

# ESCAPE DEL MONT BLANC

## UN ESCENARIO DE INICIACIÓN PARA THE TROUBLESHOOTERS

**Diseño y mapas:** Krister Sundelin

**Ilustraciones:** Ronja Melin

**Editor y corrector:** Brandon Bowling

**Maquetación:** Dan Algstrand

**Edición en español**

**Traducción:** David Martín Mora

**Maquetación:** Àngels Soler

## INTRODUCCIÓN

Esta aventura está pensada para usarse como partida de demostración o iniciación a *The Troubleshooters* en eventos, por ejemplo, en tiendas, jornadas, convenciones, etc. También puede utilizarse para enseñar *The Troubleshooters* a nuevos jugadores.

El escenario es independiente. Todo lo que necesitas, excepto los dados, los jugadores, el lápiz y el papel, está incluido. Puedes usar el libro principal de *The Troubleshooters* si quieres, pero no es obligatorio.

El escenario está diseñado para 3 a 6 jugadores, y debería durar entre 30 y 60 minutos de principio a fin.

### SINOPSIS

Los personajes han sido capturados por Octopus, y comienzan el escenario encerrados en una celda en una base subterránea bajo el macizo del Mont Blanc. En la base, Octopus está desarrollando un rayo de control mental. Los personajes tienen que escapar de la base y destruir el rayo de control mental.

## PROGRAMA

Fija tu tiempo de la siguiente manera:

**5-10 minutos:** Los jugadores eligen los personajes. Explica cómo se tiran los dados.

**10 minutos:** Escena 1: Salir de la celda.

**10 minutos:** Escena 2: Lucha contra los guardias.

Si tu tiempo para jugar es limitado, este es un buen momento

para parar. Si tienes alrededor de una hora de tiempo total de juego, puedes continuar sin problema.

**5 minutos:** Escena 3: Averigua dónde está el generador de rayos de control mental.

**20 minutos:** Escena 4: Sabotea el generador de rayos de control mental.

**5 minutos:** Epílogo y final.

# CÓMO EMPEZAR

La aventura está diseñada para 3 a 6 jugadores. Cada jugador elige un personaje de los seis pregenerados que se encuentran en las páginas finales.

La aventura también contiene cuatro mapas/blueprints.

- **Escena 1:** El mapa 1 muestra la celda en la que están encerrados los personajes.
- **Escena 2:** El mapa 2 muestra el bloque de celdas y la sala de guardia donde se monitorea el bloque de celdas.
- **Escena 3:** El mapa 3 muestra una vista lateral del complejo del Mont Blanc.
- **Escena 4:** El mapa 4 muestra la sala del generador.

## LOS JUGADORES Y EL DIRECTOR DE OPERACIONES

Uno de los participantes será el Director de Operaciones, también conocido como el Director. Suponemos que eres tú, y que ya sabes qué son los juegos de rol y cómo dirigir una partida.

Tu tarea será conducir a los jugadores a través de la historia, gestionar las reglas y presentar el mundo en el que viven los personajes. Actuarás como varios de los prisioneros en el lugar, y también como los guardias y los tenientes que los personajes conocerán en este escenario.

Los jugadores asumirán el papel de un personaje en un grupo de hasta seis personajes y actuarán como ellos.

## PREPARATIVOS

Necesitas dados de diez caras o un dado percentil (**d%** o **d100**) y algunos dados de seis caras (**d6**) para jugar a *The Troubleshooters*. Están disponibles en la mayoría de las tiendas de juegos, y también hay aplicaciones para lanzar dados tanto en Google Play como en Apple App Store.

**Consejos:** Esta aventura está diseñada para papel de tamaño A4. Si utilizas papel US Letter, puedes reducir o recortar las páginas en Adobe Acrobat para que se ajusten al tamaño de papel que utilices. También puedes utilizar una aplicación como BRISS (disponible en <http://briss.sourceforge.net/>) para recortar las páginas para tu impresora.

Imprime los personajes pregenerados. Están en dos páginas, así que imprímelos a doble cara si es posible.

Imprime también los cuatro mapas/blueprints. Si es posible, imprímelos en A3 o tabloide.

## TERMINOLOGÍA

**d%:** Dado de percentil, **d100**. Se utiliza para la mayoría de las tiradas de acción.

**d6:** Dado de seis caras que genera un número aleatorio entre 1 y 6.

**dX:** Tiradas de daño con **d6s**; 4-6 = 1 punto de daño a la **Vitalidad**; tira un dado adicional si sale 6.

**dP:** Tiradas de recuperación o absorción con **d6**; 4-6 = 1 punto de recuperación.

**Unidades:** El número que representa el valor de la unidad de una tirada de **d%**.

**Decenas:** El número que representa el valor de la decena de una tirada de **d%**.

**Personajes protagonistas:** Los personajes jugadores; a veces se les llama simplemente «personajes».

**Personajes del Director:** Personajes controlados por el Director.

**Habilidad:** Valor que mide la capacidad del personaje, en una escala de 0 a 100%.

**Tirada de acción:** Tirada de **d%** contra el valor de la habilidad.

**Modificador:** Una forma de dificultar o facilitar las tiradas de acción. Los modificadores negativos dificultan las tiradas de acción, mientras que los modificadores positivos las facilitan.

**Puntos:** Cuánto afectan los modificadores a la tirada de acción.

**Karma:** Cuando el valor de las **unidades** y las **decenas** obtenido en una tirada de acción son iguales.

**Buen Karma:** Ocurre cuando los valores del resultado de **Karma** de una tirada de acción de **d%** son iguales y tienen éxito.

**Mal Karma:** Ocurre cuando los **d%** de dados de un chequeo de tarea fallido son iguales.

**Vitalidad:** La «fuerza y aguante vital» de un personaje.

**Estados:** Un estado que afecta a un personaje y que puede estar activo o no.

**Etiqueta:** Una etiqueta asociada a un personaje del Director o a un objeto que utiliza y que activa una regla especial.

**Puntos de Historia:** Recurso de los jugadores para influir en la historia activando Talentos o dando la vuelta a los dados.

**Dar la vuelta a los dados:** Cambiar la posición de las **unidades** y las **decenas**, convirtiendo una tirada de «83» en «38».

## PREPARATIVOS

Presenta los personajes pregenerados a los jugadores. Que cada jugador elija un personaje. Aparta el resto.

Normalmente, los personajes empiezan con cinco kits de equipo y cuatro **Puntos de Historia**. Sin embargo, como los personajes comienzan siendo prisioneros, no tienen todos sus kits de equipo y empiezan con nueve **Puntos de Historia**.

- **Elektra:** No tiene el coche de carreras. La cámara de cine y la caja de herramientas de mecánico; se las quitaron los guardias y están guardadas en el puesto de guardia.
- **Yurika:** No tiene su coche deportivo. El furisode y la cámara de cine están guardadas en el puesto de guardia.
- **Paul:** No tiene el coche compacto.
- **Harry:** No tiene su vehículo todoterreno. El rifle de caza y el equipo de senderismo están guardados en el puesto de guardia.
- **Frida:** No tiene la bicicleta. La pistola y el equipo de radio están guardados en el puesto de guardia.
- **Éloïse:** No tiene su ciclomotor ni su equipo de esquí. El walkie-talkie está guardado en el puesto de guardia.

## CÓMO JUGAR A THE TROUBLESHOOTERS

Jugar a *The Troubleshooters* es similar a cualquier juego de rol que utilice el sistema BRP. Es intuitivo y fácil de aprender y entender. Antes de empezar, debes enseñar a los jugadores cómo hacer una tirada de acción, cómo funcionan los modificadores, cómo y cuándo tirar los dados y cómo funcionan los **Puntos de Historia**. Además, explica a los jugadores cómo se tira el daño.

- Las habilidades se miden en una escala de 0 a 100%. El 15% es el mínimo para los personajes jugadores.
- Una tirada de acción es una tirada de dados de percentil (también conocidos como **d100** o **d%**) contra el valor de la habilidad. Un resultado igual o inferior al valor de la habilidad es un éxito, uno superior al valor de la habilidad es un fracaso.
- Algunas tiradas de acción son enfrentadas. Ganas una tirada enfrentada si tu tirada es un éxito y el resultado es mayor que la del oponente, o si tienes éxito y tu oponente no. Si ambos fallan, o si ambos tienen éxito pero las tiradas están empatadas, entonces nadie gana.

- Los modificadores se comparan con las **unidades** de la tirada. Un modificador de **+2 puntos** significa que un resultado de 1 o 2 en las **unidades** es siempre un éxito, independientemente de que el número entero esté por encima del valor de la habilidad. **+5 puntos** significa que un resultado de 1 a 5 en las **unidades** es siempre un éxito. **-2 puntos** significa que un resultado de 1 o 2 en las **unidades** es siempre un fracaso.
- En algunos casos, puedes dar la vuelta los dados, de modo que una tirada de 63 se convierta en 36. Hay Talentos que te permiten dar la vuelta a las tiradas por **1 Punto de Historia**. En caso de no tener un Talento que te permita hacerlo, siempre puedes dar la vuelta a una tirada por **2 Puntos de Historia**.
- Si sacas un doble, por ejemplo 11, 44, 99 o 00, es un resultado de **Karma**. Cuando sale **Karma** (bueno o malo), también obtienes **1 Punto de Historia**. Si sacas dobles y la tirada de acción es un éxito, obtienes **Buen Karma**. El **Mal Karma** ocurre cuando sacas dobles y el chequeo de la tarea falla.
- El daño se tira con dados de seis caras. Tira el número de dados designado. Por cada 6 que saques, tira un dado adicional. Continúa tirando dados adicionales hasta que no obtengas más 6 en la nueva tirada. Un dado que muestra un 4, 5 o 6 cuenta como 1 punto de daño, por lo que una tirada con los resultados de 1, 3, 3, 4 y 6 infligiría 2 puntos de daño (1 punto por el 4 y otro por el 6).
- Todos los personajes comienzan con 9 **Puntos de Historia**, porque son capturados. Estos se pueden utilizar para activar Talentos. Obtienes más **Puntos de Historia** si activas las Complicaciones, cuando obtienes **Karma** y en algunas otras situaciones. Los **Puntos de Historia** se utilizan para realizar tiradas de acción, activar Talentos y para otras cosas.

Deja que los jugadores tiren los dados y enséñales cómo calcular el daño, dar la vuelta a los resultados de las tiradas de acción, etc. Cuando todos los jugadores entiendan lo básico, pasa a la «Escena 1: Dentro de la celda».

Habilidad	Tipo de situación
<b>Agilidad</b>	Saltar, trepar, esprintar.
<b>Alerta</b>	Percibir las cosas antes de que ocurran.
<b>Buscar</b>	Buscar activamente pistas, objetos ocultos o personas que intentan esconderse.
<b>Ciencia</b>	Comprender y practicar la física, la química, la biología, la genética, la toxicología, las matemáticas, etc.
<b>Combate a distancia</b>	Fusiles, pistolas, ballestas, arcos y flechas, armas arrojadas.
<b>Contactos</b>	Conocer a la gente, ponerse en contacto, conseguir favores.
<b>Crédito</b>	Compras, préstamos, sobornos, tener dinero en efectivo.
<b>Pelea</b>	Boxeo, lucha libre, lucha con armas cuerpo a cuerpo.
<b>Electrónica</b>	Examinar, reparar y construir dispositivos electrónicos, conocimientos sobre electrónica.
<b>Encanto</b>	Encantar, seducir, causar una buena impresión.
<b>Entretenimiento</b>	Cantar, tocar instrumentos, contar historias, actuar.
<b>Estatus</b>	Impresionar o intimidar a la gente, hacer que la gente te haga un favor, la alta sociedad.
<b>Fuerza</b>	Proezas de fuerza, como empujar, levantar o lanzar.
<b>Fuerza de voluntad</b>	Resistir la tentación o el control mental, soportar el dolor, no rendirse cuando se enfrenta a una dificultad.
<b>Humanidades</b>	Conocimientos sobre arte, historia, lingüística, antropología.
<b>Idiomas</b>	Hablar bien, lingüística, expresarse.
<b>Ingeniería</b>	Examinar, reparar y construir máquinas, conocimientos sobre ingeniería.
<b>Investigación</b>	Recuperar, documentar, examinar las pruebas y sacar conclusiones a partir de ellas.
<b>Maquinaria</b>	Operar maquinaria.
<b>Medicina</b>	Conocimientos sobre medicina, tratamiento de traumatismos, enfermedades o intoxicaciones.
<b>Prestidigitación</b>	Trucos de magia, forzar cerraduras, carterismo, prestidigitación.
<b>Papeleo</b>	Burocracia, derecho, rastreo de documentos.
<b>Resistencia</b>	Soportar dificultades físicas, hacer cosas durante un período prolongado.
<b>Seguridad</b>	Entender, implementar y burlar el sistema de seguridad como cámaras de vigilancia, alarmas, sensores, horarios de patrulla, animales de guardia, cerraduras electrónicas, etc.
<b>Sigilo</b>	Esconderse, moverse en silencio.
<b>Subterfugio</b>	Engaños, faroles, trampas.
<b>Supervivencia</b>	Creación de refugios, manejo de uno mismo en la naturaleza, establecimiento de un campamento, búsqueda de alimentos, navegación en la naturaleza.
<b>Vehículos</b>	Conducción y mantenimiento de vehículos.

# ESCENA 1: DENTRO DE LA CELDA

Esta escena permite que los personajes se presenten entre ellos y enseña a los jugadores cómo hacer tiradas de acción.

## Leer en voz alta:

«Vuestra última aventura no terminó bien. Estabais buscando un tren perdido en los Alpes y encontrasteis una vía lateral en un túnel bajo el macizo del Mont Blanc. Por desgracia, os descubrieron los villanos que robaron el tren, miembros de una organización malvada llamada Octopus, y os capturaron.

Ahora os encontraréis en una celda de la prisión, en las profundidades de la montaña.

Esta es la razón por la que tenéis 9 Puntos de

Historia. Obtenéis 9 puntos cuando os capturan. Si no, empezáis con 4.

Vuestros personajes han vivido muchas aventuras juntos, pero como esta es la primera vez que os encontráis los jugadores, creo que una ronda de presentaciones es una buena idea».

Señala al jugador de tu izquierda, y lee en voz alta:

«¿Podrías empezar describiendo a tu personaje y lo que se te da bien, con tus propias palabras? Luego continuamos en el sentido de las agujas del reloj».

## FUERA DE LA CELDA

Cuando la ronda de introducción haya terminado, presenta el *Mapa 1: La celda a los jugadores*.

«Como he dicho, la aventura no terminó bien. Fuisteis capturados por guardias armados y encerrados en una celda.

Los guardias patrullan fuera de la celda de vez en cuando. No hay mucha comodidad: dos literas de acero con dos camastros cada una. Están atornilladas a la pared y tienen un simple colchón de espuma en cada uno de los camastros. Hay un desagüe en el suelo, un conducto de ventilación, un simple retrete empotrado en la pared —sin privacidad alguna— y, por supuesto, una pesada puerta de acero. Está cerrada desde el exterior y tiene una trampilla para espiar a la altura de los ojos y otra para la comida a la altura de la cintura. Las paredes son de hormigón pintado de color morado.

Fuera de la celda, hay un pasillo y más celdas en un bloque penitenciario. Los pasajeros del tren perdido están encerrados en esas celdas. Algunos de ellos han sido sometidos a un horrible experimento con un rayo de control mental, que les hace gritar «Viva Octopus» en cuanto les habla un guardia. Sus celdas son probablemente idénticas a las vuestras.

Vuestra primera tarea es, por supuesto, salir de la celda. ¿Cómo lo hacéis? Hablad entre vosotros y luego poneos a ello».

Deja que los jugadores discutan un plan basado en el mapa, las cosas que tienen y la descripción de la celda. Casi cualquier plan que se les ocurra puede tener éxito, pero añade algún tipo de obstáculo a superar con una tirada de acción.

Aquí hay algunas sugerencias sobre cómo manejar las diferentes ideas de los jugadores:

- **Arrastrarse por el conducto de aire:** es demasiado estrecho para entrar en él, excepto para los personajes Yurika y Éloïse. Después de abrirse paso por los conductos, deben sacar a los demás personajes de la celda, lo que significa que tienen que conseguir las llaves y silenciar y/o atraer a los guardias. Con una **tirada exitosa de Sigilo**, los personajes podrían ponerse detrás de los guardias y golpearlos en la cabeza. Luego podrían atarlos y coger sus llaves. Podrían alejar a los guardias haciendo ruido —lanzando una piedra, un zapato, un cubo del armario de la limpieza o algo parecido—, pero entonces tendrían que ser rápidos para coger las llaves y abrir la puerta. Se necesitaría una **tirada de acción de Agilidad o Prestidigitación** para abrir la puerta a tiempo.
- **Hacerse el enfermo y llamar a los guardias:** conseguir que los guardias lleguen a la celda no supone un problema, pero el guardia no abrirá la puerta así como así. Sería necesaria una pequeña actuación por parte del jugador (no tiene que ser una buena actuación, pero el jugador no debería salirse con la suya con un simple «me hago el enfermo»), así como una **tirada de acción con éxito de Subterfugio**. Luego, cuando la puerta se abra,

los personajes deberán encargarse de los guardias. Una variante sería seducir a un guardia en lugar de hacerse el enfermo. Ambas opciones llevarían finalmente a una pelea.

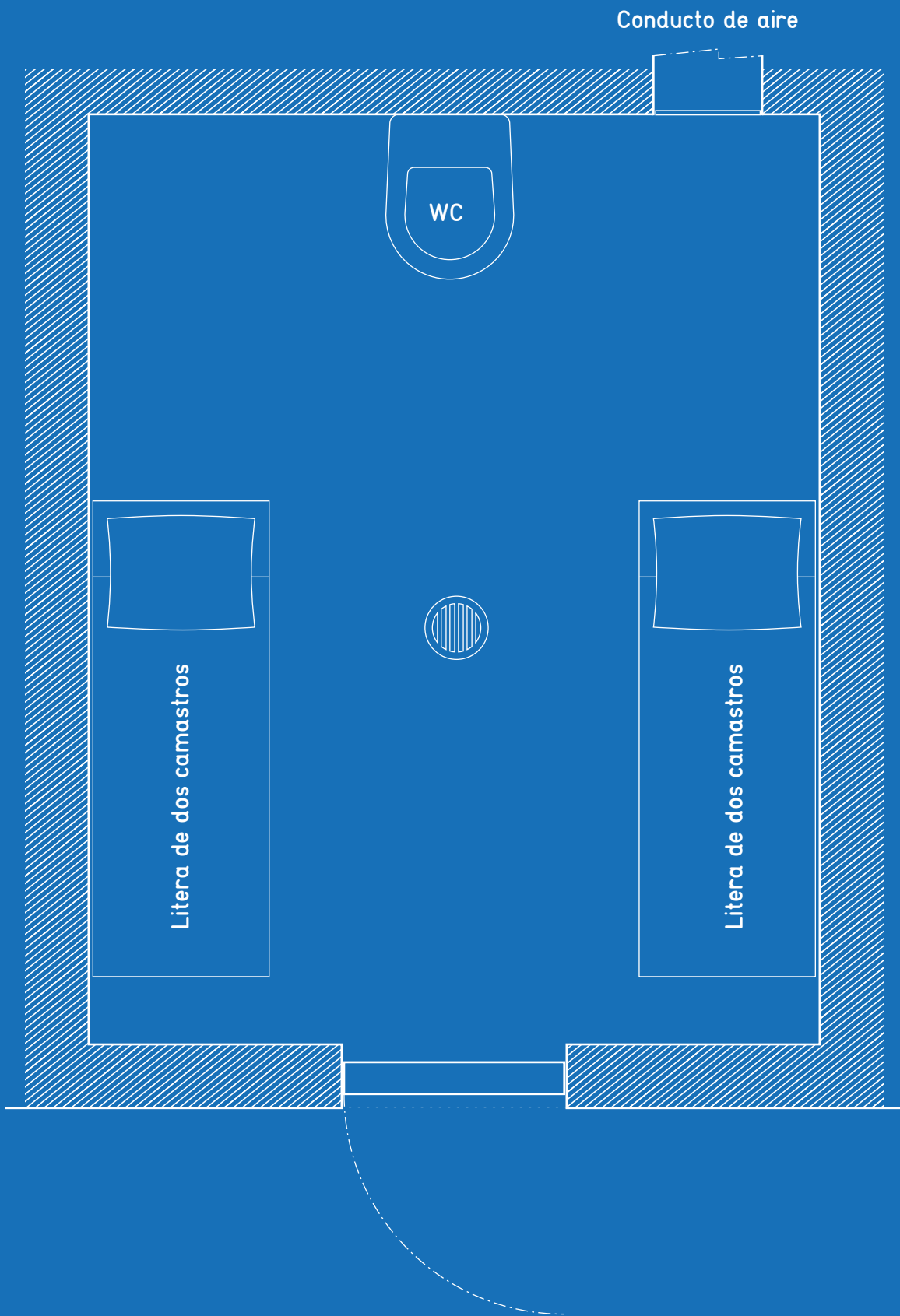
- **Agarrar al guardia que entrega la comida:** los personajes podrían agarrar los brazos del guardia que entrega la comida con **un éxito en una tirada de acción de Fuerza**. Si tienen éxito, otro guardia deberá desbloquear la puerta y magullar a los personajes infractores para obligarles a soltar al primer guardia. Esto también dará lugar a una pelea con dos guardias.
- **Forzar la cerradura:** la cerradura está en el exterior, así que aunque Paul lleve sus ganzúas, es realmente complicado llegar a ella. Será necesario que alguien con brazos estrechos —Eloïse o Yurika— lo intente. La apertura requiere una **tirada de acción de Prestidigitación**. Para todos los demás, la trampilla de la comida es tan estrecha que es difícil pasar los brazos por ella, lo que les da un modificador de **-2 puntos** en la tirada de acción (es

decir, la tirada de acción falla si la **unidad** de la tirada es 1 o 2). Si la tirada falla, tienen que idear algo diferente.

- **O cualquier otra cosa:** se supone que los personajes deben salir, pero no debe ser fácil, y debe requerir al menos una tirada de acción para que entiendan cómo se hacen las tiradas.

## ¡RECUERDA!

- Algunos personajes tienen kits de equipo con ellos en la celda, lo que puede facilitar ciertas tiradas de acción.
- Los personajes pueden dar la vuelta a cualquier tirada de acción por **2 Puntos de Historia** por vuelta.
- Los personajes también tienen Talentos que les permiten dar la vuelta a tiradas de acción. Esto cuesta **1 Punto de Historia** por dar la vuelta a una tirada, pero solo se puede hacer en los casos especificados.



Reemplaza	Módulo del bloque de celdas	Revisión	
Reemplazado por			
Fecha 1962		Lado derecho	
Krakenbau GmbH		<b>Plano general</b>	

# ESCENA 2: ¡¡¡GUARDIAS!!!

Cuando los personajes salen de la celda, suena la alarma. Varios guardias —de los grandes, corpulentos y no muy inteligentes— salen corriendo para detener la fuga. Hay tantos guardias como personajes, más un teniente que los dirige.

## Sobre las reglas de combate

Las reglas de combate están simplificadas para este escenario de iniciación, con el objetivo de ayudar a que la acción avance y enseñar rápidamente lo básico, para que todo el mundo pueda empezar a divertirse de inmediato. Las reglas completas tienen más opciones, pero también tardan más en aprenderse.

## PREPARACIÓN

Muestra el *Mapa 2: El bloque de la prisión* a los personajes. Señala las diferentes zonas y explica a los jugadores cuáles son. A continuación, pregunta a los jugadores dónde están sus personajes.

### ZONAS

Existen las siguientes zonas:

- **Central:** El puesto de guardia central, una sala hexagonal con bloques de celdas al norte detrás de puertas dobles. La zona central está dividida en dos zonas: una al norte del puesto de guardia y otra al sur del puesto de guardia.
- **Plataforma de guardia:** Una plataforma elevada con cubierta enrejada y una bonita vista sobre el puesto de guardia. La plataforma suele estar atendida cuando entran o salen presos. Se puede acceder a la plataforma por medio de unas escaleras al este y al oeste.
- **Puesto de guardia:** Un puesto de guardia hexagonal desde el que se tiene una visión clara de los tres bloques de celdas. Desde aquí se pueden controlar las puertas dobles y todas las puertas de las celdas. Seis monitores de vídeo muestran el interior de seis celdas. Puedes establecer cuáles o hacer que cambien al azar o secuencialmente cada diez segundos. Aquí también hay una taquilla para guardar los objetos confiscados a los prisioneros. Los personajes pueden encontrar aquí algunos de sus kits de equipo perdidos.
- **Ascensor:** Un ascensor con capacidad para un máximo de 8 pasajeros o 1 500 kg. El ascensor tiene puertas dobles, tanto en el interior de la cabina como en cada planta. Las puertas requieren una tarjeta de seguridad para abrirse o pueden controlarse desde el panel de control del puesto de guardia.
- **Pasillo de acceso:** Un largo pasillo que lleva a lo más profundo de la base Octopus. Hay una puerta doble que da a la zona central, que requiere una tarjeta de seguridad o puede abrirse desde el panel de control del puesto de guardia.
- **Comedor:** Un comedor para los guardias, donde juegan al ping-pong, ven la televisión, comen, leen revistas lascivas o juegan a las cartas (el póker es su favorito) cuando no están de servicio. La puerta de acero de la zona central requiere una tarjeta de seguridad o puede abrirse desde el panel de control del puesto de guardia.
- **Dormitorio:** Dormitorio para los guardias. Aquí hay camas para hasta doce guardias. Normalmente, hay muchos menos guardias que camas.
- **Baño:** Aseo y duchas.
- **Cocina:** Una pequeña cocina, con utensilios de cocina, fogones, nevera, congelador y armario.
- **Puertas A, B, C:** Tres puertas dobles para cada bloque de celdas. Hay una que lleva a la zona central y una que lleva al bloque de celdas. Las puertas se pueden abrir con tarjetas de seguridad, pero solo una puerta a la vez. Desde el panel de control del puesto de guardia se pueden abrir las tres puertas al mismo tiempo. Cada puerta doble es una zona.
- **Bloque de celdas A, B, C:** Un largo pasillo con puertas a ambos lados. Hay una celda detrás de cada puerta. Todas



las puertas pueden abrirse desde el panel de control del puesto de guardia. Las puertas de las celdas también se pueden abrir con tarjetas de seguridad, pero solo si ambas puertas de la verja que lleva al bloque de celdas están cerradas. Cada bloque es una zona, cada celda es una zona.

Las zonas más importantes son la zona central (que en realidad está dividida en dos zonas, una al norte del puesto de

guardia y la otra al sur), el puesto de guardia y la plataforma. Los personajes probablemente se encuentren en el puesto de guardia o en la zona central norte cuando comience el combate.

Cuando los personajes hayan decidido dónde están, señala el ascensor y el comedor. La mitad de los guardias más el teniente salen furiosos del comedor, y la otra mitad sale del ascensor.

## TIRA LA INICIATIVA

Cada jugador tiene que hacer ahora una **tirada de acción de Alerta**.

- Quien tenga éxito, su iniciativa es igual a las **unidades** + las **decenas**. Por ejemplo, una tirada de acción con éxito de 26 da una Iniciativa de  $2 + 6 = 8$ .
- Si falla, su iniciativa es igual a las **unidades** solamente. Una tirada de acción fallada de 62 significa una iniciativa de 2.
- Si la tirada de acción tiene **Mal Karma**, es decir, falló y las **unidades** y las **decenas** son iguales, entonces la

iniciativa es 0.

- Si la tirada de acción tiene **Buen Karma**, es decir, tuvo éxito y las **unidades** y las **decenas** son iguales, entonces la iniciativa es las **unidades** + las **decenas** + 10. Una tirada de acción **Buen Karma** de 22 significa una iniciativa de  $2+2+10=14$ .

El teniente tiene iniciativa 5, mientras que los guardias tienen iniciativa 2.

## LA RONDA

Durante cada ronda, cada personaje tiene un turno en orden de iniciativa de mayor a menor. Durante su turno, un personaje puede realizar estas acciones en cualquier orden:

- Moverse a una zona.
- Realizar una acción principal (normalmente atacar o hacer un movimiento extra).
- Llevar a cabo una acción libre (por ejemplo, levantarse o cambiar de arma).

Si algún personaje jugador tiene la misma iniciativa que un villano, el jugador va primero. Los villanos con la misma iniciativa actúan en el orden que el Director de Operaciones considere oportuno. Si más de un personaje tiene la misma

iniciativa, los jugadores deciden entre ellos quién va primero.

### ¿QUIÉN ATACA A QUIÉN?

El teniente gritará órdenes a los guardias, al menos al principio. Un guardia atacará a cada personaje. Si algún personaje derrota a su guardia, el teniente atacará a ese personaje.

Los personajes pueden atacar a quien quieran siempre que el objetivo esté en la misma zona. Si tienen un arma a distancia, pueden atacar a cualquiera que esté en la línea de visión. Si el arma tiene la etiqueta de *Corto alcance (X)*, el objetivo no puede estar a más de X zonas de distancia.

## ATAQUE Y DEFENSA

Al atacar, haz una tirada de ataque. Una tirada de ataque es una tirada de acción normal para el combate cuerpo a cuerpo o a distancia contra los guardias (cualquier objetivo con la etiqueta *Esbirro* o *Subalterno*), pero es una tirada enfrentada si el ataque es contra los personajes o el teniente (cualquiera sin la etiqueta *Esbirro* o *Subalterno*).

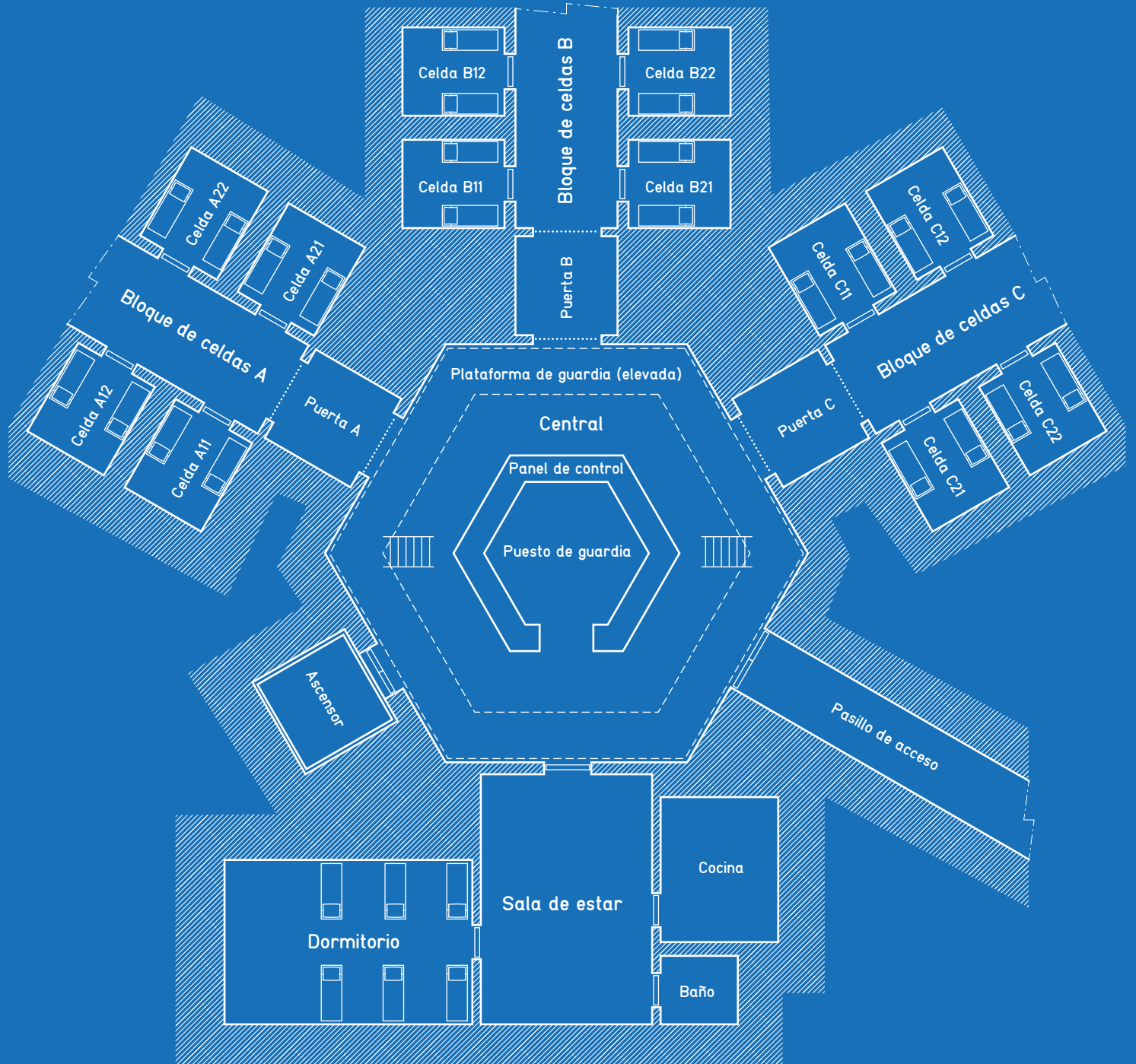
- Un personaje o teniente atacado puede hacer una tirada de defensa. Si la tirada de ataque gana (es decir, tiene éxito y supera la tirada de defensa), el ataque tiene lugar y el atacante tira el daño.

- Un *Esbirro* o *Subalterno* atacado no puede hacer tiradas de defensa. Si la tirada de ataque tiene éxito, el ataque impacta y se tira el daño.

### KARMA

**Buen Karma en las tiradas de ataque:** Si un personaje obtiene **Buen Karma** en una tirada de ataque contra un guardia (no teniente), ese guardia queda **Fuera de combate**. Si un personaje saca un resultado de **Buen Karma**

## MAPA 2: EL BLOQUE DE LA PRISIÓN



Reemplaza	Módulo del centro de detenciones	Revisión	
Reemplazado por			
Fecha		1962	Nivel del personal
Krakenbau GmbH		<b>Plano general</b>	

contra el teniente, o si alguno de los villanos controlados por el Director saca **Buen Karma** contra un personaje, puede repetir la tirada de daño si lo desea. El nuevo resultado sustituye al anterior.

**Mal Karma en las tiradas de ataque:** Fallas. No solo fallas, además tu siguiente tirada de acción tiene un modificador de **-2 puntos**.

**Buen Karma en las tiradas de defensa:** Después de lidiar con el daño recibido, si no estás **Fuera de combate**, recuperas **1dP de Vitalidad** (esto significa «tira **1d6**. Si sacas 4, 5 o 6, recuperas un punto de **Vitalidad**, hasta tu máximo»).

**Mal Karma en las tiradas de defensa:** Quedas **Derribado** y **Prono**. No puedes moverte hasta que uses una acción adicional para levantarte.

## DAÑO

Al infligir daño, tira la cantidad dada de **d6** de tu ataque. Por cada 4, 5 o 6, infliges un punto de daño. Por cada 6 que saques, tira un **d6** adicional. Continúa tirando dados adicionales hasta que no saques más 6.

Cuando tengas el total de daño, reduce la **Vitalidad** del objetivo en esa cantidad.

- Cualquier personaje del Director con la etiqueta *Esbirro* o *Subalterno* —es decir, los guardias— con cero **Vitalidad** está **Fuera de combate**.
- Cualquier personaje sin la etiqueta *Esbirro* o *Subalterno* —es decir, los personajes jugadores y el teniente— puede elegir no reducir la **Vitalidad** y, en su lugar, adquirir el estado **Herido**. Esto se hace a menudo para evitar caer **Fuera de combate** en su lugar. Si ya tienes el estado **Herido**, no puedes adquirirlo otra vez.
- Los personajes jugadores también pueden elegir aceptar el estado **En peligro de muerte** en lugar de reducir la **Vitalidad**. Esto se hace más a menudo en la lucha final contra el jefe o durante el duelo final con un archienemigo y, a menudo, después de haber aceptado el estado **Herido**. Si ya tienes el estado **En peligro de muerte** y te quedas sin **Vitalidad**, estás muerto. Si ya tienes el estado **En peligro de muerte**, no puedes volver a aceptarlo.

Explica cómo funcionan los estados **Herido** y **En peligro de muerte** la primera vez que un personaje reciba daño.

### FUERA DE COMBATE

Estar **Fuera de combate** significa que ya no estás en la pelea. Puedes estar en el suelo con estrellas o pájaros rodeando tu cabeza, arrojado por un conducto de aire, atrapado bajo los escombros, atado con cables y alambres, o puedes haberte rendido con las manos levantadas en señal de derrota. No significa necesariamente que estés herido (para eso está el estado **Herido**) o muerto (ese es el resultado tras **En peligro de muerte**).

Los personajes que estén **Fuera de combate** volverán automáticamente, no en la siguiente escena, sino en la de después a esa. Si alguien hace una **tirada de acción exitosa de Medicina**, puede hacerle regresar en la siguiente escena.

### HERIDAS

Perder **Vitalidad** no significa que hayas sufrido algún tipo de herida crítica. Más bien indica que has sufrido magulladuras, arañazos o golpes en la cabeza, que te has quedado sin fuerzas, que te has quedado sin energía y otros problemas relativamente menores.

En lugar de perder **Vitalidad**, puedes aceptar el estado **Herido**. Si adquieres el estado **Herido**, sufres algún tipo de trauma. Obtendrás un modificador de **-2 puntos** en futuras escenas si tienes el estado **Herido**. Puedes ignorar ese modificador si alguien tiene éxito en una **tirada de acción de Medicina** para remendarte temporalmente dándote analgésicos.

No fluye sangre hasta que no se te adquiere el estado **Herido**.

### MUERTE

En lugar de perder **Vitalidad**, puedes aceptar el estado **En peligro de muerte**.

En la mayoría de las circunstancias, la muerte solo ocurre si tienes el estado **En peligro de muerte** y te quedas sin **Vitalidad**. Si eso ocurre, tu personaje deja esta existencia mortal. Aparte de arriesgarte a morir si te quedas sin **Vitalidad** en estas condiciones, no hay efectos negativos de **En peligro de muerte**. Elimina el estado **En peligro de muerte** después de que la escena haya terminado.

### ATURDIDO Y PARALIZADO

Los rayos catalépticos de Octopus proyectan un rayo que apaga o bloquea temporalmente las neuronas motoras, haciendo que el objetivo quede aturdido o paralizado. No puedes aceptar **Heridas** o **En peligro de muerte** al ser golpeado por estas armas, sino que puedes elegir quedar **Aturdido** o **Paralizado** respectivamente en lugar de perder **Vitalidad**.

**Aturdido:** Si estás aturdido, las tiradas de ataque tienen **-5 puntos**. Las acciones de Esprintar o de movimiento complejas que requerían una tirada de acción tienen **-5 puntos**. Las acciones normales de Esprintar o de movimiento que no requerían de tirada, ahora la requieren. Las demás tiradas de acción sufren **-2 puntos**.

A menos que el aturdimiento sea el resultado de un veneno o una enfermedad, a menudo puedes usar tu acción principal para hacer una tirada de acción de **Fuerza de Voluntad**. Si tienes éxito, elimina el estado **Aturdido**. Elimina el estado **Aturdido** al comienzo de la siguiente escena si aún está vigente.

**Paralizado:** Si estás paralizado, no puedes realizar ninguna acción en tu turno. Al final de tu turno, haz una tirada

de acción de **Resistencia**. Si tienes éxito, «desbloqueas» un tipo de acción (libre, de movimiento o principal) para el resto de la escena.

La parálisis dura 24 horas, hasta que consigas desbloquear todas las acciones o hasta que te cures. Puedes curar a un personaje que esté **Paralizado** por el rayo cataléptico y quitarle ese estado con una tirada de acción de **Medicina** realizada con éxito.

## ¿CUÁNDO TERMINA LA PELEA?

El combate finaliza cuando todos los guardias y el teniente están **Fuera de combate** o cuando todos los personajes están **Fuera de combate**.

Tras el combate, todos los personajes recuperan su **Vitalidad** al máximo.

Es posible que los personajes quieran armarse con los rayos catalépticos de los guardias. Si es así, haz que los jugadores

anoten las estadísticas del rayo cataléptico para su uso futuro, y explica lo que significan las etiquetas.

### LAS COSAS DE LOS PERSONAJES

Una vez finalizado el combate, los personajes pueden recuperar la mayor parte de sus kits de equipo que se encuentran en una taquilla del puesto de guardia.

## FINALIZAR LA AVENTURA CORTA

Puedes terminar este escenario de juego aquí si estás llevando a cabo una demostración corta de media hora aproximadamente.

Si a los jugadores se les ocurre liberar a todos los demás prisioneros, entonces la tripulación del tren puede hacerse con el control de la locomotora y conducirlo fuera del túnel con todos los pasajeros a bordo, personajes incluidos. Lee en voz alta:

«Ahora que los guardias son inofensivos gracias a vuestras acciones, podéis coger sus tarjetas de seguridad y abrir las celdas. Lleváis con cuidado a los prisioneros hasta el tren robado.

La tripulación sabe lo que hace y puede poner el tren en marcha rápidamente. Se dirigen directamente a la puerta oculta por la que entraron y la atraviesan, y antes de que te des cuenta, has llegado al final del túnel bajo el Mont Blanc.

Y ahí se acaba esta aventura. Gracias por probar *The Troubleshooters*».

Si los jugadores no se acuerdan de los otros prisioneros, igualmente encuentran una salida.

«Silenciosamente os escurrís por la base subterránea de Octopus hasta encontrar el túnel secreto con el tren robado. Os escabullís por el pozo hasta llegar al verdadero túnel del tren. Una media hora más tarde, salís a la luz del sol que cae a los pies del Mont Blanc.

Y ahí termina esta aventura. Gracias por probar *The Troubleshooters*».

Si los personajes fallan y son capturados, serán devueltos a su celda.

«Eso no ha ido muy bien. Os capturan, os desnudan, os registran y os quitan todo el equipo. Luego os vuelven a encerrar, vestidos solo con un mono de prisión morado.

Un día más tarde, os sacan de la celda y os acompañan al centro de control. Allí, un misterioso personaje monocorde está sentado en un sofá con forma de huevo y se ríe burlonamente de una manea peculiar.

—¡Ah-jaja-jaja! ¿Creáis que podríais detenerme a mí, el conde Von Zadrith? Ahora seréis testigos de mi **MAGNÍFICO** plan para dominar el mundo. **NADIE** puede detenerme, ¡y vosotros seréis los primeros en ver mi **GRANDEZA**! ¡Y os mostraré cómo! ¡Número 16.392, pon en marcha la máquina!

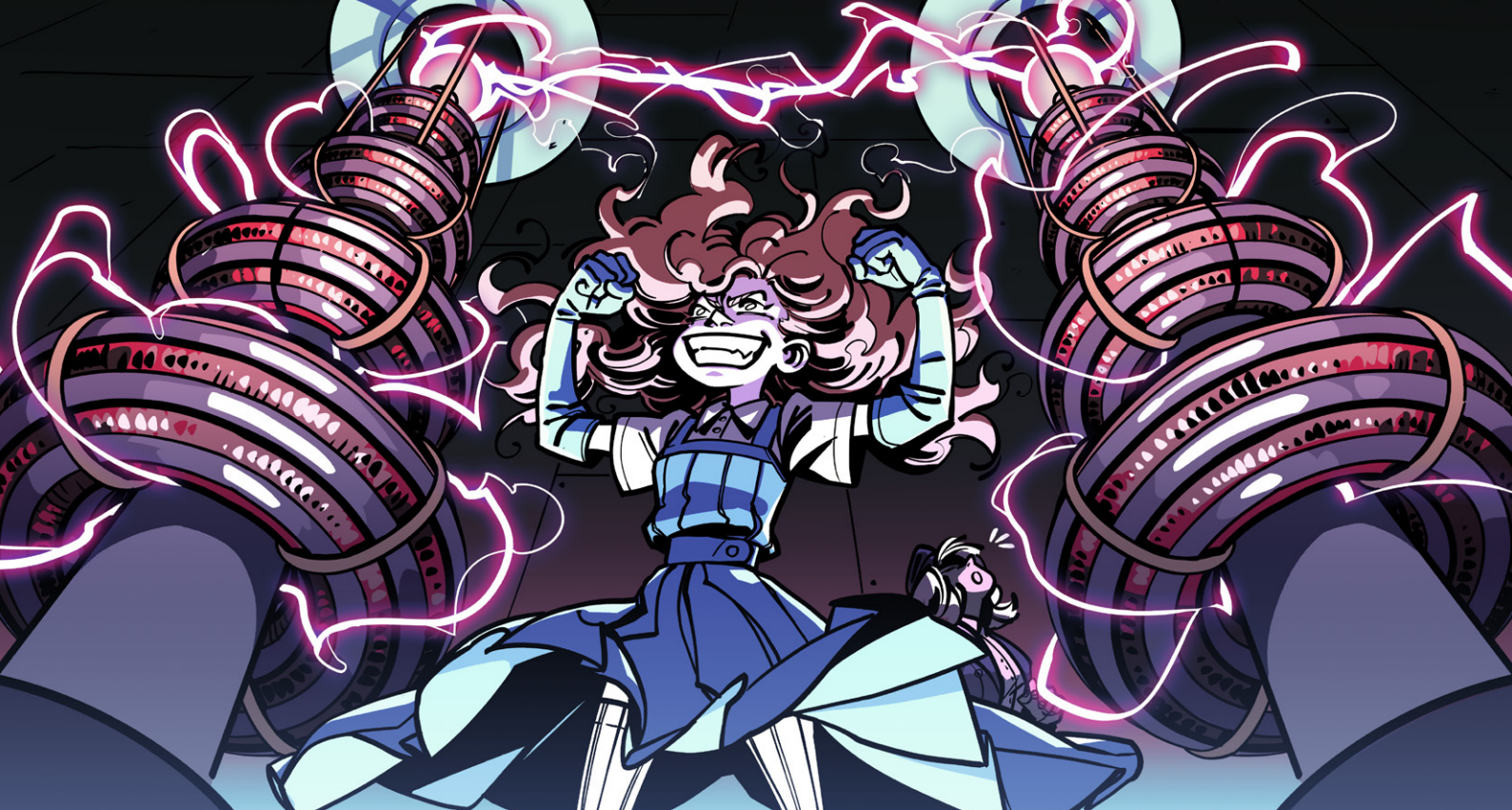
—*Viva Octopus* —responde alguien desde un altavoz. Un campo de fuerza púrpura desciende desde el techo hasta el suelo donde os encontráis y, envueltos en su luz púrpura, no podéis evitar proclamar en voz alta:

—¡*Viva Octopus!* ¡*Viva Von Zadrith!*

Aquí termina vuestra aventura. Gracias por probar *The Troubleshooters*».

### ALARGAR LA AVENTURA

Si tienes tiempo (una media hora más), pasa a la «Escena 3: Encuentra el rayo de control mental».



## ESCENA 3: ENCUENTRA EL RAYO DE CONTROL MENTAL

Si tienes tiempo para hacer la aventura un poco más larga, continúa jugando. Esta escena tiene dos partes: descubrir dónde encontrar el rayo de control mental y escabullirse hasta ese lugar sin ser descubiertos.

### LEE EN VOZ ALTA:

«Uno de los otros prisioneros en el bloque de celdas os dice que Octopus ha estado haciendo experimentos de control mental en ellos con un rayo de algún tipo. Otros se unen a los personajes y les cuentan cómo a sus compañeros les han lavado el cerebro con el rayo y han obedecido cualquier orden de cualquier miembro de Octopus durante varias horas.

Saben que hay un generador en algún lugar en las profundidades del complejo y un proyector de rayos experimental en el centro de control y que, al parecer, están trabajando en un potente proyector en la cima del Mont Blanc que teóricamente podría llegar a media Europa.

Vosotros sois los únicos que podéis encargáros de ello, al fin y al cabo conseguisteis escapar de la celda.

Aquí hay un mapa de la base (*Mapa 3: El complejo del Mont Blanc*). Este es el plano mental que os habéis hecho viendo las señales de evacuación y de cómo os han traído aquí desde que fuisteis capturados. No sabéis dónde está el generador de rayos de control mental. ¿Qué hacéis para encontrarlo?».

Quieres que los personajes acaben en el generador, donde tendrá lugar la gran pelea final. En esta escena, querrás que los jugadores obtengan los siguientes datos:

- Hay un proyector experimental en el centro de control.
- Hay un proyector real en la cima del Mont Blanc.
- Hay un generador más abajo en la base.
- Los proyectores pueden ser reemplazados. El generador probablemente puede ser sabotado permanentemente.

Los jugadores pueden hacer lo que quieran para investigar el asunto, pero quieres que los jugadores lleguen a la conclusión de que el rayo de control mental se sabotea mejor destruyendo el generador. Así se arruinarían los planes de Octopus aquí de manera permanente, ya que los proyectores pueden ser reemplazados.

Aquí tienes algunas sugerencias de cómo podrían hacerlo:

- Echar agua a uno de los guardias o al teniente para despertarlos y preguntarles directamente. Actúa como si fueras el guardia o el teniente y anima a los jugadores a actuar como sus personajes. Haz que los jugadores hagan preguntas y respóndelas con la voz del guardia o de la teniente.
- La teniente es realmente testaruda y solo responde con el rango (Teniente) y el número (#6.796; el personal de Octopus no usa nombres). Ella sabe todo lo anterior sobre el rayo de control mental, pero será difícil hacerla hablar. La violencia o las amenazas no funcionarán: «¡Estoy entrenada para no revelar nada bajo tortura!». Otros métodos pueden funcionar mejor: ¿flores y cena, quizás?
- Los guardias son mucho más útiles, a menos que la teniente esté despierta. Si no está despierta, los guardias les dirán todo lo que saben: hay un proyector en el centro de control, y un generador más abajo en la base. Varios de ellos han sido sometidos al rayo. Mientras la teniente no esté despierta, con preguntar es suficiente.

Si está despierta, no dirán nada.

- Utilizar el panel de control del puesto de guardia para encontrar el rayo de control mental. Requerirá de una **tirada de acción de Electrónica** que tenga éxito y otra **tirada de acción de Maquinaria** con éxito.
  - Si la de **Electrónica** tiene éxito, descubren que hay un proyector masivo en la cima del Mont Blanc.
  - Si la de **Maquinaria** tiene éxito, entonces se enteran de que hay un generador en el nivel por encima del reactor.
  - Si ambas tiradas tienen éxito, también diles que hay un proyector experimental en el centro de control, pero que se controla desde la sala de control del generador.

Cuando los personajes estén listos para llegar al generador, deja que los jugadores describan cómo lo harán. Colarse es posible, arrastrarse por los conductos de aire es otra posibilidad y disfrazarse de personal de Octopus es una tercera opción. Deja que los jugadores elaboren un plan, elijan algunas habilidades adecuadas y se enfrenten a un desafío.

## DESAFÍOS

Un desafío es un mecanismo para situaciones en las que participa más de una persona, se requiere más de un tipo de pericia o simplemente se necesita tiempo. Durante un desafío se realizan tiradas de acción para entre 3 y 5 habilidades. Las tiradas de acción deben distribuirse de la forma más equitativa posible entre los jugadores. Cuantas más tiradas de acción se realicen con éxito, mejor.

Hay cinco niveles posibles de resultado de un desafío.

- Un **resultado magnífico** es el mejor resultado posible.
- Un **buen resultado** es básicamente el resultado previsto.
- Un **resultado de éxito limitado** tiene algo de éxito, pero con un coste mayor del previsto.

- Un **mal resultado** es un fracaso.
- Un **resultado pésimo** es lo peor que puede ocurrir.

El resultado depende del número total de tiradas de acción del desafío y de cuántas de ellas tienen éxito. Los desafíos que aparecen a continuación están definidos para cuatro tiradas de acción en total, y el número de éxitos necesarios se especifica en los resultados. Si quieres crear tus propios desafíos, utiliza la tabla de desafíos y resultados para conocer sus resultados.

**Tabla: Desafíos y resultado**

Número de tiradas de acción	# Tiradas de acción exitosas/enfrentamientos ganados					
	0	1	2	3	4	5
4	Pésimo	Limitado	Bueno	Magnífico		
5	Pésimo	Malo	Limitado	Bueno	Magnífico	
5	Pésimo	Malo	Limitado	Limitado	Bueno	Magnífico

**Desafío: Escabullirse hasta el generador**

**Alerta**, para percibir a las patrullas antes de que te encuentren.

**Seguridad**, para saber dónde están las cámaras de seguridad.

**Sigilo**, para esconderse en las sombras.

**Subterfugio**, para engañar a cualquier guardia y hacerle creer que no estás allí.

**Resultado**

**Resultado magnífico** (4 éxitos): Los personajes encuentran rápidamente la sala del generador y consiguen dos rondas de acción extra antes de que lleguen los primeros guardias.

**Buen resultado** (3 aciertos): Los personajes encuentran la sala del generador.

**Resultado limitado** (2 aciertos): Los personajes encuentran la sala del generador, pero tardan un poco más. Se saltan la ronda 1.

**Mal resultado** (1 éxito): Los personajes encuentran la sala del generador, pero son descubiertos justo al llegar.

**Resultado pésimo** (0 éxitos): Los personajes son descubiertos en el camino por los guardias de Octopus y deben luchar contra ellos.

**Desafío: Arrastrarse por los conductos de aire**

**Agilidad**, para contonearse por los conductos.

**Alerta**, para notar las trampas mortales y las caídas repentinas.

**Sigilo**, para no ser oído.

**Supervivencia**, para orientarte.

**Resultado**

**Resultado magnífico** (4 éxitos): Los personajes encuentran la sala del generador y pueden dejarse caer sobre los guardias desde las trampillas de los conductos de aire. Los guardias son sorprendidos y no pueden actuar en la primera ronda.

**Buen resultado** (3 éxitos): Los personajes encuentran la sala del generador.

**Resultado limitado** (2 aciertos): Los personajes encuentran la sala del generador, pero activan una alarma. Se saltan la ronda 1.

**Mal resultado** (1 éxito): Los personajes encuentran la sala del generador, pero activan una alarma por el camino.

**Resultado pésimo** (0 aciertos): Los personajes son encontrados en el camino por los guardias de Octopus y deben luchar contra ellos.

**Desafío: Suplantar al personal de Octopus**

**Alerta**, para observar el comportamiento de otros miembros personal de Octopus.

**Encanto**, para persuadir a cualquiera que los personajes encuentren.

**Entretenimiento**, para representar el papel.

**Subterfugio**, para engañar a cualquiera.

**Resultado**

**Resultado magnífico** (4 éxitos): Los personajes engañan a los guardias, por lo que tienen dos rondas adicionales antes de que comiencen a buscarlos y los descubran.

**Buen resultado** (3 éxitos): Los personajes encuentran la sala del generador.

**Resultado limitado** (2 éxitos): Los personajes encuentran la sala del generador, pero tardan un poco más. Se saltan la ronda 1.

**Mal resultado** (1 éxito): Los personajes encuentran la sala del generador, pero son descubiertos justo al llegar.

**Resultado pésimo** (0 éxitos): Los personajes son descubiertos en el camino por los guardias de Octopus y deben luchar contra ellos.

**LUCHAR CONTRA LOS GUARDIAS**

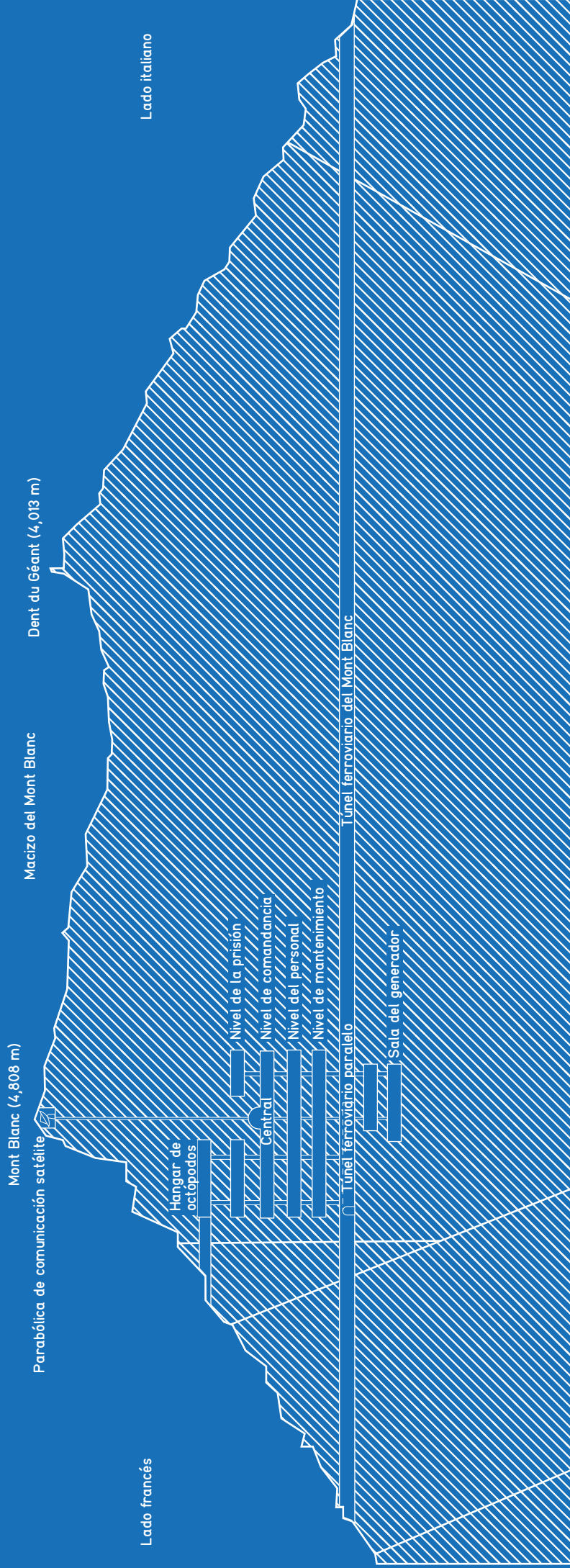
Si como resultado de un desafío tiene lugar un nuevo combate contra los guardias de Octopus, ejecútalo según las reglas de combate de la página 9. Hay la mitad de guardias que de personajes, más uno. Si hay cuatro personajes, debe haber  $4/2 + 1 = 3$  guardias.

Después del combate, los personajes tienen que correr a la sala del generador.



# MAPA 3: EL COMPLEJO DEL MONT BLANC

## La Central de Octopus del Mont Blanc



Reemplaza	Centro de operaciones subterráneas de Mont Blanc		Revisión
Reemplazado por	Centro Subterráneo		
Fecha	1962		
Krakenbau GmbH	Plano general		



# ESCENA 4: SABOTAJE DEL GENERADOR DEL RAYO DE CONTROL MENTAL

En esta última escena, los personajes intentan destruir el generador de rayos de control mental. Hay que desactivarlo en varios lugares a la vez para poder apagarlo de manera

segura. Mientras luchan por hacerlo, Octopus ha enviado guardias para detenerlos.

## PREPARACIÓN

Para desactivar el generador, hay cinco puestos entre los que elegir donde se puede actuar sobre el aparato:

- **La sala de control**, a donde entran los personajes y desde donde se controla el patrón de frecuencia del rayo de control mental. Este puesto tiene que ser incluido en el proceso.
- **El relé de conmutación**, que dirige la energía hacia el magnetrón.
- **El magnetrón**, que crea el haz de energía base.
- **El modulador**, que adapta la señal de control mental desde la sala de control.
- **El combinador**, donde la señal de control y el haz de energía base se combinan para formar el haz de control mental final.

Elige tantos puestos como jugadores haya, menos uno. Tiene que sobrar un personaje para mantener ocupados a los refuerzos de Octopus cuando lleguen.

Los personajes deben actuar sobre todas las ubicaciones al mismo tiempo. La sala de control puede destruirse por separado, pero alguien tiene que controlarla cuando se saboteen los demás puestos.

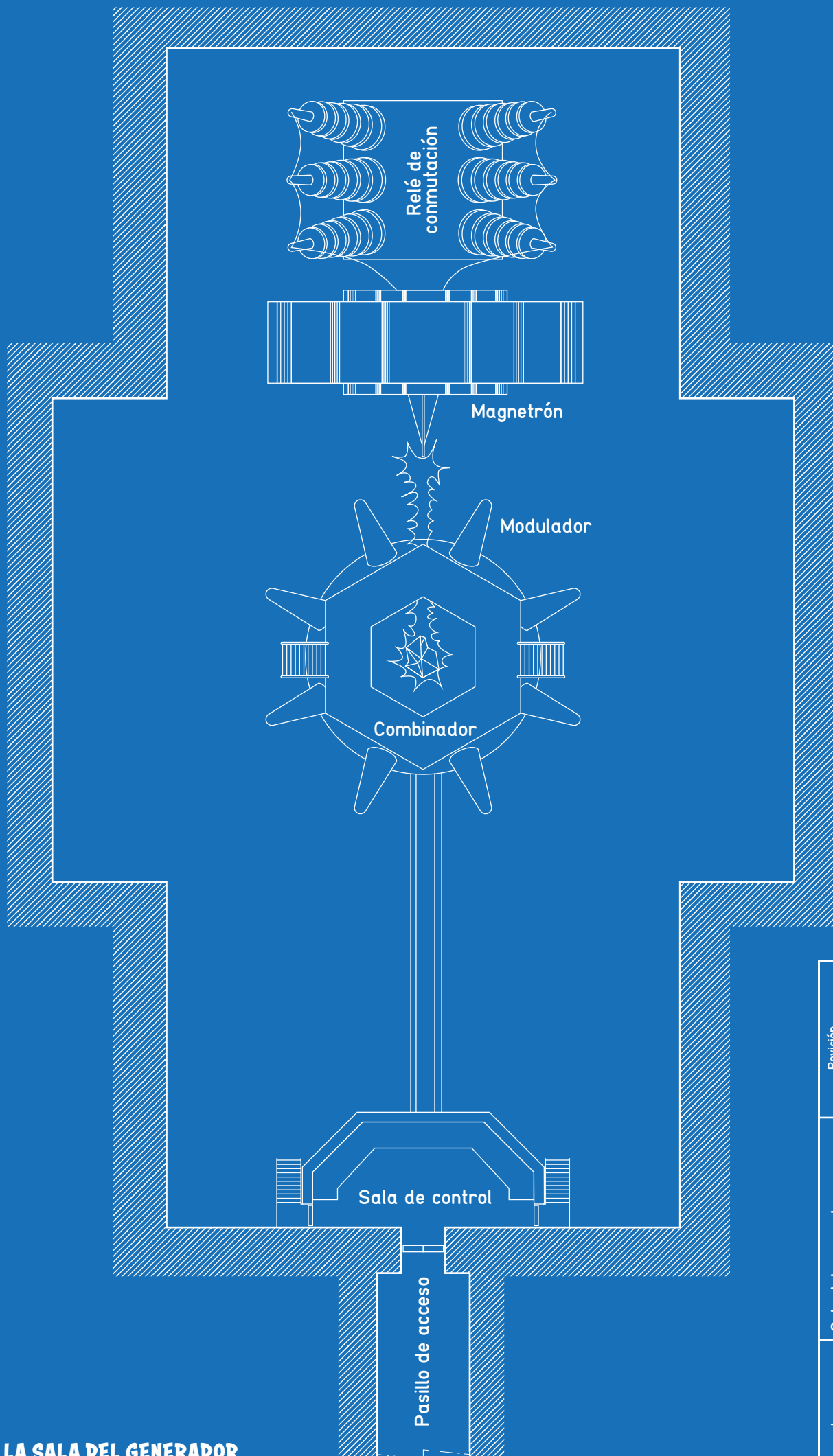
Si los puestos no se sabotean de forma controlada (es decir, se destruyen uno a uno), la sala del reactor se llenará de radiación peligrosa, lo que obligará a todos a huir dejando el trabajo a medias, y matará a quien decida quedarse o se quede atrás.

### LEE EN VOZ ALTA

«Entráis en la sala de control del generador. Hay tres técnicos ocupados manejando el generador frente a un panel de control con muchas luces parpadeantes, números, impresiones y armarios con lectores de cintas magnéticas. Los técnicos os miran un momento y luego vuelven a su tarea de controlar el generador, sin preocuparse realmente de vuestra presencia.

La sala de control tiene una gran vista de la sala del generador, por lo que puedes ver esto:».

- Muestra el *Mapa 4: La sala del generador*. Señala qué zonas existen y cómo están conectadas.
- Señala los puestos que has seleccionado para el sabotaje. No les digas todavía que los puestos tienen que ser destruidos simultáneamente.
- Hay tres técnicos en la sala de control.
- Hay cuatro técnicos en la sala del generador y dos guardias. Hay que neutralizar a los guardias antes de sabotear el generador.
- Si los personajes tuvieron un **mal resultado** o **pésimo** en el desafío, entran en la sala del generador justo antes que los guardias que les persiguen. Pueden cerrar las puertas de golpe, pero los guardias están justo afuera e intentarán entrar por la fuerza si es necesario.



**MAPA 4: LA SALA DEL GENERADOR**

Reemplaza	Sala del generador	Revisión
Reemplazado por		
Fecha	Nivel de potencia superior	
1962		
Krakenbau GmbH	<b>Plano general</b>	

## PLANES Y AYUDA

Deja que los jugadores dediquen un momento a planificar cómo sabotear el generador y a decidir quién va a destruir qué. Mientras los personajes discuten el asunto, uno de los técnicos se da la vuelta y dice:

«¡No, no, no! ¡No se puede destruir solo ese sistema! Si no se apagan todos al mismo tiempo y se controlan desde aquí, ¡el lugar se llenará de radiación de zadrifón letal y todos morirán!».

Los técnicos no son particularmente leales a Octopus. Simplemente trabajan allí. Los personajes pueden persuadir a los técnicos para que se encarguen de la desconexión y el sabotaje en la sala de control, lo que significa que los personajes solo tienen que sabotear ellos mismos los otros sistemas. Los técnicos solo quieren escapar y ofrecen su ayuda a cambio de la promesa de sacarlos.

Urge a los jugadores a decidir. No tienen mucho tiempo para planificar, solo uno o dos minutos.

## ¡EL RELOJ ESTÁ EN MARCHA!

En cuanto los jugadores empiecen a sabotear, ¡se les empieza a acabar el tiempo!

Ronda	Evento
0	Planificar y convencer a los técnicos. En realidad no es un evento.
1	¡Comienza el sabotaje! Si el desafío para llegar a la sala de control tuvo un resultado <b>malo</b> o <b>pésimo</b> , dos guardias empiezan a intentar entrar en la sala de control.
2	Los guardias y los técnicos de la sala reaccionan. Los guardias intentan detener a los personajes. Los técnicos intentan proteger sus máquinas.
3	Llegan dos guardias más al exterior de la sala.
5	Llegan dos guardias más al exterior de la sala.
7	Llegan dos guardias más al exterior de la sala.
10	Llegan cuatro guardias más y un teniente al exterior de la sala.

### QUÉ HACEN LOS GUARDÍAS

Los guardias de la sala del generador utilizan la violencia para detener y neutralizar a los personajes.

Los guardias de la puerta intentan entrar en la sala de control con una **tirada de acción de habilidad Básica** cada ronda. Si la tirada tiene éxito, las puertas se abren de golpe y pueden entrar en la sala de control. Esto puede llevar algo de tiempo, ya que solo tienen un 15% en **Básica**, pero por cada guardia adicional más allá del primero, la tirada de acción gana un modificador de **+1 punto**. Por ejemplo, si hay

cuatro guardias en la puerta, la puerta se abre si sacas un 15 o menos, o si el dado de **unidades** saca un 1, 2 o 3.

Si los personajes fracasan durante el desafío para llegar a la sala de control, hay dos guardias en la puerta ya en la ronda 1. Después, llegarán más guardias según la tabla anterior.

El teniente tiene el 35% de habilidad **Básica** y, para cuando llegue, su modificador será de al menos **+10 puntos**. En ese momento la puerta solo permanecerá cerrada si se saca una tirada superior a 35 y las **unidades** es un 0 (como las **unidades** no pueden ser 10 o superior por definición, solo cuentan los resultados de 1 a 9, pero el 0 no se incluye).

Si algún personaje intenta detener a los guardias sujetando la puerta, las probabilidades mejoran mucho. Entonces los guardias no solo deben tener éxito, sino también superar la **tirada de acción de Resistencia** o **Fuerza** de los personajes. Cada personaje que ayude al primero añade un modificador de **+2 puntos** a la tirada.

Si los guardias entran en la sala de control, intentarán detener a los personajes. Cada personaje en la sala de control se enfrentará a dos guardias. El resto de los guardias se precipitarán a la sala del generador.

### QUÉ HACEN LOS TÉCNICOS

Los técnicos de la sala del generador intentan proteger sus máquinas.

Se les puede empujar a un lado, dejarlos fuera de combate, amenazarlos con un arma, aturdirlos con un rayo cataléptico, o tratarlos de cualquier otra manera.

### LLEVANDO A CABO ESTA PELEA

Dirige el combate según las reglas de combate de la página 9.

Es probable que los personajes se repartan por varias zonas. Para simplificar, considera toda la escena como un solo combate y resuelve los turnos en orden de iniciativa.

## EL SABOTAJE

Cuando un personaje llega y asegura su puesto, describe la situación al jugador:

- **El relé de conmutación:** «Es una cosa enorme con cables de alta tensión, transformadores, grandes aislantes de vidrio y fusibles del tamaño de tu brazo, y convierte y alimenta de energía eléctrica al generador».
- **Magnetrón:** «El magnetrón es un enorme anillo con un solenoide exterior fijo y un solenoide interior que gira. El solenoide interior tiene una espiga desde la que se proyecta un rayo azul hacia el combinador».
- **Modulador:** «El modulador es un cilindro con muchos inyectores cerámicos conectados en cruz y un grueso haz de cables que suben a la sala de control. Un rayo rojo maligno se proyecta en el combinador que está encima».
- **Combinador:** «El combinador es un cristal giratorio que se cierne sobre el modulador y que combina el haz azul del magnetrón y el rojo del modulador en un único haz

púrpura, dirigido a un tubo que probablemente va a los proyectores».

- **Sala de control:** «La sala de control está llena de paneles de control, ordenadores, mandos, palancas, botones, instrumentos de aguja, luces parpadeantes y destellantes, pantallas, impresiones, etc. Hay que apagarlos de una forma u otra».

Deja que cada jugador descubra una forma de sabotear su sistema. Cualquier plan razonable servirá: cortar los cables de la sala de control, quitar el cristal, arrancar los fusibles, clavar una escoba en el solenoide giratorio... ¡cualquier cosa!

Cuando los personajes estén en posición, podrán sabotear el sistema como acción principal de la ronda. Si los personajes convencen a los técnicos, manejarán la sala de control, lo que significa que hay un personaje más disponible para el combate o para sostener la puerta.

## EL FINAL

Si todos los sistemas pueden ser saboteados en la misma ronda, el generador es destruido. Lee en voz alta:

«¡Lo habéis conseguido! El generador colapsa, los ordenadores se sobrecargan y explotan, los fusibles se funden y los horribles rayos desaparecen. Muy por debajo, la alimentación de retorno de energía sobrecarga el reactor haciendo que la caverna tiemble y empiecen a caer trozos del techo. La luz roja de emergencia se enciende, las sirenas comienzan a sonar y una voz grabada grita “¡Evacuación! ¡Evacuación!”.

Con minutos de sobra, conseguís salir por las salidas de emergencia antes de que la base explote. ¡Y así termina esta aventura! Gracias por probar *The Troubleshooters*».

Si los personajes sabotean algunos sistemas, pero no todos, el generador sigue destruido, pero hay un final más triste. Lee en voz alta:

«Al destruirlo, el generador se derrumba, los ordenadores se sobrecargan y explotan, los fusibles se funden y los horribles rayos desaparecen. Muy por debajo, la alimentación de retorno de energía sobrecarga el reactor haciendo que la caverna tiemble y empiecen a caer trozos del techo. La luz roja de emergencia se enciende, las sirenas comienzan a sonar y una voz grabada grita “¡Evacuación! ¡Evacuación!”

Pero nunca lo conseguís. La sala del generador está

llena de radiación de zadrítón, que es letal, y vuestra aventura termina aquí, en la sala del reactor. Al menos os vais sabiendo que habéis salvado a Europa de ser controlada mentalmente por Octopus. Gracias por probar *The Troubleshooters*».

Si los personajes se rinden, o quedan **Fuera de combate** y no pueden sabotear el generador, se convertirán en sujetos para los experimentos de Von Zadrith. Lee en voz alta:

«Ha sido un buen intento, pero sois capturados de nuevo. Os esposan y os arrastran al centro de control. Allí, un misterioso personaje monocorde se sienta en un sofá con forma de huevo y se ríe burlescamente de una manera muy peculiar.

—¡Ah-jaja-jaja! ¿Creías que podrías detenerme a MÍ, el conde Von Zadrith? Ahora seréis testigos de mi **MAGNÍFICO plan para dominar el mundo. NADIE puede detenerme, y vosotros seréis los primeros en ver mi GRANDEZA!** ¡Y os mostraré cómo! ¡Número 16.392, pon en marcha la máquina!

—¡Viva Octopus! —alguien responde desde un altavoz. Un campo de fuerza púrpura se proyecta desde el techo hasta el suelo donde os encontráis y, envueltos su luz púrpura, no podéis evitar proclamar en voz alta:

—¡Viva Octopus! ¡Larga vida a Von Zadrith!  
Aquí termina vuestra aventura. ¡Gracias por probar *The Troubleshooters*!».

# LOS EXPEDIENTES DE LAS AMENAZAS

Estas son las estadísticas de los personajes del Director en esta aventura.

## PASAJEROS DEL TREN

Los pasajeros del tren son un grupo de civiles genéricos.

### Pasajeros

**Etiquetas:** Esbirro

**Iniciativa:** 1

**Vitalidad:** 1

**Ataques:**

- Agitar los brazos con pánico: 45%, 2dX daño

**Habilidades:** Básica 25%, Especialidad 45%

### Teniente

**Etiquetas:** Teniente, Dar la vuelta (2), Ataques múltiples (2)

**Iniciativa:** 7

**Vitalidad:** 5

**Ataques:**

- Puñetazo doloroso: 55%, 2dX de daño
- Proyector de rayos catalépticos: 55%, 4dX de daño, Corto alcance, Recarga (9-0), Paralizante

**Defensa:** 35%

**Habilidades:** Básica 45%, Especialidad 65%, Alerta 65%, Agilidad 65%, Vehículos 65%, Sigilo 65%, Recibir una bala por el jefe 55%, Robar el corazón del héroe 55%

## GUARDIAS

Los guardias de Octopus van vestidos con uniformes morados con una gorra y un logotipo negro de Octopus en el pecho. Su trabajo es seguir órdenes y poco más.

### Guardia de Octopus

**Etiquetas:** Esbirro

**Iniciativa:** 2

**Vitalidad:** 2

**Ataques:**

- Puñetazo mediocre: 45%, 2dX de daño
- Proyector de rayos catalépticos: 55%, 4dX de daño, Corto alcance, Recarga (9-0), Paralizante

**Habilidades:** Básica 15%, Especialidad 45%, Blocaje 55%, Un solo propósito (que no sea el combate) 65%

## ETIQUETAS

**Corto alcance:** Puedes atacar a objetivos en tu zona o en una adyacente a ella. Puedes atacar objetivos una zona más allá de una zona adyacente sufriendo **-2 puntos**. Más allá, el objetivo está fuera del alcance práctico.

**Ataques múltiples (X):** El personaje puede realizar X ataques como acción principal. A menos que un ataque tenga la etiqueta de Golpe Múltiple, cada ataque se puede usar una vez. El número de veces que se puede usar cada ataque durante un turno está entre paréntesis después del nombre.

**Dar la vuelta (X):** El adversario puede dar la vuelta a X tiradas de acción en una escena de pelea.

**Disparo único:** Después de realizar un ataque, el arma necesita ser recargada.

**Esbirro:** Si un ataque contra un personaje del Director con la etiqueta Esbirro resulta en **Buen Karma**, el Esbirro queda **Fuera de combate**.

**Ocultable:** Ocultar el arma tiene un modificador de **+2 puntos**.

**Paralizante:** El objetivo no puede aceptar los estados **Herido** o **En peligro de muerte**. En cambio, el objetivo puede sufrir los estados **Aturdido** en lugar de **Herido**, y **Paralizado** en lugar de **En peligro de muerte**.

**Recarga (X):** Si las **unidades** de una tirada de ataque están dentro del rango X, el arma se ha vaciado tras el ataque y el usuario tiene que gastar una acción principal para recargarla. Si tienes **Mal Karma** y las **unidades** están dentro del rango X, entonces el arma se atasca y debe ser arreglada en una escena posterior.

**Teniente:** El personaje puede aceptar el estado **Herido** una vez en lugar de la pérdida de **Vitalidad**.

## TENIENTES

La teniente #6.796 lidera el asalto al puesto de guardia. El teniente #4.293 lidera el asalto a la sala del generador.



# ELEKTRA AMBROSIA, PILOTO DE CARRERAS



Soy Elektra, piloto profesional de rallies del equipo ERF Oil. Soy una de las mejores del sector, lo suficientemente buena como para competir con pilotos de talla mundial. Y con un coche como el Lancia, estoy entre las mejores de las mejores.

Ser una de las pocas chicas en este deporte me hace mucho más popular en los medios de comunicación. Nadie conoce a los mejores pilotos de los otros equipos por su nombre, y nadie podría señalarlos entre la multitud. ¡Pero todo el mundo sabe quién es Elektra Ambrosia!

**Habilidades:** Alerta 65%, Buscar 45%, Crédito 45%, Pelea 45%, Estatus 45%, Fuerza 45%, Fuerza de voluntad 65%, Ingeniería 65%, Maquinaria 45%, Resistencia 65%, Vehículos 75%, otras habilidades 15%

**Vitalidad:** 5

**Talentos:** Nacida al volante, He estado en todas partes

**Complicaciones:** Exceso de confianza

**Idiomas:** Griego (nativo), inglés, francés (fluido)

**Ganchos de Trama:** Querida por los medios

**Kist de equipo:** coche de carreras (Marca personal), cámara de cine, caja de herramientas de mecánico, fajo de billetes, ropa de playa

## TALENTO: NACIDA AL VOLANTE

Eres una con el vehículo y la carretera.

**Puntos de Historia:** Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción para conducir un vehículo.

**Gasta 2 Puntos de Historia** para repetir cualquier tirada de acción que hagas para conducir un vehículo.

**Gasta 2 Puntos de Historia** para hacer posible una acrobacia con el coche durante la escena: conducir sobre dos ruedas, saltar obstáculos, etc.

## TALENTO: HE ESTADO EN TODAS PARTES

¿Taj Mahal? ¿La Gran Muralla? ¿Machu Picchu? Aburrido y convencional. Ya has estado allí. De hecho, has estado en todas partes, has conocido a todo el mundo y tienes una camiseta que lo demuestra.

**Puntos de Historia:** Gasta 1 Punto de Historia para conocer a alguien en el lugar.

**Gasta 1 Punto de Historia** para dar la vuelta a una tirada de acción de Contactos o Papeleo cuando no estés en tu país de origen.

**Gasta 1 Punto de Historia** para dar la vuelta a una tirada de acción de Idiomas para comprender o utilizar idiomas modernos.

## COMPLICACIÓN: EXCESO DE CONFIANZA

Puedes hacerlo todo. Y si no tienes éxito, es porque realmente no querías hacerlo o tal vez te apetecía dejar que otro ganara para variar. A la larga, ¿no puedes fallar!

**Puntos de Historia:** Gana 3 Puntos de Historia por aceptar sufrir un modificador de -2 puntos en una de tus habilidades con un valor de 65% o más. Decide antes de tirar. Mantén el modificador durante toda la escena.

## GANCHO DE TRAMA: QUERIDA POR LOS MEDIOS

Estás constantemente en el candilero. Esto no solo significa una cobertura constante en revistas y noticias, sino también que a menudo conoces a reporteros y periodistas.

**KITS DE EQUIPO**

Caja de herramientas de mecánico	Destornilladores variados, llave dinamométrica con puntas, llave ajustable, llave inglesa martillo, alicates, cutter	Montaje, creación o reparación de máquinas: <b>+2 puntos</b>
Cámara de cine	Cámara de cine en portátil de 8 mm o 16 mm, casetes de película, bolsa acolchada	Documentación y análisis de eventos: <b>+2 puntos</b>
Coche de carreras (Marca personal)	Uno o dos asientos, volante, sin maletero, armazón protector	Carreras o persecuciones en coche: <b>+2 puntos</b>
Fajo de billetes	Billetes de banco, goma elástica	Compras: <b>+2 puntos</b>
Ropa de playa	Traje de baño o bañador, sandalias, vestido de verano o pantalón corto y polo, gafas de sol, sombrero elegante, toalla de playa, sombrilla	No hagas preguntas: <b>+2 puntos</b> Impresionar en la Riviera: <b>+2 puntos</b>

# YURIKA MISHIDA, PERIODISTA INQUISITIVA



¡Konnichiwa! Mishida Yurika desu. Ano, en Japón anteponemos el apellido al nombre. Soy una reportera gráfica que trabaja como enviada de larga duración a Francia para el periódico japonés *Senjogahara Shinbun*. Dicen que presto mucha atención a los detalles, pero creo que es solo porque soy japonesa.

Soy judoka rokudan, y para mi vergüenza me he visto obligada a utilizar mis habilidades de judo fuera del dojo, cuando los borrachos se toman ciertas libertades. Supongo que la defensa propia está bien, pero sigo sintiéndome mal por ello.

**Habilidades:** Alerta 65%, Buscar 65%, Contactos 75%, Pelea 45%, Encanto 45%, Estatus 45%, Idiomas 45%, Investigación 65%, Prestidigitación 45%, Subterfugio 65%, Vehículos 45%; otras habilidades 15%

**Vitalidad:** 5

**Talentos:** Credenciales de prensa, Cinturón negro de judo

**Complicaciones:** Código de honor (la verdad debe ser conocida)

**Idiomas:** Japonés (nativo), inglés, francés, alemán (fluido)

**Gancho de Trama:** Buscando un caso, Extranjera

**Kits de equipo:** Cámara (Marca personal), grabadora, coche deportivo, furisode (kimono formal de manga larga), cámara de cine

## TALENTO: CREDENCIALES DE Prensa

Se te reconoce oficialmente como periodista para algún medio de noticias. No te da ningún derecho per se, pero te abre algunas puertas (y te cierra otras). También te da acceso a un montón de noticias en todo el mundo.

**¿Puedo citarte?:** Cuando tu credencial de prensa sea ventajosa, obtienes un modificador de **+2 puntos** para acceder a alguien.

**Quita eso de mi vista:** Del mismo modo, si alguien no siente precisamente amistad hacia la prensa, obtienes un modificador de **-2 puntos** cuando intentas acceder a esa persona.

**Puntos de Historia:** Gasta **2 Puntos de Historia** para acceder a una conferencia de prensa (establece que hay una) con un personaje del Director importante y relevante, como un jefe de policía, alcalde, ejecutivo de una empresa, funcionario del Gobierno o algo similar. Si asistes, la conferencia es una escena en la que puedes obtener pistas que el personaje del Director conocería.

Gasta **2 Puntos de Historia** para acceder a un editor de noticias del que no seas empleada o a otro reportero de la competencia, con el que puedes intercambiar información y pistas.

## TALENTO: CINTURÓN NEGRO DE JUDO

Eres un experta en judo, aikido o un arte marcial similar.

**Puntos de Historia:** Gasta **1 Punto de Historia** y grita el nombre de una técnica de aikido o judo para dar la vuelta a una tirada de ataque de un ¡pum! en un lanzamiento cuerpo a cuerpo o de presa.

Si una tirada de ataque contra un *Esbirro* tiene éxito, **gasta 1 Punto de Historia** y grita el nombre de una técnica de aikido o judo para sacar a ese *Esbirro* de la pelea —arrojado por la ventana, dentro de un armario, por el conducto de la ropa sucia de una lavandería, o de cualquier otra forma que elijas adecuada a la escena—.



## COMPLICACIÓN: CÓDIGO DE HONOR (LA VERDAD DEBE CONOCERSE)

Hay cosas que simplemente no se hacen. No es solo una cuestión de educación o cortesía, es una cuestión de principios, de honor. Sí, puede limitar tus opciones, a veces severamente, pero si eso distingue al mundo civilizado de los brutos y bárbaros, que así sea.

**Puntos de Historia:** Gana 3 Puntos de Historia cuando un villano se escape gracias a tu código de honor.

**Gana 3 Puntos de Historia** por aceptar un modificador de -2 puntos en las acciones que van en contra de tu código de honor.

**Gana 6 Puntos de Historia** cuando alguien traiciona tu código de honor.

## GANCHO DE TRAMA: BUSCANDO UN CASO

Algunas personas se ganan la vida resolviendo los problemas de otras personas. Algunas personas se ganan la vida informando sobre los problemas de otras personas. Algunas personas son simplemente entrometidas.

## GANCHO DE TRAMA: EXTRANJERA

No eres de aquí, sino de otro lugar con una cultura claramente diferente. Pero eso no te detiene: ¡Encuentras todo lo que hay en tu nueva tierra natal muy emocionante! ¡Todo es muy extraño! Esto tiende a ponerte en situaciones más aventureras de lo que esperabas.

## KITS DE EQUIPO

Cámara (Marca personal)	Cámara de 35 mm, objetivos, rollos de película, bolsa acolchada	Documentación y análisis de localización: <b>+2 puntos</b>
Cámara de cine	Cámara de cine en portátil de 8 mm o 16 mm, casetes de película, bolsa acolchada	Documentación y análisis de eventos: <b>+2 puntos</b>
Coche deportivo	Dos asientos, volante, maletero pequeño	Persecuciones en coche y viajes con estilo: <b>+2 puntos</b>
Furisode (kimono formal de manga larga)	Vestido, bolso a juego, maquillaje, perfume, zapatos a juego	Impresionar en ocasiones formales: <b>+2 puntos</b>
Grabadora de casete	Grabadora de casete compacta, microcasete o grabadora de carrete, micrófono, cinta adicional de casetes	Grabación de sonido

# PAUL MARCHAND, LADRÓN DE GUANTE BLANCO



*Mi carrera profesional comenzó en el maquis francés durante la guerra. Fueron tiempos emocionantes: robar armas a los alemanes, volar trenes y puentes... es un pequeño milagro que siga de una pieza. Pero aprendí a hacer cosas lejos de los ojos de las autoridades.*

*Todavía pongo en práctica esas habilidades. Hay quienes me llaman el Robin Hood francés, y hay algo de verdad en ello. Algunos lo llaman robo, contrabando, incluso latrocinio, pero nunca se lo hago a personas inocentes o pobres, y nunca permito que la gente corriente sufra por lo que hago.*

## Habilidades:

Agilidad 65%, Alerta 45%, Buscar 65%, Pelea 45%, Encanto 45%, Investigación 45%, Prestidigitación 65%, Seguridad 75%, Sigilo 65%, Subterfugio 45%, Vehículos 45%; otras habilidades 15%

## Vitalidad: 6

**Talentos:** Cerrajero, Sexto sentido

**Complicaciones:** Mala reputación

**Idiomas:** Francés (nativo), inglés (fluido)

**Gancho de Trama:** Buscando una aventura

**Kits de equipo:** Ganzúas (Marca personal), linterna, prismáticos, kit de disfraz, coche compacto

## TALENTO: CERRAJERO

No todos los que saben abrir cerraduras son ladrones. Algunos lo hacen como parte de su trabajo. Para otros, es un mero pasatiempo. En cualquier caso, esta es la habilidad específica que necesitas para forzar rápidamente una cerradura.

**Puntos de Historia:** Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción de **Prestidigitación** o **Ingeniería** para abrir una cerradura o una caja fuerte.

## TALENTO: SEXTO SENTIDO

Intuición, sexto sentido, ojos en la nuca... sea como sea que lo llames, lo tienes.

**Puntos de Historia:** Gasta 1 Punto de Historia para eliminar el estado **Sorprendido** y actuar con normalidad.

**Gasta 1 Punto de Historia** para dar la vuelta a una tirada de acción de **Investigación**.

**Gasta 2 Puntos de Historia** para percibir algo importante en una escena. El Director te notificará una cosa importante o te devolverá los **Puntos de Historia**.

## COMPLICACIÓN: MALA REPUTACIÓN

Tu reputación te precede, y no en el buen sentido. Eres la persona de la que todo el mundo habla, y eso te traerá problemas.

**Puntos de Historia:** Gana 3 Puntos de Historia para recibir -2 puntos en las tiradas de acción de **Encanto**, **Contactos** o **Estatus** en una escena.

**Gana 6 Puntos de Historia** para que te echen de una escena porque no quieren a los de tu clase.

## GANCHO DE TRAMA: BUSCANDO UNA AVENTURA

La vida mundana no es para ti. Quieres ir más allá de los límites, adentrarte en lo desconocido. Eres de los que navegan en solitario alrededor del mundo, escalan los picos más altos, hacen senderismo por los parajes más salvajes, esquían hasta los polos, todo lo que no forma parte de la moderna, civilizada y aburrida vida cotidiana.

**KITS DE EQUIPO**

Coche compacto	Cuatro asientos, volante	Viajes en carretera
Ganzúas (Marca personal)	Ganzúas, funda	Abrir cerraduras: <b>+2 puntos</b>
Kit de disfraz	Peluca, maquillaje, lentillas, algodones	Disfraces y actuación: <b>+2 puntos</b>
Linterna	Linterna con pilas	Observación en la oscuridad: <b>+2 puntos</b>
Prismáticos	Prismáticos, correa, funda de transporte	Observación a distancia: <b>+2 puntos</b>

# HARRY FITZROY, EXPLORADOR INTRÉPIDO



Sir Harold Fitzroy, KCB, DSO, MC, TD y un montón de otras abreviaturas, a su servicio. Puede llamarme Harry, no soy tan formal. Serví en el norte de África e Italia durante la guerra y me quedaron cicatrices. Nunca pude sentar la cabeza después. He escalado montañas, navegado en yates, montado a caballo. Fui el copiloto que leía los mapas a Elektra hasta que me aburrí. Una chica encantadora, muy animada.

Es cierto que conozco a muchos de la red de los Viejos Compañeros, tanto por mi servicio como por mi educación. Dicen que soy demasiado aficionado al whisky, pero no es cierto. También me gusta la cerveza, la ginebra, el aguardiente, el vodka y el akvavit, e incluso aceptaría un vaso o tres de tinto. En el peor de los casos, podría incluso recurrir a esa cosa horrible que hacen al otro lado del charco.

## Habilidades:

Agilidad 65%, Alerta 45%, Buscar 45%, Combate a distancia 45%, Contactos 65%, Crédito 45%, Fuerza de voluntad 65%, Idiomas 45%, Resistencia 65%, Supervivencia 75%, Vehículos 45%; otras habilidades 15%

## Vitalidad: 6

**Talentos:** Nobleza, He estado en todas partes, Montaraz

**Complicaciones:** Honesto, Bebedor

**Idiomas:** Inglés (nativo), francés, latín (fluido)

**Gancho de Trama:** Buscando en el pasado

**Kits de equipo:** Equipo de senderismo (Marca personal), equipo de supervivencia, rifle de caza, vehículo todoterreno, equipo de acampada

## TALENTO: NOBLEZA

Eres un Caballero Comandante de la Muy Honorable Orden de Bath (KCB), y también has obtenido la Orden de Servicio Distinguido (DSO), una Cruz Militar (MC) y una Condecoración Territorial (TD).

**Puntos de Historia:** Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción de Encanto o Subterfugio.

## TALENTO: HE ESTADO EN TODAS PARTES

¿Taj Mahal? ¿La Gran Muralla? ¿Machu Picchu? Aburrido y convencional. Ya has estado allí. De hecho, has estado en todas partes, has conocido a todo el mundo y tienes la camiseta...

**Puntos de Historia:** Gasta 1 Punto de Historia para conocer a alguien en un lugar.

**Gasta 1 Punto de Historia** para dar la vuelta a una tirada de acción de Contactos o Papeleo cuando no estés en tu país de origen.

**Gasta 1 Punto de Historia** para dar la vuelta a una tirada de acción de Idiomas modernos.

## TALENTO: MONTARAZ

Conoces todos los trucos secretos para ir de excursión por el interior del país y sobrevivir a base de comida del monte.

**Has caminado quinientas millas:** En un desafío de habilidad durante una larga caminata senderista o cualquier otro viaje por el interior, tu tirada es de +2 puntos.

**Has caminado quinientas millas más:** Si dispones de tiempo, puedes hacer un refugio primitivo y encender un fuego con casi nada.

**Puntos de Historia:** Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción de Supervivencia o Resistencia.

## COMPLICACIÓN: HONESTO

La honestidad es la base de una sociedad civilizada. Te disgusta la falsedad y la mentira. Va en contra de tu esencia y te hace sentir incómodo.

**Puntos de Historia:** Gana 3 Puntos de Historia por adquirir un modificador de -2 puntos en las tiradas de acción por fanfarronear en una escena.

**Gana 6 Puntos de Historia** cuando tu honestidad te meta en problemas con la ley o con un personaje del Director poderoso de tal manera que no puedas participar en una escena importante.

**Gana 6 Puntos de Historia** cuando tu honestidad convierta a un personaje del Director poderoso en tu enemigo.

## COMPLICACIÓN: BEBEDOR

Eres un alcohólico. Si no satisfaces tu adicción al alcohol, esto tendrá un efecto por la abstinencia. Compaginar tu alcoholismo con una vida laboral normal será un reto e, incluso si te desintoxicas, cualquier lapsus te arrastrará de nuevo al agujero.

**Puntos de Historia:** Gana 3 Puntos de Historia si te afecta tu alcoholismo o el síndrome de abstinencia y adquieres el estado **Borracho**.

**Gana 3 Puntos de Historia** si tu alcoholismo te pone en una situación difícil con las autoridades.

**Gana 6 Puntos de Historia** si tu alcoholismo te impide participar en una escena importante.

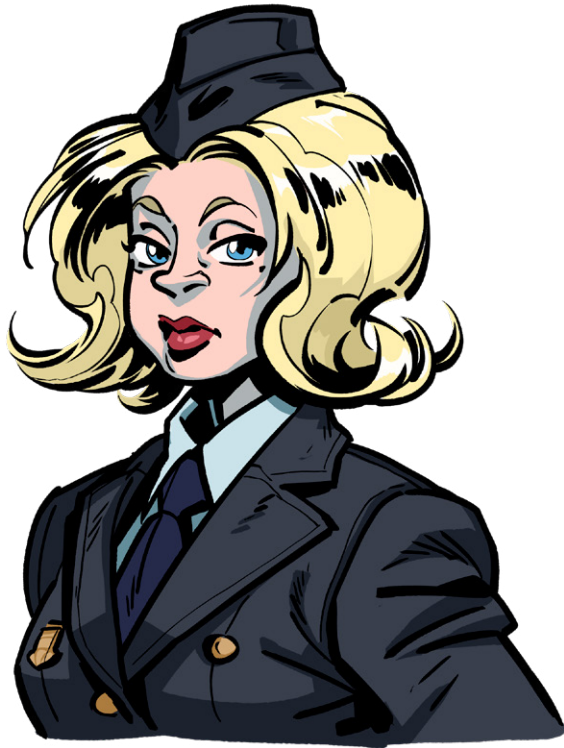
## GANCHO DE TRAMA: BUSCANDO EN EL PASADO

Europa —y el mundo— tiene una larga historia que a veces resurge. A ti te interesa el pasado, y a veces el pasado se interesa por ti. Sea cual sea el caso, te puede conducir inesperadamente a nuevas aventuras.

## KITS DE EQUIPO

Equipo de acampada	Mochila, tienda de campaña, lona, saco de dormir, manta, raciones liofilizadas, cuchillo sencillo, rollo de cuerda, olla, sartén, cerillas, hornillo de camping, silla plegable ligera	<b>Supervivencia</b> y acampar: <b>+2 puntos</b>
Equipo de senderismo (Marca personal)	Botas cómodas, ropa de abrigo duradera ropa, manoplas, bastón	Senderismo y marchas largas: <b>+2 puntos</b>
Equipo de supervivencia	Cuchillo, brújula, cuerda, cerillas, pedernal y acero, yesca, manta de mylar, anzuelo, hilo de pescar, bisturí, pastillas para limpiar el agua y dos bengalas, embaladas en una caja hermética	<b>Supervivencia: +2 puntos</b> Cuchillo de supervivencia: Pelea, Daño <b>4dX</b> , Preciso
Rifle de caza	Fusil (normalmente calibre .250), correa, visor, funda protectora, 4 recargas, bolsa de munición	Rifle de caza: Combate a distancia, Daño <b>7dX</b> , Ruidosa, Disparo único
Vehículo todoterreno	Cuatro asientos, volante, amplio maletero, escotilla trasera	Viajes fuera de carretera: <b>+2 puntos</b>

# ANNI-FRID «FRIDA» BÄCKSTRÖM, OFICIAL DE LAS FUERZAS AÉREAS



Capitán Bäckström, Fuerzas Aéreas Suecas. Por favor, llámeme Frida. Soy piloto de combate, y antes de ser asignada como enlace para representar a Suecia en la CEE y la OTAN, solía volar el interceptor J-35 Draken. Esta asignación tiene sus altibajos: echo de menos volar, y el café de aquí es demasiado flojo para mi gusto.

Pero a veces las misiones pueden ser realmente emocionantes. Mis superiores se quejan a menudo de que me involucre en asuntos no relacionados con mi misión, pero conozco a algunas personas que pueden convertirla en una misión secreta oficial a posteriori, si me entienden.

**Habilidades:** Agilidad 45%, Alerta 65%, Combate a distancia 75%, Pelea 45%, Encanto 45%, Fuerza 45%, Investigación 45%, Papeleo 45%, Resistencia 65%, Subterfugio 65%, Vehículos 65%; otras habilidades 15%

**Vitalidad:** 6

**Talentos:** Piloto, Rango militar (capitán), Piloto de combate

**Complicaciones:** Código de honor, Patriota

**Idiomas:** Sueco (nativo), inglés, francés (fluido)

**Gancho de Trama:** Servicio secreto

**Kits de equipo:** Uniforme de gala, pistola, pistola de bolsillo (Marca personal), equipo de radio, bicicleta

## TALENTO: PILOTO

Atrás quedaron los días en los que cualquiera podía subirse a un avión y surcar el cielo. Hoy en día, se necesita una licencia para pilotar legalmente un avión y tú la tienes.

**Puedo volar:** Sabes cómo pilotar un avión y los procedimientos adecuados a seguir, cómo hacer y presentar un plan de vuelo, cómo comunicarte con los controladores aéreos, etc.

**Puntos de Historia:** Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción de **Estatus** relacionada con ser un piloto.

**Gasta 1 Punto de Historia** para dar la vuelta a cualquier tirada de acción relacionada con las interacciones sociales con los pilotos, controladores de tráfico aéreo u otro personal del aeropuerto o del avión.

## TALENTO: RANGO MILITAR

Tienes el rango de capitán en la Fuerzas Aéreas Suecas. Servicio: si eres un oficial en activo, puedes ser enviado a misiones en cualquier momento. Tus superiores pueden ser utilizados como patrón.

**Puntos de Historia:** Gasta 1 Punto de Historia para conseguir que cualquier soldado con el rango de soldado raso que pertenezca a las mismas fuerzas armadas que el uniforme que llevas obedezca tus órdenes, independientemente de que esté o no en tu cadena de mando.

**Gasta 4 Puntos de Historia** para conseguir que cualquier oficial de las mismas fuerzas armadas que tu uniforme obedezca tus órdenes, independientemente de que esté o no en tu cadena de mando.

Ten en cuenta que podrías usar el Talento de esta forma con soldados enemigos si llevas su uniforme y hablas su idioma, pero el Director también puede pedir una **tirada de acción de Subterfugio**.

## TALENTO: PILOTO DE COMBATE

Los aviones de combate militares son un tipo de bestia diferente de los pequeños jets privados. Son inmensamente potentes y ágiles y, por supuesto, también están armados con misiles, bombas, cohetes y cañones. Son máquinas complejas, con sistemas de radar, sistemas de interferencia para evitar ser detectados y bengalas. Algunos pueden incluso aterrizar verticalmente. También están restringidos: tienes que ser alguien de confianza para pilotar estos caros y peligrosos aviones.

**Puntos de Historia:** En un combate aéreo, **gasta 1 Punto de Historia** para dar la vuelta a una tirada de acción de evitar con las armas del avión de combate.

**Gasta 2 Puntos de Historia** para ganar la iniciativa en un combate aéreo.

## COMPLICACIÓN: CÓDIGO DE HONOR (OFICIAL Y CABALLERO)

Hay cosas que simplemente no se hacen. No es solo una cuestión de educación o cortesía, es una cuestión de principios, de honor. Sí, puede limitar tus opciones, a veces severamente, pero si eso distingue al mundo civilizado de los brutos y los bárbaros, que así sea.

**Puntos de Historia:** **Gana 3 Puntos de Historia** cuando un villano se escape gracias a tu código de honor.

**Gana 3 Puntos de Historia** por aceptar un modificador de **-2 puntos** en las acciones que van en contra de tu código de honor.

**Gana 6 Puntos de Historia** cuando alguien traiciona tu código de honor.

## COMPLICACIÓN: PATRIOTA

No hay nada malo en amar a tu país, pero a veces puede nublar tu juicio.

**Puntos de Historia:** **Gana 3 Puntos de Historia** por aceptar fallar una tirada exitosa de acción de **Investigación** o **Subterfugio** y llegar a una conclusión errónea, si la conclusión errónea se basa en tu patriotismo.

**Gana 6 Puntos de Historia** por recibir un golpe por el rey y la patria, cuando una tirada de ataque falló o fue desviada.

## GANCHO DE TRAMA: SERVICIO SECRETO

Europa es un hervidero de espías. Todo el mundo espía a todo el mundo, incluso los aliados como los estadounidenses, los alemanes, los británicos... diablos, incluso los escandinavos espían. Tú eres un agente secreto al servicio del Gobierno. La mayor parte de las veces, solo informas y tratas de reclutar gente, pero a veces tus jefes te dan otros encargos...

## KITS DE EQUIPO

Bicicleta	Bicicleta, kit de reparación, bomba, cesta, candado	Viaje de corta distancia o tráfico denso: <b>+2 puntos</b>
Equipo de radio	Transceptor, auricular, baterías, antena, mochila, maletín	Comunicación por radio de larga distancia
Pistola	Pistola (normalmente de calibre 9 mm Parabellum), funda, 5 cargadores adicionales, bolsa o fundas para los cargadores	Arma de mano: Combate a distancia, <b>Daño 5dX</b> , Fuerte, <i>Corto alcance (3)</i> , <i>Recarga (9-0)</i>
Pistola de bolsillo (Marca personal)	Pistola pequeña (normalmente calibre .25 ACP ), funda, correa, 6 recargas.	Pistola de bolsillo: Combate a distancia, <b>Daño 4dX</b> , <i>Corto alcance (1)</i> , <i>Recarga (7-0)</i> , Ocultable
Uniforme de gala tipo m/1960	Zapatos impecablemente pulidos, blusa blanca, pantalones, gorra de oficial, chaqueta, abrigo, corbata azul marino, guantes marrones, botas, casco, cinturón, guantes y polainas.	Impresionar en ocasiones formales: <b>+2 puntos</b>

# ÉLOÏSE GIRAUD, ESTUDIANTE PROMETEDORA



*\*Bostezo\** Buenas. Soy Éloïse, y como tengo 16 años, no tengo trabajo. Estudio en la escuela para señoritas St Cathérine, un internado católico en las afueras de París. De ahí el uniforme escolar. Me puso allí mi madre para poder salir con hombres estúpidos sin que yo la estorbase.

Papá desapareció hace unos años, pero dicen que de él saqué mi afinidad por la electrónica y la ciencia. El internado es realmente aburrido: apenas enseñan nada de eso. Pero el jardinero al menos me permite usar el establo como taller.

**Habilidades:** Buscar 65%, Ciencia 65%, Contactos 45%, Pelea 45%, Electrónica 65%, Fuerza de voluntad 45%, Idiomas 45%, Ingeniería 45%, Investigación 75%, Medicina 65%, Seguridad 45%; otras habilidades 15%

**Vitalidad:** 5

**Talentos:** Maga de la tecnología, Joven, Inventora loca

**Complicaciones:** Menor de edad, Dormilona

**Idiomas:** Francés, alemán (nativo), inglés (fluido)

**Gancho de Trama:** Archienemigo: Octopus

**Kits de equipo:** Caja de herramientas de electrónica (Marca personal), juego de laboratorio de química, scooter, walkie-talkie, equipo de esquí

## TALENTO: MAGA DE LA TECNOLOGÍA

Si crees que un ordenador es un dispositivo muy complejo que requiere una planta de producción o un ejército de ingenieros, piénsalo de nuevo: todo lo que se necesita es un sótano, un montón de chips TTL, un soldador, un mago de la tecnología como tú y paciencia. Por cierto, tu magia tecnológica no se limita a los ordenadores. También podríamos hablar de piratear el sistema telefónico utilizando los silbatos que regalan con las cajas de cereales para el desayuno; construir un dispositivo incendiario improvisado con una piña, resina de pino, trapos y un mechero, o provocar un cortocircuito en una cámara de seguridad con un clip.

**Hazte un MacGyver:** arregla un artilugio en una escena de acción normal fuera de una escena de planificación. Debe ser razonable crear el artilugio con las herramientas y los materiales a mano. Después, el dispositivo se estropea. Puede que tengas que gastar **Puntos de Historia** para que los materiales y las herramientas estén a mano, a discreción del Director.

**Más allá de la vanguardia:** puedes inventar tecnología de espionaje y ciencia extraña en los periodos de inactividad entre sesiones, así como dispositivos de fabricación artesanal en una escena de planificación.

**Puntos de Historia:** Gasta 1 Punto de Historia para dar la vuelta a una tirada de acción de **Electrónica, Ingeniería o Maquinaria**.

**Gasta 2 Puntos de Historia** para repetir una tirada de acción de **Electrónica, Ingeniería o Maquinaria**.

## TALENTO: JOVEN

No ser un adulto es una bendición a medias. Por un lado, la sociedad suele ser más indulgente con tus transgresiones. Por otro, tu edad conlleva un cierto prejuicio contra tu supuesta falta de experiencia.

**Puntos de Historia:** Gasta 1 Punto de Historia para ser ignorado por los adultos en la escena, a menos que hagas algo violento o alarmante.

**Gasta 4 Puntos de Historia** cuando adquieras el estado **Herido** para, en su lugar, recibir una regañina real de un villano. La reprimenda funciona exactamente igual que el estado **Herido** hasta después de la escena de lucha, cuando se retira. Lo único que resulta herido es tu orgullo.



## HABILIDAD: INVENTORA LOCA

Tienes la chispa, el gen que permite que la ciencia loca se haga realidad. Lo dominas todo, desde las variaciones del espacio-tiempo de Zvyerdlov hasta la encefalografía inversa y la secuencia genética completa de los hongos. Con esos conocimientos, ¡pronto inventarás una máquina que te permitirá reclamar el dominio del mundo!

... o hacer helados. Cualquiera de las dos cosas vale.

**¡Muajajaja!** Una vez por sesión, y si tienes un aparato de aspecto peligroso con efectos especiales impresionantes, puedes activarlo o agitarlo mientras te ríes maníacamente, lo que ahuyentará a **1d6 Esbirros**.

**¡Invencción trepidante!** Uno de los periodos de inactividad entre sesiones cuenta como dos a efectos de creación y artesanía.

**Más allá de la vanguardia:** Puedes inventar tecnología de espionaje y ciencia extraña en los periodos de inactividad entre sesiones, así como manipular el dispositivo en una escena de planificación.

**Puntos de Historia:** Gasta **1 Punto de Historia** para dar la vuelta a una tirada de acción de **Electrónica, Ingeniería o Ciencia**.

## COMPLICACIÓN: DORMILONA

No eres una persona madrugadora. Tampoco eres una persona vespertina, y una siesta a mediodía y por la tarde estarían bastante bien ahora que lo piensas. No es que seas perezosa, es que necesitas dormir más que la mayoría.

¿Tal vez seas un gato?

**Puntos de Historia:** Gana **3 Puntos de Historia** por tener una modificación de **-2 puntos** en una tirada de acción de **Alerta, Resistencia o Iniciativa** debido a un bostezo en un momento crítico.

**Gana 6 Puntos de Historia** si te pierdes una escena por quedarte dormida o por dormirte antes de la escena.

## COMPLICACIÓN: MENOR DE EDAD

Ser joven no siempre es deseable. A veces significa que tu edad te impide participar en ciertas actividades.

**Implicaciones legales:** No puedes comprar alcohol, conducir un coche, tener un arma de fuego o entrar en determinados locales si eres menor de edad. Dependiendo de lo joven que seas, puede que no se te permita tener relaciones sexuales. Para muchas otras acciones, necesitas el permiso de tus padres o de tu tutor legal.

**Puntos de Historia:** Gana **3 Puntos de Historia** por fallar una tirada de acción exitosa de **Encanto o Subterfugio** después de tirar, cuando tus argumentos son descartados debido a tu edad.

**Gana 6 Puntos de Historia** por no poder participar en una escena porque tu edad te impide entrar en el lugar donde se desarrolla.

## GANCHO DE TRAMA: ARCHIENEMIGO: OCTOPUS

Octopus es una especie de organización paraguas del crimen organizado, una corporación mundial criminal, una organización terrorista y una conspiración para la dominación del mundo, todo en uno. Se esfuerza por conseguir el control utilizando cualquier medio necesario, tanto directamente a través de complots nefastos como indirectamente actuando como gobiernos en la sombra. Al igual que un pulpo, tiene brazos por todas partes y, si le cortas uno, sigue habiendo muchos más. A Octopus no le gusta llamar la atención. Y hace tiempo que estás en su radar.

## KITS DE EQUIPO

Caja de herramientas de electrónica (Marca personal)	Soldador, soldadura, bomba de extracción de soldadura, alambre de soldadura, multímetro, lupa, pinzas, cables, cables de puente, un surtido de componentes	Arreglar, crear o reparar electrónica: <b>+2 puntos</b>
Equipo de esquí	Esquí (de descenso o de fondo), botas de esquí, bastones	Desplazarse por la nieve: <b>+2 puntos</b>
Juego de laboratorio de química	Microscopio, portaobjetos, cubreobjetos, tubos de ensayo, matraces erlenmeyer, pipetas, tubos de vidrio, catalizadores, reactivos, quemador de alcohol, alcohol, agua destilada, máscara de protección, hisopos y toallitas de algodón, maletín	Análisis químico o investigación: <b>+2 puntos</b>
Scooter	Scooter elegante, casco, candado para la moto	Impresionar: <b>+2 puntos</b> Desplazamientos con tráfico denso: <b>+2 puntos</b>
Walkie-talkie	Auricular, pilas, micrófono, enganche para el cinturón	Comunicación por radio de corto alcance