



INTRODUCCIÓN

Este escenario es una partida corta introductoria para *The Troubleshooters*, el juego de rol. Suponemos que ya sabes lo que es un juego de rol y tienes curiosidad por conocer más de *The Troubleshooters*.

Diseño de aventuras y reglas, mapas y maquetación: Krister Sundelin

Diseño gráfico: Dan Algstrand

Ilustradora: Ronja Melin

Traductor: David Martín Mora

Corrección: Marta de la Serna

Pruebas de juego: Fredrik Almryd, Martin Bonnevier Kronlid, Emma Fahlström, Rickard von Haugwitz, Benjamin Jöngren, Johan Osbjör, Maria Ruthgård, Martin Stackelberg, Anton Vikström, Mitchell Wallace y el equipo del TTRP Theater.

Helmcast: Marco Behrmann, Paul Dali, Martin Fröjd, Niklas Fröjd, Petter Nallo, Krister Sundelin, Anton Wahnström

PREPARACIÓN

Este escenario admite hasta seis jugadores más un Director de Operaciones (el director del juego). Creemos que 4 jugadores es un buen número, pero se puede jugar con tan solo dos más un Director (aunque no será tan divertido).

- Lo ideal es que el Director de Operaciones sea alguien que esté familiarizado y se sienta cómodo con las reglas.

- Los jugadores eligen un personaje cada uno. Las descripciones de las habilidades y complicaciones aparecen en cada personaje.
- Reparte dos ayudas de inicio a dos jugadores diferentes con los **Ganchos de trama** correspondientes.
- Comienza la aventura.

QUÉ NECESITAS

Para jugar a este escenario corto necesitas:

- Al menos un conjunto de dados (dos dados de diez caras, preferiblemente numerados del 0 al 9 y del 00 al 90, y media docena o más de dados de seis caras), aunque tener más de un conjunto de dados, o incluso uno por jugador, es una buena idea.
- Este escenario.
- Personajes pregenerados impresos.
- Ayudas de inicio impresas.
- Lápiz y papel.
- Una impresora (para imprimir los personajes pregenerados y las ayudas, claro).

PREPARANDO LA PARTIDA

Empieza imprimiendo los seis personajes pregenerados (páginas 18 a 29). Puedes transcribirlos a los «pasaportes de emergencia», con el equipo y las notas en el anverso, y las habilidades, talentos, complicaciones y datos personales en el reverso.

También tendrás que imprimir las ayudas de inicio del escenario (página 16). Imprímelas a una cara.

Familiarízate con el escenario y las reglas.

El escenario se sitúa en la región de París y comienza con una comida de Navidad en el Bazar de l'Hôtel de Ville. Esta es una historia de detectives en la que se supone que los personajes van a seguir las pistas. Si se atascan, dales más pistas para que puedan avanzar.

PREPARANDO A LOS JUGADORES PARA JUGAR

Pide a los jugadores que miren los personajes pregenerados y elijan uno cada uno. Aparta el resto de personajes que no hayan sido elegidos. No los necesitarás a menos que decidas repetir el escenario más adelante con otros jugadores.

De los personajes elegidos, elige dos como personajes iniciales. A continuación, elige para cada uno de ellos una ayuda de inicio que se ajuste a tu idea de cómo empezar la aventura.

Algo importante sobre los personajes iniciales: se supone que deben ayudarte a poner en marcha la aventura y arrastrar a los demás personajes. Hay unas notas al respecto en las ayudas de inicio, pero asegúrate de que los jugadores se dan cuenta.

Si los personajes iniciales te ayudan, concédeles una marca de experiencia extra durante la fase Tras la aventura. Si los otros personajes hacen que los personajes iniciales se sientan los protagonistas de la noche, concédeles una marca de experiencia extra también a ellos.

ENSEÑAR A LOS JUGADORES

Tendrás que decirles a los jugadores cómo se juega. Lo más importante que deben entender los jugadores es la tirada de acción básica:

- Tira los dados de percentil, normalmente abreviados como **d%**, y compara el resultado con el valor de la habilidad.
- Un resultado igual o inferior al valor de habilidad es un éxito, un resultado superior es un fracaso. No dejes que el fracaso detenga la acción o haga que el progreso de los personajes se bloquee, más bien deja que el fracaso aporte algo a la historia.
- En los enfrentamientos, además de tener éxito, para ganar tu tirada debe ser mayor que la del oponente.
- Si una acción tiene un modificador, comprueba las **unidades** de la tirada. Si las **unidades** están entre 1 y el modificador negativo, sin tener en cuenta el signo menos (es decir, sacas 1 o 2 en el dado de **unidades** cuando tienes un modificador de -2 puntos), la tirada de acción falla independientemente de si el resultado es menor o igual que el valor de la habilidad. Si las **unidades** están entre 1 y el modificador positivo (es decir, 1, 2, 3, 4 o 5 para un modificador de +5 puntos), la tirada tiene éxito incluso si el resultado es mayor que el valor de la habilidad.
- Si las **unidades** y las **decenas** son iguales, se produce **Karma**. Si la tirada de acción falla, es **Mal Karma** (algo malo ocurre). Si tiene éxito, es **Buen Karma** (algo bueno sucede).

A veces querrás que los jugadores participen en un Desafío. Enumera una serie de habilidades. A continuación, los personajes presentes deberán repartirse las tiradas de acción relacionadas con esas habilidades entre ellos de la forma más equitativa posible. Cuantas más tiradas de acción tengan éxito, mejor resulta el Desafío.

También tienes que explicar cómo funcionan las tiradas de Daño (**NdX**) y de recuperación/absorción (**NdP**).

- Tira N número de dados de seis caras.
- Cada 4, 5 o 6 es un punto de Daño, de absorción o de recuperación.
- Las tiradas de Daño (**dX**) explotan. Esto significa que por cada resultado de 6, tiras un dado adicional. Repite hasta que no salgan más seises.
- Las tiradas de absorción y recuperación (**dP**) no explotan.

Por último, los **Puntos de Historia** permiten a los jugadores influir en la historia, activar talentos y cambiar los resultados de las tiradas. Los jugadores obtienen **Puntos de Historia** con los resultados de **Karma** (bueno o malo), cuando entretienen a la mesa, activan complicaciones o son capturados por los villanos. Cada personaje comienza la aventura con 4 **Puntos de Historia** y puede tener hasta 12.



CÓMO ROBO-SANTA ROBÓ LA NAVIDAD

Un escenario listo para jugar para *The Troubleshooters*

INTRODUCCIÓN

PREMISAS

La aventura tiene lugar en París en diciembre de 1964.

- Se asume que los personajes se conocen entre ellos lo suficiente como para, al menos, querer reunirse antes de Navidad.
- La localización, París, puede cambiarse fácilmente por otra si se desea. El momento, justo antes de Navidad, es más difícil de cambiar, ya que la aventura depende de un Santa Claus animatrónico.

Si utilizas esta aventura como tu Sesión Cero, explica a los jugadores estas premisas.

LA HISTORIA

Elinore Mauvin es una genio, y también es un poco inestable y paranoica. Dirige un pequeño estudio especializado en efectos especiales y animatrónicos para parques de atracciones, tiendas y similares. El Bazar de l'Hôtel de Ville (BHV) le encargó la creación de un Santa Claus animatrónico.

El Robo-Santa se construyó a partir de un robot guardapaldas reutilizado que había creado para que la protegiese de Octopus, al cual le reprogramó su cerebro positrónico para que hiciera de Santa Claus.

Como todos sabemos, ser paranoico no significa que no sea verdad que vayan a por ti y, por desgracia, Elinore tenía razón: Octopus iba a por ella.

Octopus decidió aprovechar la oportunidad no solo para hacer daño a Elinore Mauvin, sino también para probar su haz de reprogramación positrónica. Dio al Santa robótico los medios necesarios para ello, escondiendo una ametralladora en su trono, y luego apuntando su RADERPO (de «Rayo De Reprogramación Positrónico», por supuesto) hacia él, para que se lanzara y matara a Elinore Mauvin.

No salió como se esperaba. La programación central para defender a la Dra. Mauvin contra Octopus y protegerse a sí

mismo y a su amo estaba demasiado arraigada en Santa. En lugar de eso, lo volvió loco. La reprogramación hizo que se volviera un berserker y atacara al azar pero, aun así, es capaz —y lo hará— de defenderse, neutralizar todas las amenazas y matar a todo lo que identifique como agente de Octopus.

Ahí es donde los personajes entran en la historia. A medida que investigan el caso, encuentran el rastro que les lleva a encontrar a Elinore Mauvin escondida en las catacumbas, por supuesto, de Octopus.

¡HO-HO-HO, AHORA TENGO UNA AMETRALLADORA!

Los personajes se han reunido en el Bazar de l'Hôtel de Ville, también conocido como BHV, uno de los grandes almacenes clásicos de París, para su reunión anual de Navidad. Los grandes almacenes se encuentran en la rue de Rivoli, IV Distrito, en pleno centro de París.

El lugar está profusamente decorado para la Navidad e, incluso, tiene un Santa Claus animatrónico en el vestíbulo. Los niños pueden sentarse en sus rodillas para hacerse fotos, y sus brazos pueden sostener a las criaturas. Está programado para pronunciar frases como «¿Qué quieres para Navidad?», «¿has sido bueno o malo?» y otras cosas que diría el arquetipo de Santa Claus.

De repente, el Santa Claus animatrónico pone a un niño sobre su regazo y le da unos azotes mientras grita: «¡Has

sido un niño travieso! ¡Ho-ho-ho!». Esto desencadena un pequeño pandemónium, ya que los guardias de seguridad y los de la puerta intentan rescatar al niño de la pesadilla robótica. Cuando lo consiguen, el robot Santa se levanta de su asiento, saca una ametralladora y se lanza a toda velocidad por los grandes almacenes. Grita: «¡¿Bueno o malo?!» y dispara a cosas al azar mientras pisotea todo a su paso por los grandes almacenes como un Terminator alegre y gordo.

Por suerte, no mata a nadie. En un momento dado, entra en la cafetería en la que los personajes estaban hasta hace poco disfrutando de su ligero tentempié navideño.

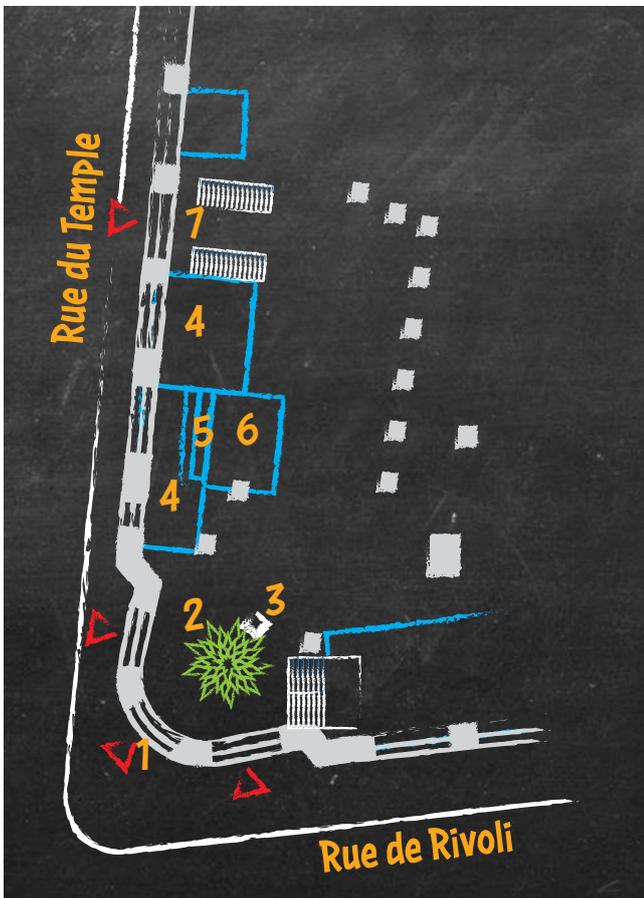
- 1 Entrada
- 2 Árbol de Navidad
- 3 Trono de Santa Claus
- 4 Brasserie
- 5 Barra
- 6 Cocina
- 7 Entrada lateral

¿LUCHAR O HUIR?

Los personajes tienen tres opciones:

- Luchar contra Robo-Santa para detenerlo. Valiente, pero muy peligroso, ya que Robo-Santa tiene una ametralladora. Desarróllalo como si fuera una pelea.
- Encontrar algún otro medio para detenerlo que no implique una pelea. Desarróllalo como un Desafío.
- Salir de ahí y dejar que los gendarmes se encarguen de Robo-Santa. Desarróllalo como un Desafío.

Los jugadores inteligentes o experimentados pueden encontrar otras maneras de actuar. Si aún eres inexperto como Director, trata de dirigir la acción a una de las tres opciones anteriores. Si tienes experiencia o, simplemente, quieres ver qué pasa, déjate llevar con lo que surja ¡y a disfrutar!



¿Solo tres opciones?

Los jugadores experimentados puede que no se vean limitados a estas tres opciones. Si tú también tienes experiencia, tampoco tienes por qué limitarte. Considera las tres opciones como «recetas», improvisando y adaptándolas según necesites.

Si tienes menos experiencia, intenta convencer a los jugadores de que sigan las tres opciones dadas, o interpreta sus acciones como una de las opciones para utilizarla en consecuencia.

¡LUCHAR!

Luchar contra Robo-Santa en el restaurante es arriesgado, sobre todo si los personajes no tienen armas. Pero si los personajes eligen esta opción, haz lo siguiente:

- Muestra el mapa del restaurante. Enseña las diferentes zonas del mismo, dónde están ellos y dónde está Robo-Santa.
- Luego tira la iniciativa. Robo-Santa tiene una iniciativa fija de 5.
- En orden descendente, pregunta a cada jugador qué hace. Pueden realizar un movimiento, una acción y una acción gratis. A continuación, haz las tiradas de acción necesarias.
- Al comienzo de la segunda ronda, Robo-Santa activa el modo de combate total. Cuando eso ocurre, devuelve disparos después de cada ataque contra él.
- Robo-Santa es un antagonista de nivel Teniente, y aceptará el estado **Herido** en lugar de **Fuera de combate** la primera vez que su **Vitalidad** vaya a llegar a cero. La segunda vez quedará **Fuera de combate**.
- El combate termina cuando Robo-Santa se queda **Fuera de combate**, cuando los personajes se queden **Fuera de combate** o abandonen la escena, o si los personajes hacen algo diferente y creativo (ver «Creatividad no violenta» más abajo) y detienen a Robo-Santa.
- Un personaje puede huir de Robo-Santa durante la pelea: en su turno, puede realizar una acción de Esprintar como acción principal más su acción de movimiento normal, y pasaría a estar a dos zonas de Robo-Santa y probablemente pueda romper la línea de visión.

¡HUIR!

Escapar es probablemente lo más inteligente cuando te persigue una máquina armada con una ametralladora. He aquí un ejemplo de Desafío para escapar.

Desafío: Escapar del restaurante

Cada jugador elige una habilidad. Si hay solo dos jugadores, cada uno elige dos habilidades. No hagas tiradas de acción para habilidades superfluas.

- **Agilidad**, para pasar por debajo, por encima y a través de las cosas.

- **Alerta**, para predecir y evadir el rayo de búsqueda de Robo-Santa.
- **Resistencia**, para seguir haciendo piruetas y esfuerzos gimnásticos.
- **Sigilo**, para pasar desapercibido.
- **Subterfugio**, para engañar a Robo-Santa y hacer que mire en otra dirección.

Resultado

Resultado magnífico: Conseguís salir del restaurante y rescatar a otro comensal del terror mecánico. Elige a otro personaje o inventa un personaje del Director al que salvar.

Buen resultado: Conseguís salir ilesos del restaurante.

Resultado limitado: Conseguís salir del restaurante, pero... todas las personas que fallaron sus tiradas de acción deben elegir un percance.

Mal resultado: Seguíis atrapados en el restaurante.

Resultado pésimo: Seguíis atrapados en el restaurante y ocurre una desgracia.

Percances

Cada jugador, dirigido por el resultado, elige un percance. Varios jugadores pueden elegir que les ocurra el mismo percance.

- Terminas **Herido**.
- Pierdes un kit de equipo, que llevabas en el restaurante, durante el resto de la aventura.
- Robo-Santa se pelea contigo, quieras o no.

¿MIEDO?

Cualquier personaje que espere pasar desapercibido tendrá que hacer una **tirada enfrentada de Sigilo** a -2 puntos contra la habilidad **Sensores** de Robo-Santa. Añade modificaciones adicionales a la tirada del personaje si se le ocurren formas ingeniosas de esconderse.

Si el personaje gana, Robo-Santa no lo detecta, pero deberías describir cómo el horror mecánico casi lo encuentra para añadir tensión.

«El Terminator Santa se detiene junto a la mesa. Sus sensores barren la habitación. Entonces dispara una salva en tu dirección y te llueven fragmentos de porcelana y astillas de madera. Hay un breve momento de silencio... y luego marcha hacia el siguiente objetivo».

Deja que el jugador sude un poco antes de decir el resultado. Si Robo-Santa gana, deja al personaje **Fuera de combate** y sigue su camino. Añade un «ho-ho-ho» mecánico o «¡Has sido muy travieso!» para darle un buen efecto a la escena.

Si Robo-Santa gana, detecta a ese personaje y dispara una ráfaga en esa dirección.

«El horror mecánico barre la habitación con sus sensores. Un rayo rojo de sus ojos se fija en ti y te dispara

una ráfaga. Te agachas, y te llueven trozos de porcelana y madera mientras tu cobertura se desintegra. ¿Qué haces?».

A partir de ese momento, el personaje queda enzarzado en una pelea o tiene que huir despavorido.

CREATIVIDAD NO VIOLENTA

Los jugadores creativos pueden intentar atrapar y detener a Robo-Santa sin llegar a luchar contra él. Deja que los jugadores describan cómo planean acabar con Robo-Santa, y crea un Desafío a partir del plan de los jugadores. Mira la lista de habilidades y elige entre tres y cinco que sean adecuadas. He aquí un ejemplo de Desafío:

Desafío: Detener a Robo-Santa sin violencia

El plan consiste en hacer tropezar a Robo-Santa con una cuerda, luego cubrirlo con un mantel para cegarlos y, finalmente, cortar la batería.

- **Sigilo**, para ponerse en posición sin ser visto.
- **Subterfugio**, para atraerlo a la trampa.
- **Fuerza**, para hacer tropezar a Santa con la cuerda.
- **Agilidad**, para cubrirlo con el mantel.
- **Electrónica** o **Ingeniería**, para cortar la batería.

Resultado

Resultado magnífico: Robo-Santa queda inutilizado, y vosotros sois fotografiados. Los personajes se convierten en héroes de la prensa nacional.

Buen resultado: Robo-Santa queda inutilizado. ¡Bien hecho!

Resultado limitado: Robo-Santa está desarmado pero no inutilizado, y seguirá en modo berserker pero sin ametralladora.

Mal resultado: Robo-Santa evita la trampa.

Resultado pésimo: Robo-Santa se da cuenta de la trampa y prepara un contrataque que sorprende a los personajes.

REPERCUSIONES

Si los personajes detienen a Robo-Santa, se convierten en los héroes del día, con sus caras en las portadas de los periódicos y en la televisión. Si todos los personajes quedan inconscientes o huyen de la escena, Robo-Santa sigue haciendo de las suyas hasta que llega el ejército para acabar con la amenaza mecánica.

Cualquier personaje **Herido** es llevado al hospital y recibe tratamiento. Puedes avanzar un par de días y eliminar el estado **Herido**. Los personajes **Fuera de combate** también son examinados en el hospital, pero les dan el alta poco después.

La historia de Robo-Santa copará las noticias durante una semana. No importa si los personajes huyen o detienen a Robo-Santa, en todo los periodistas los buscarán. Es un buen momento para presentar a Pierre Martin, periodista de *La République*, que volverá a aparecer en futuras aventuras de *The Troubleshooters*.

EL INICIO REAL DE LA AVENTURA

Los horribles sucesos del BHV han sido solo el preludeo. La aventura real comienza aquí.

Ha transcurrido aproximadamente una semana desde el incidente en el BHV. Ahora vuelve a estar abierto al público en su mayor parte, pero algunas zonas están cerradas mientras se llevan a cabo investigaciones forenses y reparaciones.

Elige a dos personajes como **Gancho de trama** y entrégales sus ayudas de inicio. Haz que los personajes se reúnan para otro almuerzo —esperemos que uno sin Santa en el menú— en algún lugar y hablen de sus planes de futuro.

Si los personajes siguen dudando, haz que aparezca de nuevo el periodista Pierre Martin y que les invite a explorar la entrada secreta de las catacumbas o a investigar a Robo-Santa.

INVESTIGAR A ROBO-SANTA

Si los personajes optan por investigar a Robo-Santa, este se encuentra en el laboratorio forense del Ejército, siendo desmontado e investigado por sus mejores científicos.

Casualmente, se acerca el baile de Navidad para oficiales en la base del Ejército, y es posible entrar en ella con una invitación al mismo. Algunos ejemplos son:

- **Conocer a alguien:** Una **tirada de acción de Contactos** puede conseguir fácilmente que un personaje más un acompañante sea invitado al baile.
- **Ser oficial:** Tener el talento de rango Militar prácticamente significa que el personaje más un acompañante ya están invitados.
- **Gastar Puntos de Historia:** Ser invitado es un añadido menor, así que por **2 Puntos de Historia**, un personaje más un acompañante pueden ser invitados.

En el baile habrá una cena de cinco platos, mucho vino y champán, baile y, por supuesto, oficiales (tanto militares como policías) y dignatarios de otros países europeos. El invitado de honor es el propio presidente.

Si los personajes han hecho algo heroico, como luchar contra Robo-Santa o detenerlo, el presidente será informado

de la presencia de los personajes jugadores. A continuación, pronunciará un breve discurso sobre su ingenio y valentía y la gratitud hacia ellos de la ciudad y la nación. Luego les pedirá que den un paso al frente para poder darles las gracias personalmente, con apretón de manos y besos en la mejilla.

Infiltrarse en el laboratorio secreto requerirá algo de prestidigitación verbal para escapar del baile, dedos ágiles para robar las tarjetas de acceso necesarias y escabullirse para evitar a los guardias de la base, pero no es imposible.

Desafío: Entrar en el laboratorio secreto del Ejército

Aquí tienes un ejemplo para realizar un Desafío para entrar en el laboratorio secreto. Úsalo tal cual, o como plantilla para crear el tuyo propio.

- **Encanto**, para escapar de la fiesta sin sospechas.
- **Sigilo**, para pasar desapercibido ante los guardias.
- **Prestidigitación**, para conseguir las tarjetas de acceso al laboratorio.
- **Seguridad**, para burlar las cerraduras y las cámaras de seguridad.

Resultado

Resultado magnífico: Los personajes pueden entrar y echar un vistazo a Robo-Santa sin ser molestados antes de reunirse con algún simpático científico para preguntarle.

Buen resultado: Los personajes encuentran el laboratorio y a algunos científicos de alto nivel, sospechosos pero no hostiles, trabajando en el horror robótico.

Resultado limitado: Los personajes encuentran el laboratorio y algunos científicos de alto nivel sorprendidos activarán la alarma inmediatamente si los personajes no hacen nada al respecto rápidamente. No dirán nada a los personajes, excepto su nombre, rango y número. También pueden exigir llamar a sus abogados o recordar a los personajes lo que dice la convención de Ginebra sobre los prisioneros de guerra, dependiendo de lo que sea más gracioso en ese momento.

Mal resultado: Los personajes no consiguen llegar al laboratorio. Hora del plan B.

Resultado pésimo: Los personajes son atrapados por los guardias de la base en un momento muy inapropiado. Mételes en la cárcel de la base, dales **9 Puntos de Historia** y haz que se le tenga que ocurrir una idea brillante para salir

Preguntar a los científicos

Los principales científicos no tienen ni idea. El Santa robótico parece estar controlado por un brillante cilindro de cristal azul que tiene en la cabeza. Tiene una batería grande y potente

en la barriga, pero aparte de eso, está construido utilizando piezas y repuestos que pueden comprarse libremente, como reguladores de potencia de la dirección de un coche, un armazón hecho con tubos de acero ordinario, cámaras de seguridad de circuito cerrado (CCTV) a modo de ojos, etcétera. ¡Quien quiera que construyera a Robo-Santa era un genio! Y no tienen ni idea de cómo funciona el cerebro positrónico.

Desafío: Investigar al Robo-Santa destruido

- **Electrónica**, para entender el cableado.
- **Ingeniería**, para entender la mecánica.
- **Ciencia**, para entender el cerebro positrónico.
- **Buscar**, para encontrar las cosas raras en él.

Resultado

Resultado magnífico: El extraño cilindro de cristal es una masa autoorganizada de antimateria positrónica que los militares utilizan como «cerebro» en los robots experimentales más avanzados. Está prohibido en Gran Bretaña y Alemania por razones medioambientales. Este cerebro positrónico parece estar infectado con una especie de moho púrpura. La batería es de iones de litio desarrollada para el cohete lunar atómico franco-japonés Kaguyahime.

Buen resultado: El cilindro de cristal es un cerebro positrónico, utilizado por los militares para controlar los robots experimentales más avanzados. Tiene unas manchas púrpuras que se arremolinan. La batería no es de ácido-plomo, sino de iones de litio.

Resultado limitado: El cilindro de vidrio en la cabeza tiene algunas manchas púrpuras que se arremolinan. La batería no es de ácido-plomo, sino de otro tipo.

Mal resultado: Aparte de lo que puedan explicar los científicos, los personajes no tienen ni idea.

Resultado pésimo: Un personaje curioseando cortocircuita algo. Todo el laboratorio se queda a oscuras, excepto el brillante cerebro positrónico.

Dundun-dun-dudun

Tras la investigación de los personajes sobre el Robo-naufra-gio, este vuelve de repente a la «vida» después del Desafío. Lee la primera parte de la rima con tu mejor imitación de Santa Claus hasta el *sgrzt*, que es un sonido de estática, y luego lee la parte en negrita con la voz más grave y amenazadora que puedas conseguir.

«¡Ho-ho-ho! ¿Has sido travieso o has sido bueno?
 ¡Esa es la pregunta que deja perplejos a los sabios!
 ¿Recibirás regalos esta temporada helada?
 ¿O *sgrzt* **el Púrpura os matará como los gatos matan a los ratones?**».

Entonces las manchas púrpuras se extienden por el cerebro positrónico y la luz azul se desvanece. Robo-Santa ya no hablará más.

INVESTIGANDO EL BHV

El BHV está, al menos parcialmente, abierto durante el día. Algunas partes están cerradas por reparaciones tras el descontrol de Robo-Santa. Estas se encuentran detrás de sábanas o están tapiadas y ocultas tras los adornos navideños.

Otras partes del BHV han sido cerradas por la policía para realizar investigaciones. Estas están selladas con cinta policial y la Sûrete haciendo guardia, mientras los forenses trabajan en su interior.

Colarse por la noche es mucho más fácil. El lugar está cerrado, al igual que las tiendas. Hay un sistema de seguridad con alarmas en las puertas y ventanas, y guardias nocturnos patrullando el lugar.

Desafío: Superar el sistema de seguridad

- **Alerta**, para no ser sorprendido por los guardias nocturnos que patrullan.
- **Buscar**, para encontrar una forma adecuada de entrar.
- **Seguridad**, para forzar las cerraduras sin activar las alarmas.
- **Sigilo**, para no ser visto ni oído.

Resultado

Resultado magnífico: Los personajes entran sin ser vistos mientras los guardias nocturnos se escabullen de la ronda para echarse una cabezada. Ahora tienen el lugar para ellos solos durante algún tiempo.

Buen resultado: Los personajes consiguen entrar sin ser vistos, pero deberán tener cuidado para no ser descubiertos por los guardias nocturnos.

Resultado limitado: Los personajes consiguen entrar, pero activan una alarma silenciosa o los guardias encuentran rápidamente rastros del allanamiento. En cualquier caso, llaman rápidamente a la policía.

Mal resultado: Los personajes son descubiertos por los guardias, pero consiguen escapar.

Resultado pésimo: Los personajes son sorprendidos *in fraganti* por los guardias. Los llevan a la sala de guardia para ser retenidos hasta que llegue la policía, que arrestará a los personajes por entrada ilegal y los encerrará. Da a los personajes **9 Puntos de Historia** a cada uno y deja que descubran o inventen la manera de salir de este aprieto.

ACERCA DEL BAZAR DE L'HÔTEL DE VILLE

- El BHV tiene una larga historia que se remonta a 1852, cuando Xavier Ruel abrió su primera boutique frente al ayuntamiento y la llamó Le Bazar Parisien.
- El arquitecto Auguste Roy se encargó de reconstruir el edificio en 1913, incluida su famosa rotonda. En 1953 se amplió con dos plantas más.

- La forma más fácil de llegar a BHV es en metro, en la parada Hôtel de Ville de las líneas 1 y 11.
- El eslogan de la tienda es «El estilo como estilo de vida» (*Style come style de vie*).

PISTAS EN BHV

Una vez que los personajes están dentro, encontrar pistas no es especialmente difícil. Todo lo que tienen que hacer es mirar en el lugar adecuado.

El rastro de papel (oficina principal): En la oficina de BHV hay una factura (no pagada) de la Dra. Elinore Mauvin por la construcción de un (1) Papá Noel animatrónico.

El trono de Papá Noel: Hay un cable eléctrico roto que alimentaba a Santa. Parece como si alguien lo hubiera arrancado de algo, por ejemplo de un Santa eléctrico, con tanta fuerza que el enchufe se desgarró. El cable sube por el árbol de Navidad hasta el techo. Está escondido, pero acaba llegando a un enchufe en la pared. El enchufe no pertenece a la caja de fusibles principal.

El trono tiene un compartimento en la parte trasera, lo suficientemente grande como para guardar una ametralladora ligera.

El camino de la destrucción: La trayectoria de destrucción de Robo-Santa parece ser bastante aleatoria. No hay un patrón discernible, salvo que una tienda de moda masculina en particular está completamente destrozada. Concretamente, un maniquí con un traje morado de tres piezas está hecho pedazos, con la cabeza completamente machacada.

La entrada oculta de las catacumbas: La entrada está bien escondida detrás de un panel en un gran pilar. No está vallada ni por el equipo de reparaciones ni por la policía, sino por cuerdas normales de la tienda, y vigilada por un guardia de seguridad mientras los grandes almacenes están abiertos. Por la noche, la entrada a las catacumbas no está vigilada.

Detrás del panel, hay una escalera de hierro del siglo XIX, que desciende por el interior del pilar hacia las catacumbas, pero también asciende a un lugar inesperado. Bajar a las catacumbas de París es una aventura divertida en sí misma, pero el verdadero secreto está arriba. Si suben, se encontrarán en un desván oculto donde Elinore Mauvin ha montado su taller para controlar a Robo-Santa.

El taller oculto de la Dra. Mauvin: En el taller hay todo lo necesario para construir y montar cualquier tipo de robot y varios bastidores de ordenador, pero lo más importante es que hay equipo para construir cerebros positrónicos. También hay una extraña máquina que parece una silla eléctrica conectada al ordenador y un robot femenino a medio terminar, también conectado al ordenador.

En una pizarra de corcho hay bocetos y planos del robot femenino. También hay muchas fotos de mujeres hermosas fijadas con chinchetas al corcho. Algunas son de estrellas de cine conocidas, otras son fotos antiguas en blanco y negro de

una mujer joven (es Elinore Mauvin de joven). Puede que sean fotos de referencia para la robot. La Dra. Mauvin no está. También se puede acceder al taller a través del desván, pero

para eso hay que llegar a la planta superior de BHV, encontrar las escaleras que dan acceso desde ahí y luego recorrer el casi laberíntico ático y atravesar varias puertas cerradas con llave.

6: Ropa de cama - Toallas - Baño
 5: Moda y calzado de bebé - Juguetes - Lencería - Calzado y medias - Restaurantes
 4: Decoración - Lámparas - Velas y esencias - Mobiliario - Sofás
 3: Menaje de cocina - Vajilla - Electrodomésticos - Especies finas - Vino - Cristalería - Restaurantes
 2: Libros - Papelerías - Marcos - Pasatiempos creativos - Bellas artes - Maletas
 1: Moda de mujer - Calzado
 0: Menaje del hogar - Marroquinería - Productos de belleza - Perfumes - Joyería - Relojes
 -1: Bricolaje - Pintura - Farmacia

Reemplaza	Bazar de l'Hôtel de Ville	Revisiones	
Reemplazado por		ML	Pisos 5-7
Fecha		1912	
Auguste Roy		Plano general	

INVESTIGAR LA CASA DE ELINORE MAUVIN

Elinore Mauvin vivía en una autocaravana VW cerca de un molino de agua en desuso, en una pequeña aldea a las afueras de París. Los personajes jugadores pueden seguirle la pista hasta allí.

La casa de Elinore Mauvin es un caos. No es solo el laboratorio de una genio científica loca metida en una furgoneta VW Camper, sino que también parece como si alguien hubiera saqueado el lugar y se hubiera marchado, y luego otra persona hubiera vuelto a saquearlo. Eso es exactamente lo que ocurrió: primero Octopus puso patas arriba la furgoneta, y luego la policía se enteró de que Mauvin había creado a Robo-Santa y volvió a ponerlo todo patas arriba.

Entre los papeles desechados hay un montón de demandas de cobradores de deudas, que representan sobre todo a ferreterías y fabricantes de componentes electrónicos, pero algunas de ellas se refieren a facturas de médicos especialistas.

PISTAS EN LA FURGONETA DE MAUVIN

Al igual que en el BHV, los personajes encontrarán las pistas si miran en el lugar adecuado. También es posible que tengan que hacer un poco de teatro actuando como sus personajes y charlando entre ellos.

Los médicos especialistas: No darán ninguna información sobre sus pacientes a nadie, así que hará falta mucha persuasión o una placa de policía para conseguir esa información: la Dra. Mauvin tiene un trastorno autoinmune que la matará en un año, probablemente mucho menos si no recibe su carísima medicación. No hay facturas de los medicamentos.

Las tiendas: Las facturas se refieren a *hardware* y componentes electrónicos: precisos pero resistentes componentes que suelen utilizarse en aviones de combate, potentes baterías del nuevo tipo de litio, bastantes de estos nuevos y extravagantes circuitos integrados o «chips», como se les conoce ya, etcétera.

Investigación forense: En la furgoneta hay algunos micrófonos electrónicos de vigilancia. Son micrófonos pasivos de fabricación soviética que solo se activan cuando son «iluminados» por una fuente de radio específica sintonizada a 330 MHz. El puesto de escucha está en un Moskvitch azul al otro lado del río, atendido por Grigori y Juri. Juri es un experto

técnico del KGB, y Grigori es un manipulador y diplomático de la embajada soviética. Naturalmente, ambos gozan de inmunidad diplomática, que será invocada si llega la policía.

El banco: Si alguien comprueba la cuenta bancaria de Mauvin (se necesita el uso de **Subterfugio**), verá que su cuenta está en descubierto.

MENSAJES

A medida que los personajes investiguen el asunto, recibirán dos mensajes. El orden no es importante, ni el momento, siempre que sea antes del enfrentamiento final. El mensaje de Octopus debería llegar al principio de la investigación, mientras que el mensaje de la Dra. Mauvin es la transición hacia el enfrentamiento final.

UN MENSAJE DE OCTOPUS

Sabiendo que los personajes están investigando a la Dra. Mauvin, algún subordinado de Octopus decide mandarles una advertencia. Una noche, varios matones con chaquetas de cuero morado y pasamontañas entran en casa de uno de los personajes (o de varios, si viven juntos). El líder deja un mensaje:

«Si sabes lo que te conviene, no te metas en los asuntos de la Dra. Mauvin. Son asunto nuestro, no tuyo. Y para que te hagas una idea de lo que pasará si ignoras nuestro consejo, ¡aquí tienes un anticipo!».

A continuación, los ladrones le dan una paliza al personaje, no lo suficiente como para dejarle **Herido**, pero sí como para dejarle **Fuera de combate**, y el personaje se perderá la siguiente escena.

LA HISTORIA DE LA DRA. MAUVIN

Otro personaje recibe un mensaje de la propia Dra. Mauvin, por teléfono o telegrama, diciendo que quiere reunirse con ellos.

Les dice que se está muriendo y que necesita su ayuda para su último proyecto definitivo.

Les pide que vayan a su casa para recuperar algunas herramientas y componentes importantes. Luego, ella debe llegar al laboratorio oculto en el BHV. La Dra. Mauvin lamenta mucho que su creación les haya hecho daño, pero su cerebro ha sido «secuestrado» por una malvada organización llamada Octopus, que quiere utilizar sus creaciones y pervertirlas para apoderarse del mundo.

Una vez trabajó para Octopus, atraída por el cerebro de la organización, el graf Von Zadrith, un caballero alemán

educado, inteligente y diabólico (y bastante encantador). Huyó de ellos, pero la persiguen desde entonces.

Creó el almacén de Robo-Santa como guardaespaldas. Cuando se enteró de que se estaba muriendo, necesitaba desesperadamente dinero para terminar su proyecto. Por eso vendió Robo-Santa al BHV como animatrónico navideño, con la esperanza de que ganaría tiempo y Octopus no la encontraría. Y si no lo conseguía, no importaría de todos modos.

Escondido en la rueda de repuesto de la furgoneta, hay un nuevo cerebro positrónico, más avanzado que el de Robo-Santa. Ella lo necesita.

Desafío: Recuperar el robot hembra

Si, de alguna manera, el robot hembra fue sustraído del laboratorio secreto del BHV, la Dra. Mauvin también lo necesita. Puede que esté en manos de la policía, en la Universidad de París o en el mismo laboratorio militar donde se llevaron a Robo-Santa.

- **Investigación**, para averiguar quién se llevó el robot.
- **Papeleo**, para averiguar dónde se lo llevaron.
- **Seguridad**, para burlar el sistema de seguridad del lugar.
- **Subterfugio** o **Sigilo**, para salir de forma convincente o desapercibida con un robot avanzado.

Resultado

Resultado magnífico: Los personajes no solo encuentran el robot, sino también algún equipo que les facilitará terminar el proyecto de la Dra. Mauvin, sea cual sea (esto significa que obtendrán un modificador de +2 puntos en las tiradas de acción en el Desafío de activar el cerebro positrónico).

Buen resultado: Los personajes encuentran el robot y lo recuperan.

Resultado limitado: Los personajes encuentran el robot pero pierden una parte de él, como un brazo o una pierna (los personajes obtendrán un modificador -2 puntos en las tiradas de acción para el desafío de activar el cerebro positrónico).

Mal resultado: Los personajes encuentran el robot pero son descubiertos. La policía les persigue, ¡y tienen que escapar de la policía de alguna manera! ¡Hora de una escena de persecución!

Resultado pésimo: Los personajes no encuentran el robot o no pueden entrar para robarlo. Hora del plan B. O C, o el que sea.

EL ENFRENTAMIENTO FINAL

En su laboratorio oculto del BHV, la doctora Mauvin dedica un tiempo a insertar el cerebro positrónico en el robot femenino. Luego necesita la ayuda de los personajes para activarlo. Para ello hay que utilizar mucha energía y encender las cosas en el momento preciso.

Desafío: Activar el cerebro positrónico

Una de las tiradas de acción la realiza la Dra. Mauvin. Tira los dados, pero su tirada tiene éxito de todos modos.

- **Ingeniería**, para crear los contactos y conexiones del cerebro positrónico.
- **Ciencia**, para entender cómo los cerebros positrónicos interactúan con la electrónica ordinaria.
- **Maquinaria**, para operar los ordenadores y conectores avanzados.
- **Alerta**, para asegurarse de que nada sale mal.

Resultado

Resultado magnífico: Todo va bien y sin problemas.

Lleva algún tiempo, pero finalmente el cerebro positrónico está listo para su activación y los ordenadores almacenarán todos los datos en las cintas magnéticas.

Buen resultado: Lleva algún tiempo, pero finalmente el cerebro positrónico está listo para su activación.

Resultado limitado: Finalmente, todo está listo para la activación del cerebro positrónico, pero alguien tiene que bajar al sótano para accionar el interruptor de alta potencia. Un personaje se separará de los demás y luchará solo contra dos matones de Octopus en la zona 1.

Mal resultado: El personaje que haga la tirada de **Maquinaria** (primera opción) o **Ingeniería** (segunda opción si la Dra. Mauvin hace la tirada de **Maquinaria**) se electrocutará al conectar el cable final, recibe **2dX** de Daño y comienza el primer asalto del combate en estado **Aturdido**.

Resultado pésimo: No ocurrirá gracias a la pericia de Mauvin.

Antes de que pueda decirle a nadie lo que piensa hacer a continuación, Mauvin se desploma. Mientras los personajes la atienden, llega Octopus, liderado por el propio Von Zadrith.

«—Ah-hah, frau Mauvin. Nos encontramos de nuevo. ¿Ha reconsiderado nuestra oferta?»

—Nunca trabajaré para ti, Albrecht —resopla ella —.

—Te pagaremos muy bien, *mein liebe*. Haremos desaparecer todas tus facturas.

—Estáis muy equivocados. Pronto estaré muerta y tú conmigo.

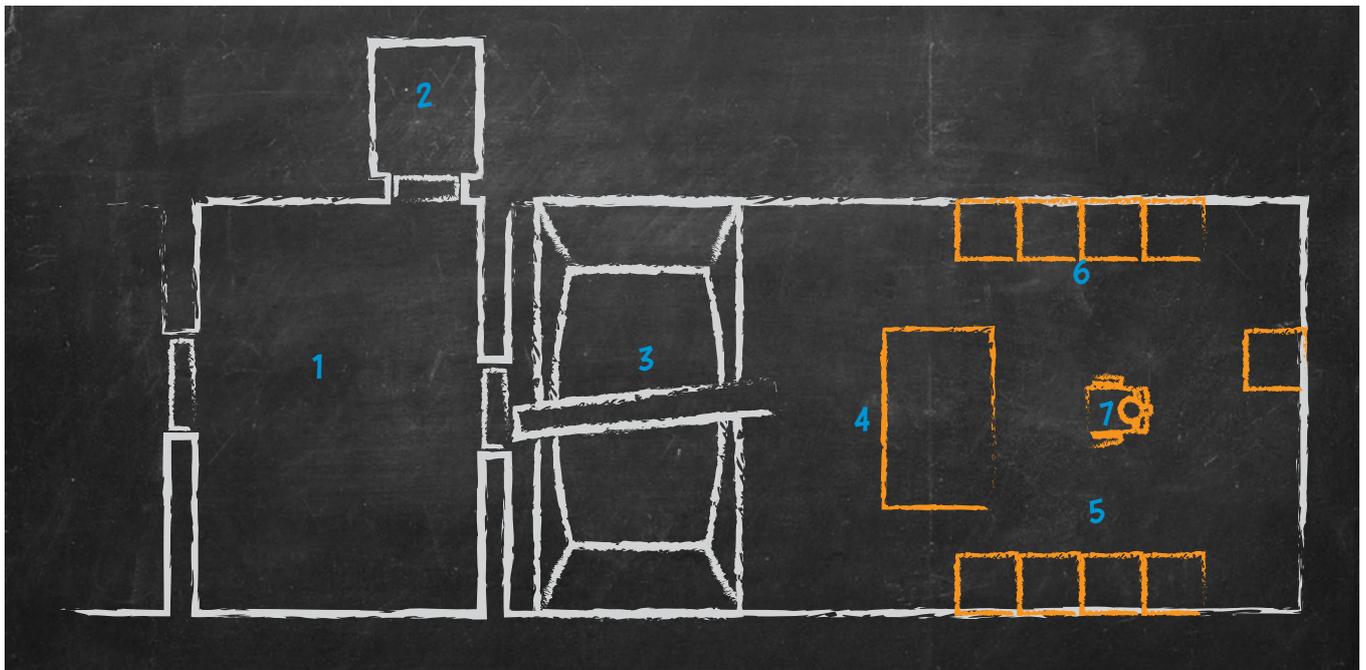
—Lo dudo mucho. Vivirás una larga y feliz vida sirviendo a Octopus. Tus amigos, sin embargo...».

Tras esto, hace una señal a sus matones para que ataquen, y dos de ellos se abalanzan hacia el tablón sobre el hueco del suelo para cruzarlo (zona 3).

- **Ronda 1:** combate general contra Von Zadrith y dos matones. Otros dos matones se precipitarán sobre el tablón (a menos que alguien lo retire). Si los personajes tuvieron un **Resultado limitado**, ese personaje sale por la escalera oculta en el ático, y dos matones se centrarán en él. La Dra. Mauvin se arrastra hasta la «silla eléctrica».
- **Ronda 2:** más lucha, contra Von Zadrith y cuatro matones (a menos que alguno esté **Fuera de combate**). A menos que alguien quite el tablón sobre el hueco del suelo, dos matones más lo cruzan. La Dra. Mauvin se sube a la silla.
- **Ronda 3:** aún más lucha, ahora con seis matones y Von Zadrith (menos las bajas). No cruzan el tablón más matones, ya que el Dr. Mauvin activa la silla al final de la ronda.

ZONAS EN EL ÁTICO

- 1 El ático. Aquí termina la escalera oculta.
- 2 La escalera oculta.
- 3 El hueco en el suelo. Hay un enorme agujero en el suelo. Tiene apenas un metro de profundidad, pero termina en un techo bastante endeble de tabloncillos medio podridos y yeso parisino. Cualquiera que se caiga acabará en el departamento de ropa de cama de la 6ª planta. Desde la puerta, un solitario tablón conduce al taller principal. Solo una persona puede estar en la zona a la vez. Quitar el tablón significa que se debe saltar por encima del hueco en el suelo (requiere una acción de Esprintar y una tirada de acción exitosa de **Agilidad**: fallar significa caer).
- 4 Área de trabajo. Contiene todo tipo de herramientas en el banco de trabajo y a su alrededor.
- 5 Bancos de ordenadores. También incluye una estación de impresión.



- 6 Bancos de datos. Estaciones de cinta magnética con cintas zumbando.
- 7 La silla.

EL GRAN FINAL

Cuando la Dra. Mauvin activa la silla, lee lo siguiente en voz alta:

«De repente, dos arcos eléctricos de alta tensión saltan a través de las líneas de alta tensión hacia los cables, al interior de los brazos de la Dra. Mauvin. Ella profiere un doloroso grito cuando el cable que va al casco que cubre su cabeza estalla con un millar de chispas al sobrecargarse. Los fusibles saltan por los aires, el *hardware* del ordenador explota, los esqueletos de los matones de Octopus pueden verse a través

de su carne por la corriente e, incluso, el robot hembra arquea su espalda. Haced una tirada de acción de **Agilidad** ahora mismo, con un modificador de -2 puntos para quien esté sosteniendo algo metálico».

Los que fallen la tirada reciben **6dX** de daño, y ignorando cualquier protección.

El espectáculo de luces y la pelea no pasan desapercibidos. Los de seguridad y el encargado de los grandes almacenes suben corriendo las escaleras hacia el laboratorio oculto. Dos platillos volantes de color púrpura descienden en picado y los matones de Octopus los utilizan para huir.

«—Qué pena. *Auf wiedersehen!* —Von Zadrith suspira con pesar mientras entra en el platillo volante».

EPÍLOGO

La Dra. Mauvin ha muerto. El informe dice «suicidio por electrocución». Su equipo está destruido, e incluso el cerebro positrónico del robot femenino ha perdido su chispa. Los matones de Octopus que se encuentren **Fuera de combate** son detenidos y acusados de agresión, robo y destrucción de la propiedad.

Por su parte, finalmente, los personajes son liberados por la policía.

Pierre Martin intenta publicar la historia, pero se la rechazan: nadie la creerá, y él invita a los personajes a cenar para contárselo. Si has utilizado el **Gancho de trama Buscando un caso** o **Servicio secreto**, el amigo de la agencia

da las gracias al personaje y luego archiva el informe, que desaparece en algún lugar del archivo.

Termina la aventura leyendo lo siguiente:

«En las últimas viñetas de la aventura, vemos el laboratorio oculto de la doctora Mauvin. Llueve a través de las ventanas rotas. Todo está negro de hollín. Una cinta policial ondea al viento. Sobre un banco de trabajo todavía está el robot femenino, bajo una lámina de plástico transparente. De repente, los «ojos» se iluminan con un cálido resplandor amarillo».

RECOMPENSAS

Los jugadores obtienen una marca de recompensa cada uno en la habilidad **Estatus** y, si no la tienen, también para el talento Famoso.

PARA EL FUTURO

Pierre Martin volverá en la aventura *El misterio del submarino*. Por supuesto, el graf Von Zadrith también regresará en el futuro. El robot femenino alberga ahora la conciencia de

Elinore Mauvin. Libre de su cuerpo de carne moribundo y con todo el mundo pensando que está muerta, ahora puede volver a casa y continuar con su trabajo. Lo primero que hará será recubrir su cuerpo con una nueva piel de aspecto natural. Adopta el nombre de Elize Mauvin y se presenta a la gente de su pueblo como la sobrina nieta de Elinore Mauvin.

Es muy probable que los personajes se encuentren con Elize Mauvin en el futuro, pero puede que no se den cuenta de que es ella. Se parecerá a la joven de las fotos en blanco y negro y a las estrellas de cine de las fotos de referencia.

LOS EXPEDIENTES DE LAS AMENAZAS

ETIQUETAS

Ataques múltiples (X): El personaje puede realizar X ataques como acción principal. A menos que un ataque tenga la etiqueta *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.

Cazador de manada: La criatura tiene **+2 puntos** en sus ataques por cada miembro adicional de la manada que ataque al mismo objetivo.

Contraataque: Inmediatamente después de ser atacado, el personaje realiza un contraataque contra la persona que le atacó, si esa persona está dentro de su alcance.

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.

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**.

Espantoso: Si los personajes se enfrentan a un adversario con esta etiqueta, obtienen el estado **Asustado**.

Frágil: El arma se rompe y queda inutilizable tras una tirada de ataque o defensa con **Karma** (bueno o malo). Si fue una tirada de ataque exitosa, aplica el daño primero.

Jefe: El personaje puede sufrir el estado **Herido** una vez en lugar de la pérdida de **Vitalidad**. El personaje también puede sufrir el estado **En peligro de muerte** una vez en lugar de perder **Vitalidad**. El personaje muere si se le acaba la **Vitalidad** y tiene el estado **En peligro de muerte**; de lo contrario, solo está **Fuera de combate**.

Líder (X): El personaje puede, en lugar de realizar cualquier acción principal propia, ordenar a X Esbirros aliados que hagan una acción principal a iniciativa del Líder, además de cualquier acción que realizarían por iniciativa propia. También puede dar órdenes a otros aliados, siempre que sean inferiores al Líder. Los Subalternos cuentan como dos Esbirros, y los Tenientes cuentan como cuatro.

Manejo difícil: Automáticamente sufres el estado **Sobrecargado** si llevas o usas un arma con esta etiqueta, a menos que puedas usar el arma con apoyo. Con apoyo, los ataques a objetivos en una zona distinta a la del ataque anterior tienen **-2 puntos**.

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 su lugar, el objetivo puede sufrir los estados **Aturdido** en lugar de **Herido**, y **Paralizado** en lugar de **En peligro de muerte**.

Pasaporte diplomático: El personaje puede salir libre de la cárcel agitando su pasaporte diplomático o llamando a la embajada gracias a su inmunidad diplomática.

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 arreglarse en una escena posterior.

Ruidoso: El uso del arma se oír en las áreas vecinas.

Subalterno: Si un ataque contra un personaje del Director con la etiqueta Subalterno tiene **Buen Karma**, el Subalterno queda inmediatamente **Fuera de combate**.

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

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

PIERRE MARTIN

Pierre Martin es un periodista impulsivo, joven y bastante liberal. Es alto y delgado, con un largo flequillo, pelo negro y patillas, y suele llevar vaqueros desgastados y jersey de cuello alto. Vive con su novia Françoise, aún más bohemia que él, en un pequeño apartamento de una habitación. Lleva tiempo tras la pista de Octopus.

Pierre Martin

Iniciativa: Tirada de alerta

Vitalidad: 4

Ataques:

Cualquier cosa que tenga a mano: 55%, 3dX, *Frágil*

Defensa: 35%

Idiomas: Francés, Alemán

Habilidades: Básica 45%, Periodista 85%,
Especialista 65%, Alerta 65%, Investigación 85%,
Bohemio 65%

CIENTÍFICO SUPERIOR DEL EJÉRCITO

El Ejército francés emplea a los mejores científicos que quedan después de que las corporaciones y las universidades hayan elegido. Sin embargo, son un poco ingenuos, y normalmente tienen que estar acompañados por un oficial que no domina la ciencia para hacer algo útil para el Ejército.

Científico superior del Ejército

Etiquetas: Subalterno

Iniciativa: 2

Vitalidad: 2

Ataques:

Equipo de laboratorio: 45%, 3dX, *Frágil*

Habilidades: Básica 35%, Especialista 65%,
Ciencia 95%, Discrepar 75%

GRAF VON ZADRITH, #2

El actual líder de Octopus es el graf Albrecht Vogelín Erwin von Zadrith. Es casi mítico en Octopus. Pocos en la Orden lo han conocido. Sin embargo, es uno de los pocos en Octopus a quien se le conoce por su nombre y no por su número.

Graf Albrecht Vogelín Erwin von Zadrith

Etiquetas: Jefe, Dar la vuelta (4), Líder (8),
Contrataque, Ataques múltiples (3), Iniciativa,
Espantoso

Iniciativa: Tirada de acción

Vitalidad: 8

Ataques:

Rayo cataléptico (1): 75%, 4dX, *Paralizante, Recarga*
(0)

Espada de bastón (2): 65%, 5dx, *Contrataque*

Defensa: 45%

Habilidades: Básica 45%, Especialista 75%,
Alerta 65%, Fuerza 65%, Resistencia 65%,
Dominación del mundo 75%, Ladrar órdenes 85%,
Intimidar 65%, Ominoso órgano de tubos 105%

MATÓN DE OCTOPUS

El matón genérico de Octopus es contratado por su lealtad y fuerza, no por su inteligencia. No esperes ninguna conversación más profunda que «La resistencia es inútil», «¡Silencio!» o «¡Seguid avanzando!».

Matón de Octopus

Etiquetas: Subalterno, Cazador en manada

Iniciativa: 4

Vitalidad: 3

Ataques:

Puñetazo doloroso: 55%, 2dX

Proyector cataléptico: 55%, 4dX, *Corto alcance* (2),
Recarga (9-0), *Paralizante*

Habilidades: Básica 35%, Especialista 55%,
Agilidad 45%, Fuerza 65%, Obedecer órdenes 55%

DRA. ELINORE MAUVIN

La Dra. Mauvin es una mujer frágil —siendo sinceros, se está muriendo— y un genio de la robótica y los cerebros positrónicos. Fue amante del graf Von Zadrith, pero se separaron cuando ella se dio cuenta de que solo la utilizaban para construir los cerebros positrónicos de los Octobots.

Dra. Elinore Mauvin

Etiquetas: Teniente, Dar la vuelta (2)

Iniciativa: 8

Vitalidad: 2

Ataques:

Equipo de laboratorio: 45%, 3dX, *Frágil*

Habilidades: Básica 35%, Especialista 65%,
Ciencia 95%, Robótica 85%, Positrónica 105%,
Moribunda 75%

ROBO-SANTA

El horror mecánico diseñado por la Dra. Elinore Mauvin parece un muñeco animatrónico genérico de Santa Claus, relleno de almohadas y vestido con un traje rojo de Santa. Sonríe constantemente y dice «ho-ho-ho», «¿has sido travieso o bueno?» y otras frases similares con una voz metálica. Cuando se vuelve loco, los ojos cambian a un amenazador resplandor rojo mientras persigue a sus objetivos.

Robo-Santa

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

Iniciativa: 7

Vitalidad: 5

Ataques:

Ametralladora ligera MAC 24/29: 55%, 7dX, *Ruidosa*,
Recarga (0), *Manejo difícil*

Habilidades: Básica 35%, Buscar objetivos 65%,
Risa alegre 85%

GRIGORI

Grigori Alexandrovich Kublanov es un controlador de la embajada soviética, una especie de mezcla entre burócrata y matón. Su trabajo consiste en recabar información de los agentes y pagarles, asegurarse de que la información llega a los departamentos adecuados del GRU, intimidar a los ciudadanos soviéticos y sujetar la correa de Juri.

Grigori Alexandrovich Kublanov

Etiquetas: Subalterno, Pasaporte diplomático

Iniciativa: 4

Vitalidad: 3

Ataques:

Puñetazo doloroso: 55%, 2dX

Makarov 9 mm: 55%, 5dX, *Ruidosa*, *Corto alcance* (3),
Recarga (9-0)

Habilidades: Básica 35%,
Especialista 55%, Agilidad 45%, Fuerza 65%,
Ideología marxista 85%, Acento ruso 95%

JURI

Juri Zinovich Ishutin es el arquetipo de científico soviético de bajo nivel con una idea brillante: es ingeniero y teórico a la vez, ¡y ha sido entrenado por el mismísimo Lev Sergeyevich Theremin!

Tampoco tiene ni idea de ideología comunista, salvo que está convencido de que la Unión Soviética está a la vanguardia de la ciencia y, por tanto, la ideología funciona. Nadie sabe cómo acabó en el KGB.

Siendo del KGB y estando manejado por Grigori, es a la vez su subordinado y su acérrimo rival.

Juri Zinovich Ishutin

Etiquetas: Subalterno, Pasaporte diplomático

Iniciativa: 2

Vitalidad: 2

Ataques:

Receptor de micrófonos ocultos: 45%, 3dX, *Frágil*

Habilidades: Básica 35%, Especialista 65%,
Ciencia 95%, Ideología comunista 15%

AYUDAS DE INICIO

Al comienzo de la aventura, tras la introducción y el ataque del Santa Claus robótico, elige uno o dos personajes cuyos **Ganchos de trama** coincidan con las ayudas de inicio, y entrégales las ayudas apropiadas.

- Si los personajes del Gancho de trama arrastran a los demás personajes a la aventura, obtienen una marca de experiencia gratis.
- Si los demás jugadores convierten a los personajes del Gancho de trama en los protagonistas de la aventura, obtendrán una marca de experiencia gratis.

Regla alternativa: Reparte todas las ayudas de inicio y deja que los jugadores sugieran cómo arrastrarían a los demás personajes a la aventura. A continuación, deja que los jugadores voten cuál utilizar: ese jugador será entonces el personaje del Gancho de trama de esta sesión, y tendrás que ampliar la escena de introducción.

Buscando un caso o Servicio secreto

Esta es una ayuda de inicio. Utilízala para ayudar al Director a dar el pistoletazo de salida de la aventura y arrastrar a tus amigos a ella.

Un amigo del servicio quiere que investigues el incidente de Robo-Santa. Hay algunas cosas que inquietan a tu contacto, cosas que la policía no es capaz de dilucidar y que no debería investigar en nombre de la seguridad nacional. El Robo-Santa no solo funcionó mal, sino que no hay ningún aparato de radiocontrol entre los restos. Así que debe haber funcionado de forma autónoma o haber sido activado físicamente de alguna manera. Si existe tal detonante, encuéntralo, ocúpate de él e informa al SDECE de inmediato.

Archienemigo: Octopus

Esta es una ayuda de inicio. Utilízala para ayudar al Director a dar el pistoletazo de salida de la aventura y arrastrar a tus amigos a ella.

«¡Viva Octopus!» resuena en tu cabeza cuando piensas en lo ocurrido. Sabes que han estado experimentando con robots humanoides y que han tenido mucho más éxito de lo que la mayoría de la gente cree. Aunque aún no has visto el logotipo del malvado Octopus en el asunto, sientes como si la pesadilla mecanoide antes de Navidad tuviera sus huellas por todas partes. Deberían quedar por hacer algunas pesquisas en la escena del crimen que podrían darte más pistas en tu búsqueda.

Buscando en el pasado o Buscando una aventura

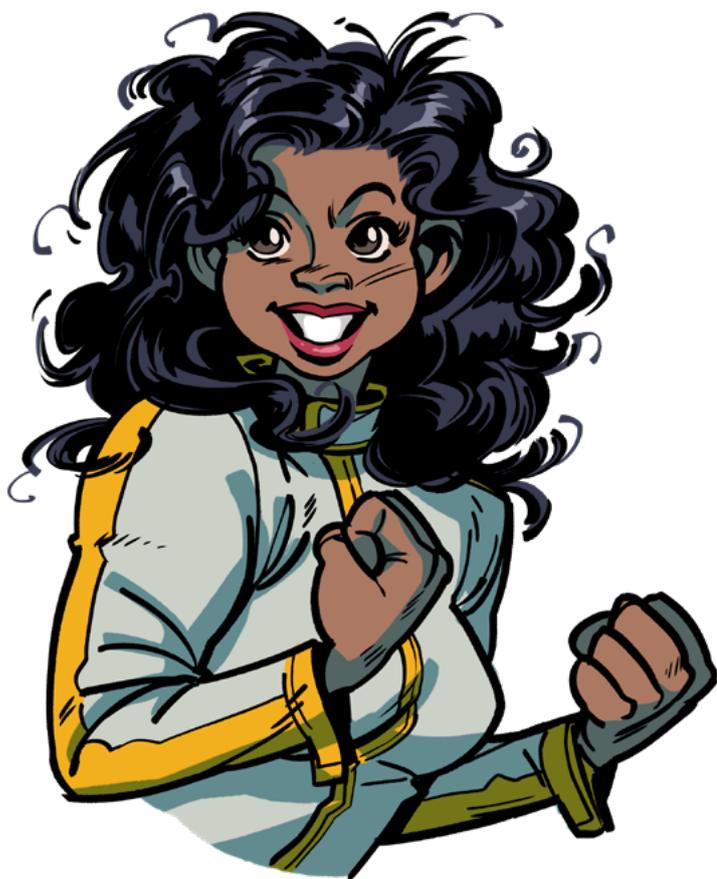
Esta es una ayuda de inicio. Utilízala para ayudar al Director a dar el pistoletazo de salida de la aventura y arrastrar a tus amigos a ella.

En las noticias se habla de una escalera oculta en el BHV que desciende a las catacumbas de París, descubierta tras el incidente del Robo-Santa. Aunque está cerrada por la policía, la idea de que existan habitaciones ocultas en el lugar es demasiado difícil de resistir para ti. Deben de estar ahí desde que se construyó el edificio. ¿Por qué no explorarlas?

THE TROUBLESHOOTERS



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 candelero. 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: +2 puntos
Cámara de cine	Cámara de cine en portátil de 8 mm o 16 mm, casetes de película, bolsa acolchada	Documentación y análisis de eventos: +2 puntos
Coche de carreras (Marca personal)	Uno o dos asientos, volante, sin maletero, armazón protector	Carreras o persecuciones en coche: +2 puntos
Fajo de billetes	Billetes de banco, goma elástica	Compras: +2 puntos
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: +2 puntos Impresionar en la Riviera: +2 puntos

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: +2 puntos
Cámara de cine	Cámara de cine en portátil de 8 mm o 16 mm, casetes de película, bolsa acolchada	Documentación y análisis de eventos: +2 puntos
Coche deportivo	Dos asientos, volante, maletero pequeño	Persecuciones en coche y viajes con estilo: +2 puntos
Furisode (kimono formal de manga larga)	Vestido, bolso a juego, maquillaje, perfume, zapatos a juego	Impresionar en ocasiones formales: +2 puntos
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: +2 puntos
Kit de disfraz	Peluca, maquillaje, lentillas, algodones	Disfraces y actuación: +2 puntos
Linterna	Linterna con pilas	Observación en la oscuridad: +2 puntos
Prismáticos	Prismáticos, correa, funda de transporte	Observación a distancia: +2 puntos

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.

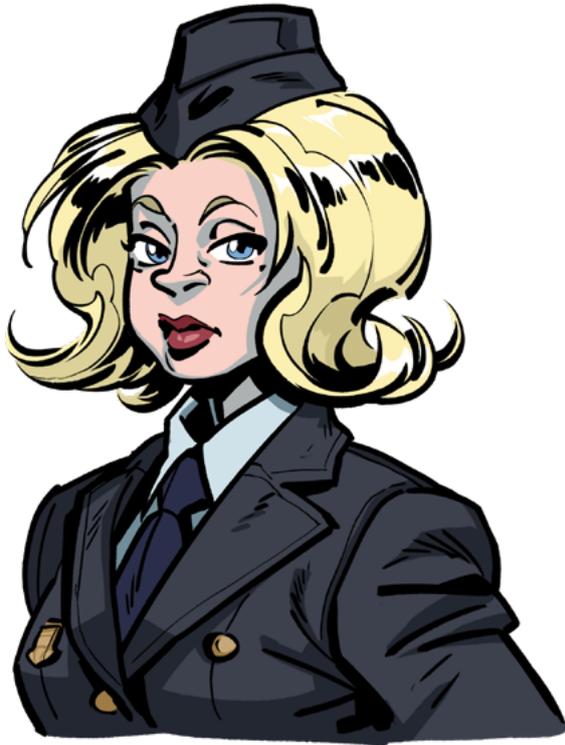
GANCHO DE TRAMA: BUSCANDO EN EL PASADO

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	Supervivencia y acampar: +2 puntos
Equipo de senderismo (Marca personal)	Botas cómodas, ropa de abrigo duradera ropa, manoplas, bastón	Senderismo y marchas largas: +2 puntos
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	Supervivencia: +2 puntos Cuchillo de supervivencia: Pelea, Daño 4dX , Preciso
Rifle de caza	Fusil (normalmente calibre .250), correa, visor, funda protectora, 4 recargas, bolsa de munición	Rifle de caza: Combate a distancia, Daño 7dX , Ruidosa, Disparo único
Vehículo todoterreno	Cuatro asientos, volante, amplio maletero, escotilla trasera	Viajes fuera de carretera: +2 puntos

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: +2 puntos
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, Daño 5dX , 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, Daño 4dX , <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: +2 puntos

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

Talento: 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: +2 puntos
Equipo de esquí	Esquí (de descenso o de fondo), botas de esquí, bastones	Desplazarse por la nieve: +2 puntos
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: +2 puntos
Scooter	Scooter elegante, casco, candado para la moto	Impresionar: +2 puntos Desplazamientos con tráfico denso: +2 puntos
Walkie-talkie	Auricular, pilas, micrófono, enganche para el cinturón	Comunicación por radio de corto alcance