

Attributes & skills

BRAWN: Use brawn for all actions that require physical effort.

- Endure: Handle pain, keep going despite exhaustion, hold your liquor.
- Fight: Fight enemies bare handed or in close quarters.
- Force: Hoist, push, pull, or break things.
- Stunt: Jump or run recklessly, dodge bullets.

NERVES: You need nerves of steel for actions that require quick reflexes and steady hands.

- Cool: Keep your cool, hold still, or show courage.
- Drive: Drive a car or bike, pilot a plane or helicopter.
- Shoot: Shoot with pistols and rifles, throw objects with precision.
- Survival: Find your bearings in the wilds, improvise weapons or shelter, hunt your dinner.

SMOOTH: Show off how smooth you are whenever you have to interact with other people or want to manipulate them.

- Flirt: Seduce someone or use your charm.
- Leadership: Inspire, give orders, or intimidate people.
- Speech: Persuade or deceive someone, or carry out negotiations.
- Style: Show style and elegance, clean up nice, or prove your artistic talent.

FOCUS: You'll need focus to concentrate, to notice details, and to recall memories and knowledge.

- Detect: Find clues and intel, notice details, sniff out lies.
- Heal: Give first aid or comfort someone.
- Fix: Fix a computer or a car, turn off the security system, or hack into a server.
- Know: Remember information you learned, recall details and other useful knowledge.

CRIME: Your aptitude for crime will come in handy when acting in secret or to notice incoming threats.

- Awareness: Keep your eyes and ears open, notice incoming threats.
- Dexterity: Perform sleight of hand, steal something, pick a lock.
- Stealth: Hide, sneak, or move quietly.
- Streetwise: Interact with criminals, recall information useful for moving in seedy neighborhoods or dealing with organized crime.

Attributes & skills

BRAWN: Use brawn for all actions that require physical effort.

- Endure: Handle pain, keep going despite exhaustion, hold your liquor.
- Fight: Fight enemies bare handed or in close quarters.
- Force: Hoist, push, pull, or break things.
- Stunt: Jump or run recklessly, dodge bullets.

NERVES: You need nerves of steel for actions that require quick reflexes and steady hands.

- Cool: Keep your cool, hold still, or show courage.
- Drive: Drive a car or bike, pilot a plane or helicopter.
- Shoot: Shoot with pistols and rifles, throw objects with precision.
- Survival: Find your bearings in the wilds, improvise weapons or shelter, hunt your dinner.

SMOOTH: Show off how smooth you are whenever you have to interact with other people or want to manipulate them.

- Flirt: Seduce someone or use your charm.
- Leadership: Inspire, give orders, or intimidate people.
- Speech: Persuade or deceive someone, or carry out negotiations.
- Style: Show style and elegance, clean up nice, or prove your artistic talent.

FOCUS: You'll need focus to concentrate, to notice details, and to recall memories and knowledge.

- Detect: Find clues and intel, notice details, sniff out lies.
- Heal: Give first aid or comfort someone.
- Fix: Fix a computer or a car, turn off the security system, or hack into a server.
- Know: Remember information you learned, recall details and other useful knowledge.

CRIME: Your aptitude for crime will come in handy when acting in secret or to notice incoming threats.

- Awareness: Keep your eyes and ears open, notice incoming threats.
- Dexterity: Perform sleight of hand, steal something, pick a lock.
- Stealth: Hide, sneak, or move quietly.
- Streetwise: Interact with criminals, recall information useful for moving in seedy neighborhoods or dealing with organized crime.

Attributes & skills

BRAWN: Use brawn for all actions that require physical effort.

- Endure: Handle pain, keep going despite exhaustion, hold your liquor.
- Fight: Fight enemies bare handed or in close quarters.
- Force: Hoist, push, pull, or break things.
- Stunt: Jump or run recklessly, dodge bullets.

NERVES: You need nerves of steel for actions that require quick reflexes and steady hands.

- Cool: Keep your cool, hold still, or show courage.
- Drive: Drive a car or bike, pilot a plane or helicopter.
- Shoot: Shoot with pistols and rifles, throw objects with precision.
- Survival: Find your bearings in the wilds, improvise weapons or shelter, hunt your dinner.

SMOOTH: Show off how smooth you are whenever you have to interact with other people or want to manipulate them.

- Flirt: Seduce someone or use your charm.
- Leadership: Inspire, give orders, or intimidate people.
- Speech: Persuade or deceive someone, or carry out negotiations.
- Style: Show style and elegance, clean up nice, or prove your artistic talent.

FOCUS: You'll need focus to concentrate, to notice details, and to recall memories and knowledge.

- Detect: Find clues and intel, notice details, sniff out lies.
- Heal: Give first aid or comfort someone.
- Fix: Fix a computer or a car, turn off the security system, or hack into a server.
- Know: Remember information you learned, recall details and other useful knowledge.

CRIME: Your aptitude for crime will come in handy when acting in secret or to notice incoming threats.

- Awareness: Keep your eyes and ears open, notice incoming threats.
- Dexterity: Perform sleight of hand, steal something, pick a lock.
- Stealth: Hide, sneak, or move quietly.
- Streetwise: Interact with criminals, recall information useful for moving in seedy neighborhoods or dealing with organized crime.

Attributes & skills

BRAWN: Use brawn for all actions that require physical effort.

- Endure: Handle pain, keep going despite exhaustion, hold your liquor.
- Fight: Fight enemies bare handed or in close quarters.
- Force: Hoist, push, pull, or break things.
- Stunt: Jump or run recklessly, dodge bullets.

NERVES: You need nerves of steel for actions that require quick reflexes and steady hands.

- Cool: Keep your cool, hold still, or show courage.
- Drive: Drive a car or bike, pilot a plane or helicopter.
- Shoot: Shoot with pistols and rifles, throw objects with precision.
- Survival: Find your bearings in the wilds, improvise weapons or shelter, hunt your dinner.

SMOOTH: Show off how smooth you are whenever you have to interact with other people or want to manipulate them.

- Flirt: Seduce someone or use your charm.
- Leadership: Inspire, give orders, or intimidate people.
- Speech: Persuade or deceive someone, or carry out negotiations.
- Style: Show style and elegance, clean up nice, or prove your artistic talent.

FOCUS: You'll need focus to concentrate, to notice details, and to recall memories and knowledge.

- Detect: Find clues and intel, notice details, sniff out lies.
- Heal: Give first aid or comfort someone.
- Fix: Fix a computer or a car, turn off the security system, or hack into a server.
- Know: Remember information you learned, recall details and other useful knowledge.

CRIME: Your aptitude for crime will come in handy when acting in secret or to notice incoming threats.

- Awareness: Keep your eyes and ears open, notice incoming threats.
- Dexterity: Perform sleight of hand, steal something, pick a lock.
- Stealth: Hide, sneak, or move quietly.
- Streetwise: Interact with criminals, recall information useful for moving in seedy neighborhoods or dealing with organized crime.

Attributes & skills

BRAWN: Use brawn for all actions that require physical effort.

- Endure: Handle pain, keep going despite exhaustion, hold your liquor.
- Fight: Fight enemies bare handed or in close quarters.
- Force: Hoist, push, pull, or break things.
- Stunt: Jump or run recklessly, dodge bullets.

NERVES: You need nerves of steel for actions that require quick reflexes and steady hands.

- Cool: Keep your cool, hold still, or show courage.
- Drive: Drive a car or bike, pilot a plane or helicopter.
- Shoot: Shoot with pistols and rifles, throw objects with precision.
- Survival: Find your bearings in the wilds, improvise weapons or shelter, hunt your dinner.

SMOOTH: Show off how smooth you are whenever you have to interact with other people or want to manipulate them.

- Flirt: Seduce someone or use your charm.
- Leadership: Inspire, give orders, or intimidate people.
- Speech: Persuade or deceive someone, or carry out negotiations.
- Style: Show style and elegance, clean up nice, or prove your artistic talent.

FOCUS: You'll need focus to concentrate, to notice details, and to recall memories and knowledge.

- Detect: Find clues and intel, notice details, sniff out lies.
- Heal: Give first aid or comfort someone.
- Fix: Fix a computer or a car, turn off the security system, or hack into a server.
- Know: Remember information you learned, recall details and other useful knowledge.

CRIME: Your aptitude for crime will come in handy when acting in secret or to notice incoming threats.

- Awareness: Keep your eyes and ears open, notice incoming threats.
- Dexterity: Perform sleight of hand, steal something, pick a lock.
- Stealth: Hide, sneak, or move quietly.
- Streetwise: Interact with criminals, recall information useful for moving in seedy neighborhoods or dealing with organized crime.

Attributes & skills

BRAWN: Use brawn for all actions that require physical effort.

- Endure: Handle pain, keep going despite exhaustion, hold your liquor.
- Fight: Fight enemies bare handed or in close quarters.
- Force: Hoist, push, pull, or break things.
- Stunt: Jump or run recklessly, dodge bullets.

NERVES: You need nerves of steel for actions that require quick reflexes and steady hands.

- Cool: Keep your cool, hold still, or show courage.
- Drive: Drive a car or bike, pilot a plane or helicopter.
- Shoot: Shoot with pistols and rifles, throw objects with precision.
- Survival: Find your bearings in the wilds, improvise weapons or shelter, hunt your dinner.

SMOOTH: Show off how smooth you are whenever you have to interact with other people or want to manipulate them.

- Flirt: Seduce someone or use your charm.
- Leadership: Inspire, give orders, or intimidate people.
- Speech: Persuade or deceive someone, or carry out negotiations.
- Style: Show style and elegance, clean up nice, or prove your artistic talent.

FOCUS: You'll need focus to concentrate, to notice details, and to recall memories and knowledge.

- Detect: Find clues and intel, notice details, sniff out lies.
- Heal: Give first aid or comfort someone.
- Fix: Fix a computer or a car, turn off the security system, or hack into a server.
- Know: Remember information you learned, recall details and other useful knowledge.

CRIME: Your aptitude for crime will come in handy when acting in secret or to notice incoming threats.

- Awareness: Keep your eyes and ears open, notice incoming threats.
- Dexterity: Perform sleight of hand, steal something, pick a lock.
- Stealth: Hide, sneak, or move quietly.
- Streetwise: Interact with criminals, recall information useful for moving in seedy neighborhoods or dealing with organized crime.

Attributes & skills

BRAWN: Use brawn for all actions that require physical effort.

- Endure: Handle pain, keep going despite exhaustion, hold your liquor.
- Fight: Fight enemies bare handed or in close quarters.
- Force: Hoist, push, pull, or break things.
- Stunt: Jump or run recklessly, dodge bullets.

NERVES: You need nerves of steel for actions that require quick reflexes and steady hands.

- Cool: Keep your cool, hold still, or show courage.
- Drive: Drive a car or bike, pilot a plane or helicopter.
- Shoot: Shoot with pistols and rifles, throw objects with precision.
- Survival: Find your bearings in the wilds, improvise weapons or shelter, hunt your dinner.

SMOOTH: Show off how smooth you are whenever you have to interact with other people or want to manipulate them.

- Flirt: Seduce someone or use your charm.
- Leadership: Inspire, give orders, or intimidate people.
- Speech: Persuade or deceive someone, or carry out negotiations.
- Style: Show style and elegance, clean up nice, or prove your artistic talent.

FOCUS: You'll need focus to concentrate, to notice details, and to recall memories and knowledge.

- Detect: Find clues and intel, notice details, sniff out lies.
- Heal: Give first aid or comfort someone.
- Fix: Fix a computer or a car, turn off the security system, or hack into a server.
- Know: Remember information you learned, recall details and other useful knowledge.

CRIME: Your aptitude for crime will come in handy when acting in secret or to notice incoming threats.

- Awareness: Keep your eyes and ears open, notice incoming threats.
- Dexterity: Perform sleight of hand, steal something, pick a lock.
- Stealth: Hide, sneak, or move quietly.
- Streetwise: Interact with criminals, recall information useful for moving in seedy neighborhoods or dealing with organized crime.

Attributes & skills

BRAWN: Use brawn for all actions that require physical effort.

- Endure: Handle pain, keep going despite exhaustion, hold your liquor.
- Fight: Fight enemies bare handed or in close quarters.
- Force: Hoist, push, pull, or break things.
- Stunt: Jump or run recklessly, dodge bullets.

NERVES: You need nerves of steel for actions that require quick reflexes and steady hands.

- Cool: Keep your cool, hold still, or show courage.
- Drive: Drive a car or bike, pilot a plane or helicopter.
- Shoot: Shoot with pistols and rifles, throw objects with precision.
- Survival: Find your bearings in the wilds, improvise weapons or shelter, hunt your dinner.

SMOOTH: Show off how smooth you are whenever you have to interact with other people or want to manipulate them.

- Flirt: Seduce someone or use your charm.
- Leadership: Inspire, give orders, or intimidate people.
- Speech: Persuade or deceive someone, or carry out negotiations.
- Style: Show style and elegance, clean up nice, or prove your artistic talent.

FOCUS: You'll need focus to concentrate, to notice details, and to recall memories and knowledge.

- Detect: Find clues and intel, notice details, sniff out lies.
- Heal: Give first aid or comfort someone.
- Fix: Fix a computer or a car, turn off the security system, or hack into a server.
- Know: Remember information you learned, recall details and other useful knowledge.

CRIME: Your aptitude for crime will come in handy when acting in secret or to notice incoming threats.

- Awareness: Keep your eyes and ears open, notice incoming threats.
- Dexterity: Perform sleight of hand, steal something, pick a lock.
- Stealth: Hide, sneak, or move quietly.
- Streetwise: Interact with criminals, recall information useful for moving in seedy neighborhoods or dealing with organized crime.

Attributes & skills

BRAWN: Use brawn for all actions that require physical effort.

- Endure: Handle pain, keep going despite exhaustion, hold your liquor.
- Fight: Fight enemies bare handed or in close quarters.
- Force: Hoist, push, pull, or break things.
- Stunt: Jump or run recklessly, dodge bullets.

NERVES: You need nerves of steel for actions that require quick reflexes and steady hands.

- Cool: Keep your cool, hold still, or show courage.
- Drive: Drive a car or bike, pilot a plane or helicopter.
- Shoot: Shoot with pistols and rifles, throw objects with precision.
- Survival: Find your bearings in the wilds, improvise weapons or shelter, hunt your dinner.

SMOOTH: Show off how smooth you are whenever you have to interact with other people or want to manipulate them.

- Flirt: Seduce someone or use your charm.
- Leadership: Inspire, give orders, or intimidate people.
- Speech: Persuade or deceive someone, or carry out negotiations.
- Style: Show style and elegance, clean up nice, or prove your artistic talent.

FOCUS: You'll need focus to concentrate, to notice details, and to recall memories and knowledge.

- Detect: Find clues and intel, notice details, sniff out lies.
- Heal: Give first aid or comfort someone.
- Fix: Fix a computer or a car, turn off the security system, or hack into a server.
- Know: Remember information you learned, recall details and other useful knowledge.

CRIME: Your aptitude for crime will come in handy when acting in secret or to notice incoming threats.

- Awareness: Keep your eyes and ears open, notice incoming threats.
- Dexterity: Perform sleight of hand, steal something, pick a lock.
- Stealth: Hide, sneak, or move quietly.
- Streetwise: Interact with criminals, recall information useful for moving in seedy neighborhoods or dealing with organized crime.

Attributes & skills

BRAWN: Use brawn for all actions that require physical effort.

- Endure: Handle pain, keep going despite exhaustion, hold your liquor.
- Fight: Fight enemies bare handed or in close quarters.
- Force: Hoist, push, pull, or break things.
- Stunt: Jump or run recklessly, dodge bullets.

NERVES: You need nerves of steel for actions that require quick reflexes and steady hands.

- Cool: Keep your cool, hold still, or show courage.
- Drive: Drive a car or bike, pilot a plane or helicopter.
- Shoot: Shoot with pistols and rifles, throw objects with precision.
- Survival: Find your bearings in the wilds, improvise weapons or shelter, hunt your dinner.

SMOOTH: Show off how smooth you are whenever you have to interact with other people or want to manipulate them.

- Flirt: Seduce someone or use your charm.
- Leadership: Inspire, give orders, or intimidate people.
- Speech: Persuade or deceive someone, or carry out negotiations.
- Style: Show style and elegance, clean up nice, or prove your artistic talent.

FOCUS: You'll need focus to concentrate, to notice details, and to recall memories and knowledge.

- Detect: Find clues and intel, notice details, sniff out lies.
- Heal: Give first aid or comfort someone.
- Fix: Fix a computer or a car, turn off the security system, or hack into a server.
- Know: Remember information you learned, recall details and other useful knowledge.

CRIME: Your aptitude for crime will come in handy when acting in secret or to notice incoming threats.

- Awareness: Keep your eyes and ears open, notice incoming threats.
- Dexterity: Perform sleight of hand, steal something, pick a lock.
- Stealth: Hide, sneak, or move quietly.
- Streetwise: Interact with criminals, recall information useful for moving in seedy neighborhoods or dealing with organized crime.

Basic rules

Tiradas.

Attribute + Skill (+- Adrenaline, Conditions, and Gear).

Min 2, max 9 dice.

Éxitos:

- Basic: 2
- Critical: 3
- Extreme: 4
- Impossible: 5
- Jackpot!: 6

Higher success than needed:

- Better outcome than you wanted
- Important advantage.

More successes than needed:

- Take extra action.

Lower success:

- Can try to do something to mitigate (partially!) the consequences of your failure.

Jackpot!:

- Become the Director for a turn.

SUCCESS RATES

DICE	BASIC ROLL	CRITICAL		EXTREME		IMPOSSIBLE	
	ROLL	ROLL	RE-ROLL	ROLL	RE-ROLL	ROLL	RE-ROLL
2	17%	-	-	-	-	-	-
3	45%	3%	5%	-	-	-	-
4	72%	10%	21%	0.5%	1.5%	-	-
5	91%	21%	47%	2%	9%	0.1%	0.5%
6	99%	37%	75%	5%	26%	0.5%	3.5%
7	100%	54%	89%	11%	51%	1%	13%
8	100%	70%	99%	18%	75%	3%	32%
9	100%	84%	99%	28%	90%	5%	57%

Dificultad

- *Basic*. All rolls that concern really simple things but still hide a small chance for accidents. A quick and easy action or reaction. Like jumping over an obstacle, stealing the keys off of a distracted agent, throwing something.
- *Critical*. In most cases. Full action or reaction. Like bursting through a sturdy door, jumping out of a window, earning someone's trust.
- *2 Critical rolls*. A happy medium between the Critical and Extreme.
- *Extreme*. Truly demanding rolls, where success is certainly not a given. A truly demanding action or reaction. Like picking the lock of a secure vault, shooting a speeding target at night in the pouring rain, persuading a sworn enemy to cooperate.
- *Impossible*. Only come into play when Heroes have got ten themselves in big trouble. A desperate action or reaction. Like calmly exiting a car in the middle of a 180 while shooting at a tiny target, getting rid of a large group of enemies with nothing but a pencil, taking down a helicopter with a speeding car because you're running low on ammo. Stuff from movie trailers.

Double difficulty.

Especially complex or dangerous roll. 2 Basic, 2 Critical, or 2 Extreme.

- 2 successes to prevail.
- 1 successes. Avoid one of the consequences.
- Failure, 2 different consequences.

E.g. Boss. Require rolls with double difficulty in order for you to hit them or to avoid their blows.

Combine successes:

- 3 Basic Successes into 1 Critical Success.
- 3 Critical Successes into 1 Extreme Success.
- 1 Critical Success like 3 Basic Successes.
- 1 Extreme Success like 3 Critical Successes.

Re-roll (pg.68).

When: If you have scored at least one Basic Success, you can Re-roll.

How: you take all dice that weren't part of a combination and roll them again.

After a Re-roll:

- If your result is better than the first, congratulations.
- Otherwise, you **lose one of the previously scored successes**. You choose which.

Free Re-roll

- You never risk losing your initial success.
- It doesn't matter if the Re-roll gets you a better or extra success or not.
- You can make a Free Re-roll even if you didn't score any successes on your first roll.

All in

When: After a Re-roll or Free Re-roll if you got a better result.

How: Same as re-roll.

After all in:

- If you get a better result, Lady Luck has smiled upon you.
- Otherwise, you lose all previous successes.

Acciones extra

Extra successes:

- Extra Basic Success: Quick Action.
- Extra Critical Success: Full Action.
- Extra Extreme Success: Cool Action.

Help

Gear or Supporting Characters can grant you Help. Heroes can also forgo rolling the dice to spend their turn trying to Help you face a difficult challenge.

- Gain +1 to an Action or Reaction Roll. Significant but not decisive Help.
Whenever in doubt, when a Hero can rely on some Help, grant a +1.

- Gain a Success automatically, without rolling the dice. When the Help is great enough to nullify the risks and possibilities of failure.
- Gain a Requisite that allows you to roll the dice.

Adrenaline (⚡)

Gain:

- When you get a success against all odds
- when you make a great sacrifice
- when you give everyone strong emotions
- when you're at the center of an epic and captivating scene.

Automatically gain 2 Adrenaline when they fill in the Hot Box on their Grit track.

Spend:

- 1 Adrenaline (⚡) to gain +1 to an Action or Reaction Roll.
- 1 Adrenaline (⚡) to activate the special ability of some Feats.
- 6 Adrenaline (⚡⚡⚡⚡⚡⚡) to immediately gain a Spotlight.

Spotlight

6 Adrenaline -> 1 Spotlight.

Gain:

Whenever an Adrenaline would be too small of a reward. Something reward for a genius, crazy, or mind-blowing move. For example:

- When a Hero calls on their Catchphrase in epic or dramatic circumstances.
- when they do something cool in the name of their ideals.
- When a Hero calls their own Flaw into play in an interesting way, against their own interest and in spite of the consequences.

Effect:

- Get an Extreme Success automatically.
- Save a Friend who has lost at the Death Roulette. Your friend adds another Lethal Bullet to their roulette, but at least they won't be dead.
- Remove a Condition of any kind, including Broken.
- Save a Ride when it's about to be destroyed.
- Do whatever you want. If you want to do something that you normally couldn't, discuss it with the Director. If you both agree, the Spotlight makes everything possible!

Flip a Coin

After using a Spotlight and gaining its benefits, flip a coin:

- If the result is tails, you immediately regain 1 Spotlight.

- Exception when you save the life of a friend. Then, if the result is tails, they gain 1 Spotlight.

Dangerous roles

When: action or reaction that puts your life or safety on the line. (e.g. hiding from a team of armed soldiers)

- Basic: You lose 1 Grit
- Critical: You lose 3 Grit
- Extreme: You lose 9 Grit
- Impossible: You lose All Grit

Damage Control

TIPS:

- PJ should call it and propose how it happens.
- When facing a tough roll, you can't always aim for a full success, and will often have to settle for doing some Damage Control. Typical, really.

How:

- For every Basic Success: avoid losing 1 Grit.
- For every Critical Success: avoid losing 3 Grit.

No Damage Control for an Impossible Roll.

Grit

Loosing grit

Effects:

- As long as you have a single open Grit box remaining, you have nothing to fear.
- Otherwise, spin on the Death Roulette and run the risk of being Left for Dead.

Special Boxes:

- Bad box: Suffer a Condition determined by the Director.
- Hot box: Get a rush of 2 Adrenaline.

Gaining grit

- Sleep on it.
- Catch a Break.
- At the end of a gaming Session.

Ejemplos de posibles consecuencias negativas.

Sacar a la gente de las escenas: Dejarles inconsciente.

Si les pillan, ahora saben que vais a por ellos.

Consiguen la información de los fantasmas pero están malditos: Las defensas mágicas reaccionan mejor ante los PJs, aparecen espectros por que les tienen manía, etc.

Si no consiguen la reliquia o la pierden: El enfrentamiento final es más jodido y El Loto Blanco no les ayuda.

Si la cagan, y Taras o El Loto Blanco descubren que les han tangado, pueden dar la alarma o reforzar las defensas en futuras misiones.

En la presa. Si el grupo la caga o no es muy fino, los vampiros vuelan la presa.

Gamble

Gamble rolls can be either Dangerous or normal.

Useful when you're trying to build tension outside of a combat or chase.

When:

- You play with fire.
- You want to go all out. Gain +1 but turn your roll into a Gamble.
- You take things too far: Attempt a truly crazy action or when there's a really good chance that everything will go wrong.

Consequence:

- After roll, re-rolls or all in.
- Regardless of if they are part of a success or not.
- For every Snake Eye, you lose 1 Grit.

Conditions

-1 to all rolls made with that Attribute

Broken Condition:

- When you already have 3 Conditions and you should suffer a fourth.
- -1 to all rolls.
- Cannot receive more Conditions.

Tired Condition: Gives no Penalty.

Suffering a condition

- As a consequence of a failure.
- When you fill in the Bad Box of your Grit.
- When failure is not enough.

Removing a condition

Up to 2 Conditions each day.

Types

Hurt

- Effect: -1 to Brawn.
- Acquired: Suffer physical damage.
- Removed: Treat your wounds with a [Critical Action Roll in Focus+Heal](#).

Nervous

- Effect: -1 to Nerves.
- Acquired: Survive danger by an inch, efforts are insufficient, damaging, or useless.
- Removed: Time-Out to relax, enjoy a hobby, or indulge a bit.

Like a fool

- Effect: -1 to Smooth.
- Acquired: You cover yourself in ridicule, or give your friends reasons to not trust you or to lose respect for you.
- Removed: Proving your worth, a friend cheer you up or help you find self-esteem [Critical Action Roll in Smooth+Heal](#).

Distracted

- Effect: -1 to Focus.
- Acquired: Charmed or confused, spend a night hitting the books, etc.
- Removed: Spend [2 Adrenaline on a Focus roll](#), or spend one of your actions during a Time-Out doing absolutely nothing to clear your mind.

Scared

- Effect: -1 to Crime.
- Acquired: Suffer a great shock or fright.
- Removed: Facing the subject of your fear again and being victorious or, during a Time-Out, to confide in one of your friends and get the weight off your chest (both players need to spend one action).

Tired

- Effect: No effect.
- Acquired: Too long without eating or drinking, or when you stay up all night without getting any rest.
When you fill in your Bad Box in a not-so-bad or not memorable situation
- Removed: Eating a hot meal and getting some good sleep

Broken

- Effect: -1 to all rolls.
- Acquired: When you should suffer a fourth Condition. If you already look Tired and Hurt.

- Removed: Spending a couple of days in a hospital or a friend treat your wounds with **extreme Action Roll in Focus+Heal**.

Other conditions: (pg. 93)

- Disheartened.
- Confused.
- Angry.

Death Roulette

When:

When lost all Grit, the next failure in a Roll will force you to take a spin on the Death Roulette.

Cannon fodder

Basic Cannon Fodder: 9 GRIT ATK: 2 BASIC DEF: BASIC Critical Cannon Fodder: 9 GRIT ATK: CRITICAL DEF: CRITICA

Combat

Order:

1. Action.
 - Quick Action. Examples:
 - Grab or toss an object.
 - Reload a weapon.
 - Reach an Enemy who is in Close Range.
 - Action Roll (complex action). Example:
 - Attacking the Enemy.
2. Reaction.
3. Go to 1.

Initiative

PJs:

- If the Heroes are the first to attack.
- Can rely on the element of surprise.

PNJs:

- Heroes are caught by surprise, or hesitate before acting.

When in doubt:

- Flip a coin.

Action

Attack are direct actions against an enemy (non collateral actions)

- **Difficulty** equal to the Enemy Defense.
- For every success, the Enemy loses 1 Grit.
- Examples:
 - Enemy with Basic Defense:
 - 2 Basic Successes : Enemy loses 2 Grit.
 - 1 Critical Success : Enemy loses 3 Grit.

Examples of attacks.

- Melee : **Brawn+Fight**.
- Ram with the car : **Nerves+Drive**.
- knock scaffolding down over their heads : **Focus+Fix**.

Reaction

All Reaction Rolls made during combat are **Dangerous Rolls**.

- Difficulty equal to the Enemy Attack.
- If fail, lose some Grit.
 - **Optional, Damage Control.** Can spend smaller successes to do some Damage Control.

Examples of reactions.

- Attack with fists and metal bars : **Brawn+Fight**
- Shoot at you : **Brawn+Stunt**
- Try to crush or choke you : **Brawn+Endure**
- Try to push you the ground : **Brawn+Force**
- Throw tables and chairs at you : **Nerves+Stealth**
- Try to surround you : **Nerves+Awareness**

As a general rule, all Heroes taking part in combat must make the same Reaction Roll.

Usually, all Heroes fighting against the same Enemy defend themselves by making the same Reaction Roll with the same Attribute and Skill.

In corner cases, when the situation benefits from it, each Hero can make a different Reaction Roll based on their situation. This adds complexity and make combat longer.

Extra Reactions

You can spend **extra successes** during a Reaction Turn to take extra actions.

Extra success at least equal to the Enemy Defense: you can counterattack.

Examples:

- Counterattack:
 1. Reaction Roll against an Enemy with Critical Attack and Defense.
 2. You score 2 Critical Successes. - Use 1 success to defend. - Spend the second to counter and cause the Enemy to lose 1 Grit.
- Protect your friends:
 - Spend extra successes scored during a Reaction Turn to protect your friends who may have failed their Reaction Rolls.
 - You can NOT use lower successes to do Damage Control for them.

Información en el portátil de François

- Correo desde la cuenta h.neumeyer@taras.ykp a f.dijon@taras.ykp:

Querido François,

Espero que tú y tu familia os encontréis bien.

Me aseguran que ya se te ha facilitado la información que tenemos sobre la reliquia y quiero reiterar la importancia que tiene tu misión. Tanto para Taras como para mí personalmente.

Es imperativo que ninguno de nuestros enemigos se hagan con el Fénix. Sería demasiado peligroso y un error que se pagaría con algo más que la vida; pero sé que tú nunca me fallarías.

Por supuesto, un éxito será adecuadamente recompensado. Quién sabe, quizás puedas pasar unos días en nuestro Resort de los sótanos y te asigne algún cachorillo.

Te envío un afectuoso saludo,

Knez Kuzma.

- Un correo enviado por el departamento de comunicaciones de la diócesis de Hong Kong confirmando la visita del Eminentísimo John Tong Hon al Palacio de Arnsberg dentro de dos semanas.
- Otros correos relacionados con compra/venta de materiales.
- Carpeta de Dropbox con un dossier muy escueto sobre el Fénix de Jade:
 - Lo que parecen extractos de libros de divulgación:
 - * Reliquia de origen desconocido de principios del siglo XVI. Símbolo de eternidad y protección.
 - Lo que parece información interna de inventario del Vaticano:
 - * Localización: Bóveda San Benito 12.
 - * Origen: Asia.
 - * Mitos asociados (asumidos): Protección contra representantes menores de El Caído.
 - * Mitos asociados (confirmados): No hay.
 - * Otras referencias: **Letaliter Sanctio (Religias de la Muerte)**.
 - * Valor: No contrastado.

Arranque. Toma de contacto.

Presentación del mundo/juego

Mundo/entorno.

Época actual. Mundo similar al nuestro.

Roles.

Enseñamos los roles para que vean las diferencias posibles.

Cómo rolear.

- Roleo VS tercera persona (simplificar la experiencia)
- Velos y rayas (límites de los jugadores). Dejar claro si se sienten incómodos en algún momento: Sexo, drogas, gore, etc.

Mecánicas Explicación muy básica de las mecánicas.

Ambientación.

Todos trabajáis para **PRIS-13**. Una agencia gubernamental secreta que se dedica a llevar a la justicia a gente que está por encima de la ley.

- PÚBLICAMENTE la organización no existe.
- Es una agencia de espionaje filantrópica.
- Se dedica a llevar a la justicia a gente que está por encima de la ley.

Repartimos los roles.

- A priori, un rol para cada uno.
- Si alguien no está convencido, se puede repetir uno.
- Están abiertas a modificaciones.

Arranque de la sesión.

Localización

Edificio posterior a la segunda guerra mundial en Cambridge Triangle, Londres.



Os han convocado a las 08:30 en la sala de operaciones.

Estáis esperando 10 minutos en la sala y,

Señor Cabot:

Señores, tenemos 2 misiones que tienen máxima prioridad. Desgraciadamente no podemos esperar a que tengáis vuestros cursos, meteros en misiones con ruedines o enseñarlos dónde está la Puta cafetería.

Vais a tener un bautismo con dos cojones y tened muy presente que vuestras cagadas pueden costaros la vida, costársela a vuestros compañeros o, lo que es peor, dañar a la agencia.

Pero ya está bien de acunaros y de palabras bonitas. Vamos al tema. ¿Frank?

Frank:

Gracias Señor Cabot,

Agentes, es imperativo localizar a **El Profesor**. Este es un agente quien se encontraba encubierto en la Universidad de Florencia.

Hace una semana que no nos envía informes de situación y sus últimas ubicaciones conocidas son su despacho en la universidad y su vivienda en las afueras de la ciudad.

Revisen minuciosamente ambos lugares y entrevisten a cualquier persona que haya tenido contacto reciente con él. No escatimen en recursos ni tiempo; la situación es crítica y su seguridad podría estar

comprometida. Informen de inmediato cualquier hallazgo.

Señor Cabot:

Está bien.

Para los que sepan hacer algo más que buscar perros perdidos, tenemos una misión de VERDAD:

En el dossier pueden leer que François Dijon es el representante legal y testaferro de Taras Intercorp.

Taras lleva tiempo en nuestro radar.

Su nombre ha salido en numerosos tratos de tráfico de armas. Sospechamos que está detrás de ellas pero no tenemos más información.

François, desde hace unos meses, va el último jueves de cada mes al casino de Monte Carlo (Mónaco) y juega a la ruleta.

Sabemos que es un jugador consumado. Le gusta apostar fuerte y no le gusta perder; esa es nuestra puerta de entrada.

Vuestro objetivo es fácil: conseguir el portátil de François Dijon.

Nuestro análisis inicial indica que François suele dejar el maletín en la su habitación, pero no esperen que esté encima de la cama esperandole, probablemente esté en la caja fuerte de su habitación.

Si no son completamente incompetentes, espero que consigan el portátil e información sobre Taras Intercorp.

Frank:

Está bien, creo que es suficiente.

¿Alguien tiene alguna pregunta?

En el momento que alguien pregunta, Cabot se levanta tranquilamente y se pira.

Casino

Objetivos:

1. Conseguir el portátil de François Dijon.
2. Averiguar información sobre Taras Intercorp.

Información que pueden conseguir.

De François:

- Taras es oficialmente una empresa de capital inversion ucraniana.
- Si se lo curran, François puede llegar a decirles que, aunque nunca vaya a salir en la portada de la revista PEI 300, el dueño y CEO de la empresa es **Helmut Neumeyer**.
- Si le presionan sobre actividades delictivas de la empresa, se hará el loco. Si se les da muy bien, simplemente responderá que: "Siempre ha habido obejas y lobos, ¿cometen algún delito los lobos?"

En el portátil:

- Encontrarán fácilmente lo siguiente:
 - Un correo desde la cuenta h.neumeyer@taras.ykp a f.dijon@taras.ykp:

Querido François,

Espero que tú y tu familia os encontréis bien.

Me aseguran que ya se te ha facilitado la información que tenemos sobre la reliquia y quiero reiterar la importancia que tiene tu misión. Tanto para Taras como para mí personalmente.

Es imperativo que ninguno de nuestros enemigos se hagan con el Fénix. Sería demasiado peligroso y un error que se pagaría con algo más que la vida; pero sé que tú nunca me fallarías.

Por supuesto, un éxito será adecuadamente recompensado. Quién sabe, quizás puedas pasar unos días en nuestro Resort de los sótanos y te asigne algún cachorrillo.

Te envía un afectuoso saludo,

Knez Kuzma.

- Un correo enviado por el departamento de comunicaciones de la diócesis de Hong Kong confirmando la visita del Eminentísimo John Tong Hon al Palacio de Arnsberg dentro de dos semanas.
- Otros correos relacionados con compra/venta de materiales.
- Carpeta de Dropbox con un dossier muy escueto sobre el Fénix de Jade:
 - Lo que parecen extractos de libros de divulgación:
 - Reliquia de origen desconocido de principios del siglo XVI. Símbolo de eternidad y protección.

- Lo que parece información interna de inventario del Vaticano:
 - Localización: Bóveda San Benito 12.
 - Origen: Asia.
 - Mitos asociados (asumidos): Protección contra representantes menores de El Caído.
 - Mitos asociados (confirmados): No hay.
 - Otras referencias: **Letaliter Sanctio (Religias de la Muerte)**.
 - Valor: No contrastado.
- Cifrado y en una carpeta oculta (requiere especialistas y dos días de análisis):
 - Dossier sobre **Marcus Jones**, profesor de Florencia y agente encubierto de PRIS-13.
 - Mapas topográficos dw la reserva de Möhne.
 - Planos de la **Presa Möhne** en Alemania.
 - Planos del Palacio de Arnsberg y alrededores.

Plan de Pai-lien chiao.

Van a pegar un golpe la misma noche.

Su objetivo: Averiguar dónde está la reliquia.

Su plan: Robar el ordenador que está en la suite de François.

1. Cuando François deje el ordenador en la habitación y baje al casino, el empresario le entretiene en la ruleta.
2. La ladrona se mete por el balcón y se lleva el ordenador.
3. Se llevan en coche el ordenador a su base.

Opcional: Alguien puede encontrarse a la tía en la habitación.

Plan de Taras Intercorp

Están ahí para estudiar el terreno y neutralizar la reliquia que va a ser expuesta.

Escenas.

Hitos:

1. Averiguar el número de habitación.
 - Seducir a Alphonse (tiene una habitación comunicada).
 - Pick pocket a François.
 - **OPCIONAL Jimmy El Tiburón.**
 - Entrar a la habitación por el balcón (está abierto) o el aire acondicionado.
 - Forzar la puerta.
2. Robar el maletín.
 - En la habitación se van a encontrar con Atsumi del Loto Blanco.
 - **Forzar caja fuerte:** Lockpicking, dificultad crítica en CRIME+DEXTERITY.
 - Hay un gorila en la puerta.

- [MUY MUY PROBABLEMENTE] El gorila dará la alarma y haya un enfrentamiento con él.

3. Salir del hotel.

- François tiene un séquito de 13 matones que reaccionarán a la alarma.
- Maletín:
 - Lo tienen los Wuxia: Todos los perseguimos.
 - Lo tienen los PJs: A huir y darles esquinazo.

4. Huir con él hasta la base de la agencia. Ver Chase más abajo.

Escenas adicionales.

En el casino.

Jimmy El Tiburón.

Reconoce al PJ con rol de criminal/Spy. Han colaborado en un par de trabajos en el pasado.

Jimmy: "Sí, joder, tío, ya sé que aquello no salió bien, pero no es culpa mía. ¿Por qué siempre dice todo el mundo que es culpa mía?"

"¡Os podéis ir todos a tomar por culo! A ver quién es el puto inútil cuando esté en Barbados pegándome la vida padre! Perdona, tío, sé que tú no eres así, es que me calienta y..."

"Yo sé que tú eres bueno y siempre has sido un Puto Profesional. Por eso quiero tenerte a mi lado en este trabajo, ¡Vamos a petarlo!"

"Mira, si te soy sincero, te necesito; el tío que tenía que meterse en la partida conmigo me ha dejado tirado y esto es una oportunidad única en la vida."

"Es una partida con gente forrada, pero lo que ellos no saben es que el crupier está prácticamente en el ajo (le falta un empujón pero de eso me ocupo yo)"

Si el PJ no quiere participar, Jimmy amenazará con decirle al casino quién es y que está buscado en múltiples casinos.

En el hotel.

En el enfrentamiento con el gorila que vigila la suite.

Si uno de los PJs o uno de El Loto Blanco se enfrenta con el gorila, cuando éste reciba algún tipo de daño:

1. Se levanta como si nada.
2. Le salen dos grandes colmillos mientras sonríe.
3. Y dice algo del tipo: "**Vas a tener que hacerlo mejor**".
4. En el momento que esté tocado o alguien salga corriendo con el maletín, se toca la oreja y dice:

"__Atención, tenemos intrusos en la suite. Mujer asiática X, PJs X. Tienen el portátil de Mr. Dijon, repito, tienen el portátil de Mr. Dijon."

Si el maletín lo tiene Atsumi (la ladrona).

Atsumi sale corriendo al balcón (planta 7).

Si los personajes son rápidos rápido (**éxito básico de Nerves + awareness**, llegan a tiempo de:

- Verla correr dos plantas más abajo corriendo sobre las barandillas entre balcones como si fuese terreno plano.

- Al acercarse a la esquina salta hacia lo que parece el vacío. 4 segundos después la ven corriendo hacia la entrada del casino.

Nota GM: Ella no tiene las llaves del coche y así avisa a su equipo y le da tiempo a los PJs a bajar.

- Cuando los PJs estén llegando a la entrada, verán al Loto Blanco arrancando a toda velocidad en su coche.

El gorila se toca la oreja y dice:

"__Atención, tenemos intrusos en la suite. Mujer asiática X, PJs X. Tienen el portátil de Mr. Dijon, repito, tienen el portátil de Mr. Dijon."

Si el maletín lo tienen los PJs.

Todo el mundo intentará atacarles.

Si intentan enfrentarse a los dos:

En X turnos se unirá la guardia del hotel a la fiesta.

Pelea de Basic Cannon Fodder.

Basic Cannon Fodder: 9 GRIT ATK: 2 BASIC DEF: BASIC

Si intentan huir por las escaleras:

Si son rápidos - **dificultad crítica en Crime + random (depende de cómo lo roleen)** - llegan a los coches sin enfrentamientos.

Si fallan, un par de matones (goon) de Taras Intercorp intentarán detenerles al llegar a la planta baja.

En la persecución/huida dentro del hotel.

Hay dos señoritas gordas bloqueando el paso al final del pasillo.

No se van a quitar. Pueden intentar empujarlas (**éxito básico en brawn + force**) o pasar entre ellas (**éxito básico en brawn+stunt**).

Si los PJs deciden quedarse en el hotel.

En X turnos se unirán más matones de Taras Intercorp. Pelea de Basic Cannon Fodder.

Basic Cannon Fodder: 9 GRIT ATK: 2 BASIC DEF: BASIC

A mitad de combate, uno de los matones llama refuerzos.

Si se quedan más tiempo del necesario, vienen refuerzos.

Critical Cannon Fodder: 9 GRIT ATK: CRITICAL DEF: CRITICA

Chase. Persecución de coches.

Need (12): □□□□□□□□□□□□

PJs: 2 coches speed 1.

Pueden robar motos en el aparcamiento de speed 2 (las llaves están en una tabla del aparcacoches).

Matones de Taras: 3 coches de speed 1.

Loto Blanco: 1 coches speed 1.

Cada grupo comparte una sola need y speed.

Acciones:

Tirada estandar: **Critical Reaction** en **Nerves + Drive**. Si fallan, el coche pierde 1 Armor]

Por cada fallo: -1 speed.

The minimum Speed is 0. Each time your Speed should go below 0, the Director can erase an already filled Need box.

Maniobra peligrosa /giro inesperado: **Nerves+Drive**.

Disparar a otro coche: **Nerves+Shoot**.

Éxito crítico: +1 speed.

Éxito extremo: +2 speed.

Éxito imposible: +3 speed.

Jackpot!: Ganan inmediatamente.

Sin éxitos: -1 speed.

Cuando Speed llega a 5 -> Todas las tiradas del conductor son Gamble (por cada 1 -> pierde 1 Grit).

Cuando Speed llega a 6 -> Dificultan en controlar el coche. -1 a todas las tiradas.

Si los PJs sacan un **éxito extremo** en **Nerves+Shoot**, pueden empotrar a otro coche contra una estatua ecuestre.

Reacciones:

Los matones intentan empotrar a los PJs contra la pared u otros coches.

- Conductor: **tirada Dangerous con dificultad crítica en Nerves+Drive**.
- Pasajeros: **tirada Dangerous con dificultad crítica en Brawn+Endure**.

Los matones disparan a los PJs:

- Conductor: **tirada Dangerous con dificultad crítica en Nerves+Stealth**.

Los PJs tienen que hacer un giro repentino:

- Conductor: **tirada Dangerous con dificultad crítica en Nerves+Dexterity**.
- Pasajeros: **tirada Dangerous con dificultad crítica en Brawn+Force**.

Los PJs tienen que frenar en seco (semáforo rojo):

- Conductor: **tirada Dangerous con dificultad crítica en Nerves+Cool**.
- Pasajeros: **tirada Dangerous con dificultad crítica en Nerves+Awareness**.

El monje se sube al coche de los PJs:

- Conductor: tirada Dangerous con dificultad crítica en Nerves+Cool.
- Pasajeros: tirada Dangerous con dificultad crítica en Brawn+Force.

Entre tiradas:

- La verja del hotel se está cerrando.
- Semáforo en rojo.
- Un vampiro salta hasta el coche de los PJs/Loto Blanco.
- Disparos entre ellos.
- El monje se sube al techo del coche de los PJs.

STATUS del agente "El profesor" (La Biblioteca)



Indice

Table of Contents generated with *DocToc*

- Objetivos
- Otras consideraciones
- Escena
 - 1. Briefing y viaje a florencia
 - 2. Investigacion inicial (Florencia)
 - 2.1 Despacho de **El profesor** en la universidad
 - 2.1.1 Encuentro con Gladis
 - 2.1.2 Persecucion por el campus
 - 2.1.3 Despacho del profesor
 - 2.2 La casa de **El profesor**
 - 2.2.1 Jardin y entrada a la casa
 - 2.2.2 Planta Baja
 - 2.2.3 Primera Planta
 - 2.2.4 Sotano
 - 3. La biblioteca
 - 3.1 Llegan a la sala de manuscritos.
 - 3.2 Empieza lo paranormal.
 - 3.3 Lo paranormal sube de nivel.
 - 3.4 Los fantasmas se quitan los guantes.
 - 3.5 Enfrentamiento.
 - 4. Conclusion
- Objetos
 - Reloj de bolsillo / Tempus fugit / memento
 - O pushka so sovel ando tunyariko (El puñal que duerme a la oscuridad)
 - La agenda del profesor
 - Il Re in Giallo (El Rey de Amarillo) (italiano)
 - Letaliter Sanctio (Religias de la Muerte) (rutano antiguo)
 - Mercurius ter Maximus (rutano antiguo).
 - El Guardián de la Eternidad (italiano)
- PNJs
 - El Profesor / Marcus Jones
 - Gladis
 - El agente de Taras del despacho
 - Agentes de Taras en la casa
 - Guido / El bibliotecario
 - Iryna
 - Estudiantes interesados en libros similares
 - Olaus Wormius / Guardián del Mercurius ter Maximus
 - Espectros

Objetivos

- **STATUS de El profesor**
 - **El profesor** es un agente infiltrado en la universidad de florencia y lleva una semana sin informar a la agencia.
 - Investigar que le ha ocurrido e informar a la agencia

Otras consideraciones

Los villanos tomaran una via rapida de escape si son capturados

- Diran una frase critica (*idea de la peli del capitán america con los agentes de hydra*)
 - La frase: **Tenebrae nos vocat. Tenebrae nos liberabunt.** (La oscuridad nos llama. La oscuridad nos hará libres.)
- Tomaran una de las siguientes soluciones:
 - PUM en la cabeza
 - Capsula de cianuro

Escena

1. Briefing y viaje a florencia

Briefing (Compartir con PJs):

El profesor, un agente de la organización infiltrado en la universidad de Florencia, lleva una semana sin reportar información sobre su estado e investigaciones.

El objetivo de los agentes es volar a Florencia y descubrir el estado de **El profesor** pasando lo más desapercibidos posible, tal y como la agencia de inteligencia suele operar.

Las dos localizaciones conocidas donde se sabía que trabajaba el agente son:

- Casa de **El profesor** en las afueras de Florencia
- Despacho de **El profesor** en la universidad

La agencia les ha conseguido un vuelo para 4 agentes a Florencia, un hotel para 1 semana y esperan informes con el estado de la investigación lo antes posible.

Notas (SOLO GM):

- Los PJs se pueden preguntar: ¿porque una agencia que se dedica al contraespionaje manda a un agente a infiltrarse en una universidad?
 - La respuesta de la agencia es: Porque se encuentra realizando la misión **No es asunto tuyo**.
 - Esta respuesta puede complacer a los PJs y que no pregunten mas, pero si levanta suspicacias deberían poder atar cabos para descubrir las motivaciones ocultas de la agencia en lo referente a su lucha contra fenómenos paranormales.

2. Investigacion inicial (Florencia)

Florencia es el núcleo urbano en el que se originó en la segunda mitad del siglo xiv el movimiento artístico denominado Renacimiento, y se la considera una de las cunas mundiales del arte y de la arquitectura así como también una de las ciudades más hermosas del mundo. Su centro histórico fue declarado Patrimonio de la Humanidad en 19823 y en él destacan obras medievales y renacentistas como la cúpula de Santa María del Fiore, el Ponte Vecchio, la Basílica de Santa Cruz, el Palazzo Vecchio y museos como los Uffizi, el Bargello o la Galería de la Academia, que acoge al David de Miguel Ángel.

La ciudad de Florencia se encuentra situada en el centro de una cuenca rodeada por tres lados por las colinas arcillosas de Cercina que se sitúan sobre el barrio de Rifredi y el hospital de Careggi al norte, por las colinas de Fiesole al noreste, de Setignano al este, y de Arcetri, Poggio Imperiale y Bellosguardo al sur. La llanura sobre la que se encuentra la ciudad es atravesada por el río Arno y por otros cursos de agua menores como el Mugnone, el Terzolle y el río Greve.

Llegada de los PJs a Florencia:

Una vez los pjs han llegado a florencia tienen que decidir que hacer, lo mas evidente podrian ir a cualquiera de las dos localizaciones conocidas por la agencia (da igual el orden, aunque es interesante que vayan a las dos)

2.1 Despacho de El profesor en la universidad

Descripción de la universidad de Florencia:

[La universidad de Florencia](#) (Università degli Studi di Firenze, UNIFI) es una de las universidades más grandes y antiguas de Italia, comprendiendo doce facultades y cerca de 60 000 estudiantes matriculados.

La agencia a dado a los PJs identidad de documentaristas para que puedan realizar su labor de investigación sin levantar demasiadas sorpresas.

Lo normal es que para encontrar el despacho de **El profesor**, utilicen alguno de los siguientes métodos:

- Buscar en el edificio de docencia revisando el directorio del mismo (un cartel en la entrada del edificio que indica los despachos de los distintos doctores y profesores de la universidad)
- Preguntar en la recepción del edificio principal de la universidad

No debería costarles demasiado encontrar el despacho. Este se encuentra en la primera planta del edificio destinado al personal de docencia en la mitad de un enorme pasillo, donde se encuentran una multitud de otros despachos de profesores y doctores de la universidad.

Gladis estará esperando en la puerta del despacho, dependiendo de la hora que decidan los PJs visitar el mismo:

- Si van en horario lectivo, encontrarán algo de bullicio con profesores y estudiantes recorriendo el pasillo, algunos hablando en la puerta y comentando diversos temas de la universidad (notas, trabajos...), **Gladis** estará a un par de puertas vigilando la puerta del despacho y en cuanto note que se acercan a los personajes comenzará una conversación con ellos.
- Si van fuera de horario lectivo, las puertas estarán cerradas y los despachos y el pasillo estarán vacíos a excepción de **Gladis** que se encuentra haciendo guardia en el pasillo. En cuanto vea a los PJs, se dirigirá a ellos

2.1.1 Encuentro con Gladis

Notas para PJ's:

- **Gladis** es una profesora de la universidad amiga del profesor de unos cuarenta y pico años

Notas GM:

- **Gladis** es una profesora de la universidad contratada por **Taras Int.** para vigilar al profesor
- Su motivación es solo económica
- Se le puede presionar fácilmente aunque sabe poco:
 - Sabe que el profesor estudia reliquias
 - Que una persona se le presentó en el despacho y le ofreció dinero para espiarle
 - En este momento, su objetivo principal, en este punto de la historia, es vigilar para que el agente de **Taras Intercorp** pueda registrar el despacho.

Al ver a los pjs, les entienda (intentará llamar la atención del agente que se encuentra registrando el despacho) y para este cometido, hará a los PJ's preguntas de diversa índole:

- **Fuera de horario lectivo:**
 - Disculpen, ¿quién son ustedes?
 - ¿Qué están haciendo aquí a estas horas?, los despachos se encuentran cerrados en este momento, si necesitan una cita pueden concertar una en la recepción dentro del horario lectivo.
- **Dentro de horario lectivo**
 - Disculpen, ¿tienen cita con el profesor?
 - El profesor no está en estos momentos, si necesitan una cita pueden concertar una en la recepción
- **En cualquier horario:**
 - Conozco a **El profesor**, somos buenos amigos, pero desde hace unos días no lo he visto... Normalmente tomamos un café por las mañanas y nos contamos el último episodio de *Los Bridgerton*, somos muy fans de la serie ¿sabéis dónde puede estar?
 - ¿Le conocéis por sus investigaciones? El bueno de **El profesor** es bastante reservado con sus investigaciones, aunque ambos somos lingüistas, los proyectos que tenemos asignados dentro de la universidad son diferentes... lo mismo ha tenido que hacer algún viaje por este motivo, no es raro en nuestro área de conocimiento... Me imaginé que su falta era debido a esto...
 - **Si los PJ's le comentan que son documentaristas** ¿A sí...? que emocionante, ¿de qué trata el documental?, ¿puedo salir en él?, ya verás cuando se lo cuente a *Roseta*, se va a morir de la envidia...

Una vez completadas todas las preguntas, se escuchará un ruido dentro del despacho (un jarrón romperse), y antes de que los PJ's decidan qué hacer, **Gladis** actuará:

- ¿Qué ha sido ese ruido? ¿Habéis oido eso?
- Ha sido en el despacho de al lado... ¿no?

Nota GM: Me gustaba la idea de que los PJ's tengan al menos una pista para saber la naturaleza de Gladis, esta podría ser esa pista, deliveryadamente intenta dirigir a otro lado.

El agente de Taras del despacho, al abrir la ventana, ha tirado un jarrón, en cuanto vea a los PJs, saltara por la ventana.

Los PJs tienen que decidir:

- Seguirle, con lo que tendran que hacer una pequeña persecucion por el campus
- No hacer nada, con lo que **Gladis** seguirá haciendo algo de teatrillo:
 - ¿quien era ese sujeto?
 - Ohhh.. Santa Madona!!! que mal esta el mundo... ladrones en la universidad
 - ¿que buscaran en el despacho de el bueno de **El profesor**?

Gladis se ofrecerá a ayudarles en lo que necesiten, su motivación es ayudar a exclarecer lo que ha ocurrido con el profesor. Si los PJs son reticentes a recibir la ayuda por su parte, les lanzara una serie de indirectas como que tendrian que llamar a la policia para investigar lo sucedido. Los PJs deberian entonces decidir que hacer:

- Es mejor no llamar la atención por el bien de su operacion (revelar que no son documentaristas)
- Preguntar a la agencia que hacer, en cuyo caso la agencia, despues de hacer un chequeo de antecedentes de **Gladis** no tendra inconveniente de que revelen la naturaleza de su investigacion y que se apoyen en ella para investigar mas a fondo
- No preguntar a la agencia y que les de igual que llame a las autoridades, en cuyo caso **Gladis** se irá sin mas

Da igual lo que ocurra ya que **Gladis**, no llamara a las autoridades, aunque hay que tener en cuenta que en cualquier caso avisara a **Tara Intercorp** de todo los sucedido

2.1.2 Persecucion por el campus

- NEED: 6: []-[]-[]-[]-[]-[]

Para resolver este evento seguir estos pasos:

- Uno a uno deciden que hacer
- Bajar de la primera planta **BRAWN + STUNT**
 - **MISS:** Se cae de culo -1 SPEED
 - **BASIC:** Sin modificacion
 - **CRITICAL:** +1 SPEED
 - **EXTREME:** +2 SPEED
- La persecucion:
 - **ACTION TURN (PJ):** **BRAWN + STUNT | BRAWN + ENDURE**
 - **REACTION TURN (El agente de Taras del despacho):**
 - **BRAWN + STUNT:** 3
 - **NERVES + SHOT:** 3
- Correr detras del **El agente de Taras del despacho**, para alcanzarle, tendran que conseguir **Endure dificultad Critica**
- Si consiguen capturar a **El agente de Taras del despacho**:
 - Dirá: **Tenebrae nos vocat. Tenebrae nos liberabunt.**
 - Le empezara a salir espuma por la boca
 - Los PJs pueden hacer una tirada en **Focus + Heal / Crime + Street Wise dificultad Critica**, y esto les hara entender, que ha reventado una capsula de cianuro que llevaba entre los dientes. Como no han visto meterse nada en la boca, es presumible que **El agente de Taras del despacho** lo tuviera ya preparado de antes.

2.1.3 Despacho del profesor

- Es un despacho un poco desordenado, con cajones abiertos y papeles por el suelo
- Si los personajes buscan en la habitacion **FOCUS + DETECT / CRITICA**, encontraran los siguientes objetos **tirar 2d6**:
 - [1] Si NO han encontrado el memento en la casa del profesor, encontraran que debajo de la mesa se ha colado rodando el **Reloj de bolsillo / Tempus fugit / memento** (ver en **Objetos / Reloj de bolsillo / Tempus fugit / memento**)
 - [2-6] Papeles, libros, etc... pero nada que les indique que ha pasado con el profesor
 - [2-6] Si YA han visitado la casa del profesor, encontraran tambien la agenda. Se encuentra escondida en un falso fondo del cajon del escritorio principal

2.2 La casa de El profesor

- Es una casa pequeña en las afueras de florencia
- Si preguntan a los vecinos, estos les comentaran que hace bastantes dias que no ven a **El profesor**
- Hay un jardin pequeño con un coche muy viejo aparcado debajo de un cipress y dispone de 2 plantas y un sotano

2.2.1 Jardin y entrada a la casa

- En la entrada **FOCUS + DETECT / CRITICA** encontraran marcas de neumaticos en el bordillo de la entrada a la vivienda que no pertenecen al coche del profesor.
 - Se trata de las ruedas de un coche de alta gama con un perfil muy ancho, seguramente de lujo
- Segun se acerca les llega un olor nauseabundo.
- La puerta esta cerrada (pero no esta cerrada con llave)
- Hay un camino que le lleva a la parte de atras de la casa, donde hay mas jardin y una puerta trasera

2.2.2 Planta Baja

- Nada mas entrar denota que la casa ha sido registrada a conciencia
- Dentro de la casa el olor nauseabundo se acentua
- Recibidor
 - Nada de interes, conecta con:
 - Salon
 - Escaleras arriba
 - Escaleras abajo
 - Cocina
- Cocina
 - Cacharros sucios y algunos malos olores,
 - La basura lleva tiempo sin vaciarse
 - No parece que el mal olor sea el que olieron con anterioridad
- Salon
 - con varios libros de historia desde la edad media hasta el principio del siglo XX
 - **FOCUS + DETECT / CRITICA** una foto de el profesor con el actual papa ha sido puesta boca-abajo.... ¿por que?
 - **Nota para los GMs:** Es un simbolo que los vampiros de **Tara Int.** que revisaron no parece agradarles y les molesta.

2.2.3 Primera Planta

- Despacho de profesor de universidad con libros y demás **FOCUS + DETECT**
 - La caja fuerte está abierta pero no parece que falte nada.
 - Buscando en esta habitación **FOCUS + DETECT / CRITICA**:
 - [1] Si NO han encontrado el memento en la casa del profesor, encontraran que debajo de la mesa se ha colado rodando el **Reloj de bolsillo / Tempus fugit / memento** (ver en **Objetos / Reloj de bolsillo / Tempus fugit / memento**)
 - [2] Encuentran una foto del profesor con el Papa volcada y sin romper, al lado hay tambien un frasco con agua bendecida por el mismisimo papa.
 - Deberia levantar las suspicacias de los PJs el hecho de que la foto este sin romper y que el agua bendita no la hayan ni tocado...
 - [3-6] Papeles, libros, etc... pero nada que les indique que ha pasado con el profesor
 - [3-6] Si YA han visitado el despacho de la universidad, encontraran tambien la agenda. Se encuentra escondida en un falso fondo del cajon del escritorio principal
- Habitacion
 - Se encuentra la ropa tirada por el suelo y con signos de que han estado buscando tambien aqui.

2.2.4 Sotano

- Se encuentran una escena grotesca llena de sangre
- **El profesor** yace muerto atado a una silla
 - Le faltan varios dedos que yacen a su lado junto con un cortafrios
 - Esto podria ser motivo suficiente para que los PJs se den cuenta que **El Profesor** ha sido torturado
 - Tiene multitud de cortes por todo el cuerpo, la ropa hecha girones
- En una esquina se encuentra un amasijo de fluidos coagulados.

Los PJs que analicen la escena podran hacerlo usando alguna de estas habilidades:

- **FOCUS + DETECT Detective**
- **FOCUS + HEAL Medico**
- **FOCUS + KNOW Forense**
- **CRIME + STREETWISE Mafia**

Por el resultado de la tirada obtendran la siguiente info:

- **BASIC**:
 - La muerte se produjo por un corte que le secciono la arteria carotida
 - El profesor lleva muerto menos de 24 horas
 - El olor nauseabundo viene de la masa sanguinolenta y debe pertenecer a otra persona.
- **CRITICAL**
 - Descubre lo anterior
 - La masa sanguinolenta tiene indicios de que lleva muerto mas de una semana
 -
- **EXTREME / IMPOSSIBLE**

- Descubre lo anterior
- Entre la masa sanguinolenta nausabunda hay un pequeño brillo que delata algo metalico.

Si los PJs rebuscan en su interior (puaj que asco!) descubriran un puñal metalico (de un palmo y medio) con un mango de cuero rojizo. **O pushka so sovel ando tunyariko** (ver mas abajo)

Combate extra por si vemos que va rapida la cosa:

GMs: Si vemos que la cosa va fluida, se me ocurrio meter un evento de combate extra.

- Al volver a la planta baja, se encontraran con 4 agentes de **Taras Int.** (Ver en PNJs, **Agente 1-4 casa**)
- Estos agentes se encontraban vigilando la casa y quieren saber si han encontrado algo.
- Uno de ellos (Agente 1 casa) dira que son de la universidad y que estan preocupados por el profesor
- No tienen pinta de ser de la universidad, van todos con traje al estilo **Agente Smith de Matrix** y con pinganillo
- Si los jugadores intentan algo distinto que no sea enfrentarse a ellos, tendran que hacer una tirada **Critical Reaction Roll** (⌚) o **tener en la mano el puñal**
 - **NERVES + COOL** Averiguan sus intenciones
 - **BRAWN + FIGHT** Se defienden del ataque

Solo para GMs

- Hace una semana los agentes de **Taras** se cansaron de espiar a **El Professor**
- **El Profesor** se defendio de uno de ellos atravesandole el corazon con el puñal y murió en el acto
- Se trata de un agente vampiro de **Taras Int.**
- **El Profesor** perdió la pelea y acabo siendo torturado por los agentes de **Taras**

3. La biblioteca

Al llegar a la biblioteca les recibirá Guido, el bibliotecario.

Tiene en el ordenador un permiso firmado por el director de la biblioteca dando instrucciones para que les faciliten a los PJs todo lo que necesiten.

Les guiará a la sala de los manuscritos y la colección privada de incunables.

Toda la información está en una serie de libros incunables que no han sido digitalizados (algo que ver con malversación y un tal Berlusconi).

Los libros que van sobre Kuzma están escritos en ruteno (ucraniano antiguo).

Es necesario un lingüista experto en semiótica ucraniana para poder descifrarlo.

3.1 Llegan a la sala de manuscritos.



Al llegar se encuentran con 3 personas.

Iryna está estudiando los índices de libros y cotejándolo con unos apuntes que lleva en una pequeña libreta.

Los otros dos están impasibles junto a la puerta.

La lingüista les saludará con un pequeño cabeceo y los otros dos los ignorarán completamente.

Iryna y los PJs tienen interés en estudiar el Letaliter Sanctio. Pueden hacer una tirada enfrentada o intentar tangularle.

Si los PJs pierden, pueden estudiar mientras El Rey de Amarillo.

Alternativamente, también pueden intentar estudiar el índice por sí mismos o estudiar los intereses de Iryna.

3.2 Empieza lo paranormal.

En el momento que Iryna o los PJs empiecen a leer alguno de los libros, empieza la fiesta: Activan a Olaus.

El personaje que esté más alejado o distraído hace una tirada de **dificultad crítica en focus + detect** o de **dificultad crítica en crime + awareness**.

- Éxito básico: Nota algo por el rabillo del ojo pero no ve qué es.
- Éxito crítico: Ve un par de libros caer en las estanterías del pasillo superior.
- Éxito extremo: Ve que los libros han volado desde un extremo a otro del pasillo. Si se acerca a ver qué libros son, verá El Guardián de la Eternidad.

3.3 Lo paranormal sube de nivel.

Pocos minutos después todos hacen una tirada similar. Con éxito crítico detectarán que el reflejo de las vitrinas no refleja exactamente la biblioteca.

En el reflejo no aparece la máquina de escribir y en su lugar hay unos frascos de distintos colores. Parece un reflejo antiguo y oscuro.

Un **éxito crítico en focus + know** les permite ver que un libro con elaboradas runas similares a las del Mercurius ter Maximus está esparcido en la mesa, sin encuadrinar.

No están seguros debido a la suciedad de las vitrinas, pero parece que unas sombras desdibujadas se mueven detrás de ellos en el reflejo.

Si estudian los fantasmas con más detalle, pueden distinguir:

- Olaus. Fantasma con toga. Una espada en una mano y un libro en la otra. Tiene unas grandes cuencas en lugar de los ojos. Su figura es la más imponente.
- Una chica ahogada con el pelo cubriendole media cara. Se atisba un gesto de desesperación permanente. Una última agonía que se lleva prolongando desde no se sabe cuánto tiempo.
- Un hombre mutilado. Con el brazo izquierdo medio arrancado colgándole grotescamente a un lado y marcas de tortura; ¿cuchillos, quemaduras? Todo eso y más.

3.4 Los fantasmas se quitan los guantes.

Olaus no les va poner fácil llevarse los libros. Si lo intentan, atacará con su espada.

La sombra más prominente está frente al libro Letaliter Sanctio / Mercurius ter Maximus con una espada apuntando a la persona que está leyendo el libro.

Si algún PJ intenta coger el libro, el fantasma intentará darle con la espada.

- Si el PJ se aparta a tiempo (**dificultad crítico de nervios + stunt**) no pasa nada.
- Si falla el PJ adquiere el estado **scared** y tiene un brazo inútil hasta final de escena pero consigue ver claramente a los fantasmas.

Una tirada de **dificultad básica de crime + awareness** les indicará que el fantasma sólo ataca cuando se intenta mover el libro. No así los otros dos fantasmas.

Alguien con experiencia en temas místicos puede hacer una tirada de **dificultad básica en focus + know** y recordar que a los fantasmas no les gusta la plata y que se los puede intentar contener con sal o con agua bendita.

Con un éxito crítico puede recordar que ha visto referencias al libro El Guardián de la Eternidad en el índice de Iryna.

3.5 Enfrentamiento.

En el momento que la cosa se ponga chunga, Iryna intentará llevarse el Letaliter Sanctio y, si lo ha estudiado un poco, también el Mercurius ter Maximus.

Ella no se meterá en combate pero les dirá a los guardaespaldas que cojan los libros y se los lleven.

Los dos fantasmas intentarán:

- Poseer a los guardias de seguridad/matones y atacar a los PJs y a Iryna.
- Si alguno de los PJs intenta enfrentarse o retener a Olaus, los fantasmas pueden atravesar a un humano, éste se quedará paralizado durante 1 turnos.

Los PJs pueden capturar a Olaus en una ouija para interrogarlo y, si así lo deciden, liberarlo.

Para saberlo alguien debe tener un background sobrenatural o tendrán que leer El Guardián de la Eternidad.

4. Conclusion

- **Dificultad: Facil** Relacionar la desaparicion con **Taras Intercorp**
- **Dificultad: Facil** Llevar la investigacion a la biblioteca
 - **Dificultad: Varias** Conseguir informacion sobre qué es el Fénix de Jade y todo lo relacionado con él.
 - **Facil** El profesor investigaba el fénix
 - **Moderado** El fenix se creo para luchar contra seres sobre naturales
 - **Dificil** Concretamente **Kuzma** (vampiros)
 - **Dificil** La agencia habia puesto a cargo a **El profesor** para investigar reliquias con el motivo de poder luchar con lo sobrenatural (ver mas abajo)
 - **Dificultad: Difícil** Averiguar cómo protegerse o destruir a **Kuzma**.
 - Para poder llegar a la conclusion de como protegerse contra vampiros, tienen que saber que existen estos
 - Tienen que conocer la existencia de **Kuzma**
- **Dificultad: Difícil** Descubrir motivaciones ocultas de la agencia
 - La agencia ha enviado a **El profesor** para investigar la historia y posible existencia de objetos para luchar contra poderes paranormales.
 - Hay que tener en cuenta que en este punto, los PJs aun no deberian conocer que la agencia tiene esa parte oculta que se dedica a la investigacion de lo paranormal.
 - Para no descubrir muy pronto el pastel, este objetivo debe ser muy dificil de conseguir, y solo deberia darse a los PJs si se muestran muy mosqueados en la motivacion de la agencia de enviar al profesor a estudiar reliquias

Objetos

Reloj de bolsillo / Tempus fugit / memento

- Reloj de bolsillo de plata pulida con la inscripción en la parte trasera **Tempus fugit** y con unas iniciales **AVH**.
- **memento:** (*At the beginning of each combat, flip a coin. Tails: you gain 1 ⚡*)
- Si los PJs lo estudian y superan **FOCUS + KNOW** se darán cuenta que:
 - Con resultado **BASIC** que se trata de un trabajo orfebre realizado por maestros orfebres holandeses de finales del siglo XIX y que tiene un valor de unos 500 \$.
 - Con resultado **CRITICAL**
 - Descubrirán todo lo anterior
 - que se trata de un **memento**
 - Su valor dentro del mercado místico puede rondar los 2,000 \$
 - Con resultado **EXTREME**,
 - Descubrirán todo lo anterior
 - Que las iniciales (por la fecha de elaboración) encajan con **Abraham van Helsing**
 - Que su valor a un coleccionista adecuado puede alcanzar cerca la cifra de los 20,000 \$

O pushka so sovel ando tunyariko (El puñal que duerme a la oscuridad)

- Es un puñal corriente con un mango cubierto de coro rojo tintado con la inscripción **O pushka so sovel ando tunyariko daro vaś B.V.S.** (El puñal que duerme a la oscuridad regalo para BVS **Buffy Vampire Slayer**)
- **memento:** (*At the beginning of each combat, flip a coin. Tails: you gain 1 ⚡*)
- Si los PJs lo estudian y superan **FOCUS + KNOW** se darán cuenta que:
 - Con resultado **BASIC** que se trata de un trabajo relativamente moderno con un valor de 5 \$.
 - Con resultado **CRITICAL**
 - Descubrirán todo lo anterior
 - La inscripción está escrita en Romani
 - Si el personaje tiene conocimientos acerca de lenguas europeas, podrá saber el significado, no obstante una consulta a la agencia les dará la información en 15 minutos.
 - Con resultado **EXTREME**,
 - Descubrirán todo lo anterior
 - Que se trata de un **memento** y además es un arma que usado a modo de estaca tiene un bonificador de **+1 contra vampiros**
 - Su valor dentro del mercado místico puede rondar los 2,000 \$

La agenda del profesor

La agenda personal del profesor tiene indicadas diversas anotaciones de citas en la biblioteca privada de la universidad. Mas concretamente hacen referencia al estudio de los libros:

- **Letaliter Sanctio (Religias de la Muerte)** (Ver mas abajo)
- **Il Re in Giallo (El Rey de Amarillo)**

Il Re in Giallo (El Rey de Amarillo) (italiano)

Obra de teatro maldita que trata sobre seres sobrenaturales.

Llama la atención ciertos enfrentamientos con fantasmas y hombres lobos que parecen muy realistas.

NOTA. Si el PJ decide buscar con más detalle sabrá que:

- Los fantasmas y los hombres lobo son sensibles a la plata.
- Los fantasmas no pueden atravesar un círculo de sal o de agua sagrada.

Letaliter Sanctio (Religias de la Muerte) (rutano antiguo)

Trata sobre distintos artefactos que se han usado históricamente para enfrentarse contra seres sobrenaturales: Vampiros, Ghouls, Ekiminu, momias, etc.

Entre otros artefactos se menciona el Fénix de Jade: Da protección contra el control mental de los vampiros más poderosos. También puede inutilizar al vampiro si se le clava en el corazón. los PJsius ter Maximus. Desgraciadamente, cuando se consiguió los seguidores de Kuzma se lo habían llevado.

Mercurius ter Maximus (rutano antiguo).

Trata sobre el origen de los vampiros y el árbol genealógico de Kuzma.

Empieza por Filipo, alumno repudiado de Hermes Trismegisto, y como sus experimentos sincréticos mezclaban reliquias paganas y otros métodos alquímicos.

Cuenta cómo uno de estos experimentos creó al primer vampiro y cómo su estirpe continuó hasta Kuzma El Empalador, pasando por Adrian Fahrenheit Tepes ("Alucard") y otros vampiros infames.

En la parte final, el libro menciona que Kuzma es el el último vampiro no-mestizo vivo que se conoce y detalla sus debilidades:

- Para poder cortarle la cabeza es necesaria una hoja de cobre con una empuñadura trenzada con el pelo de Thot (¿pelos de Babuino?) y bendecida por un pope ortodoxo.
- También menciona que los vampiros son vulnerables al Fénix de Jade, pero no dice más.

El Guardián de la Eternidad (italiano)

Aparece abierto en un página en la que hay un sólo párrafo:

"Tras fracasar en su intento de controlar los espíritus del Libro de los Muertos, Olaus se resignó a su inevitable muerte.

Pero no iba a ser tan afortunado y su final fue mucho más cruel: Condenado a proteger por toda la eternidad los secretos del Libro de los Muertos.

Sólo un conjuro de protección le permitiría librarse de semejante destino y, desgraciadamente, nadie sabía de su destino."

El rito para liberar a un espectro guardián consiste en:

1. Dibujar un pentáculo.
2. Colocar a los pies del pentáculo la prisión del espectro (el libro).
3. Hacer un círculo protector (sal o de agua bendita).
4. Convocar al espectro (Olaus).

PNJs

El Profesor / Marcus Jones

- Es el agente desaparecido de **PRIS-13**
- Un hombre atletico parecido a Indiana Jones
- Si necesitamos una hoja de personaje, valdria de base la de **Bones** (con los cambios pertinentes a su persona y orientandolo mas a letras que a ciencias)

Gladis

- Una lingüistica que ha contratado **Taras Intercorp** para averiguar la información que haya sobre la reliquia.
- Rata de biblioteca de manual de unos cuarenta y pocos.
- Estaba infiltrada en la universidad desde hace unos meses por **Taras Intercorp**, por lo que una verificacion de antecedentes por parte de la agencia no levantara sospechas
- Se ofrece a ayudar a los PJs, se pegará a ellos como una lapa.
- Su motivacion publica es ayudar a exclarecer lo ocurrido con el profesor
- Si necesitamos una hoja de personaje, valdria de base la de **Bones** (con los cambios pertinentes a su persona y orientandolo mas a letras que a ciencias)
- Su motivación real es la buena pasta que le va a pagar **Taras Intercorp**
- Es una consultora externa de **Taras Intercorp**, por lo que no tiene ni capsula de cianuro ni pistola (no se suicidara si le aprietan los PJs).

El agente de Taras del despacho

- **Solo GMs** Es un agente de Taras y participó en la tortura pero no han encontrado dónde está la información de la reliquia.
- Cuando lo descubran, intentara huir
- Si lo pillan, se suicidará.
- **ATTACK:** CRITICAL
- **DEFENSE:** CRITICAL
- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]
- **Revolver:** []-[]-[]-[]-[]-[]

Agentes de Taras en la casa

- Son agentes destinados a vigilancia y no van armados
- Si pierden el combate se sucidan
- **RELENTLESS:**
 - (ENEMY FEATS, 2 FP)
 - The Enemies are not afraid of anything, they take huge risks in order to get the win.
 - The Enemies ignore Covering Fire. Heroes who lay down Covering Fire use up both their turn and mag, but gain no advantage.

Agente 1 casa:

- **ATTACK:** CRITICAL
- **DEFENSE:** CRITICAL
- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]

Agente 2 casa:

- **ATTACK:** CRITICAL
- **DEFENSE:** CRITICAL
- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]

Agente 3 casa:

- **ATTACK:** CRITICAL
- **DEFENSE:** CRITICAL
- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]

Agente 4 casa:

- **ATTACK:** CRITICAL
- **DEFENSE:** CRITICAL
- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]

Guido / El bibliotecario

- Tiene 20 años está haciendo prácticas en la recepción.
- Le flipan los libros de ciencia ficción y es un auténtico talibán con cualquier adaptación.

Si alguien dice que le parecen mejor las pelis de El Señor de los Anillos, intentará no pegarte; y si alguien dice que le gusta "Juegos de Tronos", preguntará lo más educadamente que pueda:

"¿Qué sólo leíste el primer libro, o estás hablando de esa puta mierda donde Daenerys tiene un pelo mágico que no arde?"

Iryna

- Una lingüística que ha contratado **Taras Intercorp** para averiguar la información que haya sobre la reliquia.
- Rata de biblioteca de manual de unos cincuenta y pocos.
- Si necesitamos una hoja de personaje, valdria de base la de **Bones** (con los cambios pertinentes a su persona y orientandolo mas a letras que a ciencias)
- Su motivación real es la buena pasta que le va a pagar **Taras Intercorp**
- Es una consultora externa de **Taras Intercorp**, por lo que no tiene ni capsula de cianuro ni pistola (no se suicidara si le aprietan los PJs).

Inventario

- Telefono
- Gafas

Atributos y habilidades

- **FOCUS:** 2
 - **FOCUS + Detect:** 4
 - **FOCUS + Know:** 5
- **SMOOTH:** 3
 - **SMOOTH + Speech:** 4
 - **SMOOTH + Style:** 5

Estudiantes interesados en libros similares

Dos esclavos hipnotizados. Están ahí para supervisar que el lingüista haga su trabajo y no se la juegue. No son demasiado brillantes ni parecen estudiantes precisamente.

CHIP (rubio)

- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]
- **ATTACK:** CRITICAL
- **DEFENSE:** CRITICAL
- **Revolver:** []-[]-[]-[]-[]-[]
- **Cargadores:** []-[]-[]

CHOP (moreno)

- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]
- **ATTACK:** CRITICAL
- **DEFENSE:** CRITICAL
- **Revolver:** []-[]-[]-[]-[]-[]
- **Cargadores:** []-[]-[]

Olaus Wormius / Guardián del Mercurius ter Maximus

Condenado a la eternidad como se narra en El Guardián de la Eternidad.

Para liberarle y poder interrogarle habría que:

1. Dibujar una ouija.
2. Colocar a los pies de la ouija el libro.
3. Hacer un círculo de sal o de agua bendita alrededor.
4. Convocar a Olaus.

Además de lo que dice el libro él les contará que Kuzma suele usar a hombres-lobo como guardianes y que los controla mediante collares de plata impregnados en su propia sangre.

Durante el combate:

- Empieza con 6 ↘
- Gana 2 ↘ Cada turno que esta oculto despues de **DEMATERIALIZE**
- La unica forma de ganar ↘ es desapareciendo, asi que su forma de actuar es:
 - Acciones hasta gastar casi la totalidad de ↘
 - DEMATERIALIZE
 - Esperar 2 ó 3 turnos (para cargarse de ↘)
 - Vuelta a empezar

Habilidades

- BOO!
 - (GHOST, SPECIAL ACTION, Cost 1 ↘)
 - The Ghost appears suddenly or does something purely terrifying.
 - Heroes who fail a Critical Reaction Roll in Nerves+ Cool, become Scared and suffer -1 to their next roll.
- DEMATERIALIZE
 - (GHOST, SPECIAL ACTION, Cost 1 ↘)
 - The ghost suddenly vanishes into thin air.
 - After a Hero lands a blow, the Ghost ignores all loss of Grit.
- KNIFE VOLLEY
 - (GHOST, SPECIAL ACTION, Cost 2 ↘)
 - The Ghost flings knives and other dangerous objects through the room.
 - All Heroes involved must make a Critical Reaction Roll in Brawn+Stunt. Heroes who fail to score at least a Basic Success become Hurt.
- SPECTRAL POSSESSION
 - (GHOST, SPECIAL ACTION, Cost 3 ↘)

- The Ghost jumps into the body of a Hero.
 - If the Hero fails an Extreme Reaction Roll in Nerves+Endure, they become Possessed. If they succeed, they become Smeared.
- **GRIT:** []-[]-[]-<>-[]-[]-[]-<>-[]
 - **ATTACK:** CRITICAL (Lanza cosas a los heroes)
 - **DEFENSE:** CRITICAL (Es un espiritu, solo se puede dañar con armas para estos)

Espectros

Durante el combate:

- Empieza con 6 ⚡
- Gana 2 ⚡ despues de hacer **SMEAR THROUGH**

Habilidades

- BOO!
 - (GHOST, SPECIAL ACTION, Cost 1 ⚡)
 - The Ghost appears suddenly or does something purely terrifying.
 - Heroes who fail a Critical Reaction Roll in Nerves+ Cool, become Scared and suffer -1 to their next roll.
- SMEAR THROUGH
 - (GHOST, SPECIAL ACTION, Cost 1 ⚡)
 - The Ghost passes through a Hero.
 - The Hero is now Smeared.
- WHEEL AROUND
 - (GHOST, SPECIAL ACTION, Cost 1 ⚡)
 - The Ghost whirls a Hero around mid-air.
 - If the Hero fails a Critical Reaction Roll in Focus+Endure, they become Confused and suffer -1 to their next roll

Estado especial **SMEARED**

- -1 to all rolls in Flirt and Style
- You are smeared in sticky green ectoplasmic discharge.
- You can get this Condition when a ghost goes through you.
- You can remove this Condition by taking a long bath during a Time-Out.

Espectro 1: Jane Doe

- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]
- **ATTACK:** CRITICAL (Lanza cosas a los heroes)
- **DEFENSE:** CRITICAL (Es un espiritu, solo se puede dañar con armas para estos)

Espectro 2: John Doe

- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]
- **ATTACK:** CRITICAL (Lanza cosas a los heroes)
- **DEFENSE:** CRITICAL (Es un espiritu, solo se puede dañar con armas para estos)

Golpe al palacete

Table of Contents generated with *DocToc*

- Resumen
- Objetivos de PRIS-13
- Objetivos ocultos de PRIS-13
- Objetivos de Taras Intercorp
- Horario de la fiesta
- El golpe
 - Briefing
 - 18:00 Bienvenida, recepción y cóctel
 - Encuentro con Isabella Rossi y Lorenzo Moretti
 - Encuentros durante la bienvenida
 - 19:30 Concierto de piano y órgano
 - Detalle del folleto del concierto
 - Intento del golpe: Cosas comunes
 - Intento del golpe: El conducto de ventilación desde el aseo de señoras
 - Intento del golpe: Forzar la puerta de la sala de exposiciones
 - Intento del golpe: Entrar a la sala de exposiciones por el balcón
 - Eventos con el personal de seguridad
 - 21:30 Cena
 - 23:30 Exposición de reliquias cedidas por el Vaticano
 - Conclusion
 - François Dijon
 - Smith
 - Wilson
 - Habilidades de los guarda espaldas
- Mapas
 - El palacete
- NPCs
 - Isabella Rossi y Lorenzo Moretti
 - John Tong Hon

Resumen

Después del encuentro en el casino, **PRIS-13** se ha percatado del interés que tiene **Taras Intercorp** por conseguir el **Fénix de Jade**, cosa que les llama mucho la atención.

Gracias a la información obtenida en (el casino / la biblioteca) **PRIS-13** sabe que el **Fénix de Jade** se encuentra en el vaticano fuertemente custodiada y que si quiere averiguar porque tiene tanto interes **Taras Intercorp** en el, tendrá que poder estudiarlo desde mas cerca.

PRIS-13 decide que lo mas sencillo será hacerse con la reliquia, dando el cambiazo con una replica de la misma y aunque durante semanas preparan el golpe en el vaticano surge un contratiempo: La reliquia va a ser expuesta en un palacete con motivo del 85 cumpleaños del obispo **John Tong Hon**.

Gracias a las conexiones que tiene **PRIS-13**, ha conseguido cuatro invitaciones para el evento y cuatro pases de servicio, y dejara en mano de los líderes de los grupos tácticos, la elección de distribuirlos a su antojo

Objetivos de PRIS-13

- Conseguir dar el cambiazo a la reliquia durante la exposición.

Objetivos ocultos de PRIS-13

Conseguir al menos uno de los siguientes:

- Evitar completamente la destrucción de la presa.
- Conseguir escapar antes de que el pueblo sea destruida por la inundación de la presa.

Objetivos de Taras Intercorp

Taras Intercorp se encuentra en las inmediaciones para evitar que la agencia consiga su objetivo, el motivo puede ser alguno de estos dos:

- Despues del encuentro con la agencia en (el casino / la biblioteca), quieren asegurarse que la reliquia se encuentra en la exposición y que la agencia no se hace con ella
- Hay un topo dentro de la agencia (igual esto puede dar un giro al final cuando se muestre como es y puede servirnos de apoyo para explicar cabos sueltos)

Horario de la fiesta

- 18:00 Bienvenida, recepción y cóctel
- 19:00 Concierto de piano y órgano
- 21:30 Cena
- 23:30 Exposición de reliquias cedidas por el Vaticano

El golpe

Briefing

El plan es sencillo, acceder a la sala, dar el cambiazo y salir pitando sin que nadie se entere.

El mejor momento que consideran nuestros analistas para dar el golpe es durante el concierto, desde la sala de conciertos se puede tener una panoramica de algunos de los puntos de entrada.

Aunque los agentes son libres de elegir, nuestros analistas recomiendan los siguientes puntos de entrada:

- La puerta principal de la sala de exposiciones
- El conducto de ventilacion desde el aseo de señoras

- El balcón exterior de la sala accediendo desde el tejado del palacete a través de un montacargas y descolgándose hasta el mismo

Con tan poco tiempo no hemos podido saber con certeza total la seguridad del palacete, aunque es presumible que tengan algún sistema de vigilancia, alarma y personal de seguridad.

Briefing para PJs:

Breaking news: El grupo ecoterrorista *Prestamo De Nuestros Hijos* está muy activo en las redes sociales y ha convocado una movilización al día siguiente. Prometen que van a mandar un mensaje claro a las corporaciones y los corruptos gobernantes de Arnsberg.

Calbot:

Agentes, escuchen bien. Hemos descubierto un momento propicio para poder hacernos con **el fenix de jade**, durante la celebración del cumpleaños que van a hacer como homenaje a el Obispo **John Tong Hon** en Arnsberg el próximo sábado... Frank..."

Frank:

El evento se llevará a cabo en un palacete del siglo XVII, ubicado en la población de Arnsberg, Alemania. El plan es sencillo: acceden a la sala, hacen el cambiazo con una réplica y salen pitando sin que nadie se entere.

Nuestros analistas han determinado que el mejor momento para dar el golpe es durante el concierto de piano y órgano que se dará en el evento a las 19:30.

Calbot:

Hemos conseguido 4 invitaciones para el evento y 4 pases de servicio como camareros que pueden repartir como prefieran.

Aunque tienen libertad para elegir el punto de entrada, nuestros analistas recomiendan tres opciones principales: la puerta principal de la sala de exposiciones, el conducto de ventilación desde el aseo de señoritas y el balcón exterior de la sala, accediendo desde el tejado del palacete a través de un montacargas y descolgándose hasta el mismo."

Frank:

Con tan poco tiempo, no hemos podido confirmar todos los detalles de la seguridad del palacete, pero es razonable asumir que cuentan con algún sistema de vigilancia, alarma y personal de seguridad. Actúen con cautela y precisión. Buena suerte.

GMs : Estructura / Resumen:

- Accesos:
 - La puerta principal de la sala de exposiciones
 - El conducto de ventilación desde el aseo de señoritas
 - El balcón exterior de la sala

18:00 Bienvenida, recepción y cóctel

Llegáis a las puertas de los jardines del palacete, estos son un despliegue de elegancia y naturaleza, reflejando el estatus de sus dueños. Al cruzar el umbral, un sendero de adoquines con algunos arcos salteado por enredaderas de hiedra y flores trepadoras daba la bienvenida. Setos de boj perfectamente recortados formaban laberintos geométricos, guiando a los visitantes a través de diversas secciones.

En el centro, un parterre lleno de hierbas aromáticas como lavanda y romero inundaba el aire con fragancias embriagadoras rodeando una fuente de mármol esculpida con figuras mitológicas.

Adicionalmente, han añadido antorchas y lámparas de aceite para dar una ambientación mas cálida y personal, que en ese momento se encuentra el personal de servicio encendiendo.

También se pueden ver como van llegando algunos invitados engalanados para la ocasión acercándose a la puerta del palacio. Junto a unos setos, dos jóvenes que notáis desentonan con el resto de la decoración, se encuentran fumando y controlando a los invitados según van llegando.

Encuentro con Isabella Rossi y Lorenzo Moretti

Junto a unos setos, se encontrarán con **Isabella Rossi y Lorenzo Moretti** en lo que parece que están haciendo una labor pésima de vigilancia, fumando un cigarro, hablando y lanzando miradas furtivas a los invitados como queriendo hacer un catálogo de todos ellos.

Si los personajes lo creen conveniente, se pueden acercar a una distancia prudente (**Exito basico con +1 en Stealth**) y escuchar lo que dicen sin levantar sospechas, el diálogo sera algo así:

-Un par de trabajitos mas como este y después la gran vida, ya lo verás Lorenzo. -Que es lo que tenemos que hacer exactamente Isa? -Revisar que no se llevan el colgante hasta que pase... bueno, ya sabes. -Uff.... hasta que hora tenemos? No quiero que nos pase nada, a fin de cuentas muertos no vamos a poder darnos la gran vida. -Hasta las 11, después hay que salir pitando. -Bueno, terminaremos el cigarro y nos integramos un poco con estos estirados... ¿no?

Observaciones:

Isabella y Lorenzo son esclavos de vampiros, y Taras Intercorp, los ha encomendado vigilar que el Fénix no desaparezca antes de las 11 de la noche.

Esto es lo que saben ellos, a las 11 se va a volar la presa, pero esto no es cierto, realmente la presa va a ser destruida sobre las 10 (Vampiros que tienen poco aprecio por sus esclavos humanos... C'est la vi)

Si los héroes son descubiertos, o si deciden enfrentarse a ellos, se rendirán a la mínima y les contaran lo que saben a cambio que les dejen con vida. (Esto sera verdad y se puede comprobar fácilmente si alguno de los héroes tiene la feature **LIE TO ME** o realizando una tirada de **exito basico con FOCUS / Detect**)

Una vez conseguido esto, los héroes tendrán que dividir el grupo en 2, una parte del grupo tendrá que realizar una incursión a la presa para evitar que ocurra esto y la otra parte, se dará toda la prisa posible para dar el cambazo con la reliquia

Encuentros durante la bienvenida

Hay camareros llevando bandejas con comidas y bebidas a lo largo de la sala principal y algunos corrillos con celebridades locales y amigos del obispo.

Para los GMs:

Dentro de la fiesta solo hay celebridades locales y amigos del obispo, con poca o ninguna relación con los intereses de los héroes, a excepción del obispo o camelarse al personal de seguridad para que le cuente cosas.

Los invitados deberían integrarse mientras investigan y hablan con los invitados (para disimular)

Los PJs encargados del servicio, deberían hacer las tareas que les encomiendan aunque pueden excaquearse les llamarán la atención cada cierto tiempo

Roles de invitados:

- **CRITICAL** con **SMOOTH + STYLE** se le acerca el obispo y se pone a hablar con ellos

Roles de servicio:

- **CRITICAL** con **FOCUS + DETECT | CRIME + STREETWISE** descubren el montacargas

Ambos roles:

- **FOCUS + DETECT | CRIME + STREETWISE**
 - **BASIC**, ven las cámaras de seguridad pobemente camufladas
 - **CRITICAL** ó **SUP**, se fijan que en las ventanas hay un sistema de alarma

19:30 Concierto de piano y órgano

Según se acercan las 19:15, el servicio va llamando a los invitados para que acudan a la sala de conciertos del palacete donde están ya preparados unos lujoso piano de cola y un órgano con pinta antigua pero muy bien conservado que seguramente lleve varias generaciones con los dueños del palacete.

Los personajes con la acreditación de invitados se acercaran y tomarán sus asientos y a las 19:30 empezará el concierto

Observaciones:

Este es posible uno de los mejores momentos para no llamar demasiado la atención y tratar de infiltrarse en la sala de exposiciones ya que estarán todos los invitados en esta sala y la gran mayoría del servicio preparando la cena y el gran salón para la misma.

Cada vez que los héroes hagan cualquier tipo de sonido durante el concierto, recibirán un chistido por algunos de los invitados, el número de invitados que chisten y las miradas inquisitoriales se irán incrementando con el número de interrupciones que realicen.

- **Primer chistido** (Le miran un par de personas, sin ningún tipo de efecto)
- **Segundo chistido** (Le miran media docena de personas)
- **Tercer chistido** (La gente les increpa con susurros: *disculpe... le importaría?*)

Detalle del folleto del concierto

[Lista en spotify](#)

- Ludwig van Beethoven
 - "Sonata No. 14 in C-sharp minor, Op. 27 No. 2 'Moonlight'" (15 minutos)
- Frédéric Chopin
 - "Nocturne in C minor, Op. 48 No. 1" (7 minutos)
 - "Ballade No. 1 in G minor, Op. 23" (10 minutos)
- Franz Liszt
 - "Totentanz" (Dance of Death) (15 minutos)
 - "Funérailles" (10 minutos)
- Wolfgang Amadeus Mozart
 - "Piano Sonata No. 11 in A major, K. 331 'Rondo alla Turca'" (15 minutos)
- Johann Sebastian Bach
 - "Toccata and Fugue in D minor, BWV 565" (8 minutos)
- Sergei Rachmaninoff
 - "Prelude in C-sharp minor, Op. 3 No. 2" (4 minutos)
 - "The Isle of the Dead, Op. 29" (20 minutos)
- Claude Debussy
 - "Clair de Lune" from "Suite bergamasque" (5 minutos)
 - "La cathédrale engloutie" from "Préludes, Book 1" (6 minutos)
- Franz Schubert
 - "Impromptu in G-flat major, Op. 90 No. 3" (6 minutos)
 - "Der Erlkönig" (transcription by Franz Liszt) (5 minutos)
- Pyotr Ilyich Tchaikovsky
 - "The Seasons, Op. 37a" (selected pieces) (15 minutos)
- Alexander Scriabin
 - "Étude in D-sharp minor, Op. 8 No. 12" (2 minutos)
- Maurice Ravel
 - "Gaspard de la nuit" (Ondine, Le Gibet, Scarbo) (22 minutos)
- Erik Satie
 - "Gnossienne No. 1" (4 minutos)

Intento del golpe: Cosas comunes

Cada vez que alguien haga una tirada, si hay PJs de invitado entre el público, les tienes que comunicar que el de seguridad va hacia la zona donde se encuentran los otros PJs y tiene que decidir qué hacer

Intento del golpe: El conducto de ventilación desde el aseo de señoras

Tienen que sortear los siguientes problemas para resolver satisfactoriamente y poder salir airoso

- Problema 1: Se encontrarán a gente y se tendrán que librarse de ellos
 - Una fácil, un señor se equivoca (es señor...). Lo más fácil es indicarle que se trata del servicio de señoras (si se acuerdan los PJs y los PJs dentro son femenino)

- Problema 2: Tienen que escalar, tirada de **BRAWN + STUNT**
 - Si tienen ayuda de otro PJ obtienen +1 en la tirada
 - **FAIL** Hace mucho ruido y se dispara **Evento grave del personal de seguridad**
 - **BASIC** Hace un poco de ruido y se dispara **Evento leve del personal de seguridad**
 - **CRITICAL** ó + Exito
- Problema 3: Tienen que tener mucho cuidado para no hacer ruido, hacer 3 tiradas de **NERVES + COOL**
| **SMOOTH + STYLE | CRIME + STEALTH**
 - **FAIL** Hace mucho ruido y se dispara **Evento grave del personal de seguridad**
 - **BASIC** Hace un poco de ruido y se dispara **Evento leve del personal de seguridad**
 - **CRITICAL** Exito
 - **EXTREME** ó + termina esta fase (no hace falta hacer mas tiradas)
- Problema 4: Salir en la sala sin hacer ruido **NERVES + COOL | SMOOTH + STYLE | CRIME + STEALTH**
 - **FAIL** Hace mucho ruido y se dispara **Evento grave del personal de seguridad**
 - **BASIC** Hace un poco de ruido y se dispara **Evento leve del personal de seguridad**
 - **CRITICAL** ó + Exito

Intento del golpe: Forzar la puerta de la sala de exposiciones

Tienen que sortear los siguientes problemas para resolver satisfactoriamente y poder salir airoso

- Problema 1: Hay personal de seguridad patrullando (solo un agente)
 - Cada 5 minutos se acerca a la puerta
- Problema 2: Hay una camara apuntando a la puerta
 - Aunque no tiene efecto la camara, no hay nadie vigilando las mismas, la grabacion llegara a manos de **El Señor Cabot** que echara una bronca a los PJs
- Problema 3: La puerta esta cerrada y hay que forzarla, hacer 3 tiradas de **NERVES + COOL | SMOOTH + STYLE | CRIME + STEALTH**
 - **FAIL** Les ven forzando la puerta... ¿como pueden explicar esto? **Evento critico del personal de seguridad**
 - **BASIC** El de seguridad les ve, aunque no esta convencido de que ha pasado se dispara **Evento moderado del personal de seguridad**
 - **CRITICAL** Exito
 - **EXTREME** ó + termina de abrir (no hace falta hacer mas tiradas)

Tienen que sortear los siguientes problemas para resolver satisfactoriamente y poder salir airoso

Intento del golpe: Entrar a la sala de exposiciones por el balcón

- Problema 1: Hay que llegar al montacargas
 - Hay dos formas de acceder al montacargas (ver mapa del palacete)
 - En las cocinas (C) (siempre hay gente trabajando y se me antoja muy dificil que los PJs puedan justificar su acceso por aqui, pero que lo intenten a ver que sale)
 - En la sala del servicio (P). Esta sala esta cerrada con llave, asi que tienen dos opciones:
 - Pueden conseguir la llave si hablan con el personal sabran que la tiene el Chef que se encuentra en la cocina. Para que el Chef les de la llave pueden:

- Robarla al chef, esta muy ocupado por lo que es facil: **BASIC CRIME + STEALTH**
- Haberla conseguido antes hablando con el chef intentandoselo camelar, como me imagino al Chef de South Park, cualquier personaje femenino que lo intente tiene un +1: **SMOOTH + (FLIRT | LEADERSHIP | SPEECH | STYLE)**
 - **FAIL** No te lo crees ni tu... por cierto... ¿quien decias que te habia contratado? **Evento critico del personal de seguridad**
 - **BASIC** Estoy muy ocupado, por favor vete a tu puesto lo antes posible
 - **CRITICAL** Exito
- Problema 2: Hay camaras de seguridad exteriores patrullando
 - Aunque no tiene efecto la camara, no hay nadie vigilando las mismas, la grabacion llegara a manos de **El Señor Cabot** que echara una bronca a los PJs
- Problema 3: Tienen que desconectar la alarma, hacer 1 tirada **CRIME + STEALTH**
 - Cualquier resultado que no sea **CRITICAL** dispara el **Evento critico del personal de seguridad**
 - **CRITICAL** Exito
- Problema 4: Tienen que forzar la cerradura aunque esta es facil, hacer 1 tirada de **NERVES + COOL | SMOOTH + STYLE | CRIME + STEALTH**
 - **FAIL** Les ven forzando la puerta... ¿como pueden explicar esto? **Evento critico del personal de seguridad**
 - **BASIC** El de seguridad les ve, aunque no esta convencido de que ha pasado se dispara **Evento moderado del personal de seguridad**
 - **CRITICAL** Exito
 - **EXTREME** ó + termina de abrir (no hace falta hacer mas tiradas)

Eventos con el personal de seguridad

Evento leve del personal de seguridad:

Hace ruido, el de seguridad se mosquea, mira a todos los lados, le pregunta a la persona que tenga mas cerca (si hay un PJ cerca sera a este)

Evento moderado del personal de seguridad:

El de seguridad sospecha un poco del PJ que ha visto haciendo algo (aunque no esta seguro). Se tiene que librarse con el de alguna forma roleando

Evento grave del personal de seguridad:

El de seguridad sospecha, al cabo de 5 minutos llamara a otros de seguridad e investigaran. Los heroes tienen 5 minutos para terminar la faena o se liara una buena

Evento critico del personal de seguridad:

El de seguridad les ha pillado, llamara a otros de seguridad y les apuntara con un taser.

Los heroes tienen 5 minutos para terminar la faena antes de que vengan refuerzos.

21:30 Cena

Terminado el concierto, en la sala principal han montado las mesas para hacer la cena, durante este momento pueden volver a intentar el golpe

23:30 Exposición de reliquias cedidas por el Vaticano

Llegados a este punto los personajes ya deberían haberse hecho con el Fénix.

Conclusion

Una vez tengan el fenix, y lleguen al parking, si el equipo de la presa ha tenido exito, nos encontraremos con **François Dijon** que ha llegado con 2 guarda espaldadas y que ha descubierto las intenciones de los heroes.

Les pedira el Fenix y si no hacen caso empezara un combate

François Dijon

- Es un representante / abogado de Taras Intercorp.
- Le gusta apostar fuerte y no le gusta perder.
- Taras Intercorp es una tapadera para el tráfico de armas.
- **ATTACK:** CRITICAL
- **DEFENSE:** CRITICAL
- **GRIT:** []-[]-[]-<>-[]-[]-[]-<>-[]
- **Revolver:** []-[]-[]-[]-[]-[]
- **Cargadores:** []-[]-[]

NOSFERATU

- (MIDNIGHT WARS, MONSTROUS FEATS, VAMPIRES ONLY)
- You are a child of the night, born again with a thirst for blood.
- Gain a Free Re-roll to all Nerves rolls. When you feed on human blood, you may heal from one Condition of any kind.
- Weakness: You suffer -1 to all rolls made against Anti-vampire guns.
- If you are exposed to sunlight, you cannot call on your Monstrous Feats and look Tired. If you do not return to the shadows on the next turn, you become Nervous, then Hurt, then Broken. From the fifth turn onward, you must take a spin on the Death Roulette every turn.

BITE

- (MIDNIGHT WARS, MONSTROUS FEATS, Cost ⚡)
- You plunge your fangs in your victim to feast on their blood or their pain.
- After landing a blow on an enemy in Melee or Close Range, you may spend 1 Adrenaline to bite them and recover 3 Grit.

DARK INSTINCT

- (MIDNIGHT WARS, MONSTROUS FEATS)
- Your sharp senses allow you to hear everything and see through lies.
- Gain a Free Re-roll to preempt dangers or ambushes, to locate lurking enemies, or to recognize lies
- (↺) Repeat a failed Awareness or Detect roll.

Smith

Un ghoul guarda-espaldas

- **ATTACK:** CRITICAL
- **DEFENSE:** CRITICAL
- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]

Wilson

Un ghoul guarda-espaldas

- **ATTACK:** CRITICAL
- **DEFENSE:** CRITICAL
- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]

Habilidades de Smith & Wilson

AUTOMATIC WEAPONS

- (ENEMY FEATS, 1 FP)
- The Enemies are armed with tommy guns or similar automatic weapons.
- Heroes who fail to score at least a Basic Success during their Reaction Turn become Nervous. If they are already Nervous, they lose 1 additional Grit.

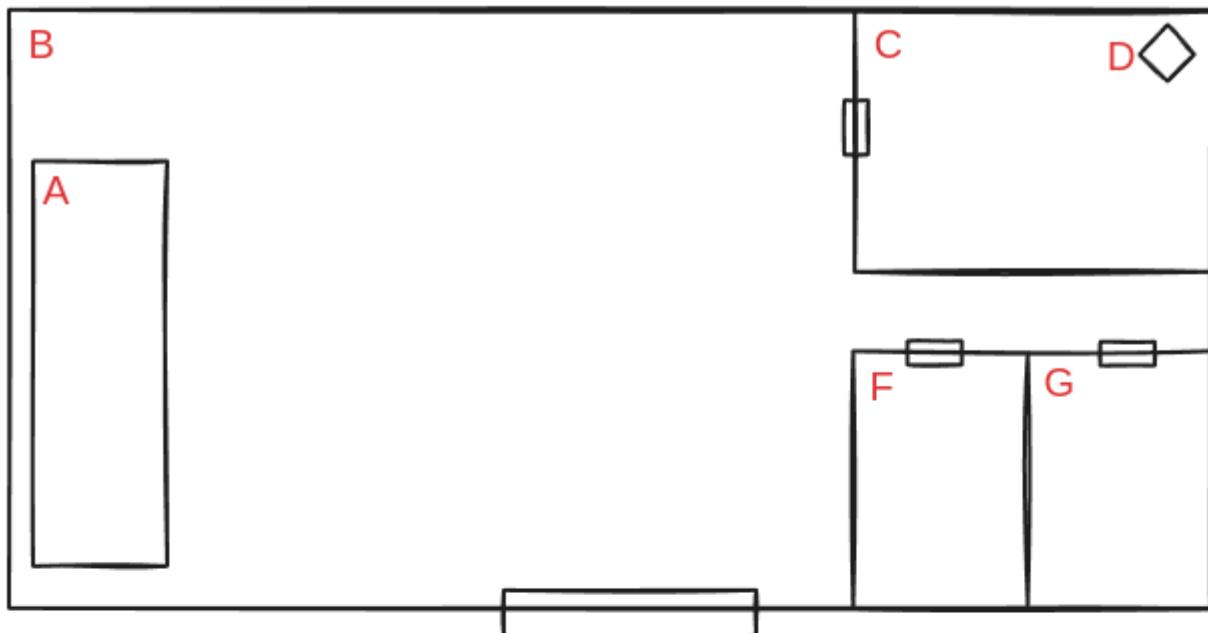
NOSFERATU

- (MIDNIGHT WARS, MONSTROUS FEATS, VAMPIRES ONLY)
- You are a child of the night, born again with a thirst for blood.
- Gain a Free Re-roll to all Nerves rolls. When you feed on human blood, you may heal from one Condition of any kind.
- Weakness: You suffer -1 to all rolls made against Anti-vampire guns.
- If you are exposed to sunlight, you cannot call on your Monstrous Feats and look Tired. If you do not return to the shadows on the next turn, you become Nervous, then Hurt, then Broken. From the fifth turn onward, you must take a spin on the Death Roulette every turn.

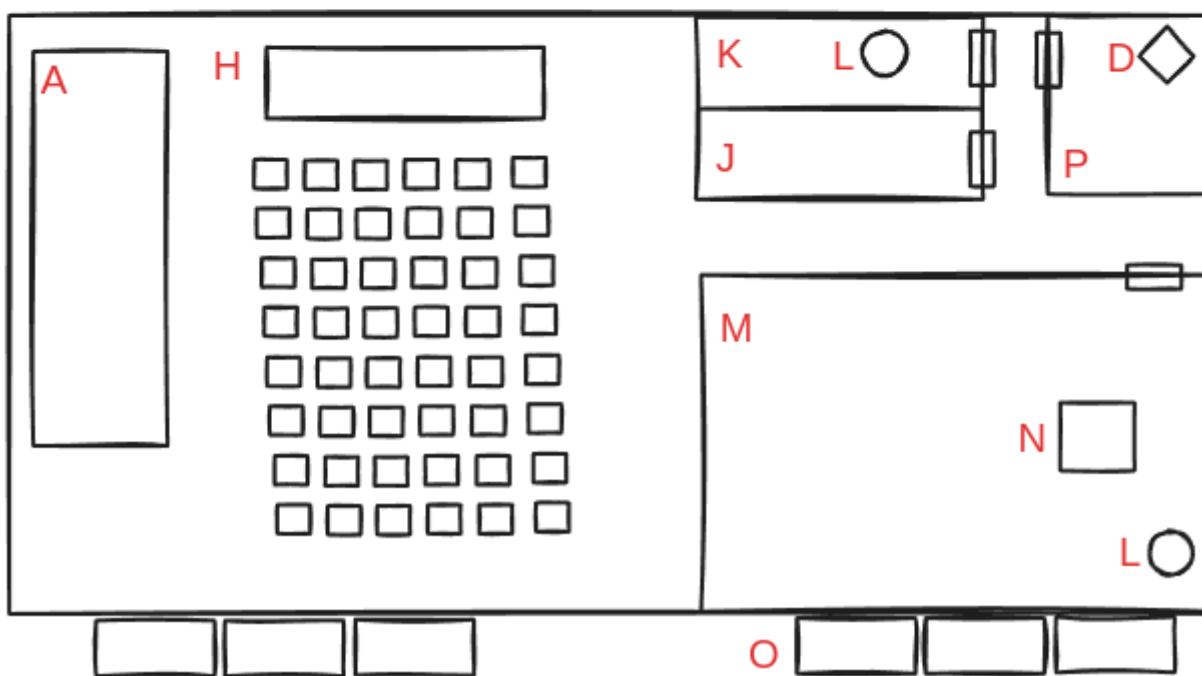
Mapas

El palacete

Planta Baja



Primera Planta



Leyenda:

- A. Escaleras (comunica el bajo con la primera planta)
- B. Salon principal (bienvenida)
- C. Cocinas
- D. Monta cargas (comunica el bajo con la primera planta y el tejado)
- E. Se me olvido usar la letra E 😊
- F. Aseos de caballeros
- G. Aseos de señoras

- H. Sala de conciertos
- J. Aseo de caballeros
- K. Aseo de señoritas
- L. Conducto de ventilacion (comunica con varias salas, entre ellas con la sala de exposiciones)
- M. Sala de exposiciones
- N. El fenix de jade
- O. Balcones
- P. Sala de servicio (escobas y demás)

NPCs

Isabella Rossi y Lorenzo Moretti

Son estudiantes universitarios que conocieron (durante unas practicas) la naturaleza vampírica de **Taras Intercorp**. Isabella, seducida por la inmortalidad, se puso a trabajar para ellos.

Lorenzo quiere ser el novio de Isabella, pero esta no esta interesada mas que en tener amistad con el.

Ambos son extremadamente fáciles de persuadir y cederán al primer problema contando a los héroes todo lo que saben de Taras, que es lo siguiente:

- Hay vampiros dentro del holding
- Las intenciones de volar la presa
- Atributos: 1
- Features: **irrelevante**

John Tong Hon



John Tong Hon (Hong Kong, 31 de julio de 1939) es un cardenal chino, obispo emérito de Hong Kong. John Tong Hon. Obispo de Hong Kong.

Es un anciano muy calmado y durante la fiesta estará siempre hablando con alguno de los invitados.

Si a los jugadores se les ocurre investigar a **John Tong Hon**, se darán cuenta que paso varios años estudiando algunas de las reliquias en el vaticano ya que parte de su labor allí era la de conservador e historiador de las mismas.

Conoce exactamente lo que dicen los libros sobre la reliquia y aunque no cree en ellas, si los jugadores le preguntan les contara sin problemas lo que sabe:

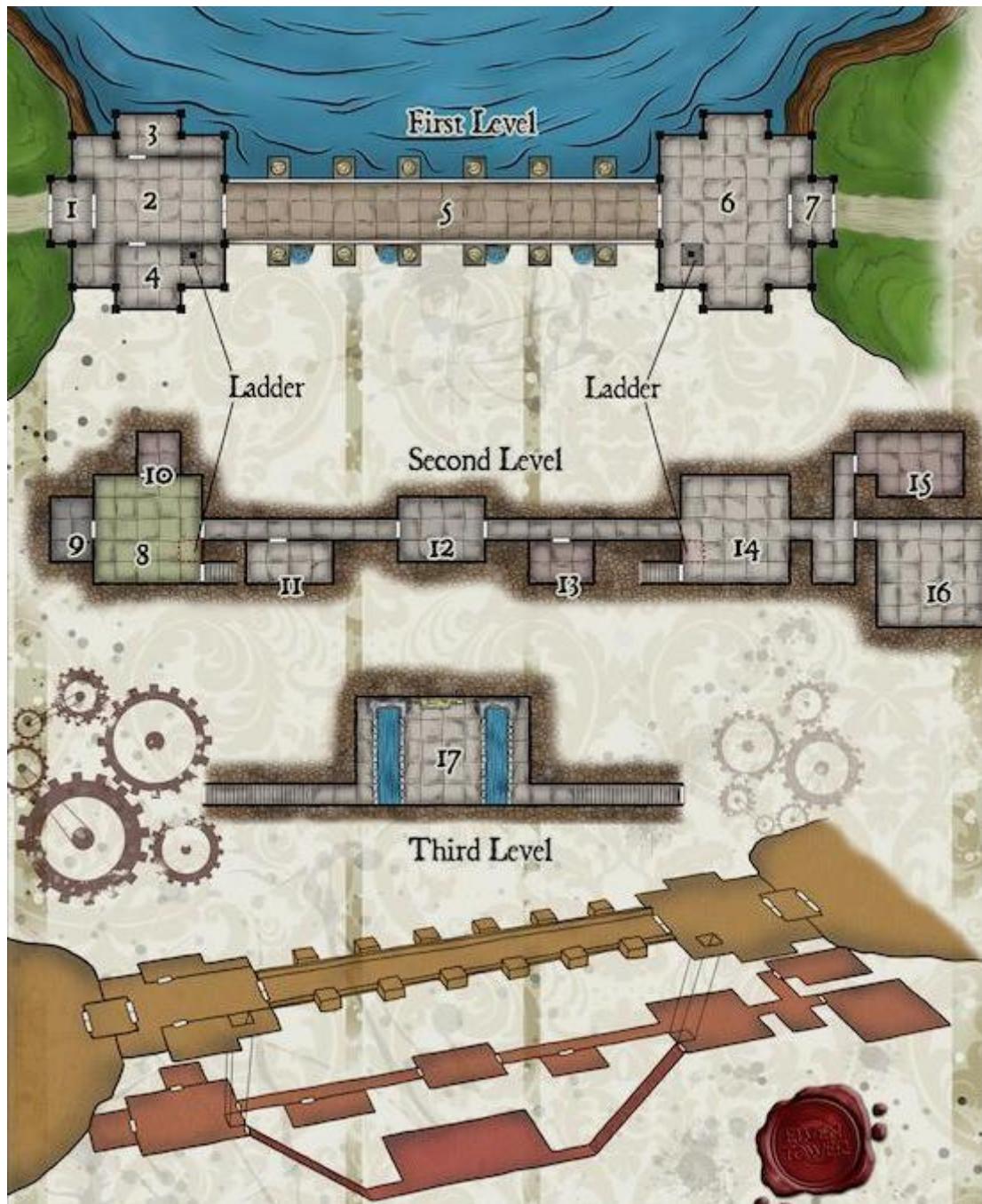
Hace muchos siglos, en un reino lejano, vivía un sabio anciano conocido por su profunda conexión con el espíritu del Fénix. Este ser mítico, renacido de sus propias cenizas, era símbolo de eternidad y protección. Una noche, el anciano tuvo una visión en la que el Fénix le revelaba un terrible peligro: los demonios nocturnos planeaban invadir el reino, trayendo consigo oscuridad y desesperación.

Para proteger a su pueblo, el anciano forjó un colgante especial a partir de un jade puro, una piedra considerada sagrada por su conexión con el mundo espiritual. Trabajó incansablemente, infundiendo el colgante con la esencia del Fénix, y le dio la forma de esta ave majestuosa. Al terminar, el Fénix de Jade resplandecía con una luz suave y cálida, emanando una energía protectora.

Se dijo que aquel que llevara el Fénix de Jade no solo estaría protegido de los demonios nocturnos, sino que también tendría el valor y la fuerza del Fénix para enfrentar cualquier adversidad. Con el tiempo, el colgante se convirtió en una reliquia preciada, pasada de generación en generación, siempre vigilando y protegiendo a su portador de las sombras que acechaban en la noche.

Así, el Fénix de Jade sigue siendo un símbolo de esperanza y protección, recordándonos que incluso en los momentos más oscuros, la luz y la fuerza del espíritu siempre prevalecerán.

Presas



Objetivo

Infiltración y desactivar los explosivos.

Oculto. Opcional Revisar los papeles en la sala 17. Encontrarán papeles incriminando al grupo ecoterrorista Prestamo de Nuestros Hijos.

Plan de Taras Intercorp.

Objetivos:

- Volar la presa para que inunde el palacete donde se encuentra la reliquia El Fénix de Jade.
- Incriminarán al grupo ecoterrorista Préstamo de Nuestros Hijos.

Tienen a un buen grupo de ex-trabajadores controlados mentalmente.

Pedro y Max están al cargo. Están revisando que todo está listo y preparado para hacer volar la presa mañana. En la sala hay un

Timeline

Los PJs se acercan en coche a la presa.

El acceso está cortado. Hay múltiples pintadas del grupo Préstamo de Nuestros Hijos y la caseta está destrozada.

Los PJs tienen que dejar los coches ahí y seguir a pie.

Dejan los coches.

El camino está rodeado de un bosque espeso.

De vez en cuando oye un río que pasa cerca. En los ocasionales claros ven una presa a un par de kilómetros. Aullido de lobo en la lejanía.

Todos los PJs van vestidos de negro con un kit de incursiones básico: machete, pistola de bajo calibre con silenciador (2 usos por silenciador).

En el bosque hay varios caminos para llegar:

- Un camino directo que va por la carretera, pero los PJs son más visibles.
- Un camino que va por la parte superior de la presa. Es más indirecto y menos visible, pero no saben qué tipo de accesos habrá o no.

Hit&Run de un lobo.

Un enorme lobo gris controlado mentalmente por el vampiro intentará atacar a un jugador que se quede sólo o que esté más apartado o retrasado.

Un ataque y se va.

Tiene un collar con el que le controlan los Ghouls.

El objetivo del lobo es alejarles de la presa.

Encuentro con Jan.

Los PJs encuentran al chaval.

Quizá un PJ huele a humo o a alubias cocinadas y encuentran su tienda de acampada.

Pueden seguir sus huellas tranquilamente y dar con él.

Les cuenta que está preocupado por su padre. Hace dos días se fue al trabajo y no ha vuelto. No consigue contactar con él.

Al acercarse a la presa vio que algo no iba bien. Los guardias de la garita que hay al lado de la presa no hablan y le dispararon al acercarse.

Parece que han sellado las puertas.

Jan ha trabajado algunos veranos en la presa y conoce las instalaciones.

Llegan a la entrada del edificio de la presa.

Opción 1. Incursión por la puerta principal:

Al lado del edificio hay una caseta con 2 guardias vigilando.

Hay cámaras de seguridad normales (que nadie está mirando, pero eso no lo saben los PJs).

Opción 2. Infiltrarse por el almacén y, desde ahí por los tubos de ventilación.

Incursión en el edificio.

Entrada por el almacén. Sala 15.

La pueden encontrar:

- Si **Jan** está con ellos, se lo puede decir.
- Si deciden investigar en los alrededores **éxito básico en FOCUS+DETECT**.

Descripción:

- Sala amplia de unos 200 metros llena de cajas con recambios, maquinaria (un toro, un traspalé, etc.) y una mesa con un monitor.
- Hay lo que parecen unos tubos de refrigeración (accesible desde una escotilla que da al tejado).

Tubos de refrigeración:

- Sólo caben los PJs más pequeños.
- Baja directamente 2 plantas (tiene unas protuberancias a modo de agarre).
- Terminan en una sección enrejada (parece que para las ratas) en la sala de mando donde están los Ghouls.

Entrada principal. Sala 8.

Hay 7 trabajadores parapetados. Están hipnotizados y tienen poco aprecio por su vida.

Trabajadores:

- Un hombre de 50 y pico años con traje y corbata. Administrador de almacenes (**con rifle de caza**).
 - Es el padre de **Jan**. Si está **Jan**, le reconocerá
 - Los PJs pueden intentar retener a **Jan** con un **éxito extremo de Nerves+Awareness**
- Una mujer en traje de unos 40 años. Oficial de compras (**con una llave grifa grande**)
- 1 hombre viejo con traje ráido. Bedel (**con rifle de caza**)
- 3 hombres y 1 mujer en forma con mono sucio de grasa. Maquinistas y operarios.
 - 1 hombre y la mujer tienen **escopeta de caza**.
 - 2 hombres tienen unas **barras de acero**. Hombre lobo (está cerca):
- Si hay tiros, ataca y se pira.

Todos están en posición de vigilancia atrincherados (no es un comportamiento normal estar atrincherados sin relajarse, pero están siendo controlados mentalmente).

Tercer nivel. Sala 17. En la segunda sala están los 2 Ghouls, Max y Pedro.

Están demasiado ocupados discutiendo de cómo hay que hacer las cosas para detectar una posible incursión siliosa salvo que algo les llame la atención de forma clara.

Max se está quejando de que tiene hambre y que lleva 3 días sin comer. Pedro le dice que coma algo, pero Max dice que pasa, no le gusta la comida alemana.

Max o Pedro harán explotar la primera carga en el momento de que se percaten de que hay jaleo.

Opcional Si los PJs consiguen escuchar a los Ghouls, pueden enterarse de por qué quieren volar la presa y saber más sobre la reliquia.

Max: Estoy hasta los huevos. ¿De verdad tenemos que volar una puta presa para acabar con una baratija?

Pedro: ¿Y qué harías tú, listillo? Si tienes alguna idea brillante (sería la primera vez), ¿Por qué no se lo dices a François? O, mejor, ¿por qué no llamas al puto Kuzma y le dice que vas a solucionarle todos los problemas?

Max: Joder, tío, no te pases, sólo digo que podríamos prender fuego al puto edificio y listo.

Pedro: Sí, claro, seguro que no levantamos sospechas prendiendo un palacete en mitad del pueblo. ¿Tú eres gilipollas o qué?

Max: Vale, vale, sólo lo decía por que me parece un poco bestia cargarse un pueblo para eliminar una estatuilla de mierda...

Combate final.

Los PJs contra el hombre lobo y los Ghouls.

Opcional:

- Alguno de los PJs puede detectar que el lobo tiene un collar extraño.
 - Si rompen el collar, liberarán al hombre lobo y éste puede matar a los Ghouls.
 - Si salvan al hombre lobo, éste se presentará a ellos. Le debe un favor a quien le haya liberado.
- Si revisan la sala 17 encontrarán papeles incriminando al grupo ecoterrorista Préstamo de Nuestros Hijos.

Rascacielos. Escena del equipo de mantenimiento.

Objetivos

- Deshabilitar las medidas de defensa y vigilancia del edificio.
- Apoyar y dar información al equipo de asalto.

Setting

Rollo Blade + Juez Dredd/The Raid.

Edificio cargado de vampiros, hombres esclavizados, hombres lobos, etc.

Bonus si lo han hecho bien: Se pueden haber aliado con La Sociedad del Loto Blanco.

Notas GM

Dos mesas separadas pero con comunicación entre sí.

Los PJs pueden ir a la otra mesa a ver cómo van.

Los PJs saben quién es Helmut "Kuzma El Empalador" Neumeyer y que vive en el rascacielos.

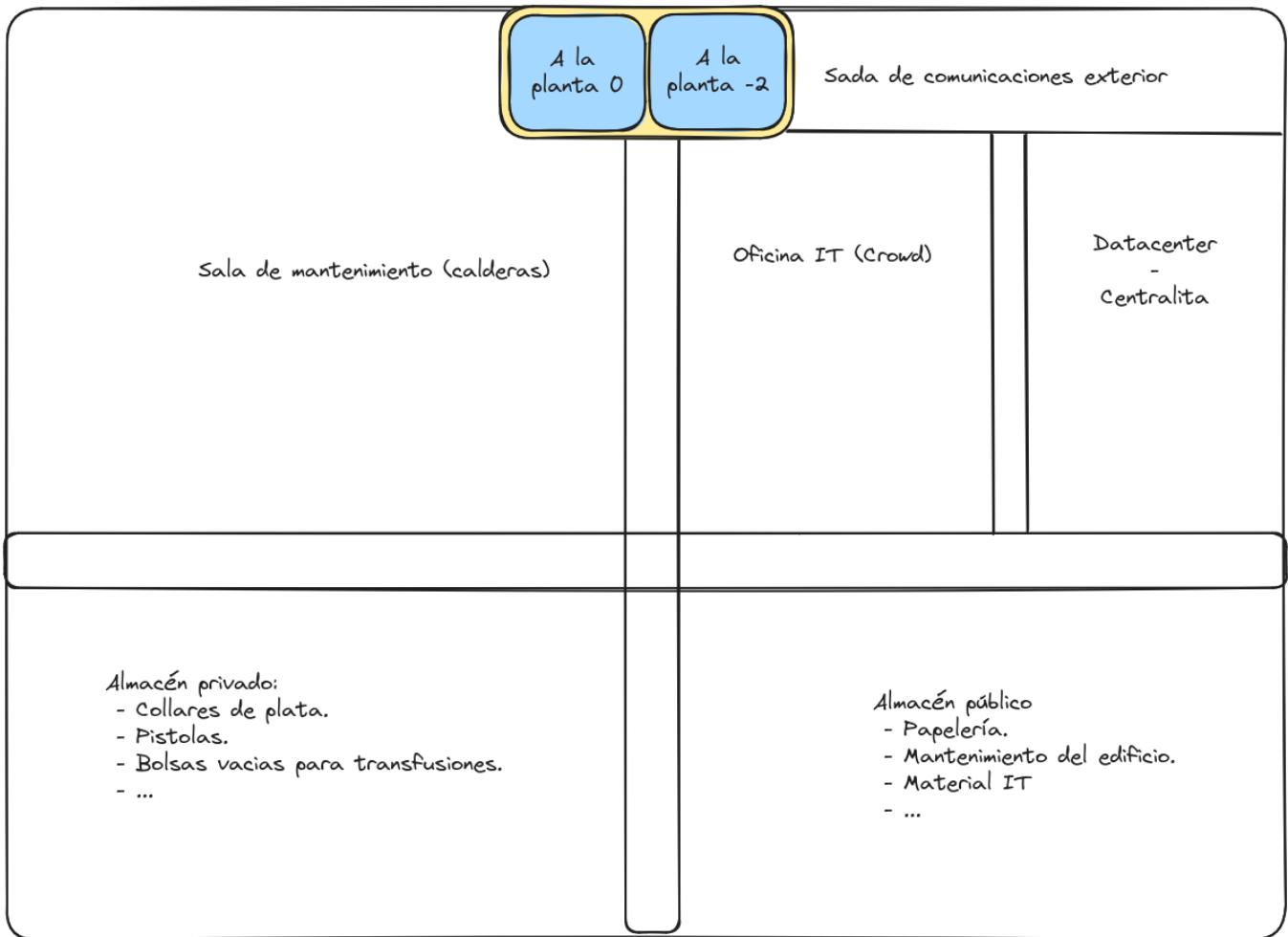
Planta 0

El equipo llega a recepción. Dos seguratas revisarán lo que llevan con poco entusiasmo:

- Si los PJs no llevan nada sospechoso. Éxito automático.
- Si los PJs han intentado ocultar lo que llevan, éxito básico de CRIME+STEALTH.
- Si los PJs han pasado de todo, éxito crítico de CRIME+STEALTH para que no les pillen.

Los seguratas les escoltan a la planta menos uno.

Planta -1

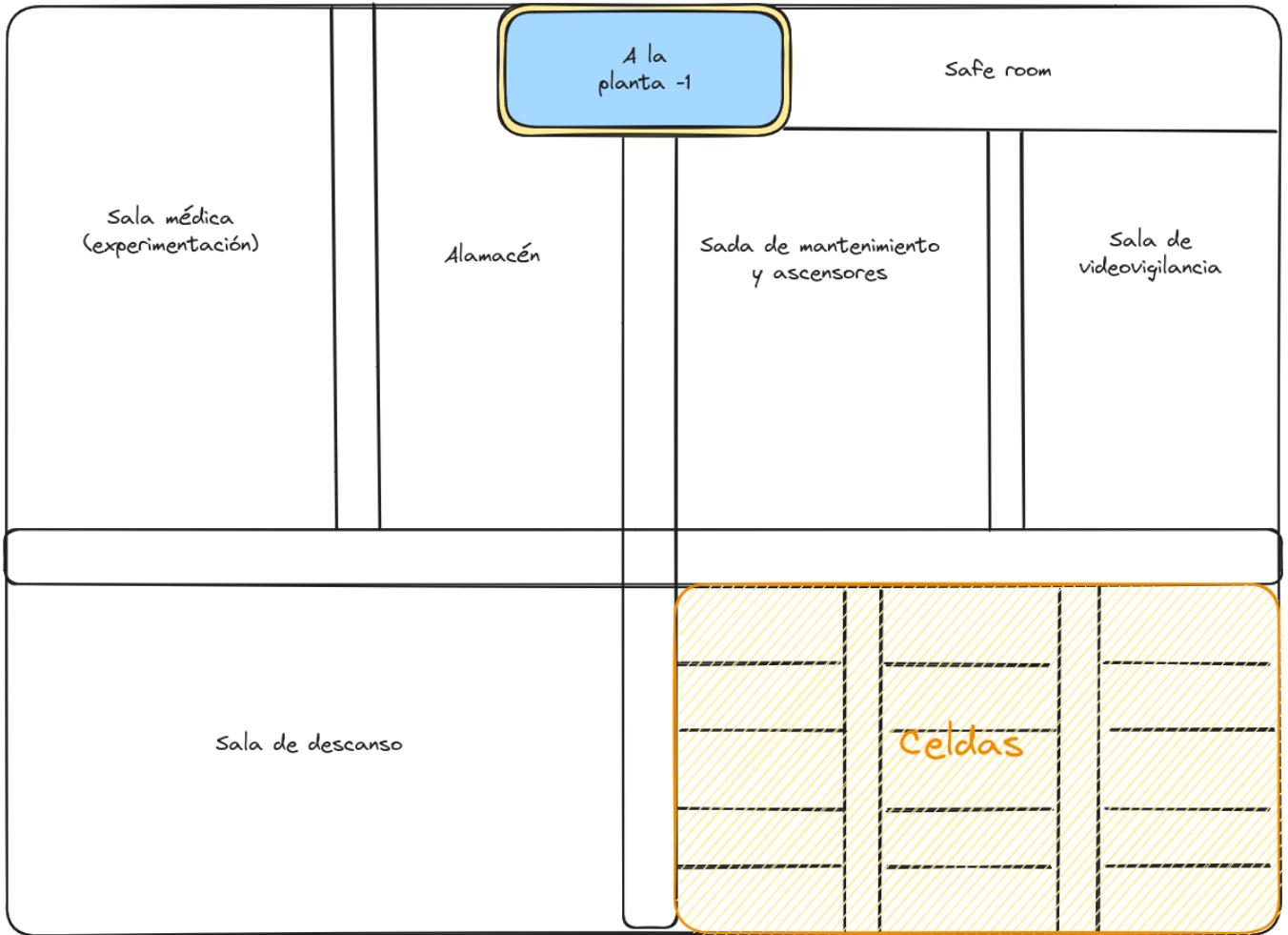


Tras 5-10 minutos vigilando, se van a la sala de los frikis a charlar un rato (uno de los seguratas quiere instalarse Tinder pero no sabe cómo va).

Los PJs pueden:

- Monitorizar las **comunicaciones internas** (pinchar teléfonos):
 - Descubrir centralitas de fibra **Hackers**
 - Sin habilidad o experiencia con comunicaciones/hackea: **dificultad crítica para cortar las comunicaciones**.
 - Con habilidad o experiencia con comunicaciones/hacker: **dificultad baja para cortar las comunicaciones**.
 - Monitorizarlas sin ser detectados: **+1 dificultad**.
- Detectar e inutilizar línea de comunicaciones al exterior de emergencia.
 - Descubrir que el sistema de alarma se dispara si se cortan los cables directamente. **dificultad básica/crítica para cortar las comunicaciones** (según experiencia).
 - Inutilizar las comunicaciones sin que salte la alarma. **dificultad básica/crítica para cortar las comunicaciones** (según experiencia).

Planta -2



Los PJs pueden:

- En la **Sala de videovigilancia**:
 - Hacerse con el control de la sala de vigilancia
 - Controlas camaras , alarmas.... * **dificultad crítica en FOCUS+FIX.**
 - Consecuencia: **Reduce XX minions** al equipo de asalto.
 - Hay 2 esclavos (**defensa/ataque básico**).
 - Si hacen ruido (hay disparos o gritos): Aparecerán 4 Ghouls (**defensa/ataque crítico**).
 - Si consiguen activar la alarma (**dificultad crítica en NERVES+COOL para impedirlo**).
- **Celdas** con humanos para alimentarse.
 - 2 humanos muertos. Consumidos completamente, como si los hubiesen drenado no sólo la sangre, si no hasta los órganos.
 - Al menos 10 humanos están muy demacrados. Apenas conscientes. Parece que son capaces de entender si se les habla, pero son casi incapaces de moverse.
 - 2 humanos bastante enteros. Están aterrados pero se les puede calmar (**dificultad básica en NERVER+COOL**).
 - **Opcional** Liberarlos.
- En la sala médica de experimentación:

- Hay una mesa de operaciones completamente cubierta en sangre y heces secas.
 - Armarios llenos de frascos. Algunos están etiquetados con el símbolo Ag.
 - **dificultad básica** en **FOCUS+DETECT** para ver un armario cerrado con candado. Dentro encontrará botes de NaCl.
- En la sala de descanso:
 - Hay 4 Ghouls jugando a la PS5.
 - Cada 5 minutos hacen la ronda (**1d6 para ver si están en los pasillos**).
 - En la sala de mantenimiento eléctrico y ascensores:
 - **Impossible suscess** en **FOCUS+FIX** para hacerse con el control de la sala de mantenimiento electrico y ascensores.

Estructura de la aventura

Table of Contents generated with [DocToc](#)

- Briefing inicial
- Sesión 1
 - Recopilación de información (El Casino)
 - STATUS de **El Profesor** (La Biblioteca)
- Sesión 2
 - El Golpe (El Palacete)
 - El Giro (La Presa)
- Sesión 3
 - El Boss Final (El Rascacielos)

Sesión 0: Briefing inicial

19 de Julio / 2 horas max

- Se les explica el mundo **15'**
 - Época actual. Mundo similar al nuestro.
 - Enseñamos los roles para que vean las diferencias posibles.
 - Roleo VS tercera persona (simplificar la experiencia)
 - Velos y rayas (límites de los jugadores)
 - Explicación muy básica de las mecánicas
- Para quién trabajan **15'**
 - Quién es **PRIS-13**
 - Police Research & Intelligence Service.
 - Organización secreta.
 - PÚBLICAMENTE la organización no existe.
 - Es una agencia de espionaje filantrópica.
 - Se dedica a llevar a la justicia a gente que está por encima de la ley.
 - **NO mencionar nada sobrenatural.**
- Se reparten los roles: **30'**
 - Se les dan las 8 hojas de catálogo de roles y cada pj elija uno
 - Se les da las hojas y sus resúmenes de personaje (los ficheros MD con los detalles de los distintos pjs) para que las completen
 - Comentar que están abiertos a modificaciones
- Briefing de arranque **ROLEO 30'**
 - Nos presentamos los PJs y NPJs (GMs)
 - Hacemos briefing de las 2 misiones:
 - Recopilación de información (El Casino)
 - STATUS de **El Profesor** (La Biblioteca)
 - Les dejamos el resto de tarde/noche libre para que se organicen en 2 equipos

Sesion 1

20 de Julio / 4 horas max

Recopilacion de informacion (El Casino)

- Averiguar el número de habitación.
 - Seducir a Alphonse (tiene una habitación comunicada).
 - Pick pocket a François.
 - **Jimmy El Tiburón.**
 - Entrar a la habitación por el balcón (está abierto) o el aire acondicionado.
 - Forzar la puerta.
- Robar el maletín.
 - En la habitación se van a encontrar con Atsumi del Loto Blanco.
 - Hay un gorila en la puerta.
 - [MUY MUY PROBABLEMENTE] El gorila dará la alarma y haya un enfrentamiento con él.
- Salir del hotel.
 - François tiene un séquito de 13 matones que reaccionarán a la alarma.
 - Maletín:
 - Lo tienen los Wuxia: Todos los perseguimos.
 - Lo tienen los PJs: A huir y darles esquinazo.
- Huir con él hasta la base de la agencia.
- Al final del todo: Los PJs tendrán la localización de la reliquia

STATUS de **El Profesor** (La Biblioteca)

- Llegan a Florencia.
- Ir a la universidad o a la casa del agente desaparecido.
 - Van a la universidad:
 - Esta **Gladis** vigilando el despacho del lingüista (trabaja para Taras).
 - Al acercarse los PJs, ella va a intentar distraerles:
 - **Gladis** les dice que conoce al profesor y está buscándole.
 - Suena un ruido dentro de algo cayendo al suelo.
 - Al entrar en el despacho hay un tío revisando el despacho y está todo revuelto.
 - Si intentan sacarle información al tío, intentará huir:
 - Es un agente de Taras y participó en la tortura pero no han encontrado dónde está la información de la reliquia.
 - Puede intentar huir y, si lo pillan, suicidarse.
 - Cuando estudien los papeles, identificarán el nombre de varios manuscritos y que éstos están en la biblioteca.
 - Si los PJs no lo averiguan, **Gladis** encontrará la información.

- Se ofrece a ayudarles. Se pegará a los PJs como una lapa.
- Si buscan en el despacho encontrarán varios trabajos del profesor, libros y demás (lo que se espera encontrar en un despacho de profesor de universidad)
 - Gear: memento
- Van a la casa (chalet adosado a las afueras de Florencia):
 - Antes de entrar ven huellas de un Mercedes de alta gama.
 - Al empezar a registrar la casa:
 - La caja fuerte está abierta pero no parece que falte nada.
 - Encuentran una foto del profesor con el Papa volcada y sin romper (**dificultad básica X + X**).
 - En el sótano se encuentran al profesor maniatado y torturado con muchos cortes. **dificultad crítica X +X** para ver que algunos cortes son de un animal.
 - Encuentran exámenes corregidos y notas con el membrete de la universidad.
- Llegan a la biblioteca:
 - Necesitan un permiso para entrar. La agencia puede conseguirlo.
 - Sala principal (según entran):
 - **Iryna** y dos matones en la puerta
 - **Iryna** es una consultora de Taras
 - Los matones son fieles a Taras
 - Buscando los libros en el directorio
 - Los PJs:
 - Quieren acceder a los mismos libros (logic)
 - No saben la naturaleza de **Iryna**
 - Si espian a **Iryna**, verán que están mirando **los mismos libros**
 - Escena:
 - Iryna buscará los 2 libros comunes y los empezará a estudiar en los atriles
 - Si los PJs, buscan los libros, son los que tiene Iryna, y esta no se los va a dejar hasta que no termine de estudiarlos
 - Si los PJs se van, la agencia los reconduce
 - Si los PJs, se camelan a Irina, les dejará uno de los libros
 - Si los PJs, se enfrentan, pelea
 - Pasados X minutos de estudio (lo estudie quien sea), pasarán cosas espirituales:
 - **Ver en el detalle Empieza lo paranormal**
 - *Poco a poco irá subiendo de nivel* **Ver en el detalle 3. Lo paranormal sube de nivel.**
 - **Nota:** libros extras caerán de las estanterías
 - **Ver en el detalle 4. Los fantasmas se quitan los guantes.**
 - Si no ha habido aún enfrentamiento, con Taras, se enfrentarán a los matones
 - **Nota:** Mientras que no neutralicen a **Olaus**, les va a ser muy muy difícil llevarse el libro
 - Al final del todo: Tienen que estudiar los libros y sacar las siguientes conclusiones:
 - La reliquia y sus poderes
 - Cómo cargarse a **Kuzma**

Sesión 2

El Golpe (El Palacete)

- Tienen que ir a por la reliquia al evento (cumpleaños del obispo)
- Briefing:
 - La Agencia les define el golpe
 - Momento para tal:
 - El mejor momento **19:00 Concierto de piano y órgano**
 - Si fallan, la segunda y ultima oportunidad es **21:30 Cena**
 - Estrategia de entrada **Resumido en el briefing de la operacion:**
 - Conductos de ventilacion desde el baño **Pero estrecho, solo una persona y no muy gorda. Solo para entrar no para salir ya que esta alto, si quieren salir, tienen que justificarlo**
 - La puerta de entrada **Pero esta vigilada y cerrada**
 - El balcon **Pero tiene que ser desde el tejado, no accesible para los invitados**
- Previa:
 - Encuentran a dos *vigilantes de Taras*
 - Los PJs, se enteraran que van a volar la Presa (nombrar comando eco-terrorista como justificacion)
 - GMs
 - Abortan la mision
 - Reunen a los personajes en la plaza del pueblo
 - Dividen al grupo en 2:
 - Presa (Comienza la **escena de El giro (La presa)** con el grupo de la presa)
 - Golpe (Continua el golpe tal y como estaba planeado pero con solo el grupo del golpe)
- Escena
 - Roles **Tener presente que se tienen que quedar:**
 - 2 Camareros (servicio)
 - 2 Invitados del evento
 - El golpe:
 - Estrategia de entrada **Resumido en el briefing de la operacion:**
 - Conductos de ventilacion desde el baño **Pero estrecho, solo una persona y no muy gorda. Solo para entrar no para salir ya que esta alto, si quieren salir, tienen que justificarlo**
 - La puerta de entrada **Pero esta vigilada y cerrada**
 - El guardia patrullando por los pasillos
 - Distraer al guardia
 - Camelar al guardia
 - El balcon **Pero tiene que ser desde el tejado, no accesible para los invitados**
 - En cualquier caso:
 - Tienen que darse cuenta de las medidas de seguridad (tiradas... lo que sea):
 - Camaras de vigilancia

- Sistema de alarma (no muy complejo, pero conveniente sobre todo si quieren salir por la ventana)
- **Si es muy facil, abortar la mision y que lo intenten en la cena**
- Estrategia de salida:
 - Libre a elección del personaje
 - Si se lo curran, salen sin ser vistos
 - Si no, Taras les espera en el parking
- Al final del todo: Los PJs tienen el amuleto

El Giro (La Presa)

- Los PJs se acercan en coche a la presa.
- Dejan los coches.
 - Hit&Run de un lobo.
 - Encuentro con Jan.
- Llegan a la entrada del edificio de la presa.
- Incursión en el edificio.
 1. Opción 1. Incursión por la puerta principal.
 2. Opción 2. Infiltrarse por el almacén.
- *Opcional* Si los PJs consiguen escuchar a los Ghouls, pueden enterarse de por qué quieren
- Combate final
 - Hombre lobo lucha contra PJs o contra Ghouls
 - Un Ghoul explota una de las cargas
 - Los PJs intenta desactivar las otras dos cargas.
- Al final del todo:
 - Evitar que vuelen toda la presa
 - **Opcional** liberar al hombre lobo y con ello conseguir la ayuda de estos en **el rascacielos**
 - **Opcional** encontrar papeles incriminando a Préstamo de Nuestros Hijos.

Sesion 3

22 de Julio / 4 horas max (por la mañana)

El Boss Final (El Rascacielos)

- Briefing:
 - Equipo de apoyo con acceso a la sala de calderas en la **planta -1**
 - Edificio acristalado con cristales que protegen de los rayos uva
 - **Kuzma:**
 - vive en las ultimas dos plantas **46 y 47**
 - no sale nunca del edificio (o al menos no se tiene constancia)
 - **Secretismo** No sabemos que medidas de seguridad tiene, los PJs tienen que investigarlo in-situ
 - La agencia les permite volver a elegir equipos
 - Los equipos van al mismo sitio pero están divididos en 2:
 - Equipo de infiltración (mantenimiento)

- Equipo de asalto
 - En todo momento, pueden hablar entre los dos equipos para coordinarse
- Equipo de infiltracion (mantenimiento)
 - Accesible durante una jornada laboral (por las credenciales) y a media tarde (vampiros)
 - Planta 0:
 - Recepcion y solo pueden ir a -1 con sus credenciales
 - Planta -1:
 - Entran como personal de mantenimiento (calderas, aire...)
 - Descubrir pistas de la -2
 - Monitorizar las comunicaciones (pinchar telefonos) **internas**
 - Descubrir centralitas de fibra **Hackers**
 - Detectar e inutilizar linea de comunicacion de emergencia
 - Planta -2:
 - Hacerse con el control de la sala de vigilancia
 - Controlas camaras **Reduce XX minions**, alarmas...
 - Celdas con humanos para alimentarse
 - **Opcional** Liberarlos
 - Ghouls custodiando
 - **Imposible suscess** Hacerse con el control de la sala de mantenimiento electrico y ascensores
- Equipo de asalto
 - Planta 0 (Recepcion):
 - Evitar dos guardias y un recepcionista
 - Si el primer grupo ha hecho bien su trabajo, no podran pedir refuerzos
 - Si tardan mucho... apareceran mas guardias
 - Planta 46 (Piso de **Kuzma**):
 - **Ventaja: Solo pueden subir directamente si se han hecho con el control de la sala de mantenimiento**
 - Kuzma
 - 2 hombres lobo
 - Planta 44 (Recibidor direccion):
 - **Ventaja: Si las comunicaciones internas no funcionan, les pillaran desprevenidos**
 - **Ventaja: Reduce cantidad si mantenimiento se ha ocupado de las camaras**
 - TODO: Repasar reglas para como gestionar este tema y definir

- **Carne de cañon** XX minions tipo 1
 - **Carne de cañon** XX minions tipo 2
 - **Carne de cañon** XX minions tipo 3
- Planta 45 (Sala de reuniones de directores):
 - **Ventaja: Si las comunicaciones internas no funcionan, les pillarán desprevenidos**
 - 2 lugartenientes (TODO: hacer los npjs)
 - 3 hombres lobo (si les quitan el collar, les ayudaran)

Features

ALWAYS PREPARED

(Cost ⚡)

You always have an ace up your sleeve.

[Quick Action] You take out or retrieve a useful item, a piece of information, or a small, easy-to-hide weapon.

ARCHER

You're a modern-day Robin Hood, your arrows never miss.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a bow.

ARTIST

Popular or misunderstood, you're still an artist. The world is your stage.

Choose an art-form (i.e.: dancing, singing, painting, etc.).

Gain a Free Re-roll for all rolls regarding your chosen art-form.

BODYBUILDER

You're big, strong, and muscular. How much can you bench?

Gain a Free Re-roll when lifting, carrying, or breaking something.

CAR JUMP

(Cost ⚡)

You speed up an improvised ramp and make your ride jump in the air. Everyone holds their breath.

[Full Turn] While driving, you can have your ride jump over something to automatically pass an obstacle or barrier, or to gain +2 Speed during a Chase.

Upon landing, the ride loses 1 Armor. You can use this Feat with all rides that travel on land or water, but not with flying Rides.

CASH FLOW

You're from old money, or simply have quite a lot of cash on hand. Either way, money is no problem!

You start the game with 3 Cash. Gain 1 Cash at the beginning of each Session, unless you are imprisoned or lost in the middle of nowhere.

COMBO

(Cost ⚡)

After each strike, there is always another, faster than the first. One-two! Come on!

After hitting an Enemy, you can spend 1 Adrenaline to deal 1 additional Grit. You can spend several to continue the combo and deal additional damage.

COUNTER

(Cost ⚡)

The best defense is always a good offense.

React against an Enemy by rolling Brawn+Fight instead of the requested Skill. You ignore all -1s from Conditions and circumstances.

CRAZY STUNT

(Cost ⚡)

You're the reason why they invented those "Don't try this at home" disclaimers.

[Full Turn] When you're driving, you can make an absolutely crazy maneuver in order to win the chase. Destroy your ride and flip a coin.

- Heads: the Director fills in 1 Need box.
- Tails: the Director fills in 5 Need boxes.

If, after this maneuver, all Need boxes are full, you won the chase.

DETECTIVE

The crime-scene speaks to you. Where others see chaos, you know how to spot a clue.

Gain a Free Re-roll when looking for clues, following trails, or searching a room.

FULL THROTTLE!

You're a speed junkie who lives life in the fast lane.

When you're behind the wheel of a ride, you ignore penalties from the Nervous Condition and from Top Speed.

Once per chase, when you reach Top Speed, you gain 1 Adrenaline.

FLYING KICK

(Cost ⚡)

No enemy is out of reach for your deadly kicks.

Attack an Enemy within Close or Medium Range, gain +1 to the roll.

Additionally, you can always attack an Enemy within Close Range while bare-handed, and you don't need to spend Adrenaline to do so.

GET DOWN!

(Cost ⚡)

You grab your friend and drag them away from danger one second before disaster.

[Full Turn] You and another Hero quickly hide, dodge a hail of bullets, or avoid being run over without needing to roll the dice.

GUNSLINGER

The gun is an extension of your arm. Every shot hits its mark.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a pistol or revolver.

HACKER

You're a computer wizard. No firewall can stop you.

Gain a Free Re-roll for all rolls about computers, to hack a system or to bypass IT security measures.

HARD TO KILL

It doesn't matter what they throw at you. You keep standing back up.

When you fill in your Bad Box, you gain 1 Adrenaline and +1 to your next roll.

HEAD ON A SWIVEL

You're always ready to spot what's coming.

Gain a Free Re-roll when preempting dangers or ambushes, or trying to locate lurking enemies.

HEARTBREAKER

Nobody can resist your damned smile.

Gain a Free Re-roll when seducing or making a good impression on others.

HIGH CULTURE

You've studied and it shows.

Gain a Free Re-roll for all rolls to recall information about general culture, literature, history, and geography.

HUNTER

You have predator instincts and know how to move in the wilds.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to follow or hunt an animal, to find your bearings, or to hide while in the wilds.

INTIMIDATION

You're an ice-cold tough guy. You're truly scary.

Gain a Free Re-roll when intimidating or interrogating somebody.

INTUITION

(Cost ⚡)

You notice hidden details other people miss.

[Quick Action] Ask the Director to give you a clue or suggestion, or find the Weak Spot of an Enemy.

I'LL MAKE A PHONE CALL

(Cost ⚡)

You have a contact, a friend, or a favor you can call in. It's just a phone call away.

[Full Turn] You call one of your contacts asking for a piece of information, a favor, a ride, or up to 3 Cash. You gain whatever you asked for during the next Time-Out.

KNIFE THROWER

Knives, axes, shuriken, or gaming cards. If you can hold it, you can throw it.

Gain +1 when using a throwing weapon.

LIE TO ME

You can understand the person in front of you at a glance.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to understand somebody's intentions or to spot lies.

LOCKPICK

Doors, safes, and vaults stand no chance against your surgically precise methods.

Gain a Free Re-roll when trying to pick any lock, door, or closed container.

MARKSMAN

There are many rifles like yours, but nobody uses a rifle like you do.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a rifle, shotgun, sub-machine or machine gun.

MARTIAL ARTS

You know kung fu, muay thai, boxing, or another fighting style.

Gain a Free Re-roll for all Action and Reaction Rolls made when fighting unarmed.

MASTER OF DISGUISE

You know how to change your appearance and hide your identity.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to disguise yourself, to go unnoticed, or to take on someone else's identity.

MASTERMIND

(Cost ⚡)

Your brilliant ideas allow you to always come out on top.

Repeat one roll of any kind. Ignore all -1s from Conditions and circumstances.

MECHANIC

You grew up in a workshop and know everything about engines.

Gain a Free Re-roll when building or repairing Rides and other gear.

MILITARY BACKGROUND

You're a soldier. You know military hierarchy and protocol.

Gain a Free Re-roll for all rolls about military knowledge, for coordinating a strategy, or when recalling your training.

OUTSMART

As you always say: work smart, not hard!

Make an Action or Reaction Roll of any kind using Know instead of the required Skill.

PARKOUR

You're a free runner or an expert acrobat. You don't go down the stairs, you jump the whole ramp.

Gain a Free Re-roll when jumping, performing feats of acrobatics, or breaking a fall.

PEP TALK

When the game gets hard, everyone gathers around you, and you always know just what to say.

Gain a Free Re-roll when inspiring or coordinating others.

PHYSICIAN

You're a nurse, medical doctor, or paramedic. You're certainly not squeamish about blood.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to find a diagnosis, to operate on someone, or to remove physical Conditions such as the Hurt Condition

PICKPOCKET

You're no mere thief, you're a theft artist.

Gain a Free Re-roll when stealing something from somebody.

PROVEN DRIVER

Engines are your passion. You're unrivaled at the wheel.

Choose one type of ride (i.e., cars, bikes, flying, etc.)

Gain a Free Re-roll when driving, repairing, or evaluating rides of your chosen type.

PUNCH RELOAD

After suffering a big hit, you clench your fists and keep on fighting.

[Quick Action] Once per combat, after failing a Reaction Roll against an Enemy, you can stand back up and immediately gain 1 Adrenaline.

REPORTER

You're always on the hunt for truth. Your pen is mightier than a gun.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to interview people, gain information, and find contacts.

SCIENTIST

It could work! And you know exactly how.

Choose a STEM discipline (i.e.: engineering, chemistry, botany, etc.).

Gain a Free Re-roll for all rolls regarding your chosen discipline.

SELFLESS

You always defend other people with your life. You're a true hero!

Gain a Free Re-roll when defending or saving others, or when acting selflessly.

SHADOW

Nobody can catch you. You're quick and quiet as a shadow.

Gain a Free Re-roll when hiding, sneaking, or tailing someone.

SILVER TONGUE

Your words speak louder than actions, and you certainly know how to talk your way out of trouble.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to lie, to persuade others, to find a compromise, or to bargain.

SPINOUT

(Cost ⚡)

You pull the break and quickly turn the wheel. Everyone better hold on tight.

[Full Turn] All Heroes on the ride you are driving skip their Reaction Turn during a Chase. Flip a coin.

- Heads: -1 Speed.
- Tails: +1 Speed.

THAT'S ALL?

You are hard to persuade and even harder to impress.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to show courage, to withstand pain, and to resist threats or interrogations.

TOO YOUNG TO DIE

You're young and carefree. You feel like nothing can stop you.

When filling in the Bad Box, you suffer no Condition.

You can only gain this Feat when creating a Young Hero.

Features

ALWAYS PREPARED

(Cost ⚡)

You always have an ace up your sleeve.

[Quick Action] You take out or retrieve a useful item, a piece of information, or a small, easy-to-hide weapon.

ARCHER

You're a modern-day Robin Hood, your arrows never miss.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a bow.

ARTIST

Popular or misunderstood, you're still an artist. The world is your stage.

Choose an art-form (i.e.: dancing, singing, painting, etc.).

Gain a Free Re-roll for all rolls regarding your chosen art-form.

BODYBUILDER

You're big, strong, and muscular. How much can you bench?

Gain a Free Re-roll when lifting, carrying, or breaking something.

CAR JUMP

(Cost ⚡)

You speed up an improvised ramp and make your ride jump in the air. Everyone holds their breath.

[Full Turn] While driving, you can have your ride jump over something to automatically pass an obstacle or barrier, or to gain +2 Speed during a Chase.

Upon landing, the ride loses 1 Armor. You can use this Feat with all rides that travel on land or water, but not with flying Rides.

CASH FLOW

You're from old money, or simply have quite a lot of cash on hand. Either way, money is no problem!

You start the game with 3 Cash. Gain 1 Cash at the beginning of each Session, unless you are imprisoned or lost in the middle of nowhere.

COMBO

(Cost ⚡)

After each strike, there is always another, faster than the first. One-two! Come on!

After hitting an Enemy, you can spend 1 Adrenaline to deal 1 additional Grit. You can spend several to continue the combo and deal additional damage.

COUNTER

(Cost ⚡)

The best defense is always a good offense.

React against an Enemy by rolling Brawn+Fight instead of the requested Skill. You ignore all -1s from Conditions and circumstances.

CRAZY STUNT

(Cost ⚡)

You're the reason why they invented those "Don't try this at home" disclaimers.

[Full Turn] When you're driving, you can make an absolutely crazy maneuver in order to win the chase. Destroy your ride and flip a coin.

- Heads: the Director fills in 1 Need box.
- Tails: the Director fills in 5 Need boxes.

If, after this maneuver, all Need boxes are full, you won the chase.

DETECTIVE

The crime-scene speaks to you. Where others see chaos, you know how to spot a clue.

Gain a Free Re-roll when looking for clues, following trails, or searching a room.

FULL THROTTLE!

You're a speed junkie who lives life in the fast lane.

When you're behind the wheel of a ride, you ignore penalties from the Nervous Condition and from Top Speed.

Once per chase, when you reach Top Speed, you gain 1 Adrenaline.

FLYING KICK

(Cost ⚡)

No enemy is out of reach for your deadly kicks.

Attack an Enemy within Close or Medium Range, gain +1 to the roll.

Additionally, you can always attack an Enemy within Close Range while bare-handed, and you don't need to spend Adrenaline to do so.

GET DOWN!

(Cost ⚡)

You grab your friend and drag them away from danger one second before disaster.

[Full Turn] You and another Hero quickly hide, dodge a hail of bullets, or avoid being run over without needing to roll the dice.

GUNSLINGER

The gun is an extension of your arm. Every shot hits its mark.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a pistol or revolver.

HACKER

You're a computer wizard. No firewall can stop you.

Gain a Free Re-roll for all rolls about computers, to hack a system or to bypass IT security measures.

HARD TO KILL

It doesn't matter what they throw at you. You keep standing back up.

When you fill in your Bad Box, you gain 1 Adrenaline and +1 to your next roll.

HEAD ON A SWIVEL

You're always ready to spot what's coming.

Gain a Free Re-roll when preempting dangers or ambushes, or trying to locate lurking enemies.

HEARTBREAKER

Nobody can resist your damned smile.

Gain a Free Re-roll when seducing or making a good impression on others.

HIGH CULTURE

You've studied and it shows.

Gain a Free Re-roll for all rolls to recall information about general culture, literature, history, and geography.

HUNTER

You have predator instincts and know how to move in the wilds.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to follow or hunt an animal, to find your bearings, or to hide while in the wilds.

INTIMIDATION

You're an ice-cold tough guy. You're truly scary.

Gain a Free Re-roll when intimidating or interrogating somebody.

INTUITION

(Cost ⚡)

You notice hidden details other people miss.

[Quick Action] Ask the Director to give you a clue or suggestion, or find the Weak Spot of an Enemy.

I'LL MAKE A PHONE CALL

(Cost ⚡)

You have a contact, a friend, or a favor you can call in. It's just a phone call away.

[Full Turn] You call one of your contacts asking for a piece of information, a favor, a ride, or up to 3 Cash. You gain whatever you asked for during the next Time-Out.

KNIFE THROWER

Knives, axes, shuriken, or gaming cards. If you can hold it, you can throw it.

Gain +1 when using a throwing weapon.

LIE TO ME

You can understand the person in front of you at a glance.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to understand somebody's intentions or to spot lies.

LOCKPICK

Doors, safes, and vaults stand no chance against your surgically precise methods.

Gain a Free Re-roll when trying to pick any lock, door, or closed container.

MARKSMAN

There are many rifles like yours, but nobody uses a rifle like you do.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a rifle, shotgun, sub-machine or machine gun.

MARTIAL ARTS

You know kung fu, muay thai, boxing, or another fighting style.

Gain a Free Re-roll for all Action and Reaction Rolls made when fighting unarmed.

MASTER OF DISGUISE

You know how to change your appearance and hide your identity.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to disguise yourself, to go unnoticed, or to take on someone else's identity.

MASTERMIND

(Cost ⚡)

Your brilliant ideas allow you to always come out on top.

Repeat one roll of any kind. Ignore all -1s from Conditions and circumstances.

MECHANIC

You grew up in a workshop and know everything about engines.

Gain a Free Re-roll when building or repairing Rides and other gear.

MILITARY BACKGROUND

You're a soldier. You know military hierarchy and protocol.

Gain a Free Re-roll for all rolls about military knowledge, for coordinating a strategy, or when recalling your training.

OUTSMART

As you always say: work smart, not hard!

Make an Action or Reaction Roll of any kind using Know instead of the required Skill.

PARKOUR

You're a free runner or an expert acrobat. You don't go down the stairs, you jump the whole ramp.

Gain a Free Re-roll when jumping, performing feats of acrobatics, or breaking a fall.

PEP TALK

When the game gets hard, everyone gathers around you, and you always know just what to say.

Gain a Free Re-roll when inspiring or coordinating others.

PHYSICIAN

You're a nurse, medical doctor, or paramedic. You're certainly not squeamish about blood.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to find a diagnosis, to operate on someone, or to remove physical Conditions such as the Hurt Condition

PICKPOCKET

You're no mere thief, you're a theft artist.

Gain a Free Re-roll when stealing something from somebody.

PROVEN DRIVER

Engines are your passion. You're unrivaled at the wheel.

Choose one type of ride (i.e., cars, bikes, flying, etc.)

Gain a Free Re-roll when driving, repairing, or evaluating rides of your chosen type.

PUNCH RELOAD

After suffering a big hit, you clench your fists and keep on fighting.

[Quick Action] Once per combat, after failing a Reaction Roll against an Enemy, you can stand back up and immediately gain 1 Adrenaline.

REPORTER

You're always on the hunt for truth. Your pen is mightier than a gun.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to interview people, gain information, and find contacts.

SCIENTIST

It could work! And you know exactly how.

Choose a STEM discipline (i.e.: engineering, chemistry, botany, etc.).

Gain a Free Re-roll for all rolls regarding your chosen discipline.

SELFLESS

You always defend other people with your life. You're a true hero!

Gain a Free Re-roll when defending or saving others, or when acting selflessly.

SHADOW

Nobody can catch you. You're quick and quiet as a shadow.

Gain a Free Re-roll when hiding, sneaking, or tailing someone.

SILVER TONGUE

Your words speak louder than actions, and you certainly know how to talk your way out of trouble.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to lie, to persuade others, to find a compromise, or to bargain.

SPINOUT

(Cost ⚡)

You pull the break and quickly turn the wheel. Everyone better hold on tight.

[Full Turn] All Heroes on the ride you are driving skip their Reaction Turn during a Chase. Flip a coin.

- Heads: -1 Speed.
- Tails: +1 Speed.

THAT'S ALL?

You are hard to persuade and even harder to impress.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to show courage, to withstand pain, and to resist threats or interrogations.

TOO YOUNG TO DIE

You're young and carefree. You feel like nothing can stop you.

When filling in the Bad Box, you suffer no Condition.

You can only gain this Feat when creating a Young Hero.

Features

ALWAYS PREPARED

(Cost ⚡)

You always have an ace up your sleeve.

[Quick Action] You take out or retrieve a useful item, a piece of information, or a small, easy-to-hide weapon.

ARCHER

You're a modern-day Robin Hood, your arrows never miss.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a bow.

ARTIST

Popular or misunderstood, you're still an artist. The world is your stage.

Choose an art-form (i.e.: dancing, singing, painting, etc.).

Gain a Free Re-roll for all rolls regarding your chosen art-form.

BODYBUILDER

You're big, strong, and muscular. How much can you bench?

Gain a Free Re-roll when lifting, carrying, or breaking something.

CAR JUMP

(Cost ⚡)

You speed up an improvised ramp and make your ride jump in the air. Everyone holds their breath.

[Full Turn] While driving, you can have your ride jump over something to automatically pass an obstacle or barrier, or to gain +2 Speed during a Chase.

Upon landing, the ride loses 1 Armor. You can use this Feat with all rides that travel on land or water, but not with flying Rides.

CASH FLOW

You're from old money, or simply have quite a lot of cash on hand. Either way, money is no problem!

You start the game with 3 Cash. Gain 1 Cash at the beginning of each Session, unless you are imprisoned or lost in the middle of nowhere.

COMBO

(Cost ⚡)

After each strike, there is always another, faster than the first. One-two! Come on!

After hitting an Enemy, you can spend 1 Adrenaline to deal 1 additional Grit. You can spend several to continue the combo and deal additional damage.

COUNTER

(Cost ⚡)

The best defense is always a good offense.

React against an Enemy by rolling Brawn+Fight instead of the requested Skill. You ignore all -1s from Conditions and circumstances.

CRAZY STUNT

(Cost ⚡)

You're the reason why they invented those "Don't try this at home" disclaimers.

[Full Turn] When you're driving, you can make an absolutely crazy maneuver in order to win the chase. Destroy your ride and flip a coin.

- Heads: the Director fills in 1 Need box.
- Tails: the Director fills in 5 Need boxes.

If, after this maneuver, all Need boxes are full, you won the chase.

DETECTIVE

The crime-scene speaks to you. Where others see chaos, you know how to spot a clue.

Gain a Free Re-roll when looking for clues, following trails, or searching a room.

FULL THROTTLE!

You're a speed junkie who lives life in the fast lane.

When you're behind the wheel of a ride, you ignore penalties from the Nervous Condition and from Top Speed.

Once per chase, when you reach Top Speed, you gain 1 Adrenaline.

FLYING KICK

(Cost ⚡)

No enemy is out of reach for your deadly kicks.

Attack an Enemy within Close or Medium Range, gain +1 to the roll.

Additionally, you can always attack an Enemy within Close Range while bare-handed, and you don't need to spend Adrenaline to do so.

GET DOWN!

(Cost ⚡)

You grab your friend and drag them away from danger one second before disaster.

[Full Turn] You and another Hero quickly hide, dodge a hail of bullets, or avoid being run over without needing to roll the dice.

GUNSLINGER

The gun is an extension of your arm. Every shot hits its mark.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a pistol or revolver.

HACKER

You're a computer wizard. No firewall can stop you.

Gain a Free Re-roll for all rolls about computers, to hack a system or to bypass IT security measures.

HARD TO KILL

It doesn't matter what they throw at you. You keep standing back up.

When you fill in your Bad Box, you gain 1 Adrenaline and +1 to your next roll.

HEAD ON A SWIVEL

You're always ready to spot what's coming.

Gain a Free Re-roll when preempting dangers or ambushes, or trying to locate lurking enemies.

HEARTBREAKER

Nobody can resist your damned smile.

Gain a Free Re-roll when seducing or making a good impression on others.

HIGH CULTURE

You've studied and it shows.

Gain a Free Re-roll for all rolls to recall information about general culture, literature, history, and geography.

HUNTER

You have predator instincts and know how to move in the wilds.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to follow or hunt an animal, to find your bearings, or to hide while in the wilds.

INTIMIDATION

You're an ice-cold tough guy. You're truly scary.

Gain a Free Re-roll when intimidating or interrogating somebody.

INTUITION

(Cost ⚡)

You notice hidden details other people miss.

[Quick Action] Ask the Director to give you a clue or suggestion, or find the Weak Spot of an Enemy.

I'LL MAKE A PHONE CALL

(Cost ⚡)

You have a contact, a friend, or a favor you can call in. It's just a phone call away.

[Full Turn] You call one of your contacts asking for a piece of information, a favor, a ride, or up to 3 Cash. You gain whatever you asked for during the next Time-Out.

KNIFE THROWER

Knives, axes, shuriken, or gaming cards. If you can hold it, you can throw it.

Gain +1 when using a throwing weapon.

LIE TO ME

You can understand the person in front of you at a glance.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to understand somebody's intentions or to spot lies.

LOCKPICK

Doors, safes, and vaults stand no chance against your surgically precise methods.

Gain a Free Re-roll when trying to pick any lock, door, or closed container.

MARKSMAN

There are many rifles like yours, but nobody uses a rifle like you do.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a rifle, shotgun, sub-machine or machine gun.

MARTIAL ARTS

You know kung fu, muay thai, boxing, or another fighting style.

Gain a Free Re-roll for all Action and Reaction Rolls made when fighting unarmed.

MASTER OF DISGUISE

You know how to change your appearance and hide your identity.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to disguise yourself, to go unnoticed, or to take on someone else's identity.

MASTERMIND

(Cost ⚡)

Your brilliant ideas allow you to always come out on top.

Repeat one roll of any kind. Ignore all -1s from Conditions and circumstances.

MECHANIC

You grew up in a workshop and know everything about engines.

Gain a Free Re-roll when building or repairing Rides and other gear.

MILITARY BACKGROUND

You're a soldier. You know military hierarchy and protocol.

Gain a Free Re-roll for all rolls about military knowledge, for coordinating a strategy, or when recalling your training.

OUTSMART

As you always say: work smart, not hard!

Make an Action or Reaction Roll of any kind using Know instead of the required Skill.

PARKOUR

You're a free runner or an expert acrobat. You don't go down the stairs, you jump the whole ramp.

Gain a Free Re-roll when jumping, performing feats of acrobatics, or breaking a fall.

PEP TALK

When the game gets hard, everyone gathers around you, and you always know just what to say.

Gain a Free Re-roll when inspiring or coordinating others.

PHYSICIAN

You're a nurse, medical doctor, or paramedic. You're certainly not squeamish about blood.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to find a diagnosis, to operate on someone, or to remove physical Conditions such as the Hurt Condition

PICKPOCKET

You're no mere thief, you're a theft artist.

Gain a Free Re-roll when stealing something from somebody.

PROVEN DRIVER

Engines are your passion. You're unrivaled at the wheel.

Choose one type of ride (i.e., cars, bikes, flying, etc.)

Gain a Free Re-roll when driving, repairing, or evaluating rides of your chosen type.

PUNCH RELOAD

After suffering a big hit, you clench your fists and keep on fighting.

[Quick Action] Once per combat, after failing a Reaction Roll against an Enemy, you can stand back up and immediately gain 1 Adrenaline.

REPORTER

You're always on the hunt for truth. Your pen is mightier than a gun.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to interview people, gain information, and find contacts.

SCIENTIST

It could work! And you know exactly how.

Choose a STEM discipline (i.e.: engineering, chemistry, botany, etc.).

Gain a Free Re-roll for all rolls regarding your chosen discipline.

SELFLESS

You always defend other people with your life. You're a true hero!

Gain a Free Re-roll when defending or saving others, or when acting selflessly.

SHADOW

Nobody can catch you. You're quick and quiet as a shadow.

Gain a Free Re-roll when hiding, sneaking, or tailing someone.

SILVER TONGUE

Your words speak louder than actions, and you certainly know how to talk your way out of trouble.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to lie, to persuade others, to find a compromise, or to bargain.

SPINOUT

(Cost ⚡)

You pull the break and quickly turn the wheel. Everyone better hold on tight.

[Full Turn] All Heroes on the ride you are driving skip their Reaction Turn during a Chase. Flip a coin.

- Heads: -1 Speed.
- Tails: +1 Speed.

THAT'S ALL?

You are hard to persuade and even harder to impress.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to show courage, to withstand pain, and to resist threats or interrogations.

TOO YOUNG TO DIE

You're young and carefree. You feel like nothing can stop you.

When filling in the Bad Box, you suffer no Condition.

You can only gain this Feat when creating a Young Hero.

Features

ALWAYS PREPARED

(Cost ⚡)

You always have an ace up your sleeve.

[Quick Action] You take out or retrieve a useful item, a piece of information, or a small, easy-to-hide weapon.

ARCHER

You're a modern-day Robin Hood, your arrows never miss.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a bow.

ARTIST

Popular or misunderstood, you're still an artist. The world is your stage.

Choose an art-form (i.e.: dancing, singing, painting, etc.).

Gain a Free Re-roll for all rolls regarding your chosen art-form.

BODYBUILDER

You're big, strong, and muscular. How much can you bench?

Gain a Free Re-roll when lifting, carrying, or breaking something.

CAR JUMP

(Cost ⚡)

You speed up an improvised ramp and make your ride jump in the air. Everyone holds their breath.

[Full Turn] While driving, you can have your ride jump over something to automatically pass an obstacle or barrier, or to gain +2 Speed during a Chase.

Upon landing, the ride loses 1 Armor. You can use this Feat with all rides that travel on land or water, but not with flying Rides.

CASH FLOW

You're from old money, or simply have quite a lot of cash on hand. Either way, money is no problem!

You start the game with 3 Cash. Gain 1 Cash at the beginning of each Session, unless you are imprisoned or lost in the middle of nowhere.

COMBO

(Cost ⚡)

After each strike, there is always another, faster than the first. One-two! Come on!

After hitting an Enemy, you can spend 1 Adrenaline to deal 1 additional Grit. You can spend several to continue the combo and deal additional damage.

COUNTER

(Cost ⚡)

The best defense is always a good offense.

React against an Enemy by rolling Brawn+Fight instead of the requested Skill. You ignore all -1s from Conditions and circumstances.

CRAZY STUNT

(Cost ⚡)

You're the reason why they invented those "Don't try this at home" disclaimers.

[Full Turn] When you're driving, you can make an absolutely crazy maneuver in order to win the chase. Destroy your ride and flip a coin.

- Heads: the Director fills in 1 Need box.
- Tails: the Director fills in 5 Need boxes.

If, after this maneuver, all Need boxes are full, you won the chase.

DETECTIVE

The crime-scene speaks to you. Where others see chaos, you know how to spot a clue.

Gain a Free Re-roll when looking for clues, following trails, or searching a room.

FULL THROTTLE!

You're a speed junkie who lives life in the fast lane.

When you're behind the wheel of a ride, you ignore penalties from the Nervous Condition and from Top Speed.

Once per chase, when you reach Top Speed, you gain 1 Adrenaline.

FLYING KICK

(Cost ⚡)

No enemy is out of reach for your deadly kicks.

Attack an Enemy within Close or Medium Range, gain +1 to the roll.

Additionally, you can always attack an Enemy within Close Range while bare-handed, and you don't need to spend Adrenaline to do so.

GET DOWN!

(Cost ⚡)

You grab your friend and drag them away from danger one second before disaster.

[Full Turn] You and another Hero quickly hide, dodge a hail of bullets, or avoid being run over without needing to roll the dice.

GUNSLINGER

The gun is an extension of your arm. Every shot hits its mark.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a pistol or revolver.

HACKER

You're a computer wizard. No firewall can stop you.

Gain a Free Re-roll for all rolls about computers, to hack a system or to bypass IT security measures.

HARD TO KILL

It doesn't matter what they throw at you. You keep standing back up.

When you fill in your Bad Box, you gain 1 Adrenaline and +1 to your next roll.

HEAD ON A SWIVEL

You're always ready to spot what's coming.

Gain a Free Re-roll when preempting dangers or ambushes, or trying to locate lurking enemies.

HEARTBREAKER

Nobody can resist your damned smile.

Gain a Free Re-roll when seducing or making a good impression on others.

HIGH CULTURE

You've studied and it shows.

Gain a Free Re-roll for all rolls to recall information about general culture, literature, history, and geography.

HUNTER

You have predator instincts and know how to move in the wilds.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to follow or hunt an animal, to find your bearings, or to hide while in the wilds.

INTIMIDATION

You're an ice-cold tough guy. You're truly scary.

Gain a Free Re-roll when intimidating or interrogating somebody.

INTUITION

(Cost ⚡)

You notice hidden details other people miss.

[Quick Action] Ask the Director to give you a clue or suggestion, or find the Weak Spot of an Enemy.

I'LL MAKE A PHONE CALL

(Cost ⚡)

You have a contact, a friend, or a favor you can call in. It's just a phone call away.

[Full Turn] You call one of your contacts asking for a piece of information, a favor, a ride, or up to 3 Cash. You gain whatever you asked for during the next Time-Out.

KNIFE THROWER

Knives, axes, shuriken, or gaming cards. If you can hold it, you can throw it.

Gain +1 when using a throwing weapon.

LIE TO ME

You can understand the person in front of you at a glance.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to understand somebody's intentions or to spot lies.

LOCKPICK

Doors, safes, and vaults stand no chance against your surgically precise methods.

Gain a Free Re-roll when trying to pick any lock, door, or closed container.

MARKSMAN

There are many rifles like yours, but nobody uses a rifle like you do.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a rifle, shotgun, sub-machine or machine gun.

MARTIAL ARTS

You know kung fu, muay thai, boxing, or another fighting style.

Gain a Free Re-roll for all Action and Reaction Rolls made when fighting unarmed.

MASTER OF DISGUISE

You know how to change your appearance and hide your identity.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to disguise yourself, to go unnoticed, or to take on someone else's identity.

MASTERMIND

(Cost ⚡)

Your brilliant ideas allow you to always come out on top.

Repeat one roll of any kind. Ignore all -1s from Conditions and circumstances.

MECHANIC

You grew up in a workshop and know everything about engines.

Gain a Free Re-roll when building or repairing Rides and other gear.

MILITARY BACKGROUND

You're a soldier. You know military hierarchy and protocol.

Gain a Free Re-roll for all rolls about military knowledge, for coordinating a strategy, or when recalling your training.

OUTSMART

As you always say: work smart, not hard!

Make an Action or Reaction Roll of any kind using Know instead of the required Skill.

PARKOUR

You're a free runner or an expert acrobat. You don't go down the stairs, you jump the whole ramp.

Gain a Free Re-roll when jumping, performing feats of acrobatics, or breaking a fall.

PEP TALK

When the game gets hard, everyone gathers around you, and you always know just what to say.

Gain a Free Re-roll when inspiring or coordinating others.

PHYSICIAN

You're a nurse, medical doctor, or paramedic. You're certainly not squeamish about blood.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to find a diagnosis, to operate on someone, or to remove physical Conditions such as the Hurt Condition

PICKPOCKET

You're no mere thief, you're a theft artist.

Gain a Free Re-roll when stealing something from somebody.

PROVEN DRIVER

Engines are your passion. You're unrivaled at the wheel.

Choose one type of ride (i.e., cars, bikes, flying, etc.)

Gain a Free Re-roll when driving, repairing, or evaluating rides of your chosen type.

PUNCH RELOAD

After suffering a big hit, you clench your fists and keep on fighting.

[Quick Action] Once per combat, after failing a Reaction Roll against an Enemy, you can stand back up and immediately gain 1 Adrenaline.

REPORTER

You're always on the hunt for truth. Your pen is mightier than a gun.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to interview people, gain information, and find contacts.

SCIENTIST

It could work! And you know exactly how.

Choose a STEM discipline (i.e.: engineering, chemistry, botany, etc.).

Gain a Free Re-roll for all rolls regarding your chosen discipline.

SELFLESS

You always defend other people with your life. You're a true hero!

Gain a Free Re-roll when defending or saving others, or when acting selflessly.

SHADOW

Nobody can catch you. You're quick and quiet as a shadow.

Gain a Free Re-roll when hiding, sneaking, or tailing someone.

SILVER TONGUE

Your words speak louder than actions, and you certainly know how to talk your way out of trouble.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to lie, to persuade others, to find a compromise, or to bargain.

SPINOUT

(Cost ⚡)

You pull the break and quickly turn the wheel. Everyone better hold on tight.

[Full Turn] All Heroes on the ride you are driving skip their Reaction Turn during a Chase. Flip a coin.

- Heads: -1 Speed.
- Tails: +1 Speed.

THAT'S ALL?

You are hard to persuade and even harder to impress.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to show courage, to withstand pain, and to resist threats or interrogations.

TOO YOUNG TO DIE

You're young and carefree. You feel like nothing can stop you.

When filling in the Bad Box, you suffer no Condition.

You can only gain this Feat when creating a Young Hero.

Features

ALWAYS PREPARED

(Cost ⚡)

You always have an ace up your sleeve.

[Quick Action] You take out or retrieve a useful item, a piece of information, or a small, easy-to-hide weapon.

ARCHER

You're a modern-day Robin Hood, your arrows never miss.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a bow.

ARTIST

Popular or misunderstood, you're still an artist. The world is your stage.

Choose an art-form (i.e.: dancing, singing, painting, etc.).

Gain a Free Re-roll for all rolls regarding your chosen art-form.

BODYBUILDER

You're big, strong, and muscular. How much can you bench?

Gain a Free Re-roll when lifting, carrying, or breaking something.

CAR JUMP

(Cost ⚡)

You speed up an improvised ramp and make your ride jump in the air. Everyone holds their breath.

[Full Turn] While driving, you can have your ride jump over something to automatically pass an obstacle or barrier, or to gain +2 Speed during a Chase.

Upon landing, the ride loses 1 Armor. You can use this Feat with all rides that travel on land or water, but not with flying Rides.

CASH FLOW

You're from old money, or simply have quite a lot of cash on hand. Either way, money is no problem!

You start the game with 3 Cash. Gain 1 Cash at the beginning of each Session, unless you are imprisoned or lost in the middle of nowhere.

COMBO

(Cost ⚡)

After each strike, there is always another, faster than the first. One-two! Come on!

After hitting an Enemy, you can spend 1 Adrenaline to deal 1 additional Grit. You can spend several to continue the combo and deal additional damage.

COUNTER

(Cost ⚡)

The best defense is always a good offense.

React against an Enemy by rolling Brawn+Fight instead of the requested Skill. You ignore all -1s from Conditions and circumstances.

CRAZY STUNT

(Cost ⚡)

You're the reason why they invented those "Don't try this at home" disclaimers.

[Full Turn] When you're driving, you can make an absolutely crazy maneuver in order to win the chase. Destroy your ride and flip a coin.

- Heads: the Director fills in 1 Need box.
- Tails: the Director fills in 5 Need boxes.

If, after this maneuver, all Need boxes are full, you won the chase.

DETECTIVE

The crime-scene speaks to you. Where others see chaos, you know how to spot a clue.

Gain a Free Re-roll when looking for clues, following trails, or searching a room.

FULL THROTTLE!

You're a speed junkie who lives life in the fast lane.

When you're behind the wheel of a ride, you ignore penalties from the Nervous Condition and from Top Speed.

Once per chase, when you reach Top Speed, you gain 1 Adrenaline.

FLYING KICK

(Cost ⚡)

No enemy is out of reach for your deadly kicks.

Attack an Enemy within Close or Medium Range, gain +1 to the roll.

Additionally, you can always attack an Enemy within Close Range while bare-handed, and you don't need to spend Adrenaline to do so.

GET DOWN!

(Cost ⚡)

You grab your friend and drag them away from danger one second before disaster.

[Full Turn] You and another Hero quickly hide, dodge a hail of bullets, or avoid being run over without needing to roll the dice.

GUNSLINGER

The gun is an extension of your arm. Every shot hits its mark.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a pistol or revolver.

HACKER

You're a computer wizard. No firewall can stop you.

Gain a Free Re-roll for all rolls about computers, to hack a system or to bypass IT security measures.

HARD TO KILL

It doesn't matter what they throw at you. You keep standing back up.

When you fill in your Bad Box, you gain 1 Adrenaline and +1 to your next roll.

HEAD ON A SWIVEL

You're always ready to spot what's coming.

Gain a Free Re-roll when preempting dangers or ambushes, or trying to locate lurking enemies.

HEARTBREAKER

Nobody can resist your damned smile.

Gain a Free Re-roll when seducing or making a good impression on others.

HIGH CULTURE

You've studied and it shows.

Gain a Free Re-roll for all rolls to recall information about general culture, literature, history, and geography.

HUNTER

You have predator instincts and know how to move in the wilds.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to follow or hunt an animal, to find your bearings, or to hide while in the wilds.

INTIMIDATION

You're an ice-cold tough guy. You're truly scary.

Gain a Free Re-roll when intimidating or interrogating somebody.

INTUITION

(Cost ⚡)

You notice hidden details other people miss.

[Quick Action] Ask the Director to give you a clue or suggestion, or find the Weak Spot of an Enemy.

I'LL MAKE A PHONE CALL

(Cost ⚡)

You have a contact, a friend, or a favor you can call in. It's just a phone call away.

[Full Turn] You call one of your contacts asking for a piece of information, a favor, a ride, or up to 3 Cash. You gain whatever you asked for during the next Time-Out.

KNIFE THROWER

Knives, axes, shuriken, or gaming cards. If you can hold it, you can throw it.

Gain +1 when using a throwing weapon.

LIE TO ME

You can understand the person in front of you at a glance.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to understand somebody's intentions or to spot lies.

LOCKPICK

Doors, safes, and vaults stand no chance against your surgically precise methods.

Gain a Free Re-roll when trying to pick any lock, door, or closed container.

MARKSMAN

There are many rifles like yours, but nobody uses a rifle like you do.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a rifle, shotgun, sub-machine or machine gun.

MARTIAL ARTS

You know kung fu, muay thai, boxing, or another fighting style.

Gain a Free Re-roll for all Action and Reaction Rolls made when fighting unarmed.

MASTER OF DISGUISE

You know how to change your appearance and hide your identity.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to disguise yourself, to go unnoticed, or to take on someone else's identity.

MASTERMIND

(Cost ⚡)

Your brilliant ideas allow you to always come out on top.

Repeat one roll of any kind. Ignore all -1s from Conditions and circumstances.

MECHANIC

You grew up in a workshop and know everything about engines.

Gain a Free Re-roll when building or repairing Rides and other gear.

MILITARY BACKGROUND

You're a soldier. You know military hierarchy and protocol.

Gain a Free Re-roll for all rolls about military knowledge, for coordinating a strategy, or when recalling your training.

OUTSMART

As you always say: work smart, not hard!

Make an Action or Reaction Roll of any kind using Know instead of the required Skill.

PARKOUR

You're a free runner or an expert acrobat. You don't go down the stairs, you jump the whole ramp.

Gain a Free Re-roll when jumping, performing feats of acrobatics, or breaking a fall.

PEP TALK

When the game gets hard, everyone gathers around you, and you always know just what to say.

Gain a Free Re-roll when inspiring or coordinating others.

PHYSICIAN

You're a nurse, medical doctor, or paramedic. You're certainly not squeamish about blood.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to find a diagnosis, to operate on someone, or to remove physical Conditions such as the Hurt Condition

PICKPOCKET

You're no mere thief, you're a theft artist.

Gain a Free Re-roll when stealing something from somebody.

PROVEN DRIVER

Engines are your passion. You're unrivaled at the wheel.

Choose one type of ride (i.e., cars, bikes, flying, etc.)

Gain a Free Re-roll when driving, repairing, or evaluating rides of your chosen type.

PUNCH RELOAD

After suffering a big hit, you clench your fists and keep on fighting.

[Quick Action] Once per combat, after failing a Reaction Roll against an Enemy, you can stand back up and immediately gain 1 Adrenaline.

REPORTER

You're always on the hunt for truth. Your pen is mightier than a gun.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to interview people, gain information, and find contacts.

SCIENTIST

It could work! And you know exactly how.

Choose a STEM discipline (i.e.: engineering, chemistry, botany, etc.).

Gain a Free Re-roll for all rolls regarding your chosen discipline.

SELFLESS

You always defend other people with your life. You're a true hero!

Gain a Free Re-roll when defending or saving others, or when acting selflessly.

SHADOW

Nobody can catch you. You're quick and quiet as a shadow.

Gain a Free Re-roll when hiding, sneaking, or tailing someone.

SILVER TONGUE

Your words speak louder than actions, and you certainly know how to talk your way out of trouble.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to lie, to persuade others, to find a compromise, or to bargain.

SPINOUT

(Cost ⚡)

You pull the break and quickly turn the wheel. Everyone better hold on tight.

[Full Turn] All Heroes on the ride you are driving skip their Reaction Turn during a Chase. Flip a coin.

- Heads: -1 Speed.
- Tails: +1 Speed.

THAT'S ALL?

You are hard to persuade and even harder to impress.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to show courage, to withstand pain, and to resist threats or interrogations.

TOO YOUNG TO DIE

You're young and carefree. You feel like nothing can stop you.

When filling in the Bad Box, you suffer no Condition.

You can only gain this Feat when creating a Young Hero.

Features

ALWAYS PREPARED

(Cost ⚡)

You always have an ace up your sleeve.

[Quick Action] You take out or retrieve a useful item, a piece of information, or a small, easy-to-hide weapon.

ARCHER

You're a modern-day Robin Hood, your arrows never miss.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a bow.

ARTIST

Popular or misunderstood, you're still an artist. The world is your stage.

Choose an art-form (i.e.: dancing, singing, painting, etc.).

Gain a Free Re-roll for all rolls regarding your chosen art-form.

BODYBUILDER

You're big, strong, and muscular. How much can you bench?

Gain a Free Re-roll when lifting, carrying, or breaking something.

CAR JUMP

(Cost ⚡)

You speed up an improvised ramp and make your ride jump in the air. Everyone holds their breath.

[Full Turn] While driving, you can have your ride jump over something to automatically pass an obstacle or barrier, or to gain +2 Speed during a Chase.

Upon landing, the ride loses 1 Armor. You can use this Feat with all rides that travel on land or water, but not with flying Rides.

CASH FLOW

You're from old money, or simply have quite a lot of cash on hand. Either way, money is no problem!

You start the game with 3 Cash. Gain 1 Cash at the beginning of each Session, unless you are imprisoned or lost in the middle of nowhere.

COMBO

(Cost ⚡)

After each strike, there is always another, faster than the first. One-two! Come on!

After hitting an Enemy, you can spend 1 Adrenaline to deal 1 additional Grit. You can spend several to continue the combo and deal additional damage.

COUNTER

(Cost ⚡)

The best defense is always a good offense.

React against an Enemy by rolling Brawn+Fight instead of the requested Skill. You ignore all -1s from Conditions and circumstances.

CRAZY STUNT

(Cost ⚡)

You're the reason why they invented those "Don't try this at home" disclaimers.

[Full Turn] When you're driving, you can make an absolutely crazy maneuver in order to win the chase. Destroy your ride and flip a coin.

- Heads: the Director fills in 1 Need box.
- Tails: the Director fills in 5 Need boxes.

If, after this maneuver, all Need boxes are full, you won the chase.

DETECTIVE

The crime-scene speaks to you. Where others see chaos, you know how to spot a clue.

Gain a Free Re-roll when looking for clues, following trails, or searching a room.

FULL THROTTLE!

You're a speed junkie who lives life in the fast lane.

When you're behind the wheel of a ride, you ignore penalties from the Nervous Condition and from Top Speed.

Once per chase, when you reach Top Speed, you gain 1 Adrenaline.

FLYING KICK

(Cost ⚡)

No enemy is out of reach for your deadly kicks.

Attack an Enemy within Close or Medium Range, gain +1 to the roll.

Additionally, you can always attack an Enemy within Close Range while bare-handed, and you don't need to spend Adrenaline to do so.

GET DOWN!

(Cost ⚡)

You grab your friend and drag them away from danger one second before disaster.

[Full Turn] You and another Hero quickly hide, dodge a hail of bullets, or avoid being run over without needing to roll the dice.

GUNSLINGER

The gun is an extension of your arm. Every shot hits its mark.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a pistol or revolver.

HACKER

You're a computer wizard. No firewall can stop you.

Gain a Free Re-roll for all rolls about computers, to hack a system or to bypass IT security measures.

HARD TO KILL

It doesn't matter what they throw at you. You keep standing back up.

When you fill in your Bad Box, you gain 1 Adrenaline and +1 to your next roll.

HEAD ON A SWIVEL

You're always ready to spot what's coming.

Gain a Free Re-roll when preempting dangers or ambushes, or trying to locate lurking enemies.

HEARTBREAKER

Nobody can resist your damned smile.

Gain a Free Re-roll when seducing or making a good impression on others.

HIGH CULTURE

You've studied and it shows.

Gain a Free Re-roll for all rolls to recall information about general culture, literature, history, and geography.

HUNTER

You have predator instincts and know how to move in the wilds.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to follow or hunt an animal, to find your bearings, or to hide while in the wilds.

INTIMIDATION

You're an ice-cold tough guy. You're truly scary.

Gain a Free Re-roll when intimidating or interrogating somebody.

INTUITION

(Cost ⚡)

You notice hidden details other people miss.

[Quick Action] Ask the Director to give you a clue or suggestion, or find the Weak Spot of an Enemy.

I'LL MAKE A PHONE CALL

(Cost ⚡)

You have a contact, a friend, or a favor you can call in. It's just a phone call away.

[Full Turn] You call one of your contacts asking for a piece of information, a favor, a ride, or up to 3 Cash. You gain whatever you asked for during the next Time-Out.

KNIFE THROWER

Knives, axes, shuriken, or gaming cards. If you can hold it, you can throw it.

Gain +1 when using a throwing weapon.

LIE TO ME

You can understand the person in front of you at a glance.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to understand somebody's intentions or to spot lies.

LOCKPICK

Doors, safes, and vaults stand no chance against your surgically precise methods.

Gain a Free Re-roll when trying to pick any lock, door, or closed container.

MARKSMAN

There are many rifles like yours, but nobody uses a rifle like you do.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a rifle, shotgun, sub-machine or machine gun.

MARTIAL ARTS

You know kung fu, muay thai, boxing, or another fighting style.

Gain a Free Re-roll for all Action and Reaction Rolls made when fighting unarmed.

MASTER OF DISGUISE

You know how to change your appearance and hide your identity.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to disguise yourself, to go unnoticed, or to take on someone else's identity.

MASTERMIND

(Cost ⚡)

Your brilliant ideas allow you to always come out on top.

Repeat one roll of any kind. Ignore all -1s from Conditions and circumstances.

MECHANIC

You grew up in a workshop and know everything about engines.

Gain a Free Re-roll when building or repairing Rides and other gear.

MILITARY BACKGROUND

You're a soldier. You know military hierarchy and protocol.

Gain a Free Re-roll for all rolls about military knowledge, for coordinating a strategy, or when recalling your training.

OUTSMART

As you always say: work smart, not hard!

Make an Action or Reaction Roll of any kind using Know instead of the required Skill.

PARKOUR

You're a free runner or an expert acrobat. You don't go down the stairs, you jump the whole ramp.

Gain a Free Re-roll when jumping, performing feats of acrobatics, or breaking a fall.

PEP TALK

When the game gets hard, everyone gathers around you, and you always know just what to say.

Gain a Free Re-roll when inspiring or coordinating others.

PHYSICIAN

You're a nurse, medical doctor, or paramedic. You're certainly not squeamish about blood.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to find a diagnosis, to operate on someone, or to remove physical Conditions such as the Hurt Condition

PICKPOCKET

You're no mere thief, you're a theft artist.

Gain a Free Re-roll when stealing something from somebody.

PROVEN DRIVER

Engines are your passion. You're unrivaled at the wheel.

Choose one type of ride (i.e., cars, bikes, flying, etc.)

Gain a Free Re-roll when driving, repairing, or evaluating rides of your chosen type.

PUNCH RELOAD

After suffering a big hit, you clench your fists and keep on fighting.

[Quick Action] Once per combat, after failing a Reaction Roll against an Enemy, you can stand back up and immediately gain 1 Adrenaline.

REPORTER

You're always on the hunt for truth. Your pen is mightier than a gun.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to interview people, gain information, and find contacts.

SCIENTIST

It could work! And you know exactly how.

Choose a STEM discipline (i.e.: engineering, chemistry, botany, etc.).

Gain a Free Re-roll for all rolls regarding your chosen discipline.

SELFLESS

You always defend other people with your life. You're a true hero!

Gain a Free Re-roll when defending or saving others, or when acting selflessly.

SHADOW

Nobody can catch you. You're quick and quiet as a shadow.

Gain a Free Re-roll when hiding, sneaking, or tailing someone.

SILVER TONGUE

Your words speak louder than actions, and you certainly know how to talk your way out of trouble.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to lie, to persuade others, to find a compromise, or to bargain.

SPINOUT

(Cost ⚡)

You pull the break and quickly turn the wheel. Everyone better hold on tight.

[Full Turn] All Heroes on the ride you are driving skip their Reaction Turn during a Chase. Flip a coin.

- Heads: -1 Speed.
- Tails: +1 Speed.

THAT'S ALL?

You are hard to persuade and even harder to impress.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to show courage, to withstand pain, and to resist threats or interrogations.

TOO YOUNG TO DIE

You're young and carefree. You feel like nothing can stop you.

When filling in the Bad Box, you suffer no Condition.

You can only gain this Feat when creating a Young Hero.

Glosario

- **PRIS-13:** Es una agencia gubernamental secreta que se dedica a llevar a la justicia a gente que está por encima de la ley.
- **Taras Intercorp:** Holding de empresas con una parte publica (empresas normales) y otra privada (negocios ilegales como trafico de armas, drogas, etc.)
- **Fénix de Jade:** La reliquia te protege contra el control mental de Kuzma o hace que te haga menos daño.
- **Pai-lien chiao (Sociedad del Loto Blanco) / Wuxia:** Sociedad interesada en el fenix de jade que podria cooperar con los PJs
- **Möhne:** La zona donde esta la presa y el pueblo de Arnsberg y el Palacio de Arnsberg
- **Arnsberg:** El pueblo, aleman donde esta el palacete
- **Palacio de Arnsberg:** El palacete de la sesion 2

PRIS-13 - Paranormal Research & Intelligence Service 13.

Public/Fake name: Police Research & Intelligence Service.

Rama secreta conocida por los PJs:

- PÚBlicamente la organización no existe.
- Es una agencia de espionaje filantrópica.
- Se dedica a llevar a la justicia a gente que está por encima de la ley.

No conocido por los PJs:

- Investigan y dan caza a seres sobrenaturales para el bien de la humanidad.
- Sospechan que Taras Intercorp está dirigida por seres sobrenaturales.
- Sus decisiones pueden ser discutibles ocasionalmente.

Taras Intercorp

Los acólitos han despertado a Kuzma hace poco (10 años) y quiere recuperar el colgante a cualquier precio.

- PÚBlicamente: Holding de empresas.
- Parte privada con negocios ilegales como trafico de armas, drogas, etc.
- Propiedad de Kuzma (la lleva con mano férrea).
- Tienen conexiones con algunos políticos. Un par de "senadores" son esclavos de los vampiros.

Objetivos:

1. Hacerse con la reliquia o destruirla.
2. Destruir al linaje familiar del cazavampiros que le incapacitó.

Pai-lien chiao (Sociedad del Loto Blanco)

Son un grupo de los artistas marciales chinos que quiere recuperar una reliquia.

Son muy tradicionalistas y tienen pocos recursos tecnológicos/económicos.

Pueden ser **aliados o enemigos**.

El Fénix de Jade

Se trata de un objeto que ancestralmente pertenecía al grupo Pai-lien chiao.

La reliquia estaba en un templo chino que pertenecía a la ruta de la seda.

Marco Polo consiguió la reliquia por medios no demasiado honestos (el Loto Blanco siempre ha creído que la robó).

Se perdió la pista durante siglos.

No saben dónde está, pero saben que los vampiros tienen alguna relación con el Fénix de Jade.

Parece que en el siglo XV un ucraniano usó la reliquia para poner a dormir al vampiro.

La reliquia acabó en la casa de un obispo en un pueblo Francia.

La reliquia te protege contra el control mental de Kuzma o hace que te haga menos daño.

El Coronel John "Hannibal" Smith

Datos personales

- **Name:** El Coronel John "Hannibal" Smith
- **Role:** Brain
- **Trope:** Good Samaritan
- **Job:** Forense
- **Age:** Adult
- **Flaw:** Perseguido por la justicia
- **Catchphrase:** Me encanta que los planes salgan bien

Descripción del personaje

Todo el mundo tiene una especialidad, la tuya es planificar. La mayoría de las personas no saben planificar: Hacen planes demasiado rígidos, que se rompen al contacto con el enemigo. Tu no. Tu sabes que un plan tiene que fluir como un río, tener espacio para moverse y respirar. Tiene que tener incertidumbres o no saldrá bien.

La organización te reclutó después de que te licenciaran con deshonor de tu puesto en el ejército tras muchos años de servicio. Desde aquella, usas tu cerebro y tu socarrona sonrisa por el bien del mundo.

TROPE: Good Samaritan

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

To you, helping others is the obvious choice. Doesn't matter if you have to hold the door or run into a burning building. If there were more people like you, the world would be a better place.

Atributos

- **Smooth:** 3
 - **Leadership:** 2
 - **Speech:** 3
 - **Style:** 3
 - **Flirt:** 1
- **Focus:** 3
 - **Detect:** 3
 - **Fix:** 2
 - **Heal:** 3
 - **Know:** 3
- **Brawn:** 2
 - **Endure:** 2
 - **Fight:** 1
 - **Force:** 1

- **Stunt:** 1
- **Nerves:** 2
 - **Drive:** 2
 - **Cool:** 2
 - **Shoot:** 2
 - **Survival:** 1
- **Crime:** 2
 - **Stealth:** 2
 - **Awareness:** 1
 - **Dexterity:** 1
 - **Streetwise:** 1

Habilidades

Selfless

You always defend other people with your life. You're a true hero!

Gain a Free Re-roll when defending or saving others, or when acting selflessly.

Mastermind

(Cost ⚡)

Your brilliant ideas allow you to always come out on top.

Repeat one roll of any kind. Ignore all -1s from Conditions and circumstances.

Intuition

(Cost ⚡)

You notice hidden details other people miss.

[Quick Action] Ask the Director to give you a clue or suggestion, or find the Weak Spot of an Enemy.

Objetos

- Portable Computer
- Notebook
- Pencil

Detective Axel Folly

Datos personales

- **Name:** Detective Axel Folly
- **Role:** Agent
- **Trope:** Free Spirit
- **Job:** Detective
- **Age:** Young
- **Flaw:** Problemas con la autoridad
- **Catchphrase:** No se preocupe no estoy de servicio. Estoy de vacaciones.

Descripción del personaje

Te criaste en un barrio malo de Detroit y acabaste llegando a Policía. Lo hiciste con la intención de proteger tu comunidad y, en la medida de lo posible lo estás haciendo. El problema de ser poli en Detroit es que no hay dinero y hay que buscar soluciones imaginativas a las cosas. Afortunadamente, tu tienes ese don además de una sonrisa impertérrita y la capacidad de tomartelo todo a cachondeo.

Todavía no tienes muy claro por qué te reclutó la organización ni si encajas del todo aquí, pero está claro que alguien tiene que ayudar a este grupo de estirados a relajarse un poco mientras hacen su trabajo.

TROPE: Free Spirit

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

Nobody can tell you what to do. You're a free spirit, and you always follow your heart. You're temperamental and rebellious, and hate the idea of following orders or keeping to the plan. You'd much rather improvise.

Atributos

- **Crime:** 3
 - **Awareness:** 2
 - **Stealth:** 2
 - **Streetwise:** 2
 - **Desxterity:** 1
- **Nerves:** 3
 - **Cool:** 2
 - **Drive:** 3
 - **Shoot:** 2
 - **Survival:** 2
- **Brawn:** 2
 - **Endure:** 2
 - **Fight:** 3
 - **Stunt:** 3

- **Force:** 1
- **Smooth:** 2
 - **Leadership:** 2
 - **Style:** 2
 - **Flirt:** 1
 - **Speech:** 1
- **Focus:** 2
 - **Detect:** 2
 - **Heal:** 2
 - **Fix:** 2
 - **Know:** 1

Habilidades

Parkour

You're a free runner or an expert acrobat. You don't go down the stairs, you jump the whole ramp.

Gain a Free Re-roll when jumping, performing feats of acrobatics, or breaking a fall.

Gunslinger

The gun is an extension of your arm. Every shot hits its mark.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a pistol or revolver.

Get Down!

(Cost ⚡)

You grab your friend and drag them away from danger one second before disaster.

[Full Turn] You and another Hero quickly hide, dodge a hail of bullets, or avoid being run over without needing to roll the dice.

Objetos

- Pistol
- Handcuffs
- Badge
- Telephone

Detective Rosa Díaz

Datos personales

- **Name:** Detective Rosa Díaz
- **Role:** Agent
- **Trope:** Hunk
- **Job:** Detective
- **Age:** Young
- **Flaw:** Es demasiado ruda y le cuesta pasar desapercibida
- **Catchphrase:** Los planes son planes. Soy dura, no un anarquista.

Descripcion del personaje

Eres una detective dura, criada en las calles. No aguantas gilipolleces y estás aquí para hacer tu trabajo, no para hacer amigos. Respetas a los ciudadanos pero ahi de cualquier delincuente que se cruce en tu camino. Aún así, entiendes que hay una organización y una jerarquía y la cumples (a tu manera).

La agencia te reclutó a través del departamento de policía en el que trabajabas. Ahora, compaginas tu tiempo como policía con un trabajo extra salvando el mundo.

TROPE: Hunk

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

You're pretty big, tall, muscular, and athletic. Perhaps you're tough and intimidating, or maybe a gentle giant who always knows how to put people at ease. Either way, you've clearly been hitting the gym.

Atributos

- **Brawn:** 3
 - **Endure:** 3
 - **Fight:** 3
 - **Stunt:** 3
 - **Force:** 2
- **Nerves:** 3
 - **Cool:** 2
 - **Drive:** 2
 - **Shoot:** 2
 - **Survival:** 2
- **Smooth:** 2
 - **Leadership:** 3
 - **Flirt:** 2
 - **Style:** 2
 - **Speech:** 1

- **Focus:** 2
 - **Detect:** 2
 - **Heal:** 2
 - **Fix:** 1
 - **Know:** 1
- **Crime:** 2
 - **Awareness:** 2
 - **Desxterity:** 1
 - **Stealth:** 1
 - **Streetwise:** 1

Habilidades

Intimidation

You're an ice-cold tough guy. You're truly scary.

Gain a Free Re-roll when intimidating or interrogating somebody.

Gunslinger

The gun is an extension of your arm. Every shot hits its mark.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a pistol or revolver.

Hard to Kill

It doesn't matter what they throw at you. You keep standing back up.

When you fill in your Bad Box, you gain 1 Adrenaline and +1 to your next roll.

Objetos

- Pistol
- Handcuffs
- Badge
- Telephone

Dra. Temperance "Bones" Brennan

Datos personales

- **Name:** Dra. Temperance "Bones" Brennan
- **Role:** Brain
- **Trope:** Neurotic Geek
- **Job:** Forense
- **Age:** Young
- **Flaw:** Inadaptada social
- **Catchphrase:** He abierto cerebros de Homo Erectus más avanzados que el suyo.

Descripción del personaje

Eres muy buena en tu trabajo y estás especializada en múltiples campos científicos y académicos (la Dra. Brennan es experta en Arqueología y Medicina, pero tu puedes serlo en otra cosa). A veces te clasifican de brusca, pero la verdad es que lo que pasa es que no te gusta demasiado la gente. Otros te califican directamente de arrogante, pero... ¿Que sabrán ellos? Cuando tengan 3 doctorados y dos becas Mc Arthur que te hablen.

Obviamente, la organización se acercó a reclutarte por tu trabajo. Y bien que hicieron, por que el que llevaba todo antes que tú era un incompetente. ¡Apenas tenía un doctorado!

TROPE: Neurotic Geek

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

You're a real nerd. Computers, comics, and pop culture have no secrets for you... Unfortunately, none of your friends know what you're even talking about. After spending too many days locked up in your room, a bit of action is just what you need.

Atributos

- **Crime:** 3
 - **Stealth:** 3
 - **Awareness:** 2
 - **Desxterity:** 1
 - **Streetwise:** 1
- **Focus:** 3
 - **Detect:** 3
 - **Fix:** 3
 - **Heal:** 2
 - **Know:** 3
- **Brawn:** 2
 - **Endure:** 1

- **Fight:** 1
- **Force:** 1
- **Stunt:** 1
- **Nerves:** 2
 - **Drive:** 3
 - **Cool:** 1
 - **Shoot:** 1
 - **Survival:** 1
- **Smooth:** 2
 - **Leadership:** 2
 - **Speech:** 3
 - **Style:** 2
 - **Flirt:** 1

Habilidades

Scientist

It could work! And you know exactly how.

Choose a STEM discipline (i.e.: engineering, chemistry, botany, etc.).

Gain a Free Re-roll for all rolls regarding your chosen discipline.

Outsmart

As you always say: work smart, not hard!

Make an Action or Reaction Roll of any kind using Know instead of the required Skill.

Intuition

(Cost ↘)

You notice hidden details other people miss.

[Quick Action] Ask the Director to give you a clue or suggestion, or find the Weak Spot of an Enemy.

Objetos

- Portable Computer
- Notebook
- Pencil

Agente P (Phineas Flynn)

Datos personales

- **Name:** Agente P (Phineas Flynn)
- **Role:** Spy
- **Trope:** Neurotic Geek
- **Job:** Inventor / espía
- **Age:** Young
- **Flaw:** Hay cosas de adultos que se te escapan.
- **Catchphrase:** Vaya, eso no puede ser bueno.

Descripción del personaje

¡El hecho de que no seas un ornitorrinco no quiere decir que no puedas copiar la personalidad de uno de los mejores superespías de la historia!. No podrás tener un pico ni un espolón venenoso, pero puedes ser valiente, callado y tranquilo. Alguien que está detrás hasta que los malos llegan y entonces se convierte en una vorágine de movimiento.

Parece que tu talento no ha pasado desapercibido para PRIS-13. Eres el agente más joven de la historia y a veces eso provoca envidias, pero te da igual mientras puedas seguir divirtiéndote entre adultos (aunque sean un poco zotes).

TROPE: Neurotic Geek

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

You're a real nerd. Computers, comics, and pop culture have no secrets for you... Unfortunately, none of your friends know what you're even talking about. After spending too many days locked up in your room, a bit of action is just what you need.

Atributos

- **Focus:** 3
 - **Detect:** 3
 - **Fix:** 2
 - **Know:** 2
 - **Heal:** 1
- **Crime:** 3
 - **Awareness:** 3
 - **Stealth:** 3
 - **Desxterity:** 1
 - **Streetwise:** 1
- **Brawn:** 2
 - **Endure:** 2

- **Fight:** 2
- **Stunt:** 2
- **Force:** 1
- **Nerves:** 2
 - **Cool:** 2
 - **Drive:** 3
 - **Shoot:** 2
 - **Survival:** 1
- **Smooth:** 2
 - **Flirt:** 2
 - **Speech:** 2
 - **Leadership:** 1
 - **Style:** 1

Habilidades

Martial Arts

You know kung fu, muay thai, boxing, or another fighting style.

Gain a Free Re-roll for all Action and Reaction Rolls made when fighting unarmed.

Shadow

Nobody can catch you. You're quick and quiet as a shadow.

Gain a Free Re-roll when hiding, sneaking, or tailing someone.

Hacker

You're a computer wizard. No firewall can stop you.

Gain a Free Re-roll for all rolls about computers, to hack a system or to bypass IT security measures.

Objetos

- Reloj Casio.
- Juego de destornilladores.
- Pandereta.

James Bond (007)

Datos personales

- **Name:** James Bond (007)
- **Role:** Spy
- **Trope:** Hot Stuff
- **Job:** Espía
- **Age:** Adult
- **Flaw:** Te pierde una cara bonita.
- **Catchphrase:** Imposible es lo que hago de 9 a 6.

Descripción del personaje

Puedes ser como el superespía James Bond: preparado, carismático y quizás un poco arrogante. Si te ves a las películas clásicas, ándate con cuidado que muchas de las cosas de esa época dan mucho "Cringe".

Inteligencia del MI6 ha averiguado que varios de los lugartenientes de la organización terrorista Quantum fueron reclutados en PRIS-13, así que no te ha quedado otra que dejar el retiro paradisiaco donde estabas e infiltrarte en el PRIS-13.

TROPE: Hot Stuff

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

You're elegant and sexy, irresistibly stylish, or simply really, really... really ridiculously good looking. When you walk down the street, people turn to look at you. It's impossible to resist your charm.

Atributos

- **Smooth:** 3
 - **Flirt:** 3
 - **Style:** 2
 - **Leadership:** 1
 - **Speech:** 1
- **Crime:** 3
 - **Awareness:** 3
 - **Stealth:** 2
 - **Desxterity:** 1
 - **Streetwise:** 1
- **Brawn:** 2
 - **Endure:** 2
 - **Fight:** 3
 - **Stunt:** 2
 - **Force:** 1

- **Nerves:** 2
 - **Cool:** 2
 - **Drive:** 3
 - **Shoot:** 2
 - **Survival:** 1
- **Focus:** 2
 - **Detect:** 3
 - **Know:** 2
 - **Fix:** 1
 - **Heal:** 1

Habilidades

Gunslinger

The gun is an extension of your arm. Every shot hits its mark.

Gain a Free Re-roll when using, repairing, evaluating, or handling a pistol or revolver.

Parkour

You're a free runner or an expert acrobat. You don't go down the stairs, you jump the whole ramp.

Gain a Free Re-roll when jumping, performing feats of acrobatics, or breaking a fall.

Heartbreaker

Nobody can resist your damned smile.

Gain a Free Re-roll when seducing or making a good impression on others.

Objetos

- Esmoquin perfectamente planchado.
- Reloj de pulsera con hilo de acero retráctil y dardos.
- Teléfono.
- Pistola.

Sydney Anne Bristow

Datos personales

- **Name:** Sydney Anne Bristow
- **Role:** Spy
- **Trope:** Hot Stuff
- **Job:** Espía
- **Age:** Adult
- **Flaw:** Soy demasiado crédula.
- **Catchphrase:** No deberías confiar en mí.

Descripción del personaje

Efectiva e implicada pero más analítica, reflexiva (y quizás algo paranoica). Una persona que no evita la acción pero no lo resuelve todo con un tiroteo si hay alternativas mejores. Como decía Asimov "La violencia es el último recurso del incompetente".

Siguiendo la pista del turbulento pasado de tu madre para intentar conocerla mejor de la única forma que puedes ahora que está muerta, encuentras que hubo una época en la que estuvo alejada del KGB. Parece que en esta época estuvo trabajando para PRIS-13. No pudiendo resistirte, decides infiltrarte para ver cómo fue realmente la vida de Irina entonces y por qué no volvió con su marido e hijas cuando tuvo la oportunidad.

TROPE: Hot Stuff

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

You're elegant and sexy, irresistibly stylish, or simply really, really... really ridiculously good looking. When you walk down the street, people turn to look at you. It's impossible to resist your charm.

Atributos

- **Smooth:** 3
 - **Flirt:** 3
 - **Style:** 2
 - **Leadership:** 1
 - **Speech:** 1
- **Crime:** 3
 - **Awareness:** 3
 - **Stealth:** 2
 - **Desxterity:** 1
 - **Streetwise:** 1
- **Brawn:** 2
 - **Endure:** 2
 - **Fight:** 3

- **Stunt:** 2
- **Force:** 1
- **Nerves:** 2
 - **Cool:** 2
 - **Drive:** 3
 - **Shoot:** 2
 - **Survival:** 1
- **Focus:** 2
 - **Detect:** 3
 - **Know:** 2
 - **Fix:** 1
 - **Heal:** 1

Habilidades

Master of Disguise

You know how to change your appearance and hide your identity.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to disguise yourself, to go unnoticed, or to take on someone else's identity.

Martial Arts

You know kung fu, muay thai, boxing, or another fighting style.

Gain a Free Re-roll for all Action and Reaction Rolls made when fighting unarmed.

I'll Make a Phone Call

(Cost ↘)

You have a contact, a friend, or a favor you can call in. It's just a phone call away.

[Full Turn] You call one of your contacts asking for a piece of information, a favor, a ride, or up to 3 Cash. You gain whatever you asked for during the next Time-Out.

Objetos

- Pistol.
- Telephone.
- Small knife in the suspender belt.

Jonh Matrix (Comando)

Datos personales

- **Name:** Jonh Matrix (Comando)
- **Role:** Comando
- **Trope:** Hunk
- **Job:** Ex-Marine
- **Age:** Adult
- **Flaw:** Nunca sé cuándo retirarme.
- **Catchphrase:** Si sangra, se le puede matar.

Descripción del personaje

El epítome de tipo duro de los ochenta. Solo podrías ser más ochentero si llevaras calentadores, un walkman y una tonelada de laca. Duro, silencioso, siempre con la frase lapidaria en la boca. Protector con su familia, leal a su país o su organización y dado a la violencia calculada. ¿Para qué vas a conseguir las cosas hablando si se pueden arreglar de dos hostias?.

Tras darte cuenta de que la organización a la que dedicaste tu vida estaba dirigida por corruptos y chupatintas, te fuiste sin mirar atrás. Desengañado, pasaste un tiempo vagando por Madripur e Indonesia.

Lo malo de ser un soldado honrado es que no haces mucho dinero, así que tuviste que volver a activo. PRIS-13 es una de los grupos con las que colaboraste en el pasado y te parecían decentes, quizás un poco más secretista de lo que te gustaría, pero al menos parece que mantienen el hocico limpio.

TROPE: Hunk

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

You're pretty big, tall, muscular, and athletic. Perhaps you're tough and intimidating, or maybe a gentle giant who always knows how to put people at ease. Either way, you've clearly been hitting the gym.

Atributos

- **Smooth:** 3
 - **Leadership:** 3
 - **Flirt:** 2
 - **Style:** 2
 - **Speech:** 1
- **Brawn:** 3
 - **Endure:** 3
 - **Fight:** 3
 - **Force:** 3
 - **Stunt:** 2
- **Nerves:** 2

- **Cool:** 2
- **Shoot:** 2
- **Survival:** 3
- **Drive:** 1
- **Focus:** 2
 - **Fix:** 2
 - **Detect:** 1
 - **Heal:** 1
 - **Know:** 1
- **Crime:** 2
 - **Awareness:** 2
 - **Stealth:** 2
 - **Desxterity:** 1
 - **Streetwise:** 1

Habilidades

Hard to Kill

It doesn't matter what they throw at you. You keep standing back up.

When you fill in your Bad Box, you gain 1 Adrenaline and +1 to your next roll.

Military Background

You're a soldier. You know military hierarchy and protocol.

Gain a Free Re-roll for all rolls about military knowledge, for coordinating a strategy, or when recalling your training.

Bodybuilder

You're big, strong, and muscular. How much can you bench?

Gain a Free Re-roll when lifting, carrying, or breaking something.

Objetos

- Knife
- Pistol with silencer
- Shotgun

Teniente Templeton "Fénix" Peck

Datos personales

- **Name:** Teniente Templeton "Fénix" Peck
- **Role:** Face
- **Trope:** Hot Stuff
- **Job:** Exsoldado
- **Age:** Adult
- **Flaw:** Soy demasiado vanidoso
- **Catchphrase:** Tenemos un plan, ¿Verdad?

Descripción del personaje

Lo primero que te define es que eres un jugador de equipo: Engañar y mentir es solo algo que haces para que la misión siga. Tu especialidad es conseguir cosas: si para eso tienes que ser vendedor de seguros hoy y repartidor de fedex mañana, que así sea. Has estado en el ejército y se nota, te gusta la organización y que haya una jerarquía. La organización te reclutó cuando te licenciaron del ejército por desobedecer a tus superiores.

TROPE: Hot Stuff

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

You're elegant and sexy, irresistibly stylish, or simply really, really... really ridiculously good looking. When you walk down the street, people turn to look at you. It's impossible to resist your charm.

Atributos

- **Crime:** 3
 - **Stealth:** 2
 - **Streetwise:** 2
 - **Awareness:** 2
 - **Desxterity:** 1
- **Smooth:** 3
 - **Flirt:** 3
 - **Leadership:** 2
 - **Speech:** 2
 - **Style:** 3
- **Brawn:** 2
 - **Fight:** 2
 - **Endure:** 1
 - **Force:** 1
 - **Stunt:** 1
- **Nerves:** 2

- **Drive:** 2
- **Cool:** 1
- **Shoot:** 1
- **Survival:** 1
- **Focus:** 2
 - **Detect:** 3
 - **Heal:** 2
 - **Know:** 3
 - **Fix:** 1

Habilidades

Master of Disguise

You know how to change your appearance and hide your identity.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to disguise yourself, to go unnoticed, or to take on someone else's identity.

Silver Tongue

Your words speak louder than actions, and you certainly know how to talk your way out of trouble.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to lie, to persuade others, to find a compromise, or to bargain.

Heartbreaker

Nobody can resist your damned smile.

Gain a Free Re-roll when seducing or making a good impression on others.

Objetos

- Pistol
- Bolígrafo Fountain de Graf von Faber-Castell

Wanda

Datos personales

- **Name:** Wanda
- **Role:** Face
- **Trope:** Cheater
- **Job:** Supervisión de recursos y gestión de activos
- **Age:** Adult
- **Flaw:** Soy demasiado blanda con los tontos guapos.
- **Catchphrase:** Disculpe, su cara me resulta familiar...

Descripción del personaje

"Camaleónica" ni siquiera empieza a describirte: Puedes meterte en la piel de cualquier personaje, seducir a cualquiera y ser quien quieras. Cuando todo acaba tu estás lejos, tienes el dinero y los memes se encuentran con un palmo de narices preguntándose qué ha podido pasar.

No tienes aprecio por los sentimientos de los demás, lo cual te ha granjeado bastantes enemigos, pero te gusta pagar tus deudas y devolver los favores. La organización no te reclutó: Te infiltraste en ella y cuando viste que te interesaba, "presentaste" tu currículum.

TROPE: Cheater

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

You lie for work, for fun, or out of necessity. Anyway, you lie well, often, and easily. Trusting you is a really risky decision, but you know how to be persuasive.

Atributos

- **Crime:** 3
 - **Stealth:** 3
 - **Streetwise:** 3
 - **Awareness:** 1
 - **Desxterity:** 1
- **Smooth:** 3
 - **Flirt:** 2
 - **Leadership:** 2
 - **Speech:** 3
 - **Style:** 3
- **Brawn:** 2
 - **Stunt:** 2
 - **Endure:** 1
 - **Fight:** 1

- **Force:** 1
- **Nerves:** 2
 - **Cool:** 2
 - **Shoot:** 2
 - **Drive:** 1
 - **Survival:** 1
- **Focus:** 2
 - **Detect:** 2
 - **Heal:** 2
 - **Know:** 2
 - **Fix:** 1

Habilidades

Silver Tongue

Your words speak louder than actions, and you certainly know how to talk your way out of trouble.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to lie, to persuade others, to find a compromise, or to bargain.

High Culture

You've studied and it shows.

Gain a Free Re-roll for all rolls to recall information about general culture, literature, history, and geography.

Master of Disguise

You know how to change your appearance and hide your identity.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to disguise yourself, to go unnoticed, or to take on someone else's identity.

Objetos

- Pistol
- Elegant Clothes
- Gold lighter inlaid with precious stones

Elliot Spencer

Datos personales

- **Name:** Elliot Spencer
- **Role:** Fighter
- **Trope:** Good Samaritan
- **Job:** Exsoldado
- **Age:** Adult
- **Flaw:** No creo en mí mismo.
- **Catchphrase:** No me gustan las pistolas.

Descripcion del personaje

Un tipo duro con un corazón de oro. Has visto todos los conflictos del mundo, has estado en casi todos ellos y los odias con toda tu alma. Te has unido a la organización sólo por que por una vez te da la oportunidad de proteger a los más débiles. Aunque tu especialidad son los puños, prefieres no pelear y resolver las peleas con tu carisma. Tú no empiezas las peleas, pero siempre las terminas.

TROPE: Good Samaritan

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

To you, helping others is the obvious choice. Doesn't matter if you have to hold the door or run into a burning building. If there were more people like you, the world would be a better place.

Atributos

- **Smooth:** 3
 - **Flirt:** 2
 - **Leadership:** 2
 - **Style:** 3
 - **Speech:** 2
- **Brawn:** 3
 - **Endure:** 3
 - **Fight:** 2
 - **Force:** 2
 - **Stunt:** 2
- **Nerves:** 2
 - **Cool:** 3
 - **Shoot:** 2
 - **Drive:** 1
 - **Survival:** 1
- **Focus:** 2
 - **Heal:** 3

- **Detect:** 2
- **Know:** 2
- **Fix:** 1
- **Crime:** 2
 - **Awareness:** 1
 - **Desxterity:** 1
 - **Stealth:** 1
 - **Streetwise:** 1

Habilidades

Martial Arts

You know kung fu, muay thai, boxing, or another fighting style.

Gain a Free Re-roll for all Action and Reaction Rolls made when fighting unarmed.

Flying Kick

(Cost ⚡)

No enemy is out of reach for your deadly kicks.

Attack an Enemy within Close or Medium Range, gain +1 to the roll.

Additionally, you can always attack an Enemy within Close Range while bare-handed, and you don't need to spend Adrenaline to do so.

Get Down!

(Cost ⚡)

You grab your friend and drag them away from danger one second before disaster.

[Full Turn] You and another Hero quickly hide, dodge a hail of bullets, or avoid being run over without needing to roll the dice.

Objetos

- Tarjeta caducada del videoclub (sí, del videoclub).
- Guantes de cuero recortados.

Mickey O'Neill

Datos personales

- **Name:** Mickey O'Neill
- **Role:** Fighter
- **Trope:** Jerk with a Heart of Gold
- **Job:** Bouncer and street fighter
- **Age:** Adult
- **Flaw:** Esta vieja herida siempre está dando por culo.
- **Catchphrase:** Buen golpe, ahora me toca a mí...

Descripción del personaje

Campeón callejero de Boxeo sin guantes, te conoces al dedillo todos los tugurios de apuestas clandestinas del Reino Unido. Te has unido a la organización porque te persiguen todos los mafiosos de Londres por amaños los combates con el resto de tu familia. Los echas de menos, pero desaparecer y que te dieran por muerto era la mejor opción para todos.

Además de ser un hacha en la lucha y sabiendo cuándo tirarte en la lona (y cuando no), tienes bastante labia y eres capaz de salir de muchas situaciones mintiendo, engañando y timando.

TROPE: Jerk with a Heart of Gold

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

You're impudent, unreasonable, and far too sure of yourself. You're the kind of person who mocks their friends, or flirts with everyone. Sometimes you're unbearable but, deep down, you care.

Atributos

- **Smooth:** 3
 - **Flirt:** 3
 - **Leadership:** 2
 - **Style:** 3
 - **Speech:** 2
- **Brawn:** 3
 - **Endure:** 2
 - **Fight:** 3
 - **Force:** 2
 - **Stunt:** 2
- **Nerves:** 2
 - **Cool:** 2
 - **Survival:** 2
 - **Drive:** 1

- **Shoot:** 1
- **Focus:** 2
 - **Heal:** 2
 - **Detect:** 1
 - **Fix:** 1
 - **Know:** 1
- **Crime:** 2
 - **Stealth:** 2
 - **Streetwise:** 2
 - **Awareness:** 1
 - **Desxterity:** 1

Habilidades

Martial Arts

You know kung fu, muay thai, boxing, or another fighting style.

Gain a Free Re-roll for all Action and Reaction Rolls made when fighting unarmed.

Hard to Kill

It doesn't matter what they throw at you. You keep standing back up.

When you fill in your Bad Box, you gain 1 Adrenaline and +1 to your next roll.

Silver Tongue

Your words speak louder than actions, and you certainly know how to talk your way out of trouble.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to lie, to persuade others, to find a compromise, or to bargain.

Objetos

- Puño americano (TODO. Ver qué ventajas dan)
- Pistol
- Rolex falso

Yor Forger

Datos personales

- **Name:** Yor Forger
- **Role:** Fighter
- **Trope:** Lone Wolf
- **Job:** Espía
- **Age:** Adult
- **Flaw:** No creo en mí misma.
- **Catchphrase:** Oh... Esto me recuerda cuando mi hermano pequeño todavía era pequeño y adorable.

Descripción del personaje

Como Yor puedes ser una persona amable, generosa, entregada y dispuesta a ayudar a los demás. Hasta que alguien se mete con tu familia o intenta amenazarte: entonces se desata el infierno. No peleas porque te guste, peleas por defender lo que más quieras. Y eres muy buena haciéndolo. Quizás incluso tienes dos identidades: una "normal" y tu "alternativa" como defensora de la justicia.

Yor te da una idea de otro motivo por el que pudiste ser reclutado por la agencia: quizás la agencia te adoptó cuando murieron tus padres y te crió para convertirte en una luchadora experta capaz de lidiar con cualquier "problema".

TROPE: Lone Wolf

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

You come off to strangers as abrasive and rude. Indeed, you're pretty good at keeping others at arm's length, but your friends know that they can rely on you. You live on your own, possibly in close contact with nature.

Atributos

- **Brawn:** 4
 - **Endure:** 2
 - **Fight:** 3
 - **Force:** 3
 - **Stunt:** 3
- **Nerves:** 2
 - **Cool:** 3
 - **Survival:** 2
 - **Drive:** 1
 - **Shoot:** 1
- **Smooth:** 2
 - **Flirt:** 3

- **Leadership:** 3
- **Style:** 2
- **Speech:** 1
- **Focus:** 2
 - **Heal:** 2
 - **Detect:** 1
 - **Fix:** 1
 - **Know:** 1
- **Crime:** 2
 - **Streetwise:** 2
 - **Awareness:** 1
 - **Dexterity:** 1
 - **Stealth:** 1

Habilidades

Martial Arts

You know kung fu, muay thai, boxing, or another fighting style.

Gain a Free Re-roll for all Action and Reaction Rolls made when fighting unarmed.

Hard to Kill

It doesn't matter what they throw at you. You keep standing back up.

When you fill in your Bad Box, you gain 1 Adrenaline and +1 to your next roll.

Head on a Swivel

You're always ready to spot what's coming.

Gain a Free Re-roll when preempting dangers or ambushes, or trying to locate lurking enemies.

Objetos

- 2 Knifes (TODO ver cómo van las reglas)
- Pistol

Fox Mulder

Datos personales

- **Name:** Fox Mulder
- **Role:** Sleuth
- **Trope:** Cool but Distressed
- **Job:** Investigador
- **Age:** Adult
- **Flaw:** Hay una explicación perfectamente sobrenatural para todo.
- **Catchphrase:** La verdad está ahí fuera.

Descripción del personaje

Uno de los investigadores de televisión por antonomasia. Inquisitivo, obsesionado siempre con la verdad y algo paranoide en ocasiones (la mayoría de las veces con razón). Aunque pertenes a una organización, muchas veces pareces completamente ajeno a ella. Eres la oveja negra, título que te has ganado a pulso por enfrentarte a todo el mundo para conocer la verdad.

Tras la desaparición de Scully, y debido a la negativa del FBI de investigar o dejar investigar el caso, te ves forzado a tomar una excedencia del FBI. Investigando como un agente libre, consigues situar a agentes de PRIS-13 en el mismo hotel donde se vio por última vez a Scully. Pero, después de todo lo que has pasado, y sin saber en quién confiar, decides infiltrarte para averiguar más información. No te cuesta convencerles de tu resentimiento contra el FBI y, con tu experiencia y dotes, es pan comido hacerles ver que eres un activo valioso.

TROPE: Cool but Distressed

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

Your house is in complete disarray, and you mope around with your head hung low, brooding about your traumatic past in-between a cigarette and a shot. You're a mess... But so damn cool at the same time.

Atributos

- **Smooth:** 3
 - **Flirt:** 2
 - **Leadership:** 1
 - **Speech:** 1
 - **Style:** 1
- **Focus:** 3
 - **Detect:** 3
 - **Know:** 3
 - **Fix:** 1
 - **Heal:** 1

- **Brawn:** 2
 - **Endure:** 2
 - **Stunt:** 2
 - **Fight:** 2
 - **Force:** 1
- **Nerves:** 2
 - **Cool:** 3
 - **Drive:** 3
 - **Shoot:** 3
 - **Survival:** 1
- **Crime:** 2
 - **Awareness:** 2
 - **Stealth:** 2
 - **Streetwise:** 3
 - **Dexterity:** 1

Habilidades

Reporter

You're always on the hunt for truth. Your pen is mightier than a gun.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to interview people, gain information, and find contacts.

I'll Make a Phone Call

(Cost ⚡)

You have a contact, a friend, or a favor you can call in. It's just a phone call away.

[Full Turn] You call one of your contacts asking for a piece of information, a favor, a ride, or up to 3 Cash. You gain whatever you asked for during the next Time-Out.

Detective

The crime-scene speaks to you. Where others see chaos, you know how to spot a clue.

Gain a Free Re-roll when looking for clues, following trails, or searching a room.

Objetos

- Pistol
- Badge
- Telephone

Veronica Mars

Datos personales

- **Name:** Veronica Mars
- **Role:** Sleuth
- **Trope:** Good Samaritan
- **Job:** Investigadora
- **Age:** Adult
- **Flaw:** No puedes evitar corregir a alguien cuando se equivoca.
- **Catchphrase:** Se que parece imposible, pero es así.

Descripcion del personaje

Veronica representa a la persona con talento natural para la investigación. Una mente que siempre encuentra patrones, unos ojos capaces de detectarlo todo y una vida llena de giros dramáticos. A veces impulsiva, no puedes dejar que una injusticia pase a tu alrededor sin meter la nariz. Y la verdad es que si no lo hicieras la policía siempre acabaría arrestando a la persona que no es.

Tras una larga temporada asesorando a la policía y otras agencias como el FBI o PRIS-13, te ha picado la curiosidad por ver si puedes aportar algo más: Hasta ahora has estado prácticamente haciendo su trabajo sin cobrar ni un duro, ¿por qué no tener una nomina ya que estás? Además, con un poco de suerte puedes enseñarles un par de cosas. ¿Te imaginas un mundo donde supiesen hacer su trabajo?

TROPE: Good Samaritan

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

To you, helping others is the obvious choice. Doesn't matter if you have to hold the door or run into a burning building. If there were more people like you, the world would be a better place.

Atributos

- **Smooth:** 3
 - **Speech:** 2
 - **Style:** 2
 - **Flirt:** 1
 - **Leadership:** 1
- **Focus:** 3
 - **Detect:** 3
 - **Know:** 3
 - **Heal:** 2
 - **Fix:** 1
- **Brawn:** 2
 - **Endure:** 3

- **Stunt:** 2
- **Fight:** 1
- **Force:** 1
- **Nerves:** 2
 - **Cool:** 3
 - **Drive:** 2
 - **Shoot:** 3
 - **Survival:** 1
- **Crime:** 2
 - **Awareness:** 2
 - **Stealth:** 2
 - **Streetwise:** 2
 - **Dexterity:** 1

Habilidades

Detective

The crime-scene speaks to you. Where others see chaos, you know how to spot a clue.

Gain a Free Re-roll when looking for clues, following trails, or searching a room.

I'll Make a Phone Call

(Cost ↘)

You have a contact, a friend, or a favor you can call in. It's just a phone call away.

[Full Turn] You call one of your contacts asking for a piece of information, a favor, a ride, or up to 3 Cash. You gain whatever you asked for during the next Time-Out.

Selfless

You always defend other people with your life. You're a true hero!

Gain a Free Re-roll when defending or saving others, or when acting selflessly.

Objetos

- Pen
- Notebook
- Badge
- Telephone

Carmen Santiego

Datos personales

- **Name:** Carmen Santiego
- **Role:** Criminal
- **Trope:** Vigilante
- **Job:** Ladrona
- **Age:** Adult
- **Flaw:** Avergonzada y perseguida por su pasado.
- **Catchphrase:** Entrar y salir. Es pan comido.

Descripción del personaje

Fuiste criada por una organización para cometer todo tipo de crímenes. Ahora, roba solo para ayudar a los demás. Tienes muchas habilidades, pero solo las usas si la causa es justa. Y siempre con un plan detrás.

Después de que el último golpe contra V.I.L.E. - tu antigua organización - saliese mal, te encontraste en una situación incómoda. Tocaba retirarse una temporada para recuperar el aliento y planear los siguientes golpes.

Pero tu naturaleza no te permite relajarte en un balneario, así que has decidido aprovechar que tenías una oferta de PRIS-13 sobre la mesa para unirte ellos y, ya que estás, conseguir acceso a sus bases de datos. Sabes que tienen un acceso excepcional a bases de datos fuertemente protegidas y te sentirías mal si no aprovechases la ocasión para echarle el guante.

TROPE: Vigilante

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

You've stood to watch, while the law tried and failed to solve the problems of your city, of the entire world. In the end, you've decided that it was up to you to intervene and sort out things the hard way. Your methods and your morals are borderline at best.

Atributos

- **Focus:** 3
 - **Detect:** 2
 - **Fix:** 2
 - **Heal:** 1
 - **Know:** 1
- **Crime:** 3
 - **Awareness:** 3
 - **Stealth:** 3
 - **Streetwise:** 3
 - **Desxterity:** 1

- **Brawn:** 2
 - **Force:** 2
 - **Stunt:** 3
 - **Fight:** 2
 - **Endure:** 1
- **Nerves:** 2
 - **Drive:** 2
 - **Shoot:** 2
 - **Survival:** 2
 - **Cool:** 1
- **Smooth:** 2
 - **Speech:** 2
 - **Leadership:** 2
 - **Flirt:** 1
 - **Style:** 1

Habilidades

Always Prepared

(Cost ⚡)

You always have an ace up your sleeve.

[Quick Action] You take out or retrieve a useful item, a piece of information, or a small, easy-to-hide weapon.

Lockpick

Doors, safes, and vaults stand no chance against your surgically precise methods.

Gain a Free Re-roll when trying to pick any lock, door, or closed container.

Shadow

Nobody can catch you. You're quick and quiet as a shadow.

Gain a Free Re-roll when hiding, sneaking, or tailing someone.

Objetos

- Pistol
- Lockpicking Set
- Handcuffs

Parker

Datos personales

- **Name:** Parker
- **Role:** Criminal
- **Trope:** Free Spirit
- **Job:** Ladrona
- **Age:** Adult
- **Flaw:** Soy demasiado impulsiva.
- **Catchphrase:** ¿Por qué todos miráis para mí? Vale, toma.

Descripción del personaje

Como Parker puedes ser una experta ladrona, capaz de llevar a cabo cualquier golpe... Y, al mismo tiempo, completamente disfuncional para la vida "normal". Toda tu vida se ha centrado en grandes robos y has dejado fuera todo lo demás, lo que te da una personalidad "única". Impulsiva, desconfiada y bastante obsesiva.

En la cárcel no tienen Netflix. Por eso, cuando el último trabajo salió mal y se acercó PRIS-13 ofreciendo una amnistía a cambio de trabajar para ellos 2 años, no tuviste que pensártelo. ¿Quién iba a decirlo? Parece que tus habilidades son compatibles con tener una nómina del gobierno.

TROPE: Free Spirit

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

Nobody can tell you what to do. You're a free spirit, and you always follow your heart. You're temperamental and rebellious, and hate the idea of following orders or keeping to the plan. You'd much rather improvise.

Atributos

- **Brawn:** 3
 - **Force:** 2
 - **Stunt:** 3
 - **Fight:** 2
 - **Endure:** 1
- **Crime:** 3
 - **Awareness:** 2
 - **Stealth:** 3
 - **Streetwise:** 3
 - **Desxterity:** 1
- **Nerves:** 2
 - **Drive:** 3
 - **Shoot:** 2

- **Survival:** 3
- **Cool:** 1
- **Smooth:** 2
 - **Speech:** 2
 - **Style:** 2
 - **Flirt:** 1
 - **Leadership:** 1
- **Focus:** 2
 - **Fix:** 2
 - **Detect:** 1
 - **Heal:** 1
 - **Know:** 1

Habilidades

Always Prepared

(Cost ⚡)

You always have an ace up your sleeve.

[Quick Action] You take out or retrieve a useful item, a piece of information, or a small, easy-to-hide weapon.

Lockpick

Doors, safes, and vaults stand no chance against your surgically precise methods.

Gain a Free Re-roll when trying to pick any lock, door, or closed container.

Pickpocket

You're no mere thief, you're a theft artist.

Gain a Free Re-roll when stealing something from somebody.

Objetos

- Pistol
- Lockpicking Set
- Handcuffs

Arsène Lupin

Datos personales

- **Name:** Arsène Lupin
- **Role:** Criminal
- **Trope:** Cheater
- **Job:** Ladrón
- **Age:** Adult
- **Flaw:** No me tomo nada en serio.
- **Catchphrase:** Prometí que esta vez iba a portarme bien...

Descripción del personaje

En cualquier serie o película, Lupin es el prototipo de caballero: Educado, galante, cortés. Desprecia la violencia y ve cualquier golpe como un reto. El golpe ha de tener motivos personales o ser retador, pero nunca merece la pena si alguien va a salir dañado. Puede ser un ladrón, pero desde luego no es un asesino. Eso no quiere decir que no puedas defenderte, pero no vas a matar por ningún motivo. (Salvo que sea por venganza).

En la cárcel no tienen Netflix. Por eso, cuando el último trabajo salió mal y se acercó PRIS-13 ofreciendo una amnistía a cambio de trabajar para ellos 2 años, no tuviste que pensártelo. ¿Quién iba a decirlo? Parece que tus habilidades son compatibles con tener una nómina del gobierno.

TROPE: Cheater

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

You lie for work, for fun, or out of necessity. Anyway, you lie well, often, and easily. Trusting you is a really risky decision, but you know how to be persuasive.

Atributos

- **Smooth:** 3
 - **Speech:** 3
 - **Style:** 2
 - **Flirt:** 1
 - **Leadership:** 1
- **Crime:** 3
 - **Awareness:** 2
 - **Stealth:** 3
 - **Streetwise:** 3
 - **Desxterity:** 1
- **Brawn:** 2
 - **Force:** 2

- **Stunt:** 3
- **Endure:** 1
- **Fight:** 1
- **Nerves:** 2
 - **Drive:** 2
 - **Shoot:** 3
 - **Survival:** 2
 - **Cool:** 2
- **Focus:** 2
 - **Detect:** 1
 - **Fix:** 1
 - **Heal:** 1
 - **Know:** 1

Habilidades

Always Prepared

(Cost ↳)

You always have an ace up your sleeve.

[Quick Action] You take out or retrieve a useful item, a piece of information, or a small, easy-to-hide weapon.

Silver Tongue

Your words speak louder than actions, and you certainly know how to talk your way out of trouble.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to lie, to persuade others, to find a compromise, or to bargain.

Lockpick

Doors, safes, and vaults stand no chance against your surgically precise methods.

Gain a Free Re-roll when trying to pick any lock, door, or closed container.

Objetos

- Pistol
- Lockpicking Set
- Handcuffs

Alice Abernathy

Datos personales

- **Name:** Alice Abernathy
- **Role:** Comando
- **Trope:** Diehard
- **Job:** Soldier
- **Age:** Adult
- **Flaw:** No confío en nadie.
- **Catchphrase:** Matarte no arreglará las cosas, pero es un comienzo.

Descripción del personaje

Superviviente nata, nada puede contigo: ni corporaciones malignas, ni virus asesinos, ni paramilitares armados. Usas la violencia cuando hay motivos serios para ello (casualmente pareces atraer a los motivos serios, pero eso es una cuestión para otro día). Eso no quiere decir que no puedas estar en familia, pero tiendes a distanciarte de la gente. Los amigos de hoy pueden llegar a ser los objetivos del mañana, así que ¿Por qué molestarse?

PRIS-13 lleva un tiempo en tu radar así que, cuando intentaron reclutarte, no te resististe demasiado. Nadie está tan limpio como ellos afirman que están. No has encontrado nada sospecho (de momento), pero algo no te cuadra. Así que vas a mantener los ojos abiertos y, si se da la ocasión, mirar debajo de la alfombra.

TROPE: Diehard

Nota: No es necesario apuntar en la hoja de personaje

It doesn't matter how many times they push you to the ground, you just keep standing back up to fight for what you believe in. When the game gets hard, and tensions run high, you always manage to give it your best. You're just wired like that.

Atributos

- **Nerves:** 3
 - **Cool:** 3
 - **Shoot:** 3
 - **Survival:** 2
 - **Drive:** 2
- **Brawn:** 3
 - **Endure:** 3
 - **Fight:** 3
 - **Force:** 3
 - **Stunt:** 1
- **Smooth:** 2

- **Leadership:** 3
- **Flirt:** 1
- **Speech:** 1
- **Style:** 1
- **Focus:** 2
 - **Fix:** 2
 - **Heal:** 2
 - **Detect:** 1
 - **Know:** 1
- **Crime:** 2
 - **Awareness:** 2
 - **Stealth:** 2
 - **Desxterity:** 1
 - **Streetwise:** 1

Habilidades

Hard to Kill

It doesn't matter what they throw at you. You keep standing back up.

When you fill in your Bad Box, you gain 1 Adrenaline and +1 to your next roll.

Hunter

You have predator instincts and know how to move in the wilds.

Gain a Free Re-roll for all rolls made to follow or hunt an animal, to find your bearings, or to hide while in the wilds.

Martial Arts

You know kung fu, muay thai, boxing, or another fighting style.

Gain a Free Re-roll for all Action and Reaction Rolls made when fighting unarmed.

Objetos

- Gun
- Gun



NAME _____
 ROLE _____
 TROPE _____
 JOB _____ AGE _____
 FLAW _____
 CATCHPHRASE _____

BRAWN ◆◆◆

ENDURE ◆◆◆
 FIGHT ◆◆◆
 FORCE ◆◆◆
 STUNT ◆◆◆

NERVES ◆◆◆

COOL ◆◆◆
 DRIVE ◆◆◆
 SHOOT ◆◆◆
 SURVIVAL ◆◆◆

SMOOTH ◆◆◆

FLIRT ◆◆◆
 LEADERSHIP ◆◆◆
 SPEECH ◆◆◆
 STYLE ◆◆◆

FOCUS ◆◆◆

DETECT ◆◆◆
 FIX ◆◆◆
 HEAL ◆◆◆
 KNOW ◆◆◆

CRIME ◆◆◆

AWARENESS ◆◆◆
 DEXTERITY ◆◆◆
 STEALTH ◆◆◆
 STREETWISE ◆◆◆

GRIT

BAD: SUFFER A CONDITION
 HOT: GAIN 2 ADRENALINE

FEATS

**ADRENALINE!**

GAIN +1 6 TAKE THE SPOTLIGHT

MISSION

EXPERIENCES

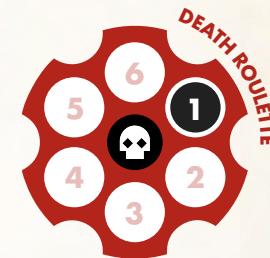
ACHIEVEMENTS, SCARS, BONDS, & REPUTATIONS

YOU LOOK

HURT - ◇ BRAWN
 NERVOUS - ◇ NERVES
 LIKE A FOOL - ◇ SMOOTH
 DISTRACTED - ◇ FOCUS
 SCARED - ◇ CRIME

TIRED - ◇ NONE
 OTHER - ◇ OTHER
 OTHER - ◇ OTHER
 BROKEN - ◇ ALL

YOUR 4TH CONDITION IS ALWAYS BROKEN

**GUNS & GEAR**

MELEE CLOSE MEDIUM LONG



\$ \$ \$ \$ \$

STORAGE

RIDE



NAME _____
 ROLE _____
 TROPE _____
 JOB _____ AGE _____
 FLAW _____
 CATCHPHRASE _____

BRAWN ◆◆◆

ENDURE ◆◆◆
 FIGHT ◆◆◆
 FORCE ◆◆◆
 STUNT ◆◆◆

NERVES ◆◆◆

COOL ◆◆◆
 DRIVE ◆◆◆
 SHOOT ◆◆◆
 SURVIVAL ◆◆◆

SMOOTH ◆◆◆

FLIRT ◆◆◆
 LEADERSHIP ◆◆◆
 SPEECH ◆◆◆
 STYLE ◆◆◆

FOCUS ◆◆◆

DETECT ◆◆◆
 FIX ◆◆◆
 HEAL ◆◆◆
 KNOW ◆◆◆

CRIME ◆◆◆

AWARENESS ◆◆◆
 DEXTERITY ◆◆◆
 STEALTH ◆◆◆
 STREETWISE ◆◆◆

GRIT

BAD: SUFFER A CONDITION
 HOT: GAIN 2 ADRENALINE

FEATS

**ADRENALINE!**

GAIN +1 6 TAKE THE SPOTLIGHT

MISSION

EXPERIENCES

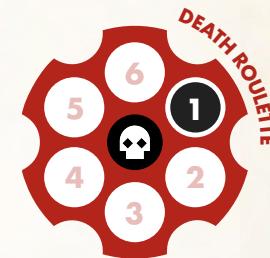
ACHIEVEMENTS, SCARS, BONDS, & REPUTATIONS

YOU LOOK

HURT - ◇ BRAWN
 NERVOUS - ◇ NERVES
 LIKE A FOOL - ◇ SMOOTH
 DISTRACTED - ◇ FOCUS
 SCARED - ◇ CRIME

TIRED - ◇ NONE
 OTHER - ◇ OTHER
 OTHER - ◇ OTHER
 BROKEN - ◇ ALL

YOUR 4TH CONDITION IS ALWAYS BROKEN

**GUNS & GEAR**

MELEE CLOSE MEDIUM LONG



**STORAGE**

RIDE

NAME





NAME _____
 ROLE _____
 TROPE _____
 JOB _____ AGE _____
 FLAW _____
 CATCHPHRASE _____

BRAWN ◆◆◆

ENDURE ◆◆◆
 FIGHT ◆◆◆
 FORCE ◆◆◆
 STUNT ◆◆◆

NERVES ◆◆◆

COOL ◆◆◆
 DRIVE ◆◆◆
 SHOOT ◆◆◆
 SURVIVAL ◆◆◆

SMOOTH ◆◆◆

FLIRT ◆◆◆
 LEADERSHIP ◆◆◆
 SPEECH ◆◆◆
 STYLE ◆◆◆

FOCUS ◆◆◆

DETECT ◆◆◆
 FIX ◆◆◆
 HEAL ◆◆◆
 KNOW ◆◆◆

CRIME ◆◆◆

AWARENESS ◆◆◆
 DEXTERITY ◆◆◆
 STEALTH ◆◆◆
 STREETWISE ◆◆◆

GRIT

BAD: SUFFER A CONDITION
 HOT: GAIN 2 ADRENALINE

FEATS

**ADRENALINE!**

GAIN +1 6 TAKE THE SPOTLIGHT

MISSION

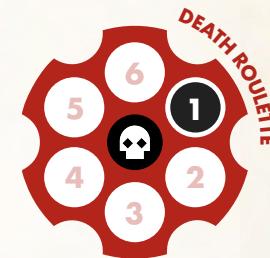
EXPERIENCES

ACHIEVEMENTS, SCARS, BONDS, & REPUTATIONS

YOU LOOK

HURT - ◇ BRAWN
 NERVOUS - ◇ NERVES
 LIKE A FOOL - ◇ SMOOTH
 DISTRACTED - ◇ FOCUS
 SCARED - ◇ CRIME

TIRED - ◇ NONE
 OTHER - ◇ OTHER
 OTHER - ◇ OTHER
 BROKEN - ◇ ALL

YOUR 4TH CONDITION IS ALWAYS BROKEN**GUNS & GEAR**

MELEE CLOSE MEDIUM LONG



**STORAGE**

RIDE

NAME





NAME _____
 ROLE _____
 TROPE _____
 JOB _____ AGE _____
 FLAW _____
 CATCHPHRASE _____

BRAWN ◆◆◆

ENDURE ◆◆◆
 FIGHT ◆◆◆
 FORCE ◆◆◆
 STUNT ◆◆◆

NERVES ◆◆◆

COOL ◆◆◆
 DRIVE ◆◆◆
 SHOOT ◆◆◆
 SURVIVAL ◆◆◆

SMOOTH ◆◆◆

FLIRT ◆◆◆
 LEADERSHIP ◆◆◆
 SPEECH ◆◆◆
 STYLE ◆◆◆

FOCUS ◆◆◆

DETECT ◆◆◆
 FIX ◆◆◆
 HEAL ◆◆◆
 KNOW ◆◆◆

CRIME ◆◆◆

AWARENESS ◆◆◆
 DEXTERITY ◆◆◆
 STEALTH ◆◆◆
 STREETWISE ◆◆◆

GRIT

BAD: SUFFER A CONDITION
 HOT: GAIN 2 ADRENALINE

FEATS

**ADRENALINE!**

GAIN +1 6 TAKE THE SPOTLIGHT

MISSION

EXPERIENCES

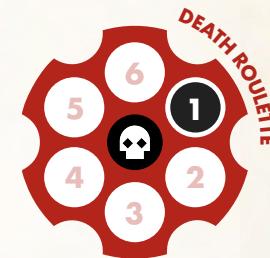
ACHIEVEMENTS, SCARS, BONDS, & REPUTATIONS

YOU LOOK

HURT - ◇ BRAWN
 NERVOUS - ◇ NERVES
 LIKE A FOOL - ◇ SMOOTH
 DISTRACTED - ◇ FOCUS
 SCARED - ◇ CRIME

TIRED - ◇ NONE
 OTHER - ◇ OTHER
 OTHER - ◇ OTHER
 BROKEN - ◇ ALL

YOUR 4TH CONDITION IS ALWAYS BROKEN

**GUNS & GEAR**

MELEE CLOSE MEDIUM LONG



**STORAGE**

RIDE

NAME





NAME _____
 ROLE _____
 TROPE _____
 JOB _____ AGE _____
 FLAW _____
 CATCHPHRASE _____

BRAWN ◆◆◆

ENDURE ◆◆◆
 FIGHT ◆◆◆
 FORCE ◆◆◆
 STUNT ◆◆◆

NERVES ◆◆◆

COOL ◆◆◆
 DRIVE ◆◆◆
 SHOOT ◆◆◆
 SURVIVAL ◆◆◆

SMOOTH ◆◆◆

FLIRT ◆◆◆
 LEADERSHIP ◆◆◆
 SPEECH ◆◆◆
 STYLE ◆◆◆

FOCUS ◆◆◆

DETECT ◆◆◆
 FIX ◆◆◆
 HEAL ◆◆◆
 KNOW ◆◆◆

CRIME ◆◆◆

AWARENESS ◆◆◆
 DEXTERITY ◆◆◆
 STEALTH ◆◆◆
 STREETWISE ◆◆◆

GRIT

BAD: SUFFER A CONDITION
 HOT: GAIN 2 ADRENALINE

FEATS

**ADRENALINE!**

GAIN +1 6 TAKE THE SPOTLIGHT

MISSION

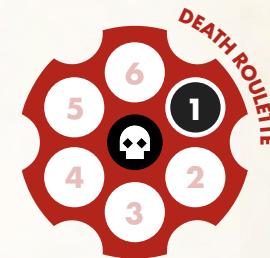
EXPERIENCES

ACHIEVEMENTS, SCARS, BONDS, & REPUTATIONS

YOU LOOK

HURT - ◇ BRAWN
 NERVOUS - ◇ NERVES
 LIKE A FOOL - ◇ SMOOTH
 DISTRACTED - ◇ FOCUS
 SCARED - ◇ CRIME

TIRED - ◇ NONE
 OTHER - ◇ OTHER
 OTHER - ◇ OTHER
 BROKEN - ◇ ALL

YOUR 4TH CONDITION IS ALWAYS BROKEN**GUNS & GEAR**

MELEE CLOSE MEDIUM LONG



**STORAGE**

RIDE

NAME





NAME _____
 ROLE _____
 TROPE _____
 JOB _____ AGE _____
 FLAW _____
 CATCHPHRASE _____

BRAWN ◆◆◆

ENDURE ◆◆◆
 FIGHT ◆◆◆
 FORCE ◆◆◆
 STUNT ◆◆◆

NERVES ◆◆◆

COOL ◆◆◆
 DRIVE ◆◆◆
 SHOOT ◆◆◆
 SURVIVAL ◆◆◆

SMOOTH ◆◆◆

FLIRT ◆◆◆
 LEADERSHIP ◆◆◆
 SPEECH ◆◆◆
 STYLE ◆◆◆

FOCUS ◆◆◆

DETECT ◆◆◆
 FIX ◆◆◆
 HEAL ◆◆◆
 KNOW ◆◆◆

CRIME ◆◆◆

AWARENESS ◆◆◆
 DEXTERITY ◆◆◆
 STEALTH ◆◆◆
 STREETWISE ◆◆◆

GRIT

BAD: SUFFER A CONDITION
 HOT: GAIN 2 ADRENALINE

FEATS

**ADRENALINE!**

GAIN +1 6 TAKE THE SPOTLIGHT

MISSION _____

EXPERIENCES

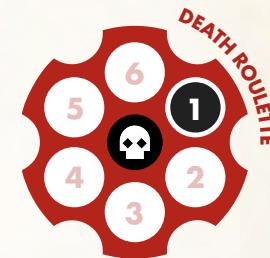
ACHIEVEMENTS, SCARS, BONDS, & REPUTATIONS

YOU LOOK

HURT - ◇ BRAWN
 NERVOUS - ◇ NERVES
 LIKE A FOOL - ◇ SMOOTH
 DISTRACTED - ◇ FOCUS
 SCARED - ◇ CRIME

TIRED - ◇ NONE
 OTHER - ◇ OTHER
 OTHER - ◇ OTHER
 BROKEN - ◇ ALL

YOUR 4TH CONDITION IS ALWAYS BROKEN

**GUNS & GEAR**

MELEE CLOSE MEDIUM LONG





\$ \$ \$ \$ \$

STORAGE

RIDE

NAME _____





NAME _____
 ROLE _____
 TROPE _____
 JOB _____ AGE _____
 FLAW _____
 CATCHPHRASE _____

BRAWN ◆◆◆

ENDURE ◆◆◆
 FIGHT ◆◆◆
 FORCE ◆◆◆
 STUNT ◆◆◆

NERVES ◆◆◆

COOL ◆◆◆
 DRIVE ◆◆◆
 SHOOT ◆◆◆
 SURVIVAL ◆◆◆

SMOOTH ◆◆◆

FLIRT ◆◆◆
 LEADERSHIP ◆◆◆
 SPEECH ◆◆◆
 STYLE ◆◆◆

FOCUS ◆◆◆

DETECT ◆◆◆
 FIX ◆◆◆
 HEAL ◆◆◆
 KNOW ◆◆◆

CRIME ◆◆◆

AWARENESS ◆◆◆
 DEXTERITY ◆◆◆
 STEALTH ◆◆◆
 STREETWISE ◆◆◆

GRIT

BAD: SUFFER A CONDITION
 HOT: GAIN 2 ADRENALINE

FEATS

**ADRENALINE!**

GAIN +1 6 TAKE THE SPOTLIGHT

MISSION

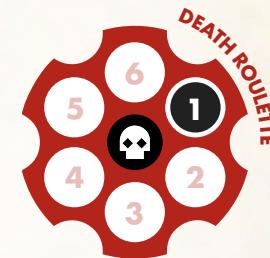
EXPERIENCES

ACHIEVEMENTS, SCARS, BONDS, & REPUTATIONS

YOU LOOK

HURT - ◇ BRAWN
 NERVOUS - ◇ NERVES
 LIKE A FOOL - ◇ SMOOTH
 DISTRACTED - ◇ FOCUS
 SCARED - ◇ CRIME

TIRED - ◇ NONE
 OTHER - ◇ OTHER
 OTHER - ◇ OTHER
 BROKEN - ◇ ALL

YOUR 4TH CONDITION IS ALWAYS BROKEN**GUNS & GEAR**

MELEE CLOSE MEDIUM LONG



**STORAGE**

RIDE



NAME _____
 ROLE _____
 TROPE _____
 JOB _____ AGE _____
 FLAW _____
 CATCHPHRASE _____

BRAWN ◆◆◆

ENDURE ◆◆◆
 FIGHT ◆◆◆
 FORCE ◆◆◆
 STUNT ◆◆◆

NERVES ◆◆◆

COOL ◆◆◆
 DRIVE ◆◆◆
 SHOOT ◆◆◆
 SURVIVAL ◆◆◆

SMOOTH ◆◆◆

FLIRT ◆◆◆
 LEADERSHIP ◆◆◆
 SPEECH ◆◆◆
 STYLE ◆◆◆

FOCUS ◆◆◆

DETECT ◆◆◆
 FIX ◆◆◆
 HEAL ◆◆◆
 KNOW ◆◆◆

CRIME ◆◆◆

AWARENESS ◆◆◆
 DEXTERITY ◆◆◆
 STEALTH ◆◆◆
 STREETWISE ◆◆◆

GRIT

BAD: SUFFER A CONDITION
 HOT: GAIN 2 ADRENALINE

FEATS

**ADRENALINE!**

GAIN +1 6 TAKE THE SPOTLIGHT

MISSION

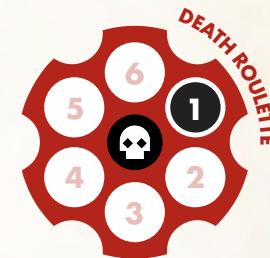
EXPERIENCES

ACHIEVEMENTS, SCARS, BONDS, & REPUTATIONS

YOU LOOK

HURT - ◇ BRAWN
 NERVOUS - ◇ NERVES
 LIKE A FOOL - ◇ SMOOTH
 DISTRACTED - ◇ FOCUS
 SCARED - ◇ CRIME

TIRED - ◇ NONE
 OTHER - ◇ OTHER
 OTHER - ◇ OTHER
 BROKEN - ◇ ALL

YOUR 4TH CONDITION IS ALWAYS BROKEN**GUNS & GEAR**

MELEE CLOSE MEDIUM LONG



**STORAGE**

RIDE

NAME





NAME _____
 ROLE _____
 TROPE _____
 JOB _____ AGE _____
 FLAW _____
 CATCHPHRASE _____

BRAWN ◆◆◆

ENDURE ◆◆◆
 FIGHT ◆◆◆
 FORCE ◆◆◆
 STUNT ◆◆◆

NERVES ◆◆◆

COOL ◆◆◆
 DRIVE ◆◆◆
 SHOOT ◆◆◆
 SURVIVAL ◆◆◆

SMOOTH ◆◆◆

FLIRT ◆◆◆
 LEADERSHIP ◆◆◆
 SPEECH ◆◆◆
 STYLE ◆◆◆

FOCUS ◆◆◆

DETECT ◆◆◆
 FIX ◆◆◆
 HEAL ◆◆◆
 KNOW ◆◆◆

CRIME ◆◆◆

AWARENESS ◆◆◆
 DEXTERITY ◆◆◆
 STEALTH ◆◆◆
 STREETWISE ◆◆◆

GRIT

BAD: SUFFER A CONDITION
 HOT: GAIN 2 ADRENALINE

FEATS

**ADRENALINE!**

GAIN +1 6 TAKE THE SPOTLIGHT

MISSION

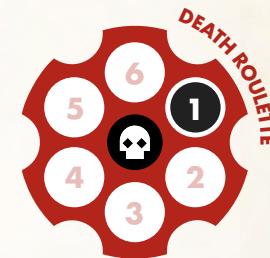
EXPERIENCES

ACHIEVEMENTS, SCARS, BONDS, & REPUTATIONS

YOU LOOK

HURT - ◇ BRAWN
 NERVOUS - ◇ NERVES
 LIKE A FOOL - ◇ SMOOTH
 DISTRACTED - ◇ FOCUS
 SCARED - ◇ CRIME

TIRED - ◇ NONE
 OTHER - ◇ OTHER
 OTHER - ◇ OTHER
 BROKEN - ◇ ALL

YOUR 4TH CONDITION IS ALWAYS BROKEN**GUNS & GEAR**

MELEE CLOSE MEDIUM LONG



**STORAGE**

RIDE



NAME _____
 ROLE _____
 TROPE _____
 JOB _____ AGE _____
 FLAW _____
 CATCHPHRASE _____

BRAWN ◆◆◆

ENDURE ◆◆◆
 FIGHT ◆◆◆
 FORCE ◆◆◆
 STUNT ◆◆◆

NERVES ◆◆◆

COOL ◆◆◆
 DRIVE ◆◆◆
 SHOOT ◆◆◆
 SURVIVAL ◆◆◆

SMOOTH ◆◆◆

FLIRT ◆◆◆
 LEADERSHIP ◆◆◆
 SPEECH ◆◆◆
 STYLE ◆◆◆

FOCUS ◆◆◆

DETECT ◆◆◆
 FIX ◆◆◆
 HEAL ◆◆◆
 KNOW ◆◆◆

CRIME ◆◆◆

AWARENESS ◆◆◆
 DEXTERITY ◆◆◆
 STEALTH ◆◆◆
 STREETWISE ◆◆◆

GRIT

BAD: SUFFER A CONDITION
 HOT: GAIN 2 ADRENALINE

FEATS

**ADRENALINE!**

GAIN +1 6 TAKE THE SPOTLIGHT

MISSION

EXPERIENCES

ACHIEVEMENTS, SCARS, BONDS, & REPUTATIONS

YOU LOOK

HURT - ◇ BRAWN
 NERVOUS - ◇ NERVES
 LIKE A FOOL - ◇ SMOOTH
 DISTRACTED - ◇ FOCUS
 SCARED - ◇ CRIME

TIRED - ◇ NONE
 OTHER - ◇ OTHER
 OTHER - ◇ OTHER
 BROKEN - ◇ ALL

YOUR 4TH CONDITION IS ALWAYS BROKEN

**GUNS & GEAR**

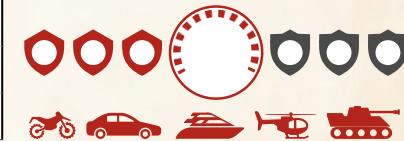
MELEE CLOSE MEDIUM LONG



**STORAGE**

RIDE

NAME



PNJs PRIS-13

Maximilian.

Función: Director táctico.

Jefe de los GMs al que llamar si hay algún problema.

NOTA: Excusa para que los GMs se ausenten y discutan entre ellos.

PNJs de los GMs.

Los GM tienen PJ. Son los jefes de los PJs que llevan los equipos de campo.

Pueden discutir entre ellos para darle sabor o alinearse/solucionar temas in-game.

La idea es que haya mucho contraste entre el PNJ y el GM para que la cuarta pared se medio mantenga.

- Frank / Jaime: Poli bueno.
- Señor Cabot / Pedro: Poli malo

Que nos llevemos mal puede ayudar a que, si hace falta, los GMs se retiren a discutir el tema entre ellos o con sus superiores.

Señor Cabot (Pedro).

Función: Jefe de campo.

Personalidad:

- Es todo un encanto: una mala mezcla entre J. Jonah Jameson y el Coronel Miles de Avatar.
- Maleducado. No respeta a sus iguales, ¿cómo va a respetar a los PJs?

Frank (Jaime).

Función: Jefe de campo.

Personalidad:

- Mentor y cercano. Una especie de Charles Xavier.
- Aguanta a Cabot por que no le quedan más cojones pero intenta que no sea evidente para los equipos de campo. Al fin y al cabo, son la cara de PRIS-13.

PNJs.

Grupo Taras Intercorp en el casino.

Yoan. Chófer de François.

Fuma mucho y es muy chapas.

Todos los aparcacoches le evitan como la peste.

Como nadie le hace ni puto caso, está deseando que alguien le escuche para darse importancia de que su jefe está *forrao* y que es uno de los que "realmente tienen poder, no como los gilipollas esos que salen en la tele."

Pai-lien chiao (Sociedad del Loto Blanco)

PNJs

Jan. Hijo de uno de los trabajadores de la presa.

Está preocupado por su padre.

Le pillan al acercarse la presa: Han sellado las puertas.

Ha trabajado algunos veranos y conoce las instalaciones.

Hombre-lobo. Hombre lobo grande y gris.

Hará un hit&run en el bosque y en próximos encuentros en la presa.

Pedro y Max.

Dos Ghouls gemelos que están siempre discutiendo.

The Agent / El agente

Quien Eres

Eres el Agent, una persona que trabaja algún tipo de agencia gubernamental: FBI, Policía, Departamento del Sheriff, etc. Algunos de ellos siguen las reglas y defienden la ley y el orden, otros son impulsivos en busca de justicia.

Pillalo si...

- ...Te gusta tener autoridad.
- ...No solo quieres pegar tiros, también quieres proteger a los demás.
- ...Te molan las pelis policiacas.

Puedes ser cómo...

Afortunadamente, hay muchísimos ejemplos de policías o agentes del gobierno a lo largo de las películas o series. Toma cosas de todos los que te gusten y hazte tu propia personalidad. Aquí te damos algunos ejemplos para que te inspires:

Detective Rosa Díaz (Brooklyn 99)

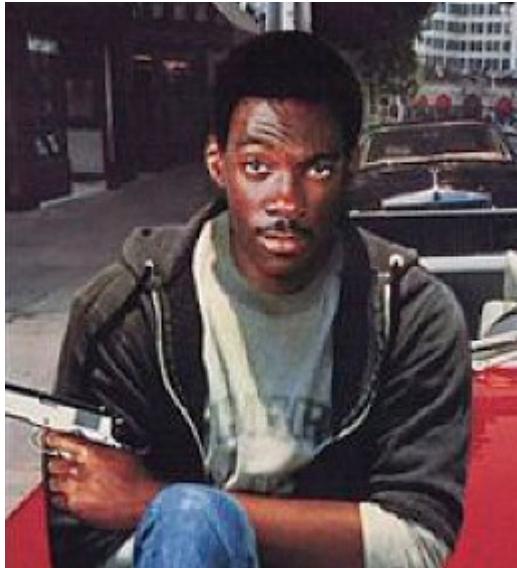


Eres una detective dura, criada en las calles. No aguantas gilipolleces y estás aquí para hacer tu trabajo, no para hacer amigos. Respetas a los ciudadanos pero ahí de cualquier delincuente que se cruce en tu camino. Aún así, entiendes que hay una organización y una jerarquía y la cumples (a tu manera).

La agencia te reclutó a través del departamento de policía en el que trabajabas. Ahora, compaginas tu tiempo como policía con un trabajo extra salvando el mundo.

Si decides ser como Rosa, tu catchphrase será: *Los planes son planes. Soy dura, no un anarquista.*

Detective Axel Folly (Superdetective en Hollywood)



Te criaste en un barrio malo de Detroit y acabaste llegando a Policía. Lo hiciste con la intención de proteger tu comunidad y, en la medida de lo posible lo estás haciendo. El problema de ser poli en Detroit es que no hay dinero y hay que buscar soluciones imaginativas a las cosas. Afortunadamente, tu tienes ese don además de una sonrisa impertérrita y la capacidad de tomartelo todo a cachondeo.

Todavía no tienes muy claro por qué te reclutó la organización ni si encajas del todo aquí, pero está claro que alguien tiene que ayudar a este grupo de estirados a relajarse un poco mientras hacen su trabajo.

Si decides ser como Axel, tu catchphrase será: *No se preocupe no estoy de servicio. Estoy de vacaciones.*

Yuri Briar (Spy x Family)



Yuri no trabaja como agente de policía... Trabaja para el servicio secreto, encontrando y destapando a espías enemigos en su país. Es incansable y tiene una fortaleza mental y física extremas. Se crió como huérfano y su hermana se desvivió porque Yuri sobreviviera, lo que hace que tenga una lealtad a su familia inquebrantable (y también a su país). Claro que todo esto no lo hizo la persona más sociable del mundo: a veces es demasiado agresivo y pierde la paciencia demasiado rápido.

Quien Eres

Eres la persona que piensa, que mantiene la calma y el foco en el medio de todo. Cuando tu actúas, sabes exactamente lo que va a pasar y las posibles consecuencias. Eres bueno en uno o más campos y lo haces valer en la vida diaria.

Pillalo si...

- ...Quieres ser la persona más lista de la habitación en TODAS las habitaciones.
- ...Prefieres pensar primero y actuar después.
- ...Te gustaría ser la persona que pone la mariposa en japón para provocar un huracán en la costa oeste.

Puedes ser cómo

Hay muchos ejemplos de cerebros en las pelis y series de acción: Desde el experto hiperespecializado en un campo hasta la persona de acción que prefiere pensar y planificar antes que usar la fuerza. Haz como ellos, piensa un poco y encuentra el que más te guste. Aquí te dejamos algunos ejemplos para darte ideas tan geniales como las suyas:

La Dra. Temperance "Bones" Brennan



Eres muy buena en tu trabajo y estás especializada en múltiples campos científicos y académicos (la Dra. Brennan es experta en Arqueología y Medicina, pero tu puedes serlo en otra cosa). A veces te clasifican de brusca, pero la verdad es que lo que pasa es que no te gusta demasiado la gente. Otros te califican directamente de arrogante, pero... ¿Que sabrán ellos? Cuando tengan 3 doctorados y dos becas Mc Arthur que te hablen.

Si quieres ideas de cómo acabaste en la organización, te damos una: la organización se acercó a reclutarte por tu trabajo. Y bien que hicieron, por que el que llevaba todo antes que tú era un incompetente. ¡Apenas tenía un doctorado!

Si quieres parecerse a la Doctora Brennan, tu catchphrase será: "He abierto cerebros de Homo Erectus más avanzados que el suyo".

El Coronel John "Hannibal" Smith



Todo el mundo tiene una especialidad, la tuya es planificar. La mayoría de las personas no saben planificar: Hacen planes demasiado rígidos, que se rompen al contacto con el enemigo. Tu no. Tu sabes que un plan tiene que fluir como un río, tener espacio para moverse y respirar. Tiene que tener incertidumbres o no saldrá bien.

Aquí tienes un ejemplo de cómo pudiste acabar en la organización: La organización te reclutó después de que te licenciaran con deshonor de tu puesto en el ejército tras muchos años de servicio. Desde aquella, usas tu cerebro y tu socarrona sonrisa por el bien del mundo.

Si eliges parecerte al Coronel Smith, tu catchphrase será: "Me encanta que los planes salgan bien".

Quien Eres

Eres el Commando, un soldado curtido en mil batallas. La persona dura, experta en armas y que ha visto todo.

Pillalo si

...Quieres un personaje que sea directo. ...Te gustan las armas grandes. ...Te gustan las pelis de Acción con muchos tiros.

Puedes ser cómo...

En las pelis de acción, hay mil ejemplos de luchadores duros que disparaban balas como el que tira caramelos en la cabalgata de reyes. Solo piensa un poco, escoge algunos de tus favoritos y piensa en qué te gustaba de ellos. Toma lo que más me guste y construye tu personalidad en consecuencia. Aquí te dejamos algunos ejemplos para que te sea más sencillo.

Jonh Matrix (Commando)



El epítome de tipo duro de los ochenta. Solo podrías ser más ochentero si llevaras calentadores, un walkman y una tonelada de laca. Duro, silencioso, siempre con la frase lapidaria en la boca. Protector con su familia, leal a su país o su organización y dado a la violencia calculada. ¿Para qué vas a conseguir las cosas hablando si se pueden arreglar de dos hostias?

Tras darte cuenta de que la organización a la que dedicaste tu vida estaba dirigida por corruptos y chupatintas, te fuiste sin mirar atrás. Desengañado, pasaste un tiempo vagando por Madripur e Indonesia.

Lo malo de ser un soldado honrado es que no haces mucho dinero, así que tuviste que volver a activo. PRIS-13 es una de los grupos con las que colaboraste en el pasado y te parecían decentes, quizás un poco más secretista de lo que te gustaría, pero al menos parece que mantienen el hocico limpio.

Alice Abernathy (Resident Evil)



Superviviente nata, nada puede contigo: ni corporaciones malignas, ni virus asesinos, ni paramilitares armados. Usas la violencia cuando hay motivos serios para ello (casualmente pareces atraer a los motivos serios, pero eso es una cuestión para otro día). Eso no quiere decir que no puedas estar en familia, pero tiendes a distanciarte de la gente. Los amigos de hoy pueden llegar a ser los objetivos del mañana, así que ¿Por qué molestarse?

PRIS-13 lleva un tiempo en tu radar así que, cuando intentaron reclutarte, no te resististe demasiado. Nadie está tan limpio como ellos afirman que están. No has encontrado nada sospecho (de momento), pero algo no te cuadra. Así que vas a mantener los ojos abiertos y, si se da la ocasión, mirar debajo de la alfombra.

Catchphrase: "Matarte no arreglará las cosas, pero es un comienzo."

Quien Eres

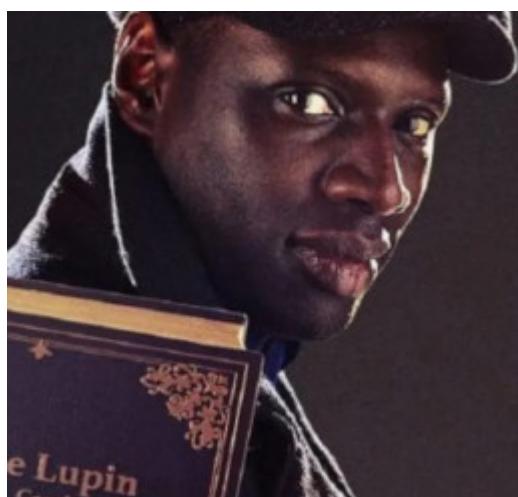
Un antiguo criminal ¿reconvertido? al lado de los buenos. O eso parece. Por ahora...

Pillalo si

...Te gusta tener un pasado algo oscuro. ...Quieres romper la ley. ...Te gustan las películas de atracos/golpes.

Puedes ser cómo...

Lupin (Lupin)



En cualquier serie o película, Lupin es el prototipo de caballero: Educado, galante, cortés. Desprecia la violencia y ve cualquier golpe como un reto. El golpe ha de tener motivos personales o ser retador, pero nunca merece la pena si alguien va a salir dañado. Puede ser un ladrón, pero desde luego no es un asesino. Eso no quiere decir que no puedas defenderte, pero no vas a matar por ningún motivo. (Salvo que sea por venganza).

En la cárcel no tienen Netflix. Por eso, cuando el último trabajo salió mal y se acercó PRIS-13 ofreciendo una amnistía a cambio de trabajar para ellos 2 años, no tuviste que pensártelo. ¿Quién iba a decirlo? Parece que tus habilidades son compatibles con tener una nómina del gobierno.

Catchphrase: "Prometí que esta vez iba a portarme bien..."

Parker (Las reglas del Juego)



Como Parker puedes ser una experta ladrona, capaz de llevar a cabo cualquier golpe... Y, al mismo tiempo, completamente disfuncional para la vida "normal". Toda tu vida se ha centrado en grandes robos y has dejado fuera todo lo demás, lo que te da una personalidad "única". Impulsiva, desconfiada y bastante obsesiva.

En la cárcel no tienen Netflix. Por eso, cuando el último trabajo salió mal y se acercó PRIS-13 ofreciendo una amnistía a cambio de trabajar para ellos 2 años, no tuviste que pensártelo. ¿Quién iba a decirlo? Parece que tus habilidades son compatibles con tener una nómina del gobierno.

Catchphrase: "¿Por qué todos mirais para mí? Vale, toma."

Carmen Sandiego (Carmen Sandiego)



O quizás, como Carmen fuiste criada por una organización para cometer todo tipo de crímenes. Ahora, roba solo para ayudar a los demás. Tienes muchas habilidades, pero solo las usas si la causa es justa. Y siempre con un plan detrás.

Después de que el último golpe contra V.I.L.E. - tu antigua organización - saliese mal, te encontraste en una situación incómoda. Tocaba retirarse una temporada para recuperar el aliento y planear los siguientes golpes.

Pero tu naturaleza no te permite relajarte en un balneario, así que has decidido aprovechar que tenías una oferta de PRIS-13 sobre la mesa para unirte ellos y, ya que estás, conseguir acceso a sus bases de datos. Sabes que tienen un acceso excepcional a bases de datos fuertemente protegidas y te sentirías mal si no aprovechases la ocasión para echarle el guante.

Catchphrase: "Entrar y salir. Es pan comido."

Quien Eres

Eres el Face, especialista en salir de cualquier problema hablando. Aunque en principio el rol te puede echar atrás si eres novato, no te preocupes. Habla con tus GMs y ellos te ayudarán a enfocarlo: No es tan difícil, solo tienes que recordar a todos esos grandes timadores de las pelis y decirle lo que quieras hacer a los GMs.

Pillalo si...

- ...Te gusta dejar a los villanos con un palmo de narices mientras te vas de rositas.
- ...Prefieres que otros hagan el trabajo por tí.
- ...Te molan las pelis de timadores.

Puedes ser cómo...

Wanda (Un pez llamado Wanda)



"Camaleónica" ni siquiera empieza a describirte: Puedes meterte en la piel de cualquier personaje, seducir a cualquiera y ser quien quieras. Cuando todo acaba tu estás lejos, tienes el dinero y los memes se encuentran con un palmo de narices preguntándose qué ha podido pasar.

No tienes aprecio por los sentimientos de los demás, lo cual te ha granjeado bastantes enemigos, pero te gusta pagar tus deudas y devolver los favores. La organización no te reclutó: Te infiltraste en ella y cuando viste que te interesaba, "presentaste" tu currículum.

Si decides ser como Wanda, tu catchphrase será: "Disculpe, su cara me resulta familiar..."

Teniente Tempelton "Fénix" Peck (Equipo A)



Lo primero que te define es que eres un jugador de equipo: Engañar y mentir es solo algo que haces para que la misión siga. Tu especialidad es conseguir cosas: si para eso tienes que ser vendedor de seguros hoy y repartidor de fedex mañana, que así sea. Has estado en el ejército y se nota, te gusta la organización y que haya una jerarquía. La organización te reclutó cuando te licenciaron del ejército por desobedecer a tus superiores.

Si decides ser como Tempelton, tu catchphrase será: "Tenemos un plan, ¿Verdad?"

Quien Eres

Eres el fighter, especialista en cuerpo a cuerpo. Aunque haces más cosas, las peleas son lo tuyo.

Pillalo si...

- ...Quieres meterte en la gresca el primero.
- ...Prefieres los puños y la velocidad a las armas de fuego.
- ...Te molan las pelis de Artes Marciales.

Puedes ser cómo...

Hay muchos ejemplos de luchadores en las series y películas. Tan solo tienes que pillar los rasgos que te gustan de cada uno y hacerlos tuyos. Aquí te damos algunos ejemplos de luchadores de ficción "famosos" para te den ideas:

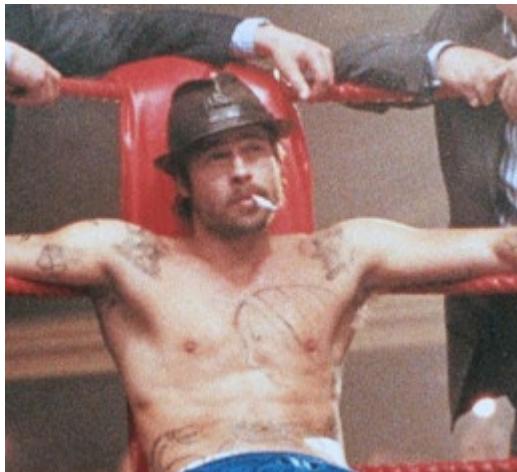
Elliot Spencer (Las reglas del Juego)



Un tipo duro con un corazón de oro. Has visto todos los conflictos del mundo, has estado en casi todos ellos y los odias con toda tu alma. Te has unido a la organización sólo por que por una vez te da la oportunidad de proteger a los más débiles. Aunque tu especialidad son los puños, prefieres no pelear y resolver las peleas con tu carisma. Tú no empiezas las peleas, pero siempre las terminas.

Si decides ser como Elliot, tu catchphrase será: "No me gustan las pistolas."

Mickey O'Neill (Snatch: Cerdos y Diamantes)



Campeón callejero de Boxeo sin guantes, te conoces al dedillo todos los tugurios de apuestas clandestinas del Reino Unido. Te has unido a la organización porque te persiguen todos los mafiosos de Londres por amañar los combates con el resto de tu familia. Los echas de menos, pero desaparecer y que te dieran por muerto era la mejor opción para todos.

Además de ser un hacha en la lucha y sabiendo cuándo tirarte en la lona (y cuando no), tienes bastante labia y eres capaz de salir de muchas situaciones mintiendo, engañando y timando.

Si decides ser como Mikey, tu catchphrase será: "Buen golpe, ahora me toca a mí..."

Yor Forger (Spy x Family)



Como Yor puedes ser una persona amable, generosa, entregada y dispuesta a ayudar a los demás. Hasta que alguien se mete con tu familia o intenta amenazarte: entonces se desata el infierno. No peleas porque te guste, peleas por defender lo que más quieras. Y eres muy buena haciéndolo. Quizás incluso tienes dos identidades: una "normal" y tu "alternativa" como defensora de la justicia.

Yor te da una idea de otro motivo por el que pudiste ser reclutado por la agencia: quizás la agencia te adoptó cuando murieron tus padres y te crió para convertirte en una luchadora experta capaz de lidiar con cualquier "problema".

Quien Eres

El Sleuth es el detective. El investigador incansable que no se rinde hasta que tiene todas las pistas.

Pillalo si

...Quieres descubrir la verdad. ...Necesitas enterarte de todo lo que pasa. ...Te gustan las series de detectives.

Puedes ser cómo...

¡Tienes muchos ejemplos donde inspirarte! El Sleuth solo es el investigador, así que piensa en detectives, periodistas, escritores de suspense o abuelitas demasiado inquisitivas: cualquiera de ellos es un Sleuth. Toma el ejemplo que más te guste y adaptalo a tus gustos.

Fox Mulder (Expediente X)



Uno de los investigadores de televisión por antonomasia. Inquisitivo, obsesionado siempre con la verdad y algo paranoide en ocasiones (la mayoría de las veces con razón). Aunque pertenes a una organización, muchas veces pareces completamente ajeno a ella. Eres la oveja negra, título que te has ganado a pulso por enfrentarte a todo el mundo para conocer la verdad.

Tras la desaparición de Scully, y debido a la negativa del FBI de investigar o dejar investigar el caso, te ves forzado a tomar una excedencia del FBI. Investigando como un agente libre, consigues situar a agentes de PRIS-13 en el mismo hotel donde se vio por última vez a Scully. Pero, después de todo lo que has pasado, y sin saber en quién confiar, decides infiltrarte para averiguar más información. No te cuesta convencerles de tu resentimiento contra el FBI y, con tu experiencia y dotes, es pan comido hacerles ver que eres un activo valioso.

Catchphrase: "La verdad está ahí fuera"

Veronica Mars (Veronica Mars)



Veronica representa a la persona con talento natural para la investigación. Una mente que siempre encuentra patrones, unos ojos capaces de detectarlo todo y una vida llena de giros dramáticos. A veces impulsiva, no puedes dejar que una injusticia pase a tu alrededor sin meter la nariz. Y la verdad es que si no lo hicieras la policía siempre acabaría arrestando a la persona que no es.

Tras una larga temporada asesorando a la policía y otras agencias como el FBI o PRIS-13, te ha picado la curiosidad por ver si puedes aportar algo más: Hasta ahora has estado prácticamente haciendo su trabajo sin cobrar ni un duro, ¿por qué no tener una nomina ya que estás? Además, con un poco de suerte puedes enseñarles un par de cosas. ¿Te imaginas un mundo donde supiesen hacer su trabajo?

Catchphrase: "Se que parece imposible, pero es así.

Quien Eres

Eres el espía. Trabajando para una organización o para tu país.

Pillalo si

...Te gustan los personajes misteriosos y sofisticados. ...Quieres tener licencia para matar. ...Te gustan las películas de espías.

Puedes ser cómo...

¡Es un juego de rol! Puedes hacer que tu personaje tenga la personalidad que quieras. Aprovecha esto a tu favor y copia los rasgos de personalidad de los espías de los comics, pelis o series que más te gusten!. Aquí abajo te dejo algunos ejemplos:

James Bond (007)



Puedes ser como el superespía James Bond: preparado, carismático y quizás un poco arrogante. Si te ves a las películas clásicas, ándate con cuidado que muchas de las cosas de esa época dan mucho "Cringe".

Inteligencia del MI6 ha averiguado que varios de los lugartenientes de la organización terrorista Quantum fueron reclutados en PRIS-13, así que no te ha quedado otra que dejar el retiro paradisiaco donde estabas e infiltrarte en el PRIS-13.

Catchphrase: "Imposible es lo que hago de 9 a 6.

Sydney Anne Bristow (Alias)



O quizás puedes ser como Alias: Efectiva e implicada pero más analítica, reflexiva (y quizás algo paranoida). Una persona que no evita la acción pero no lo resuelve todo con un tiroteo si hay alternativas mejores. Como decía Asimov "La violencia es el último recurso del incompetente".

Siguiendo la pista del turbulento pasado de tu madre para intentar conocerla mejor de la única forma que puedes ahora que está muerta, encuentras que hubo una época en la que estuvo alejada del KGB. Parece que en esta época estuvo trabajando para PRIS-13. No pudiendo resistirte, decides infiltrarte para ver cómo fue realmente la vida de Irina entonces y por qué no volvió con su marido e hijas cuando tuvo la oportunidad.

Catchphrase: "No deberías confiar en mí."

Agente P (Phineas y Ferb)



¡El hecho de que no seas un ornitorrinco no quiere decir que no puedas copiar la personalidad de uno de los mejores superespías de la historia!. No podrás tener un pico ni un espolón venenoso, pero puedes ser valiente, callado y tranquilo. Alguien que está detrás hasta que los malos llegan y entonces se convierte en una vorágine de movimiento.

Parece que tu talento no ha pasado desapercibido para PRIS-13. Eres el agente más joven de la historia y a veces eso provoca envidias, pero te da igual mientras puedas seguir divirtiéndote entre adultos (aunque sean un poco zotes).

Catchphrase: "Vaya, eso no puede ser bueno."

The Agent / El agente

Quien Eres

Eres el Agent, una persona que trabaja algún tipo de agencia gubernamental: FBI, Policía, Departamento del Sheriff, etc. Algunos de ellos siguen las reglas y defienden la ley y el orden, otros son impulsivos en busca de justicia.

Pillalo si...

- ...Te gusta tener autoridad.
- ...No solo quieres pegar tiros, también quieres proteger a los demás.
- ...Te molan las pelis policiacas.

Puedes ser cómo...

Afortunadamente, hay muchísimos ejemplos de policías o agentes del gobierno a lo largo de las películas o series. Toma cosas de todos los que te gusten y hazte tu propia personalidad. Aquí te damos algunos ejemplos para que te inspires:

Detective Rosa Díaz (Brooklyn 99)

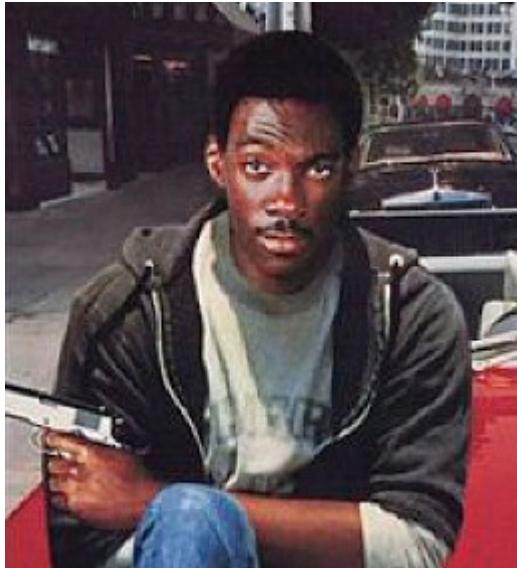


Eres una detective dura, criada en las calles. No aguantas gilipolleces y estás aquí para hacer tu trabajo, no para hacer amigos. Respetas a los ciudadanos pero ahí de cualquier delincuente que se cruce en tu camino. Aún así, entiendes que hay una organización y una jerarquía y la cumples (a tu manera).

La agencia te reclutó a través del departamento de policía en el que trabajabas. Ahora, compaginas tu tiempo como policía con un trabajo extra salvando el mundo.

Si decides ser como Rosa, tu catchphrase será: *Los planes son planes. Soy dura, no un anarquista.*

Detective Axel Folly (Superdetective en Hollywood)



Te criaste en un barrio malo de Detroit y acabaste llegando a Policía. Lo hiciste con la intención de proteger tu comunidad y, en la medida de lo posible lo estás haciendo. El problema de ser poli en Detroit es que no hay dinero y hay que buscar soluciones imaginativas a las cosas. Afortunadamente, tu tienes ese don además de una sonrisa impertérrita y la capacidad de tomartelo todo a cachondeo.

Todavía no tienes muy claro por qué te reclutó la organización ni si encajas del todo aquí, pero está claro que alguien tiene que ayudar a este grupo de estirados a relajarse un poco mientras hacen su trabajo.

Si decides ser como Axel, tu catchphrase será: *No se preocupe no estoy de servicio. Estoy de vacaciones.*

Yuri Briar (Spy x Family)



Yuri no trabaja como agente de policía... Trabaja para el servicio secreto, encontrando y destapando a espías enemigos en su país. Es incansable y tiene una fortaleza mental y física extremas. Se crió como huérfano y su hermana se desvivió porque Yuri sobreviviera, lo que hace que tenga una lealtad a su familia inquebrantable (y también a su país). Claro que todo esto no lo hizo la persona más sociable del mundo: a veces es demasiado agresivo y pierde la paciencia demasiado rápido.

Quien Eres

Eres la persona que piensa, que mantiene la calma y el foco en el medio de todo. Cuando tu actúas, sabes exactamente lo que va a pasar y las posibles consecuencias. Eres bueno en uno o más campos y lo haces valer en la vida diaria.

Pillalo si...

- ...Quieres ser la persona más lista de la habitación en TODAS las habitaciones.
- ...Prefieres pensar primero y actuar después.
- ...Te gustaría ser la persona que pone la mariposa en japón para provocar un huracán en la costa oeste.

Puedes ser cómo

Hay muchos ejemplos de cerebros en las pelis y series de acción: Desde el experto hiperespecializado en un campo hasta la persona de acción que prefiere pensar y planificar antes que usar la fuerza. Haz como ellos, piensa un poco y encuentra el que más te guste. Aquí te dejamos algunos ejemplos para darte ideas tan geniales como las suyas:

La Dra. Temperance "Bones" Brennan



Eres muy buena en tu trabajo y estás especializada en múltiples campos científicos y académicos (la Dra. Brennan es experta en Arqueología y Medicina, pero tu puedes serlo en otra cosa). A veces te clasifican de brusca, pero la verdad es que lo que pasa es que no te gusta demasiado la gente. Otros te califican directamente de arrogante, pero... ¿Que sabrán ellos? Cuando tengan 3 doctorados y dos becas Mc Arthur que te hablen.

Si quieres ideas de cómo acabaste en la organización, te damos una: la organización se acercó a reclutarte por tu trabajo. Y bien que hicieron, por que el que llevaba todo antes que tú era un incompetente. ¡Apenas tenía un doctorado!

Si quieres parecerse a la Doctora Brennan, tu catchphrase será: "He abierto cerebros de Homo Erectus más avanzados que el suyo".

El Coronel John "Hannibal" Smith



Todo el mundo tiene una especialidad, la tuya es planificar. La mayoría de las personas no saben planificar: Hacen planes demasiado rígidos, que se rompen al contacto con el enemigo. Tu no. Tu sabes que un plan tiene que fluir como un río, tener espacio para moverse y respirar. Tiene que tener incertidumbres o no saldrá bien.

Aquí tienes un ejemplo de cómo pudiste acabar en la organización: La organización te reclutó después de que te licenciaran con deshonor de tu puesto en el ejército tras muchos años de servicio. Desde aquella, usas tu cerebro y tu socarrona sonrisa por el bien del mundo.

Si eliges parecerte al Coronel Smith, tu catchphrase será: "Me encanta que los planes salgan bien".

Quien Eres

Eres el Commando, un soldado curtido en mil batallas. La persona dura, experta en armas y que ha visto todo.

Pillalo si

...Quieres un personaje que sea directo. ...Te gustan las armas grandes. ...Te gustan las pelis de Acción con muchos tiros.

Puedes ser cómo...

En las pelis de acción, hay mil ejemplos de luchadores duros que disparaban balas como el que tira caramelos en la cabalgata de reyes. Solo piensa un poco, escoge algunos de tus favoritos y piensa en qué te gustaba de ellos. Toma lo que más me guste y construye tu personalidad en consecuencia. Aquí te dejamos algunos ejemplos para que te sea más sencillo.

Jonh Matrix (Commando)



El epítome de tipo duro de los ochenta. Solo podrías ser más ochentero si llevaras calentadores, un walkman y una tonelada de laca. Duro, silencioso, siempre con la frase lapidaria en la boca. Protector con su familia, leal a su país o su organización y dado a la violencia calculada. ¿Para qué vas a conseguir las cosas hablando si se pueden arreglar de dos hostias?

Tras darte cuenta de que la organización a la que dedicaste tu vida estaba dirigida por corruptos y chupatintas, te fuiste sin mirar atrás. Desengañado, pasaste un tiempo vagando por Madripur e Indonesia.

Lo malo de ser un soldado honrado es que no haces mucho dinero, así que tuviste que volver a activo. PRIS-13 es una de los grupos con las que colaboraste en el pasado y te parecían decentes, quizás un poco más secretista de lo que te gustaría, pero al menos parece que mantienen el hocico limpio.

Alice Abernathy (Resident Evil)



Superviviente nata, nada puede contigo: ni corporaciones malignas, ni virus asesinos, ni paramilitares armados. Usas la violencia cuando hay motivos serios para ello (casualmente pareces atraer a los motivos serios, pero eso es una cuestión para otro día). Eso no quiere decir que no puedas estar en familia, pero tiendes a distanciarte de la gente. Los amigos de hoy pueden llegar a ser los objetivos del mañana, así que ¿Por qué molestarse?

PRIS-13 lleva un tiempo en tu radar así que, cuando intentaron reclutarte, no te resististe demasiado. Nadie está tan limpio como ellos afirman que están. No has encontrado nada sospecho (de momento), pero algo no te cuadra. Así que vas a mantener los ojos abiertos y, si se da la ocasión, mirar debajo de la alfombra.

Catchphrase: "Matarte no arreglará las cosas, pero es un comienzo."

Quien Eres

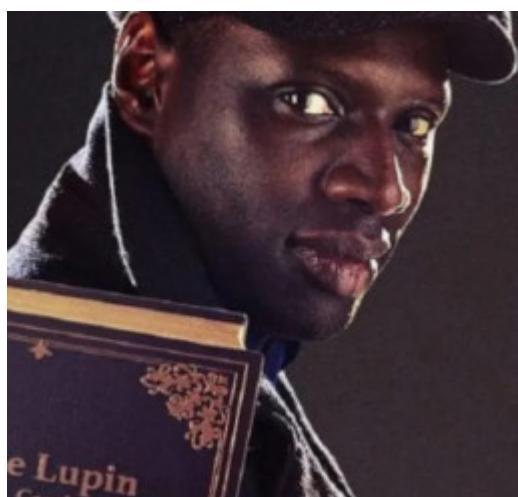
Un antiguo criminal ¿reconvertido? al lado de los buenos. O eso parece. Por ahora...

Pillalo si

...Te gusta tener un pasado algo oscuro. ...Quieres romper la ley. ...Te gustan las películas de atracos/golpes.

Puedes ser cómo...

Lupin (Lupin)



En cualquier serie o película, Lupin es el prototipo de caballero: Educado, galante, cortés. Desprecia la violencia y ve cualquier golpe como un reto. El golpe ha de tener motivos personales o ser retador, pero nunca merece la pena si alguien va a salir dañado. Puede ser un ladrón, pero desde luego no es un asesino. Eso no quiere decir que no puedas defenderte, pero no vas a matar por ningún motivo. (Salvo que sea por venganza).

En la cárcel no tienen Netflix. Por eso, cuando el último trabajo salió mal y se acercó PRIS-13 ofreciendo una amnistía a cambio de trabajar para ellos 2 años, no tuviste que pensártelo. ¿Quién iba a decirlo? Parece que tus habilidades son compatibles con tener una nómina del gobierno.

Catchphrase: "Prometí que esta vez iba a portarme bien..."

Parker (Las reglas del Juego)



Como Parker puedes ser una experta ladrona, capaz de llevar a cabo cualquier golpe... Y, al mismo tiempo, completamente disfuncional para la vida "normal". Toda tu vida se ha centrado en grandes robos y has dejado fuera todo lo demás, lo que te da una personalidad "única". Impulsiva, desconfiada y bastante obsesiva.

En la cárcel no tienen Netflix. Por eso, cuando el último trabajo salió mal y se acercó PRIS-13 ofreciendo una amnistía a cambio de trabajar para ellos 2 años, no tuviste que pensártelo. ¿Quién iba a decirlo? Parece que tus habilidades son compatibles con tener una nómina del gobierno.

Catchphrase: "¿Por qué todos mirais para mí? Vale, toma."

Carmen Sandiego (Carmen Sandiego)



O quizás, como Carmen fuiste criada por una organización para cometer todo tipo de crímenes. Ahora, roba solo para ayudar a los demás. Tienes muchas habilidades, pero solo las usas si la causa es justa. Y siempre con un plan detrás.

Después de que el último golpe contra V.I.L.E. - tu antigua organización - saliese mal, te encontraste en una situación incómoda. Tocaba retirarse una temporada para recuperar el aliento y planear los siguientes golpes.

Pero tu naturaleza no te permite relajarte en un balneario, así que has decidido aprovechar que tenías una oferta de PRIS-13 sobre la mesa para unirte ellos y, ya que estás, conseguir acceso a sus bases de datos. Sabes que tienen un acceso excepcional a bases de datos fuertemente protegidas y te sentirías mal si no aprovechases la ocasión para echarle el guante.

Catchphrase: "Entrar y salir. Es pan comido."

Quien Eres

Eres el Face, especialista en salir de cualquier problema hablando. Aunque en principio el rol te puede echar atrás si eres novato, no te preocupes. Habla con tus GMs y ellos te ayudarán a enfocarlo: No es tan difícil, solo tienes que recordar a todos esos grandes timadores de las pelis y decirle lo que quieras hacer a los GMs.

Pillalo si...

- ...Te gusta dejar a los villanos con un palmo de narices mientras te vas de rositas.
- ...Prefieres que otros hagan el trabajo por tí.
- ...Te molan las pelis de timadores.

Puedes ser cómo...

Wanda (Un pez llamado Wanda)



"Camaleónica" ni siquiera empieza a describirte: Puedes meterte en la piel de cualquier personaje, seducir a cualquiera y ser quien quieras. Cuando todo acaba tu estás lejos, tienes el dinero y los memes se encuentran con un palmo de narices preguntándose qué ha podido pasar.

No tienes aprecio por los sentimientos de los demás, lo cual te ha granjeado bastantes enemigos, pero te gusta pagar tus deudas y devolver los favores. La organización no te reclutó: Te infiltraste en ella y cuando viste que te interesaba, "presentaste" tu currículum.

Si decides ser como Wanda, tu catchphrase será: "Disculpe, su cara me resulta familiar..."

Teniente Tempelton "Fénix" Peck (Equipo A)



Lo primero que te define es que eres un jugador de equipo: Engañar y mentir es solo algo que haces para que la misión siga. Tu especialidad es conseguir cosas: si para eso tienes que ser vendedor de seguros hoy y repartidor de fedex mañana, que así sea. Has estado en el ejército y se nota, te gusta la organización y que haya una jerarquía. La organización te reclutó cuando te licenciaron del ejército por desobedecer a tus superiores.

Si decides ser como Tempelton, tu catchphrase será: "Tenemos un plan, ¿Verdad?"

Quien Eres

Eres el fighter, especialista en cuerpo a cuerpo. Aunque haces más cosas, las peleas son lo tuyo.

Pillalo si...

- ...Quieres meterte en la gresca el primero.
- ...Prefieres los puños y la velocidad a las armas de fuego.
- ...Te molan las pelis de Artes Marciales.

Puedes ser cómo...

Hay muchos ejemplos de luchadores en las series y películas. Tan solo tienes que pillar los rasgos que te gustan de cada uno y hacerlos tuyos. Aquí te damos algunos ejemplos de luchadores de ficción "famosos" para te den ideas:

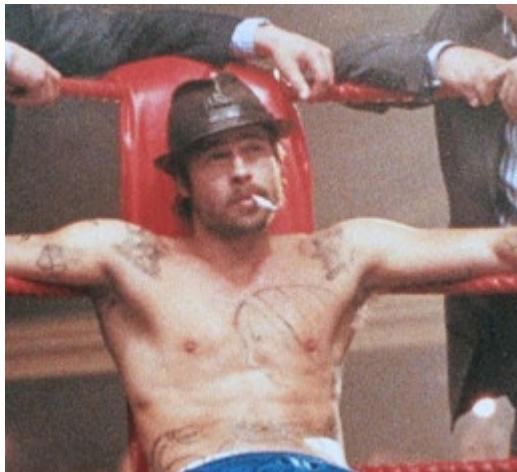
Elliot Spencer (Las reglas del Juego)



Un tipo duro con un corazón de oro. Has visto todos los conflictos del mundo, has estado en casi todos ellos y los odias con toda tu alma. Te has unido a la organización sólo por que por una vez te da la oportunidad de proteger a los más débiles. Aunque tu especialidad son los puños, prefieres no pelear y resolver las peleas con tu carisma. Tú no empiezas las peleas, pero siempre las terminas.

Si decides ser como Elliot, tu catchphrase será: "No me gustan las pistolas."

Mickey O'Neill (Snatch: Cerdos y Diamantes)



Campeón callejero de Boxeo sin guantes, te conoces al dedillo todos los tugurios de apuestas clandestinas del Reino Unido. Te has unido a la organización porque te persiguen todos los mafiosos de Londres por amañar los combates con el resto de tu familia. Los echas de menos, pero desaparecer y que te dieran por muerto era la mejor opción para todos.

Además de ser un hacha en la lucha y sabiendo cuándo tirarte en la lona (y cuando no), tienes bastante labia y eres capaz de salir de muchas situaciones mintiendo, engañando y timando.

Si decides ser como Mikey, tu catchphrase será: "Buen golpe, ahora me toca a mí..."

Yor Forger (Spy x Family)



Como Yor puedes ser una persona amable, generosa, entregada y dispuesta a ayudar a los demás. Hasta que alguien se mete con tu familia o intenta amenazarte: entonces se desata el infierno. No peleas porque te guste, peleas por defender lo que más quieras. Y eres muy buena haciéndolo. Quizás incluso tienes dos identidades: una "normal" y tu "alternativa" como defensora de la justicia.

Yor te da una idea de otro motivo por el que pudiste ser reclutado por la agencia: quizás la agencia te adoptó cuando murieron tus padres y te crió para convertirte en una luchadora experta capaz de lidiar con cualquier "problema".

Quien Eres

El Sleuth es el detective. El investigador incansable que no se rinde hasta que tiene todas las pistas.

Pillalo si

...Quieres descubrir la verdad. ...Necesitas enterarte de todo lo que pasa. ...Te gustan las series de detectives.

Puedes ser cómo...

¡Tienes muchos ejemplos donde inspirarte! El Sleuth solo es el investigador, así que piensa en detectives, periodistas, escritores de suspense o abuelitas demasiado inquisitivas: cualquiera de ellos es un Sleuth. Toma el ejemplo que más te guste y adaptalo a tus gustos.

Fox Mulder (Expediente X)



Uno de los investigadores de televisión por antonomasia. Inquisitivo, obsesionado siempre con la verdad y algo paranoide en ocasiones (la mayoría de las veces con razón). Aunque pertenes a una organización, muchas veces pareces completamente ajeno a ella. Eres la oveja negra, título que te has ganado a pulso por enfrentarte a todo el mundo para conocer la verdad.

Tras la desaparición de Scully, y debido a la negativa del FBI de investigar o dejar investigar el caso, te ves forzado a tomar una excedencia del FBI. Investigando como un agente libre, consigues situar a agentes de PRIS-13 en el mismo hotel donde se vio por última vez a Scully. Pero, después de todo lo que has pasado, y sin saber en quién confiar, decides infiltrarte para averiguar más información. No te cuesta convencerles de tu resentimiento contra el FBI y, con tu experiencia y dotes, es pan comido hacerles ver que eres un activo valioso.

Catchphrase: "La verdad está ahí fuera"

Veronica Mars (Veronica Mars)



Veronica representa a la persona con talento natural para la investigación. Una mente que siempre encuentra patrones, unos ojos capaces de detectarlo todo y una vida llena de giros dramáticos. A veces impulsiva, no puedes dejar que una injusticia pase a tu alrededor sin meter la nariz. Y la verdad es que si no lo hicieras la policía siempre acabaría arrestando a la persona que no es.

Tras una larga temporada asesorando a la policía y otras agencias como el FBI o PRIS-13, te ha picado la curiosidad por ver si puedes aportar algo más: Hasta ahora has estado prácticamente haciendo su trabajo sin cobrar ni un duro, ¿por qué no tener una nomina ya que estás? Además, con un poco de suerte puedes enseñarles un par de cosas. ¿Te imaginas un mundo donde supiesen hacer su trabajo?

Catchphrase: "Se que parece imposible, pero es así.

Quien Eres

Eres el espía. Trabajando para una organización o para tu país.

Pillalo si

...Te gustan los personajes misteriosos y sofisticados. ...Quieres tener licencia para matar. ...Te gustan las películas de espías.

Puedes ser cómo...

¡Es un juego de rol! Puedes hacer que tu personaje tenga la personalidad que quieras. Aprovecha esto a tu favor y copia los rasgos de personalidad de los espías de los comics, pelis o series que más te gusten!. Aquí abajo te dejo algunos ejemplos:

James Bond (007)



Puedes ser como el superespía James Bond: preparado, carismático y quizás un poco arrogante. Si te ves a las películas clásicas, ándate con cuidado que muchas de las cosas de esa época dan mucho "Cringe".

Inteligencia del MI6 ha averiguado que varios de los lugartenientes de la organización terrorista Quantum fueron reclutados en PRIS-13, así que no te ha quedado otra que dejar el retiro paradisiaco donde estabas e infiltrarte en el PRIS-13.

Catchphrase: "Imposible es lo que hago de 9 a 6.

Sydney Anne Bristow (Alias)



O quizás puedes ser como Alias: Efectiva e implicada pero más analítica, reflexiva (y quizás algo paranoida). Una persona que no evita la acción pero no lo resuelve todo con un tiroteo si hay alternativas mejores. Como decía Asimov "La violencia es el último recurso del incompetente".

Siguiendo la pista del turbulento pasado de tu madre para intentar conocerla mejor de la única forma que puedes ahora que está muerta, encuentras que hubo una época en la que estuvo alejada del KGB. Parece que en esta época estuvo trabajando para PRIS-13. No pudiendo resistirte, decides infiltrarte para ver cómo fue realmente la vida de Irina entonces y por qué no volvió con su marido e hijas cuando tuvo la oportunidad.

Catchphrase: "No deberías confiar en mí."

Agente P (Phineas y Ferb)



¡El hecho de que no seas un ornitorrinco no quiere decir que no puedas copiar la personalidad de uno de los mejores superespías de la historia!. No podrás tener un pico ni un espolón venenoso, pero puedes ser valiente, callado y tranquilo. Alguien que está detrás hasta que los malos llegan y entonces se convierte en una vorágine de movimiento.

Parece que tu talento no ha pasado desapercibido para PRIS-13. Eres el agente más joven de la historia y a veces eso provoca envidias, pero te da igual mientras puedas seguir divirtiéndote entre adultos (aunque sean un poco zotes).

Catchphrase: "Vaya, eso no puede ser bueno."