

AMBICION

UNA AVENTURA PARA EL JDR XTRAIOS



www.xtraidos.com

AYATOLAN
GAMES
DESIGN

XTR ZINE

Ambición

Si has leído *Contest of the Champions* de Chris Claremont, o has visto *Battle Royale* y la mítica peli del gobernador de California *Perseguido* entonces podrás comprender y dirigir está partida sin dificultad alguna.

La ambición es un arma de doble filo. Algo que quizás nos mantiene despiertos en la carrera de la superación, que domina nuestra vida, y que a su vez puede hacer que no controlemos nuestra propia marcha, acabando bajo una ansia de superación que nos destruye.

Eso justamente es lo que le sucede al protagonista de esta aventura. Corroído por la envidia o por alguna deuda del pasado, consigue atraer con su juego a un gran número de sobrenaturales para realizar un bizarro concurso, donde el único objetivo es demostrar quien es el sobrenatural más poderoso.

La partida está hecha para tener mucha acción. Aquellos jugadores amantes del combate y de las escenas trepidantes podrán disfrutar de esta aventura, aunque aquellos que sean más de razonar o de encontrar el enigma también verán reflejada, en el juego de Ambición, la posibilidad de descubrir que hay algo más aparte de las luchas, las victorias y las derrotas.

Ésta aventura fue creada a principios de verano de 2004. Jugada en las jornadas de rol de *Tierra de Nadie* en Málaga y actualmente con una segunda parte **Retorno a Ambición**. La tercera fase de la aventura era aparecer en nuestra página web, para que todos aquellos que se han unido al *Universo Xtraído* puedan formar parte de lo que el mundo entero conoció como **Ambición**.

Nos vemos en la meta.

Vicente

¿Eres el Director de Juego?

Si eres un curioso jugador no te recomiendo que sigas leyendo esta aventura, ya que tu mismo estarás destrozando la posibilidad de jugarla con emoción. Si descubres todo lo que se esconde a través de los textos harás que tu director de juego no pueda transmitirte la emoción de descubrir una traición, una alianza o las visperas de un enfrentamiento que sería recordado a lo largo de la historia.

Por lo tanto, deja que sea tu Director de Juego el que lea esta aventura, la prepare y la lleve a una partida en la que tu seas uno de los protagonistas.

Portada: Poser. Realizada por V.Santos.

Dibujo de editorial: Kraneo.

Dibujos interiores: V. Santos.

Aventura y Maquetación: otra vez yo →

Pruebas de Juego:

Ajax, Blaster, Leyenda Urbana, Matador, Venus y el androide del Bolor, cuyo nombre es tan ridículo que no será aquí nombrado. Héroe que "más o menos" han sobrevivido a los malvados planes de Ambición.



www.xtraidos.com
www.sentinelstudio.com

AMBICIÓN

La ambición es el estiércol de la victoria

Partida de acción para 4 ó 5 jugadores con posibilidad de convertirse en una pequeña saga.

Trasfondo: Un rico y excéntrico millonario ha creado un juego donde los sobrenaturales tendrán que demostrar su valía en un concurso cuyo premio no podrán resistir. Aparte de una cantidad desorbitante de dinero (50.000), aquel o aquellos sobrenaturales que ganen su "concurso" tendrán ganada la libertad frente a la opresión mundial existente para con los sobrenaturales.

Durante dos años ha construido una enorme cúpula con más de 150 plantas subterráneas recreando diversos escenarios donde los sobrenaturales tendrán que ir avanzando hasta llegar al escenario final. Está prohibido el daño letal y la muerte, tan sólo se pretende un fuerte espectáculo mediático basado en la extravagancia de este diletante millonario.

Una vez construida, la fuerza mediática de este evento se extiende por todo el mundo. Entrevistas al Duque Ambición en los programas de Televisión más vistos, anuncios en los eventos deportivos, carteles, portada en todas las revistas, etc. La campaña mediática es incesante y no se detiene en ningún momento. se ofrece vuelo privado disponible para todo aquel sobrenatural que quiera participar en el juego. Teléfonos de contacto que se repiten hasta la saciedad en todos los medios de comunicación con los que apuntarse (nombre en clave, poder, nombre de grupo si se da el caso)

Ambición

Un juego donde los sobrenaturales pondrán a prueba todos sus dones hasta que solamente quede el más preparado, el más fuerte, el mejor.

Si los personajes quieren investigar acerca de todo este evento, pueden encontrar por Internet algunas páginas personales sobre Ambición, aparte de la oficial donde pueden descargarse mapas de cómo llegar, las reglas del combate e incluso un video panorámico de la cúpula bastante impresionante.

Sobre Leonard, información variada en fuentes de información sociales, ningún altercado policial, vínculo con grupos anti-sobrenaturales o algo por el estilo.

Está completamente limpio. No obstante si los PJs pueden contactar con algún grupo "veterano" (léase Xtraídos) podrán contrastar información con ellos, la opinión general de los grupos es que no se fían de lo que puede pasar en esa cúpula, pero que habría que estar allí para vigilar. Si se cumple las expectativas del Duque puede reunirse con más de 200 sobrenaturales, por la que podría montarse un caos tremendo si pasara algo.

El Duque Ambición

No tiene contactos con Vooshnar o los Mutacops. Se trata de un excéntrico millonario de 42 años, soltero, que ha amasado una gran fortuna con el legado de sus padres, viviendo de los intereses que genera dicha fortuna. Caballero Inglés interesado por todas las exquisiteces de la vida, se le conoce por haber organizado eventos singulares y extravagantes, nunca llegando a la potencia mediática y problemática social que ha creado su último juego, Ambición. Su nombre real es Leonard Keptack pero se hace llamar así mismo Ambición.

Información para DJ

Leonard tenía un hermano pequeño que desarrolló poderes sobrenaturales. Gracias a la fortuna de sus padres el joven Brian pudo vivir a salvo de la opresión o el odio que generaba la sociedad con los EVOs, aún más siendo de sangre noble y con una reputación que mantener.

Leonard perdió mucho cariño por parte de sus padres, que pasaban mucho tiempo con su hijo pequeño, intentando encontrar una solución para la maldición que había llegado a la casa. El joven Brian era capaz de animar cosas, un don que llegaron a aceptar sus padres e incluso a utilizar para divertirse con el joven. Esto enfureció aún más a Leonard, porque veía como sus padres aceptaban la maldición de su hijo pequeño e incluso reían y se divertían con ésta cuando Brian animaba osos de peluche.

Leonard acabó destapando el secretismo de la familia, notificando el don de su hermano al gobierno. Éste no tardó en movilizarse, consiguiendo hacerse con el control del joven Brian, arrancándolo de su familia.

Leonard empeoró aún más. Vio como sus padres se sumían en la mayor tristeza. Su venganza no había surtido efecto y la envidia seguía creciendo. Nació una ambición para el primogénito de los Keptack. Se convertiría en el mayor sobrenatural del planeta y demostraría que sería el más poderoso de la historia, más importante aún que su estúpido hermano Brian.

Por ello Leonard ha creado todo este juego siniestro, para hacerse con los mejores sobrenaturales y robarles el poder.

Al parecer toda la zona de Ambición está libre de **Mutacops** u otras fuerzas del orden ya que EEUU no tiene mucha fuerza en Australia, aparte de la gran influencia del Duque. La fuerza mediática es tan grande que cualquier actuación abierta de Vooshnar no haría más que perjudicarlo. No obstante es un secreto a voces la realidad de que seguramente Vooshnar tenga agentes encubiertos vigilando la zona, o participando.

ACTO I: Bienvenida

En este acto los personajes podrán conocer las instalaciones de la cúpula así como interactuar con otros participantes que han acudido en busca de fortuna. En principio no se supone que haya ningún enfrentamiento físico, pero por si acaso recuerda que dispones al final del módulo de un anexo donde se encuentran todos los personajes que aparecen aquí.

Para evitar atascos y posibles problemas, la llegada de los participantes se realiza en un pequeño aeropuerto desde donde se hace traslado en autobús y/o helicóptero. Todo puesto a disposición de los participantes de la mano de la organización.

La cúpula se ve quince minutos antes de llegar al destino. Una construcción enorme reforzada con unos paneles solares con la función de poder utilizar la luz del sol como camuflaje (utilizado durante la construcción para evitar foto satélite). No hay ninguna construcción en cincuenta kilómetros a la redonda, construida en el desierto lejos de todo, para poder tener todo tipo de libertades.

Junto a la Cúpula hay un gran hotel creado para el evento. Los participantes son recibidos y conducidos a sus habitaciones donde podrán descansar y disfrutar de las comodidades de un hotel de cinco estrellas. El personal del hotel es tanto androide como humano.

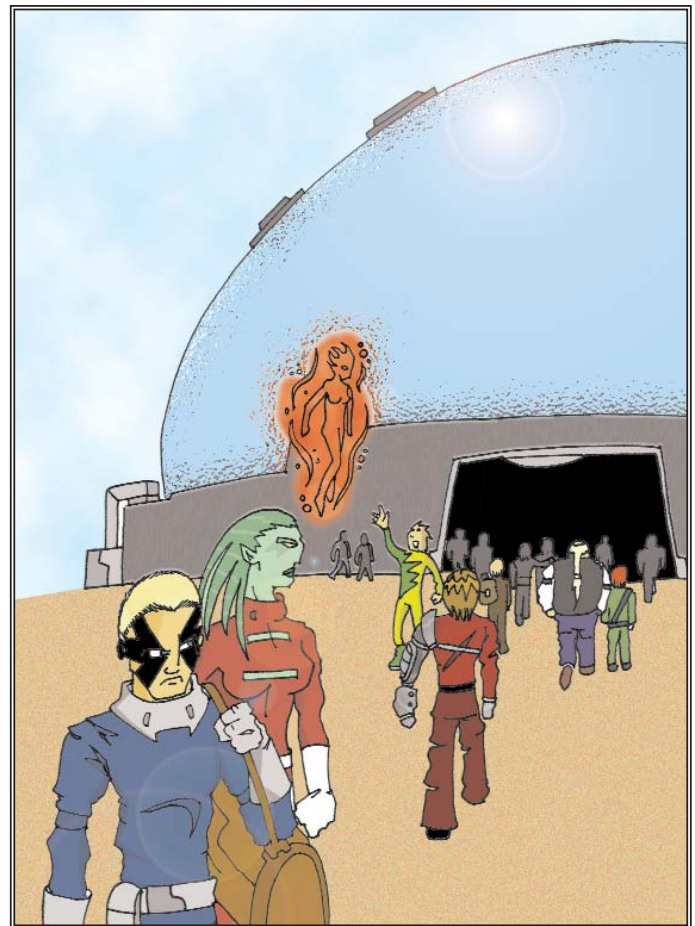
En cada habitación (*máximo triple*) tienen una televisión donde pueden ver un documental sobre la cúpula en si, recalcando de nuevo las reglas, la prohibición de daños graves y muerte y el premio final: Tarjeta Héroe para el grupo ganador aparte de la suma de dinero. (*si están apuntados al juego como un grupo de cinco personas, tendrán cinco tarjetas*)

Hay todo tipo de participantes. Unos ciento treinta sobrenaturales de todo tipo que están expectantes de toda la situación. No parece que haya ningún veterano o sobrenatural famoso. La gran mayoría son jóvenes sobrenaturales que buscan en este juego una oportunidad en la vida. Los PJ pueden interactuar con estos participantes comentando la zona, la jugada de Ambición o el peligro de un ataque masivo de Mutacops. En el fondo nada importante

Información detallada de la Cúpula

Construida sobre el desierto, esta cúpula tiene pisos tanto a nivel de suelo como bajo este. Gracias a tecnología alienígena es capaz de recrear y mantener varios entornos medioambientales divididos en grandes plantas. Mediante ascensores verticales autodirigidos se va accediendo a dichos escenarios. Una vez en cada escenario se deberá encontrar el nuevo ascensor que llevará al siguiente.

Este transporte únicamente aparece cuando se declara un ganador en esa zona. Los participantes serán reparti-



dos al azar entre las diversas zonas de tal forma que no tendrán que encontrarse todos los participantes de forma necesaria. Cada escenario ira sirviendo de filtro hasta que solamente los más aptos lleguen al último nivel.

La cúpula tiene una capacidad para más de cinco mil personas, incluyendo todo el material sanitario y alimenticio suficiente para mantenerlos durante una semana.

A través de estas plantas se cuenta con montacargas de uso exclusivo para el personal de mantenimiento, más varias recreaciones de autopistas y metros que conectan algunas escenas. Existe un segundo sistema de ascensores verticales de acceso restringido.

En la zona superior se encuentra el centro de control donde trabajan los operarios de la cúpula. Desde allí se monitoriza el estado de todos los aparatos tecnológicos así como el seguimiento de la partida en si.

Existe un dispositivo de vagones verticales que desplazan a los pasajeros a los niveles inferiores. El acceso a estos se sella automáticamente, comenzando el auto pilotaje que efectúa los trayectos previamente configurados. Cada vagón esta habilitado con espacio para 8 personas. Cuenta con un monitor de circuito cerrado, un kit de primeros auxilios y alimentos e incluso un pequeño aseo.

Cada vez que un ascensor llega a un escenario, existe un pequeño bunker de unión entre transporte y zona. El ascensor se marcha y la puerta exterior se abre para que los participantes puedan acceder al escenario. En dichos búnkeres a menudo se podrán obtener armas o municiones no letales para el combate así como cualquier otra cosa que los PJ pudieran necesitar. Dicho bunker cuenta

también con un WC para las necesidades urgentes. La puerta de acceso a los ascensores es de alta seguridad y requiere dos tiradas de Fuerza a dificultad imposible. La primera para forzarla y la segunda para terminar de abrirla. De ser así accederán al hueco del ascensor en el que también está activado el campo energético (ver más abajo)

El campo de energía

Cada escenario y los huecos de los ascensores están protegidos con un campo de energía estática que ralentiza el movimiento una vez que se entra en él. De esta manera es imposible acceder de un escenario a otro ni por tierra ni por aire. Ni siquiera aquellas personas intangibles podrán atravesar este campo.

El núcleo del campo de energía se halla en la planta 150, que no pertenece a la zona de juego y sirve para almacenar los núcleos del campo de energía así como otros generadores funcionales.

ACTO II: Reunión

En este acto los personajes acuden a una cena donde todos los participantes han sido invitados. Descubrirán que varios miembros de Plaga, una facción terrorista sobrenatural, han acudido al concurso.

Ambición ha convocado una cena en el hotel para conocer a los participantes y que ellos se conozcan también. El punto de encuentro es un enorme salón con una mesa enorme con sillas a ambos lados. Una cena sencilla pero elaborada para todos los gustos, más un catering casi infinito y una barra libre gestionada por un buen número de camareros androides.

Muchos de los participantes asisten con sus uniformes de combate, algunos variopintos y otros simplemente defensivos. Puede notarse que un buen número de ellos se muestra un poco reticente a conocer a gente quizás por miedo, desconfianza o falta de educación.

Destaca un EVO que es conocido por trabajar en Hollywood como extra de escenas peligrosas. Se llama **HIT** y es todo un showman que pretende ser siempre el centro de atención. Se sabe que posee el don de la regeneración con una potencia casi incombustible.

Ambición está sentado en la cabeza de la mesa. Detrás hay varios guardias armados pero no parece que el Duque sienta miedo o necesite protección. Habla tranquilamente con los presentes, respondiendo a las posibles preguntas que pudieran surgir. El anfitrión no se quedará durante toda la cena, dejando un androide de confianza que contestará a todas las preguntas tras su marcha.

Casi empezada la cena, entrará en escena el último grupo apuntado al concurso. Se trata de **Plaga**, el temido grupo terrorista sobrenatural capitaneado por Domador. No están todos los miembros al completo pero su presencia estremece bastante a los presentes.

HIT es un personaje importante en la partida, ya que Ambición ha puesto los ojos en éste EVO de una manera privilegiada con respecto a los otros. Aprovechando su arrogancia y su fama le tenderá una trampa de la que seguro no podrá escapar.

Si quieres profundizar sobre HIT de manera amena puedes citar algunas de sus películas famosas en Hollywood. "Fuerza de Choque I y II" "La última oportunidad de contraataque" o "El Satélite Olímpico".

Domador, Estrella, Cambio y Venus toman asiento junto a los PJ. Aquí puede haber roce entre ambos grupos. Estrella, confiado y maleducado puede preguntar a los PJ que están mirando, si le han mirado en algún momento. Domador puede hacer comentarios abiertos a Venus acerca de la inutilidad de los presentes y la facilidad para ganar. Si hay tensión entre los grupos Domador puede activar su poder para controlar los ánimos de algún PJ y hacer que pierda los estribos.

Tras la cena, una pequeña copa y varios entretenimientos para los más noctámbulos. Hay billar, cartas, ajedrez y una gran televisión donde se proyecta la película "Apocalipsis Now"

Información variada para este acto

-> No hay ningún Anhuriano apuntado al evento. Si hay un pequeño grupo de Olímpicos que han venido con sus respectivos grupos pero que se han reunido entre ellos para hablar del juego y dar su opinión. (Si algún PJ es Olímpico puede obtener bastante información) Todos piensan que puede tratarse de una trampa que haya sido creada por Ambición y Vooshnar, aunque por otro lado saben que Ambición actúa siempre fuera de la línea de comportamiento del presidente de los EEUU. Sea como fuera recomiendan tener un ojo abierto por si pasara algo extraño. Temen también por Plaga y lo que haya venido a hacer aquí. Por otro lado ansían empezar el juego y demostrar su valía.

-> Parece ser que el Culto del Silicio ha aportado personal para la creación y desarrollo de la cúpula. Nadie puede saber que ha solicitado a cambio pero todo el mundo sabe que tratar con este culto no es algo muy recomendable.

-> Los PJs pueden interactuar con cualquier participante. Usa los personajes pregenerados que encontrarás a final del módulo si quieres que luego vuelvan a encontrarse con ese mismo o invéntate uno nuevo. Las mayores razones de la asistencia es el dinero y la posibilidad de conseguir la tarjeta **HÉROE** para que pueda vivir en paz.

-> Las tarjetas que ofrece son completamente legales. Al parecer las Doce Torres (que no aprueba tal evento pero tampoco lo persigue) ha certificado la validez de dichas tarjetas. El Gabinete Vooshnar también ha validado la autenticidad de dichas tarjetas.

ACTO III: Primera Ronda

En este acto los personajes ya van a entrar directamente en el juego. Conocerán la cúpula y accederán a la primera zona de juego donde tendrán que enfrentarse con los primeros adversarios.

Tras un buen desayuno los participantes son conducidos a la cúpula. Hay bastantes medios de comunicación que se agolpan tras el cerco de seguridad intentando conseguir una entrevista o una exclusiva con algún participante.

Las grandes puertas de la zona central dan acceso a todos los monitores. Los técnicos están ya trabajando y los PJs pueden ver en las pantallas diversos escenarios: un laberinto de hielo, una autopista llena de coches o un campo de maíz enorme. Los ascensores están disponibles y preparados para que los participantes comiencen a entrar en ellos. Una vez realizadas todas las comprobaciones de seguridad, se ponen en funcionamiento y son lanzados hacia el vacío de la Cúpula.

Comenzando el juego

Tomando rutas completamente distintas, los participantes son dirigidos a los puntos en los que comenzarán el juego. Los PJ no son capaces de adivinar en que momento están avanzando hacia arriba o hacia abajo. Llega un momento en que escuchan el ruido de un brazo motor que detiene el ascensor y lo acopla a la salida de la primera zona de juego. Todo esto es informado continuamente a través del monitor de circuito cerrado del ascensor.

Hospital Abandonado

Nada más salir del búnker, los PJ pueden contemplar un extenso yermo y un edificio a lo lejos. No se ve ninguna otra cosa desde tierra. Volando descubrirán la limitación del escudo energético.

La distancia desde el punto en el que se encuentran los PJ hasta el hospital no es tan extensa como pudiera parecer al principio.

Se trata de un viejo hospital desgastado con un supuesto paso del tiempo. En los accesos hay ambulancias abandonadas, algunas con las sirenas encendidas, puertas abiertas, material sanitario tirado por el suelo, etc. No hay rastro alguno de vida humana o cadáveres. Aquello está totalmente desolado.

Las puertas del hospital están abiertas de par en par. Una vez dentro se puede notar como el sistema de refrigeración está al máximo, creando un entorno frío y desolador. Los pasillos son bastante largos, llenos de consultas abandonadas, como si todo el mundo hubiera salido corriendo. Apenas hay luz, algunos focos tintinean con la luz entre eventuales chispazos pero el exterior simula el día así que no habría problemas con la visibilidad.

El Hospital tiene 5 plantas. El tejado dispone de un heli-

puerto, donde se encuentra un helicóptero totalmente calcinado e inservible. En cada planta existe una pequeña sala de espera y las distintas consultas, habitaciones o salas de quirófano.

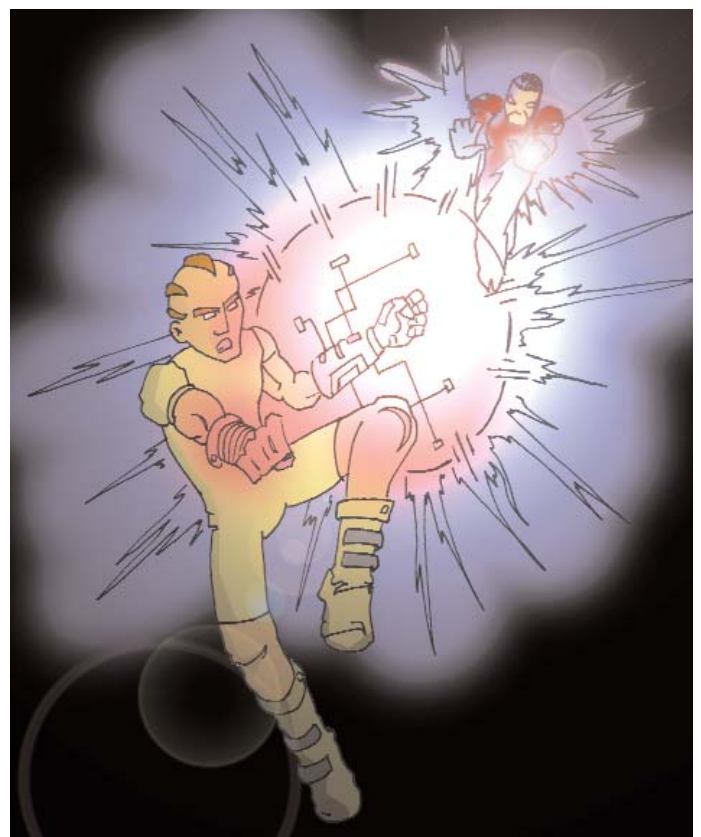
No hace falta que des una descripción a medida de lo que pueden ir encontrando en cada planta. Un hospital es un recurso muy conocido por lo que no será nada difícil describir cada planta.

Adversarios

En el hospital se ha escondido un grupo de participantes a la espera de poder cazar a los que pasaran por allí. **Muro** está oculto en la azotea, al final de la escalera que conecta la última planta con el tejado. En las escaleras se encuentran los siameses **Alter** ocultos y dispuestos a emboscar en el momento más oportuno. Los tres participantes lucharán hasta caer rendidos o hasta que se den cuenta que no tienen posibilidad alguna, momento en el cual se rendirán.

A su vez, El **Doctor Abrasador** ha conseguido acabar ya con unos cuantos novatos y ahora persigue a **Escudero** que sin éxito alguno caerá ante las llamas del Doctor. (Sin causar la muerte). La lucha en el interior del hospital llamará su atención, añadiendo un nuevo oponente en el momento que creas oportuno. De todas formas **Hit** entrará en escena en ese mismo instante alertando a los jugadores de la presencia de Abrasador. Si por alguna razón los PJ descubrieran la presencia de éste adversario antes de que Hit les advirtiera, éste distraerá a Abrasador para que los PJ tengan oportunidad de contraatacarle.

Dr. Abrasador no dudará en lanzar bolas de fuego contra los PJ mientras mantiene una distancia de seguridad con



el vuelo. En cuanto se note bastante herido descenderá hasta tierra (si no ha caído antes) y apagará sus llamas rindiéndose.

Tras el combate, si HIT no ha desaparecido, pedirá a los PJ que no se enfrenten a él y que le dejen marchar, ya que solo pretende mantener su fama. No es un tipo que pueda causar peligro alguno o que esté tramando algún tipo de traición. Tiradas de Empatía, Interrogar o similares pueden ser más que suficiente para averiguar que las intenciones del EVO son justamente las que dice. Si hay un Olímpico en el juego toda esa información se obtendrá de manera automática.

Si los jugadores se empeñan en intentar acabar con Hit., éste hará todo lo humanamente posible para escapar de ellos. Este EVO es un personaje importante en la historia así que como DJ tendrás que intentar mantenerlo sano y salvo. La aparición de algún participante despistado y más violento que Hit puede servir de distracción a los PJ para que éste pueda huir.

La Autopista

Desde el tejado del Hospital o en su parte trasera puede contemplarse la autopista perfectamente. Empieza justamente en la parte de atrás del edificio, en los aparcamientos. Se trata de una gran autopista que comienza construida a ras de suelo pero que comienza a ganar altura a medida que avanza hacia algún lugar.

Hay todo tipo de vehículos esparcidos por la autopista, como si hubieran sido abandonados por sus dueños ante un peligro mayor. Todos estos coches, motocicletas y camiones son reales, pero no disponen de motor.

Llegados a un punto encontrarán dos cadáveres, víctimas de una explosión que ha conseguido que varios coches hayan quedado sujetos al campo de energía que rodea la autopista, creando un espectáculo siniestro. Las dos víctimas han quedado completamente calcinadas y no podrán ser reconocidas de ninguna manera.

Una persona se acerca, proviene del mismo camino que han hecho los PJ. Resulta ser **Shockem** que está completamente aterrado con la partida. Quiere rendirse a cualquier costa y no quiere luchar.

Al ver los cadáveres se extrañará y pensará que los PJ están implicados, cayendo aún más en el miedo y el desasosiego general. Si consiguen hacerle ver que no son ellos los causantes de todo el estrago les rogará acompañarles hasta la salida.

La Playa

El final de la autopista conecta con una playa. Arena virgen hasta el infinito y un mar brusco que rompe sobre varias rocas. El escudo energético sigue funcionando de manera que el mar no lleva a ninguna parte. Además no tiene fondo por lo que se puede caminar tranquilamente por él sin hundirse. El lugar rebosa tranquilidad y sosiego ya que el cielo ha cambiado a un rojizo atardecer. Un grupo de EVOs avanza por la playa en busca de la

Información para el Director de Juego

La táctica de Ambición es capturar a los EVOs más poderosos, que serán aquellos que lleguen al final o los que anteriormente al encuentro han sido elegidos para los deseos del Duque. Aquellos que no le sirvan serán simplemente eliminados o capturados para investigación genética

Para ello dispone de grupos de asalto que atacarán a los seleccionados o simplemente se llevarán para cumplir el acuerdo que tiene con Vooshnar (Trasfondo más detallado en la segunda parte de la aventura)

La explosión ha sido causada por un grupo de asalto que lleva tecnología similar a la que usan los Mutacops. Han muerto dos, pero un tercero ha sido capturado.

Puedes hacer que los Personajes entren en la trama principal eligiendo a uno de ellos como "poderoso" según Ambición. Por lo tanto llegado el momento tendrán que luchar con individuos ajenos al juego que intentarán hacerse con el personaje.

salida. Son los únicos que quedan en la zona además de los PJ más Shockem y/o Hit.

El equipo de **Reki** avanza buscando la salida. Si ven a alguien volando utilizarán un androide de defensa tierra-aire que lanza unos misiles que hacen d10. En caso de entrar en combate cuerpo a cuerpo el androide no sirve para nada.

Este grupo no dudará en combatir para salir victoriosos de ese escenario. Todos los integrantes lucharán cuerpo a cuerpo con los PJ excepto **Shandkhan** que se ocultará en la arena en el momento en el que su grupo detecte a los PJ. El combate será por parte de ellos completamente limpio y sin causar daño alguno.

Si se da el caso de conversaciones después del enfrentamiento, el grupo de **Reki** asegura no ser el causante de las dos muertes. No sabían nada al respecto aunque reconocen haber escuchado una explosión en la autopista. Sin embargo nadie llegó a la playa, siendo los PJs los primeros en llegar.

En una zona cercana un sonido de máquinas alertará a los PJ. De la arena se abre un gran hueco del que sale el ascensor que los llevará a la siguiente escena.

ACTO IV: Segunda Ronda

Los ascensores verticales comenzarán de nuevo su viaje a través de los conductos de la Cúpula. En su interior los PJ accederán a alimentos, material de aseo e higiene y un maletín con gases olímpicos (*detallados en el XTR'zine 1*) compuesto por una mascarilla para cada miembro más dos dosis por cabeza. También podrán consultar en la pantalla de televisión los resultados de la pi-

mera ronda. Verán listas con cientos de nombres que no conocen. Si buscan a los integrantes de Plaga, podrán ver que han conseguido pasar a la segunda ronda y que no estaban en su zona de juego (por si pensaban que eran ellos los culpables de la explosión y las dos muertes)

Como dato curioso, a **Hit** se le marca como participante que accede a la segunda ronda.

La Jungla

Se trata de una jungla creada bajo microclima. Los árboles son enormes y tan frondosos que casi no dejan pasar la luz del sol. Hay una fuerte humedad y un fuerte olor a plantas podridas. No parece haber fauna en el microclima, si bien pueden escucharse diversos sonidos producidos por los típicos animales de ese entorno. *Ésta zona dispone de árboles torreta. Llegado el caso abren unos compartimentos secretos y sacan cañones de plasma. Se trata de una medida complementaria para los grupos de asalto que capturan a los EVO.*

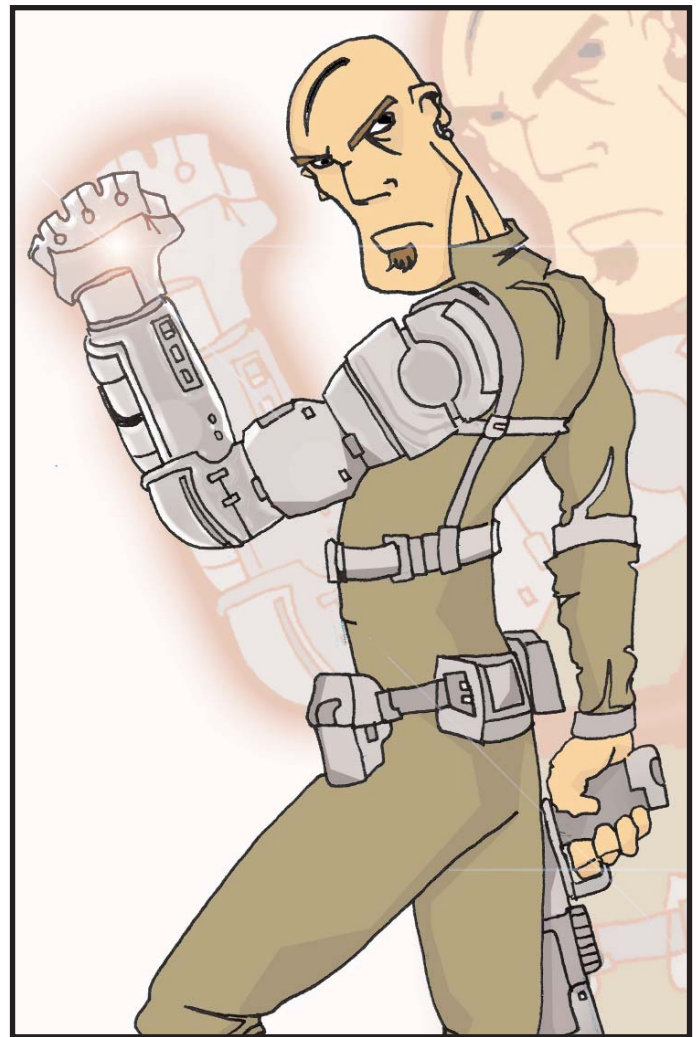
Adentrándose en la jungla los PJ descubren un tipo vestido con cuero y kevlar. Casi unos 2 metros de altura y 90 Kg. de fibra y músculo. Se llama **Leroy** y se ha rendido debido a una lesión muscular en el muslo. Junto a él está el vencido (cualquiera). Leroy no es ofensivo, avisa de que ha visto a un grupo de tres EVOs con uniformes naranjas adentrarse en la jungla, señala la dirección. Leroy es EVO mutado y es capaz de generar viento.

Será en esta zona donde se encuentran con el primer grupo de eliminación. Tres competidores EVO caen ante el fuego cruzado (quizás los jugadores le emboscan, o descubren todo o se meten en la pelea). La jungla contiene un pequeño río bastante caudaloso. En la otra orilla es donde se encuentra el equipo de **Sequake** oculto esperando a los jugadores que tengan que cruzar el río. A mitad del enfrentamiento entre los australianos y los jugadores aparecerá el primer equipo de eliminación.

Los grupos de eliminación provienen de una estructura oculta en la jungla, en el subsuelo. No están conectados a nada, simplemente son habitáculos.

Hay un segundo grupo de eliminación que saldrá para dar cobertura al primer grupo en caso de problemas. *(Dependiendo de la dificultad con la que los jugadores acaben con el primer grupo).* El objetivo de estos grupos es capturar a Sequake para los planes de Ambición. El resto no es útil y pueden acabar con ellos si es necesario (incluyendo a los PJ)

Si tras el enfrentamiento consigue sobrevivir algún miembro del grupo adversario, se unirá a los PJ para intentar averiguar que está sucediendo realmente dentro de la cúpula. Ahora los personajes deberían tener más clara la situación que están viviendo y que la cúpula puede convertirse con un porcentaje elevado en su tumba. El campo de energía no cae ante ningún ataque, por lo que aunque sea lo último que quieran hacer, saben perfectamente que tendrán que seguir jugando. Los jugadores pueden abastecerse con las armas de los miembros del grupo de asalto que hayan caído. Éstas si tienen munición letal.



Dependiendo de lo realista que quieras mantener el combate, puede darse el caso de que dichas armas se hayan quedado sin munición. Las armaduras si que no se pueden utilizar porque cuentan con un mecanismo de auto-destrucción (inutilización de los sistemas de funcionamiento) así como un potente gas que mata al soldado para evitar ser cogido como prisionero.

La jungla continúa hasta un acantilado desde el cual se puede contemplar una réplica de Londres sumergido.

Londres Sumergido

Este escenario representa la ciudad de Londres sumergida. El agua ha cubierto las calles (hasta las rodillas en una estatura media). La representación es bastante fiel, las tiendas tienen ropa, comida, etc... Suenan algunas alarmas de coche de manera intermitente y casi apagada y en general aporta todo lo necesario para creer de veras que se trata de la ciudad de Londres. La ciudad al completo no ha sido reproducida, contando con los campos de fuerzas en los límites de la misma.

Aquí encontrarán otro grupo de asalto que pretende capturar a un EVO capaz de generar terremotos. Éste, junto con su grupo, está oculto en un restaurante, descansando y comiendo algo antes de seguir. El Grupo (cuatro en total) se ha escondido y parapetado esperando al grupo de asalto. Los jugadores pueden descubrirles escondiéndose, entrando en el sitio en sí o como el DJ vea oportuno.

no. **KA** realiza varios paseos de reconocimiento alrededor de la zona donde están asentados así que podría ser una manera fácil de encontrarse ambos grupos.

El grupo proviene de Brasil y está formado por **Strider** (el líder y al que están buscando); una olímpica llamada **Rapaz**, un fortachón llamado **Pardo** y el androide **KA**. Al parecer han perdido a un miembro en un enfrentamiento con uno de esos grupos de asalto, por lo que deciden parapetarse y esperar. Una suicida decisión que será difícil de cambiar en ellos. El Androide ha explorado toda la zona y parece ser que no encuentra la salida.

Las fuerzas de asalto son tres soldados (*puedes utilizar el modelo de "policia de EEUU" del manual básico*) y 2 Mutacops (Los PJ podrán pensar que son Mutacops pero no lo son. No llevan la bandera EEUU ni ninguna otra señal. Simplemente son armaduras del mismo tipo). Este grupo ataca posicionado en edificios con lanzagranadas de humo, lacrimogenas y aturdidoras. Los dos mas grandes agarrarán a Strider y se lo llevarán metiendose en un garaje subterráneo. Se abre la capa de energía y desaparecen.

Aquí aparece también **Hit**. Llegó al segundo nivel al encontrar una puerta secreta en el hospital. Desconoce por completo lo que está ocurriendo, aunque si se le da información el podrá aportar nuevos datos. Los dos cadáveres de la autopista tenían un tercer compañero. Y ninguno de los 3 aparece en el listado de gente que pasa o es descalificada. Aparece en medio del barullo entre los dos grupos. Lleva un rifle de francotirador que se ha agenciado en el nivel 1. A pesar de lo ocurrido Hit no quiere ir en grupo. Tiene una reputación que mantener y quiere llegar a meta, aunque todo sea una trampa. Si KA ha sobrevivido, si pedirá acompañar al grupo de PJ, ya que lo que está sucediendo no es normal.

Bajando por el garaje subterráneo, una de las plantas se convierte en roca pura por todas partes. Es el Laberinto Rocoso.

El Laberinto Rocoso

Hay varios Bugies operativos con grandes focos. El laberinto está totalmente oscuro y no se ve absolutamente nada. Cientos de pasajes se cruzan y entrecruzan creando un verdadero caos. Casi todos los pasadizos vuelven a conducir al mismo punto. Marcar las zonas por donde se pasa será un buen método de encontrar el camino. Marealos y que se agobien un poco. Al tiempo encontrarán que uno de los caminos tiene una luz al fondo. Se trata de un pequeño generador de luz. Es un precipicio y al otro lado está el ascensor vertical.

Si quieres dar acción a esta escena puedes sacar androides de combate que son activados para quitar de enmedio a los jugadores. Considerados una molestia, se verán en una carrera con sus Bugies intentando que no les alcancen los androides. Si por el contrario los ves cansados de acción, usa esta escena como nexa para la ronda final.

ACTO V: Tercera Ronda

El ascensor se detiene tras unos 15 minutos de movimiento. El monitor ha dejado de prestar sus servicios y no hay listado de participantes que pasan a las nuevas zonas ni ningún otro tipo de información. Tras escuchar nuevamente los mecanismos de agarre y unión del transporte con el bunker, el primero abre sus puertas y accedéis a otro habitáculo. El ascensor se marcha y se abren las puertas, dando acceso al Templo.

Templo Azteca

Con un poco de césped a su alrededor, se erige un templo azteca en todo su esplendor que no presenta ninguna entrada y que está recubierto con una fina capa energética igual de potente que la que cubre todas las zonas de juego. Hay pequeños templos a su alrededor que son las salidas de los ascensores verticales. Al contrario que en los escenarios anteriores, los personajes pueden ver las salidas por las que vendrán o han venido otros jugadores, creando sendas posibilidades de emboscar o ser emboscados. Durante la exploración de la zona, con una alta percepción o estando alerta, escucharan el conocido ruido en uno de ellos. Se trata de la llegada de uno de los ascensores con un grupo de asalto (entre tres y cuatro soldados) que no dudará en intentar dejar fuera de combate a los personajes. Un segundo ruido anuncia la llegada de otro ascensor que quizás pase desapercibido por los personajes si se encuentran a mitad de un combate. Si hay un Olímpico en el grupo, descubrirá al instante la llegada del nuevo ascensor gracias a la visión escénica.

Del nuevo ascensor salen **Estrella** y **Cambio** junto a un soldado de algún grupo de asalto que va completamente desnudo, siendo empujado por Estrella. Al descubrir el inminente (o ya comenzado) enfrentamiento ajusticiará rápidamente al prisionero comenzando a luchar contra el otro grupo de asalto. Del césped salen cañones de balas de goma y redes aturdidoras. Dos androides (Modelo TITAN) aparecerán también a través de plataformas en el suelo y su objetivo será capturar a uno de los jugadores para llevárselo.

Si no quieres capturar a uno de los personajes, los dos Titanes irán a por Cambio. Por mucho esfuerzo que realice Estrella se lo llevarán.

Llegado el momento Estrella creará una situación de tensión entre los Jugadores y él. No se muestra directamente amenazante pero está bastante molesto con lo que está pasando. Venus y Domador han desaparecido y está harto y dispuesto a matar a todo el que se ponga en medio hasta que sea capaz de encontrarlos.

Si los personajes han perdido a uno de sus compañeros se encontrarán en la misma situación que Estrella. Si quieres para evitar que el jugador se pierda el acto final, dale alguno de los personajes que hayan podido anexionarse al grupo de jugadores durante la partida.

Los que estén bien podrán subir hasta el templo. Allí hay una gran plataforma que da acceso al interior del comple-

jo, lugar por donde accedieron los andróides. Hit aparece por el mismo ascensor que los PJ. (se ha retrasado). Para poder entrar hay que vencer el campo de energía. Una sobrecarga con energía a plena potencia sería más que suficiente. El escudo energético tiene 50 puntos de vida y una defensa energética de 5.

Puerta Ambición (final)

La plataforma da acceso a una gran sala con paredes de metal que parece no tener salida. La luz es tenue, siendo quizás los reflejos producidos de las pantallas de la sala principal los que más iluminen. Siguiendo el camino acceden a una gran sala donde hay tubos con EVOs dentro, nueve a ambos lados concretamente (entre ellos el PJ si al final ha sido capturado, Domador del grupo Plaga y Cambio si también fue capturado). Los prisioneros están suspendidos sobre un líquido que los mantiene con vida y conectados de alguna manera a la máquina que se encuentra en el centro de la sala. Curiosamente uno de ellos aún sigue vacío.

Los tubos están rodeados por el campo energético. Sobre ellos existe una pequeña pasarela de metal que rodea la sala. Hay una escalera que está subida para evitar que nadie acceda a dicha plataforma. Un teleportador no tendría dificultad alguna en acceder a los tubos. Siendo esto lo que hará Estrella para salvar a los suyos. Para abrir el tubo se necesita pasar una TAP Difícil de Fuerza.

En el centro una gran máquina que hace un extraño ruido (esta cubierta con un escudo defensivo poderoso igual que el de la pirámide). De la máquina emanan pequeñas esferas de energía mientras transmite a través de unos tubos subterráneos toda la energía que está drenando a los prisioneros. Dicha máquina cuenta con 8 tentáculos defensivos que

serán activados en el momento en el que la máquina recibiera daño alguno.



AMBICIÓN

En una de las paredes se encuentran un conjunto de pantallas que se encuentran realizando cálculos, mostrando datos numéricos y porcentajes, y las constantes vitales de los personajes encerrados.

Un personaje que tenga las habilidades ciencia y/o medicina a nivel primario puede hacer una tirada para descubrir que lo que están mostrando esas pantallas es el nivel de salud de los encerrados y que está drenándolos (aunque es una información obvia con tan sólo ver la escena). Si se intentase detener el proceso se darán cuenta que la máquina no tiene ningún teclado o cualquier otro aparato de control.

En un determinado momento se apagarán todos los cálculos y las ventanas estadísticas para dar paso a una conexión directa con el Duque Ambición.

"Mis queridos héroes y villanos, habéis demostrado ser los más fuertes al llegar hasta aquí, y recibiréis vuestro premio. Ganareis una libertad eterna, una libertad que os entregaré yo mismo, con vuestra muerte"

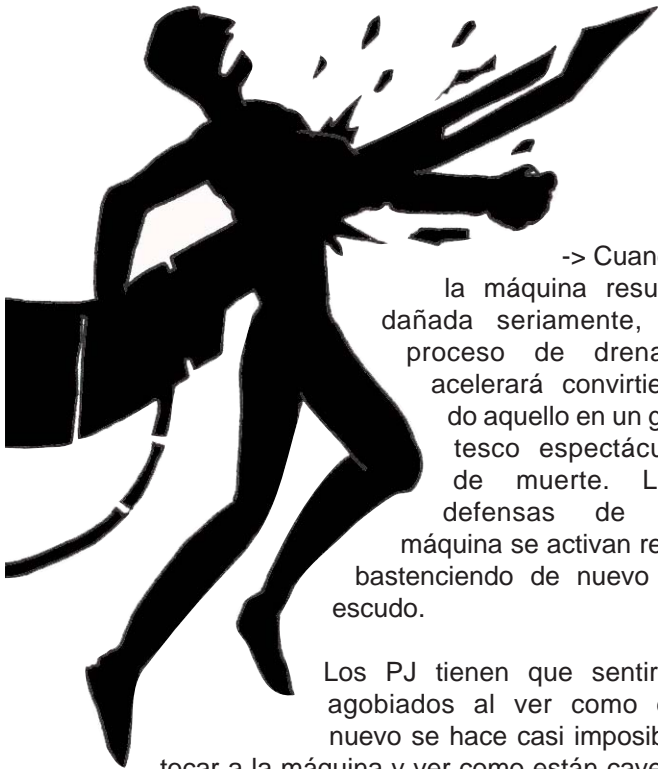
Información sobre el combate final.

-> Un personaje con el poder *absorber energía* que intente hacerse con la energía que sale de la máquina tendrá un suceso inesperado. Su cuerpo no será capaz de aguantar tanta energía por lo que tendrá que pasar una TAP difícil de Constitución para no caer al suelo inconsciente un número de turnos igual a la diferencia obtenida. Sea como sea, gana una tirada en la tabla de cambios de los mutados y la ventaja "poder latente".

-> Cuando empieza el combate entre los héroes y la máquina, el proceso de drenaje se acelerará, cayendo cada dos turnos uno de los prisioneros. El líquido del tubo parecerá arder y el cuerpo del individuo encerrado se quedará sin vida y casi momificado. Si uno de los personajes jugadores está encerrado. Será el último en caer (un total de 20 turnos)

-> Estrella salvará a los suyos teleportándose. Tras ponerlos a salvo Cambio le indicará algo y ambos desaparecerán gracias al poder de teleportación de Estrella. Domador, a pesar de estar herido y confuso, entrará en el combate. Si antes de marcharse los PJ le piden que salve su compañero, Estrella mirará a Domador a la espera de una señal.

Tras asentar con la cabeza, Estrella sacará del tubo al personaje encerrado (usa esto como medida final si los personajes no son capaces de sacar a su compañero. Piensa que no debes privar a los jugadores de poder marcar la pauta de la aventura). Cambio con su poder ha detectado un hangar y se ha teleportado con Estrella para hacerse con la nave.



-> Cuando la máquina resulte dañada seriamente, el proceso de drenaje acelerará convirtiendo aquello en un grotesco espectáculo de muerte. Las defensas de la máquina se activan reabastenciendo de nuevo el escudo.

Los PJ tienen que sentirse agobiados al ver como de nuevo se hace casi imposible tocar a la máquina y ver como están cayendo los prisioneros.

-> A mitad del combate, Hit será empalado por varios de esos tentáculos, drenándole la esencia. Si cualquier otro personaje cae ante estas armas, también perderá su esencia, que será drenada y entregada a Ambición.

Ambición desbordado

Las pantallas (si no han sido destruidas) volverán a mostrar a Ambición. Se le ve cambiado, su piel es más oscura y sus ojos se han vuelto de un color rojo apagado. Blasfema, insulta y amenaza a los que estén atacando a la máquina, pero se le ve fuera de órbita.

Si ves que tus jugadores quieren más acción, pueden llegar nuevos soldados por la entrada de la pirámide para intentar evitar que la máquina sea destrozada.

La máquina, desbordada con tanta energía, comenzará a fallar. Chispas y extraños sonidos acompañados con pequeñas piedras que caen desde el techo (es la única parte que no está hecha de metal) que inducen a un posible derrumbamiento. La máquina sobrecalentada y un grito de agonía de Ambición que se corta de improviso con un chorro de sangre que inunda las pantallas (obviamente no es que caiga la sangre a la sala, sino que en su refugio ha manchado la cámara)

La escena tiene que estar marcada por el caos. Alármass de evacuación en cada zona y a la vez un desconocimiento total de lo que está pasando en otras zonas. La pirámide es un sitio inestable por lo que aquellos que aún queden en pie saldrán hacia el exterior.

Con una explosión el escudo energético de la zona azteca caerá, descubriendo un pasaje que lleva al hangar donde se encuentran Estrella y Cambio. Tienen un vehículo aéreo que se presupone fuera el modo de huida de

Ambición. Con aquella zona inestable lo mejor es salir con el vehículo y alejarse lo más que se pueda.

Una gran explosión de la cúpula y la nave alterada por las turbulencias será el final del tétrico juego. Estrella va a los mandos de la nave, requiriendo a algún jugador que haga de copiloto.

Plaga decidirá quedarse con la nave. Cualquier intento contrario provocará un altercado hostil que los personajes deberían suponer de antemano. No te cierres a cualquier posibilidad de que los personajes se hagan con la nave pero recordales que es muy probable que caigan.

Sea como fuere, Plaga transportará a los personajes, al lugar que ellos quieran. Como nota cómica si les lleva a su refugio o base, Estrella dirá "bien, ya se donde vivís..."

Fundido en negro...

La cúpula es un amasijo de metal y humo. Se ven vehículos de operarios que aún huyen intentando poner su vida a salvo mientras Cazas Recicladores sobrevuelan la zona observando lo ocurrido.

Cae la noche y aún el fuego interno de la cúpula ilumina el desierto. Lejos de allí, sobre unas dunas, una monstruosidad cubierta con harapos calcinados camina errante, arrastrando su cuerpo como si fuera un animal herido

Y únicamente un gemido se escapa de su ensangrentada boca...

Ambición

Epílogo

En los días siguientes la televisión emite una serie de noticias que dejará helados a los jugadores.

Todo aparece como si no hubiera pasado nada. Se ve gente saliendo de la cúpula aclamando a Hit, que mantiene entrevistas en varias cadenas televisivas y se convierte en el personaje del mes. El propio Ambición sale hablando sobre la deportividad del encuentro así como la valía de muchos de los participantes que se habían atrevido a participar en el juego. Testimonios de otros participantes. Un área de incertidumbre creada por esa gran mentira que difícilmente podrá ser suplantada.

FIN

Continúa la saga en Retorno a Ambición

A continuación tienes un anexo con todos los sobrenaturales que aparecen en la aventura. Eres libre de crear más si quieres aumentar los enfrentamientos en la Cúpula o modificar aquellos rasgos que creas necesarios. Además de esta aventura siempre puedes guardar este anexo como un grupo de sobrenaturales listos para ser jugados o para ser incluidos en cualquier otra aventura. Salvo Ambición y los miembros de Plaga, el resto está hecho con las mismas reglas de creación de personajes jugadores.

ALTER (ITALIA) EVO MUTADO

AST 7 - CAR 5 - CON 8 - DES 8 - FUE 6 - INT 5 - PER 8 - VOL 5

LEGADO 7

Legado Temporal 7 - Puntos de Vida 28 - Puntos de Fatiga 26

Rasgo: Siameses con 1 sólo cerebro.

Habilidades

Alerta 1/1 - Acrobacia 1/3 - Armas c/c 1/1 - Pelea 1/2 - Esquivar 1/2 - Primeros Auxilios 1/1 - Conducir 1/1 - Observar 2/1

Poderes

- Velocidad.- Efecto: GRUPO (ella)
- Invisibilidad.- Efecto: GRUPO (el)

Ventajas y Desventajas

- Inmunidad Legal en EEUU (ella)
- Ceguera (el)

Armas: Guantes de shock: quitan automáticamente 1 punto de fatiga por golpe realizado (si es exitoso)

Protección: Xenonylon 5 / 5 / 5

Datos: Alter son dos siameses mutados. Nacieron unidos por la cabeza pero se les pudo separar, aunque continuaron con el vínculo de unión de una extraña manera. En la operación el varón quedó ciego, pero es capaz de ver gracias a los ojos de su hermana. En la vida normal, la joven trabaja para el gobierno en asuntos de medio ambiente.

Ambos han desarrollado poderes sobrenaturales que afectan a ambos. De esta manera si él activa la invisibilidad, si ella lo desea también podrá hacerse invisible.

Si en un combate cae el chico, la chica seguirá luchando, pero no al contrario.

DOCTOR ABRASADOR (USA) EVO MUTANTE

AST 7 - CAR 6 - CON 6 - DES 7 - FUE 6 - INT 7 - PER 6 - VOL 7

LEGADO 8

Legado Temporal 24 - Puntos de Vida 22 - Puntos de Fatiga 26

Rasgo: Ojos color rojo oscuro

Habilidades

Acrobacias 1/0 - Lanzar (Fuego) 1/1 - Alerta 1/0 - Observar 1/0 - Esquivar 1/0 - Mecánica 1/1 - Electrónica 2/1 - Reparar 1/1 - Pelea 1/0 - Armas c/c 2/0 - Desarmar 1/0

Poderes

- Ataque Fuego.- EFECTO: Efectividad / Punto débil (Frio)
- Volar

Ventajas y Desventajas

- Fichado

Armas: no

Protección: Armadura personalizada d6+4 / d6+4 / d6+1

Datos: Mutante de Méjico. Buscado por diversos altercados contra empresas de los EEUU. Ha encabezado varios robos a bancos internacionales situados en su país. No obstante no es un tipo muy conocido fuera de él.

FILO (JAPON) ANDROIDE

AST 6 - CAR 4 - CON 7 - DES 8 - FUE 8 - INT 6 - PER 7 - VOL 5

LEGADO 9

Puntos de Vida: 30 Puntos de Fatiga 24

Rasgo: Androide de combate con apariencia de androide IMP

Habilidades:

Armas c/c 1/ 2 - Alerta 1/1 - Observar 1/1 - Pelea 1/1 - Esquivar 1/1 - Acrobacias 1/1 - Informática 1/3 - Reparar 1/1 - Pilotar 1/1 - Pilotar Avanzado 1/1 - Forzar cerraduras 2/1 - Venenos 2/1 - Armas de Fuego 1/2

Implantes

- Morwar Edgefinger (d8+2)
- Implante Prototipo: Visión Verdadera

Ventajas y Desventajas

- Prototipo
- Desviación Sexual

Armas: Entrenada para todas las armas. Elige la que más te guste.

Protección: Kevlar 7 / 6 / 6

Datos: Filo es la mayor causa de la guerra entre Reki y el Culto del Silicio. Se trata de una androide último modelo que fue construida por los cibercientíficos del culto y que fue recuperada por Reki argumentando que la tecnología con la que habían construido a la androide era robada. Ahora Filo sigue a Reki.

La inteligencia artificial de la androide ha sobrepasado los límites de la moralidad y se ha convertido en una adicta al sexo.

HIT(USA) EVO MUTANTE

AST 6 - CAR 7 - CON 8 - DES 10 - FUE 6 - INT 7 - PER 6 - VOL 5

LEGADO 10

Legado temporal 30 - Puntos de Vida 28 - Puntos de Fatiga 26

Rasgo: Hablador dicharachero, algo egocéntrico.

Habilidades:

Alerta 1/0 - Idioma (Español) 2/1 - Conducir 1/2 - Esquivar 1/2 - Acrobacias 1/4 - Primeros Auxilios 2/0 - Intriga 2/1 - Disimulo 2/2 - Elocuencia 1/ 2 - Persuasión 1/1 - Armas de Fuego 1/0 - Observar 1/0 - Juegos de Mesa 1/0 - Disfraz 1/3

Poderes

- Regeneración (Extrema)
- (Cuenta como si tuviera tres efectos de potenciación)

Ventajas y Desventajas

- Estrella
 - Enfermedad Seria (Legado Acelerador)
- (Desconocido por el personaje)

Armas: No

Protección: Kevlar 5 / 4 / 4

Datos: Evo conocido que trabaja en Hollywood haciendo de extras de actores famosos en acciones peligrosas. Se apunta a la partida por dinero y fama.

KA
ANDROIDE

AST 7 - CAR 5 - CON 7 - DES 8 - FUE 5 - INT 9 - PER 9 - VOL 6

LEGADO 7

Legado Temporal n/a - **Puntos de Vida** 24+10 - **Puntos de Fatiga** 26
Rasgo: Lleva el traje de Brasil. No tiene pelos y es de sexo femenino.
Habilidades

Alerta 1/5 - Esquivar 1/1 - Armas de Fuego 1/6 - Saltar 1/1 - Rastrear 1/1
- Electrónica 1/3 - Informática 1/3 - Mecánica 1/3 - Medicina 1/1 -
Primeros Auxilios 1/1 - Conducir 1/5 - Pilotar 1/5

Implantes

- Modulo de durabilidad (+10 puntos de vida)
- Complemento de puntería (+1 armas de fuego)
- Sensores de movimiento conectados a su mente
- Astral WW con cibermente

Ventajas y Desventajas:

- Aversión al combate (aunque la necesidad es la necesidad)
- As de las Nubes

Armas: Rifle de Francotirador con mira doble (+1)

Protección: Kevlar 4 / 3 / 3

Datos: KA es de manufactura estadounidense. Un modelo de androides asesinos creados para infiltrarse entre la gente y llevar a cabo su misión. Este modelo Killer Actor (KA) fue creado para acabar con Strider, pero jamás llegó a terminar su misión. No fue reprogramado, el mismo auto-formató su misión y estableció nuevas prioridades y alianzas.

KASHIBURA (JAPON)
HUMANA

AST 7 - CAR 6 - CON 7 - DES 7 - FUE 4 - INT 6 - PER 6 - VOL 7

Puntos de Vida 22 - **Puntos de Fatiga** 24

Rasgo: Gran tatuaje con su nombre en japonés. En la espalda.

Habilidades:

Lanzar (energía) 1/0 - Esquivar 1/0 - Pelea 1/1 - Golpe Chakra 1/1 -
Acrobacias 1/0 - Reparar 1/3 - Pilotar 1/2

Ventajas y Desventajas: -

Armas: Dos guanteletes que generan ondas vibratorias (ver poder Ataque Vibración). Tiene 4 cargas en cada guante. Necesita una hora de energía para volver a recargarlos. Los guantes forman parte de la armadura.

Protección: Coraza personificada 5 / 4 / 4

Datos: Es la única persona que conoce la identidad de Reki ya que trabajan juntos. Miori Kashibura se ha unido a la guerra personal de su jefe haciendo uso de la tecnología que ella misma a ayudado a crear.

LORD REKI (JAPON)
EVO MUTADO

AST 6 - CAR 7 - CON 6 - DES 8 - FUE 6 - INT 6 - PER 7 - VOL 6

LEGADO 6

Legado Temporal 24 - **Puntos de Vida** 24 - **Puntos de Fatiga** 24

Rasgo: Lleva una mascara para ocultar su identidad.

Habilidades:

Segador - Ambidiestro - Armas c/c 1/3 - Esquivar 1/1 - Acrobacias 1/1 -
Idioma (Inglés) 2/1 - Saltar 1/1 - Empatía 1/0 - Elocuencia 1/0 -
Informática 1/0

Poderes

- Velocidad.- Efecto: Potencia

Ventajas y Desventajas

- Identidad Secreta
- Presa de la Secta (Culto del Silicio)

Armas: Dos vibroespadas

Protección: Kevlar 4 / 3 / 3

Datos: Líder de la única banda oriental que participa en Ambición. Guarda con misterio y recelo su origen y su vida aunque se evidencia en su comportamiento que es un empresario o similar. Mantiene una guerra abierta con el Culto del Silicio que al parecer proviene del robo de unos implantes por parte de la secta. Participa en Ambición porque piensa que han utilizado parte de su tecnología robada, y quiere recuperarla.

MURO (ITALIA)
EVO MUTANTE

AST 5 - CAR 4 - CON 10 - DES 7 - FUE 10 - INT 4 - PER 6 - VOL 4

LEGADO 8

Legado Temporal 24 - **Puntos de Vida** 40 - **Puntos de Fatiga** 26

Rasgo: Si se quita la máscara se aprecia una gran cicatriz.

Habilidades

Alerta 1/1 - Pelea 1/3 - Esconderse 1/0 - Esquivar 1/0 - Observar 1/0 -
Saltar 2/0

Poderes

- Camuflaje
- Fuerza

Ventajas y Desventajas

- Alma poderosa
- Enfermedad Seria

Armas: Siempre usa su cuerpo. Su modificador de Fuerza es +2

Protección: Kevlar 5 / 4 / 4

Datos: Muro lucha por intentar ganar la libertad y poder curar su enfermedad seria, ya que los médicos capacitados solamente se encuentran en los EEUU y él por la condición de Mutante no puede ingresar en los centros médicos sin caer presa de Vooshnar.

PARDO (BRASIL)
EVO MUTANTE

AST 6 - CAR 5 - CON 7 - DES 7 - FUE 10 - INT 5 - PER 6 - VOL 6

LEGADO 8

Legado Temporal 24 - **Puntos de Vida** 34 - **Puntos de Fatiga** 26

Rasgo: Su traje de Kevlar está decorado con la bandera de su país.

Habilidades

Alerta 1/1 - Esconderse 1/2 - Pelea 1/4 - Lanzar 1/2 - Acrobacias 1/3 -
Esquivar 1/2 - Armas Cuerpo a cuerpo 1/2 - Saltar 1/1 - Rastrear 1/1 -
Intimidación 1/1 - Pilotar 2/1 - Conducir 2/1

Poderes

- Metalización
- Fuerza Natural - Potencia / Dependencia: Sangre

Ventajas y Desventajas:

- Sed de Sangre (activa la potencia de su Fuerza)
- Dificil de matar.

Armas: Sus puños o cualquier arma cuerpo a cuerpo.

Protección: Kevlar 4 / 3 / 3

Datos: Descubierta en una selva. Índigena que se dedicaba a acabar con cualquier hombre blanco que anduviera por la zona. Tras grandes y duras terapias Pardo ha conseguido "casi" controlar su sed de sangre.

RAPAZ (BRASIL) OLÍMPICA

AST 8 - CAR 6 - CON 7 - DES 7 - FUE 7 - INT 5 - PER 8 - VOL 6

LEGADO 7

Legado Temporal 21 - Puntos de Vida 28 - Puntos de Fatiga 26**Rasgo:** Su traje de Kevlar está decorado con la bandera de Brasil.**Habilidades**

Alerta 1/4 - Emboscar 1/2 - Pelea 1/2 - Lanzar 1/3 (energía cósmica) - Acrobacias 1/1 - Esquivar 1/2 - Armas Cuerpo a cuerpo 1/3 - Saltar 1/1 - Medicina 1/1 - Primeros Auxilios 1/1 - Elocuencia 2/1 - Forzar cerraduras 2/1 - Electrónica 2/0 - Mecánica 2/0 - Mecánica Xen (Olímpica) 1/2 - Pilotar 2/1 - Conducir 1/0

Poderes

- Visión Escénica
- Energía Cósmica

Ventajas y Desventajas:

- Instinto de Combate
- Alergia a los implantes

Armas: Sus puños o cualquier arma cuerpo a cuerpo.**Protección:** Kevlar 4 / 3 / 3 y Escudo protector d4+1

Datos: Rapaz no es su nombre original, pero así la presentaron en el equipo brasileño por decisión propia. Esta joven Olímpica viajó a Brasil persiguiendo un enemigo bajo la mirada atenta de la Nación Olímpica. Una "Odisea" impuesta para probar la valía de la joven. En su misión se cruzó con Strider y Pardo y lucharon por confusión. Rapaz pudo con sus dos adversarios, ganando además de aquel enfrentamiento su amistad.

RENTON (AUSTRALIA) EVO MUTANTE

AST 4 - CAR 5 - CON 7 - DES 7 - FUE 6 - INT 6 - PER 9 - VOL 6

LEGADO 6

Legado Temporal 18 - Puntos de Vida 26 - Puntos de Fatiga 26**Rasgo:** Tiene un brazo cibernético.**Habilidades**

Armas de Fuego 1/4 - Acrobacias 1/0 - Observar 1/1 - Pelea 1/0 - Saltar 2/1 - Esquivar 1/0 - Buscar 1/2 - Escondarse 2/1 - Emboscar 1 - Intriga 1/1 - Interrogar 2/1 - Alerta 1/3

Poderes

- Sujeción

Ventajas y Desventajas

- Entrenamiento Militar
- Sed de Sangre

Armas: Rifle de Francotirador**Protección:** Kevlar 4 / 3 / 3

Datos: Renton formó parte de un equipo de operaciones secretas del Gobierno Australiano antes de convertirse en un héroe público. Su entrenamiento y su destreza con las armas, combinadas con su don sobrenatural lo convertían en un agente capacitado para eliminar a cualquier objetivo.

SANDKHAN (JAPON) HUMANO CIBORG

AST 6 - CAR 6 - CON 7 - DES 8 - FUE 7 - INT 6 - PER 6 - VOL 6

LEGADO 6

Puntos de Vida 28 - Puntos de Fatiga 26**Rasgo:** Respiración asistida con una máscara. No llevarla tampoco es un factor letal.**Habilidades**

Alerta 1/1 - Observar 1/0 - Pelea 1/2 - Ambidiestro - Desarmar 1/1 - Juegos de Mesa 2/1 - Emboscar 1/0 - Acrobacias 1/1 - Saltar 1/1 - Intimidar 1/0 - Bloquear (Brazos) 1/1 - Armas Fuego 1/3

Implantes

- Morwar Beast
- Brazos Titanio 5 / 5 / 5

Ventajas y Desventajas

- Renacido

Armas: Los implantes. Estos pueden retraer las garras para que sean como dos manos normales, pudiendo empuñar armas de fuego.**Protección:** Kevlar 5 / 4 / 4

Datos: La primera víctima de la guerra entre Reki y el Culto del Silicio. Sandkhan era el guardaespaldas del empresario que perdió su condición humana y su vida al defenderle de un ataque terrorista. Reki revivió a su guardaespaldas y lo convirtió en un ciborg poderoso para que siguiera sirviéndole. Esta resurrección no ha sido de mucho agrado para Sandkhan.

SEAQUAKE (AUSTRALIA) EVO MUTANTE

AST 6 - CAR 6 - CON 7 - DES 7 - FUE 7 - INT 6 - PER 5 - VOL 6

LEGADO 7

Legado Temporal 21 - Puntos de Vida 28 - Puntos de Fatiga 26**Rasgo:** Pelo largo y rubio. Típico habitante de la playa.**Habilidades**

Alerta 1/1 - Acrobacias 1/2 - Saltar 1/1 - Conducir 1/0 - Empatía 1/0 - Intriga 1/0 - Esquivar 1/1 - Escondarse 1/0 - Observar 1/1 - Buscar 1/0 - Desarmar 1/1

Poderes

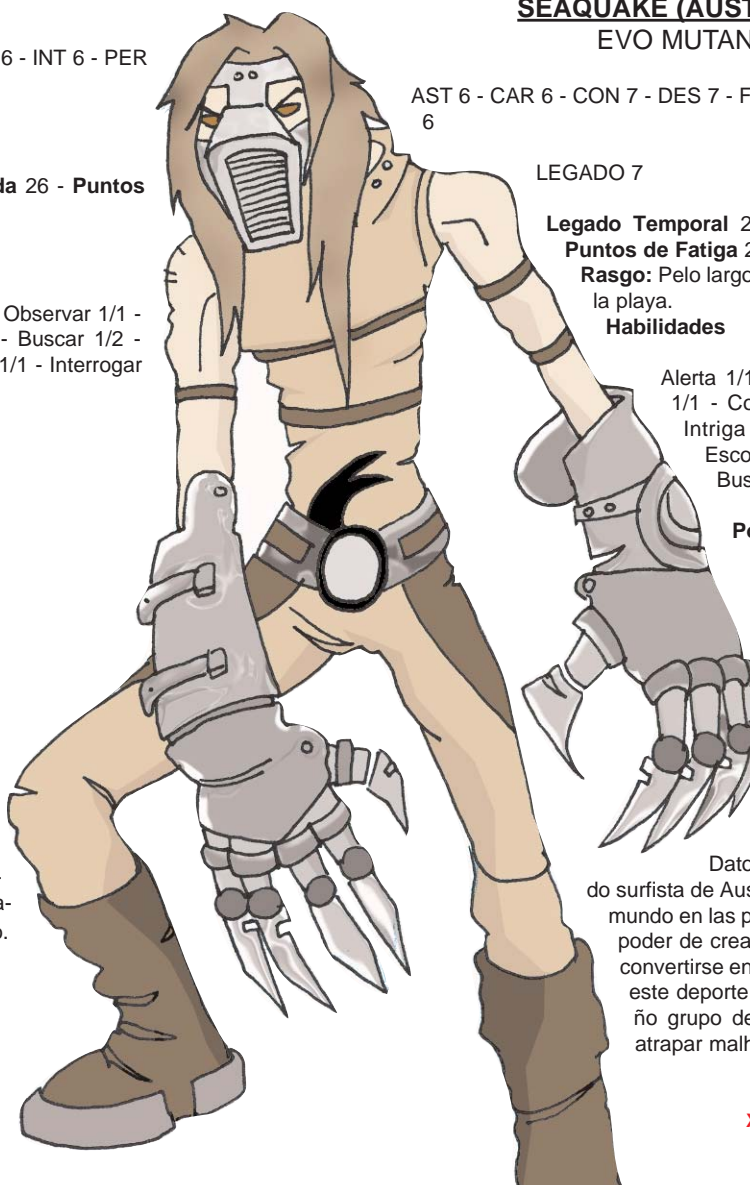
- Ataque Sísmico

Ventajas y Desventajas

- Estrella
- Culto al Yo

Armas: no**Protección:** Kevlar 4 / 3 / 3

Datos: Seaquake es un conocido surfista de Australia, 2 veces campeón del mundo en las pruebas de Extreme Surf. Su poder de crear ondas sísmicas le permite convertirse en el rey de las Olas. Fuera de este deporte Seaquake lidera un pequeño grupo de héroes que se dedican a atrapar malhechores.



SHOCKEM (USA)
EVO MUTADO

AST 7 - CAR 6 - CON 6 - DES 8 - FUE 7 - INT 6 - PER 6 - VOL 6

LEGADO 4

Legado Temporal 16 - Puntos de Vida 26 - Puntos de Fatiga 24

Rasgos: Cobarde aunque lo oculta.

Habilidades:

Alerta 1/0 - Escondarse 1/0 - Esquivar 2/1 - Acrobacias 1/1 - Armas c/c 1/1 - Conducir 1/0 - Electrónica 1/0 - Mecánica 1/0 - Reparar 1/0 - Observar 1/0 - Lanzar (energía) 1/0

Poderes

- Energía Eléctrica.- Efecto: Rango

Ventajas y Desventajas: -

Armas: Densi-Bate

Protección: Coraza defensiva 4 / 3 / 3

Datos: Operario de una compañía eléctrica que sufrió un accidente. Nadie pensó que pudiera salir vivo de aquel mar de cables con vida propia que introdujeron en su cuerpo cientos de miles de voltios. Desde ese día el llamado Shockem intenta convertirse en un superhéroe conocido y famoso, y ha decidido que la cúpula Ambición puede ser un buen comienzo.

STRIDER (BRASIL)
EVO MUTANTE

AST 7 - CAR 6 - CON 7 - DES 6 - FUE 7 - INT 6 - PER 5 - VOL 6

LEGADO 8

Legado Temporal 24 - Puntos de Vida 28 - Puntos de Fatiga 26

Rasgo: Lleva el traje de Kevlar con los colores de su país.

Habilidades

Alerta 1/3 - Acrobacias 1/ 2 - Saltar 1/1 - Conducir 1/0 - Empatía 1/0 - Intriga 1/0 - Esquivar 1/1 - Escondarse 1/0 - Observar 1/1 - Buscar 1/0 - Pelea 1/1 - Armas de Fuego 1/2 -

Poderes

- Ataque Sísmico
- Fuerza Natural

Ventajas y Desventajas

- Muerte heroica
- Corazón de Acero

Armas: no

Protección: Kevlar 4 / 3 / 3

Datos: Strider fue el promotor, junto con el gobierno brasileño, de la creación del primer grupo conocido de sobrenaturales en aquel país.

WILLEM (AUSTRALIA)
EVO MUTADO

AST 7 - CAR 4 - CON 6 - DES 10 - FUE 8 - INT 5 - PER 6 - VOL 6

LEGADO 3

Legado Temporal 12 - Puntos de Vida 28 - Puntos de Fatiga 26

Rasgo: Sin Pelo - Piel azulada

Habilidades

Alerta 2/1 - Escondarse 1/1 - Pelea 1/1 - Lanzar 1/1 - Acrobacias 1/1 - Desarmar 1/1 - Golpe de Chakra 1/0 - Esquivar 1/2 - Armas Cuerpo a cuerpo 1/3 - Saltar 1/1

Poderes

- Anfibio

Ventajas y Desventajas: -

Armas: Khans

Protección: Kevlar 4 / 3 / 3

Datos: Por su condición sobrenatural, Willem pasó la mayoría de su infancia ocultándose de los demás en el regazo del mar. Llegó a dejar atrás la civilización humana para crear su propio universo submarino, si bien seguía dependiendo de la humanidad para alimentar su curiosidad. En una ocasión siguió a Seaquake mientras hacía surf, y acabó salvándolo de un gran tiburón que intentó cobrarse una víctima.

DUQUE AMBICIÓN

HUMANO / EVO MUTADO

AST 7 - CAR 9 - CON 5 - DES 5 - FUE 4 - INT 7 - PER 6 - VOL 7

LEGADO 0

Legado Temporal 0 - Puntos de Vida 22 - Puntos de Fatiga 28

Habilidades

Diplomacia 1/3 - Idioma (Alemán) 1/0 - Intriga 1/1 - Elocuencia 1/2 - Seducción 1/0 - Informática 2/1 - Armas c.c 1/0 - Equitación 2/1 - Esquivar 2/1 - Pilotar 1/3 - Conducir 1/0 - Idioma (Olímpico) 2/1 - Idioma (Español) 1/1 - Idioma (Francés) 2/1 - Drogas y Venenos 2/1 - Juegos de Mesa (Poquer) 1/4 - Juegos de Mesa (Dados) 1/2

Ventajas y Desventajas

Agente

Cara de Póquer

[COMO EVO]

AST 7 - CAR 7 - CON 20 - DES 12 - FUE 25 - INT 6 - PER 5 - VOL 10

LEGADO 15

Legado Temporal 60 - Puntos de Vida 90 - Puntos de Fatiga 60

Poderes

- Absorción de Energía (daño a legado)
Aguanta 5 ptos de daño energético que los convierte a legado
- Ataque Vibración
Efecto: Rango(x4)
- Regeneración
d20+10 p.v por turno
- Volar
Sin cambios
- Invasión Mental
Puede seguir actuando mientras controla a sus oponentes.
- Ondas Sísmicas
Sin cambios
- Control del Clima
Efecto: Rango(x4)
Efecto: Potencia (x2)
- Legado Acelerador (cambio físico)
El Legado tan poderoso no es capaz de ser albergado en un cuerpo humano, por lo que realiza cambios incontralados, cambiando la apariencia humana a la de una monstruosidad cada vez más aberrante.

Habilidades

Aquellas que no seán físicas serán más difíciles de mantener debido al cambio evolutivo, por lo que la dificultad de las mismas será de 15 en lugar de 11. Para las habilidades físicas, añade por los nuevos atributos +10 a todas.

Ambición en principio no debería aparecer como un adversario, ya que probablemente sería el fin de los jugadores (a no ser que fueran ya héroes muy experimentados). No obstante aquí tienes la ficha de Ambición por si llegado el momento quieres hacer algún uso de él. Quizás podría combatir a los jugadores tras la destrucción de la máquina, mientras buscan la manera de escapar de allí o Estrella aparece con la nave, o quizás solo te sirva para amenazar a tus jugadores bravucones.

Aquí tienes la ficha de dos integrantes de PLAGA. Son los que interactuarán con los personajes por lo que quizás necesites sus fichas. Recuerda que son personajes importantes dentro del trasfondo de Xtraídos por lo que quizás sus fichas presenten una notable mejora con respecto al resto de las aquí presentadas.

Y recuerda que si caen, no podrás sacarlos en nuevas aventuras... aunque bueno... eso no es del todo una regla a seguir, pues existen clones, impostores, androides y un largo sinfín de excusas para sacarte nuevamente de la manga al malo de turno.

Sobre la historia de los miembros de Plaga leerás más adelante. Si quieres crear las fichas del resto de los componentes que participan en Ambición, eres libre de hacerlo.

ESTRELLA MUTANTE

AST 9 - CAR 5 - CON 8 - DES 9 - FUE 7 - INT 6 - PER 8 - VOL 8

LEGADO 8

Puntos de Vida: 40 **Puntos de Fatiga** 35 **Legado Temporal** 30

Rasgo: Sin pelo. Piel blanquecina. Estrella tatuada cubriéndole completamente el rostro.

Reputación: 18 (negras)

Habilidades:

Pilotar 1/4 - Armas de Fuego 1/8 - Armas Cuerpo a cuerpo 1/6 - Esquivar 1/3 - Pelea 1/3 - Conducir 1/1 - Saltar 1/1 - Acrobacias 1/4 - Primeros Auxilios 2/1 - Intimidar 1/0 - Elocuencia 2/1 - Mecánica 2/0 - Electrónica 2/0 - Informática 2/0 - Alerta 1/0 - Observar 2/1 - Escondarse 1/0 - Emboscar 1/2

Habilidades de combate: Ambidiestro - Combate 2 armas de fuego - Disparo Vital - Disparo Rápido

Implantes:

Ninguno

Ventajas y Desventajas:

Perseguido - Entrenamiento Militar
Reputación Negativa - Difícil de matar

Poderes:

Teletransporte

Sujección

Armas: Entrenado para todas las armas. Tiene dos pistones modificados que hacen un daño de d8+4

Protección: Varia. Suele llevar Kevlar. Siempre lleva su chaqueta con el parche confederado en la espalda.

CAMBIO MUTANTE

AST 9 - CAR 2 - CON 6 - DES 6 - FUE 4 - INT 9 - PER 15 - VOL 16

LEGADO 10

Puntos de Vida: 25 **Puntos de Fatiga** 44 **Legado Temporal:** 50

Rasgo: Pequeño y rechoncho. Su ancho rostro está lleno de ojos que no paran de moverse. Tiene llagas en las manos que mantiene ocultas con vendas.

Reputación: 5 (negras)

Habilidades:

Alerta 1/10 - Observar 1/8 - Empatía 1/7 - Esquivar 2/0 - Pelea 3/0 - Escondarse 1/3 - Saltar 2/0 - Meditación 1/8 - Mecánica 1/3 - Mecánica Xen 1/3 - Idioma (12) 1/1 - Parapsicología 1/2 - Primeros Auxilios 2/0

Implantes:

Ninguno

Ventajas y Desventajas:

Alta emanación - Alma poderosa
Naturaleza precavida - Aversión a las armas

Protección: Ropajes. A menudo le obligan a llevar Kevlar debajo.

Poderes:

Control del Tiempo - Retroceso - Al igual que el poder Control del Tiempo, pero pudiendo deshacer

el pasado. Si pasa una tirada de Legado podrá retroceder hasta un turno o 5 minutos del pasado con opción a manipularlo. De cambiar la realidad de algún hecho, solamente Cambió mantiene el recuerdo de lo ocurrido. Las llagas y las heridas en su cuerpo son fruto de este poder.

Tiene otro poder, pero lo mantiene en secreto.

