillos se extienden por toda la localidad a través de las alcantarillas. Este lugar no es otro que la zona abierta más grande de Weiblach: la plaza mayor.

Al llegar a la plaza os quedais sobrecogidos ante la visión de una gigantesca masa rojiza de unos 12 metros de altura que no es otra cosa que la unión simbiótica de los lugareños transformados en lázaros que se han unido en una gigantesca masa pulsante de carne viva, que se introduce bajo tierra, como un árbol ulcerado e infeccioso de color sangre. Cientos de racimos de pequeñas criaturitas color carne parecidas a gusanos con un ojo en la punta y con unas alitas de libelula cuelgan de unos zarcillos semejantes a ramas, cual si de hojas enfermas se tratara. Las reconocéis como las cosas-ojo que han estado incordiándoos. A su vez, la criatura-cosa está rodeada por cientos de zombies que son consumidos poco a poco, pasando a formar parte de su masa. Aquí y allá véis algunos Gestalt.

Si los personajes no se retiran inmediatamente, pídeles tiradas de **Sigilo Normal** en un principio y **Difícil** según pase el tiempo. Si alguno de ellos falla, lee lo siguiente:

De improviso, los cientos de ojos de la criatura-cosa clavan su mirada en vosotros y en medio del silencio antinatural del lugar parece surgir un sonido que no es tal, que resuena inaudible en los márgenes de vuestra conciencia, especialmente de aquellos que tenéis un Akuma en vuestro interior.

Para que te hagas una idea, la criatura-cosa tiene el tamaño de un edificio de 4 pisos. Si algún personaje Akuma posee el poder Comunción podrá escuchar lo que dice el monstruo, un coro impío que emite un galimatías de palabras entre las que entiende “hambre, consumir y unión”.

Los Pjs pueden enfrentarse a la criatura, dejar que los de Thule sean quienes se la encuentren (tras sufrir algunas bajas, se retirarán) o intentar largarse e informar. Cada grupo es un mundo pero te ofrecemos unas cuantas formas de finalizar la aventura:

MODO FÁCIL: EL ANTÍDOTO

En esta opción, cuyo requisito es que los personajes hayan obtenido materiales para que la Doctora haya creado el antídoto, podrán usarlo para inyectarlo en la criatura-cosa. Mendelson les entregara tres pistolas inyectoras y les informará de que la vacuna debería ser un veneno para esa criatura-cosa.

Inyectar el suero a la criatura hará que pierda el control sobre los zombies que comenzarán a atacarse unos a otros y sólomente podrá usar sus ataques físicos, sin poder generar nuevos peligros, como Gestalt o enjambres. Esto debería facilitarles el acabar con ella.

Los jugadores verán que la criatura está rodeada de zombies, así como de no menos de tres Gestalt, lo cual hace muy peligroso atacar frontalmente.

El Líder de la célula (tirada de *Liderazgo Normal* o un poco de sentido común) o, en su defecto, la Doctora podrá trazar un plan: ella y los soldados (si no hay soldados, podrá ayudarle Jurgen o algún PJ) atacarán desde el extremo opuesto, para retirarse inmediatamente, provocando una persecución que dejará a los personajes con una cantidad mucho menor de oponentes (básicamente un centenar de zombies desperdigados por la plaza, con lo que abrirse paso es cosa de eliminar un par de docenas, algo al alcance de cualquier grupo). La Doctora sabe que es peligroso, pero si hay una comunicación entre los ojos y la cosa, es muy probable que el cerebro de todo sea esa criatura.

Si la criatura-cosa es inyectada con el antídoto, se reducirá todo a la pelea con la criatura y algunos zombies que les escogerán como presa (1D-3 por asalto).

MODO DIFÍCIL: A LA CARGA

En esta opción los jugadores no poseen el antídoto, así que deberán enfrentarse a un combate mucho más difícil, que incluye todas las complicaciones que la criatura-cosa puede generar.

Una vez entren en combate con la criatura-cosa, tira cada asalto 1D y esa será la cantidad de zombies que se les echarán encima (esa cantidad para todos los jugadores, claro está). Además, la criatura-cosa puede hacer crecer un Gestalt en tres asaltos (no necesariamente consecutivos) o soltar cada asalto un enjambre de agujijones. Un combate muy peligroso, que puede ser suicida si no trazan plan alguno y la Doctora no expone el suyo.

MODO SIGILO

Los personajes pueden decidir atacar por debajo, por las alcantarillas donde es más difícil que los zombies y otras criaturas les ataquen, al menos de forma inmediata. Esta forma de ataque no está reñida con el Modo Fácil.

Accediendo a alguna de las alcantarillas cercanas, se encontrarán directamente con la criatura y podrán efectuar el combate con ella sin tener que abrirse paso ni enfrentarse a las múltiples amenazas que la rodean, aunque seguirá pudiendo liberar enjambres y Gestalt.

FINALIZANDO LA AVENTURA

Cuando los personajes den el golpe final a la criatura, lee lo siguiente:

Con una reverberación en vuestra mente (cualquier personaje Akuma lo escuchará como un estruendo telepático) la criatura-cosa pierde solidez, transformándose poco a poco en una apastosa masa de carne ulcerosa. Un órgano pulsante parecido a una mezcla imposible de corazón palpitante y varios cerebros surge de entre los repulsivos restos e intenta alejarse reptando. Todos los zombies caen al suelo y se agitan, como si hubiesen perdido la capacidad de controlar sus extremidades. Empapados con los fluidos de la criatura y la sangre de los zombies solo os queda decidir qué hacer con esa aberración sin nombre.

Destruir el corazón/cerebro de la criatura-cosa les permitirá consumir su esencia sobrenatural (dicho de otra forma, su POT), justa recompensa por sus esfuerzos. Los Akuma podrán hacerla tocándola, absorbiendo sus fluidos o comiendo parte de ella (según el grado de gore que quieras incluir en tu partida).

Poco después, la Doctora Mendelson volverá con los supervivientes. Tras recoger algunas muestras más, todos abandonarán la localidad. Una vez fuera, dará orden al Capitán Heinne para aislar a los PNJ's y que la Agencia pueda ocuparse de ellos. Heinne preguntará qué han encontrado (momento para que los jugadores se metan en personaje y se inventen una historia plagada de detalles sobre una misteriosa epidemia). Si no, se encargará la Doctora (en cuyo caso, no estaría de más que les preguntes si quieren que juegues tú la partida, además de dirigirla).

Sólo queda que esperen la llegada del equipo de Limpieza y que entreguen posteriormente el informe. Jurgen será entregado a los servicios sociales para que localicen a sus parientes más cercanos... o eso dicen los Protocolos. Si salvaron a su madre, podrán seguir su vida juntos, tras un lavado de cerebro.

EPÍLOGO

Un hombre mira a unos niños jugar por la ventana de una zona residencial. Se escucha un zumbido y coge un móvil:

- Informe, Kingsley.

- Operación completa, Señor. Tiene las imágenes en el servidor seguro.

- Buen trabajo, Kingsley. Dele un par de días libres a los muchachos. Le mandaré las siguientes órdenes por el cauce de costumbre. Manténganse fuera del radar.

- Si Señor.

El misterioso individuo sube al piso de arriba y se encierra en un despacho. Enciende una terminal de ordenador de extraño aspecto y una holopantalla aparece ante él. Teclea una serie de contraseñas y órdenes. Reproduce un vídeo en el que se ve a los personajes hablando con el Capitán Heinne. Se apoya en sus codos, juntando sus manos con sus dedos índice tocándose frente a su nariz y frunce el ceño.

- Interesante, muy interesante.

¿Quién es este tipo? ¿Por qué ha montado todo esto? ¿A qué facción pertenece? ¿Cuales son sus intenciones hacia los personajes? ¿Volverá a aparecer en el futuro?

Un epílogo sirve exactamente para eso, para dejar a los jugadores con unas cuantas preguntas para las que no tienen respuesta... todavía. A este recurso se le llama cliffhanger. Usalo sabiamente y te sorprenderás de lo bien que funciona.

RECOMPENSAS

Aventura completada:	15 Px
Sesión Satisfactoria	1 - 10 Px
Interpretación	0 - 5 Px
Participación	0 - 5 Px
Buenas Ideas	1 - 2 Px

Objetivos:

Por cada PNJ salvado	1 Px
Eliminar a los miembros de Thule	2 Px
Obtener la información acerca de Verkol	2 Px
Destruir a la criatura-cosa	3 Px

DRAMATIS PERSONAE

LAZAROS (Esbirros)

Elite: 1

PG: 10 Acc 1 Ini 3 Arm: F 0 B 6 E 0 Agu - Pozo 1/1

Arma	Ini	PDA	PDD	Daño	Parámetros
Arma Natural	+3	50	30	2L2	De, He

Habilidades: Proezas de Fuerza 20, Vigor 40, Res. Física 40.

Especial: La decapitación los destruye. Virus Lázaros (pag 246).

Habilidad Especial: *Arrollar.* Si varios atacan a una víctima, provocan Presa automáticamente. La PR es 10+1 por cada muerto extra. Si logran la presa, inmovilizan completamente y provocan un daño automático de 0L2 más 1L0 por lázaro hasta que la víctima se libere con una PR o sea liberada.

AGUIJONES (Esbirros)

Elite: 3

PG: 30 Acc 3 Ini 5 Arm: F 0 B 0 E 0 Agu 6* Pozo 2/2

Arma	Ini	PDA	PDD	Daño	Parámetros
Arma Natural	+5	40	50	3L2	He

Poderes: Vuelo 3

Movimiento: 3 (volando)

Especial: *Enjambre.* Su Agu se considera 6 excepto contra ataques en área.

Habilidades: Percepción 50.

GESTALT

“La criatura se incorpora y sus tres cabezas, las dos que tiene sobre los hombros y la que sale de su pecho rugen amenazadoramente mientras extiende sus masivos brazos terminados en negras garras que gotean sangre. El cuerpo del monstruo parece pulsar y retorcerse, como si su carne estuviera en constante mutación, mientras que úlceras carmesíes se abren y son reabsorbidas con un sonido repulsivo. Fijándose mejor, da la impresión de que varios cuerpos humanos han sido fundidos en esta abominación.”

FUE: 5 RES: 6 REF: 2 VOL: 1 MEN: 2 POT: 6 Pozo 3/2

Poder: 20 PG 39 (+1) Reg 10 PF 15 DP -

Acción 2 (+3) Ini +3 Agu 8(17) Arm: F 12 B 12 E 6

PR: FUE +5 RES +3 REF +1 VOL - MEN +1

Arma	Ini	PDA	PDD	Daño	Parámetros
Garras	+3	60+1	50	8L3	At+, De, Em+

Fuente de Poder: Carne. **Debilidades:** Agua (M), Madera.

Especial: Ataque Extra 1, Intelecto Limitado.

Poderes: Arma Natural 1 (Perforante -3), Fuerza Akuma* 1, Regeneración Akuma 3, Armadura Natural 4.

Estilo/Maestría: Potente 100.

(Posición de Combate) +2 a la dificultad de PR de Aturdimiento siempre que uses Fuerte en tus ataques, +5 total de daño.

(1PF) En Ataque a la Ofensiva, +0L1,

Habilidades: Proezas de Fuerza 90, Des. Físico 120, Vigor 90, Res. Física 90, Intimidar 40, Percepción 40.

THULE WERHMACHT (Esbirros) Elite: 1

Las tropas regulares de Thule, soldados bien entrenados dispuestos a dar sus vidas por los ideales del 4º Reich.

PG: 15 Acc 3 Ini 3 Arm: F 2p B 4p E 0 Agu - Pozo 2/1

Arma	Ini	PDA	PDD	Daño	Parámetros
Culatazo	+3	50	40	2L2	At
Subfusil Pesado	+3	50	40	2L2	He, R

Habilidades: Proezas de Fuerza 20, Atletismo 50, Sigilo 30, Des. Físico 20, Res. Física 30, Vigor 30, Percepción 40.

Especial: Visores de infrarrojos (ven en la oscuridad) y filtros de gases. Recarga Rápida.

OBERSCHARFÜHRER HARBIN REINHOLD (Oni)

Un tipo vestido con el uniforme de oficial gris de Thule, que combate con un mandoble invocado de color rojo sangre. Su aspecto: 1,98m, pelo corto gris, ojos rojos, muy corpulento y sonríe como un loco durante el combate. Al pasar a su forma Akuma, su armadura aparece como una serie de runas negras que parecen detener los golpes, mientras que su cara se vuelve cadavérica, sin nariz y con la boca convertida en una fina línea negra que le da un aspecto inhumano a su rostro. Es un buen oficial y procurará mantener a sus hombres vivos, no dudando en optar por una retirada táctica si es necesaria.

FUE: 5 RES: 4 REF: 1 VOL: 2 MEN: 2 POT: 7 Pozo 4/3

Poder: 36 PG 27 Reg 6 PF 13 DP 20

Acción 2 (+1) Ini +1 Agu 10(9) Arm: F 8* B 8* E 3

PR: FUE +4 RES +2 REF +1 VOL +0 MEN +1

Arma	Ini	PDA	PDD	Daño	Parámetros
Espadón	+2	80+3	60+1	9L4+1	Ci+, De, Em, Pe+

Fuente de Poder: Violencia **Debilidades:** Fuego, Barreras.

Poderes Innatos: Sentidos de Batalla, Guerrero Experto.

Poderes Básicos: Cuerpo Akuma.

Poderes: Armadura Natural 2, Arma Akuma* 3 (Inc.Daño 2, Perf -3, 1PF: +1L1 durante un asalto), Regeneración Akuma 2, Fuerza Akuma* 2, Forma Final, Comunicación, Aura de Desesperación.

Estilo/Maestría: Ofensivo 120, Mejora Defensiva 3.

Efecto: **(1 Acción)** Al emplear Circular, suma +5 al total de Daño.

Habilidades: Proezas de Fuerza 60, Des. Físico 60, Res. Física 60, Vigor 60, Des. Sobrenatural 30, Frialdad 30, Percepción 50, Liderazgo 90.

Equipo: Uniforme Tipo 1* F +2p B +2p

SCHARFÜHRER FELLNER (Tenshi)

Este suboficial viste también el uniforme gris de Thule. No es demasiado alto: 1,71m, delgado, pelo al rape rubio y rostro inexpresivo. Cuando toma su forma Akuma su aspecto no varía demasiado, con la excepción de sus ojos que se vuelven totalmente negros, su nariz que prácticamente desaparece, a la vez que su piel toma un tono completamente blanco y a su espalda aparecen dos bellísimas alas dobles de plumaje dorado.

FUE: 1 RES: 3 REF: 5 VOL: 2 MEN: 3 POT: 4 Pozo 3/2

Poder: 35 PG 20 Reg - PF 8 DP 18

Acción 4+3 Ini +6 Agu 9(11) Arm: F 2* B 2* E 0

PR: FUE +0 RES +0 REF +7 VOL +2 MEN +4

Arma	Ini	PDA	PDD	Daño	Parámetros
Pistola Pesada	+10	75+2*	55+5	4L3+3	He+, Dsp+

* +5 por Desperado+ y +10 por Mente Akuma ya aplicados.

Fuente de Poder: Emoción **Debilidades:** Madera (M), Barreras.

Poderes Innatos: Visión Angélica, Coro Celestial.

Poderes Básicos: Regeneración Instantánea.

Poderes: Agilidad Akuma* 4 (Mov.+1), Vuelo 1, Infección Material 1, Mente Akuma 1, Forma Final, Comunicación.

Estilo/Maestría: Equilibrio 100.

(Posición de Combate) Permite disparar ambas armas con cada Parámetro Combo, recargar ambas por una sola Acción Activa e ignorar el penalizador por usar la mano zurda con armas de fuego.

(1PF) Anula los penalizadores por movimiento propio.

Habilidades: Atletismo 90, Disfraz 60, Frialdad 60, Fue. Voluntad 60, Des. Sobrenatural 30, Convencer 60, Encanto 60, Liderazgo 75, Percepción 90.

Equipo: Uniforme Tipo 1 F +2p B +2p

LA CRIATURA-COSA

En un estadio aún temprano, poco se diferencia de un Akuma en cuanto a características y capacidades, aunque no puede moverse. Con tiempo, se convertirá en un Engrendo Demoníaco, una amenaza bastante mayor de lo que es.

Criatura Biológica.

Tipo de Amenaza: Media (5)

Tamaño: Descomunal (12 m) **Movimiento:** 0

FUE: 5 RES: 6 REF: 1 VOL: 4 MEN: 2 POT: 20 Pozo 4/2

Poder: 75 PG 40(+3) Reg 11 PF 12 DP -

Acción 2(+8) Ini -5 Agu 8(22) Arm: F 6 B 6 E 0

PR: FUE +6 RES +7 REF +6 VOL +6 MEN +7

Arma	Ini	PDA	PDD	Daño	Parámetros
Pseudópodos*	-5	50	40	9L5	Pr+, At+, Virus

* Puede atrapar a un personaje o barrer un área de 3 metros.

Capacidades: Ataque Extra 2, Fuente de Poder (carne), Fuente de Poder Incrementada, Mente Antinatural, Soporte Vital.

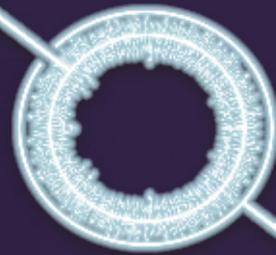
Debilidades: Movimiento nulo, Agua (M), Debilidad Antitoxina.

Poderes: Escultor de Abominaciones 2, Plaga 1 (Virus Lázaros, PR10), Devorar 1 (por 1 Acción de Ataque puede devorar un Lázaros y recuperar 10PG), Radar, Miembros Extra 4 (Pseudópodos), Regeneración Akuma 3, Regeneración Absoluta 3, Multiforme 2, Arma Akuma 3 (Incremento Daño 2, Encantado).

Estilo/Maestría: Ofensivo 80.

Habilidades: Des. Físico 150, Res. Física 40, Percepción 40.

Especial: *Crear Ojo.* Puede crear una criatura-ojo por 1 punto de Poder y una Acción Activa. *Crear Enjambre.* Puede crear un enjambre por 2 puntos de Poder y una Acción Activa. *Crear Gestalt.* Puede crear un Gestalt por 10 puntos de Poder, requiriendo 3 asaltos para generarlo.



Asura

IVÁN JOVER PÉREZ



Yasha

ALBA SALA VILASECA
SLINK
SERGI PLANAS (TAPION)



Tenma

JADICE, LA BRUJA OSCURA
SHAIFERT



Akuma Freak

ARACELI CHECA (SHESKA) / ANDRÉS TALLOS
DAVID VAQUERO ZAMOREAN
PANDII



Akuma Verdadero

Adakin & Wanin
Adrián Ramos Rubal
Alas Negras
Alex Estrems "Haru"
Alberto Martínez (Kibuun)
Álvaro Muñoz
Assessyn
Ausias Roig Romani
Azahl-Ahn
Babel El Magister Ígneo
Babel1977
Bene G. Iezza
Cándido Pérez
Christian Corcoba
Cornelius Kawaii

Daniel Avilés (Xion Segador de Luz)
Daniel Gago
Dante Rodríguez
Darnite
David de Diego
David Miquel Quintana Fouret
Diego RS – Vellyan
Draven
Dr. Anthony Theaker
Durcaen
Eaven D.R. Redondo
Eduard Garcia Plaza
Eliseo Romero Carbelo
El Paraka
Erebus
Ernesto Sánchez Pérez De Muniain
Federico Aristizábal
Fernando Ortiz Montagut
Fran Bejarano
Francisco Javier Tobal
Francisco José Medina Gómez
Frost Askar
Ignacio de Orueta
Ignasi Sureda
Ignacio Tobal "Nezu-chan"
Isi
Israel Guzmán Santiago (Knives Sagara)
Ivan Carrillo Salas
Izthariel
Javier Herrero (FANPI)
Joan Bofill (Jester)
Joaquín Sánchez Espinosa
Jose Antonio Diaz Gonzalez
Jose Basilio
José David Díaz Martín
José Ignacio Santa Olaya
Josep David Poquet Victoria
Juan Luis Garcia Framit
Julio Feliz
Kaiser Atreides
Kazge
Kevin Lluch
Kieran Mitsukai
Klav Dreyar
Kothoga (FJLV)



Lord Beorn
Lord Svarrogh
Lordtehuti
Lukkaem
Malfark
Marc Bech
Mario Lorenzo
Mario Delfa
Markos Bartolomé x Leticia Torontontero
María Martínez Márquez
Mateo Cano
Matsura
Miguel Mir Caballero
Miranda y Dante Mir Flores
Miguel Antonio Castilla Cañestro
Noemí Flores
Òscar PM
Osk
Pasquall
Pedro Alejandro González López
Raba
Roberto Quintans
Rosencranzt
Ruben Saldaña
R.G. Mambrona
Samuel Cacheiro Herrero
Shan8
Tchazzar
Tomeu Nadal Jaume
TrueCeRDT
Vilitch
Virgil Valmont
Yxer
Zarya

Contratista

Aitor Cecilia Fernández
Chuslightyear
Dani Alcaide Salvadó
Daniel Lapuente
David Prieto
Desauth
Fran J. López
Francisco J. Cabrero
Gabriel García-Redondo Gómez
Gatocazador
Iván Portela López
Jordi Mateu
Josep Maria Serres
Leviatán

Marcos Romero Castaño
Mark Bellquiem
Miguel-E. Bueno (Egoteista)
Miguel García Gómez
NotTheDiceMaster
Nyrreah
Óscar Estévez
Raquel García Merino
Satania86
Sergio García Lavado
Shosuro Saigo
Raúl García
Reivy
Richard Requena Delon
Roberto Matas
Txomer
Uipoman
www.laguaridadeltrasgo.es
Zuzu

Akuma Descastado

Yuemari San

Akuma Recolector

Alberto Delgado Mortyxxx
Epi-fanio
Janus

Infectados

Albinusdwarf
Alfonso El Elegido
Alejandro M. Thomas “argonauta”
Arturo VWolfPlayer
DrackoShen
Guerra de Mitos
Guibernot
Guillermo “Vyrтим” Navarro
Jorge Díaz
José Leopoldo Hernández Simón
Karashu
Katsuu
Memorias del Soñador
McAllus
Pak

Pedro Gil "Steinkel"

Phansy

Silabus

Tas

Tiberio

Consultor Externo



Tesoros de la Marca

www.tesorosdelamarca.com

info@tesorosdelamarca.com

Eduardo "Sendel"



Mathom

<http://www.mathom-store.com>

info@mathom.es

665 957 848

Kimagure

COMIC-MANGA | MERCHANDISING | JUEGOS DE MESA

Kimagure cómics

Avenida de Requejo 15

49012 Zamora

<https://www.facebook.com/kimagure.comics>

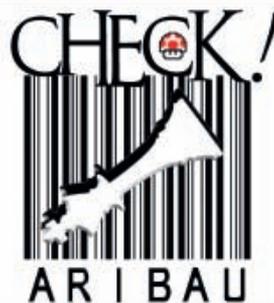
980 982506



Dracotienda

<http://www.dracotienda.com>

info@dracotienda.com



WWW.CHECK-ARIBAU.ES

Check! Aribau

Calle Aribau 74. Barcelona

<http://www.check-aribau.es>

info@check-aribau.es

93.186.20.70

Whatsapp 722.20.2432

08036, Barcelona

Operativo de la Agencia



Ateneo Comics

C/ Serrano, 10,

03003 Alicante

<http://www.ateneocomics.com/>

info@ateneocomics.com

Teléfono: 965 92 30 40