PERSONAJES PREGENERADOS

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
Kits 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, dit 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 camitata 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.

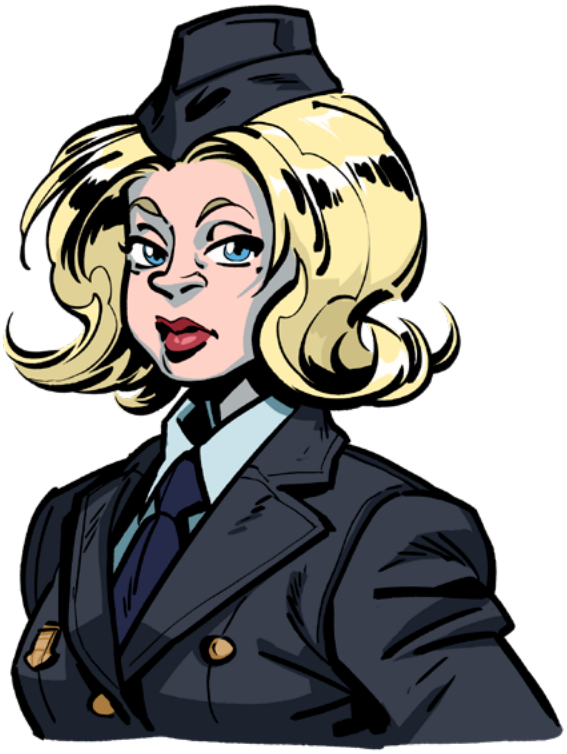
GANCHO DE TRAMA: BUSCANDO EN EL PASADO

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 involucro 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 ataque 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, *Corto alcance (3)*, *Recarga (9-0)*
Pistola de bolsillo (Marca personal)	Pistola pequeña (normalmente calibre .25 ACP), funda, correa, 6 recargas.	Pistola de bolsillo: Combate a distancia, Daño **4dX**, *Corto alcance (1)*, *Recarga (7-0)*, 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 ocasones 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
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.

TALENTO: 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*.

¡Invención 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	Esquís (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