

ROL GRATIS

VOLUMEN 2



Escrito por

John Aeagard (El Galeón Añil)

Luis Fernández (Los Manuscritos de Wudang)

Enrique Esturillo (Pan y Circo)

José Lomo (Ll)

Frases de No te Duermas

Imanol Bautista

Oscar Otero

Evanthia Patsaki

Luis Velasco

Traducción aventura El Galeón Añil

Luis Fernández

Ilustraciones interiores

Zach Fischer

Portada

Javier Charro

Melkor3D/Shutterstock

Maquetación

Sergio M. Vergara

Corrección

Patricia Álvarez Casal

Hugo Fernández (El Galeón Añil)

Concepto y coordinación

Marién Sánchez y Francisco Castillo

Introducción

Este pequeño libro que tienes entre tus manos es un homenaje, un agradecimiento y un gran abrazo, todo en uno. Festeja dos cumpleaños y lo hace regalando rol, porque este es el primer año en que nuestro pequeño barbudo se encuentra bajo el amparo de una gran familia, familia que además cumple 10 años creando y publicando rol. Celebramos el décimo aniversario de esta casa y el primero de la línea barbuda, y lo hacemos con rol, que es lo que nos gusta.

Nuestro entregado equipo se ha unido a colaboradores externos para celebrar este evento con partidas y escenarios relacionados con los juegos barbudos, prestando especial interés en demostrar sus diferentes particularidades. A su vez, tratamos de descubrirte joyas escondidas con perspectivas diferentes y formas distintas de ver los juegos de rol. A esto, además, sumamos algunos de los pequeños juegos que en su momento fueron traducidos por el equipo barbudo.

Pero dejemos que hable el contenido. Te presentamos material para **Fate**, **Spirit of the Century**, **Dungeon World** y **No te duermas**. Pequeños destellos con interesantes enfoques.

Esperamos que lo disfrutéis tanto como nosotros.

Francisco Castillo

Copyright © Nosolorol Ediciones, 2016

Publicado por

Nosolorol Ediciones

C/ Ocaña 32, 28047 Madrid

www.nosolorol.com

ediciones@nosolorol.com

ROL GRATIS

VOLÚMEN 2

EL GALEÓN AÑIL (DUNGEON WORLD)	2
LOS MANUSCRITOS DE WUDANG (SPIRIT OF THE CENTURY)	10
PAN Y CIRCO (FATE)	18
LL (NO TE DUERMAS)	28



EL GALEÓN AÑIL

Por John Aegard.



Una aventura de introducción para personajes de nivel 1



Hace una semana, una tormenta como nunca se había visto en los últimos años os obligó a ti y a tu grupo a buscar refugio en la pequeña aldea de pescadores de Cabo Bacalao, un miserable asentamiento alejado del corazón del Imperio.

Esta mañana, después de que amainara la tormenta, se os unieron el capitán-senador Balbus y Apothiko Vitula, su guardia personal, náufragos del HMS Relentless, un galeón del tesoro imperial con velas color añil. El barco yace varado en una llanura de marea que es evitada por los aldeanos, un lugar en el que el pueblo de los octopoides se reúne para bramar a los cometas que surcan el firmamento.

Estos haraposos náufragos imperiales no vienen como invitados, sino como superiores, exigiendo la obediencia debida a su Imperio, pues en el caos del naufragio el Relentless perdió su carga más valiosa, unos prisioneros: el señor Hobart y su famosa tripulación de corsarios. El emperador ha ordenado que los bandidos de la banda de Hobart sean llevados hasta la Corte de Justicia a tiempo para la Estación Alta a fin de poder anunciar un festival de ejecuciones de nueve días en su honor. El capitán-senador hará lo que sea necesario para cumplir los deseos del emperador y exige la ayuda de la aldea de Cabo Bacalao.

Los aldeanos están nerviosos: odian la sed de impuestos del Imperio, están aterrados por los bandidos de Hobart y desde hace varias generaciones saben que no es una buena idea ir a las tierras de los octopoides...

RESUMEN DE LA SITUACIÓN

El **pueblo de los octopoides** invocó la tormenta mediante magia y la dirigió para que el *Relentless* se encallara y así poder capturar al insigne bandido **Hobart**.

El alma envilecida de Hobart y sus manos manchadas de sangre son ofrendas de un poder inigualable. Los octopoides usarán su muerte para invocar el Arca de Vacío e iniciar la **Gran Migración**. Si todo sale según lo planeado, serán llevados al hiperespacio, donde volverán a sus verdaderas formas y vivirán sus vidas llenas de placeres inhumanos. Si sale mal, toda la hueste saldrá del mar y se tomarán su furiosa e indiscriminada venganza.

Su plan se ha ejecutado a la perfección hasta el momento. Hobart ha sido capturado y llevado a las cuevas rituales para esperar a que muera ahogado por la subida de la marea, tal y como marca el ritual. Sin embargo, los **bandidos** que se escaparon del *Relentless* levantaron un campamento en una mina abandonada de hierro de los enanos y se están preparando para rescatar a su líder apresado por los octopoides.

Mientras tanto, la tripulación del *Relentless* sigue cumpliendo su deber. El desastre inició los protocolos necrománticos que estaban codificados en sus juramentos de lealtad. Vivos o muertos, se transformaron en **gules** marinos de dientes afilados, con sus mentes dominadas por un solo impulso primario: ¡matar a cualquiera que se atreva a tocar el tesoro del Emperador!

EMPEZAR A JUGAR

Empieza la partida presentando Cabo Bacalao y la tormenta (puedes usar el primer párrafo de la introducción). Pregunta a los personajes si han conocido a algún aldeano en la última semana y usa sus respuestas para poblar la aldea.

Después lee el resto de la introducción y plantea una escena en el centro de la aldea. Los aldeanos se han reunido para escuchar a Balbus, el cual busca cazadores para encontrar a Hobart, que ha huido. Nadie da un paso al frente. Los habitantes de Cabo Bacalao son pescadores, no cazarrecompensas. Si el grupo vacila en actuar, tacha el primer presagio del frente de «Los inoportunos imperiales».

Para ir mostrando el trasfondo y apuntar a las tres localizaciones, asegúrate de usar a partir de ahora las respuestas que les des a los jugadores cuando hagan los movimientos para recabar información. Regálales también esta información: los imperiales les prohíben entrometerse en el *Relentless*, pues está protegido por las magias más poderosas del Emperador.

LOCALIZACIÓN: CABO BACALAO

Cabo Bacalao está asentado sobre un acantilado de unos 30 metros. Aquí viven doscientas almas de forma humilde, pero estable. Llevan a cabo modestos intercambios comerciales de pescado ahumado y aceite con los asentamientos enanos de las cercanías.

Etiquetas: riqueza moderada, población estable, defensas ninguna, recurso (*pescado*).

ESPECIE: LOS OCTOPOIDES

Los octopoides son verdaderos anfibios que se sienten igual de bien en el mar que en tierra firme. En el mar se mueven expulsando agua a presión mediante sus musculosos fuelles. En tierra firme pueden «andar» con sus 4 u 8 patas, que también saben usar con gran pericia para colgarse e impulsarse con movimientos pendulares.

Tienen tres modos principales de comunicación. Los sentimientos pasionales provocan que su piel se encienda con un color púrpura rojizo. Pueden saludar o silbar a modo de alarma a través de sus fuelles de agua. Para una comunicación más matizada y detallada, dos octopoides unen uno o más de sus tentáculos e intercambian información usando un lenguaje de espasmos y presiones.

NOMBRES DE PNJ

Aldeanos: Cálix · Félix · Fátima · Atria · Henoc · Dolfina · Beatriz

Bandidos: Todd · Obby · Mutt · Jovon · Penny · Hargs · Burl · Hefney

FRENTE: LA FORTUNA DE HOBART

Destino aciago: La marea se lleva al *Relentless* a mar abierto y su tesoro se pierde para siempre.

PREGUNTAS:

- ¿Conseguirá el grupo recuperar el verdadero tesoro del galeón?

REPARTO:

- Marineros sin suerte, ahora transformados en gules marinos guardianes del tesoro.

PRESAGIOS OSCUROS:

- El agua os llega a los pies.
- El agua está por encima de vuestros tobillos.
- Es muy difícil moverse con las arremetidas de las aguas.
- El *Relentless* flotan a la deriva sin control y se dirige a mar abierto.
- ¡Nadad si queréis sobrevivir!

FRENTE: LOS INOPORTUNOS IMPERIALES

Destino aciago: Hobart no es recapturado y Cabo Bacalao sufre la ira de Balbus.

PREGUNTAS:

- ¿Recuperan los rehenes de Balbus su forma humana?
- ¿Llamará Balbus a un destacamento imperial para ocupar Cabo Bacalao?

REPARTO:

- Capitán-senador **Balbus**, amo del *Relentless*.
- Apothiko Vitula, guardaespaldas de Balbus, alquimista y hechicero.

PRESAGIOS OSCUROS:

- Apothiko Vitula transforma en gallinas a algunos aldeanos y promete devolverlos a su forma original si Hobart es apresado.
- Un aldeano suplica al grupo que deshaga el encantamiento.
- Otro aldeano le pide al grupo que mate a los imperiales.
- Un aldeano intenta matar a Balbus, pero Apothiko Vitula lo impide.
- Balbus manda un mensaje en una paloma al destacamento imperial más cercano.
- Llega un destacamento imperial y ocupa Cabo Bacalao, recaudando impuestos y esclavizando a los aldeanos capaces de trabajar.

FRENTE: EL NUEVO HOGAR DE LOS BANDIDOS

Destino aciago: Los bandidos capturan Cabo Bacalao como base desde la que recuperar sus riquezas.

REPARTO:

- **Pretty Pete**, líder de los bandidos libres.

PRESAGIOS OSCUROS:

- Los bandidos descubren que Cabo Bacalao está cerca.
- Los bandidos vigilan Cabo Bacalao y ven que está casi desprotegida.

- Los bandidos ponen a prueba a Cabo Bacalao, la saquean, toman rehenes, comida y recursos.
- Los bandidos plantean sus exigencias: Cabo Bacalao debe rendirse o será saqueada por completo.

FRENTE: LA GRAN MIGRACIÓN

Destino aciago: Los octopoides sacrifican a los prisioneros y convocan el Arca del Vacío.

PREGUNTAS:

- ¿Fracasará el ritual si rescatan a Hobart?
- Si es así, ¿sobrevivirá Cabo Bacalao a la rabia de los frustrados octopoides?

REPARTO:

- **El Decaturgo**, el gran sacerdote de diez brazos de los octopoides.
- **Hobart**, el apaleado líder de los bandidos y posible víctima de un sacrificio.
- **Talley**, un solitario mediano, sectario de los octopoides.

PRESAGIOS OSCUROS:

- Las consortes del Decaturgo pintan símbolos mágicos rituales en los prisioneros.
- La marea empieza a inundar las cuevas.
- Una gran oleada de octopoides emerge del agua hacia las cuevas rituales.
- Los bandidos se ahogan.

LOCALIZACIÓN: EL PECIO VARADO DEL HMS RELENTLESS

El *Relentless* flotará durante un tiempo, pero con todos los aparejos hechos harapos ya no podrá salir más al mar.

Las **cubiertas y los aparejos** (1) son un hormiguero de gules marinos muy activos que lucharán sin cuartel para alejar al grupo del **camarote del capitán** (2) y la cámara sellada del tesoro. Si alguien que no sea el capitán toca la cerradura de la cámara del tesoro, el sello detonará en un espray de ácido (daño 3, penetrante 2) que afectará a todos los que estén en el camarote. Dentro de la cámara hay monedas y gemas (2000 monedas, peso 20). El tesoro es en realidad un enjambre de pequeños gólems que romperán el hechizo de ilusión y atacarán cuando el grupo levante un campamento para descansar.

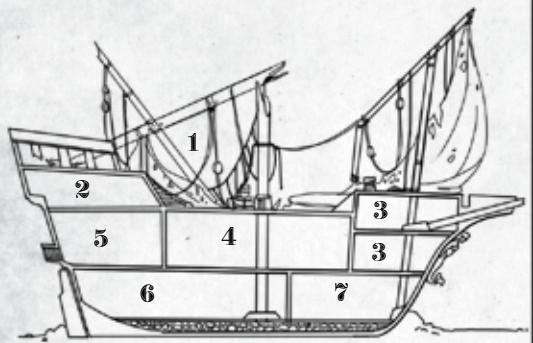
En los **camarotes de los oficiales** (3) y las **literas de la tripulación** (4) hay 80 monedas de oro en cada una, entre monedas y diversas joyas. La **armería** (5) contiene armas por valor de 500 monedas, todas en buen estado. Los personajes podrán encontrar aquí cualquier arma o armadura ligera.

La mitad de la **bodega de carga** (6) ha sido incorporada a los **calabozos** (7), que todavía apestan a los últimos ocupantes; las marcas garabateadas en la madera atestiguan varias semanas de travesía por mar. Bajo la bodega, a lo largo de la quilla, se encuentra el lastre. El verdadero tesoro (todavía maldito) se encuentra aquí, escondido entre las piedras del lastre. Su valor es de 3000 monedas, entre joyas, gemas y monedas (peso 30). Recuperar todo el tesoro llevará la mayor parte del día y provocará que se cumplan algunos presagios oscuros.

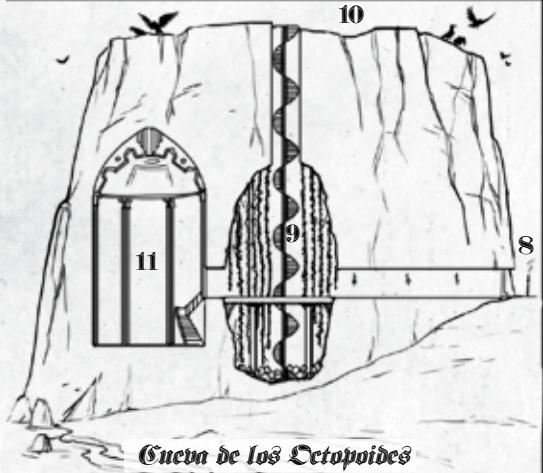
LOCALIZACIÓN: LAS CUEVAS RITUALES DE LOS OCTOPOIDES

Todas las áreas, excepto el Círculo de Tempestades, quedarán completamente inundadas cuando suba la marea. Solo estarán aquí los octopoides involucrados con la Gran Migración o los que están engendrando a una nueva generación; el resto viven bajo las aguas.

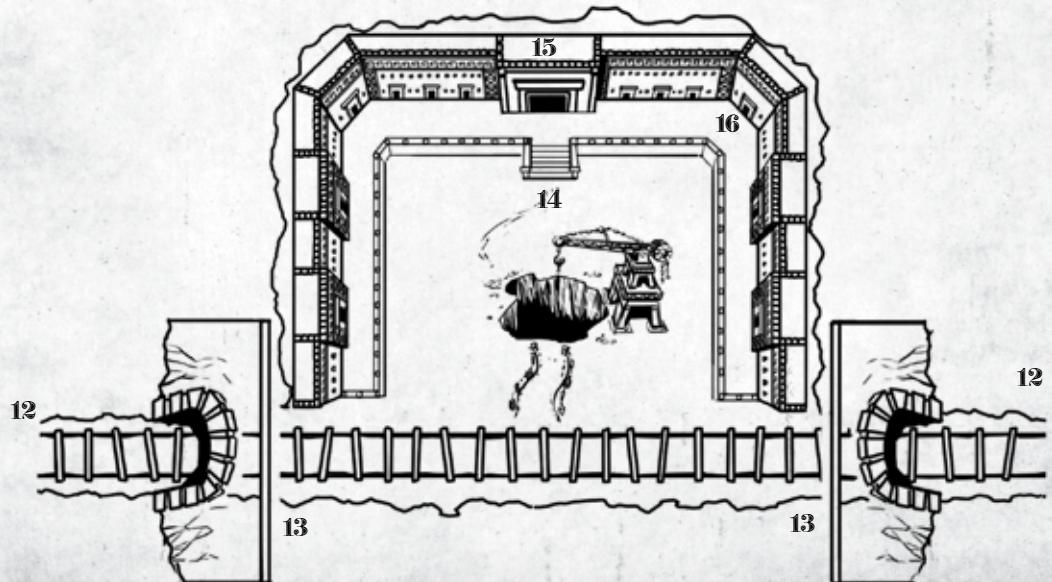
El mediano Talley acecha en la **boca de la cueva** (8). Ha sido engañado por el Decaturgo y está deseando unirse a la Gran Migración, aunque no se le permite estar en las cuevas. Talley ha aprendido a comunicarse con los octopoides y estará ansioso por ser de ayuda si piensa que con ello podrá ganarse un lugar en el «viaje».



HMS Relentless



Cueva de los Octopoides



Vieja mina enana

En la **madriguera de gestación** (9) las octopoides hembras tejen grandes celosías de vides gomosas en las que cuelgan sus huevos como si fueran uvas. Los octopoides progenitores vigilan o se mueven columpiándose por las vides, fecundando los mejores huevos. Estos huevos fecundados son un reactivo químico muy delicado y poderoso (25 huevos, peso 1, 25 monedas). En total hay unos doscientos de esos huevos aquí.

En la cima de la isla, el **Círculo de Tempestades** (10) queda por encima de la línea de pleamar. Este lugar es el espacio ritual usado por el Decaturgo para convocar la tormenta. Aquí pueden encontrarse desperdigados los restos abrasados por los rayos de muchos de sus congéneres, cuyos cuerpos están adornados con anillos y pendientes ornamentales (55 monedas, peso 1).

El **Arca del Vacío** (11) es una impresionante cámara de techo alto, decorada con jeroglíficos alienígenas y frescos en tinta negra. Aquí se encuentran el Decaturgo, sus guerreros y los bandidos hechos prisioneros. Los prisioneros están atados con cuerdas robadas de Cabo Bacalao y amarrados a un pesado trozo del mástil del *Relentless*.

LOCALIZACIÓN: EL REFUGIO DE LOS BANDIDOS / LA VIEJA MINA ENANA

Los andrajosos bandidos, comandados por Pretty Pete, se han refugiado en una mina de hierro abandonada. Pete ha puesto vigías en las dos **entradas** (12); verán a cualquiera que se acerque durante el día y no se mueva furtivamente.

Más allá de la entrada de la mina discurren los **raíles centrales** (13). Esta línea atraviesa toda la colina de oeste a este durante un kilómetro y medio, más o menos. Los bandidos conocen esta vía y la usarán para escapar si se ven en serios problemas.

Su campamento principal se encuentra en la **cámara del pozo** (14), a unos pocos cientos de metros de la entrada este. Una grúa, que aún funciona, da acceso a los niveles inferiores, pero los bandidos no los han explorado. Tienen suerte, ya que la mina fue abandonada debido a una plaga de monstruos.

El **santuario del dios del hierro** (15) domina toda la pared norte. Una **entreplanta** (16) recorre el resto de la cámara, donde diferentes puertas llevan a las cámaras de los sacerdotes enanos, los jefes y los mercaderes. Estas habitaciones sirven como los dormitorios de los bandidos.

Habitantes de Cabo Bacalao

Grupo, Organizado

PESCADORES

Arma improvisada (daño d4+1)

PG 7, Armadura 0

Cerca

Instinto: Mantenerse lejos de los problemas.

Imperiales

Organizado, Mágicos, Acaparadores

CAPITÁN-SANADOR BALBUS

Sable (daño d10)

PG 12, Armadura 2

Cerca

Instinto: Recuperar a los prisioneros

Movimientos:

- Escabullirse del peligro.

APOTHIKO VITUALA

Ácido (daño d10)

PG 19, Armadura 2

Cerca

Instinto: *Obedece a su jefe*

Movimientos:

- Fundir/Quemar el arma de un enemigo.
- Mantenerse atento y alerta durante un mes.
- Oír lo que se mueve sigilosamente, ver a través de las tretas y los engaños.
- Transformar a la gente en animales.
- Curar heridas, hacer que vuelvan a crecer las extremidades.

GULES MARINOS

Garras, colmillos (daño d6+1)

PG 5, Armadura 0

Cerca

Instinto: *Guardar el tesoro del Emperador*

Movimientos:

- Enredar con su lengua-látigo.
- Saltar desde las jarcias.

GÓLEMS PEQUEÑOS

Mordisco (daño d2, penetrante 3)

PG 2, Armadura 0

Toque

Movimientos:

- Disfrazarse de tesoro.
- Alimentarse de su presa cuando está dormida.
- Meterse dentro de la armadura y las ropas.
- Recibir la mitad de daño de las armas.

EL TESORO MALDITO

Instinto: *Volver con el Emperador*

Movimientos:

- Atraer a los cazarrecompensas.
- Convertir el vino en vinagre.
- Echar a perder la comida y las cosas consumibles.
- Hacer que el sueño no sea reparador.

Bandidos Huidos

Grupo, Organizado

Instinto: *Vengarse de Balbus. Establecer una nueva fortaleza.*

Pretty Pete

Sable (daño d8+2)

PG 8, Armadura 1

Cerca

SAQUEADOR

Arma improvisada (daño d6)

PG 3, Armadura 0

Cerca

Octopoides

Jorobados, Pequeños, Organizado, Horda

DECATURGO

Armas (daño d8×2)

PG 12, Armadura 2

Cerca

Movimientos:

- Arrastrar a un enemigo bajo el agua.
- Azotar a sus seguidores con sus tentáculos punzantes para despertar su furia.

OCTOPOIDES

Pico corneo (daño d6)

PG 3, Armadura 1

Toque

Aquellos marcados con la tinta de la muerte deben ser aniquilados.

Ignorar a todos los demás a menos que interfieran con sus planes.

Movimientos:

- Marcar al enemigo con la tinta de la muerte.
- Arrastrar al enemigo bajo el agua.

MOVIMIENTOS BÁSICOS DEL DJ

- Movimiento de monstruo, peligro o localización.
- Revela una verdad incómoda.
- Muestra señales de una amenaza inminente.
- Haz daño.
- Agota sus recursos.
- Ofrece una oportunidad, con o sin coste.
- Pon a alguien en un aprieto.
- Diles los requisitos o consecuencias y pregunta.

OBJETIVOS

- Representar un mundo fantástico.
- Llenar de aventura las vidas de los personajes.
- Jugar para descubrir qué sucede.

PRINCIPIOS

- Dibuja mapas, deja huecos.
- Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- Lánzate a los brazos de la fantasía.
- Haz que tus movimientos sean fluidos.
- Nunca digas el nombre de tu movimiento.
- Dale vida a cada monstruo.
- Dale un nombre a cada persona.
- Haz preguntas y usa las respuestas.
- Hazte admirador de los personajes.
- Piensa en peligros.
- Comienza y termina en la ficción.
- Piensa también en lo que sucede fuera de plano.

*SPIRIT OF THE
CENTURY*

LOS MANUSCRITOS DE WUDANG

UN MARCO DE AVENTURA PARA SPIRIT OF THE CENTURY

En el lejano Oriente...

China, 1920. La proclamación de la República de China en 1912 tras la Revolución de Xinhai intentó unificar el país y aplacar sus tensiones sociales y políticas, pero su éxito efectivo es muy discutible.

Actualmente, la República, aunque reconocida internacionalmente, se encuentra fragmentada; son los «señores de la guerra» locales quienes controlan sus regiones, cobran impuestos y dirigen la administración. En el gran país vecino, la Rusia Soviética (falta poco para fundarse la URSS) ve con buenos ojos la implantación de la ideología comunista y pronto fundará el Partido Comunista de China en Shanghái. Por otra parte, con la cesión de los territorios perdidos del Imperio alemán tras la Primera Guerra Mundial, las aspiraciones de Japón sobre el continente están aumentando, para sorpresa de la población china (incluso para el gobierno chino, que ignoraba los acuerdos secretos que se cristalizaron en dicha situación), y llevan provocando protestas multitudinarias desde hace poco menos de un año.

El país vive ahora una época convulsa y la sociedad, cada vez más transformada, reclama cambios después de siglos de control imperial. Pero en las zonas alejadas de los núcleos urbanos, la vida sigue sin grandes cambios. Las grandes extensiones agrícolas siguen su día a día. Los pequeños centros de población rurales que se encuentran dispersos por la gran extensión del país viven con lejanía los cambios políticos. Y en los lejanos montes de Wudang, el paso del tiempo se mide de otra manera; allí solo llegan los ecos lejanos de la convulsión, si es que algo se escucha. Sin embargo, en el centro del pensamiento taoísta y de las artes marciales internas, se esconde un secreto que podría cambiar el mundo para siempre.

*LOS MANUSCRITOS
DE WUDANG*

PRÓLOGO. LAS ESCRITURAS DEL TIEMPO

La sede del Century Club en Londres es un lugar de encuentro entre los miembros de tan selecta sociedad, y no es raro ver a veces a alguno de los Centuriones consultando sus magníficas bibliotecas, asistiendo a alguna reunión o, simplemente, charlando con otros distinguidos amigos y socios. Aunque los verdaderos objetivos del Century Club son ignorados por la mayor parte de la población, su sede en Londres funciona a veces como museo y sala de exposiciones pública en la que se programa, de cuando en cuando, jornadas temáticas en las que se muestran algunos de los objetos que contiene su vasta colección. No todos, por supuesto, ya que los más importantes nunca han salido de sus sótanos. Al fin y al cabo, lo que realiza el Century Club de Londres es una maniobra de actuación para aparentar ser un distinguido club social en el que, de hecho, cuenta con la membresía de distinguidas personas de la alta sociedad londinense. Aunque en realidad no sepan la verdadera naturaleza del club al que pertenecen.

Los personajes empiezan la aventura en la sede del Century Club en Londres. Han acudido para entregar una reliquia que han recuperado en su última misión en Egipto; acaban de llegar de su viaje y tenían que venir lo más pronto posible a tiempo para la exposición que empezará en pocas horas donde una de las estrellas a admirar era precisamente esa reliquia. Aprovecha para preguntar a los jugadores de qué se trata y por qué es tan importante.

El Sr. Douglas Hemp, secretario del Century Club, les recibe en uno de los salones de la institución, sobrio pero elegantemente adornado, con mesas de madera pulida y cortinas verdes de terciopelo. La estancia está caldeada por una chimenea que proporciona un cálido ambiente, y la biblioteca, que ocupa dos de sus paredes, contiene miles de libros de ciencias e historia. Probablemente, incluso cuente con alguna copia de los libros más famosos que el intelecto humano ha producido, y no sería raro encontrar algún incunable o pieza única.

El Sr. Douglas les ofrece una copa de coñac e inicia una agradable conversación sobre el tiempo y la situación política en Europa y los Estados Unidos, para después preguntar con una honesta curiosidad cómo les ha ido en la expedición en la que estuvieron. Es un momento perfecto para preguntar a los jugadores cómo fue esa aventura, qué dificultades encontraron y los momentos más importantes. Si los jugadores interpretan a personajes recién creados, es una buena ocasión para que se involucren y aporten detalles de sus personajes, que improvisen alguna escena narrando brevemente algo que les ocurrió e incluso que inventen detalles que el director de juego podría usar en su campaña más adelante (no dejes de tomar nota de todo lo que escuches, ¡si tienes suerte te darán un buen aporte de gasolina para tus ideas!). Además, es una buena idea que en estos *flashbacks* los jugadores presenten sus aspectos más importantes, detallando alguna posible forma de activación (¡o forzado!) que les ocurrió durante su anterior aventura.

La razón de toda esta conversación preliminar (y que sin duda exasperará a los personajes más nerviosos) es muy sencilla: el Sr. Douglas Hemp es un auténtico británico, y como es natural en su cultura, sobre todo entre los miembros de clase alta o media-alta, nunca van directamente al grano, lo cual consideran de mala educación. Antes de hablarles del motivo real de su reunión, como se ha propuesto, se interesará por otros asuntos.

Una vez pasado un tiempo, y satisfecha la curiosa costumbre británica, el Sr. Hemp les pedirá que se trasladen a Hong Kong de inmediato. «Disculpen mi brusquedad, pero el asunto requiere de una actuación inmediata». El Sr. Hemp les contará que sospechan que un agente al servicio del Century Club en China, el Sr. Chen Kai-Ou, ha traicionado a la institución. Algo realmente peculiar, por otra parte, ya que el Sr. Chen fue durante el siglo pasado un importante miembro del Century Club. Sí, así es: el Sr. Chen es un Centurión nacido el 1 de enero de 1801 y ahora debe tener 119 años. ¿Es posible? Hace varios años que se retiró de todas sus obligaciones a las lejanas montañas de Wudang y allí ha vivido recluido del mundo. Las informaciones sobre su presunta traición llegaron hace pocos días. Según estas, el Sr. Chen había cogido algo de gran valor del monasterio y había desaparecido. «Su barco sale mañana mismo con destino a Hong Kong. Allí contactarán con la señorita Kop, una agente al servicio del Century Club. Pregunten por ella en el hotel en el que se alojarán, el Royal. Siento embarcarles con tan poco tiempo, pero mírenlo por el lado bueno: no tendrán que deshacer el equipaje».

UNA CÁLIDA BIENVENIDA

El viaje en barco desde el Reino Unido al puerto de Hong Kong llevará a los personajes varias semanas. Haz un fundido en negro si no tienes planeado nada de interés durante el trayecto, aunque

podrías aprovechar para empezar la partida realizando un *flashback* de la escena de prólogo mientras los personajes están a bordo del barco.

Hong Kong es una colina británica desde los años 40 del pasado siglo XIX, tras el desenlace de las Guerras del Opio. En 1920 ronda el millón de habitantes con un porcentaje destacable de europeos y norteamericanos. La corona británica ha desarrollado la región, suponiendo a veces una diferencia importante con el resto del país. Hay líneas de tranvía, altos edificios de construcción reciente y casi todas las comodidades que podrían encontrarse en una gran ciudad de Occidente. Hoteles, salas de baile, tiendas de todo tipo, un comercio floreciente... Esto supone un contraste con el marco oriental en el que se encuentra Hong Kong. En sus calles pueden verse los exóticos *rickshaws* al lado de automóviles y en las aguas del puerto es muy característica la mezcla de barcos de vapor junto a las tradicionales embarcaciones de juncos chinos con sus peculiares velas.

Cuando los personajes lleguen a Hong Kong, y estén desembarcando y recogiendo sus maletas, puede que algo les llame su atención: un grupo de chinos con mala cara y camisas desabrochadas se dirige hacia ellos, apartando descuidadamente a cualquiera que se interponga en su camino. Los personajes podrán hacer una tirada para evitar la sorpresa con una tirada de Alerta contra el Sigilo nivel Normal (+1) de los matones (página 80 de *Spirit of the Century*). Estos matones no tienen por qué omitirse en la descripción que se haga de la escena; se puede narrar cómo se acercan a los personajes sin que ellos se den cuenta y entonces pedir la tirada de Alerta. Si ninguno lo consigue, no podrá hacer nada para prevenir la emboscada.

MATONES CHINOS

Calidad: Normal

Cantidad: Número de PJ×2

Los personajes probablemente no tendrán problemas para encargarse de ellos. Hay un número de esbirros igual al doble de personajes y van armados con palos, navajas y demás armas sencillas. La mayor parte de las personas se apartará, otros crearán un corro para ver la pelea y gritar (en chino) animando a quien quiera que animen, y alguna que otra persona (probablemente un europeo) llamará a gritos a la autoridad portuaria o la policía. Sin embargo, las fuerzas del orden no aparecerán durante al menos media hora (tiempo suficiente para resolver la pelea) porque están ocupándose de otros asuntos más importantes (no es más que un eufemismo para decir que ha sido sobornada por la persona que envía a estos matones). El objetivo de estos esbirros malcarados es dar una paliza a los héroes y decirles que no se metan en los asuntos que no les conciernen, dejándoles tirados y amarrados en el asfalto del puerto. O, al menos, esa es su intención.

Pero es esperable que la pelea termine con alguno de los personajes obligando a confesar a alguno de los esbirros, ya que vencerles no supondrá ningún problema para los héroes. Los esbirros no tienen lo que se dice una lealtad inquebrantable por su jefe, así que no costará mucho esfuerzo sonsacarles que trabajan para Mr. Sakazaki, un magnate japonés que posee un famoso *dojo* en la ciudad. Con la información que puedan buscar por los bajos fondos (puedes pedir tiradas de alguna habilidad apropiada para representar la búsqueda de datos, sobornos con alcohol y visitas a fumaderos de opio) descubrirán que Mr. Sakazaki también controla una parte del contrabando de opio del sur de China. Un tipo con el que no conviene meterse.

REVELACIONES

En el hotel Royal se encontrarán con la señorita Kop, una mujer joven y aventurera que colabora en ocasiones con el Century Club. Es hija del matrimonio entre una profesora de escuela británica y un comerciante chino. En su rostro puede verse una equilibrada mezcla de los rasgos de ambas poblaciones. Conoce muchas leyendas y trabaja en la universidad de Hong Kong como profesora de Historia de China. Les contará a los personajes que conoció al señor Chen hace pocos años, cuando ya estaba retirado del mundo en el monasterio de Wudang. Allí, Chen perfeccionó su técnica de artes marciales y se convirtió en un Gran Maestro de Pa Kua Chang, uno de los estilos internos de kung-fu de gran inspiración taoísta. En Wudang, Chen le confesó que asistió a una ceremonia inusual que tuvo lugar al nacer el día 1 de enero de 1901. Según una leyenda, un monje realizaba en ese momento una consulta en el I Ching, uno de los libros de la tradición taoísta que servía para interpretar situaciones y extraer consejos, como si fuera un oráculo escrito. Este antiquísimo libro reúne sesenta y cuatro capítulos, cada uno dedicado a las sesenta y cuatro permutaciones posibles de seis líneas (o hexagramas) en el que cada línea puede ser continua (*yang*) o rota (*yin*). Parece que esa consulta al libro en ese momento tan especial, el primer instante del 1 de enero de cada nacimiento de siglo, y con la ceremonia adecuada, podía dar pistas importantes sobre el devenir del siglo que acababa de nacer. El resultado de la ceremonia y las interpretaciones del monje tras la consulta del libro se recogían en los llamados Manuscritos de Wudang, guardados bajo tres llaves. Cuando Chen descubrió que una de las claves de los manuscritos hacía una clara referencia a la Gran Guerra, pensó horrorizado que esa masacre debería haberse evitado. Consultó en secreto de nuevo los manuscritos y leyó con estupor que una desgracia aún mayor que la Gran Guerra oscurecería el mundo, así que decidió robarlos, escapar y pensar cómo podría evitarse ese horror. Chen no había concretado aún qué iba a hacer, pero la decisión ya estaba tomada.

Ahora es un buen momento para preguntar a los jugadores si alguna vez oyeron hablar de Chen. El Century Club mantiene una relación de los Centuriones que han estado al servicio de la institución y, sobre todo, los Centuriones de cada siglo son una inspiración y un modelo para los Centuriones del siglo siguiente. Continuamente se toman como referencia y se recuerdan las gestas de sus vidas. ¿Puede que incluso el propio Chen fuera el padrino de uno de los personajes y propusiera su ingreso en el Century Club?

La señorita Kop indica a los personajes que el Sr. Chen se encuentra en su casa. Cuando vino de las montañas de Wudang, viajó durante días hasta llegar a Hong Kong. Su intención era encontrarse con Kop para hablar con ella y viajar hasta Washington DC, la sede del Century Club, y convencer a la institución de que los manuscritos debían usarse para evitar las desgracias que ocurrirían. Kop no estaba del todo segura, no sabía si hacían lo correcto, y ocultó al Sr. Chen durante unos días mientras consultaba con el Century Club en Londres. Como sabía que la institución no aceptaría (para mantener sus buenas relaciones con el monasterio de Wudang), ella dijo que Chen había escapado y que necesitaba que algún agente viniera para ayudarla a buscarlo. Ahora que están aquí, intentará convencerlos para que le ayuden a tomar una decisión con respecto al plan del Sr. Chen. Ella misma no está segura de qué sería lo correcto, sabe perfectamente que el monasterio de Wudang no toleraría que se intentara modificar el curso del destino; el precepto de la no-acción (*wu wei*) es uno de los aspectos más importantes de la filosofía taoísta. Y el propio Century Club apoyaría la decisión del monasterio de Wudang.

Todo se resumiría a esta cuestión moral si no fuera por un pequeño problema: en China todo el mundo habla con todo el mundo, y aunque Hong Kong sea colonia británica, la mayor parte de la población sigue siendo china, y esto no iba a cambiar porque estén bajo otro tipo de gobierno,

aunque sea de otra nacionalidad. Los chinos son poco dados a guardar secretos, todo se cuenta y la información suele correr rápido, mucho más si hay dinero de por medio. Tarde o temprano cualquier dato llegará a la persona menos indicada; en este caso, Mr. Sakazaki es el villano que oye los rumores sobre la existencia de los manuscritos y, por supuesto, quiere tenerlos en su poder para consultarlos y usar la información en su propio beneficio. Los informadores de Mr. Sakazaki le dijeron que una organización internacional a la que pertenecía el Sr. Chen quiere buscar a su antiguo miembro para hacerle volver en razón. Poco trabajo le costó saber que pronto llegarían agentes a Hong Kong para ir tras Chen. ¿Quién, o quiénes, han vendido esta información a Sakazaki? El Sr. Chen tenía varios enemigos por toda China, pero casi todos le perdieron la pista hace más de treinta años cuando se retiró a las montañas de Wudang. Aunque Chen haya intentado pasar desapercibido, las calles tienen ojos y orejas en cada esquina.

PERSECUCIÓN TRAS CHEN

Mr. Sakazaki ha estado vigilando de cerca a la señorita Kop. Mientras los personajes hablaban con ella, los esbirros de Mr. Sakazaki han entrado en la casa de Kop, donde estaba escondido el Sr. Chen, y lo han secuestrado. Rompieron la ventana de la calle lateral y se llevaron a Chen por la fuerza, lo metieron en un coche que esperaba en la calle y metieron gas. Chen está herido y aturdido; intentó defenderse, pero la edad no perdona y, aunque sea un gran maestro de kung-fu y Centurión del pasado siglo, los matones también eran expertos en artes marciales y se las arreglaron para agarrarlo y drogarlo con un pañuelo empapado en aceite esencial de opio.

Justo cuando los personajes llegan a casa de Kop, escuchan el sonido inconfundible de un motor acelerando bruscamente. Un coche sale rápidamente de la calle lateral de la casa, derrapando delante de los personajes para encarar la calle principal y meter gas. En un instante, el rostro de un hombre anciano asoma por el cristal de la parte posterior y Kop lo reconoce: «¡es el Sr. Chen!».

Es un buen momento para realizar una persecución nocturna por las calles de Hong Kong. Los esbirros de Mr. Sakazaki se dirigen al *dojo* de su jefe, donde les espera para entregarles a su prisionero y, lo que es más importante, los manuscritos. El coche de los bandidos captores es rápido (velocidad Buena [+2]) y tiene tres casillas de estrés. El conductor tiene una habilidad de Conducir a nivel Grande (+3).

ESBIRROS SECUESTRADORES

Calidad: Grande

Cantidad: 6

Lo que los matones no saben es que el Sr. Chen ha escondido los manuscritos en un lugar más seguro. ¡No es tan estúpido como para llevarlos siempre encima! Cuando llegó a casa de Kop, el Sr. Chen guardó los manuscritos enrollados en una ajada tela, bajo un tablón de madera suelto de la habitación donde dormía.

Los personajes podrían llegar a alcanzar el coche de los matones o que estos tengan un desagradable accidente mientras intentan escapar. En tal caso, y si el Sr. Chen no está tan herido como para no poder hablar, intentará convencerles de su intención para con los manuscritos apelando a su conciencia y a su espíritu de Centuriones. ¿Alguno de los personajes perdió a algún ser querido en la Gran Guerra? Planteale la posibilidad de haber evitado esa desgracia y que esa persona no hubiese muerto en la guerra.

EL DOJO DE SAKAZAKI

Mr. Sakazaki suele vivir en una casa-palacio transformado en un *dojo* de karate Kyokugen-Ryo, un estilo del famoso arte marcial japonés que muchos alumnos (sobre todo ingleses) desean aprender por su efectividad y letalidad.

Es un tipo alto, fuerte, y con una expresión ceñuda que hace que parezca que siempre está enfadado. Le gusta vestir con ropa tradicional japonesa o con su kimono, blanco y basto. Está acostumbrado a hacer las cosas como él quiere y que nadie le lleve la contraria; la gente que trata con él aprende rápido que es mejor llevarse bien y no enfadarlo (cosa que suele hacer con bastante facilidad).

Puede que los personajes no consigieran atrapar a los esbirros de Mr. Sakazaki y tengan que venir aquí para rescatar al Sr. Chen. El malvado villano descubrirá pronto que los manuscritos no vienen con Chen, montará en cólera y le sonsacará dónde los guarda (y tiene buenos métodos para conseguir la información). Tal vez, incluso vaya él mismo a coger los manuscritos una vez sepa dónde se encuentran.

Si los esbirros que tenían la misión de capturar al Sr. Chen no vuelven en un plazo de tiempo que Mr. Sakazaki considera aceptable (y es un hombre de poca paciencia), decidirá ir él mismo a casa de la señorita Kop para averiguar qué ha pasado. Sakazaki no tiene problemas en hacer él mismo el trabajo sucio cuando sus súbditos (así los llama) han demostrado ser incapaces de realizar la misión que les ha encomendado.

Mr. Sakazaki tiene una multitud de esbirros a sus órdenes para seguir el rastro de Chen. Los personajes no deberían estar nunca demasiado tranquilos, es posible que pronto llegue a los oídos de Sakazaki la ubicación de los héroes y mande a unos cuantos matones para que roben los manuscritos (los súbditos del villano siempre tienen un nivel entre Bueno y Grande, es su número lo que puede suponer un peligro más o menos importante para los personajes). A Sakazaki le importa poco el destino del Sr. Chen y de los héroes, solo quiere los manuscritos.

DECISIONES. DECISIONES

Mr. Sakazaki quiere tener en su poder los manuscritos para consultarlos y tener información privilegiada de los eventos importantes que ocurrirán en este siglo. Así, si se anticipa, podrá hacer una fortuna moviendo su dinero allí donde le repercute más beneficio y colocarse él mismo en las posiciones que más le convengan en cada momento. Está dispuesto a hacer cualquier cosa para cumplir sus objetivos.

El Sr. Chen, por el contrario, cree que la información que contienen los manuscritos debería usarse para evitar males mayores. Como ya hemos visto, el anciano Centurión cree que habrá otra desgracia similar a la Gran Guerra que superará con creces el dolor que causó este último conflicto que costó la vida a millones de personas. Además, hay señales de un posible acontecimiento a partir de mediados de siglo que podría suponer el fin del mundo, ya que las predicciones terminan abruptamente, como si el más ligero desliz del destino supusiera la diferencia entre la vida y la muerte de la propia realidad tal y como la conocemos (una referencia a la Guerra Fría, donde en más de una ocasión una simple anécdota evitó que se desatara el fin del mundo con una guerra termonuclear total, como por ejemplo el incidente en el que tuvo como protagonista al teniente coronel soviético Stanislav Petrov).

Por último, la señorita Kop no sabe bien qué pensar. Está en un punto intermedio entre ayudar a Chen para intentar evitar los grandes males que se avecinan o devolver los manuscritos al lugar donde pertenecen y, fiel a la tradición taoísta, no intentar influir en las hebras del destino.

¿Qué decidirán los personajes? Está claro que deben ayudar a Chen para que Mr. Sakazaki no se apropie de los manuscritos, pero después, ¿qué? ¿Hay que dejar que el curso de la historia siga su camino? ¿Qué pasaría si se modificara el destino? Es más, ¿se puede modificar? Hacer caso a lo que desea el Sr. Chen significaría también buscar problemas con la institución a la que deben lealtad, el Century Club. ¿De veras estarían dispuestos a eso? Es una buena idea forzar los aspectos de los personajes para hacer que tomen decisiones difíciles.

ALTERNATIVA: MANUSCRITOS FALSOS Y EL CEBO DE SAKAZAKI

Una posible alternativa para esta aventura podría ser la siguiente: el señor Chen descubrió que Mr. Sakazaki sabía de la existencia de los Manuscritos de Wudang y quería robarlos del monasterio, por lo que decidió cogerlos él mismo para alejarlos de allí y guardarlos en un lugar más seguro. Chen estaba convencido de que Sakazaki haría mucho daño a los monjes y al propio monasterio para conseguir su objetivo. Para más seguridad, realizó una falsificación de los manuscritos con predicciones sin sentido que se inventó por si alguna vez Sakazaki encontraba su paradero y lo capturaba. Así, Sakazaki nunca sabría si los manuscritos que había conseguido eran falsos, pues las predicciones eran lo suficientemente ambiguas como para que no sospechara.

¿Dónde guardó el Sr. Chen los manuscritos originales? Tal vez Chen aún aspira a usar la información de las verdaderas predicciones para evitar esas desgracias que ocurrirán en este joven siglo.

REPARTO

MR. SAKAZAKI MAGNATE Y MAESTRO DE KYOKUGEN-RYO

Contrabandista de opio, Ambicioso villano.

Aspectos significativos: Creador del karate Kyokugen-Ryo · Irascible · Capo del contrabando de opio · «Lo quiero para ayer» · Secreto inconfesable

Habilidades

Excelente	Vigor, Pelea
Enorme	Fuerza, Recursos
Grande	Liderazgo, Intimidar
Bueno	Contactos, Armas, Alerta, Carisma
Normal	Sigilo, Robo, Misterios, Determinación

Proezas

Pelea: Artes marciales, Arma letal

Recursos: Engrasar la maquinaria, El dinero manda

Intimidar: Temible

Estrés

Salud:

Serenidad:

Puntos de destino: 10

SEÑORITA KOP

PROFESORA AMANTE DE LAS LEYENDAS

Agente del Century Club, Aventurera.

Aspectos significativos: «Mi abuelo creó un arte marcial» · «Mi padre fue asesinado por un maestro japonés rival» · Sed de venganza · Experta en leyendas orientales · Indecisa pero tenaz

Habilidades

Excelente	Misterios
Enorme	Investigar
Grande	Determinación, Alerta
Bueno	Pelea, Sigilo, Educación
Normal	Ciencia, Contactos, Empatía

Proezas

Misterios: Leer el destino, Remedios naturales

Determinación: No me rindo

Pelea: Artes marciales

Estrés

Salud:

Serenidad:

Puntos de destino: 10

SR. CHEN

CENTURIÓN DEL SIGLO XIX

Anciano Centurión moralista, Gran Maestro de Wudang

Aspectos significativos: Gran Maestro de Pa Kua Chang · Centurión del siglo XIX · «He visto muchas cosas» · «Demasiado viejo para esto»

Habilidades

Enorme	Determinación
Grande	Sigilo, Liderazgo
Bueno	Intimidar, Pelea, Armas, Misterios

Proezas

Pelea: Artes marciales

Empatía: Rastrear el alma, Dar donde duele

Estrés

Salud:

Serenidad:

Puntos de destino: 10

BIENVENIDO A VENTURE CITY

¿Recuerdas cuando los superhéroes eran siempre buenos y luminosos, parangones del bien y de la justicia? Bueno, pues en Venture City no siempre son así. Muchos lo son sólo de cara a la opinión pública, realizando actos de heroísmo en nombre de su Corporación patrocinadora delante de las cámaras, y luchando en una guerra sucia y mortal en las grietas de la sociedad más allá de las calles iluminadas y los rascacielos de cristal. Otros pelean por mejorar las vidas de los que viven lejos de la zona corporativa, abandonados por la inexorable maquinaria del consumo, o aprovechan su poder para tomar una parte del pastel tan grande como les sea posible.

Este es un mundo de sombras y grises, donde nada es tan sencillo como parece, y un gran poder conlleva una gran responsabilidad... y complejas consecuencias.

Venture City es una ciudad de héroes y contrastes. La zona corporativa es el paraíso urbano perfecto: aceras limpias, edificios de cristal y acero inmaculado, coches automáticos, jardines cuidados y seguridad. Pero el precio a pagar es la total y completa sumisión a las diferentes megacorporaciones que se disputan el territorio y los clientes. Esta zona es un laberinto bizantino de políticas empresariales, guerras interdepartamentales y espionaje industrial, en donde la lealtad de los trabajadores es revisada periódicamente y la corporación posee cuerpos y mentes. El precio del paraíso es la ausencia de libertad, la sumisión al balance de cuentas y la desaparición de la intimidad. Millones de personas están más que dispuestas a firmar draconianos contratos de por vida a cambio del bienestar y de la seguridad.

Las corporaciones tienen a sus héroes, pero al igual que para los *salaryman*, el precio de su poder es su libertad. Los superhéroes corporativos son amados y reverenciados, estrellas de los medios de comunicación y paladines de los ideales de la corporación a la que sirven, siempre intachables e infalibles. Sin embargo, en las sombras, son soldados de élite que luchan una guerra sucia permanente contra otras corporaciones. Son víctimas del chantaje y la coacción y el resultado de experimentos crueles e inhumanos.

Y lo que hay lejos de las limpias y protegidas zonas corporativas es mucho peor. Las infinitas extensiones urbanas más allá de las sombras de los rascacielos son un lugar peligroso y gris. Aquellos que no pueden pagar seguridad corporativa privada dependen solo de ellos mismos y de un gobierno cada vez menos capaz de defender y proveer a los ciudadanos. Los señores del crimen campan a sus anchas y controlan feudos y vasallos. Las bandas y los colores son la única forma de protección que muchos encuentran entre los edificios medio abandonados y las calles oscuras y sucias. Algunas surgen de la simple necesidad de protección de hombres y mujeres que están hartos de ser las víctimas y se arman y luchan por expulsar a los criminales de su bloque o de su barrio, y se acaban convirtiendo en milicias urbanas no muy diferentes a las bandas criminales contra las que compiten y combaten.

Los productos de las megacorporaciones son ubicuos, así como la publicidad que promete una vida mejor, pero la realidad es el ladrillo sucio, la polución y el crimen. Las luces de la zona corporativa brillan lejos en el horizonte para la gran mayoría de la gente. Muchos ansían la promesa de las torres de cristal y acero y otros eligen vivir aquí precisamente por lo contrario. Los rebeldes, los inconformistas, los radicales, y todos aquellos que son considerados un peligro para la estabilidad de las zonas corporativas acaban aquí, luchando por sobrevivir o intentando crear comunidades al margen de las corporaciones, peleando por ideales que no son computables en un informe de resultados cuatrimestral. No siempre los gobiernos corporativos se lo permiten.

Los supers que viven al margen de las corporaciones son ilegales, no cuentan con la aprobación del Estado. Son los villanos en los medios de comunicación controlados por las corporaciones.

Muchos de ellos han elegido convertirse en señores de un pedazo de los arrabales, damas y señores del supercrimen. Luchan entre ellos en interminables combates que convierten los barrios en zonas de guerra. Otros luchan contra el sistema, rebeldes que ven en las corporaciones el enemigo a derrocar, que intentan mejorar sus comunidades con su superpoder y que ocultan su identidad para que sus antiguos amos corporativos no los encuentren.

PAN Y CIRCO EN CINCO MINUTOS

La historia comienza *in medias res* con «La persecución». Los personajes son seguidos por drones cazadores por toda la ciudad y acabarán en una «Lucha a muerte en la autopista 5». Tras escapar de los drones, descubrirán que alguien les ha convertido en «Enemigos públicos». Deberán esconderse de «La opinión pública» y esquivar a «Los Super Justicieros» mientras «Buscan ayuda en lugares oscuros». Una vez a salvo llega el momento de «Atar cables». Ahí descubrirán que «El marketing lo es todo» y que tienen «Aliados inesperados» que les ayudarán. Habrá llegado el momento de «Tomarse la justicia por su mano» con un «Asalto a la torre» o bien «Servida fría». Epílogo, sube la música, créditos y fin.

ESCENA 1: LA PERSECUCIÓN - EXTERIOR - DÍA

Drones cazadores

Comienza la escena con una explosión. Los personajes son perseguidos por varias escuadras de drones cazadores militares de última tecnología sin señas de identificación. Están equipados con láseres, ametralladoras, misiles y todo lo necesario para matar a una amplia variedad de seres vivos. Estas pequeñas y manejables bestezuelas asesinas vienen en oleadas infinitas que obligan a los personajes a retirarse una y otra vez (Ver descripción de los «drones cazadores»).

Los drones tienen una primera ronda de ataque sobre los personajes, luego la historia se moverá por diferentes localizaciones. Deja claro que los drones no tienen reparo a la hora de disparar sobre población civil ni de causar grandes daños colaterales. Si los personajes intentan quedarse en un solo lugar y defenderse, el bloque entero acabará reducido a ruinas humeantes y no dejarán de llegar más y más naves negras.

Localizaciones

Las azoteas

Los personajes son acosados por las azoteas embreadas de los edificios de viviendas del barrio. Ropa tendida, palomares, huertos escondidos entre antenas de TV y grafitis.

Aspectos: Saltos desesperados, Grandes depósitos de agua

Mercado callejero

Una concurrida calle llena de camionetas y puestos improvisados. Ropa usada, fruta, libros. Todo se vende y se cambia a pie de calle.

Aspectos: Civiles en la línea de fuego, Aglomeración y caos

El almacén abandonado

Una ruina de techo de metal, ocupada por una banda neo-punk. Depósitos, tuberías, maquinaria inútil y óxido.

Aspectos: *Punks armados y cabreados, Bidones de residuos industriales*

El basurero

Montañas de residuos traídas por los camiones autónomos de la zona corporativa. Animales salvajes, torres de chatarra, incendios y maquinaria pesada.

Aspectos: *Robo de camiones en marcha, ¡Avalancha de basura!*

Eventualmente los drones acabarán empujando a los personajes hasta la autopista 5.

Lucha a muerte en la autopista 5

A estas alturas los personajes deberían estar algo tocados e ir arrastrando algunas consecuencias de los combates anteriores. No les des tregua.

La autopista 5 es un nudo de carreteras que se cruzan unas sobre otras en cuatro o cinco niveles superpuestos, formando un laberinto de rampas, accesos y salidas. Los modernos vehículos autopilotados circulan casi en silencio gracias a los nuevos motores eléctricos. Los personajes acabarán en el nivel inferior de la autopista, entre un bosque de pilares de hormigón. Hay edificios dispersos por la zona, torres de ladrillo sucio y anuncios más desangelados de lo normal. Los solares amontonan basura y esqueletos de vehículos abandonados.

Los drones cazadores serán mucho más precavidos al llegar a la autopista 5 y tratarán de no dejarse ver demasiado. Irán rodeando a los personajes y solo les atacarán si salen de una zona determinada. En cuanto los personajes se percaten de esto, los drones comenzarán el ataque final contra los personajes e intentarán provocar el mayor daño colateral posible.

Apenas comenzado el combate, aparecerá por una de las rampas de salida de la autopista un convoy de camiones pesados del gobierno protegidos por vehículos policiales acorazados. El convoy se dirige directamente a donde los personajes están luchando. En ese momento varios drones se combinarán formando un superdrón que se lanzará a por el convoy, destruirá a los camiones y matará a todos los policías antes de autodestruirse.

Tanto si los personajes aprovechan este momento para poner pies en polvorosa, como si intentan ayudar a la policía, la lucha terminará con los camiones explotando en una gran bola de fuego. Secciones enteras de la autopista 5 se vendrán abajo. Habrá decenas de muertos y mucho caos.

Fundido a negro.

ESCENA 2: ENEMIGOS PÚBLICOS - EXTERIOR- NOCHE

A las pocas horas de haber escapado de los drones cazadores, los personajes comenzarán a ver sus caras en todas las pantallas de la zona: las noticias de los principales canales corporativos están emitiendo imágenes del ataque al convoy en la autopista 5. Sin embargo, en las imágenes no hay ni rastro de los drones cazadores. Las imágenes han sido editadas y modificadas, mostrando claramente a los personajes como los responsables del ataque al convoy.

El convoy iba cargado con ayuda humanitaria para el campo de refugiados del Sector 6, una zona arrasada en la que se ha instalado una ciudad de tiendas de campaña para acoger a las oleadas de desalojados tras el último plan de renovación urbana. Los personajes serán identificados y sus rostros aparecerán repetidamente en las pantallas.

La opinión pública

A partir de este momento, moverse por la ciudad y contactar con cualquier persona será una labor complicada. Los personajes ganarán la consecuencia «Un precio por sus cabezas», que el narrador podrá forzar para lanzar contra los personajes a grupos de cazarrecompensas que han sido avisados

por un informante anónimo o hacer que la gente los reconozca. Moverse sin llamar la atención por la ciudad requerirá de una tirada de Sigilo, contra una dificultad de +2. En caso de fallo, utiliza alguno de los siguientes eventos para ponerles las cosas complicadas a los PJ:

Lucius cogió una pistola

Lucius tiene 15 años y vive en la zona. Conoce a uno de los personajes y le admira desde niño, pero su abuela, la única familia que tiene en el mundo, está muy enferma, y el dinero que dan por los personajes es lo único que puede ayudarla. Ha cogido una pistola y ha salido a buscar a los personajes, y no volverá a su casa sin la recompensa.

Miembros de Verdadera Humanidad

Estos jóvenes desencantados y furiosos forman una milicia de extrema derecha que considera a los supers una amenaza para los verdaderos humanos. Las noticias han encendido los ánimos y los de VH han salido a cazar mutantes. Los personajes pueden encontrárselos a punto de linchar a una familia de «simpatizantes de la escoria mutante» o sitiando un edificio donde sospechan que viven mutantes.

Ciudadanos indignados

Una anciana reconocerá a los personajes de las noticias y comenzará a reprocharles lo que han hecho. Poco a poco se irá juntando un grupo de indignados ciudadanos a su alrededor que comenzarán a increpar y a insultar a los personajes. La turba les seguirá a donde vayan y los ánimos se caldearán poco a poco. La gente les tirará latas y piedras, pero nada más grave. Son personas normales, enfadadas y asustadas, pero desarmadas.

Silvia Sullivan

Silvia es una de las pocas reporteras *freelance* que trabaja exclusivamente en la zona. No está a sueldo de ninguna corporación y su blog de noticias es ampliamente conocido y seguido fuera y dentro de la zona corporativa. La red de contactos de Silvia es amplia y ella misma es una celebridad entre los que se buscan la vida al margen de las corporaciones.

Silvia asaltará a los personajes micrófono en mano y su autocámara retransmitirá en *streaming*. Quiere saber cuáles fueron los motivos del ataque, qué sienten al saber que han condenado a miles de personas al hambre y qué piensan hacer ahora. En general será implacable y no dejará de repetir las preguntas hasta que consiga las respuestas. Si destruyen el dron cámara, Silvia tiene implantada una cámara en su ojo derecho.

Policías en busca de venganza

Varios grupos de policías están patrullando la zona en busca de los que asesinaron a sus compañeros en la autopista 5. Van en vehículos blindados y equipados con armaduras de combate y armamento pesado, no tienen la más mínima intención de capturar a los personajes con vida, ni de negociar con ellos. Han venido a hacer justicia por sus camaradas caídos.

Los superjusticieros

Por si los personajes tenían pocos problemas, la Global Resources Corporation ha puesto a disposición de las autoridades a su Escuadrón Global Justice. Estos superhéroes de trajes brillantes y sonrisa fotogénica aparecerán en televisión prometiendo acabar con los desalmados que atacaron al convoy humanitario y llevarlos ante la justicia. El Escuadrón comenzará a patrullar la zona acompañados siempre de un equipo de TV en una unidad móvil de televisión aerotransportada.

Los superjusticieros darán a los personajes la oportunidad de rendirse, pero no esperan que lo hagan. Si se desata la violencia, el escuadrón, muy conscientes del equipo de TV que les sigue, tendrán el aspecto «No podemos quedar mal ante las cámaras», y los personajes podrán sacarle partido: intentarán rescatar primero a los civiles de la zona, no atacarán por la espalda y tendrán mucho cuidado a la hora de hacer daños colaterales.

Por lo demás, el Escuadrón tiene orden de acabar con los personajes, siempre que parezca heroico e inevitable.

Los superjusticieros son un as en la manga del narrador para darle ritmo a la partida. Si los jugadores están metidos hasta el cuello y huyendo de un lugar para otro, mantélos como una amenaza acechante pero lejana. Si los personajes empiezan a resolver sus problemas a sangre y fuego, el Escuadrón aparecerá para convertirse en los héroes del día. Si están siendo los héroes, entonces el Escuadrón será despiadado y hará lo necesario para acabar con los PJ.

Ten en cuenta que el Escuadrón no son un grupo de fanáticos descerebrados, sino agentes bien pagados y leales a su corporación, pero capaces de atender a razones y de pensar por sí mismos. No van a luchar hasta la muerte por muchas cámaras de TV que haya enfocando, ni van a matar a sangre fría a los personajes. Ellos creen sinceramente que los personajes son los culpables del ataque al convoy, pero podrían ser convencidos de lo contrario (típica escena de cómic donde un super intenta explicarle a otro que todo es una trampa entre puñetazo y puñetazo. No pierdas la oportunidad de hacerlo si los jugadores te dan pie). Por cierto, utiliza las estadísticas y poderes de los PJ para los superjusticieros y diviértete.

Buscando ayuda en lugares oscuros

Lo más probable es que los jugadores (y los personajes) quieran saber qué demonios está pasando y quién les ha metido en este fregado. Los personajes necesitarán encontrar un sitio seguro donde descansar y recuperarse, hacer unas cuantas llamadas y pensar con tranquilidad. Cualquier idea que decidan seguir los jugadores será buena: pregúntales dónde está su refugio, quién está dispuesto a ocultarles, quién les debe un par de favores... Algunas ideas por si los jugadores están bajos de imaginación:

Refugio

- La Supercueva, oculta bajo la ciudad y llena de tecnología. Mayordomo opcional.
- Antiguo laboratorio secreto, tuberías y habitaciones con puertas de acero de un metro.
- Restos abandonados de una estatua con una antorcha en una isla cercana a la costa.
- *Loft* en un bloque de apartamentos normal y corriente. Los vecinos son de fiar.
- La granja de la tía de uno de los PJ, en las afueras de Venture City.

Contactos

- Una banda local, a la que pertenece uno de los jugadores. No hacen preguntas.
- El doctor de los supers de la zona. Os ha cosido a casi todos en alguna ocasión.
- El mecánico de coches clásicos. Antiguamente fue un enmascarado y conoce gente.
- Tu ex. Juraste no volver a marcar su número, pero nadie más puede ayudarlos.
- El Pastor de la parroquia del barrio. Sí, como un cura, sin alzacuellos y sotana.

ESCENA 3: ATAR CABOS - INTERIOR- NOCHE

Una vez en lugar seguro y habiendo descansado, los personajes podrán trazar un plan y tratar de darle la vuelta a la situación en la que se han visto metidos. De nuevo, esta parte dependerá de los jugadores: ¿Qué van a descubrir? ¿Cómo lo van a hacer?

Dependiendo del plan puedes pedir algunas tiradas o el gasto de un punto de destino. Al final dos cosas deberían quedarles claras:

- Este embrollo es un plan de una corporación, y las corporaciones son algo tan grande y burocratizado que hay gente que sabe cosas aunque no sepa que las sabe.
- Un ataque en mitad de la vía pública nunca es limpio ni perfecto. Alguien tiene que haber visto algo o a alguien y estar dispuesto a ayudar.

Dependiendo de qué camino quieran explorar, descubrirán cosas diferentes.

El marketing lo es todo

Si intentan encontrar a alguien de dentro del circuito corporativo que les cuente lo que ocurre, acabarán frente a frente con Silvia Sullivan, la reportera *freelance*. Preferiblemente en un lugar público y concurrido de la zona corporativa. Por seguridad.

La historia de Silvia es sencilla: lleva tiempo detrás de una historia sobre Global Resources Corp. y ha dado con ella. Dentro de dos días anunciarán que, movidos por la tragedia de los desplazados y el ataque contra el convoy de alimentos, Global Resources Corp. va a enviar un convoy con alimentos al campo de refugiados, incluyendo su nuevo producto recién salido al mercado que será distribuido completamente gratis como gesto de apoyo a los más necesitados. Es una jugada de *marketing* pura y dura, y los PJ están atrapados en medio. Sin embargo Silvia tiene un as en la manga: una tarjeta de memoria con imágenes del ataque de los drones contra los personajes en la autopista 5, donde se puede ver claramente que lo ocurrido no es culpa de los personajes.

Aceptará usar la información en favor de los personajes, pero necesitará ayuda: el archivo está codificado para transmitir la señal de posición de quien lo emita sin los códigos adecuados, y Silvia piensa emitirlo en directo en su propio programa en *streaming* desde la azotea del edificio más alto de Venture City, mientras piratea la señal de la cadena de TV más vista de la ciudad. Si los personajes aceptan ayudarla, tendrán que llevarla a la torre y protegerla durante la transmisión que limpiará sus nombres para siempre.

Aliados inesperados

Si buscan testigos del ataque dispuestos a colaborar, no encontrarán a nadie dispuesto a dar la cara por los personajes, y menos mientras aún están siendo perseguidos por media ciudad. Sin embargo acabarán llamando la atención de Estrella Fugaz, un antiguo héroe corporativo que trabajaba para Global Resources Corp. hace unos años. Estrella se pondrá en contacto con los personajes y se reunirá con ellos en un antiguo desguace abandonado. Allí verán que el otrora impecable símbolo de Global Resources Corp. se ha convertido en un desecho humano. Diez años fuera de circulación y una galopante adicción a los opiáceos sintéticos le han dejado en los huesos. Su historia es bastante deprimente: tras muchos años de servicio, y habiendo pasado ya su etapa de fama, la corporación decidió cambiarlo por otro héroe más joven y atractivo para las nuevas audiencias, así que organizaron una pelea contra sus archienemigos mortales y le dejaron a su merced tras inyectarle un agente biológico que le generaba un ingente dolor cada vez que usaba su poder de supervelocidad. Sus enemigos cayeron sobre él y lo dieron por muerto, pero sobrevivió. Y regresó a la corporación a buscar respuestas. Descubrió que todo era un plan de *marketing* de un joven pero prometedor creativo publicitario. Sin sus poderes, no pudo hacer nada para detenerle, y se recluyó lejos de las torres corporativas. Ahora, tras ver las noticias, ha reconocido la mano del creativo que le utilizó, y gracias a un acceso remoto que aún conserva como empleado de Global Resources Corporation, sabe que va a estar presente mañana en el reparto de raciones de alimento en el campamento de refugiados. Les ofrecerá a los jugadores la oportunidad de enfrentarse en directo al hombre que les ha hecho la vida imposible, y obligarle a confesar por TV su montaje.

En secreto, Estrella Fugaz quiere tomarse venganza y matar a todos los mandamases de la corporación que le sea posible, estén presentes o no las cámaras, en cuanto tenga la mínima oportunidad. Seguramente deje a algún personaje por el camino.

ESCENA 4: TOMARSE LA JUSTICIA POR SU MANO - EXTERIOR - DÍA

Esta es la escena final de la aventura. Utiliza todo lo que tengas a mano para crear un enfrentamiento digno de ser recordado, y no te olvides de los drones cazadores, ni de los diferentes grupos cazarrecompensas, ni del Escuadrón Global Justice. Será una batalla transmitida en directo por la televisión.

Asalto a la torre

La cúspide de un enorme rascacielos de acero y cristal. Un bosque de antenas y cables, motores de aire acondicionado y aparatos de mantenimiento a cientos de metros del suelo. La caída será larga y fatal.

Aspectos: *Bosque de antenas y cables, La Corporación tiene superioridad aérea*

Servida Fría

El campo de refugiados. Barro, alambradas, casetas de campaña. Los desplazados hacen cola mientras los guardias de la corporación, fuertemente armados, vigilan. Muchos mandamases han venido a hacerse la foto.

Aspectos: *Muchedumbre enfurecida!, Proteged a los VIP*

EPÍLOGO

Cuando el humo se haya disipado, los personajes deberían estar muy lejos de allí, a ser posible con sus nombres limpios, algunos amigos nuevos y un enemigo muy poderoso tras sus talones.

La vida en Venture City siempre es complicada.

Sube la música, créditos y...

FIN.

REGLAS ADAPTADAS A VENTURE CITY

Los efectos especiales son efectos extras que puedes activar cuando consigues un éxito crítico al utilizar alguno de tus poderes. Puedes añadir al resultado de la acción el efecto especial en lugar del resultado normal del éxito crítico. También puedes añadir un efecto especial a cualquier tirada con éxito gastando un punto de destino, incluso sumándoselo a otro efecto especial. Los efectos especiales ocurren además del resultado de la acción.

Efectos especiales:

- **Forzar movimiento:** Mueves al objetivo hasta dos zonas.
- **Ataque de área:** Atacas a todos los que se encuentren en la misma zona que tu objetivo (amigos y enemigos) utilizando el valor del ataque menos dos (es decir, si tu objetivo recibe un ataque de +6, todos los que se encuentren en la misma zona reciben un ataque de +4). Atacar a todos los objetivos de una zona con toda la fuerza es el efecto de un daño colateral.
- **Causar condición:** Añádele un aspecto al objetivo, que puedes Invocar una vez gratuitamente.
- **Movimiento extra:** Puedes moverte gratis hasta dos zonas.
- **Recuperación física:** Te recuperas de todo el estrés físico.
- **Recuperación mental:** Te recuperas de todo el estrés mental.

Debilidad:

Todo poder conlleva un coste, y todos los superhéroes tienen una debilidad. La Debilidad es un aspecto similar a la complicación del personaje que hay en **FATE Acelerado**, pero que afecta principalmente a su poder.

Daños colaterales:

Las superpersonas exhiben su gran poder y muchas veces tiene consecuencias inesperadas: a veces una manzana de la ciudad acaba demolida, a veces los paseantes inocentes resultan heridos... El

daño colateral es un beneficio extra que obtiene el personaje, un uso más poderoso de sus habilidades sobrehumanas. La potencia de este efecto no es estrictamente numérica.

En cualquier momento el personaje puede elegir causar daños colaterales, pero hacerlo tiene un precio: causa un aspecto de Situación en el área alrededor del personaje, que representa los daños colaterales que ha causado. El narrador determina la naturaleza exacta del daño cada vez que suceda.

GALERÍA DE PNJ

Drones Cazadores:

Negros, potentes, equipados con todo tipo de armas, rotores y patas insectoides. Vienen en packs de 5.

Aspectos sugeridos: Pequeñas bestezuelas asesinas, Ataque coordinado, Buscar y destruir, No demasiado inteligentes

Habilidades:

Disparar: Enorme (+4)

Pelear, Atletismo (Volar): Grande (+3)

Efectos especiales: Ataque en área (micromisiles), Forzar movimiento (fuego concentrado), Recuperación física (nanobots)

Estrés: 2 casillas físicas

Mega-Dron:

Cuando las cosas se ponían interesantes...

Son iguales que los drones cazadores normales, pero con los siguientes extras:

Estrés: 5 casillas físicas

Armadura: 3

Miembros de la Verdadera Humanidad:

Carne de cañón. Mucha consigna, mucho grito, pero en el fondo son unos cobardes.

Aspectos sugeridos: Neofascistas en busca de pelea, Cobardes, Todos a por el más débil

Habilidades:

Pelea: Grande (+3)

Disparar, Provocar: Bueno (+2)

Efectos especiales: Ninguno

Estrés: 1 casilla física

Guardias de la Corporación / Policías:

Entrenados y equipados para luchar contra la amenaza superhumana. Cumplen órdenes.

Aspectos sugeridos: Fuerzas de la ley y el orden, No nos pagan lo suficiente, ¡Proteged a los civiles!, Estamos preparados para esto

Habilidades:

Disparar: Grande (+3)

Pelear, Percepción: Bueno (+2)

Efectos especiales: Ataque en área (armas pesadas), Causar condición (armamento exótico), Recuperación física (¡llegan los refuerzos!)

Estrés: 3 casillas físicas

Armadura: 1

EL ARMARIO EMPOTRADO

Aspectos sugeridos: Máquina viviente de destrucción, Gigante con un alma amable, Apariencia monstruosa, No le hagas caso, ¡Hora de DESTRUIR!

Habilidades:

Físico: Enorme (+4).

Pelear, Atletismo: Grande (+3).

Provocar, Voluntad, Empatía: Bueno (+2).

Carisma, Percepción, Contactos,

Saber: Normal (+1).

Poderes:

Fuerza motriz: Eres fuerte y dura de una forma inhumana. Siempre y cuando uses la fuerza bruta, recibes un +4 a las tiradas de Físico y un +2 a las tiradas de Pelear. También recibes Armadura:4 contra los ataques físicos como puñetazos, puñaladas, disparos y salir de edificios derribados.

Efectos especiales: Ataque de área, Movimiento forzado, Infilar Condición, Recuperación física.

Desventaja: Rabia destructiva.

Efecto daño colateral: Cuando eliges infilir daño colateral, puedes elegir una de las siguientes opciones: matar a un PNJ anónimo (o más de uno si eliges Ataque de área), infilir una consecuencia física moderada en un PNJ importante, atacar a todos los objetivos en una zona con toda su fuerza o ignorar un ataque físico completamente. Este efecto posiblemente ocurra porque destruyes cosas o porque el área que te rodea recibe daño mientras tú ni te enteras del ataque.

Coste: 6 proezas.

Proezas restantes: 0.

Recuperaciones restantes: 3.

Estrés: 3 casillas físicas y 4 casillas mentales.

El Armario empotrado

«El Bloque» es grande, dura y fuerte. Puede abrirse paso a golpes a través de la mayoría de obstáculos, convertir a los enemigos en manchas rojas en el pavimento, y recibir una gran cantidad de daño sin apenas pestañear.

LA VELOCISTA

Aspectos sugeridos: Vive rápido, deja un bonito cadáver; Yonki de la adrenalina; Ahora me ves...; ¡Espero que puedas seguir el ritmo!; Alto riesgo, alta recompensa.

Habilidades:

Atletismo: Enorme (+4).

Pelear, Percepción: Grande (+3).

Físico, Provocar, Carisma: Bueno (+2).

Robar, Sigilo, Contactos, Recursos: Normal (+1).

Poderes:

Supervelocidad: Puedes moverte realmente rápido.

Recibes una bonificación de +6 a las tiradas de Atletismo que impliquen moverse rápidamente y puedes usar Atletismo para subir paredes corriendo o cruzar líquidos. También recibes una bonificación de +2 a las tiradas de Pelear siempre que interactúes cerca y que estés peleando en una situación donde tener una velocidad superior te ayudaría.

Efectos especiales: Ataque de área, Movimiento extra, Muchas acciones (una acción extra mejorada: puedes dividir tus aumentos entre hasta 3 acciones diferentes, añadiendo un +1 a cada una).

Desventaja: Agotarse.

Efecto daño colateral: Si estás deseando romper las calles en mil pedazos (destrozar cristales, herir a peatones y similares) puedes viajar prácticamente a cualquier parte dentro de la misma ciudad en la duración de un único intercambio.

Coste: 5 proezas.

Proezas restantes: 1.

Recuperaciones restantes: 3.

Estrés: 3 casillas físicas y 2 casillas mentales.

La Velocista

La velocista no solo se mueve rápido, prácticamente vuela a lo largo del suelo. Es tan rápida que incluso puede cruzar líquidos y subir superficies verticales. No quieres meterte en una pelea de puños con ella.

EL PSÍQUICO

Aspectos sugeridos: Telépata de primera clase, Sé cosas, Titiritero, No puedo hacer que se callen las voces, Voluntad de hierro, Corazón de piedra.

Habilidades:

Voluntad: Enorme (+4).

Engañar, Empatía: Grande (+3).

Investigar, Percepción, Carisma: Bueno (+2).

Saber, Sigilo, Contactos, Pelea: Normal (+1).

Poderes:

Telepatía: Puedes usar Empatía, Investigar o Percepción para extraer cosas de la mente de la gente. Por ejemplo, podrías usar Empatía para averiguar lo que está pensando alguien, Percepción para detectar la presencia de mentes no familiares o Investigar para indagar en los pensamientos de alguien. También puedes usar Voluntad para lanzar ataques mentales. Si vences a alguien con un ataque de este tipo, puedes dejarlo comatoso o hacerte con el control de su mente.

Efectos especiales: Ataque de área, Infilar Condición.

Desventaja: Retroalimentación psíquica.

Efecto daño colateral: Si eliges infilar daño colateral, puedes bloquear a todos los que se encuentren en una escena, congelándolos de manera eficaz. No pueden realizar acciones físicas, pero todavía pueden invocar aspectos y realizar tareas mentales. También pueden intentar liberarse con una acción de superar de Voluntad enfrentada a tu Voluntad. En cada uno de tus turnos debes concentrarte (usando tu acción) para mantenerlos congelados. El bloqueo de cerebro físico tendrá indudablemente efectos duraderos en sus cerebros.

Coste: 4 proezas.

Telequinesis: Puedes mover objetos físicos y hacer ataques con Voluntad como lo harías con Físico o Pelear. Puedes afectar a cualquier cosa que se encuentre dentro del perímetro de tres zonas alrededor de ti. También puedes defenderte contra ataques físicos con Voluntad levantando un escudo telequinético. Finalmente, puedes usar Voluntad para volar: funciona como Atletismo, pero te permite un movimiento vertical así como horizontal.

Efectos Especiales: Movimiento Extra, Forzar Movimiento.

Desventaja: Difícil de Controlar.

Efecto daño colateral: Si estás deseando infilar daño colateral, puedes perforar casi cualquier barrera o elevar cualquier objeto dentro de lo razonable o soltar patadas a todos los objetivos que se encuentren en una zona con un ataque de fuerza total.

Coste: 4 proezas.

Proezas restantes: 0.

Recuperaciones restantes: 1.

Estrés: 2 casillas físicas y 5 casillas mentales.

EL FANTASMA

Aspectos sugeridos: No me verás venir, Fácil de ignorar, Las ligaduras son debilidades, Pasado turbulento, El silencio es oro.

Habilidades:

Sigilo: Enorme (+4).

Robar, Máquinas: Grande (+3).

Engañar, Investigar, Contactos: Bueno (+2).

Pelear, Conducir, Percepción,

Saber: Normal (+1).

Poderes:

Fantasma: Puedes volverte invisible, lo que te concede una bonificación de +6 a las tiradas de Sigilo para evitar que te perciban con la vista. También puedes usar Robar para atravesar paredes: cuando más denso sea el material, más difícil será atravesarlo.

Efectos especiales: Infilar condición, Recuperación física.

Desventaja: Agotador.

Efecto daño colateral: Puedes teletransportarte a cualquier lugar que puedas ver o conocer muy bien, pero tu llegada provoca una descarga electrostática que puede averiar las máquinas.

Coste: 4 proezas.

Proezas restantes: 2.

Recuperaciones restantes: 3.

Estrés: 2 casillas físicas y 2 casillas mentales.

El Fantasma

El fantasma pasa sin que nadie lo note. Puede atravesar paredes, volverse invisible y puede incluso teletransportarse donde se le necesita. Es el infiltrado definitivo.

El Psíquico

El Psíquico posee increíbles poderes mentales, telepáticos y telequinéticos. Puede leer y controlar las mentes, mover objetos e incluso volar.

NO TE DUERMAS



de LLANTOS infantiles
cargados de pena
podrán sus caprichos
convertirse en condena.

Mis párpados entreabiertos se fuerzan en mitad de la penumbra. Hace mucho que no duermo, pero hasta hace poco me permitía la tregua del relax; ya sabes, ver alguno de esos programas de muertes absurdas o leer los comentarios de la gente que pasan volando bajo la tía del tarot. Pero eso se acabó desde que aquello empezó a llorar. Creo que es una niña, hay algo en el agudo sollozo que me lo confirma. Al principio traté de ignorarlo, pero fue imposible. Ahora que lo sé, me levanto rápido, en cuanto lo escucho, y trato de descubrir qué es lo que necesita, porque sé que cuanto más llore, peor me sentiré. Tras cada balbuceo, cuando trata de tomar aire para una nueva acometida, el mundo se ensombrece y aumenta mi desorientación. Las sombras se difuminan y se abrazan, como a través de una lente desenfocada, y dejan apenas unos resquicios pálidos de luz. Dejo de ver el mueble del pasillo, los cuadros y las putas manillas de las puertas. Tengo que avanzar a tientas. Sé que he salido de mi apartamento y que he entrado en otro varias veces tratando de encontrar la fuente del plañido. Soy incapaz de pensar con claridad, solo trato de descubrir qué coño quiere: dejo correr el agua del grifo por si tiene sed, cierro las ventanas entreabiertas por si tiene frío, rebusco en la estantería por si encuentro algo parecido a un cuento que la pueda entretenar. ¡Me cago en la puta! Si hasta voy tarareando aquella vieja cancióncilla de cuna mientras abro puertas y me asomo a los armarios, buscándola.

Pero todavía no la he encontrado.

Ni sé qué puedo hacer para consolarla.

Creo que ella soy yo, cuando aún lloraba de verdad.

¿QUÉ SOY CAPAZ DE HACER?

Harto de tu desidia y desatención, tu niño interior ha aprendido a manifestarse y a reclamar lo que le pertenece por derecho. Al principio solo berreaba y pataleaba dentro de tu cabeza, hasta que descubrió que eras incapaz de atender todas sus necesidades. Llegasteis a un acuerdo, y ahora le dasas salir de vez en cuando para que pueda trasladar sus exigencias a los demás. Tú decides cuándo hacerlo. Solo tienes que aferrarte a uno de aquellos recuerdos, ya sabes, los de la culpa;

NOT
DUERMAS

los de la desatención. Los del abandono. Cuando lo haces, un torrente de lágrimas brota de tus ojos y, en un ejercicio de singularidad, ascienden hacia el techo, y reptan por las paredes, y se escabullen en las sombras, como mercurio líquido. A su paso el entorno reacciona y se transforma en función de las emociones: los recuerdos más tristes lo empapan todo de una dolorosa melancolía, donde el tic tac de un viejo reloj, el crujir de una mecedora o una nana a media voz apenas rompen el silencio. Los recuerdos amargos invocan voces de padres discutiendo tras las puertas, el penetrante olor del *whisky* barato o las pisadas de alguien que pasa de largo —nunca las de mamá volviendo a casa. Y con la memoria de la ira..., el papel de la pared se pudre mientras manos infantiles invisibles dibujan sobre él trazos de pesadillas; las luces se funden y lo que hay dentro de los cajones empieza a oler como aquel cadáver del perro en la cuneta. Sea como sea, todo se ensombrece al paso de tus lágrimas. Los delgados caudales se ramifican como hiedra venenosa, se condensan tras la puerta de un armario, bajo una cama, dentro de un contenedor de basura, generando un vórtice en forma de infante, a veces un feto pulsante dentro de una crisálida, otras, una sombra infantil desconsolada. Suele parecerse a ti, pero si hace falta se hace pasar por otros niños, los de otros, los que ellos mismos fueron o perdieron. A continuación empieza el Llanto y el mundo se tambalea. El escenario, ya de por sí inquietante, se ve invadido por lloros desconsolados que recorren pasillos y habitaciones que se instalan entre las paredes y las sienes. Olvídate entonces de lo que estabas haciendo y de caminar derecho. Él necesita de tu atención, y más te vale descubrir pronto qué es lo que quiere..., porque hasta entonces vagarás aturdido y desconcertado.

(1-2 dados) Cualquiera lo suficientemente cerca para oír el Llanto de tu infante se verá afectado por su poderosa distracción. Los durmientes sentirán compasión, las Pesadillas, una oscura curiosidad hacia esa energía inocente. El neonato necesita que se atienda una necesidad tan sencilla como imperiosa: puede llorar porque tiene calor, de hambre, o porque le asusta la oscuridad y quiere que alguien encienda una luz..., puede que sea una suma de todo ello. Aquellos que escuchan el Llanto se ven impelidos entonces a vagar desconcertados por un mar de sombras y rincones mal iluminados hasta dar con el pequeño y tratar de entender qué es lo que necesita exactamente, con la intención de hacerlo callar. Nadie podrá concentrarse en otra cosa hasta que calmen al infante, lo que suele requerir de bastante paciencia. Aunque tú también te sentirás aturdido y crispado si estás presente. En ese momento puedes aprovechar para observar o escaquearte. Ese es el trato.

(3-4 dados) No solo logras invocar a tu niño interior, sino que también el de cualquiera que esté por los alrededores, para multiplicar el efecto en un colapso emocional masivo. Los Llantos no solo aturden y desorientan a cualquiera que pueda escucharlos, también causan un dolor inmisericorde. Y aparecerá el olor..., ese olor. Les verás correr desesperados, de acá para allá, intentando descubrir qué coño deben hacer para que «se callen esos niños». Harán cualquier cosa, lo que sea. Lo más probable es que pierdan los nervios durante el proceso y eso suele acabar mal para todos los presentes. Hay quien salta por la ventana para escapar, y la atraviesa si es necesario. Otros discuten entre sí, tratando de culpar a los demás de la situación. Y unos pocos están dispuestos a cargarse a los niños, si logran encontrarlos. Un estropicio, vamos. Tú sueles desaparecer rápido cuando empieza la fiesta o, al menos, conseguir algo para morder o destrozar mientras disfrutas del espectáculo.

(5-6 datos) Los infantes emergen de todas partes. Vienen de todos los puntos de La Ciudad de la Locura. Son los niños interiores de tantos y tantos durmientes que fueron desatendidos en su infancia y claman por la compasión de cualquiera que pueda ayudarles. Son una marea de pequeños cuerpos sollozantes, desde bebés soltando bocanadas de leche semidigerida, a sucios hombrecitos con cascadas de mocos en lugar de rostros, o niñas que apenas saben dar sus primeros pasos y se abren la cabeza al golpear contra todas las esquinas de las paredes y muebles. La escena colapsa en una eclosión de gritos, lloros, babas, excrementos líquidos y sangre.

¿CÓMO RESPONDO?

Luchar: ¿Es que nadie va hacer callar a ese puto niño? Has llegado al límite de la tolerancia. Estás harto de que los adultos desatiendan a los niños o les causen traumas que arrastrarán durante el resto de sus vidas. Te indigna ver cómo los demás no logran calmar a los pequeños. La emprenderías a golpes con cualquiera, si no fuera porque sabes que tu yo adulto tampoco es capaz de responder ante todas esas necesidades, y eso te desespera aún más. Gritas, culpas e insultas sin medida, tratando de sacar toda la mierda que llevas dentro desde que eras ese niño, haciendo partícipes a todos los que te rodean de tu frustración.

Huir: ¿Has sentido alguna vez a un niño haciéndote el vacío? Cuando no le interesas, simplemente dejas de estar allí. Eso es lo que pasa cuando tu respuesta es huir: tu niño (y todos los demás) se da la vuelta, te gira la cara y tú desapareces. Te esfumas. Aparecerás en otro sitio importante para el infante, no necesariamente lejos, pero sí lo suficiente para escabullirte: el parque de al lado, la tienda de golosinas, el escaparate de la juguetería, la entrada del jardín de infancia... Lo dicho, puedes huir, pero arrastrarás contigo la profunda sensación de decepción que viste en los ojos del pequeño justo antes de esfumarte.

En la ventanilla
esta el comchí
de pinchos.

¿CÓMO ME CAMBIA?

Para invocar el Llanto debes acudir a tus más dolorosos recuerdos, así que no suele ser agradable. Debes convertirte en un manojo de lágrimas, literalmente. Eso te deja muy sensible, propenso a la tristeza. Turbado y culpable. Suele durar poco, a menos que hayas cabreado mucho al pequeño. Además, cuando empiezas, es imposible detenerlo. Así que, a menos que te interese invocar el Llanto, tratas de evitar cualquier conversación sobre tu infancia y los traumas que pudiste sufrir de pequeño. También te pone muy sensible hablar del dolor de otros niños, verlos desvalidos o necesitados.

¿EN QUÉ ME ESTOY CONVIRTIENDO?

A veces te cuesta dejar de mirar al infante, renunciar a su Llanto. Dejarle a solas con otras personas hace que te corra la culpa. Él también comienza a darse cuenta pero no quiere cancelar el trato porque obtiene algún tipo de recompensa en el dolor ajeno. Por otro lado, cada vez eres más consciente de que él eres tú y eso provoca que las fronteras entre tu yo adulto y tu niño interior comiencen a difuminarse. Te has convertido en El Eterno Desamparado.

EL JARDÍN DE INFANCIA

El Jardín de Infancia es el lugar adonde van los niños desamparados, los más pequeños. En realidad es el hogar del niño interior de cualquier durmiente que sufriera carencias y traumas en su infancia. Eso incluye a la mayoría de los habitantes de la Ciudad de la Locura. Debido a ello, el Jardín de Infancia tiene accesos desde casi cada hogar o rincón habitado, aunque los portales más habituales son las cajas y cajones de los recuerdos.

Dentro encontramos un conjunto de pasillos que conducen a salas repletas de juguetes rotos y pizarras arañadas, donde pequeñas uñas ensangrentadas se acumulan en el suelo. Otras salas albergan interminables mesas y sillas minúsculas, sobre las que reposan platos y vasos sucios. Todas las superficies, incluyendo techos, paredes y suelos, están salpicadas de vómitos y excreciones, e impera un desagradable aroma a leche rancia y papilla fermentada.

Aunque hay Cuidadoras que se desviven por atender a los pequeños, su trabajo nunca es suficiente. Los Infantes Desvalidos no cesan de reclamar y exigir atenciones, sin estar nunca satisfechos. El verdadero regente del lugar es El Eterno Desamparado, un neonato que impone sus horarios al ritmo de sus sollozos, destruye, devora o regurgita sin compasión aquello que le apetece.

EL ETERNO DESAMPARADO

Apenas perceptible dentro de su gran crisálida, tiene la apariencia de un feto pero el tamaño de un adulto. De la crisálida brota un conjunto de venas y materiales mucosos que le ayudan a desplazarse por el suelo o por cualquier superficie, aunque suele preferir reptar por las paredes e instalarse en las esquinas de los techos. En su incomodidad constante, nunca cesa de moverse, busca siempre un lugar más tranquilo, más cálido o menos oscuro que el anterior. Todos aquellos que están en los alrededores se sienten obligados a acudir a atenderle (**Dolor: 8**). Los inconscientes que se atreven a ignorarlo, se enfrentan a su auténtica ira (**Dolor: 12**) que suele manifestarse gracias al control que ejerce sobre el niño interior de cualquier durmiente. ¿Tienes en mente la escena del pequeño *alien* brotando del estómago de sus víctimas? Bien, pues algo parecido, pero en este caso son las uñas de pequeñas manitas las que abren tu vientre desde dentro.

LAS CUIDADORAS

Allí donde haya Infantes Desvalidos las verás correr de acá para allá. Visten batas de cuadros verdes y rojos abiertas, que dejan al descubierto esos senos goteantes que te amamantaron en su día. Un matojo de cabellos despeinados les cae sobre la cara, y bajo ellos solo percibimos cancioncillas dulces, incluso en las situaciones más extremas. Tienen buena mano con los

No está muerto, sólo
está dormido oyendo

31

(a) Ternida
puedes
Sólo un
segundo

niños y, al menos, saben consolarles temporalmente. Quieren hacer lo mismo con tu niño interior. Primero intentarán meterte la cuchara de papilla en la boca o peinarte (**Dolor:** 3), y si ven que sigues molesto te reducirán entre dos o tres de ellas (**Dolor:** 5-7) para poder cambiarte el pañal o endosarte un termómetro rectal. Si sigues quejándote, es posible que quieran abrirte en canal con sus cuchillos de plástico de colores para dejar salir a tu infante y poder atenderle mejor.

LOS INFANTES DESVALIDOS

Suelen estar por todas partes pero casi nunca los percibimos, tal es su grado de desatención. Pero de vez en cuando se cabreen de verdad y su Llanto atrae a otros Infantes que se suman al colapso. Otras veces son enviados a buscarte por parte de El Eterno Desamparado, que reclama mayores atenciones. Entonces empiezan tus problemas. Los verás acumularse en las puertas y en las escaleras. Conseguirán ponerse en medio para hacerte tropezar aunque corras e intentes esquivarlos. Son como pedigüenos motivados por ansias pequeñas pero primitivas y desesperadas. Te mancharán, te humedecerán y te sacarán de quicio (**Dolor:** 3) mientras tratas de huir o deshacerte de ellos, lo cual no suele ser agradable cuando te miran de «esa» manera. Su única motivación es arrastrarte hacia la entrada más cercana del Jardín de Infancia y, una vez allí, llevarte hasta la presencia de El Eterno Desamparado.

“Aníca es cuando todos tiene sentido
ta madre corner tiene razón!!
Búscame.”

SALIDA?
→

NUESTROS JUEGOS

	D	N	D	N	D	N
AQUELARRE			Accesorios 4: objetos de almacén	<input type="checkbox"/>	Plenilunio: Ecos del Irkalla	<input type="checkbox"/>
Aquelarre	<input type="checkbox"/>		Lost Ruins Basic Set	<input type="checkbox"/>	Mutant: Year Zero	<input type="checkbox"/>
Aquelarre Breviarium	<input type="checkbox"/>		Accesorios 5: marco y puerta	<input type="checkbox"/>	Plenilunio	<input type="checkbox"/>
Ars Maléfica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Accesorios 6: tesoro	<input type="checkbox"/>	Plenilunio: Pantalla del DJ	<input type="checkbox"/>
Asturies Medievalia	<input type="checkbox"/>		Accesorios 7: hoguera y pebetero	<input type="checkbox"/>	Reflejo (portada de la luz)	<input type="checkbox"/>
Bestiarium Hispaniae	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Accesorios 8: ataúd y lápida	<input type="checkbox"/>	Reflejo (portada de la Oscuridad)	<input type="checkbox"/>
Daemonolatreia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Legendarium Inferni	<input type="checkbox"/>		EL REINO DE LA SOMBRA		NIVEL 9	
Saeptum Arbitri (Pantalla DJ)	<input type="checkbox"/>		El Reino de la Sombra (Básico)	<input type="checkbox"/>	Revista Nivel 9 #1	<input type="checkbox"/>
			El Reino de la Sombra Avanzado	<input type="checkbox"/>	Revista Nivel 9 #2	<input type="checkbox"/>
BIZARRA			ERDLS: Guía del Jugador	<input type="checkbox"/>	Revista Nivel 9 #3	<input type="checkbox"/>
Bakemono	<input type="checkbox"/>		En Compañía de Gigantes	<input type="checkbox"/>	Revista Nivel 9 #4	<input type="checkbox"/>
Conociendo a Cthulhu	<input type="checkbox"/>		Elfos de Líadanast	<input type="checkbox"/>	Revista Nivel 9 #5	<input type="checkbox"/>
Do: Peregrinos del Templo Volador	<input type="checkbox"/>		Defensores de Korth	<input type="checkbox"/>	Revista Nivel 9 #6	<input type="checkbox"/>
Estrellas Anónimas	<input type="checkbox"/>					
Fábulas	<input type="checkbox"/>		EYES ONLY		NSD20	
Fábulas: Guía de Campo	<input type="checkbox"/>		Eyes Only	<input type="checkbox"/>	99 Espadas	<input type="checkbox"/>
Inocentes	<input type="checkbox"/>		Eyes Only: Así Comienza	<input type="checkbox"/>	NSD20: Edición en color	<input type="checkbox"/>
La Mirada del Centinela	<input type="checkbox"/>		Lealtades Encontradas	<input type="checkbox"/>		
La Torre de Rudesindus	<input type="checkbox"/>		Otro Tiempo	<input type="checkbox"/>	PENDRAGÓN	
La Primavera de Rudesindus	<input type="checkbox"/>				Pendragón	<input type="checkbox"/>
El Invierno de Rudesindus	<input type="checkbox"/>		FRAGMENTOS		SINGULAR	
Lances	<input type="checkbox"/>		Fragmentos: Director's Cut	<input type="checkbox"/>	LE: El bosque en Llamas	<input type="checkbox"/>
Magissa	<input type="checkbox"/>		Sangrientas Navidades	<input type="checkbox"/>	LE: El Emisario	<input type="checkbox"/>
Pequeños Detectives de Monstruos	<input type="checkbox"/>		Profundo Giallo	<input type="checkbox"/>	LE: La Abadía de la Traición	<input type="checkbox"/>
PDM: Cuaderno de Campo	<input type="checkbox"/>				LE: Aliados y Enemigos	<input type="checkbox"/>
Vampire City	<input type="checkbox"/>		HITOS		sLang: Ángeles Caídos	<input type="checkbox"/>
			Hitos: Guía Genérica	<input type="checkbox"/>	sLang: Cuando Vengan a por Mí	<input type="checkbox"/>
CONBARBA			Hitos: Pantalla del DJ	<input type="checkbox"/>	El Oro y el Acero	<input type="checkbox"/>
3:16 Masacre en la Galaxia	<input type="checkbox"/>		Cazadores de Leyendas	<input type="checkbox"/>		
Apocalypse World	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Despertados	<input type="checkbox"/>	SLANG	
Dungeon World	<input type="checkbox"/>		El Judio Errante	<input type="checkbox"/>	sLang	<input type="checkbox"/>
Envenenado + Fantasmas Asesinos	<input type="checkbox"/>		Marte eXtremo	<input type="checkbox"/>	Oro en Plomo	<input type="checkbox"/>
FAE (Fate Acelerado)	<input type="checkbox"/>		Matrioska	<input type="checkbox"/>	Proceso Oscuro	<input type="checkbox"/>
Fate Básico	<input type="checkbox"/>		Plata de Ley	<input type="checkbox"/>	Seis Balas	<input type="checkbox"/>
No te Duermas	<input type="checkbox"/>		Postapocalyptica	<input type="checkbox"/>		
No Pierdas la Cabeza	<input type="checkbox"/>				THE DRESDEN FILES:	
Perros en la Viña	<input type="checkbox"/>		HOMBRE LOBO 20.º ANIV.		JUEGO DE ROL	
Polaris	<input type="checkbox"/>		Hombre Lobo 20.º Aniv.	<input type="checkbox"/>	The Dresden Files: Juego de Rol	<input type="checkbox"/>
Spirit of the Century	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	El Desollador	<input type="checkbox"/>	Pantalla del DJ	<input type="checkbox"/>
Un Céntimo por mis Pensamientos	<input type="checkbox"/>		H20: Pantalla del Narrador	<input type="checkbox"/>		
Worlds in Peril	<input type="checkbox"/>				VAMPIRO 20º A.	
DUNGEONSPAIN			LONGSHOT		Vampiro la Mascarada 20.º Aniv.	<input type="checkbox"/>
Dungeon Basic Set	<input type="checkbox"/>		Atomic Robo: el Juego de Rol	<input type="checkbox"/>	Anarquistas Liberados	<input type="checkbox"/>
Accesorios 1: armario y silla	<input type="checkbox"/>		Blacksad: Juego de Rol	<input type="checkbox"/>	Cazadores Cazados II	<input type="checkbox"/>
Accesorios 2: cama y arcón	<input type="checkbox"/>		Cultos Innombrables	<input type="checkbox"/>	Companion	<input type="checkbox"/>
Accesorios 3: librería y baúl	<input type="checkbox"/>		Cultos Innombrables:	<input type="checkbox"/>	V20: Pantalla del Narrador	<input type="checkbox"/>
			Pantalla del DJ	<input type="checkbox"/>	Polvo al Polvo	<input type="checkbox"/>
			Dreamraiders	<input type="checkbox"/>	V20 (edición de bolsillo)	<input type="checkbox"/>

Estos haraposos náufragos imperiales no vienen como invitados, sino como superiores, exigiendo la obediencia debida a su Imperio, pues en el caos del naufragio el Relentless perdió su carga más valiosa, unos prisioneros: el señor Hobart y su famosa tripulación de corsarios. El Emperador ha ordenado que los bandidos de la banda de Hobart sean llevados hasta la Corte de Justicia a tiempo para la Estación Alta a fin de poder anunciar un festival de ejecuciones de nueve días en su honor. El capitán-senador hará lo que sea necesario para cumplir los deseos del Emperador y exige la ayuda de la aldea de Cabo Bacalao.

Este pequeño libro que tienes entre tus manos es un homenaje, un agradecimiento y un gran abrazo, todo en uno. Festeja dos cumpleaños y lo hace regalando rol, porque este es el primer año en que nuestro pequeño barbudo se encuentra bajo el amparo de una gran familia, familia que además cumple diez años creando y publicando rol. Celebramos el décimo aniversario de esta casa y el primero de la barbuda, y lo hacemos con rol, que es lo que nos gusta.

Entre sus 32 páginas encontrarás:

- *El galeón añil* para **Dungeon World**
- *Los manuscritos de Wudang* para **Spirit of the Century**
- *Pan y circo* para **FATE (Venture City)**
- *Ll* para **No te Duermas**

Disfruta de estas cuatro aventuras de los juegos más carismáticos de **conBarba** y descubre el rol más actual.

EJEMPLAR GRATUITO.
PROHIBIDA SU VENTA.