



# ESPECIALISTA EN RECONOCIMIENTO

## DESCRIPCIÓN

Tu vida comenzó en un pequeño suburbio de una gran ciudad donde pronto aprendiste a valerte por ti mismo. Frecuentaste malas compañías y acabaste metido en líos. El juez te ofreció una alternativa a la cárcel, alistarte. La cárcel te parecía un lugar demasiado horrible, así que decidiste aceptar la proposición y tratar de arreglar tu vida. Al principio la disciplina te abrumaba y estuviste varias veces a punto de dejarlo. Sin embargo, cuando te destinaron a reconocimiento comenzaste a apreciar tu trabajo. Infiltración, observación, ataques quirúrgicos, libertad de movimientos... Con la llegada de los alienígenas tus habilidades son todavía más útiles, y ansías enfrentarte a este nuevo enemigo y ver si estás a la altura...

## PSICOLOGÍA

Indisciplinado, sarcástico y audaz. Hay pocas cosas que te den miedo, y sabes que eso es un problema. Tienes algunos problemas con la autoridad y valoras mucho la capacidad. Eso significa que si alguien quiere que lo respetes, tiene que ganárselo, tiene que demostrarte lo que vale... y lo pondrás a prueba a cada momento hasta que lo consigas.

## FRASE TÍPICA

*"No sabrán lo que les ha golpeado".*

## HABILIDADES

**AGILIDAD 4D:** Discreción 5D, Esquivar 4D, Pelea 4D (Kick boxing 5D), Combate con armas 4D  
**DESTREZA 4D:** Discreción 5D, Esquivar 4D, Pelea 4D (Kick boxing 5D), Combate con armas 4D  
**FUERZA 3D:** Resistencia 3D  
**CONOCIMIENTOS 2D:** Demolición 4D  
**PERCEPCIÓN 3D:** Camuflaje 4D, Supervivencia 4D  
**PRESENCIA 2D**

**VENTAJAS:** Reacción rápida // **DESVENTAJAS:** -

Puntos de Personaje: 5  
Puntos de Cojones: 1  
Movimiento: 7  
Bonificación al daño: 2D  
Resistencia al daño: 7  
Defensa: 11  
Nivel de vida: 3



//ARQUETIPOS GLOBAL DEFENSE//

# EXPERTA EN DEMOLICIONES

## DESCRIPCIÓN

La primera vez que hiciste saltar por los aires algo tenías 6 años y jugabas con un juego de química que habían regalado a tu primo. Este incidente te mantuvo alejada durante mucho tiempo de cualquier cosa que pudiese explotar, hasta que en el instituto recobraste tu pasión por la química. Particularmente porque hay montones de mezclas volátiles. Te graduaste en Química e hiciste un master sobre explosivos en una prestigiosa universidad. Esto te abrió muchos campos: trabajaste en una empresa de demoliciones y posteriormente como asesora para el gobierno en casos de terrorismo. Tras la llegada de los Chandra, decidiste pasar a primera línea y ayudar con tus habilidades a combatir al enemigo.

## PSICOLOGÍA

Contrariamente a lo que pueda parecer, eres una persona tranquila y calmada a la que gusta analizar las cosas con calma. Todo en esta vida, si se hace con precipitación, invita al fracaso. Eres una persona reflexiva, tal vez demasiado, que pasa horas despierta dando vueltas a los acontecimientos y buscando la manera de hacer las cosas mejor.

## FRASE TÍPICA

"Tres, dos, uno... ¡A cubierto!"

## HABILIDADES

**AGILIDAD 3D:** Esquivar 3D

**DESTREZA 3D:** Armas de fuego 3D, Conducir 3D (Coches 4D, Maquinaria 5D), Manipulación 5D, Reparar 3D

**FUERZA 3D:** Resistencia 3D

**CONOCIMIENTOS 4D:** Demolición 6D, Electrónica 5D, Seguridad 4D

**PERCEPCIÓN 3D:** Buscar 3D, Investigación 3D

**PRESENCIA 2D:** Voluntad 3D

**VENTAJAS:** Impávido // **DESVENTAJAS:** -

Puntos de Personaje: 5

Puntos de Cojones: 1

Movimiento: 6

Bonificación al daño: 2D

Resistencia al daño: 7

Defensa: 10

Nivel de vida: 3

# FRANCOTIRADORA

## DESCRIPCIÓN

Tu historia no es como la de las películas. No aprendiste a disparar con tu viejo abuelo en las montañas, cazando para sobrevivir. Vienes de una familia de ciudad con una economía desahogada. Tu aprendizaje comenzó a los 8 años, en las fiestas de un pequeño pueblo donde un feriante había instalado una caseta en la que se ganaban premios derribando dianas con una escopeta de balines. Probaste suerte y ganaste un enorme oso de peluche. Insististe tanto, que tu regalo de cumpleaños cuando cumpliste los 9 fue una escopeta de balines. Pasabas horas practicando tiros imposibles y perfeccionando tu técnica. Ganaste premios amateur e incluso te ofrecieron participar en el equipo olímpico de tiro. Pero con la llegada de los Chandra descubriste una mejor manera de dar uso a tu habilidad. No podrías haber disparado contra personas, pero contra estos engendros... es muy diferente.

## PSICOLOGÍA

¿Amor por las armas? No, lo tuyo es un amor por la precisión, las cosas bien hechas, directas y a la diana. Eres una persona clara, que no da rodeos y que dispara siempre a dar. Te puedes tomar tu tiempo para asegurarte, pero cuando hablas, sabes lo que vas a decir. Te gustan las cosas bien hechas y pulcras. Algunos dicen que tu perfeccionismo raya la obsesión. Pero, ¿qué sabrán ellos?

## FRASE TÍPICA

"Blanco abatido".

## HABILIDADES

**AGILIDAD 3D:** Discreción 4D, Esquivar 3D, Pelear 3D

**DESTREZA 4D:** Armas de fuego 6D, Conducir 4D (Coches 5D, Motos 5D), Reparar 4D

**FUERZA 3D:** Resistencia 3D

**CONOCIMIENTOS 2D:** Lenguas 2D (Farsí 3D)

**PERCEPCIÓN 4D:** Buscar 4D, Camuflaje 5D, Supervivencia 5D

**PRESENCIA 2D:** Voluntad 3D

**VENTAJAS:** Puntería// **DESVENTAJAS:** -

Puntos de Personaje: 5

Puntos de Cojones: 1

Movimiento: 6

Bonificación al daño: 2D

Resistencia al daño: 7

Defensa: 10

Nivel de vida: 3

# PILOTO DE COMBATE

## DESCRIPCIÓN

De joven tenías una idea clara, alistarte en las fuerzas aéreas, conseguir ser piloto... y luego pasarte al sector privado, donde verías de verdad mundo, ligarías con sensuales azafatas y te harías rico en pocos años, asegurándote una temprana y provechosa jubilación. Ese era el plan. Sin embargo, la cosa comenzó a cambiar cuando pilotaste un caza de combate por primera vez. Claro, es que pilotar un aparato de más de 350 millones de dólares a dos veces y media la velocidad del sonido puede enganchar a cualquiera. Eres uno de los pilotos con más horas de vuelo en misiones de combate de tu unidad. Te encanta estar en el aire. Y no vas a permitir que un puñado de platillos volantes se quede con tu cielo.

## PSICOLOGÍA

Eres un yonki de la adrenalina. Te encanta conducir deprisa, volar deprisa, hacer puenting, parapente, salto base, escalar o cualquier otra actividad que te dé el subidón. Fanfarroneas y no te importa estrellarte de vez en cuando, porque siempre te levantas con ganas de repetir. No lo haces para demostrar nada a nadie, lo haces porque te gusta el riesgo.

## FRASE TÍPICA

"¡Yahooooooooooooooooooooo!"

## HABILIDADES

**AGILIDAD 3D:** Pelear 4D, Esquivar 3D

**DESTREZA 4D:** Armas de fuego 4D, Conducir 4D (Moto 5D), Pilotar 4D (Aviones 6D), Reparar 4D

**FUERZA 2D:** Resistencia 3D

**CONOCIMIENTOS 3D:** Electrónica 4D, Informática 4D

**PERCEPCIÓN 3D:** Orientación 4D

**PRESENCIA 3D:** Voluntad 3D, Persuadir 4D,

**VENTAJAS:** Top Gun // **DESVENTAJAS:** -

Puntos de Personaje: 5  
Puntos de Cojones: 1  
Movimiento: 5  
Bonificación al daño: 1D  
Resistencia al daño: 6  
Defensa: 10  
Nivel de vida: 4

# MÉDICO DE CAMPO

## DESCRIPCIÓN

Lo tuyo es vocación natural. Ya en tu infancia jugabas con un viejo estetoscopio de tu abuelo y te parecía que la profesión de médico era la más apasionante. Devorabas series de televisión con médicos y estudiaste muy duro, a costa de tu adolescencia, para conseguir una beca con la que estudiar y convertirte en médico. Pero en la carrera la cosa cambió. Viste la cara mala de la medicina: los sobornos de las farmacéuticas, el negocio de las clínicas privadas a costa de la salud, los celos y las envidias entre los investigadores médicos... y eso solo era la punta del iceberg. Así que decidiste irte. Abandonaste los hospitales de la ciudad y te fuiste a los países más necesitados como cooperante voluntario... hasta que los Chandra exterminaron a todo el pueblo al que te encargabas de vacunar. Tomaste la decisión de alistarte y colaborar de alguna forma a acabar con esas bestias.

## PSICOLOGÍA

Idealista hasta la náusea, para ti el mundo es blanco o negro, con muy pocos tonos de gris. Algunas personas pueden opinar que eres algo intransigente, pero tú no adoctrinas a nadie, tan solo haces aquello que te dicta tu conciencia, muchas veces sin calcular bien las consecuencias.

## FRASE TÍPICA

"Esto te va a doler...".

## HABILIDADES

**AGILIDAD 3D:** Esquivar 3D, Discreción 3D

**DESTREZA 3D:** Armas de fuego 3D, Conducir 3D (Coche 4D)

**FUERZA 2D**

**CONOCIMIENTOS 4D:** Electrónica 4D, Erudición 4D (Biología 5D, Inmunología 5D), Informática 4D, Lenguas 4D (Árabe 5D, Suahili 5D, Portugués 5D), Medicina 6D

**PERCEPCIÓN 3D:** Investigación 4D

**PRESENCIA 3D:** Empatía 4D, Voluntad 4D

**VENTAJAS:** Intuitivo // **DESVENTAJAS:** -

Puntos de Personaje: 5

Puntos de Cojones: 1

Movimiento: 5

Bonificación al daño: 1D

Resistencia al daño: 6

Defensa: 10

Nivel de vida: 4

# SOLDADO

## DESCRIPCIÓN

No fue el patriotismo lo que te impulsó a hacerte soldado, sino una vocación de servicio y un espíritu de aventura. Una vez en el cuerpo, descubriste que no era lo que habías imaginado. Por un lado estaban las cosas buenas, la disciplina, la camaradería, el pertenecer a algo... y por otra parte estaban los abusos, las torturas... No te alistaste para disparar a niños armados en Irak o quedar mutilado al pisar una mina protegiendo un oleoducto para que los ricos fuesen más ricos y los pobres más pobres. Aferrado a tus ideales, estuviste a punto de abandonar. Hasta que llegaron ellos. Han venido del último confín del espacio a masacrar a la humanidad y Global Defense es la primera y última línea de defensa. Solicitaste tu traslado a la primera oportunidad. Por fin sientes que estás haciendo algo útil, un servicio a la humanidad.

## PSICOLOGÍA

Eres un jugador de equipo, te gusta sentirte parte de algo y construir cosas entre todos. Crees con todas tus fuerzas que la unión hace la fuerza, hasta el punto de que a veces cedes demasiado por no discutir. Una de tus exparejas te dijo en una ocasión que era un problema de carácter, que te faltaba voluntad y decisión... Hay gente que simplemente no comprende los lazos y las relaciones que se forman entre soldados y sus códigos de conducta.

## FRASE TÍPICA

*"Que nadie quede atrás".*

## HABILIDADES

**AGILIDAD 3D:** Combate con armas 4D,

Discreción 3D, Esquivar 4D, Pelear 4D

**DESTREZA 4D:** Armas de fuego 5D, Conducir (Coche 5D,

Moto 5D, Maquinaria 5D), Reparar 4D

**FUERZA 4D:** Correr 4D, Resistencia 4D

**CONOCIMIENTOS 2D**

**PERCEPCIÓN 3D:** Camuflaje 3D, Supervivencia 3D

**PRESENCIA 2D:** Voluntad 3D, Liderar 2D

**VENTAJAS:** Duro // **DESVENTAJAS:** -

Puntos de Personaje: 5

Puntos de Cojones: 1

Movimiento: 7

Bonificación al daño: 2D

Resistencia al daño: 8

Defensa: 10

Nivel de vida: 3