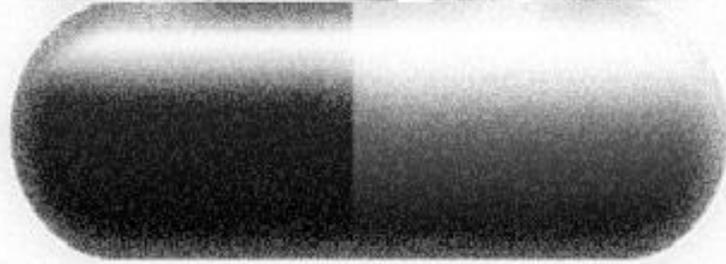


A28



एडाटल

Publicación amateur sin ánimo de lucro

Imágenes tomadas de google y de la película “Akira” de Katsuhiro Otomo.

Escrita y maquetada por Anakleto.

Playtester Pakeke, Jona, Sergi, Iván, Pedro, Mangu y Xavi.

Dedicado a Bactron Danger club de Rol de Barcelona y en recuerdo a Iván Mata Portugués.

Zap, Zap.

Tabla de contenido

<i>Introducción</i>	4
<i>Acrópolis de Neo-Berlín</i>	5
<i>Proyecto A28</i>	5
<i>Esquema temporal</i>	6
<i>Brigada Preventiva: Personajes pregenerados</i>	7
<i>Primer día: Inicio investigación</i>	8
<i>Segundo día: Noticias Holo-pantalla</i>	10
<i>Tercer día: Atentado centro Comercial</i>	12
<i>Quinto día: Un miembro de los Clowns</i>	13
<i>Sexto día: Información reservada</i>	15
<i>Séptimo día: Laboratorio #84111</i>	15
<i>Octavo día: Estadio Olímpico Neo-Berlín</i>	16
<i>Epilogo</i>	18
<i>Experiencia</i>	18
<i>Ayudas jugador Militar</i>	19
<i>Ayudas jugadores</i>	21
<i>Droga A28</i>	24
<i>Dramantis Personae</i>	25

Introducción

Aventura pensada para 4 o 5 jugadores, uno de ellos debe pertenecer al ejército del NGT de la ciudad de Neo-Berlin, el resto de miembros trabaja para la brigada preventiva. O tener relación o colaboración con ellos.

El concepto de **Brigada preventiva** esta extraído del comic "*Samba Bugatti*" de Jean Dufaux, *Griffo* publicado por Glenat. La principal misión la brigada es localizar y eliminar cualquier amenaza que llegue a la ciudad. Nuevas sectas, objetos mágicos, libros, arte, programas y drogas que el NGT considere ilegales por su peligrosidad.

La aventura pretende o quiere ser una adaptación de la película "*Akira*" de Katsuhiro Otomo estrenada en 1988.

En este escenario hay cuatro actores principales, los Pjs pertenecientes a la brigada preventiva de la ciudad de Neo-Berlín, un grupo opositor al gobierno, la fundación Chrysalis, el propio ejército del NGT.

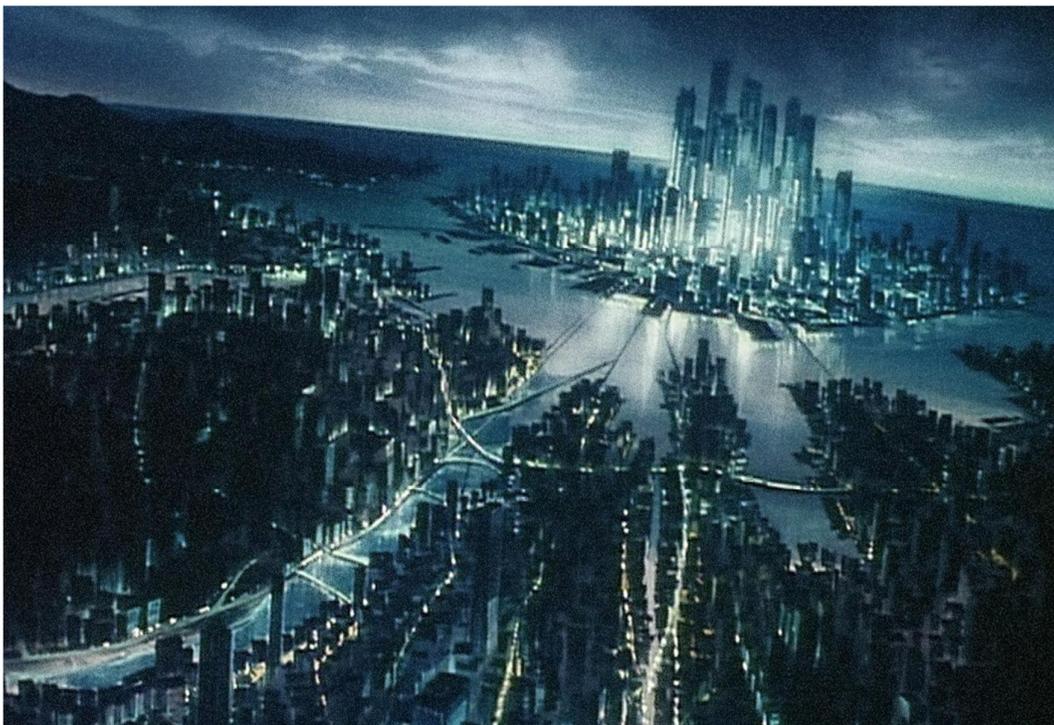
El ejército de Neo-Berlín lleva años realizando experimentos para potenciar a la raza humana, en

los últimos años ha elaborado una nueva sustancia el A28. Toda esta investigación es secreta y el consejo de la ciudad lo desconoce. Ante el proyecto solo responde ante el Coronel **Stacker Pentecost**.

El grupo Chrysalis opera en la ciudad con en otras muchas. Desde altas instancias del gobierno se controla a una célula que tiene como misión desestabilizar a la ciudad y generar el caos. Parara ello suministran armas e información a la resistencia. Ahora tienen información referente al proyecto A28. Y han asestado un golpe robando el cargamento que contenía la droga A28. Su intención es obligar a los militares a tomar medidas críticas contra la población y aprovechar esa violencia para que la ciudad sucumba a los hijos del caos.

Los rebeldes son un peón más en la conspiración del grupo Chrysalis, pero sus intereses parecen nobles. Las desigualdades en la ciudad son muchas y gran parte de la población sobrevive. La delincuencia y las mafias campan a sus anchas en algunas zonas de la ciudad.

Los personajes deben pertenecer al NGT, trabajando en la brigada preventiva de la ciudad cúpula Neo-Berlín. La principal misión de los pjs como miembros de la brigada es localizar y



eliminar cualquier amenaza que llegue a la ciudad. Nuevas sectas, objetos mágicos, libros, arte, programas y drogas que el NGT considere ilegales por su peligrosidad. En este caso es la introducción de una nueva droga, cuyos efectos parecen despertar, potenciar, los poderes psíquicos.

Los experimentos relacionados con la droga A28 parecen despertar poderes al último paciente, un joven delincuente perteneciente a una banda de moteros. Estos acontecimientos desencadenaran unos sucesos similares a los que ocurren en la película Akira. Neo-Berlín sobrevivirá a ese reto.

Evidentemente Neo- Berlín es una versión de Neo-Tokio, para confundir un poco a los jugadores y que no identifique la historia con Akira desde el inicio.

Acrópolis de Neo-Berlín

Se reconstruyó sobre las ruinas de la antigua Berlín. Primero se creó la cúpula de protección y comenzó a reconstruir. Las circunstancias hicieron que la acogida de refugiados fuese masiva y la recolocación de todos los individuos fue infructuosa. Debido a ello se creó dos ciudades una sobre el centro de la ciudad que creció en plantas como el estándar de la NGT. Y un sector que se presentó como segunda fase de la reconstrucción que parece que nunca llega. La marginalidad campa en esa zona y es territorio de bandas y mafias. Muchas son las voces que exigen a la NGT que tome medidas, pero parece un mal menor a los efectos de la guerra de Aeon. Debido a esta diferencia social surgió un grupo de rebeldes, terroristas según el gobierno. Que pretenden solventar esta diferencia de clases que parece favorecer a un gobierno corrupto.

Proyecto A28

El proyecto A28 es un proyecto que comenzó en colaboración de Japón, EEUU y Brasil a mediados del siglo XXI. El objetivo era crear a soldados más mortíferos con capacidades físicas y mentales extraordinarias.

Se comenzó a experimentar con niños que bien habían sido abandonados o eran refugiados. No

todos sobrevivían a las operaciones y muy pocos dieron resultados esperados, pero se halló un camino. Sobre todo con el paciente 28, Akira, un joven de 8 años de edad que presenta un autismo que le impedía comunicarse verbalmente. El progreso de este joven fue impresionante

Realizando un experimento en el 2058 se produjo un incidente con el paciente #28, que aniquilo la ciudad de Tokio. Muchos datos del experimento se perdieron y la explicación del incidente es un misterio. Los restos del joven fueron criogenizados para estudios futuros y el proyecto se frenó durante unos años.

Con la restructuración del NGT el proyecto se retomó en la ciudad de Neo-Berlín. Paso a la clandestinidad administrativa, se financiaba con fondos del gobierno pero no tenía que rendir cuentas a nadie, salvo al **Coronel Stacker Pentecost**. El proyecto estaba llevado por el **Doctor Dokuta**, que busca potenciar el poder psíquico de los humanos para poder emplearlo como armas contra los Migos.

La droga A28 es parte de la culminación de sus experimentos, mediante arcano-tecnología y unos potentes narcóticos despiertan los poderes psíquicos y los potencian. Para los iniciados esta droga es necesaria para controlar el poder que desarrollan, para los no iniciados el resultado es una lotería, casi con toda la posibilidad la muerte o el coma irreversible. Para los adictos a otras drogas es algo que no se ha experimentado.

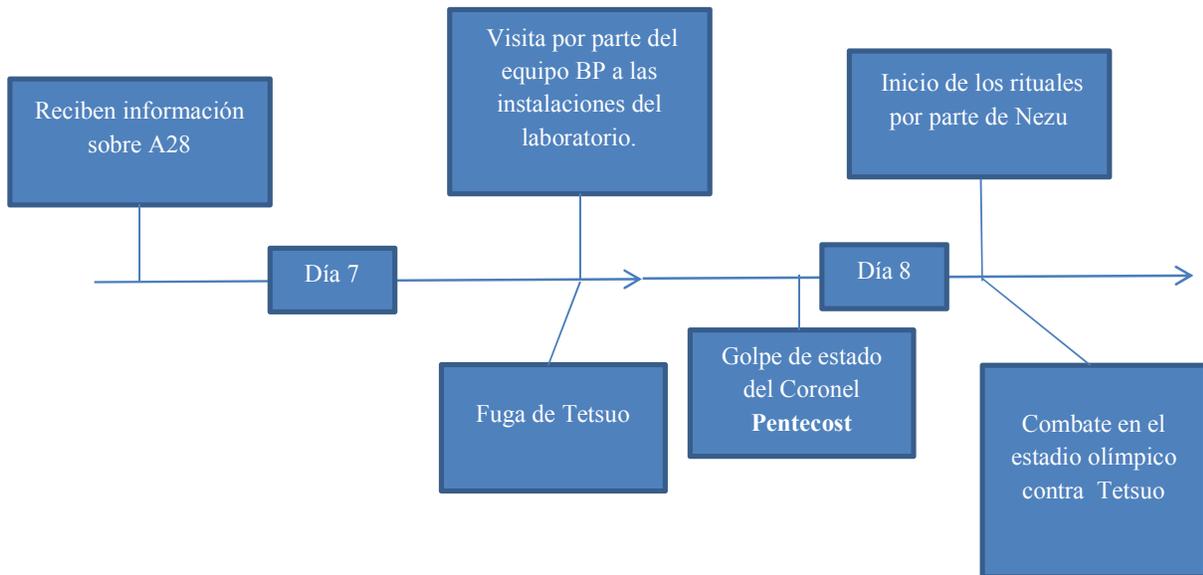
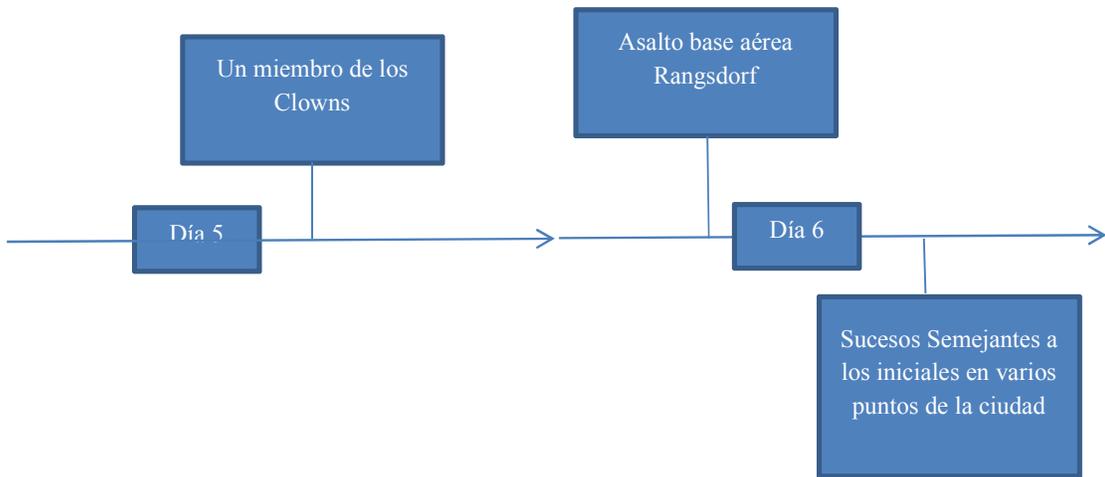
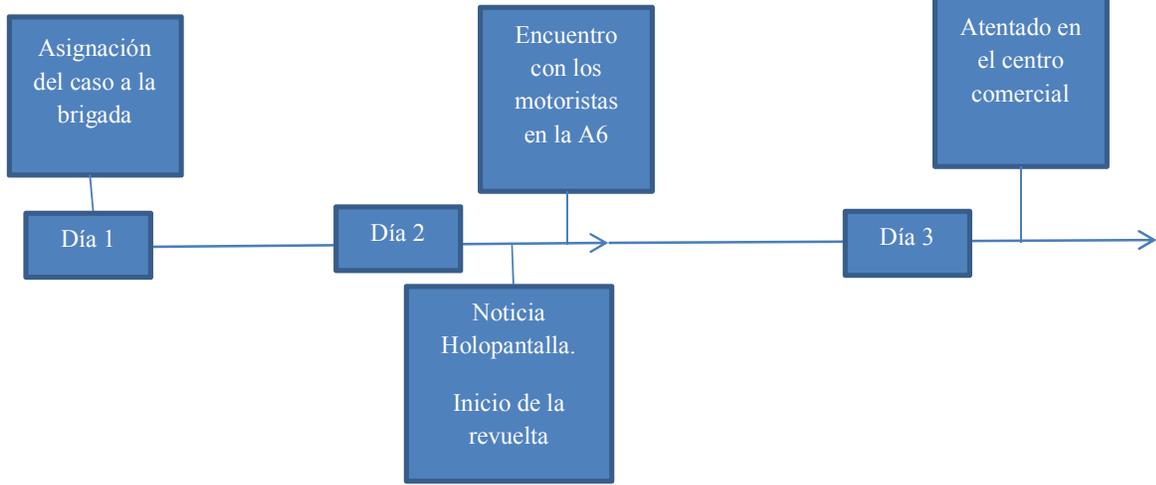
En la actualidad hay solo tres espécimen en activo, el número 25, 26, 27 que coinciden que son los sujetos que tuvieron más contacto con el 28. El resto de experimentos fracasaron o murieron.

La droga A28 es semejante a la droga Brainstrom definida en el manual "Unveiled threats" pero más potente.

****En la siguiente página hay una referencia temporal de los acontecimientos, es orientativa y se pueden variar a voluntad.**

A28. Aventura para Cthulhutech

by Anakleto



Brigada preventiva

A continuación os pongo como ejemplo a los pjs que usaron mis jugadores en el playtest de la aventura.

Walter Koback

Filiación: NGT Brigada Preventiva, Humano
26 años, 1.74 m, 78 Kg, Pelirrojo con pecas
Originario Hannover, Valiente, Violento
Atributos: Agilidad 5, Fuerza 5, inteligencia 6, percepción 6, presencia 6, tenacidad 9
Atributos secundarios: Acciones 1, Orgón 12, reflejos 6, vitalidad 14, P. Drama 10
Cualidades: Audaz 2, Decidido 2, Elevado umbral de dolor 3, Perjuicio 2(Políticos), Malas pulgas 2, Deudas 1, Adicción 2
Habilidades: Bajos fondos 4, Comunicaciones 1, Conocimiento regional 3, Cumplimiento de la ley 1, Delincuencia 1, Idioma natal 4, Intimidar 3, Labia 1, Latrocinio 1, Lectoescritura 2, Observar 1, Persuasión 1, Pilotar 1, Seguridad 1, Sigilo 1, Vigilancia 1.
Habilidades de combate: Esquivar 4, Pelea 4, Puntería 3
Equipo: Sensitech +1/+1, Cs-44 Enforcer

Hans Hackerman

Filiación: NGT Brigada preventiva, Humano 20 años
Originario de Neo-Berlín, Imaginativo, Inseguro
Atributos: Agilidad 6, Fuerza 4, inteligencia 8, percepción 8, presencia 3, tenacidad 8
Atributos secundarios: Acciones 2, Orgón 13, reflejos 7, vitalidad 12, P. Drama 9
Cualidades: Audaz 2, deber 2, código 1
Habilidades: Arcanotécnico 3, Atletismo 2, Física 1, Comunicaciones 1, conocimiento Regional 2, Cumplimiento de ley 1, Educación 3. Ingles 2, Alemán 4, informática 4, investigación 2, lectoescritura 2, observar 3, pilotar 1, seguridad 2, técnico 3
Habilidades de combate: Esquivar 2, puntería 2
Equipo: Cs-44

Markus Varghar

Filiación: NGT Brigada preventiva, humano
34años 1.90m, 70Kg, Alto rubio ojos azules y fibrado.

Originario New Berlin, Calculador, Serio
Atributos: Agilidad 7, Fuerza 6, inteligencia 7, percepción 5, presencia 5, tenacidad 6
Atributos secundarios: Acciones 2, Orgón 11, reflejos 6, vitalidad 10, P. Drama 10.
Cualidades: Sentidos agudos 1, Aliado 2, Autoridad 3, Depresivo 2, Deber 2, Depresivo 2, Deber 2, Memoria Ideática 3, Avito1, Vigilado 1.
Habilidades: Bajos fondos2, Burocracia 2, Ciencias ocultas 3, Conocimiento regional 2, cultura 2, cumplimiento de la ley 4, ingles 4, nazarí 3, alemán 2, informática 1, intimidar 3, lectoescritura 2, observar 3, persuasión 2, pilotar 1, sigilo 3, vigilancia 3
Habilidades de combate: Esquivar 3, pelea 2, puntería 4
Equipo: Sensitech +1/+1, cs-44

Dieter Hummels

Filiación: NGT Soldado, Humano 27 años, 1.85, 75Kg
Originario Nuremberg, Imaginativo, impaciente.
Atributos: Agilidad 6, Fuerza 5, inteligencia 6, percepción 9, presencia 5, tenacidad 7
Atributos secundarios: Acciones 2, Orgón 18, reflejos 7, vitalidad 11, P. Drama 10
Cualidades: Brújula interna 1, Cerebrito 2(informática), Deber 3, Enemigo 1
Habilidades: Banalidades Hazañas bélicas, Banalidades soldaditos de plomo, ingles 2, alemán 4, informática 2(4), investigación 2, lectoescritura 2, medicina 2, observar 3, pilotar 1, seguridad 1, supervivencia 2
Habilidades de combate: Esquivar 3(4), Lucha con armas 2, pelea 1, puntería 4(5)
Equipo: Spectrashield +2/+2, Fusil Hks-192, Cs-44 y 2 L7A2

Primer día

Inicio

Los investigadores comienzan su jornada laboral llegando a sus oficinas en el centro de la ciudad. La cantidad de trabajo acumulado no se aprecia, pero cada investigador tiene un montón de trabajo atrasado en investigaciones e informes. Pero parece que todo eso puede esperar. Vuestro Jefe **Mat Hengen** os llama a su despacho.

Allí os encontráis a vuestro jefe junto con miembro de NGT.

Os presentan y os comenta:

*“Bien esta semana comeremos más mierda, me acaban de llegar una par de sucesos acompañado por **Pj militar**. Son prioritarios así que os asignare a todos para tratar de resolverlo cuanto antes. El **Pj militar** colaborara con ustedes en todo, su presencia es por las posible gravedad del asunto. Dejar el resto de trabajo y ponerlos a esto cuanto antes. Y solo estamos a lunes...”*

Nota para el guardián: El personaje Militar tiene como misión encontrar la droga y sacarla de circulación, salvo la información reservada que se le facilitara no recibirá más información por parte de sus superiores. La idea es que los acontecimientos superen a los jugadores y tengan que colaborar para su propio bien.

Unos sucesos extraños

En la tarde noche del domingo sobre la 8.30-9.00

Un par de jóvenes enloquecieron y una serie de desastres se produjeron, varias víctimas entre ellos los que causaron el altercado.

Informe 1:

En uno de los incidentes el causante destrozó un bar de copas de la zona 13. Uno de los agentes **Tomas Benson** que accedieron al lugar, según declaro se vio obligado a disparar cuando vio lo que estaba causando el muchacho. El agente se encuentra de baja desde el incidente. En total 4

víctimas más el causante **Myoky Samo** informático de sistemas, sin antecedentes.

Si revisan el lugar (**observar, vigilancia 15**) hallaran una cámara de seguridad. Las marcas en el suelo indican la silueta del chico que abatió el agente. En el local no hay luz pues resulta que una de las explosiones estropeó el sistema. Dentro del almacén hay una sala con un sistema de holo-pantalla donde se puede revisar el video de la cámara de seguridad hasta que la señal fallo.

“Una tarde normal en la cafetería en una mesa hay tres chicos riendo y pasándose bien, el video no tiene audio. Uno de los chicos jugando con la silla cae de espaldas y el resto estalla a reír, el camarero les parece que les da un toque de atención. El chico del suelo se levanta con las manos en la cabeza, se tambalea y...la imagen desaparece”

Declaración del policía de baja

Tomas Benson se encuentra en su casa en apariencia recuperándose de un trauma, la descripción de lo que vio en la discoteca lo vuelve a poner nervioso.

“Cuando entre en el bar, escuche un estruendo las luces se habían apagado y no se veía bien, pero encendí la linterna, era horrible parte de la pared estaba cubierta de personas restos que se entremezclaban con los cascotes del techo. El me miro y en sus ojos solo había sangre. Comenzó a gemir y sentí que a mí alrededor se comprimía, el aire se hacía más denso. Dispare! No recuerdo apuntar ni cuantas veces dispare solo sé que todo ceso, caí al suelo y a rastras trate de salir del local. Hasta que me localizaron mis compañeros”

Informe 2:

En el segundo caso ocurrió en una discoteca del sector 11. Cuando llegaron los agentes varias víctimas estaban destrozadas al igual que parte de la discoteca, entre las víctimas yacía el cuerpo del joven con el cráneo destrozado. Su ficha es **Gunter Meier** técnico electrónico.

Declaraciones de testigos adolescentes mencionan:

“Uno de los jóvenes comenzó a quejarse de fuertes dolores de cabeza, a la que el resto comenzó a reírse como si de una broma se tratara. Al grito de este uno de sus amigos voló literalmente junto con la barra del bar. La música paro y los gritos del joven comenzaron a acentuarse al igual que los destrozos. El pánico se formó y la gente corrió hacia la salidas de emergencia.”

En ambos sucesos las cámaras de seguridad del exterior grabaron toda la información. No se ve nada extraño aparentemente.

Si examinan las cámaras exteriores de ambos lugares verán que pasaron dos vehículos a retirar cadáveres, pero la matrícula del primero es ilegible en ambos videos. Si comprueban otras cámaras verán que la identificación facial también es imposible. Lo único que pueden sacar es su recorrido de la cafetería hacia la disco donde recogen al segundo cadáver y finalmente hasta la parte antigua de la ciudad, donde se pierden por la ausencia de cámaras. Los videos no parecen haber sido modificados (informática/seguridad 14)

Una tirada de seguridad dificultad 16 para el pj militar, 18 para el resto. Puede tratarse de un equipo de ocultación. Alta tecnología militar para operaciones encubiertas.

Morgue

En la morgue están muy atareados tratando de separar los restos de los cuerpos, causa de la muerte explosión se supone. Si van a examinar los cadáveres de los presuntos homicidas se toparan que los cuerpos no han llegado a la morgue. Han contabilizado un total de 6 cadáveres identificados por su biochip, ahora están separando los cuerpos. Causa de la muerte aparentemente causa de una explosión, están reventados. Según sus informes dos furgones han llevado lo que tienen, nada saben de los cuerpos desaparecidos.

Casa de los técnicos

Ambos casas se encuentran en el sector 3, la mayoría de los residentes de este sector son técnicos de servicio y las casas son habitáculos

individuales. Disponen de una habitación dormitorio y un pequeño baño. En ambas casa encuentran su unidad PCPU. **Myoky Samo** es un apasionado por el siglo XX, tiene poster y varias reproducciones sobre esa época. En su PCPU tras una tirada de **informática 18** para acceder la unidad, no se haya nada relevante. Salvo un mensaje

“Tengo lo tuyo”

El mensaje esta encriptado y se necesitaría una tirada de **informática 22**.

Gunter Meier no tiene ningún hobby aparente la casa es muy sobria y neutral. En su PCPU tras una tirada de **informática 12** para acceder la unidad, no se haya nada relevante. Salvo un mensaje encriptado. Idéntico al de Myoky.

Entre sus círculos laborales parecen no tener ninguna relación salvo que viven en el sector 3. Si investigan (dificultad 22) muy a fondo esta relación, amistades laborables, círculos de amigo. Ambos conocen a un traficante de poca monda Christofer Glave, que le pasó el contacto a un miembro de los clowns. Opera en una zona de fiestas normalmente, no se considera peligroso.

El origen es OverHack alias de Jose L. Hans. Según los informes policiales es un miembro de una banda juvenil, arrestos por desórdenes públicos. Residencia no consta, pero se suele mover por los muelles. Miembro de los clowns.

OverHack es muy discreto en la red y poco encontraran de él relacionado con el asunto. Sobre su reputación en calle es nula pero si preguntan por los antiguos muelles, les dirán.

Los clowns:

Panda de moteros de poca monda que se mueven por los muelles. La mayoría de sus miembros no ha cumplido la mayoría de edad, sobreviven en locales de los antiguos muelles. No son preocupantes, salvo algún disturbio entre bandas. Según datos policiales se sospecha de tráfico de drogas a muy baja escala y pequeños hurtos. Son una treintena de jóvenes que siguen las órdenes de su jefe que se le conoce como **Joker**.

Rumores bajos fondos:

Hay rumores sobre una nueva sustancia que ha llegado a las calles, muy poca gente la conoce y no es nada barata, pero promete que da un subidón y es segura. No sé sabe quién la distribuye y por donde se mueve, parece ser difícil de encontrar, pero si la gente habla debe existir.

Cada vez más gente de la ciudad antigua está comenzando a creer en los rebeldes y muchas voces claman por el cese de este gobierno corrupto.

Los antiguos muelles**Primera día de noche.**

Los antiguos muelles de abastecimiento para el tren y muelle del río, es actualmente un territorio de bandas y maleantes, la mayoría de las infraestructuras están destrozadas. En ella malviven los despojos que la sociedad de la cúpula ignora, muchos vagabundos dejan descansar sus huesos entre cartones. Al preguntarles por “los Clowns” les indicaran que siempre andan con las motos en la antigua autopista 6.

La antigua autopista 6 es una circunvalación que recorría Berlín, en total quedan unos 15 kilómetros de carretera en un estado deplorable, pero que los jóvenes la utilizan para realizar carreras. Mejor ahí que en las calles, parece pensar todo el mundo.

Cuando avanzan hacia la autopista un contenedor es lanzado hacia el vehículo. Una tirada de **observar 22** para verlo venir y tratar de esquivarlo. Si se falla el vehículo sale lanzado y se estampa en uno de los muros de un almacén. **Un 1D10 de daño.**

Casi al instante reciben dos disparos, cuenta un +2 para las tiradas de esquivar por la cobertura del vehículo.

Encuentro con un grupo de Clowns

3 armados y un psíquico.

El grupo de asalto que vigilaba las calles da la alarma a su jefe y mientras se realiza el combate el Joker huye de los muelles portando las

pastillas, al parecer sin ser detectado por los cuerpos de policías.

John Bagot/Paul Sharp/Ricardo Klaus/Jose L. Hans

Alianza: Banda de los Clowns

Atributos:

Agilidad 8, Inteligencia 5(7*), Percepción 6, Presencia 5, Fuerza 6, Tenacidad 8.

Atributos Secundarios:

Acciones 2, Movimiento 20 kmh, Orgón 11, Reflejos 6, Vitalidad 12.

Habilidades de combate:

Esquivar 3, Pelea 2, Apuntar 3.

Equipo: Equipo: CS-40 +1 15/30/50

FN MAGIC +1 75/500/100

Ropas punks, motos tuneadas

***Richard Klaus** Poderes: Orgón 18,

Telequinesis 3, Gravitatoria 3 1/1

Los jóvenes no llevan nada de interés, salvo Ricardo Klaus que entre sus posesiones tiene una píldora A28, adulterada, un 10% de la dosis normal.

Si dan orden de que vigilen la autopista A6 en busca de bandas moteras, y una orden de captura contra la banda de los Clowns las autoridades se ocuparan. Si deciden investigar ellos la carretera esta noche parece que no hay movimiento.

Segundo Día**Noticias en la Holo-pantalla****Segundo día Noticias 19:00**

Lo que ha sucedido: Se había producido un robo en un laboratorio del gobierno. Saltaron las alarmas, pero el operativo de contención fallo. Se solicitó apoyo de la policía para que interceptase a un individuo que escapaba por las alcantarillas del sector C.

Aparece en la tv una noticia de un incidente, en el que parece que el ejército está implicado junto con la policía. **Esto suceso lo pueden ver cuando se emite o en diferido para entender lo que ocurrió.**

“Conectamos en directo con nuestros medios desde las calles, nos informan de un

enfrentamiento entre la policía y lo que parece ser un terrorista. No tenemos datos oficiales, pero parece que está completamente rodeado” La multitud se agolpa para ver el espectáculo. *“La policía se dispone a encender unos focos... Hay disparos parece que está armado.”* Se oye una ráfaga de disparos mientras se enfoca la escena, el individuo es acribillado cerca de él, parece haber un niño de unos 8 o 10 años. *“Dios mío, hay un crío y están disparando”* Alto el fuego grita los policías. El niño parece afectado se lleva las manos a la cabeza y grita. Un temblor hace temblar la calle o solamente al cámara, el edificio de atrás parece descomponerse y la figura del muchacho desaparece.

Se vuelve la imagen al plato y una foto del niño ampliada antes de la explosión. Se le aprecia arrugas en la cara.



Este incidente produce una revuelta de una magnitud muy violenta donde el ejército debe intervenir empleando Mechas y material antidisturbios, provocando bajas civiles y detenciones en masas, las fuerzas del orden se ven sobreesaturadas.

Si investigan recibirán el nombre del policía que organizó esa operación. Si le preguntan *“El ejército solicitó ayuda a la policía y montamos un dispositivo en el sector C de las alcantarillas. Pero nos dio esquinazo y lo capturamos aquí. Creemos que la operación fue organizada por los líderes de las revueltas.*

No se pudimos obtener información del hombre que capturamos, pero sabemos que no iba solo, por lo que nos comentaron los militares dos más perecieron en la huida.

El suceso terminó en la TV como un tiroteo y se aprovechó para alentar a la revuelta. El individuo solo llevaba un pase triple A de acceso al laboratorio #84111. El resto de información la tiene el ejército.”

Con una tirada de burocracia/seguridad 14.

Triple A: Un pase de estas características es imposible falsificar. Y solo se puede obtener desde las altas esferas. Si alguno de los pjs insisten en seguir esta línea, unas cuantas tiradas de burocracia difíciles se puede hallar un nombre **Sofía de Boullard**, jefe técnica de la sección de seguridad de la acrópolis. Poca cosa más. Tratar de hablar con ella es imposible debido a su cargo y ocupación.

Desde el ejército no comentaran nada salvo que el pj militar insista y pregunte. La información será *“El niño que ven en la imagen era un rehén del rebelde, un pobre muchacho afectado de una enfermedad, progeria.”*

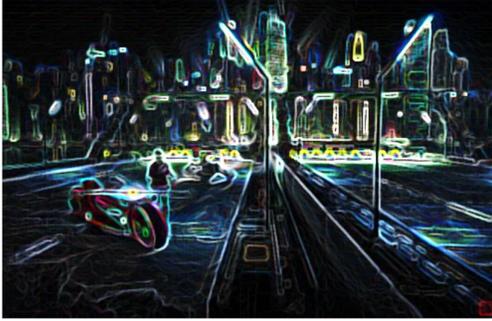
Las antiguas autopistas

Segundo día 20:45

Tras los sucesos aparecidos en la Holo-pantalla la tarde del día siguiente al encuentro con los miembros de los Clowns

Recibirán un aviso por parte de la policía que el ejército solicita un furgón para encargarse de una pandilla de motoristas han sido detenidos en el km 4 de la autopista 6. Al parecer han causado un accidente.

Si se acercan al km 3 un destacamento del ejército vigila a 5 chicos que se encuentran tumbados en el suelo. Se les acusa de generar alborotos en la ciudad. No son miembros de “los Clown” “parecen ser de otra banda rival de estos, su cabecilla en un joven Kaneda.



Si les preguntan por los Clowns entre risas y pitorreos, les comentaran la ubicación de su guarida. Con tal de fastidiar a su banda rival. No obstante insistirá en ser informado de donde está su amigo Tetsuo. Ha tenido Tuvo un accidente por no atropellar a un niño raro y el ejército se los ha llevado y no sabe a dónde.

Al rato aparecen unos policías con furgones para hacerse cargo de los jóvenes, parecen cansados. Si hasta ahora no se habían enterado de lo que ha pasado en la ciudad les explicaran lo ocurrido.

La revuelta ha sido una de las más grandes, los medios policiales se han visto superados y el ejército ha tenido que intervenir. Han habilitado unas instalaciones deportivas como comisaria por las múltiples detenciones que se han realizado.

Los incidentes comenzaron por un tiroteo entre las fuerzas del estado y un terrorista.

La guarida de Los Clowns

La guarida de los Clown es un edificio antiguo cerca de las antiguas vías del tren, de construcción soviética, se convirtió en nave industrial en Prenzlauer Berg, en el barrio de los muelles. Cuando llegáis una enorme cabeza de payaso grafitada en unas puertas dobles les confirma que es el lugar. Una tirada de



percepción (20), la zona parece tranquila y se ven muchas huellas de motos, en la salida de la nave.

Al entrar el edificio está totalmente a oscuras salvo una sala en el fondo. Hay colgadas telas de cables que servían para separar habitáculos. Hay muchas cosas tiradas por todas las partes, una tirada de investigación (15), sugiere que da la sensación que han salido con mucha prisa.

La ultima sala con luz es una estancia con muchos cojines en el suelo, y muy recargada con objetos de apariencia caros pero sin ningún gusto estético. No hay nada relevante. Una tirada de percepción/investigación (18), unas marcas en el suelo parece indicar que hay algo. Examinándolo de cerca descubre que hay una losa que se desplaza al tocarla, dentro una caja de seguridad abierta. En el interior no queda nada salvo una tirada de percepción (15). En el interior halláis **una pastilla A28**.

Una investigación a fondo en toda la nave llevara unas tres horas, no hallando nada que esté relacionado con el caso. Algunas drogas, joyas y armas como bates, palancas y algunas Katana.

12

Tercer Día

Atentado en el centro comercial

Tercer día a las 19.00

Se ha producido un atentado en el centro comercial del centro de la ciudad, la policía se ha aproximado hacia el sector, pero han hallado resistencia de terroristas. Varios miembros armados han abierto fuego sobre la policía. Sumado a eso, una serie de incidentes extraños relacionados con posibles Para-psíquicos.

Si se acercan a la escena el tiroteo se mantienen y los grupos de asalto se preparan para entrar. Lanzando bombas de humo para obligar a los terroristas a retirarse. Entre las humaredas de gas, aparecen dos individuos en posturas encorvadas y andando con dificultad, de la boca les cae un reguero de saliba. Parecen que han dejado las armas de fuego.

Un grupo abre fuego pero las balas parecen quedarse a una distancia del individuo. Elevando

las manos y gritando provoca una explosión que se desplaza hacia el grupo de asalto haciéndolo saltar por los aires. El otro hace un gesto similar y ataca hacia el otro grupo. Tirada de tenacidad (17). Ambos individuos los reconocéis como los causantes de los primeros sucesos.

Acto seguido huirán hacia el humo y tratarán de escapar por las alcantarillas. Si se les sigue es necesario una tiradas de observación difícil parece ser que uno de ellos se va apoyando por las paredes. Si fallan los perderán. Caso contrario se enfrentarán a dos psíquicos. Estarán cansados debido al ataque al centro comercial y tendrán el Orgón a la mitad. Si se toman la pastilla consultar efectos de la droga A28.

Myoky Samo/ Gunter Meier

Alianza: Chrysalis

Atributos:

Agilidad 8, Inteligencia 7, Percepción 6, Presencia 5, Fuerza 6, Tenacidad 8.

Atributos Secundarios:

Acciones 2, Movimiento 20 kmh, Orgón 11, Reflejos 6, Vitalidad 12.

Habilidades de combate:

Esquivar 2, Pelea 3, Apuntar 3.

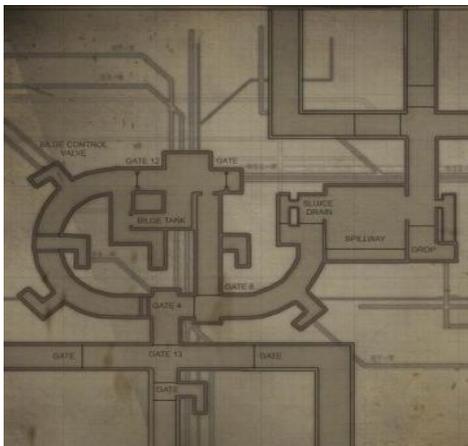
Equipo: CS-44 +2 20/40/60

FN MAGIC +1 75/500/100

una capsula A28 adulterada

Poderes **Myoky Samo**: Orgón 19, Telequinesis 3, Aumento de potencia 2.

Poderes Gunter Meier: Orgon 18, Graviquinesis 3, empatía 2.



Si capturan a alguno vivo tienen los mismos síntomas como si estuvieran lobotomizados no

recuerdan nada. En su cuerpo hay restos de la sustancia A28 y rastros de otra sustancia que no se conoce. Se trata de una droga **Regen X15A** (manual Unveilet threats) de la Corporación Chrysalis capaz de regenerar a los cuerpos. Si los daños no han sido muy graves puede darse una segunda regeneración 4D10 de horas.

Otros sucesos

Se han producido un par de casos de comas inexplicables. Los comas parecen muy profundos, y los cuerpos están en observación, ni con la arcategnología médica consiguen recibir respuesta cerebral. En sus cuerpos se hallan la sustancia A28.

Las revueltas callejeras

Los incidentes de los días pasados han servido como gasolina para animar aún más las revueltas de los sectores marginados y de los que están a favor de una sociedad más justa dentro de la cúpula. Los cuerpos de seguridad del estado están algo desbordadas y se solicita colaboración militar para controlar la situación.

13

Quinto día

Un miembro de los Clowns

Quinto día 12:00

Todo y que ha formalizado una orden de detección de los miembros de los Clowns parece ser que se los ha tragado la tierra. Pero uno de vuestros contactos callejeros os hace una llamada. Se ha visto a uno de la banda de los clowns en el bar **Harukiya** en el sector D.

El individuo está totalmente drogado sentado en una mesa del local y nada les va a poder explicar. Les tocara esperar hasta que se recobre unas 4 horas. Una tirada de medicina (15), el pj sabe que con una inyección de adrenalina lo conseguirían despertar. Con un estado embriagado debido a la inyección de adrenalina que le habrán suministrado en algún hospital o ambulancia podrá hablar.

Información:

“Los clowns están fuera de la Acrópolis de Neo-Berlín, en una antigua instalación militar de la

zona este. Descubrieron en las ruinas de Lichtenberg, parte de los túneles antiguos del S-bahn RE que continuaban hasta Grunau a las afueras de la acrópolis. Desde allí y a una hora de carretera hacia el sur se llegaba a la base aérea de Rangsdorf.”

Base aérea de Rangsdorf

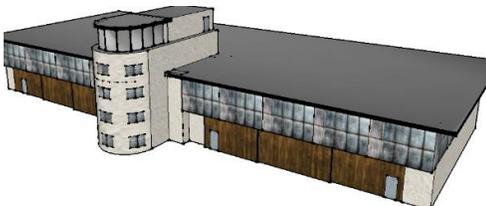
Noche Quinto día o sexto



Los problemas en la ciudad están poniendo en jaque a la policía y al ejército. La operación recae sobre los pjs. Deberán realizar un asalto junto con algunos miembros del ejército. Se les suministrara material necesario y el desplazamiento se realizara en un vehículo especial. En el caso que alguien se haya puesto a pilotar mecha se les podrá autorizar a usar un centurión.

La información del antiguo aeropuerto es escasa. Fue utilizado por el ejército ruso mientras en la segunda mitad del siglo XX. No estaba en los planes de la nueva Alemania y paso al olvido. El exterior ha sido tomado por la vegetación.

<http://es.paperblog.com/base-aerea-sovietica-rangsdorf-2359190/>



Varios edificios que vivieron tiempos mejores se dispersan por la zona, las pistas de aterrizaje presenta los daños de la guerra de Aeon. En una

de las naves según los detectores de los marines han notado más presencia humana. Pero parece que dispersa más gente. Como preparando una emboscada.



Jocker cuenta con su pequeño ejército, entre ellos hay 3 psíquicos, unos 11 jóvenes armados y una torreta de daño híbrido. El resto de la banda se encuentra en el bunker del hangar. Un subterráneo con una enorme puerta blindada abierta. Gran parte del subterráneo está inundado, pero hay diferentes niveles y en los superiores están ellos.

Este encuentro debe ser de lo más peliculero, la cuestión es que los personajes participen en un asalto junto a soldados armados con centuriones.

El Jocker cuando vea que cualquier resistencia es inútil tratará de huir. Si se le captura hablara por los codos mencionando a **Gustav Pferm** un estirado del gobierno que les suministro armas y la droga A28.

Clown member

Alianza: Banda de los Clowns

Atributos:

Agilidad 5, Inteligencia 4, Percepción 5, Presencia 7, Fuerza 5, Tenacidad 5.

Atributos Secundarios:

Acciones 1, Movimiento 20 kmh, Orgón 11, Reflejos 4, Vitalidad 10.

Habilidades de combate:

Esquivar 2, Pelea 2, Apuntar 3, *Armas de apoyo 2

Equipo: CS-40 +1

*Cañón riel +0 híbrido 100/500/750 2 disp

Ropas punks, motos tuneadas

Psíquico 1: Orgón 19, ciego, vidente 3

Psíquico 2: Orgón 17, Gravitatorio 4,

Piroquinesis 3.

Psíquico 3: Orgón 17, Telequinesis 3,

hipervelocidad 3 (+2 reflejo +Acciones)

Escena entrar en uno de los hangares y el tipo meditando en el techo al entrar automáticamente sufrir una caída hasta el techo de 6 metros de altura.

Sexto día

Información reservada

Sexto día 13:00

Los miembros del Brigada preventiva reciben un sobre con las iniciales del gobierno, en ella se muestra toda la información referente al proyecto A28. (Ayuda para jugadores)

Con esta información más los datos aportados por el análisis de la sustancia, es normal que decidan ir hacer una visita a los laboratorios. Unas tiradas de burocracia o procedimiento policial (15), les permitirá el acceso a los laboratorios.

Otros sucesos

Se han producido algún caso semejante en otro punto de la ciudad con el causante muerto por sobrecarga. Y el recurso de los cuerpos de **Myoky y Gunter** que podían regenerarse. En todos ellos se halla presencia de A28.

Séptimo día

Laboratorios #84111

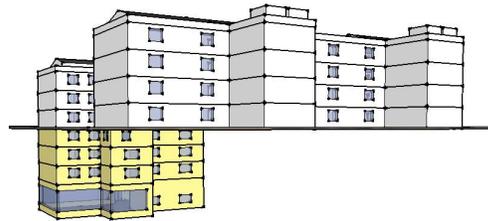
Los laboratorios están situados en unas instalaciones subterráneas del hospital St. Hedwig-Krankenhaus. Se les permite el acceso a las primeras plantas de las instalaciones donde la información restringida es más escasa. Pruebas de la droga A28 con animales, en varios estados. Y una vinculación extraña con el estadio olímpico de Berlín, en una de las oficinas hay un plano que enseña una enorme instalación en el subsuelo del estadio. Tirad.a de percibir 15



A la instalación secreta del hospital solo se puede acceder mediante unos ascensores empleando un pase de seguridad triple A. El complejo se haya protegido por un enorme encofrado de hormigón, sobre el que se proyecta un paisaje idílico. Son cuatro plantas la última solo accesible mediante uno de los ascensores, donde habitan los individuos del experimento A28. Tetsuo se encuentra en la tercera planta en una sala de observación.

Mientras investigan en el Laboratorio se activara una alarma de fallo de seguridad, varios militares peinaran los alrededores del encofrado sobre motos autodeslizables buscando intrusos. Hay túneles que dan acceso al sistema de alcantarillado.

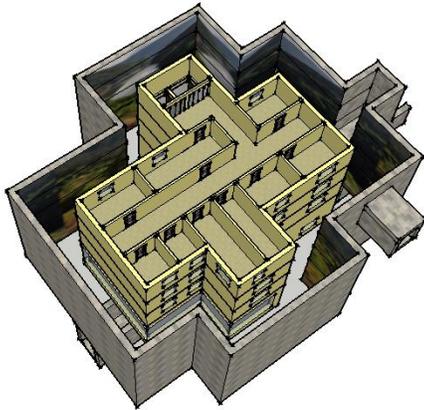
Al mismo tiempo Tetsuo despierta de su habitación fuera de control.



Huida de Tetsuo

Tetsuo escapa del mismo modo que lo hace en la película, al mismo tiempo que un grupo de rebeldes, entre ellos Kaneda, se han infiltrado en el complejo. Los pjs se encuentran en las instalaciones, ahora son libres de tratar de hallar más pistas. En principio no se encontraran con Tetsuo pero si con sus efectos, pudiendo llegar hasta la planta 28 donde tienen al resto de niños.

Siempre puedes hacer que lleguen en el instante que Tetsuo desaparece y llegan refuerzos mientras detienen a Kaneda y Kaori.



Posibles encuentros en el complejo con soldados, huyendo de alguna explosión, o los restos de soldados, con la consiguiente tirada de tenacidad.

Golpe de estado del coronel

Tarde noche.

El caos se ha apoderado en la ciudad y el gobierno se ve incapaz de resolverlo, dando por sentado que es debido a la ineficacia del Coronel. Ante la iniciativa del gobierno de destituirlo del cargo, se avanza y ordena un golpe de estado contra los miembros del gobierno.

Todos los miembros han sido detenidos con arresto domiciliario, salvo el miembro Nezu, que se ha confinado en su casa y ha opuesto resistencia con artillería.

Tropas armadas toman las calles, las revueltas se solucionan de forma violenta. Pero Tetsuo va generando el caos por la calle, la gente lo aclama como a un salvador, sus seguidores se cuentan en miles y el número aumentan y contra el parece que nada pueden hacer.



Llegado a este punto los pjs se pueden sentir muy desconcertados o si son muy fans de la película ilusionados. Puedes recomendar al pj militar que pida información u órdenes. El Coronel está ocupado, pero se le informa de los acontecimientos y se le solicita que vayan a casa de Nezu, que parece ser el instigador de todo.

Casa de Nezu

En su casa se han topado con resistencia y cuando han conseguido tomarla se han encontrado a los secretarios destruyendo pruebas. En ellas se extrae una relación de contactos **Gustav Berger**, **Maxim Crone**, **Claude Hop** y **Sofia de Boullard**, así como información de material de la corporación Chrysalis. Datos sobre la A28 y los rebeldes.

Nezu no ha sido capturado y está en paradero desconocido al igual que el resto de la lista.

Si investigan a los miembros de la lista con una tirada de informática (20) seguida de una de investigación (15) hayan un terreno. Un tal Claude Hop mediante una empresa perteneciente a un conglomerado de empresas ha adquirido una propiedad importante en la zona de los antiguos muelles. Aparentemente unos almacenes abandonados.

Octavo día

Estadio Olímpico de Berlín

Tetsuo desea conseguir más poder y parece dispuesto a ir a por Akira. La secuencia de escenas se desarrollara como en la película.

Nota para el guardián: Esta escena es meramente contemplativa para los pjs, pero pueden intentar participar de ella. Atacar a Tetsuo requiere una tirada de Tenacidad (16), solo con verlo produce terror al sentir ese poder.

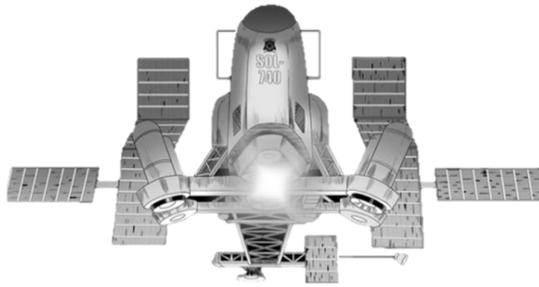
Kaneda y Kay serán liberados de su confinamiento en el hospital. Kay recibirá el poder de Masaru, Kiyoko y Takashi para enfrentarse a Tetsuo en el subterráneo de estadio Olímpico. Destrozando la base y dejando al descubierto a Akira, o lo que queda de él. Kaneda a su vez conseguirá un cañón laser y se dirigirá hacia el estadio olímpico

Tetsuo se enfrentara al Coronel y a Kaneda, perdiendo el control de su poder. Akira aparecerá en escena invocado por los chicos.

La aparición de Akira representa un renacimiento, causando una destrucción brutal en la ciudad. Todo personaje que se encuentre en las calles, desaparece. Los que estén en edificios túneles etc, tienen una oportunidad, a discreción del guardián.

Estación Sol 740

Al igual que en la película existe la estación Sol, pero esta se haya oculta en un grupo de



escombros espaciales, para evitar ser destruida por los Migo. Es un arma formidable y está controlada por el NGT. Si bien puedes emplearla para atacar a Tetsuo como en la película, o bien puedes reservar el ataque para otra ocasión. El motivo es que solo se podrá emplear una vez, al delatar la posición naves mi-gos trataran de interceptarla. En estos momentos la tienen situada sobre Neo-Berlín y desde la unidad de control están observando todo lo que está sucediendo. Puedes emplear la estación sol para tratar de eliminar a la semilla estelar, si ves que los pjs tienen dificultades.

Estación Sol 740

Tamaño: Grande 15
 Maniobrabilidad Agilidad 0
 Sensores Percepción 4
 Armazón Fuerza 3
 Sistemas multitarea Acciones 1
 Sistemas de Alarma Reflejos 0
 Apuntamiento +4
 Largo alcance
 Radar
 Movimiento: 7,66 km/s velocidad orbital
 Integridad 10
 Armadura 1/1

Sistemas de Armas

Cañón Gaus alcance 400km
 Daño +10 disparos 2 cada 15 min.
 Munición infinita

Subterráneo

Nezu y su grupo se han reunido en la zona de los antiguos muelles, en un subterráneo. Bajo un ritual están tratando de canalizar todo el dolor y odio que la ciudad está generando en estas horas para Lugar escogido por Nezu para canalizar todo el dolor y sufrimiento a modo de sacrificio que haga aparecer mediante un portal una semilla estelar que termine de hundir en el caos a la ciudad. El acceso a al subterráneo está oculto y solo se puede acceder a través de un acceso de los canales. Si emplean los sensores de algún vehículo militar, sea un centurión o de cualquier otro tipo hallaran rastro de energía concentrándose en el subterráneo.

Nota para el guardián: No es necesario hacer coincidir la invocación de la semilla con la aparición de Akira, pero podría dar más juego a los personajes, ellos tratan de evitar un desastre cuando otro les sacude.

En el interior se encuentran todos los miembros de operativo de Chrysalis con Bruno Ogrone realizando el ritual. A su alrededor un Dhonadoid da vueltas excitado viendo la escena.

La luz es mortecina y oscila en función que van llegando la energía del exterior. El círculo está cerrado y parece que no puede romperse. Si los pjs llegan se enfrentaran contra el Elib que sin piedad atacara a los pjs.

En el instante que haga aparición Akira en el estadio olímpico una intensa luz inundara el subterráneo. Cegando a todos los presentes 1D4 turnos, al instante un gran temblor asolara todo el edificio cayendo escombros por todas las partes y sintiendo unos fuertes temblores en el suelo. De una gran grieta en el suelo aparecerá un Soggoth. Nadie lo esperaba, la invocación se ha adelantado y la criatura surge implacable atacando a todo lo que tenga cerca.

“Era algo horrendo e indescriptible, mayor que un vagón de metro; una congestión informe de

burbujas protoplasmáticas, vagamente luminiscentes, y con millares de ojos temporales formándose y deshaciéndose como pústulas de luz verdosa por toda la masa que, llenando el túnel ante nosotros, avanzaba a pasos de carga, aplastando a los frenéticos pingüinos y serpenteando por el reluciente suelo que él y los de su especie habían mantenido maléficamente limpio. Oíamos el arcano grito burlón, que decía ¡Tekeli-li! ¡Tekeli-li!

—*H. P. Lovecraft, En las Montañas de Locura*”

Los que puedan ver qué sucede, Tirada de tenacidad (16), el resto se deja a voluntad del guardián explicar la escena, tanto pjs como sectarios son objetivos. El techo del subterráneo ha quedado despejado dejando entra la luz del exterior.

Shoggoth

Escale: Vitalidad

Tamaño: Grande 15 m de altura

Atributos: Agilidad 6, Intelecto 1, Percepción 12, Presencia 8, Fuerza 35, Tenacidad 10.

Atributos secundarios: Acciones 2, Orgon 10, Reflejos 4

Habilidades: Observación 3, Supervivencia 4

Habilidades de combate: Esquiva 2, Pelea 3

Armas: Aplastamiento +6, Engullir

Bono de ataque: +10

Vitalidad: 250

Armadura: 2/2

Factor de miedo: 16

Temperamento: Curioso pero voraz

Sentidos: Agudeza visual

Movimiento y velocidad: reptando 43km/h 60/15 m/t

Epilogo

Los supervivientes no tardaran de aparecer entre las ruinas, desde otras ciudades se ha detectado la gran explosión que ha eliminado al cúpula de protección. Neo-Berlín ha quedado arrasado, esa es el arma que buscaba el Coronel.

Experiencia

Si los Pjs han sobrevivido a la destrucción de Neo-Berlín, se merecen una recompensa 5 puntos. Si han desarrollado bien la investigación indagando entre los diferentes actores de la ambientación 10 puntos más. Se han encargado personalmente de los miembros de los Clowns 5 puntos.

Si mientras la ciudad sucumbía al caos han tratado de detener a Nezu y los suyos 10 puntos más.



Ayuda jugador Militar 1/2

Proyecto A28

Responsable Área Neo-Berlín:

Coronel Stacker Pentecost:

Raza: Humana

Género: Masculino

Filiación: NGT

Edad: 46

Misiones: [Redacted]

Piloto: Sentrytech MK-V (1/1)

Doctor Dokuta:

Raza: Humana

Género: Masculino

Filiación: NGT

Edad: 60

Especialista: Neurociencia, Neurocirugía.

Misiones: [Redacted]

Objetivo Potenciar los poderes Psíquicos de las personas.

Estado del proyecto: Activo

Resultados: Con la guerra de Aeon el proyecto se retomó [Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

Ayuda jugador Militar 2/2

Informe de robo cargamento #27345

Hace unas semanas se produjo un robo en un envío para el NGT, principalmente se han sustraído material militar, explosivos y armas. Pese a que el convoy de trenes era enorme solo fue asaltado el cargamento #27345.

Material robado:

2 Cañón de plasma	15/90/700	+2/+3/+4	2
3 Cañón laser	25/180/1400	+1/+2/+3	2
10 Armadura Sentrytech MK-V	+1/+1		
30 CS-32 Pacemaker	20/40/60+2		1
10 RMG-14	20/40/80+1		3
200 L7A2 granada de fragmentación	+5primario/+5secundario		+1
2 mecha Mk-10 centurión			

Esto nos da una razón más para creer que hay un espía infiltrado en el gobierno. Las revueltas son cada vez más violentas y la seguridad de la metrópolis se está comprometiendo.

En él envío había un material que no constaba en los informes, 200 capsulas de A28. Una substancia altamente peligrosa.

Ayuda jugadores 1/3

Información Reservada

Proyecto A28

El proyecto A28 es un proyecto que comenzó en colaboración de Japón, EEUU y Brasil a mediados del siglo XXI. El objetivo era crear a soldados más mortíferos con capacidades físicas y mentales extraordinarias.

Se comenzó a experimentar con niños que bien habían sido abandonados o eran refugiados, no todos sobrevivían a las operaciones y muy pocos dieron resultados esperados, pero se halló un camino, sobre todo con el paciente 28 Akira, un joven de 8 años de edad que presenta un autismo medio que le impedía comunicarse verbalmente. El progreso de este joven fue impresionante y realizando un experimento en el 2058 se produjo un incidente, que destruyó la ciudad de Tokio. Muchos datos del experimento se perdieron y la explicación del incidente es un misterio. Hallaron la capsula que contenía al joven en un estado muy destrozada, el cuerpo del muchacho estaba en un estado de estasis, sin constantes vitales, sin actividad celular. Se congelaron las muestras para el estudio futuro y el proyecto se frenó durante unos años.

Con la reestructuración del NGT el proyecto paso a la clandestinidad administrativa, se financiaba con fondos del gobierno pero no tenía que rendir cuentas a nadie salvo al **Coronel Stacker Pentecost**. El proyecto estaba llevado por el **Doctor Dokuta**, y como nueva sede emplean la ciudad de Neo-Berlin. En la actualidad se basaba en potenciar el poder psíquico de los humanos para poder emplearlo como armas contra los Migos.

La droga A28 es parte de la culminación de sus experimentos, en ella hay incluido unos potentísimos narcóticos capaz de dejar en coma a cualquier persona normal, también tienen nano ingeniería que modifica el ADN despertando los poderes psíquicos y potenciándolos. Para los iniciados esta droga es necesaria para controlar el poder que desarrollan, para los no iniciados el resultado es una lotería, casi con toda la posibilidad la muerte o el coma irreversible. Para los adictos a otras drogas es algo que no se ha experimentado.

En la actualidad hay solo tres espécimen en activo, el número 25, 26, 27 que coinciden que son los sujetos que tuvieron más contacto con el 28. El resto de experimentos fracasaron o murieron.

Ayuda jugadores 2/3

Masaru



Designado como el # 27

Edad 40 años.

Familia: ---

Estado: Controlado.

Masaru está físicamente confinado ya sea a una silla de ruedas o una silla flotante especial. Tiene el poder de usar Telequinesis 5 Proyección empática 3, Telepatía 2 y es considerado el líder de los tres.

Kiyoko



Designado como la # 25

Edad 43 años

Familia: ---

Estado: Controlado.

Kiyoko se encuentra débil físicamente que está confinada a una cama. Tiene la habilidad de usar el teletransporte 2 y la precognición 3, telepatía 2 además de tener un don oracular 3.

Takashi



Designado como el # 26,

Edad 38 años

Familia: ---

Estado: Controlado.

Tiene el poder de usar telequinesis 4, teletransporte 2, telepatía 2. Estuvo relacionado con el incidendete terrorista y con un accidente de una banda de motos.

Ayuda jugadores 3/3

Akira



Designado como el # 28.

Edad: 12 años

Familia: --

Akira era un niño autista que desarrolló habilidades psíquicas cuando servía de examen para el gobierno en los años 50. Perdió el control de su poder y causó la aniquilación Tokio en 2058. Su cuerpo fue colocado dentro de un compartimiento criogénico por debajo del Estadio Olímpico de Neo-Berlín, para ser confiado al estudio de las generaciones futuras.

Tetsuo Oshima



Designado numero #--

Edad 16 años

Familia: Huérfano

Tetsuo, tuvo un encuentro con el sujeto #26, entro a formar parte del programa A28. Antecedentes penales por vandalismo y consumo de drogas. Miembro de una banda de moteros, que opera en los suburbios.

Droga A28

La droga A28 es una droga pensada para canalizar y potenciar los poderes para-psíquicos y en parte para mantenerlos en control. No es una droga común y sus efectos en la calle pueden ser desastrosos.

No está pensado que ningún pj la utilice por lo tanto su uso y aplicación los ha de determinar el guardián. Pero ante la posibilidad que alguien quiera emplearla o se la tome, he descrito algunos efectos.

A28

Fabricante: Laboratorios subterráneos

Forma: Ingerido píldora

Costo: 250Tn

Rango de Adicción: Intelecto 12

Disponibilidad: Muy poco frecuente

Inicio: 1 minutos

Duración: 4 horas

Tiempo de dependencia: 8h

Personajes no para-psíquicos

Si un no para-psíquico toma una dosis de A28, debe superar una tirada de intelecto difícil. Si falla la mente del individuo se colapsa cayendo en coma. En función del fallo el estado puede durar días, semanas o indefinidamente. Si pasa la tirada la droga realiza unos cambios permanentes en el individuo despertando 1D2 poderes.

Lanza 1D4 para determinar de qué grupo de poderes y un 1D10/2 para determinar el poder. Acto seguido se deben hacer los test de locura. Y los test de tenacidad para ver si se sobrecarga. Si no se cumplen los prerequisites de los poderes no se pueden emplear a no ser que se haya fallado los test de tenacidad en cuyo caso el individuo pierde el control de esos poderes, el nivel de estos queda a elección del guardián.

En el caso que se cumplan los requisitos se pueden emplear los poderes psíquicos de forma estándar. Convirtiendo a ese pj en un para-psíquico.

Personajes para-psíquico

En la primera ocasión que la toma la A28 si el Para-Psíquico no está *Burner* aumentara en un nivel el poder que tenía. O adquiriera un poder nuevo.

Si el para-psíquico no está *burner*, una dosis de A28 le permitirá aclarar su mente para centrarse más

intensamente en sus habilidades. Gana un bono de +2 de prueba para ambos invocando su capacidad y también para su uso. Reduciendo el consumo de Orgón a la mitad.

Si el para-psíquico no está *burner* y se abstiene de usar sus poderes bajo la influencia de la droga A28 para su toda la duración, que recupera 1D10 puntos de Orgón cuando los efectos desaparecen.

Si el para-psíquico está *burner*, la droga no ofrece ninguno de los beneficios anteriores. En cambio, se puede hacer una prueba de la dote de tenacidad a la misma dificultad que causó la entrada del para-psíquico en ese estado. Si tiene éxito, se sale del estado *burner* y se queda fatigado por el resto de duración de la droga. Si falla se queda en ese estado pero el tiempo se reduce en una hora o días dependiendo el grado de *burner*. Estando en estado fatigado.

Si un para-psíquico está en un estado *burner* permanente la droga A28 no le hace ningún efecto.

Si un personaje se vuelve adicto a A28, como parte de la proceso de abstinencia debe superar una prueba de la dote de tenacidad 16 cada vez que debe hacer una prueba de intelecto, o entrara en estado de *burner*.

Un para-psíquico en estado *burner* con síndrome de abstinencia es un peligro para el mismo y para los demás.

Dramantis personae

Coronel Stacker Pentecost

Características definitorias: Valiente, sin sentido del humor

Filiación: NGT

Atributos: Agilidad 7, Inteligencia 7, Percepción 8, Presencia 8, Fuerza 7, Tenacidad 8

Atributos secundarios: Acciones 2, Orgón 12, Reflejos 7, Vitalidad 12, Movimiento 21 km/h (30/8 m/t)

Cualidades: Aliado (NGT/3), Autoridad (Seguridad/3), Deber (Neo-Tokio/2), Fanático (Seguridad/2), Juramento (Defender a la ciudad frente a sus enemigos/1)

Habilidades: Atletismo 2, burocracia 3, comunicaciones 3, Informática 3, Educación 3, Cultura 2, Historia 3, Intimidar 3, Observación 4, Idioma (Inglés) 4, Idioma (Nazzadi) 4, Idioma (Ruso) 4, Idioma (Francés) 2, Lectoescritura 3, Persuadir 3, Conocimiento Regional 2, Savoir-Faire 3, Supervivencia 2

Habilidades de Combate: Lucha armada 3, Esquivar 4, Pelea 3, puntería 4, Armas de apoyo 3

Equipo: UT-9 Stinger, Espada de oficial militar, PCPU, Comunicador

Armadura: Sentrytech MK-V (1/1)

Doctor Dokuta

Trabajo: Científico, Neurólogo

Características: Paciente, Desinteresado

Filiación: NGT

Atributos: Agilidad 5, Intelecto 9, Percepción 5, Presencia 4, Fuerza 4, Tenacidad 8,

Atributos Secundarios: Acciones 1, Movimiento 11kmh, Orgón13, Reflejos 6, Vitalidad 11,

Cualidades: Aliado 2, deber 2 (A22), Empatía 1, flaco, Riqueza 1

Habilidades: Burocracia 2, Informática 2, Educación 5, Idioma (Ingles) 4, Idioma (Japonés):

2, Idioma (Nazzadi) 4, Idioma (Ruso) 2,

Idioma (Alemán) 1, Lectoescritura 3, Medicina

(Neurología) 4, Observar 2, Parapsicología 3,

Conocimiento Regional 2, Investigar 3,

Ciencia de la vida 3

Habilidades de combate: Esquivar 3

Equipo: Gafas, traje de calidad, Anillo de Harvard, PCPU, Portable Holo-Interface Unit.

Nezu

Trabajo: Político

Características: Cortés, Manipulador

Filiación: NGT/ Chrialys

Atributos: Agilidad 5, Intelecto 8, Percepción 6, Presencia 7, Fuerza5, Tenacidad 5

Atributos Secundarios: Acciones 1, Movimiento 11kmph, Orgón 11, Reflejos 6, Vitalidad 9

Cualidades: Autoridad /2 , Deber/2, Elite, Juramento/1 (Chrialys),Rival (Coronel Taisa, NGT), Sagaz ,Vigilado/2, Riqueza/2

Habilidades: Burocracia4, Informática 1, Educación 4, Intimidación: 3,Ingles 4,

Nazzadi 3, Japonés 3, Lectoescritura 4, desviar 4, Observar 3, Disfrazarse 3, Persuadir 4, Conocimiento Regional 2, Investigar2, Savoir-Faire 3.

Habilidades de combate: Esquivar 3, Apuntar 2

Equipo: Ropas finas, limousine, reloj antiguo, PCPU, Portable Holo-Interface Unit, UT-7 Hornet, Weapons Permit (PA)

Masaru/Kiyoko/Takashi

Masaru

Alianza: NGT

Atributos: Agilidad 4, Inteligencia 8, Percepción 7, Presencia 4, Fuerza 4, Tenacidad 9,

Atributos Secundarios: Acciones 1, Movimiento 7 kmh, Orgón 15, Reflejos 6, Vitalidad 9

Habilidades: Informática 2, Idioma Ingles 4, Japonés 3, Alemán 3, Lectoescritura 2, Observar 3, Persuadir 2,

Conocimiento Regional 2, Seguridad 3, Sigilo 2, Vigilancia 2,

Habilidades de combate: Apuntar 4

Poderes: Telequinesis 5, telepatía 3

Kioko

Alianza: NGT

Atributos: Agilidad 4, Inteligencia 8, Percepción 7, Presencia 4, Fuerza 4, Tenacidad 9,

Atributos Secundarios: Acciones 1, Movimiento 7 kmh, Orgón 15, Reflejos 6, Vitalidad 7

Habilidades: Informática 1, Idioma Ingles 4, Japonés 3, Alemán 3, Lectoescritura 2, Observar 3, Persuadir 2,

Conocimiento Regional

Poderes: Telequinesis 5, teletransporte 2, precognición 3, Oraculo 3, telepatía 2

Takashi

Alianza: NGT

Atributos: Agilidad 4, Inteligencia 8, Percepción 7, Presencia 4, Fuerza 4, Tenacidad 9,

Atributos Secundarios: Acciones 1, Movimiento 7 kmh, Orgón 15, Reflejos 6, Vitalidad 10

Habilidades: Informática 2, Idioma Ingles 4, Japonés 3, Alemán 3, Lectoescritura 2, Observar 3, Persuadir 2,

Conocimiento Regional 2, Seguridad 3, Sigilo 2, Vigilancia 2,

Poderes: Telequinesis 4, telepatía 2

Rebeldes

Klaus

Alianza: Rebeldes/NGT

Atributos: Agilidad 7, Inteligencia 6, Percepción 5, Presencia 6, Fuerza 5, Tenacidad 7,

Atributos Secundarios: Acciones 2, Movimiento 12 kmh, Orgón 11, Reflejos 6, Vitalidad 10

Habilidades: Informática 4, Idioma Ingles 4, Alemán 3, Lectoescritura 2, Observar 3, Persuadir 2, Conocimiento Regional 3, Seguridad 3, Sigilo 2, Vigilancia 2

Habilidades de combate: Pelea 3, Apuntar 4

Equipo: Cs-32 Pacemaker 20/40/60 +2 1
Granadas de fragmentación 4. Armadura Sentrytech mk-V +1/+1

Kei

Alianza: Rebeldes/NGT

Atributos: Agilidad 8, Inteligencia 7, Percepción 5, Presencia 5, Fuerza 4, Tenacidad 7,
Atributos Secundarios: Acciones 2, Movimiento 11 kmh, Orgón 10, Reflejos 6, Vitalidad 9
Habilidades: Informática 3, Idioma Ingles 4, Alemán 3, japonés 3, Lectoescritura 2, Observar 3, Persuadir 2, Conocimiento Regional 3, Seguridad 2, Sigilo 3, Vigilancia 3
Habilidades de combate: Pelea 2, Apuntar 4
Equipo: Cs-32 Pacemaker 20/40/60 +2 1
Fragmentation Grenades (4). Armadura Sentrytech mk-V +1/+1

Kaneda/Yamagata/kaori

Alianza: independientes

Atributos: Agilidad 8, Inteligencia 7, Percepción 5, Presencia 5, Fuerza 4, Tenacidad 7,
Atributos Secundarios: Acciones 2, Movimiento 11 kmh, Orgón 10, Reflejos 6, Vitalidad 9
Habilidades: Informática 3, Idioma Ingles 4, Alemán 3, japonés 3, Lectoescritura 2, Observar 3, Persuadir 2, Conocimiento Regional 3, Seguridad 2, Sigilo 3, Vigilancia 3
Habilidades de combate: Pelea 2, Apuntar 4
Equipo: motos

Tetsuo

Alianza: independiente

Atributos: Agilidad 8, Inteligencia 7, Percepción 6, Presencia 5, Fuerza 6, Tenacidad 8,
Atributos Secundarios: Acciones 2, Movimiento 7 kmh, Orgón 13, Reflejos 7, Vitalidad 9
Habilidades: Atletismo 2, Latrocinio 2, Educación 2, Informática 2, Idioma Ingles 2, Alemán 3, Lectoescritura 2, Observar 3, Persuadir 2, Conocimiento Regional 2, Seguridad 3, Sigilo 2, Vigilancia 2.
Habilidades de combate: Esquivar 3, Apuntar 4
Poderes: Telequinesis 3, fotoquinesis 3, telepatía 3, Graviquinesis 5, Hipervelocidad 3
Armas: Telequinesis 0, Fotoquinesis 0, Graviquinesis +2 híbrido 450 m (5 m radio)
Armadura: Gaviquinesis 2/2
Factor de miedo: 12
Temperamento independiente y furtivo
Puntos de locura: 4
Desordenes permanentes: Esquizofrenia y paranoia
Movimiento en hipervelocidad 42km/h 58m/s
Volar 72km/h

Joker/Los Clowns

Alianza: Los clowns

Atributos: Agilidad 8, Inteligencia 7, Percepción 5, Presencia 5, Fuerza 4, Tenacidad 7,
Atributos Secundarios: Acciones 2, Movimiento 11 kmh, Orgón 10, Reflejos 6, Vitalidad 9
Habilidades: Informática 3, Idioma Ingles 4, Alemán 3, japonés 3, Lectoescritura 2, Observar 3, Persuadir 2, Conocimiento Regional 3, Seguridad 2, Sigilo 3, Vigilancia 3
Habilidades de combate: Esquiva 3, Pelea 2, Apuntar 4
Equipo: Cs-32 Pacemaker 20/40/60 +2 1
Moto.

Chrysalys group

Claude Hop

Filiación: Chrysalys

Raza: Humano

Género: Varón

Características definitorias: Encantador, Ambicioso

Filiación: Chrysalys (Hijos del Caos)

Atributos: Agilidad 7, Inteligencia 8, Percepción 9, Presencia 8, Fuerza 5, Tenacidad 7

Atributos Secundarios: Acciones 2, Movimiento 18 km/h [25/6 m/t], Orgón 12, Reflejos 8, Vitalidad 11, Puntos de Drama: 2

Cualidades: Autoridad (dentro de la secta/3), Innovador, Gran Ego, Secreto Oscuro (sectario), Obsesivo

Habilidades Generales: Atletismo 2, Burocracia 3, Comunicaciones 3, Informática 2, Latrocinio 3, Idioma (Francés) 4, Idioma (Inglés) 4, Idioma (Latín) 3, Idioma (Tsath-yo) 3, Lectoescritura 4, Persuasión 4, Observar 3, Ciencias ocultas 5, Sigilo 3

Habilidades de Combate: Lucha con Armas 3, Esquivar 3, Puntería 3

Equipo: katana (+1 Daño), pistola CS-32 oculta en una funda en el tobillo.

Bruno Ogrone

Filiación: Chrysalys

Raza: Humano

Género: Varón

Características definitorias: Imaginativo, amargado

Filiación: (Hijos del Caos)

Atributos: Agilidad 7, Inteligencia 8, Percepción 6, Presencia 7, Fuerza 5, Tenacidad 7

Atributos secundarios: Acciones 1, Orgón 34, Reflejos 7, Vitalidad 11

Movimiento 18 km/h (25/6 m/t),

Cualidades: Astuto, Contacto (Submundo Arcano/2), Contaminado por los Ajenos, Malvado, Vigilado (1)

Hechizos: consagrar espacio arcano, Degeneración, Fabricar custodia de yog-Sothoth, facultades Arcanas, Invocar servil, Llamar a un descarnado, Usurpar Semblante, Mente de bardo, Invocar a Gusano Nihilus

Habilidades: Idioma (Inglés) 4, Idioma (francés) 4, Idioma (R'yehan) 3, Idioma (Tsath-yo) 3, Lectoescritura 3, Observación 2, Ciencias Ocultas 4, Conocimiento Regional 3, Sigilo 2

Habilidades de combate: Esquivar 2, Puntería 2

Equipo: UT-9 Stinger, PCPU, Libros Arcanos (Escoge el Master), Funda ocultable, ropa ordinaria

Sofia de Boullard

Filiación: *Chrysalys*

Raza: Humana

Género: Femenino

Características definitorias: Encantadora y Astuta

Filiación: Chrysalys (Hijos del Caos)

Escala: Vitalidad

Tamaño: Mediano

Atributos: Agilidad 6, Intelecto 8, Percepción 8, Presencia 10, Fuerza 5, Tenacidad 6

Atributos secundarios: Acciones 1, Orgón 12, Reflejos 7, Vitalidad 10, Movimiento 15 km/h (20/5 m/t)

Cualidades: Deber (La Llama /3), Aliado (La Llama/2), Memoria eidética, Deber (La Llama/3)

Habilidades: Negocios 3, Burocracia 3, Informática 2,

Educación 3, Intimidar 3, Latrocinio 3, Labia 3,

Observación 2, Persuadir 3, Savoir-Faire 3, Seguridad 2,

Sedución 3, Bajos fondos 3

Habilidades de combate: Esquivar 2, Puntería 2

Armas: Según arma

Bonificador al daño: 0

Gustav Berger

Filiación: *Chrysalys*

Raza: Humana

Genero: Masculino

Características definitorias: Valiente, sin sentido del humor

Filiación: Chrysalys (Hijos del Caos)

Atributos: Agilidad 7, Inteligencia 7, Percepción 8,

Presencia 8, Fuerza 7, Tenacidad 8

Atributos secundarios: Acciones 2, Orgón 12, Reflejos 7, Vitalidad 12, Movimiento 21 km/h (30/8 m/t)

Cualidades: Aliado (La llama/3), Autoridad (Seguridad/3), Deber (La llama/2), Fanático (Seguridad/2), Juramento

(Defender a los hijos del caos frente a sus enemigos/1)

Habilidades: Atletismo 2, burocracia 3, comunicaciones 3,

Informática 3, Educación 3, Cultura 2, Historia 3, Intimidar

3, Observación 4, Idioma (Inglés) 4, Idioma (Nazzadi) 4,

Idioma (Ruso) 4, Idioma (Francés) 2, Lectoescritura 3,

Persuadir 3, Conocimiento Regional 2

Savoir-Faire 3, Supervivencia 2

Habilidades de Combate: Lucha armada 3, Esquivar 4,

Pelea 3, puntería 4, Armas de apoyo 3

Equipo: UT-9 Stinger, Espada de oficial militar, PCPU, Comunicador

Armadura: Sentrytech MK-V (1/1)

Elib

Filiación: Hijos del Caos

Escala: Vitalidad, Mediano (2.1 m a 2.5 m de altura)

Atributos: Agilidad 10 (+3), Intelecto 5 (+0), Percepción 7

(+1), Presencia 7 (+0), Fuerza 11 (+3), Tenacidad 10 (+3)

Atributos secundarios: Acciones 2, Orgón 12, Reflejos 7

Habilidades: Atletismo 4, Observación 4, Sigilo 3.

Habilidades de Combate: Esquivar 3, Pelea 4, Puntería 2.

Armas: Garras (+1), Boca (+2, requiere ambas acciones),

Golpe de salto (+2 requiere ambas acciones), Engullir,

Golpe de cola (+1).

Bonificador al daño: +2

Vitalidad: 15

Armadura: 2/2

Regeneración: 2 Puntos

Factor de Miedo: 16

Temperamento: Brutal y asesino.

Sentidos: Agudeza Olfativa y Gustativa, Visión Nocturna

Movimiento y Velocidad: En tierra [30 km/h (42/10m/t)],

Saltando (Doble)

Vehículos

M-15 Ranger AA FV

Tipo: Vehículo acorazado de combate (8PA)

Tamaño: Grande (11.5m)

Pasajeros: 2 tripulantes + 12 soldados y equipo de apoyo

Atributos: Maniobrabilidad (Agi -1), Sensores (Per 0),

Armazón (Fue 7), Sistema multitarea (Acc -1), Sistema

alarma (Ref 0)

Sistemas de Sensores: Apuntamiento (+1), Radar/IAE, Rayos X, Visión nocturna

Sistemas de apoyo: Capsula de soporte vital, CME,

Refuerzo de profundidad, resistencia al frío, sistema de sigilo, soporte vital

Movimiento: Velocidad en tierra: 100km/h, Velocidad en

agua: 150km/h, Código de aceleración: C (2/2)

Impulsor Modulo A

Estructura: Integridad 10, Armadura 2/2

Sistema de armas: Cañón RMG-10M, Cañón láser anfibia (grande), Vaina de cohetes o Bastidor de misiles o tubo de torpedos

Akira zx

Tipo: Motocicleta (Deportivo) (1 AP)

Fabricante: Matsumi

Tamaño: pequeña.

Respuesta de Control (agilidad) 2

Sensores (Percepción) 0

Armazón (Fuerza) 1

Multi-tarea Sistemas (Acciones) -1
 Sistemas de Alerta (Reflejos) 1
 Movimiento
 Velocidad sobre el terreno: 290km/h
 Código Aceleración: A (1/1)
 Integridad 0.5

Mechas

MV-18 Saber

Tipo: Mecha de reconocimiento táctico (6 PA)
 Tamaño: Pequeño (5.5m)
 Atributos: Maniobrabilidad (Agi 0), Sensores (Per 0), Armazón (Fuer 2,- 1 al daño), Sistema multitarea (Acc 0), Sistemas de alarma (ref 0)
 Sistemas de sensores: Apuntamiento (+2), Audio banda ancha, Escáner, Largo alcance, Radar/IAE, Rayos X, sónar, térmico, Visión nocturna
 Sistemas de apoyo: Brazos manipuladores, Cápsula de soporte vital, CME, Refuerzo profundidad, Soporte vital
 Movimiento: *Velocidad en tierra: 50km/h, Velocidad en aire/agua: 200km/h, Código de aceleración: C (2/2),* Distancia de salto 5/2m, Impulsor Modulo A (velocidad mejorada cuádruple)
 Estructura: Integridad 10, Armadura 1/1, Sistema control de daño 1/turno
 Armas: Cañón Láser anfibio (pequeño), Lanzaseñuelo (pequeño).

MV-16 Broadsword

Tipo: Mecha de combate principal Multipropósito (10 PA)
 Tamaño: Medio (8m)
 Atributos: Maniobrabilidad (Agi 0), Sensores (Per +1), Armazón (Fuer 5), Sistema multitarea (Acc +1), Sistemas de alarma (ref +1)
 Sistemas de sensores: Apuntamiento (+2), audio banda ancha, escáner, largo alcance, Radar/IAE, Sónar, visión nocturna
 Sistemas de apoyo: Brazos manipuladores, Cápsula de soporte vital, Refuerzo profundidad, Soporte vital
 Movimiento: *Velocidad en tierra: 50km/h, Velocidad en aire/agua: 25km/h, Código de aceleración: B (2/1),* distancia de salto 20/10m, Aerolanzable, Flotabilidad, Garfios, Módulos de salto
 Estructura: Integridad 20, Armadura 3/3, Sistema control de daño 1/turno
 Armas: 2 espadas de hiperfilo (mediano), Cañón Láser anfibio (mediano), Rayo de carga anfibio (mediano)

MV-18A Rapier

Tipo: Mecha de combate táctico de sigilo (5 PA)
 Tamaño: Pequeño (5.5m)
 Atributos: Maniobrabilidad (Agi +2), Sensores (Per +1), Armazón (Fuer 2, -1 al daño), Sistema multitarea (Acc 0), Sistemas de alarma (ref 0)
 Sistemas de sensores: Apuntamiento (+2), audio banda ancha, escáner, Radar/IAE, Rayos X, Visión nocturna
 Sistemas de apoyo: Brazos manipuladores, CME, sistema de sigilo, Sistema eyector, soporte vital

Movimiento: *Velocidad en tierra: 50km/h, Velocidad en aire/agua: 100km/h, Código de aceleración: C (2/2),* distancia de salto 5/2m, Módulo A, Velocidad mejorada módulo a (doble)
 Estructura: Integridad 10, Armadura 1/1, Sistema control de daño 1/turno
 Armas: 2 x espolones de hiperfilo (pequeño), Cañón Láser (pequeño)

Exoesqueletos

Mk-10 Centurion

Tipo: Exoesqueleto mecánico táctico (6 PA)
 Tamaño: Diminuto (3m)
 Atributos: Maniobrabilidad (Agi -1), Sensores (Per 0), Armazón (Fuer 1,- 1 al daño), Sistema multitarea (Acc 0), Sistemas de alarma (ref -1)
 Sistemas de sensores: Apuntamiento (+1), Audio banda ancha, Radar/IAE, Visión nocturna
 Sistemas de apoyo: Brazos manipuladores, Sistema eyector, Soporte vital
 Movimiento: *Velocidad en tierra: 50km/h, Código de aceleración: C (2/2),* Distancia de salto Doble 4/2m
 Estructura: Integridad 5, Armadura 2/2, Sistema control de daño 1/turno
 Armas: Rayo de carga (pequeño), Espada de hiperfilo (pequeño).

MK-5 Crusader

Tipo: Exoesqueleto mecánico táctico (2 PA)
 Tamaño: Diminuto (3m)
 Atributos: Maniobrabilidad (Agi -1), Sensores (Per 0), Armazón (Fuer 1,- 1 al daño), Sistema multitarea (Acc 0), Sistemas de alarma (ref -1)
 Sistemas de sensores: Apuntamiento (+1), Audio banda ancha, Radar/IAE, Visión nocturna
 Sistemas de apoyo: Brazos manipuladores, Sistema eyector, Soporte vital
 Movimiento: *Velocidad en tierra: 50km/h, Código de aceleración: b (2/1),* Distancia de salto Doble 4/2 m, aerolanzable, Garfios, Módulo de salto
 Estructura: Integridad 5, Armadura 1/1, Sistema control de daño 1/turno
 Armas: Cañón AP y cañón de plasma (pequeño)