

El Espejo de Terfaz

Aventura para Cultos Innombrables

Autor: Raúl García Castro
@rgcmme

Introducción

Sois orgullosos miembros del Sons of Mayhem Motorcycle Club, un club de moteros con sede en Utopia, un pequeño pueblo cerca de San Antonio, en Texas. El club es conocido por todos en el pueblo y alrededores; tanto por sus habitantes, que os miran con respeto y miedo, como por las autoridades, que vigilan de cerca vuestras actividades.

El club sobrevive gracias a un taller de motocicletas y a otros negocios menos legales, siendo el principal el tráfico de armas a través de la frontera con Méjico. Estar al otro lado de la ley os ha puesto con frecuencia en problemas con la policía local y estatal y alguno de vosotros ha pasado distintas temporadas en la cárcel.

No os separáis de vuestras motos ni de vuestros chalecos negros de cuero, símbolo de pertenencia al Sons of Mayhem M.C., que muestran en la espalda el símbolo de vuestro club y su nombre. En la actualidad el club está presidido por Charles Sorrow, miembro del club desde sus inicios, y tiene como vicepresidente a Max Seller, hijo de otro de los fundadores del club. La jerarquía del club se mantiene, con lo que nadie discute las órdenes de cualquiera en un puesto superior a él.

El club se creó en los años sesenta y de sus fundadores únicamente Charles Sorrow permanece con vida. El último de los fundadores que murió fue el padre de Max Seller, que falleció en un accidente de tráfico cuando Max era un niño. Años después, Sorrow empezó a introducir prácticas ocultistas en el club con el objetivo de afianzar su poder en la zona, en aquel momento amenazado por distintos grupos de crimen organizado.

El punto de inflexión para el club fue lo que después se llamó la masacre de Utopia. Estando todos los miembros del club retenidos por la policía tras una encerrona de una banda rival, una noche en cuestión de minutos murieron todos los miembros de dicha banda así como toda la gente con vínculos de sangre con ellos, estuvieran donde estuvieran. Los testigos de la masacre enloquecieron brutalmente y murieron al poco tiempo.

Nunca se supo qué causó las muertes, pero esto hizo que el águila que era el símbolo original del club se convirtiera en una criatura cornuda con alas draconianas y con racimos de ojos arrancados colgando de su boca. A partir de entonces el club prosperó bajo el liderazgo de Charles Sorrow y las bandas rivales optaron por o no cruzarse en su camino o colaborar con los Sons of Mayhem.

El club usa muy raramente sus habilidades arcanas y el conocimiento de lo oculto por parte de los miembros del club varía. Charles Sorrow ha ido educando selectivamente a algunos de sus miembros según le interesaba; para otros, el tema del ocultismo son leyendas y cuentos de viejas utilizados para infundir miedo en sus rivales.

Hace dos años, Max Seller encontró los diarios de su padre. En ellos descubrió que el conocimiento de lo oculto en el club data de mucho antes de la masacre de Utopía y que Charles Sorrow ha tenido engañado a todo el mundo en ese aspecto. Los diarios también han sido fuente de aprendizaje arcano para Max, aunque lo ha mantenido oculto para el resto de miembros del club. El contenido de los diarios también hace sospechar a Max que Charles tuvo algo que ver con la muerte de su padre y, aunque no tiene ninguna prueba para demostrarlo, la relación con Sorrow se ha enfriado en los últimos años.

Tanto la existencia de los diarios como las tiranteces entre Seller y Sorrow son cosas que los miembros del club conocen o sospechan, pero nadie saca el tema a relucir. Todos saben que en la actualidad Sorrow es quien manda y que, antes o después, Seller le sucederá en la presidencia del club.

Escenas

Escena 1. Cuartel general

Os encontráis reunidos en la sede del Sons of Mayhem M.C.; está en la trastienda de un bar junto a un taller de motos, ambos de propiedad del club. Habéis quedado porque han habido progresos en la localización de un artefacto poderoso, el Espejo de Terfaz. Hace más de un año encontrasteis indicios en la Web del descubrimiento de un nuevo artefacto muy poderoso en el estado de Oaxaca de México. Todavía no sabéis qué es lo que hace el objeto, pero cada vez que aparece un objeto nuevo y se difunde en la Web hay carreras para hacerse con él. Habéis sido afortunados porque hacéis frecuentemente negocios con otro club de moteros, los Pura Sangre, de origen mejicano y gracias a dicho club podréis haceros con el objeto. El club está liderado por dos hermanos: Héctor y Víctor Santos. Se dedican a la trata de personas y en uno de sus últimos cargamentos a los Estados Unidos han logrado meter el Espejo de Terfaz al país.

Mientras los personajes se están poniendo al día de la situación, uno de ellos recibe una llamada. Es de uno de sus informantes en la policía, Patrick Doyle, que les dice que el envío de los Pura Sangre ha pasado sin problemas por la frontera y lo tienen en el almacén de la calle Park, por lo que estará en breve en sus manos.

Doyle es quien se ha encargado de recibir el cargamento de los Pura Sangre en la frontera y de custodiarlo hasta el almacén. Una vez empiecen los problemas para los personajes, Doyle se irá a su cabaña en las montañas hasta que las cosas se tranquilicen, aunque podrá interactuar con ellos por teléfono y hacer pesquisas para los personajes.

El director de juego puede interpretar esta llamada en vez de contar el resumen. En medio de la conversación puede preguntar “¿Estáis en el club?” para despistar a los personajes.

En este momento se deja a los jugadores que hablen entre ellos sobre qué van a hacer, para que empiecen a acostumbrarse a sus personajes y cuando lleven un poco escuchan: “¿De quién coño es esta mochila?”.

Todos los jugadores tienen que hacer una tirada de Reflejos y Percepción de dificultad media (15) para ver si se dan cuenta de que les están atacando y saben reaccionar [CI, 38].

Los personajes que se den cuenta de que les están atacado logran protegerse; los que no se dan cuenta quedan desprotegidos. Si alguno falta estrepitosamente, es herido grave.

Los jugadores cuyos personajes se hayan protegidos, tienen que hacer una tirada de Reflejos y Forma física de dificultad fácil (10) si están protegidos y media (15) si no lo están; si tienen éxito sus personajes reciben daño parcial (M) y si fallan reciben el daño completo (CM) [CI, 50].

El ataque es un ataque con una bomba que alguien ha colocado en el bar. Después del ataque, la sede del club de moteros (todo el bar y parte del taller) queda destruida. Al estar en la ciudad, llegan la policía y los bomberos rápidamente; alguien les avisa al ver humo u oír la explosión.

A los heridos les llevan al hospital Saint Andrews y a los demás se les llevan a la comisaría a interrogarlos.

Los personajes no tienen muchas opciones; primero se resuelve el interrogatorio de la policía (escena 2) y luego se va al hospital si alguno ha sido herido (escena 3).

Escena 2 . Comisaría de Policía

Llegáis en vuestras motos a la Comisaría de Policía. En la comisaría os separan y os ponen a cada uno en habitaciones distintas. No se os acusa de nada, pero notáis cómo os presionan desesperados por sacar información. Junto a los policías se encuentra el agente Decker de la CIA, un agente de color que está investigando una oleada de atentados islámicos a pequeña escala por todos los Estados Unidos. Está muy interesado porque este no es el primer ataque de este estilo que ocurre y es el primer atentado con supervivientes.

El agente Decker se muestra amable con los personajes y preocupado por ellos y por lo que ha pasado. Durante el interrogatorio, se va preguntado a los personajes por separado. A todos se les hace la misma pregunta “¿Qué estabas haciendo en el ese local?” (puede que los personajes hayan decidido ponerse de acuerdo sobre qué contar; si no, como escuchan lo que dicen los otros, deberían ser capaces de tener una historia común). A cada uno se le hace alguna pregunta en plan “¿Has viajado alguna vez a Siria?”, “Tu compañero de carrera Ahmed Farrah, ¿le conocías a fondo?” y cosas así. Si hay alguno cuyo perfil cuadre más, se pueden hacer preguntas más dirigidas.

Al finalizar los interrogatorios, al despedirse de todos los personajes, Decker recibe una llamada y les dice han tenido suerte de estar vivos, había otra mochila en los contenedores de basura no ha explotado y la han desactivado. No obstante, los cultistas no pueden volver al cuartel general hasta nueva orden.

El jugador que tenga la puntuación mayor de Subterfugio tiene que hacer una tirada de Inteligencia y Subterfugio de dificultad media (15). Si la pasa, su personaje nota algo raro en el comentario de Decker, pero no sabe qué.

Después del interrogatorio los cultistas quedan libres (que no abandonen el estado y todo eso) y si alguno ha perdido el domicilio en la explosión que comunique dónde se va a alojar.

Si hay algún personaje herido, los personajes irán al hospital (escenario 3). Si no, pueden hablar con su informador (escenario 4) o ir al almacén ilegal de los Pura Sangre (escenario 5).

Si quieren hacer otra cosa, que la hagan, pero antes o después hay que guiarlos a uno de esos dos lados.

Escena 3 . Hospital Saint Andrews

Llegáis con vuestras motos al hospital. Miráis a vuestro alrededor, pero no veis nada sospechoso. En el mostrador os informan de la habitación donde están vuestros compañeros heridos. Cuando llegáis allí, veis que los personajes heridos se encuentran vigilados por un policía. El policía está ahí para evitar que los heridos sufran más ataques, con lo que os deja entrar y salir libremente de las habitaciones de los heridos.

Si se quiere hacer más corta la partida, esta escena se puede eliminar y que directamente estén todos los personajes ya curados en la comisaría en la escena anterior.

Si algún personaje ha salido muy mal herido, tendrá alguna tara para el resto de la partida: llevar muletas, un ojo tapado, o algo así.

El personaje que en la explosión recibiera 18 puntos de daño o más tendrá una penalización en sus características de Fortaleza y Reflejos, las cuales se dividirán entre dos (redondeando hacia abajo).

Una vez en el hospital, uno de los personajes recibe una llamada de Patrick Doyle, el informador. Les dice que el hospital no es un sitio seguro, que salgan de ahí lo antes posible y que le llamen más tarde cuando estén a salvo.

Los personajes no van a recibir ningún ataque ni verán nada peligroso o sospechoso. No obstante, los personajes tendrán que ver cómo sacan a los heridos del hospital sin que les vea el policía de guardia. No hay que ponerles las cosas difíciles a los jugadores para lograrlo.

Tras salir del hospital, los personajes pueden llamar al informador (escenario 4) o ir al almacén de los Pura Sangre (escenario 5).

Si quieren pueden hacer otra cosa, pero luego hay que guiarles a alguno de estos sitios.

Escena 4 . Llamada al informador

Patrick Doyle os coge la llamada instantáneamente y os pregunta por vuestro estado de salud. Os comenta que no sabe qué habéis hecho para meteros en ese embolado, pero no es el primer ataque de ese tipo que ocurre. Le han dicho en la comisaría que el agente Decker se encarga de los otros atentados, pero no sabe nada más de él.

Patrick les dice a los personajes que puede intentar averiguar dónde se aloja el agente por si quieren hablar con él.

Si los personajes ya han estado en el almacén de Park Street, les puede decir directamente que está en el Motel Sunny; si no, se lo dirá más tarde por SMS cuando sea conveniente. Los personajes tienen que ir al almacén antes que al motel.

Doyle les recuerda a los personajes que tienen una cita en media hora en el almacén de los Pura Sangre para recoger el Espejo de Terfaz.

Lo lógico es que los personajes vayan de aquí al almacén de los Pura Sangre en Park Street (escenario 5). Si ya han estado en el almacén, puede que vayan al motel (escenario 8) o que reciban la llamada de Héctor Santos (escenario 6).

Escena 5. Almacén de Park Street

El almacén ilegal que tienen los Pura Sangre en Park Street es un fuerte blindado y protegido por moteros armados. Fuera están aparcadas las motos de toda la banda. Los hermanos Héctor y Víctor Santos lideran la banda con mano de hierro. Todos los que trabajan con ellos van con sus chalecos negros con parches en los que pone "Pura Sangre" y aparece un dibujo de un caballo encabritado.

Para entrar en el almacén un motero les pide que dejen todas sus armas y objetos mágicos en la puerta (los Pura Sangre saben que los cultistas tienen conocimientos más allá de lo normal). Los personajes tienen que hacerlo; ya han estado otras veces aquí y siempre lo han hecho.

Al entrar al almacén veis que están todos muy nerviosos. Os guían por el edificio y cruzáis por muchas puertas cerradas tras las que se oyen lloros de mujeres. Los Pura Sangre se ganan la vida con la trata de mujeres; es algo que ya sabíais e, igual que los Pura Sangre no se meten en vuestros negocios, vosotros no os metéis en los suyos.

Os llevan por un pasillo y al acercaros a una sala oís una secuencia de golpes fuertes sobre una mesa y golpes suaves. En la sala están los hermanos Santos y al fondo de la sala, sentado en una silla frente a una mesa, está Mauricio Rico. Mauricio es el origen de los ruidos; tiene la mirada perdida y va golpeteando la mesa con los dedos, como si pintara símbolos extraños y de vez en cuando da golpetazos con la cabeza en la mesa.

Se pueden dar golpes sobre la mesa fuertes con la mano para sobresaltar a los jugadores.

Los hermanos Santo les cuentan que Mauricio es el que ha traído el Espejo de Terfaz y que está así desde que lo recogió. Después de un par de cabezazos más, deciden ir a otra habitación a seguir hablando. Desde allí se seguirán escuchando los cabezazos, pero más bajo.

Los hermanos les dicen que al enterarse del ataque que habían sufrido los personajes en su club, decidieron llevarse el Espejo de Terfaz a otro lado seguro. Además, parece que Mauricio se ha tranquilizado un poco al estar alejado del Espejo. Por otro lado, lo más probable es de los personajes hayan acudido al almacén sin dinero, con lo cual tampoco podían esperar llevarse el objeto.

Los hermanos Santos salen del almacén con los personajes y se van (no dicen a los personajes a dónde). Si los personajes les quieren seguir, o se van mientras recogen las armas o les dan esquinazo.

Si no lo han hecho aún, los personajes pueden llamar al informador (escenario 4) o incluso que el informador les llame y así no pueden seguir a los moteros.

Si ya han hablado con el informador, pueden recibir un SMS de éste diciéndoles que el agente Decker está en el Motel Sunny.

Otra opción es que los personajes vayan a algún sitio a por el dinero.

Una vez hayan recogido el dinero, o estén cerca del motel, reciben una llamada de Héctor Santos (escenario 6).

Escena 6. De vuelta al almacén

Héctor Santos os llama y está muy enfadado con vosotros. Dice muchas palabrotas, algunas que no entendéis, os insulta y os dice que qué es lo que habéis hecho, que por qué habéis soltado a todas las mujeres. Que vayáis inmediatamente al almacén. Y os cuelga.

Esta llamada la puede interpretar el director de juego.

Intentar llamarle de nuevo no vale para nada, los personajes tienen que volver al almacén.

Al llegar al almacén no encontráis a nadie. La puerta está abierta y no veis moteros. Dentro no hay un alma; abris alguna puerta y os encontráis con que solo hay ropas, sin cuerpos. También encontráis las ropas y chalecos de los moteros (quienes nunca se los quitarían).

Con una tirada de Intelecto y Ocultismo de dificultad fácil (10) exitosa, los personajes pueden averiguar que los cuerpos se han volatilizado dejando la ropa.

En la sala en la que estaba Mauricio se escuchan unos golpes sordos. Dentro de un cajón de la mesa se encuentran las manos de Mauricio cortadas y todavía haciendo los mismos movimientos y golpecitos. Los personajes se las pueden llevar, pero no harán nada con ellas más que marcharse de sangre.

Los jugadores tienen que hacer una tirada de Entereza de dificultad fácil (10); si tienen éxito sus personajes únicamente sienten un leve desasosiego, pero si fallan no podrán ni mirar la mano (pierden un punto de Estabilidad mental) [CI, 56].

En la sala en la que estuvieron hablando con los hermanos Santos, se encuentran un móvil con la pantalla encendida y con el navegador abierto (uno que nunca habían visto). No pueden apagar la pantalla ni nada, aunque quiten la batería. El teléfono les dice “Haga un cambio de sentido de la marcha”. Cuando los personajes estén saliendo dirá “Continúe recto”. Si los personajes no cogen el teléfono, dirá “Coja el dispositivo”.

El navegador guiará a los personajes a la casa en las afueras donde vive Héctor Santos (alguno de los personajes podría saber que van en esa dirección).

Los personajes podrían ignorar al navegador e ir al motel (escenario 8) o a algún otro lado, pero lo normal es que vayan a la casa de Héctor Santos (escenario 7).

Escena 7. Casa de Héctor Santos

Héctor Santos vive en una casa dentro de un terreno vallado en las afueras de la ciudad. Llegáis a la puerta exterior y veis que la valla está equipada con sistemas de seguridad avanzados. Al llegar con las motos frente a la puerta de la valla, el teléfono dice “Abra la valla”.

Con una tirada de Intelecto y Profesión (con una habilidad justificada) de dificultad fácil (10) exitosa, un personaje gracias a sus conocimientos tecnológicos se dará cuenta de que los sistemas de seguridad están desactivados.

La puerta de la valla se abrirá con solo empujarla.

Los personajes aparcan las motos (dentro o fuera de la valla) y se dirigen a la casa. Al llegar a la puerta, el teléfono dice: “Abra la puerta”, y así. El teléfono guía a los personajes cruzando la entrada y el salón hasta una puerta que baja al sótano de la casa.

En el sótano los personajes se encuentran a Héctor Santos. Héctor está muerto y desnudo colgando en el aire en postura de X con las manos y pies encadenadas a grilletes. Las manos están encadenadas al techo y los pies al suelo. El teléfono móvil dice “Por favor, abra” y seguirá diciéndolo hasta que los personajes le obedezcan.

Aunque los personajes intenten soltar a Héctor, no podrán hacerlo; al intentar ejercer cualquier presión o movimiento sobre las cadenas o grilletes, reciben una de la misma intensidad en sentido contrario.

Al acercarse a Héctor los personajes pueden ver que en el suelo delante de él hay un martillo y clavos. Además, el pecho de Héctor presenta cortes que lo recorren por completo en forma de asterisco.

Los personajes tienen que abrir la piel de Héctor y clavarla con el martillo y los clavos al cuerpo. Si no saben qué hacer, el móvil les indicará “Abre el asterisco” o algo así.

El personaje que clave los clavos tiene que hacer una tirada de Entereza de dificultad media (15) al contemplar la repulsiva escena; si tiene éxito su personaje únicamente siente un leve desasosiego (pierde un punto de Estabilidad mental), pero si falla empieza a vomitar tras acabar la tarea (pierde m puntos de Estabilidad mental) [CI, 56].

El resto de jugadores tiene que hacer una tirada de Entereza de dificultad fácil (10) al contemplar la repulsiva escena; si tienen éxito sus personajes únicamente sienten un leve desasosiego, pero si fallan no pueden evitar mirar hacia otro lado (pierden un punto de Estabilidad mental) [CI, 56].

Tras clavar el último clavo, una vez abierto el pecho de Héctor, los veis cómo la caja torácica parece disolverse y forma algo como una cara. La cara empieza a hablar, pero los sonidos provienen de la boca de Héctor. La cara os dice que sabe que estáis buscando el Espejo de Terfaz y que estáis en peligro.

Si los personajes no han estado todavía en el motel: La cara os dice que tengáis cuidado, que el agente Decker no es lo que parece.

Finalmente en un último susurro os dice “Esto os ayudará para lo que tiene que venir”; la cara se calla y la nariz comienza a alargarse y se cae al suelo. Lo que cae al suelo es una tira de carne alargada del tamaño de un dedo pulgar que acaba en un conector USB metálico (es decir, un lápiz USB pero repugnante).

El monólogo de la cara lo puede interpretar el director de juego.

Los jugadores tienen que hacer una tirada de Entereza de dificultad media (15) al enfrentarse con esta escena de otro mundo; si tienen éxito sus personajes se quedan perplejos mirando la cara (pierden m puntos de Estabilidad mental), pero si fallan no pueden evitar mirar hacia otro lado y seguirán viendo esa cara en sus pesadillas (pierden M puntos de Estabilidad mental) [CI, 56].

Los personajes deben coger el lápiz, si no, el móvil insistirá. Una vez lo cojan, el teléfono se apaga para siempre y ya pueden manipular el cadáver de Héctor como quieran. Este lápiz USB no funcionará al meterlo en un ordenador cualquiera, únicamente destrozará el ordenador al que se conecte.

Entonces, desde la casa (o desde la calle si había alguien vigilando en la casa) escuchan llegar a Víctor Santos en moto junto a otro Pura Sangre y gritando “Héctor, ¿estás ahí?”.

Los personajes tienen que salir de esa intentando convencer a Víctor de que no han tenido nada que ver con la muerte de su hermano. Esto no debería ser difícil, ya que Víctor ha estado en el almacén y luego su teléfono le ha guiado hasta la casa de su hermano, con lo que ya esperaba encontrarle muerto. Por otro lado, sabe que los personajes no son capaces de hacer magia de ese estilo.

A partir de entonces, Víctor y el guardaespaldas se unen a los personajes hasta el final de la partida.

Después de aquí los personajes irán al Motel Sunny (escenario 8). Si ya han estado allí, irán al centro de datos de Go Data (escenario 9).

Escena 8. Motel Sunny

El Motel Sunny es el típico motel de carretera de bajo coste. Al veros llegar el dueño sale a recibirlos; es un hindú que no tiene interés en meterse en problemas, con lo que os dice que podéis campar por el motel a vuestro antojo. Al preguntarle por la habitación en la que se encuentra el agente Decker os dice que está en la habitación 404. Os da la llave de la habitación, pues no quiere problemas, y se aleja de vosotros asustado y probablemente pensando en quién va a pagar los destrozos.

Los personajes que sepan de magia o lleven objetos mágicos no pueden entrar en la habitación pero el resto sí (la señora de la limpieza la limpia todos los días, por ejemplo). Tras rebuscar por la habitación, los personajes se encontrarán: documentación falsa con la foto del agente Decker, una tableta y una tarjeta de acceso al centro de datos de una empresa llamada Go Data.

Si algún personaje es experto en informática, podrá acceder a la tableta; si no, Héctor, el guardaespaldas o el dueño del motel pueden hacerlo. En la tableta hay una hoja de cálculo con muchos nombres de grupos cultistas de todo el mundo en color rojo. Los únicos nombres que todavía en blanco son los de los personajes y como comentario aparece "Espejo de Terfaz".

La documentación falsa indica que el agente Decker no es lo que parece. Tiene licencias de conducir y pasaportes de distintos países y con distintos nombres.

Buscando en la Web se encuentra rápidamente que la empresa Go Data tiene su centro de datos a 47 millas de donde están los personajes.

El siguiente destino de los personajes debería ser el centro de datos de Go Data (escenario 9).

Escena 9. Centro de datos de Go Data

Go Data es una empresa de procesamiento de datos online. Llegáis a sus instalaciones, un moderno edificio hecho de cristal, y veis que hay bastante actividad y seguridad. En la puerta del edificio hay un panel para introducir la tarjeta de acceso.

Si los personajes intentan pasar la tarjeta por el sistema de acceso, aparecerá una notificación de “Sistema de seguridad deshabilitado” y no pasará nada. Si no lo hacen disimuladamente, un guardia de seguridad saldrá a preguntar qué hacen.

Si los personajes entran al edificio, no podrán pasar de la recepción de visitantes donde les reciben una secretaria y varios guardias de seguridad y les preguntan que a quién quieren visitar.

Los personajes deberán esperar a que sea de noche. De noche la empresa no está vigilada y la tarjeta de acceso permite entrar a cualquier lado sin problemas.

Entráis con la tarjeta de seguridad sin problemas al edificio. La tarjeta os va abriendo paso a través de muchas oficinas vacías y al final llegáis al centro de datos al que accedéis por una puerta blindada de seguridad. La sala es enorme y hace mucho frío debido a la refrigeración; está llena de torres dispuestas en filas repletas de ordenadores. El hueco entre las filas es pequeño; cabe una persona cómoda pero poco más.

El motero que acompaña a Víctor se queda en la puerta de la sala mientras los personajes y Víctor avanzan. Algún personaje podría quedarse también en la puerta.

Cuando vais por medio de la sala, empezáis a notar calor. Al instante escucháis un grito de terror del motero y oís o veis cómo explota en pedazos, llenado todo de sangre y vísceras.

Entonces, sentís cómo el lugar de la explosión comienza a absorber todo el calor de la sala incluido el de vuestros cuerpos. La temperatura baja muchísimo por debajo de los cero grados centígrados y sentís cómo perdéis la conciencia de vuestros cuerpos y de los que os rodea; únicamente sentís un abismo oscuro y helado que os absorbe. Vuestros cuerpos, en segundos, no pueden soportarlo y os desmayáis.

Os despertáis sentados en el suelo, atados y apoyados a torres de ordenadores. Estáis al final de la sala, donde hay un poco más de espacio, rodeados por el agente Decker y un grupo de investigadores, que son los que llevan una temporada matando cultistas a lo largo del globo. Además de Decker, os encontráis con una mujer que reconocéis inmediatamente como una monja, un anciano con pinta de erudito y un arqueólogo que os recuerda a Indiana Jones. El erudito tiene un monitor enchufado a un ordenador y está tecleando cosas.

Estáis muy débiles y apenas podéis moveros. Al ver que os habéis recobrado, el erudito os pregunta: “De algo ha valido ese medallón que tenían aquellos sucios cultistas, lástima que parezca ser de un solo uso. ¿Qué habéis sentido?”.

El resto de la escena tiene que ir muy rápido, sin dar tiempo a los jugadores a pensar hasta que pinchen el lápiz USB en algún ordenador.

El agente Decker apunta a Víctor Santos a la cabeza con su arma y le pregunta “¿Dónde está el Espejo de Terfaz, hermano?” (hermano en español original).

Aquí hay que apuntar con los dedos de la mano como si fuera una pistola a un jugador invisible colocado al lado de los jugadores.

En ese momento, el lápiz USB empieza a palpar en el bolsillo del personaje que lo tenga.

“¿Dónde coño está el Espejo?”, esta vez gritando.

Hay que ponerse de pie y gritar mucho.

“¡Muérete gringo!”

“Respuesta incorrecta”. ¡BANG! Los sesos de Víctor vuelan por los aires y su cadáver cae al suelo.

Sin dejar tiempo se apunta con la mano a la cabeza de uno de los jugadores (que no sea el que tiene el lápiz USB) y se grita:

“¿Dónde está el Espejo?”

El personaje puede no responder o decir cualquier cosa; como la respuesta no va a satisfacer a Decker: "Respuesta incorrecta" ¡BANG! y el personaje muere con los sesos cayendo sobre los otros personajes.

Se sigue apuntando a los personajes hasta que el que tiene el lápiz USB lo pincha en cualquier ordenador que tenga cerca.

Si no se le pasa por la cabeza hacerlo, se le dice que el lápiz sigue palpitando cada vez más por la cercanía de los ordenadores.

Una vez el personaje pincha el lápiz USB en un ordenador, se pasa a la escena final (escena 10).

Escena 10. Final

Al pinchar el lápiz USB se hace un silencio sepulcral en la sala de ordenadores; ya no se escucha ningún sonido proveniente de los mismos aunque las luces siguen encendiéndose y apagándose. Atraviesa vuestro cuerpo una energía revitalizante e intentáis romper vuestras ataduras.

Todos los jugadores tienen que hacer una tirada de Fortaleza y Fuerza física de dificultad fácil (10) para intentar romper sus ataduras. Los personajes que lo consigan se liberarán y podrán luchar desarmados contra los aventureros; los que no lo consigan, seguirán atados hasta que acabe el combate ya que no han podido aprovechar la energía extra.

Los personajes combatirán con el agente Decker, la monja y el arqueólogo (todos armados con pistolas). Los aventureros centrarán sus ataques en los personajes desatados. Si los personajes se preguntan dónde está el erudito, se darán cuenta de que no le encuentran.

Los personajes atados pueden intentar participar en el combate moviéndose o empujando a los aventureros, para lo que realizarán tiradas de Reflejos y Combate de dificultad difícil (15). En ese caso, podrán ser objeto de los ataques de los aventureros.

Una vez los personajes han acabado con los aventureros o los aventureros están a punto de acabar con ellos, el combate finaliza como sigue.

De repente, salen filamentos metálicos que atrapan a los aventureros. Veis cómo los filamentos se introducen por las venas de los aventureros y se reparten por todo su sistema circulatorio mientras palpitan. El último signo de vida que percibís es las miradas de terror que os echan antes de que los filamentos envuelvan sus ojos, se compriman y hagan que exploten.

En ese momento os dais cuenta de que el erudito sigue de pie, libre e ileso. Tiene los ojos cerrados y parece estar entonando algún cántico, pero no escucháis nada. De repente, notáis cómo la presión a vuestro alrededor está aumentando; parece que vuestras cabezas van a explotar y notáis cómo todos los ordenadores a vuestro alrededor están vibrando de actividad.

De repente todo para, el erudito abre los ojos y os mira sonriente. Después se gira para mirar al monitor que estaba utilizando e introduce la cabeza como si se asomara por una ventana. Escuchan en vuestra mente lo que os parece que es la palabra "Gracias". Entonces, el cuerpo

del erudito cae hacia atrás sin cabeza. Los ordenadores vuelven a sonar como si nada hubiera pasado y en la sala no queda ningún rastro sobrenatural.

Los jugadores tienen que hacer una tirada de Entereza de dificultad difícil (20) al enfrentarse con esta escena de otro mundo; si tienen éxito sus personajes se dan cuenta de que hay poderes más allá de su alcance y entendimiento (pierden C puntos de Estabilidad mental), pero si fallan se desmayarán momentáneamente (pierden CM puntos de Estabilidad mental) [CI, 56].

Los personajes han de decidir qué es lo que quieren hacer en ese momento (por ejemplo, llevarse los cuerpos de sus amigos).

Al salir del edificio, os dais cuenta de que en las últimas horas habéis observado eventos que ningún ser humano debe presenciar. Habéis sobrepasado las fronteras de lo natural y os dais cuenta de que nunca llegaréis a conocer qué es lo que realmente pasó aquel día.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the

copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Cultos Innombrables, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro, Ricardo Dorda, Luis Barbero and Jokin Garcia.

El Espejo de Terfaz, Copyright 2015, Raúl García Castro; Author: Raúl García Castro.

Personajes Jugadores

Charles Sorrow

NOMBRE

Líder respetado

CONCEPTO

Sons of Mayhem

CULTO

No te lo voy a repetir

CITA



CARACTERÍSTICAS

- FOR 5 Musculoso
- REF 2 La edad no perdona
- VOL 7 Aquí mando yo
- INT 6 Maquinador

DRAMA 5

PUNTOS DRAMÁTICOS



HABILIDADES

- F. Física Se mantiene 3
- Combate Lucha sucio 6
- Percepción Difícil de emboscar 4
- Subterfugio Cara de póker 3
- Interacción Infunde respeto 6
- Cultura Leer es de débiles 2
- Profesión Motero 6
- Ocultismo Conoce demasiado 6

COMBATE

DEFENSA 13 10 DES. ARMA O ATAQUE

INICIATIVA 5

DAÑO 2 1 C/C DIS. DAÑO

SALUD

RESISTENCIA

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

AGUANTE 8

HERIDO INCAPACITADO MORIBUNDO

SECUELAS

HABILIDADES ARCANAS

- Bebedor de auras 4
-
-

CORDURA

ESTABILIDAD MENTAL

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENTEREZA 10

ALTERADO TRASTORNADO ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

HITOS

- Su saber oculto viene de sus padres
- El amor por las motos le vino de pequeño
- En el ejercito vio cosas que no olvidará
- Mató al anterior presidente del club
-
-
-
-

DEGENERACIÓN

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

2 - Paranoia incipiente

COMPLICACIÓN

Las manos le fallan



Max Seller

NOMBRE

La nueva generación

CONCEPTO

Sons of Mayhem

CULTO

No tan deprisa

CITA

CARACTERÍSTICAS

- FOR** 4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Cuerpo de gimnasio
- REF** 4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Equilibrista sobre la moto
- VOL** 6 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Ambicioso
- INT** 6 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Perspicaz

DRAMA 5

PUNTOS DRAMÁTICOS



HABILIDADES

- F. Física** Deportista 4
- Combate** Lucha callejera 4
- Percepción** Sabe atar cabos 3
- Subterfugio** Elefante en una cacharrería 2
- Interacción** Se gana la confianza 7
- Cultura** Ávido lector 4
- Profesión** Motero 6
- Ocultismo** Ciertas cosas existen 4

COMBATE

DEFENSA 13 ^{DES.} 10

ARMA O ATAQUE

INICIATIVA 7

DAÑO ^{C/C} 2 ^{DIS.} 1

DAÑO

SALUD

RESISTENCIA

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

AGUANTE 7

HERIDO

INCAPACITADO

MORIBUNDO

SECUELAS

HABILIDADES ARCANAS

- Melodía infernal** 6
-
-

CÓRDURA

ENTEREZA 9

ESTABILIDAD MENTAL

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ALTERADO

TRASTORNADO

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

HITOS

- Su madre le introdujo en el ocultismo
- Nunca ha estado en la cárcel
- Sospecha que su padre fue asesinado
- Su ex-mujer es drogadicta
-
-
-
-

DEGENERACIÓN 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

2 - Manchas en la nuca

COMPLICACIÓN

Tiene que demostrar que es alguien



Ollie Wilson
 NOMBRE
 Amigo fiel Sons of Mayhem
 CONCEPTO CULTO
 ... (Ollie es parco en palabras)
 CITA

CARACTERÍSTICAS

FOR 7 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Armario andante
 REF 6 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Esquivo como una serpiente
 VOL 4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Constante
 INT 3 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Previsible

DRAMA 5

PUNTOS DRAMÁTICOS



HABILIDADES

F. Física Se machaca en el gimnasio 9
 Combate Pelea con puños 9
 Percepción Vista de lince 5
 Subterfugio La cara le delata 3
 Interacción Parco en palabras 2
 Cultura Pájaros en la cabeza 6
 Profesión Motero 6
 Ocultismo

COMBATE

DEFENSA 20 17 DES.
 ARMA O ATAQUE

INICIATIVA 7

DAÑO 4 2 C/C DIS.
 DAÑO

SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO
 INCAPACITADO
 MORIBUNDO

SECUELAS

AGUANTE 9

HABILIDADES ARCANAS

CÓRDURA

ENTEREZA 5

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ALTERADO
 TRASTORNADO
 ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

HITOS

Tiene una carrera universitaria
 Max Seller le salvó la vida hace años
 Casado con una mujer fuera del club
 Intenta llevar una vida normal sin el club

DEGENERACIÓN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

COMPLICACIÓN

No puede tomar decisiones por sí mismo



Robbie Memphis
 NOMBRE
La sabiduría de la edad Sons of Mayhem
 CONCEPTO CULTO
Nunca te doblegues al primer fracaso
 CITA

CARACTERÍSTICAS

FOR 4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Entrado en carnes
REF 2 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Con la barriga por delante
VOL 5 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Buen amigo
INT 9 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Memoria prodigiosa

DRAMA 5

PUNTOS DRAMÁTICOS



HABILIDADES

F. Física En moto hasta a por el par 3
Combate Evitar los golpes 4
Percepción Ojo de lince 6
Subterfugio Aparenta amistad 4
Interacción Convence a cualquiera 5
Cultura Suscrito a muchas revistas 4
Profesión Motero 6
Ocultismo Ha leído ciertos libros 3

COMBATE

DEFENSA 11 DES. 8
ARMA O ATAQUE

INICIATIVA 6

DAÑO C/C 2 DIS. 1
DAÑO

SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO
INCAPACITADO
MORIBUNDO

SECUELAS

AGUANTE 6

HABILIDADES ARCANAS

Ojos del abismo 5

CÓRDURA

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENTEREZA 9

ALTERADO
TRASTORNADO
ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

HITOS

Nadie sabe por qué dejó la U. Miskatonic
Ganó un concurso de imitadores de Elvis
Todavía vive con su madre
A todas sus motos las llama igual

DEGENERACIÓN 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

1 - Tiene las uñas negras

COMPLICACIÓN

Demasiado sobrepeso



Spicey

NOMBRE

El eterno novato

CONCEPTO

Sons of Mayhem

CULTO

Allí estaré

CITA

CARACTERÍSTICAS

- FOR 5 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Fibroso
- REF 8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Dedos ágiles
- VOL 3 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Crédulo
- INT 4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Sin imaginación

DRAMA 5

PUNTOS DRAMÁTICOS



HABILIDADES

- F. Física Corredor 5
- Combate Pistolero 8
- Percepción Se fija en la ropa 3
- Subterfugio Invisible a voluntad 8
- Interacción Cae bien 6
- Cultura Sin educación 2
- Profesión Motero 6
- Ocultismo Sabe que hay algo más 2

COMBATE

DEFENSA 21 18^{DES.}

ARMA O ATAQUE

INICIATIVA 10

DAÑO 3 2^{C/C DIS.}

DAÑO

SALUD

RESISTENCIA

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

AGUANTE 6

- HERIDO
- INCAPACITADO
- MORIBUNDO

SECUELAS

HABILIDADES ARCANAS

-
-
-

CÓRDURA

ENTEREZA 5

ESTABILIDAD MENTAL

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

- ALTERADO
- TRASTORNADO
- ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

HITOS

- Presenció un crimen de pequeño
- Se padre es de color y nadie lo sabe
- Aprendió informática de un amigo hacker
- Lleva diez años sin pareja estable

DEGENERACIÓN

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

COMPLICACIÓN

Abre la boca cuando no debe



Mick Dragger

NOMBRE

Lo ha probado todo

CONCEPTO

Sons of Mayhem

CULTO

Nunca digas de esa agua no beberé

CITA

CARACTERÍSTICAS

FOR	6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Infatigable
REF	6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Felino
VOL	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Creyente
INT	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Vive en su mundo

DRAMA 5

PUNTOS DRAMÁTICOS



HABILIDADES

	F. Física	Contorsionista	4
	Combate	Pelea sucio	4
	Percepción	Detecta disfraces	3
	Subterfugio	Pasa desapercibido	3
	Interacción	Desagradable	2
	Cultura	Adicto a la cocina	3
	Profesión	Motero	6
	Ocultismo	Saber a través de la droga	5

COMBATE

DEFENSA 15 ^{DES.} 12

ARMA O ATAQUE

INICIATIVA 8

DAÑO ^{C/C} 2 ^{DIS.} 1

DAÑO

SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO

INCAPACITADO

MORIBUNDO

SECUELAS

AGUANTE 8

HABILIDADES ARCANAS

	Cuerpo informe	4
	Don Rojo	6

CÓRDURA

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENTEREZA 6

ALTERADO

TRASTORNADO

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

HITOS

- Su padre abusaba de él
- Mató a su mejor amigo en el instituto
- Desde que dejó el ejercito es toxicómano
- Ha visto el Ídolo Rojo

DEGENERACIÓN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

3 - Su espina dorsal sobresale demasiado

COMPLICACIÓN

No sabe decir que no a algo nuevo

Personajes No Jugadores

Héctor / Víctor Santos

NOMBRE

Tipo peligroso

Pura Sangre

CONCEPTO

CULTO

¡Por Santa Clara que eso no me lo repites!

CITA



CARACTERÍSTICAS

- FOR 3 Barriguilla cervecera
- REF 4 Instintivo
- VOL 6 Insistente
- INT 7 Pícaro

DRAMA 5

PUNTOS DRAMÁTICOS



HABILIDADES

- F. Física Futbolista 4
- Combate Pelea sucio 9
- Percepción Lee las intenciones 5
- Subterfugio Siempre sonriente 4
- Interacción Elocuente 6
- Cultura Conoce la calle 4
- Profesión Motero 6
- Ocultismo Conoce leyendas 2

COMBATE

DEFENSA 18 15^{DES.}

ARMA O ATAQUE

INICIATIVA 7

DAÑO 3 2^{C/C DIS.}

DAÑO

SALUD

RESISTENCIA



AGUANTE 6

HERIDO

INCAPACITADO

MORIBUNDO

SECUELAS

HABILIDADES ARCANAS

-
-
-

CÓRDURA

ESTABILIDAD MENTAL



ENTEREZA 9

ALTERADO

TRASTORNADO

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

HITOS

- Bautizado en un ritual pagano
- Un tercer hermano murió en una redada
- Desde el año 2000 no toca las drogas
- Sufrió un atentado contra su persona

DEGENERACIÓN



ESTADO ACTUAL

COMPLICACIÓN

La rabia le ciega



Agente Decker

NOMBRE

Poli malo

CONCEPTO

Aven. Sin Fronteras

CULTO

La elección ha sido tuya

CITA

CARACTERÍSTICAS

- FOR 4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Compleción fuerte
- REF 6 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Esquiva golpes
- VOL 7 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Fanático
- INT 3 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Sin imaginación

DRAMA 5

PUNTOS DRAMÁTICOS



HABILIDADES

- F. Física Espaldas anchas 5
- Combate Rápido con la pistola 4
- Percepción Astuto 5
- Subterfugio Múltiples identidades 6
- Interacción Firme 4
- Cultura Licenciado en Historia 5
- Profesión Expolicía 8
- Ocultismo Sabe suficiente para odiarlo 3

COMBATE

DEFENSA 16 13^{DES.}

ARMA O ATAQUE

INICIATIVA 7

DAÑO 2 1^{C/C DIS.}

DAÑO

SALUD

RESISTENCIA

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

AGUANTE 7

HERIDO

INCAPACITADO

MORIBUNDO

SECUELAS

HABILIDADES ARCANAS

-
-
-

CÓRDURA

ENTEREZA 8

ESTABILIDAD MENTAL

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ALTERADO

TRASTORNADO

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

HITOS

- Un culto mató a su hijo
- Piensa que su mujer murió por un culto
- Le echaron de la policía por matar
- No descansará hasta acabar con el mal

DEGENERACIÓN

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

COMPLICACIÓN

Siempre se piensa lo peor y se lo cree



Pasadena Bones
 NOMBRE
 Arqueólogo aventurero
 CONCEPTO
 Ya lo traigo yo
 CITA

Aven. sin Fronteras
 CULTO

CARACTERÍSTICAS

FOR 3 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Deportista
 REF 6 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Gran saltador
 VOL 4 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Cabezota
 INT 7 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Inquisitivo

DRAMA 5

PUNTOS DRAMÁTICOS



HABILIDADES

F. Física Fibroso 6
 Combate látigo 4
 Percepción Detecta trampas 5
 Subterfugio Prestidigitador 3
 Interacción Cae bien 6
 Cultura Culturas antiguas 5
 Profesión Profesor de arqueología 7
 Ocultismo Ha visto cosas al viajar 4

COMBATE

DEFENSA 17 14
 ARMA O ATAQUE

INICIATIVA 9

DAÑO 1 1
 DAÑO

SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO
 INCAPACITADO
 MORIBUNDO

SECUELAS

AGUANTE 5

HABILIDADES ARCANAS

CORDURA

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENTEREZA 7

ALTERADO
 TRASTORNADO
 ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

HITOS

Pasadena no es su nombre real
 No se lleva bien con su padre
 Ha visto atrocidades hechas por cultos
 Están saboteando sus investigaciones

DEGENERACIÓN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

COMPLICACIÓN

Sueña con que hagan películas sobre él

