

**PERSONAJES RELEVANTES DE LATYRELL
o DE LA WSAC**

INFORME CONFIDENCIAL TYRELL CORP

Fuente: Agente 236
 Asunto: Sección Morfeo en la W.S.A.C.
 Destinatario: Dirección Sección Morfeo
 Codificación: 6iffmgpafsmsmd9842
 Nombre Desconocido,
 Alias: "Hobbes"
 Edad: aparenta 30 años
 Estatura: 1,85 m
 Peso: 80 Kg
 Ojos: castaños
 Pelo: moreno
 Mutaciones visibles: —
 Implantes cibernéticos: —
 Poderes psíquicos: —
 Personalidad: ver informes adjuntos
 Fecha de Nacimiento: desconocido
 Cargo: jefe de operaciones, sección Morfeo W.S.A.C.
 Lugar de nacimiento: desconocido, opera en la ciudad de la W.S.A.C. "Atlas"



La sección Morfeo de la W.S.A.C. ha incrementado notablemente su capacidad de acción desde que hace dos años el agente conocido como "Hobbes" se hizo cargo del control de las operaciones. Este agente tanto en la dirección como en el campo se caracteriza por la elegancia y corrección de sus operaciones, buscando minimizar las operaciones violentas y aquellas en las que se ven involucrados inocentes. Su debilidad hacia los mutantes (desde que se hizo cargo de la sección el número de mutantes en la sección ha incrementado notablemente) le ha ocasionado problemas con sus superiores en la dirección de la sección, en particular con el misterioso director "M, el Elegante", con el que al parecer mantiene una tensa relación.

Las referencias directas sobre su comportamiento lo describen como un hombre honesto, idealista,... características que pueden ser conflictivas en un puesto como el que ocupa. Parece que su inteligencia le mantiene en el cargo, aun que obviamente conociendo sus debilidades éticas esto es algo que podemos trabajar.

COMUNICACION CONFIDENCIAL W.S.A.C.

Fuente: M.
 Asunto: Reclutamiento
 Destinatario: Hobbes



Es la última vez que se permite el lujo de ignorar mis ordenes directas, Hobbes. Hace tres días le ordene que reclutase a Gorki Harappi (a.k.a. "Cuchillo"). En cambio ud. me remitió los informes de las fuerzas de seguridad sustrayendo los rasgos de agresividad y frialdad. Obviamente, yo ya conocía esos informes, ¿o es que piensa que soy un incompetente?

Precisamente estas características son las que me han decidido sobre su reclutamiento. Mientras ud. está seleccionando individuos débiles y con escrúpulos, yo creo que debemos asegurarnos que no nos va a faltar gente con la suficiente sangre fría como para poder hacer solo que sea necesario. Incluso contra sus queridos mutantes, Hobbes. De hecho, me voy encargar personalmente de que dentro de la sección Morfeo haya un pequeño escuadrón de castigo, para aquellos agentes que crucen el límite...

**EXPEDIENTE PERSONAL
SECCION MORFEO
WSAC**

Nombre Neihn Shober
 Edad: 32 años
 Estatura: 1,95 m
 Peso: 90 Kg
 Ojos: castaños
 Pelo: moreno
 Mutaciones visibles: —
 Implantes cibernéticos: brazo izquierdo
 Poderes psíquicos: —
 Personalidad: ver informes adjuntos
 Fecha de Nacimiento: 3/05/2181
 Ocupación: oficial de las fuerzas de seguridad, desertor
 Lugar de nacimiento: Atlas



El sujeto presenta un historial impecable en el cuerpo de policía, y según sus superiores se encontraba entre los mejores tiradores de su promoción. En el 2206, en el transcurso de una revuelta en N3,

sufrió varias lesiones, por las cuales le tuvieron que amputar el brazo izquierdo y sustituirlo por uno cibernético.

A principios de año sus investigaciones le llevaron peligrosamente cerca de algunos experimentos realizados por la compañía en mutantes de N3. Tras intentar neutralizarle, el sujeto consiguió huir de Atlas como polizón en un submarino mercante; dicha nave fue interceptada por los piratas con base en el lugar denominado por ellos "Santuario" (localización por determinar).

Suponemos que Shober se ha unido a estos molestos piratas.

INFORME CONFIDENCIAL
SECCION MORFEO
W.S.A.C.

Fuente: Agente 076
Asunto: Dirección sección Morfeo Tyrell Corp
Destinatario: Dirección Morfeo W.S.A.C.

Nombre: Johan E. Weir
Edad: aparentemente unos 30 años
Estatura: 1,82 m
Peso: 71 Kg
Ojos: castaños
Pelo: moreno
Mutaciones visibles: -
Implantes cibernéticos: -
Poderes psíquicos:
Personalidad:
ver informes adjuntos
Fecha de Nacimiento:
—



Ocupación Secretario
de Operaciones Especiales, Sección Morfeo,
Tyrell Corp
Lugar de nacimiento: —. Opera en TEC 01

La sección de operaciones especiales de la Tyrell esta coordinada por este individuo, que al parecer ha dirigido tanto en el terreno como desde la base varias misiones, entre las que destaca el rescate de los supervivientes en la Base Experimental Z47 situado en la Antártica ante uno de los primeros ataques de los denominados "roba formas". A pesar de perder a varios miembros de su equipo, Johan logró conducir a sus hombres y a los supervivientes hasta un refugio y tender una trampa a la criatura que la

retraso lo suficiente como para que pudieran llegar al punto de encuentro.

Johan nunca habla, según nuestros informadores, sobre lo que sucedió en esa misión.

EXPEDIENTE PERSONAL
SECCION MORFEO
TYRELL CORP

Nombre: James C. Fletcher
Edad: 27 años
Estatura: 1,78 m
Peso: 65 Kg
Ojos: castaños
Pelo: moreno



GUERRAS, MODO DE LUCHA: no suelen organizarse para atacar en grandes grupos y son bastante conocidos por manejar con bastante soltura unos largos bastones en el combate cuerpo a cuerpo.

RELACIONES CON OTRAS TRIBUS: intentan predicar en casi todas las tribus, aunque tienen dificultades con los Necrófagos, y especialmente con los Murciélagos.

RELACIONES CON LOS HUMANOS DE LAS CIUDADES: bastante tensas ya que los ven como pecadores sin posibilidad de retomar el buen camino.

PUNTUACIONES:

Las citadas para todos o las propias de su tribu inicial.

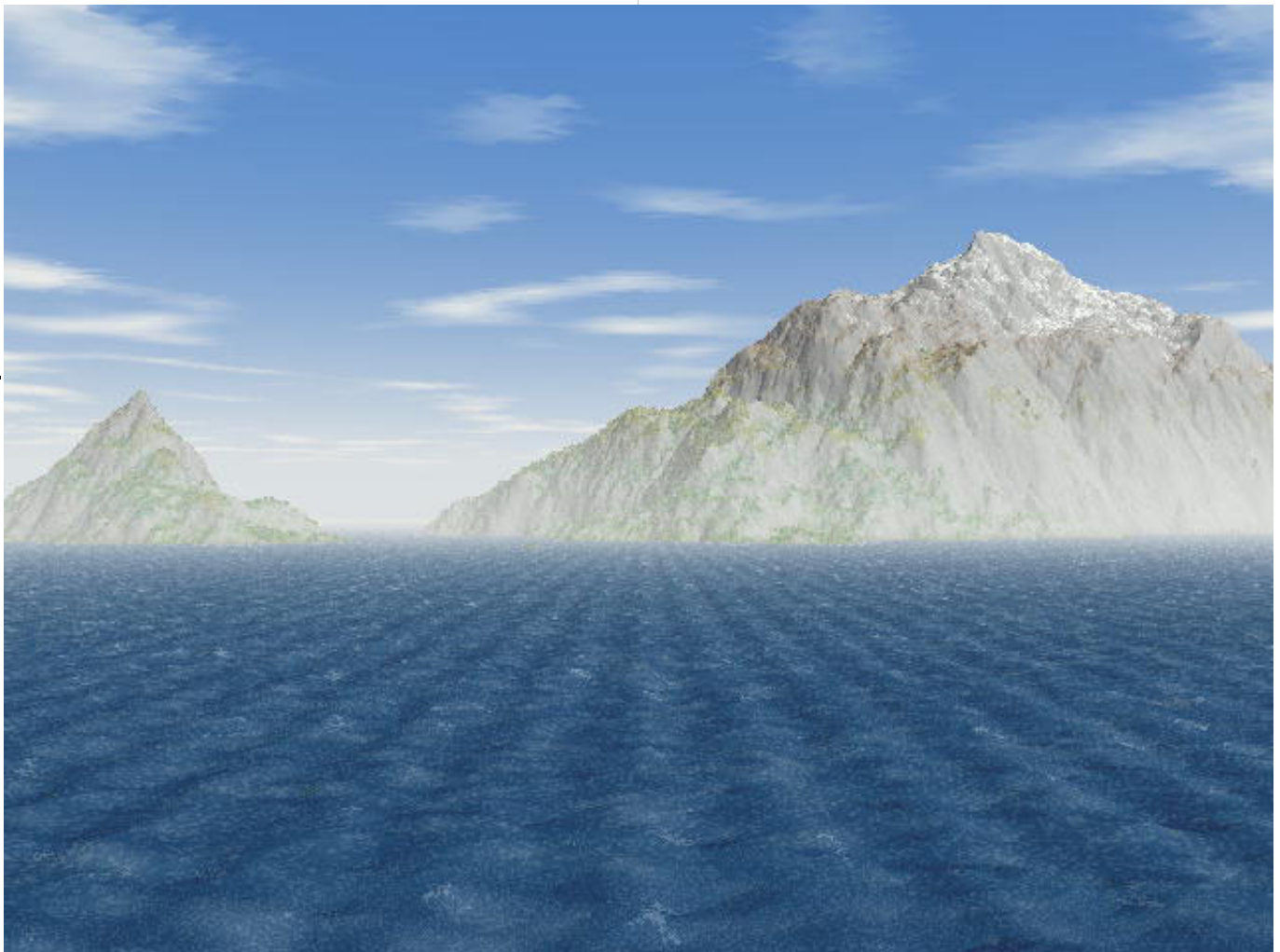
ANEXO I:

*La flora de la superficie ha evolucionado para sobrevivir a los cambios sufridos por el planeta. Una de las evoluciones más curiosas es la de un hongo verdoso denominado **muerte verde** por las tribus de mutantes. Este hongo cubre praderas enteras y descompone rápidamente los cadáveres o cualquier materia viva que permanezca mucho tiempo en contacto directo con él. De lejos dan la impresión de ser enorme praderas de hierba.*

Las tribus suelen evitar el efecto de este hongo protegiendo con una capa de grasa o aceite su piel, y evitando en la medida de lo posible estas peligrosas praderas.

ANEXO II:

“Las muestras de tejido recogidas en la superficie contienen indicios de una posible manipulación de las mutaciones con fines experimentales. Como ya han subrayado otros estudios, es científicamente im-



ha ido sufriendo alteraciones.

Además de las mutaciones, entre las que señalo pigmentaciones de piel que facilitan ocultarse, ojos subhumanos que permiten ver en la oscuridad, ... destacan el alto porcentaje de psíquicos en el clan. Afortunadamente, aquellos que intentaron leer mi mente se encontraron con mi capacidad para bloquearles, aun que tal vez habría sido igual de efectivo si se hubiesen encontrado con pensamientos formulados en un idioma que no es el suyo.

Tras la captura de la mayor parte del clan, sólo resta para considerar un éxito completo la misión de la que las patrullas localicen a los tres individuos que lograron huir.

El resto de la información se encuentra en las notas de campo (consultar archivos de audio e imagen).

Antes de concluir el informe insisto, a pesar de la oposición de mis superiores, en presentar mi dimisión irrevocable dado el rumbo que están tomando los interrogatorios de los capturados.

Fdo.

Simón Fortes

Sargento Explorador, Tyrell Corp.

Tyrell Corp.

ANEXOV

INFORME INTERNO TYRELL CORP.

FUENTE: agente 355
ASUNTO: Simón Fortes
(a.k.a. Alex Kber, a.k.a. Armand Kerr)
Destinatario: Dirección



Nombre: Simón Fortes
Edad: 29 años
Estatura: 1,71 m
Peso: 60 Kg

Ojos: castaños
Pelo: rubio, corto
Mutaciones visibles: —
Implantes cibernéticos: —
Poderes psíquicos: ver introducción
Personalidad: ver informes adjuntos

Fecha de Nacimiento: 5/03/2184
Oficio: sargento, cuerpo de exploradores
Lugar de nacimiento: TEC 01

Ante la situación generada con la investigación sobre los clanes de terrestres, varios exploradores han suscitado el interés de la sección Morfeo ante un posible reclutamiento de algunos de estos individuos.

Simón Fortes es probablemente uno de los mejores exploradores dotado además de un poder psíquico que le hace inmune a otros poderes psíquicos. También es un individuo indisciplinado que no duda en enfrentarse a sus superiores. Recientemente ha presentado su dimisión del cuerpo de exploradores. Se adjuntan su ficha médica y psicológica, además de algunos informes de sus superiores y compañeros.

La recomendación final sobre el posible reclutamiento del candidato es que se le incorpore como agente de campo con dos agentes como tutores y evaluadores, y para que si la incorporación no es satisfactoria se le retire rápidamente.

meros Auxilios); así el PJ tendría 18 en la rama general y 19 o más en la específica (Conocimientos 18, Primeros Auxilios 19). El Master debe supervisar la especialización y asegurarse de que guarda relación con la profesión y/o con las vivencias del PJ.

Gastando los puntos necesarios el Personaje puede especializarse en varias ramas de la misma habilidad general.

Para más información sobre los grupos de habilidades consultar el apartado de *Sistema de Juego*.

Para que te hagas una idea de lo competente que es tu personaje te recomendamos que eches un vistazo a esta tabla que expresa en porcentajes las posibilidades de éxito con 3d10. (Extraído de la lista de correo de *Exo*).

Tirada	Porcentaje de acertar
3	0,1%
4	0,4%
5	1,0%
6	2,0%
7	3,5%
8	5,6%
9	8,4%
10	12,0%
11	16,5%
12	22,0%
13	28,3%
14	35,2%
15	42,5%
16	50,0%
17	57,5%
18	64,8%
19	71,7%
20	78,0%
21	83,5%
22	88,0%
23	91,6%
24	94,4%
25	96,5%
26	98,0%
27	99,0%
28	99,6%
29	99,9%
30	100,0%

ULTIMOS DETALLES

Lo único que falta es elaborar con la ayuda del Master una corta historia, y escoger el equipo.

Sobre la historia lo único que podemos hacer es recomendar al Master que se lea atentamente las secciones que detallan la historia, la ciudad y la sociedad, y le eche imaginación aderezada con sentido común. Con respecto al equipo, deja que tengan lo que quieran. Entendámonos, consulta junto a tu Master la lista de Equipo y dile lo que quieres. Si el Master opina que es correcto, no hay problema (apúntalo en de la fotocopia de la hoja de aventura). Si algo no le convence explica por qué te parece que tu PJ podría tener ese artículo y discútilo entre los dos. La única restricción es que, dentro de las ciudades (especialmente en las submarinas en las que existe un control bastante férreo), sólo portan armas de fuego las fuerzas del orden; lo idóneo sería que justificaras tu equipo según tus habilidades, usando la cabeza.

Todos estos datos los puedes apuntar en la hoja de personaje (al final del libro).



Tierra. También podrían ser tripulantes de una nave enviada en el siglo XXI que han permanecido en animación suspendida durante décadas y a su vuelta a La Tierra se encuentran con que las cosas ya no son como antes. (Fuente de inspiración El planeta de los simios)

7.- BASE CIENTÍFICA ARRASADA:

Los PJs reciben un mensaje de auxilio de una base científica. Cuando llegan descubren que un experimento salió mal y extrañas criaturas merodean por la base amenazando la vida de los escasos supervivientes. (Fuentes de inspiración: Resident Evil y Doom)

8.- GRUPOS RIVALES

Otro grupo (un equipo de la misma sección Morfeo) se enfrenta en repetidas ocasiones a los PJs, se esfuerzan por ser los mejores, y rivalizan incluso en deportes virtuales (tipo speedball). En el transcurso de una misión el grupo rival se adelanta con resultados letales y los PJs deben rescatarlos.

9.- TORMENTA PSÍQUICA

Los PJs tienen como misión llegar a una pequeña base submarina, en la cuál se han realizado experimentos con psíquicos y que ha generado un área en la que los animales marinos se vuelven agresivos y los humanos de la base han enloquecido o muerto. Los PJs no deben saber muy bien que es lo que les ocurre. En el epicentro hay un psíquico de enorme poder, que parece consumido.

10.- EL MESIAS

Entre los mutantes y psíquicos corre el rumor de que aparecerá el Salvador que les liberará del yugo humano y que no nacerá de mujer humana. Los agentes Morfeo se encontrarán con la misión de silenciar a un nuevo líder que parece ser este Mesías.

11.- SAQUEO

Hay una base terrestre que está siendo saqueada. Los asaltantes escapan con equipo o con rehenes a través de la jungla y los PJs deben encontrarlos.

12.- MANIPULADOS

Los PJs se ven obligados a hacer algo en contra de su voluntad por un villano (un superior suyo de la sección, un miembro de la sección enemiga o algún personaje poderoso) que les presiona de alguna forma (por ejemplo amenazándoles con matar inocentes o amigos suyos).

13.- INFILTRACION

Los PJs deben infiltrarse en una base de una compañía enemiga. Puede ser que lo hagan bajo una identidad falsa o escondiéndose en las sombras y manipulando el sistema de seguridad. (Fuente de inspiración: Metal Gear Solid).

14.- MOVIMIENTO TACTICO

Los PJs se encuentran bajo fuego enemigo y deben mantener una posición por cuestiones tácticas. También pueden ser mensajeros o refuerzos que acuden en ayuda de una unidad en combate.

15.- EXTRAÑAS CRIATURAS

Los PJs son agentes Morfeo de la sección de investigación y deben observar a unas extrañas criaturas para aprender más de ellas. Puede que haya alguien interesado en capturar o eliminar a estas criaturas y los PJs deberán protegerlas.

16.- AYUDA

Reciben un mensaje de SOS de una base submarina a punto de colapsarse. Cuando llegan a la base descubren que algunos ocupantes no quieren marcharse.

17.- RUINAS ALIENIGENAS

Los PJs se infiltran en una base alienígena semiderruida repleta de experimentos y robot de vigilancia. Una partida con un típico dungeon.

18.- SOLOS

Los PJs realizaban una misión en el exterior. Se han quedado incomunicados con la base y sobrevivir como puedan.

19.- INVESTIGACION DE ASESINATO

Algún amigo de los PJs es acusado de asesinato, ellos deben esforzarse por demostrar su inocencia... Porque, es inocente ¿no? (Fuente de inspiración: Las dos caras de la verdad)

20.- ESCOLTA

Los PJs tienen como misión escoltar a un individuo que intenta continuamente escaparse. Tienen que llevarle a un determinado punto para que otros agentes se hagan cargo de él. Una vez le han dejado en manos de esos agentes descubren que éstos eran unos farsantes y los verdaderos están muertos.

21.- FUGITIVO

Un sujeto de unos experimentos ha escapado o per-

gos; les salvan los Sombra y pasan unos días con ellos.

44.- TERRITORIO

Los PJs forman parte de un grupo de investigación exterior. En una de sus misiones atraviesan sin saberlo un territorio de Aquontes y acampan allí. Al llegar la noche sufren el ataque de los Aquontes que han visto invadido su territorio.

45.- CAMALEÓN

Los PJs capturan un Camaleón merodeando en una base de investigaciones. Los PJs tienen que tratar de persuadirle para utilizar sus habilidades para investigar otra tribu o a una corporación rival.

46.- GUARDIANES

Los PJs son mercenarios a los que han contratado una tribu de Sabios para defender a unos Fantasmas del ataque de otras tribus.

47.- EL ENIGMA

Los PJs son sabios y tienen que descifrar algún enigma encontrado en unas ruinas a la vez que se defienden de los ataques de alguna de las tribus enemigas.

48.- MENTE CRIMINAL

Mediante poderes psíquicos o algún ingenio tecnológico, los PJs pueden introducirse en la mente de un criminal. En esta situación vagabundean por escenas de pesadilla mientras intentan descubrir algo de vital importancia que necesitan urgentemente (por ejemplo la localización de una bomba o unos rehenes). (Fuente de inspiración La celda)

49.- CAMBIANDO EL FUTURO

Los PJs se ven involucrados en un experimento para facilitar el teletransporte. Sin embargo algo sale mal y acaban en una dimensión paralela unos años antes de la invasión alienígena. Mientras intentan volver a su hogar se van

encontrando con los preparativos y maquinaciones que desembocarán en la invasión alienígena. (Fuente de inspiración: Expediente X y Sliders).

50.- ENTRENAMIENTO

Los PJs están en una sesión de entrenamiento de la sección Morfeo y en una parte de ese entrenamiento realizan una simulación de realidad virtual. A partir de ese momento todo lo que hacen sigue estando dentro del programa de realidad virtual de entrenamiento, pero ellos piensan que es real. (Fuente de inspiración. Matrix)

