

ESOTERRISTAS
2^a EDICIÓN

LA SUMA DE TODOS LOS MALES

POR ÀLVARO LOMAN

Shadowlands

LA SUMA
DE TODOS LOS
MALES



LA SUMA DE TODOS LOS MALES



Autor: Álvaro Loman

Editor: Francisco Javier Valverde

Ilustraciones: Andrés Sáez Martínez «Marlock» y Shutterstock

Maquetación: Àngels Soler

Corrección: Noelia García González y Marta de la Serna

© Shadowlands Ediciones.

Juegos de mesa y rol, S.L.

Calle Pere IV, 51, 4º 4º

08018 Barcelona

<https://shadowlands.es/>

info@shadowlands.es

ISBN: 978-84-128260-4-3

Depósito legal: B 12324-2024

Primera edición, julio de 2024

Esoterroristas y Ordo Veritatis son marcas registradas de Pelgrane Press Ltd.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7	
La campaña: El ciclo Rey.....	8	
MARCO DE CAMPAÑA	12	
¿Qué necesito para jugar?.....	12	
Punto de partida.....	12	
Estación base.....	17	
Creación de personajes.....	17	
Problemas de burocracia	18	
Equipo FES	19	
LA GRAN CIUDAD	21	
Cómo utilizar este suplemento.....	21	
Sesión 0	22	
Creación de la ciudad	22	
Creación de personajes.....	23	
Ajustes finales.....	24	
Estructura de la campaña.....	25	
Vida en el barrio	26	
Comprobar la Membrana.....	26	
Cambios en la ciudad	28	
La ciudad late	28	
Mecánicas nuevas.....	29	
Conocimiento del sector.....	29	
Guardianes	30	
Sistema AMINA	31	
Creando semillas de aventura.....	33	
Aspectos. Adjetivos propuestos	34	
DE MADRID AL CIENO	35	
Semillas de aventura.....	38	
Hijos de la luna	40	
El jardín de las delicias	41	
Adenocromo.....	42	
Titivilus	43	
La mujer de amarillo	45	
Sexo puro	46	
TELÓN DE FONDO	48	
Criminales.....	48	
Famoseo	50	
Gobierno	51	
Mundo laboral de clase alta	53	
Mundo laboral de clase baja.....	55	
Policía	56	
Prensa	58	
Seguridad.....	60	
Servicios.....	61	
Sociedad.....	63	
TERRORES NOCTURNOS	65	
Deluxe Vigilance.....	65	
Los Solucionadores.....	68	
Impulso Anarquía.....	70	
CICLO REY	73	
CAPÍTULO 1 - EL CLÁSICO.....	75	
Detonante de la investigación	75	
Conspiración siniestra	75	
Rastro de pistas	75	
Reacción antagonista	75	
Escenas	75	
Calentamiento	75	
Golpes junto al agua	76	
Llamadas demasiado cercanas	78	
Noche de partido	78	
Fin del partido	80	
Ganchos para aventuras	81	
CAPÍTULO 2 - CINCO ESTRELLAS	82	
Detonante de la investigación	82	
Conspiración siniestra	82	
Rastro de pistas	82	
Reacción antagonista	83	
Escenas	83	
Correo perdido	83	
La gran entrada	84	
Amarga recepción	86	
La inquietante entidad	87	
La investigación interna	87	
La investigación externa	88	
La cruda realidad	92	
Ganchos para aventuras	93	

CAPÍTULO 3 - PARROQUIANOS.....	94	CAPÍTULO 6 - PATRONES.....	126
Detonante de la investigación	94	Detonante de la investigación	126
Conspiración siniestra	94	Conspiración siniestra.....	126
Rastro de pistas	94	Rastro de pistas	126
Reacción antagonista	94	Reacción antagonista	127
Escenas.....	94	Escenas.....	127
Hora punta	94	Relaxing cup.....	127
Ley y desorden	96	Montaje policial.....	128
La Casa del Sol Naciente	97	La ceremonia senegalesa	129
Echar el cierre	99	Corrala industrial	131
En la oscuridad	101	Magia clandestina.....	132
Cese de negocio	103	Brutalidad policial	134
Ganchos para aventuras.....	104	Agua	135
CAPÍTULO 4 - PIRAMIDAL	105	Ganchos para aventuras.....	136
Detonante de la investigación	105	CAPÍTULO 7 - RETOQUES	137
Conspiración siniestra.....	105	Detonante de la investigación	137
Rastro de pistas	105	Conspiración siniestra.....	137
Reacción antagonista	105	Rastro de pistas	137
Escenas.....	105	Reacción antagonista	137
Deudas.....	105	Escenas.....	138
Todo en calma	107	Tiempo muerto	138
Muerte al por mayor.....	108	La clínica	139
Venta al por menor	109	Acción.....	141
La distribuidora.....	112	Suplantación	142
Polvo al polvo.....	112	Vigilancia	143
Ganchos para aventuras.....	114	Infiltración	144
CAPÍTULO 5 - JUEGO DE NIÑOS.....	115	El reclutamiento.....	145
Detonante de la investigación	115	Cierre de negocio	146
Conspiración siniestra.....	115	Ganchos para aventuras.....	147
Rastro de pistas	115	CAPÍTULO 8 - CRISTAL	148
Reacción antagonista	116	Detonante de la investigación	148
Escenas.....	116	Conspiración siniestra.....	148
Inicio de altos vuelos	116	Rastro de pistas	148
El cuerpo del delito	117	Reacción antagonista	148
La gente del barrio	118	Escenas.....	148
Entre las vías	119	Preparativos	148
Descubrir el pastel	120	Asalto	152
Pasajeros al tren	122	Persecución	160
Fin de trayecto	123	Ocultación	160
Ganchos para aventuras.....	125		

CAPÍTULO 9 - CLICKBAIT	162	CAPÍTULO 11 - PROHIBIDO EL PASO	192
Detonante de la investigación	162	Detonante de la investigación	192
Conspiración siniestra.....	162	Conspiración siniestra.....	192
Rastro de pistas	162	Rastro de pistas	192
Reacción antagonista	163	Reacción antagonista	192
Escenas.....	163	Escenas.....	192
Exclusiva.....	163	Asalto.....	192
Paren las rotativas	166	Siguiendo los cadáveres.....	195
La de Recursos Humanos	167	La ONG.....	196
El becario	168	Zona de construcción.....	197
El presentador	169	El Dios Ciudad	199
La conspiranoica	170	Peligro de derrumbe	199
El jefe	171	Ganchos para aventuras.....	201
Columnas de opinión	172		
Contraportada	172		
Forma alternativa de juego	174	CAPÍTULO 12 - CASO CERRADO.....	202
Tarjetas de objetivo secreto.....	176	Detonante de la investigación	202
Fichas de los PJ.....	178	Conspiración siniestra.....	202
CAPÍTULO 10 - HIPERBÓREA.....	179	Rastro de pistas	202
Detonante de la investigación	179	Reacción antagonista.....	203
Conspiración siniestra.....	179	Escenas.....	203
Rastro de pistas	179	Modo de uso	203
Reacción antagonista	179	El juicio del siglo	204
Escenas.....	179	El clásico	205
Té y pastas	179	Cinco estrellas.....	206
Mementos	181	Parroquianos	207
Los disturbios	183	Piramidal	208
La batalla.....	185	Juego de niños	210
Los Arrancatripas	185	Patrones	210
Los Hombres del saco.....	186	Retoques	211
La Hueste	186	Cristal	212
Los Quebrantahuesos.....	187	Clickbait	212
El responsable.....	187	Hiperbórea	213
Final de la previa	189	Prohibido el paso	214
Tiempo muerto	190	Caso cerrado	215
Ganchos para aventuras.....	191	Enemigos finales	216



INTRODUCCIÓN

Esoterroristas en un juego ambientado en un mundo distópico: el mundo real.

Una distopía es una alteración de la realidad que extrapola hechos nocivos existentes para convertirlos en problemas irresolubles. Las distopías clásicas, como *1984* o *Un mundo feliz*, hablan sobre todo de sociedades con un alto control gubernamental que conduce a un grado de alienación de la sociedad muy alto. Poco a poco, al irse normalizando este subgénero de la ciencia ficción, surgieron otras historias que trataban temas más concisos, como la sobrepoblación (*Cuando el destino nos alcance*), la inmigración (*Distrito 9*), la militarización (*Avatar*), la pérdida de la identidad (*The Matrix*) o incluso el agotamiento de los recursos naturales (*Wall-E*).

El *cyberpunk* no es sino un subtipo de distopía que ha tomado vida propia, con supercorporaciones con más poder que muchos Estados y humanos reducidos a simples elementos de consumo. Pero los temas que podemos encontrar en obras como *Ghost in the Shell*, *Altered Carbon*, *Blade Runner* o *Acción mutante* están tan cerca de nosotros que cabe pararse a pensar: ¿necesitamos un telón

hipertecnológico de fondo para hablar de estos temas?

No estamos acostumbrados a ver distopías ambientadas en el presente porque se convierten en elementos demasiado personales, demasiado viscerales. *Black Mirror* es una bofetada a nuestra sociedad, y eso que buena parte de la tecnología que muestra existe o existirá en breve. *Esoterroristas* da un paso más allá porque no inventa nada. Plasma nuestra realidad y simplemente busca explicaciones plausibles para sus problemas endémicos. Y es desgarrador analizar nuestra sociedad y entender que la existencia de criaturas que se nutren de nuestras energías negativas encaja al dedillo.

Porque todos sabemos que hay gente malvada, pero ese no es el problema. Es terrible pensar en personas como Vlad Tepes, Gilles de Rais o Elizabeth Báthory, asesinos en serie implacables que marcaron la vida de comunidades enteras, sí. Pero es peor pensar en la sociedad que tenían alrededor, que ayudó a que sus crímenes fueran llevados a cabo porque, bueno, seguían órdenes. Este juego recoge esta horrible realidad y

reflexiona al estilo de las mejores distopías. ¿Y si alguien pudiera desgarrar la realidad para conseguir más poder?

Pensadlo por un momento. ¿Y si destruir toneladas de fruta regulara el Ibex35? ¿Y si provocar ansiedad en tus empleados creara beneficios en la empresa? ¿Y si bombardear un país otorgara el pleno empleo a otro? ¿Y si permitir que una máquina observe la intimidad de una joven te diera poder? ¿Y si meter a niños en cuevas y hacerlos trabajar hasta la extenuación buscando coltán permitiera que tú puedas hablar con cualquiera del planeta en cualquier momento? Es fácil encajar las piezas para saber por dónde quiero ir.

Este es un juego amable porque asume que los humanos no somos capaces de llegar a realizar estas acciones por nosotros mismos. No, son una suerte de criaturas perversas ajenas a nuestra realidad que nos obligan a ello. Pero hay una trampa, una serpiente que se muerde la cola y una gallina que se convierte en huevo cuando dejas de mirar: ¿qué fue antes, la Membrana rota o la sociedad rota? La respuesta es demasiado obvia y, en cualquier caso, da igual. Hay una relación simbiótica entre ambas: la Membrana cada vez más rasgada permite entrar a criaturas mayores. Eso les da un poder que compartirán con sus aliados a cambio de que sigan rasgándola. No cuesta mucho trabajo imaginar a ciertos empresarios buscando la manera de debilitar la Membrana para maximizar beneficios. Eso haría una sociedad más injusta y cruel, pero eso no los paró cuando obligaron a sus empleados a mear en botellas para poder cumplir los plazos.

Por eso el juego se llama *Esoterroristas* y no *Entidades de la oscuridad exterior*, porque a quien hay que detener es a los miembros de nuestra sociedad que permiten entrar a las criaturas, no a las criaturas en sí.

LA CAMPAÑA: EL CICLO REY

En este libro se muestra un escenario de campaña que modifica sutilmente las reglas para poder jugar en España, pero lo hace para construir lo mismo. La campaña del ciclo Rey que incluye este libro intenta seguir el impulso de ese planteamiento cambiándolo de contexto: el fútbol (el deporte rey) como símbolo de una sociedad enferma.

Porque el fútbol mueve masas. Pero esas masas quieren disfrutar de una manera aséptica, sin una mirada crítica. No quieren pensar en lo malo de este mundo cuando ven un partido. Para ello, hay que construir una burbuja de tranquilidad, paz y armonía que deje cualquier sensación incómoda fuera y deje dentro una normalidad agradable y satisfactoria. Esto solo se puede conseguir con un montón de gente dedicada única y exclusivamente a ello.

Esa máquina de tapar escándalos, de mirar a otro lado y de aplaudir cuando toque solo puede ser mantenida gracias a una inyección continua de capital. Es una industria que se retroalimenta, conectando decenas de ámbitos, desde el policial al mediático o económico, no solo el deportivo. Decenas de miles de bellísimas personas que intentan de manera activa hacer feliz a una masa y poner un telón detrás que tape toda la miseria.

Decenas de miles de esoterroristas.

Esto impacta en la economía planetaria de modo inevitable. Todos estos ámbitos necesitan, a su vez, una sociedad adormecida con el suave ronroneo de la calma y la tranquilidad. Miles de millones se mueven a diario en transacciones comerciales cuyo sentido final está en conseguir esa paz falsa. Cambia la realidad de maneras que solo se habían podido ver en sociedades completamente enfermas del pasado: desde las pirámides de Egipto hasta los campos de concentración nazis. Cosas que ahora miramos atrás y decimos: ¿cómo pudimos llegar a eso?

La sociedad está cambiando y el fútbol tiene sus días contados. Con el auge de los *e-sports*, es solo cuestión de tiempo que el deporte rey sea desplazado, como hizo a su vez este con el toreo. No será en breve, claro, pero en ¿2? ¿3? generacio-

nes lo podremos ver. Por supuesto que no morirá sin luchar, y de hecho muchos equipos de fútbol ya están dando pasos para saltar del barco en cuanto sea necesario. Pero eso no quita que no tardaremos en ver a niños coleccionando cromos de jugadores de videojuegos profesionales. En ese momento miraremos atrás y nos llevaremos las manos a la cabeza. ¿Cómo pudimos llegar a eso?

¿Cómo es posible que los seguidores de dos equipos se golpeen hasta la muerte solo por ser rivales deportivos? ¿Cómo es posible que deportistas de élite mueran en mitad de un partido y nadie cuestione nada? ¿Cómo es posible que se financie un estadio en un lugar tan caluroso que es matemáticamente imposible de construir sin que muera alguien? ¿Cómo es posible que un millonario estafe millones y esté firmando autógrafos en la entrada del juzgado? ¿Cómo es posible que se tolere simbología nazi y comentarios racistas en un evento declarado de interés general? ¿Cómo es posible que una mujer denuncie por violación a unos deportistas y que la prensa

se mofe de ella y la persiga? ¿Cómo es posible que seguidores extranjeros provoquen disturbios en la plaza central de la capital del país para «calentarse» antes de un partido? ¿Cómo es posible que la animadversión sea tan fuerte que tengan que celebrar el partido en otro continente y, aun así, tenga que haber un operativo policial para separar a los hinchas y evitar altercados?

¿Cómo es posible que todo esto ocurra sin que entidades sobrenaturales se estén nutriendo de ello?

Esta campaña es mi intento por asimilar y comprender y dar sentido a todo esto. Por intentar encajar las piezas de un puzzle imposible de completar. *Esoterroristas* es solo un vehículo para que la explicación nos quite algo de culpa.

Ojalá existan los monstruos, porque la alternativa es aterradora.

Álvaro Loman
Octubre de 2022

MIN
SEGUNDO
ESPAZ
ACCION
INFO
DEL
PA

Este documento ha sido hallado en una redada en una casa okupa de Hortaleza. La policía recibió avisos de disparos y, al llegar, los agentes vieron que la puerta había sido forzada. Había ocurrido una masacre, con varias decenas de cadáveres entre asaltantes y residentes, en un fuego cruzado intenso. El lugar estaba destrozado. Los impactos de bala, los explosivos y los cadáveres estaban tan diseminados que nos fue imposible generar una línea temporal que explicara todos los sucesos. Todo parece indicar que, a falta de una palabra mejor, los habitantes estaban realizando sacrificios humanos y que un grupo entró a la fuerza para intentar detenerlos.

Revisando los cadáveres, la policía encontró que varios de ellos tenían documentación del CNI. Se nos avisó de los hechos, ya que ellos sospechaban que todo era una misión fallida de los servicios de inteligencia. Lo cierto es que nosotros no teníamos constancia de ninguna misión de estas características. De hecho, las acreditaciones eran falsificaciones tan elaboradas que tuvimos que realizar varias comprobaciones antes de descartarlas.

Creo que nunca sabremos a ciencia cierta qué pasó ahí, pero uno de los falso agentes tenía este papel doblado en la cartera. Parece tener varios años de antigüedad, por lo que se baraja que la persona guardara el documento por simple nostalgia. Sea como sea, el documento hace referencia a unos sucesos realmente inquietantes que, de ser ciertos, podrían significar que nuestro gobierno ha sido comprometido por agentes externos.

¿Sabe Presidencia algo de esto? ¿Hay alguna investigación abierta sobre ello? ¿Es esta Ordo Veritatis un enemigo a tener en cuenta?, ¡o es una leyenda urbana?

Por favor, necesitamos directrices oficiales para saber cómo continuar con esta investigación. Un grupo que se jacta de tener a su disposición este tipo de recursos no debe ser tomado a la ligera.

Muchas gracias por su tiempo.

felicitaciones personalmente. Sé que has trabajado muy duro para ser líder de un equipo y quiero que sepas que te he apoyado en todo momento. Ya sé que no debería haberlo hecho, tendría que haber sido imparcial, pero todos los pasos los has dado tú. Yo solo he dado mi opinión siempre que me han preguntado. Es un orgullo ver hasta dónde has llegado.

Ahora bien: no debes confiarle. La Ordo Veritatis siempre te va a apoyar, pero España ha sido un desafío desde hace décadas. No te va a ser fácil establecerte aquí. Llevo mucho formando parte de la orden, pero no tanto como para saber de primera mano estos hechos. Lo que te voy a relatar es más bien una colección de rumores, confesiones e información filtrada.

En los años 30 era evidente que la Ordo Veritatis necesitaba funcionar en Europa más allá de las fronteras de Inglaterra. Ya se habían asentado en varios países y España iba a ser el siguiente. Un grupo fue allí para firmar acuerdos e instalar infraestructuras, pero la guerra civil estalló. Los horrores que tuvieron que presenciar dan para escribir un libro, pero debes saber que no solo no consiguieron asentarse, sino que el Gobierno español los declaró personas no gratas. Tuvieron que actuar desde el extranjero durante años mientras sabían que cualquier desliz iba a llevarlos a un paredón de fusilamiento. Aun así, hicieron heroicidades que salvaron el mundo, como asegurar el bombardeo de Guernica.

La posterior dictadura fue peor. Franco nos puso en la lista negra, seguro de que la Ordo Veritatis era una organización judeo-masónica que solo buscaba derrocarlo. De hecho, los servicios de inteligencia nos consideraron durante décadas un grupo terrorista más y, ya durante la democracia, crearon su propia organización para detenernos. Eran implacables, y sus métodos, muy dañinos para la Membrana. Ayudé personalmente a muchos de los nuestros a huir del país, perseguidos de cerca por los perros de presa de los GAL.

Nuestras operaciones en España, durante mucho tiempo, tuvieron que hacerse de forma encubierta. Los señores Verdad, procedentes de otros países, podían dar un apoyo tangencial a grupos que solo buscaban mejorar el mundo. Cuando se disolvieron los GAL, la sociedad española repudiaba tanto la idea de un grupo secreto armado luchando por fuera de la ley que nos fue imposible gestionar la infraestructura necesaria para hacer nuestro trabajo.

No fue hasta muchos años más tarde, con la resaca del 11M finalmente apagada y un aumento significativo de la actividad sobrenatural, que pudimos asentarnos. Tiene serios problemas de corrupción y la falta de monitorización hace muy probable que existan nidos de criaturas incluso más grandes que los de la laguna del mar Menor, pero debemos intentarlo.

Es tu labor intentarlo.



MARCO DE CAMPAÑA

Este libro propone un marco de campaña para que puedas llevar el universo de *Esoterroristas a España*. Te explica cómo podría funcionar la organización dentro de este país y qué ha tenido que hacer para poder operar con normalidad.

Es una guía pensada para que se puedan trasladar todas las aventuras publicadas hasta la fecha a España sin mucha complicación. Una campaña así puede ser tentadora por muchos motivos, sobre todo si es el país donde vive el grupo de juego. En el libro básico no se explica cómo desempeña su trabajo la orden aquí, así que este suplemento se encarga de diseñar un marco para ello. Cualquiera debería ser capaz de preparar sus propias aventuras con ese sabor especial para dotarlo de una mayor cohesión y un trasfondo común.

¿QUÉ NECESITO PARA JUGAR?

Este libro no es autojugable y es necesario el manual básico de la 2^a edición de *Esoterroristas* para poder hacerlo, ya que detalla las reglas básicas y la creación de personajes. También se recomienda *Looking glass*, pues incluye una detallada versión de la ciudad de Madrid en 2021 y reglas

específicas para que el grupo pueda utilizarla como una base con vida propia.

Con estos dos libros estarás perfectamente preparado para dirigir cualquier campaña en este entorno, pero solo es necesario el básico para jugar. Además de eso, y como suele ser habitual en los juegos de rol, es necesario papel, lápiz y dados. En este caso, dados de seis caras.

Aunque toda la información para jugar la campaña se encuentra en este libro, es recomendable completarla con el *Libro del Horror Incesante* y la *Guía definitiva del esoterror*.

PUNTO DE PARTIDA

El documento que abre este libro (pág. 10) explica que el grupo de la Ordo Veritatis asignado a cubrir la totalidad del Estado español ha sido eliminado. Se dejan muchas lagunas en la historia para que se pueda integrar en cualquier idea previa que tenga el grupo de juego, pero en general parece indicar lo siguiente: una célula esoterrorista estaba haciendo un ritual en una casa okupa y los agentes entraron para detenerlos. En el tiroteo resultante murieron todos.

Estaban haciendo sacrificios humanos y el ritual no llegó a completarse, por lo que la ciudad está a salvo, pero hay muchas incógnitas alrededor de esta idea. ¿Qué querían invocar? ¿Quiénes eran? ¿Alguno de ellos sobrevivió? ¿Tuvo éxito el ritual? Estas preguntas no van a ser resueltas, para que puedan ser utilizadas con la célula esoterrorista Impulso Anarquía, que se describe en la página 70, pero cada *director de juego* es libre para utilizarlo como quiera.

En cualquier caso, la campaña debería arrancar con un grupo comenzando de cero. Pueden estar tentados de investigar qué le ocurrió el anterior equipo o ignorarlo por completo, según sus intereses y cómo se vaya a plantear la campaña. De

hecho, conociendo cómo de reservados son los señores Verdad, quizás ni siquiera sean conscientes del terrible destino de sus predecesores. Lo que saben es que ellos son los que los relevan y que son el único grupo que opera directamente dentro de Madrid, la capital de España. De nuevo, esto último podría ser mentira si el *director de juego* lo viera necesario.

Se plantean tres posibles señores Verdad para atenderlos, cada uno con personalidad propia y una agenda secreta. Los tres (sobre todo el segundo) tienen un protagonismo primordial en la campaña de este libro, el ciclo Rey (página 73), pero para cualquier otra es perfectamente legítimo cambiar de señor Verdad.



SEÑORA VERDAD

Nombre: Eustaquia García

Edad: 63

Profesión: Secretaria

Estilo de interpretación: Es una líder cálida que siempre intenta que todo el mundo esté cómodo y pueda hacer su trabajo. No busca la gloria ni el mérito propio, sino los resultados directos. No hay que confundir la calidez con debilidad, ni el hecho de que insista en hacer té con pastas a los agentes con que no sea capaz de manejar una escopeta con precisión.

Pasado: Eustaquia ha pasado su vida detrás de una mesa en un ministerio. Ha visto más de lo que debería y siempre ha callado y asentido con una sonrisa, pero nunca ha perdido la lealtad a su país y a su trabajo. Aunque parecía que no hiciera nada, sabía introducir sutilmente comentarios casuales en conversación con todas las partes implicadas. De repente, habían llegado a un acuerdo y todas pensaban que conseguían lo que querían.

Después de ayudar a la Ordo Veritatis (sin advertirlo) en misiones de gran trascendencia, un señor Verdad la reclutó hace años como contacto y confidente. No abandonó su trabajo de secretaria y siguió compatibilizando los dos empleos hasta hace poco, cuando ha comenzado su formación como señora Verdad a tiempo completo. Tiene muchísimas ganas de mejorar el mundo, y tener un solo trabajo le permite sacar tiempo para su otro pasatiempo: hacer crochet.



Futuro: Es una señora Verdad que siempre ha estado por debajo en muchas jerarquías. Eso hace que, para ella, sea bastante complicado delegar. Va a dejar mucha cancha a los jugadores, intentando empoderarlos para que hagan bien su trabajo, pero si alguna misión se complica, se involucrará como si fuera algo personal. Y en lo personal se vuelve furiosa.

CARACTERÍSTICAS

Habilidades de investigación: Adular, Análisis de documentos, Análisis de textos, Antropología, Burocracia, Consolar, Detección de mentiras, Historia, Historia del arte, Investigar, Negociar, Ocultismo, Patología, Psicología forense, Vigilancia electrónica.

Habilidades generales: Conducir 4, Escaramuza 4, Disparar 8, Preparación 8, Primeros auxilios 8, Psiquiatría 8, Vigilancia 8.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: 0

SEÑOR VERDAD

Nombre: Thomas Price

Edad: 45

Profesión: Entrenador de fútbol

Estilo de interpretación: Fue un gran líder. Inspirado e inspirador. Protector feroz y leal hasta la médula. Fue. Ahora Thomas está quemado y todo le importa bien poco. Las herramientas que antes utilizaba para inspirar liderazgo, las que aprendió siendo entrenador durante más de una década, ahora las utiliza para aterrizar y humillar. Es mucho más rápido y consigue los mismos resultados. Se pondrá rojo y amenazará si le pillan en un traspies, pero lo cierto es que se lo merece.

Pasado: Thomas estaba destinado a ser un gran futbolista, pero sufrió un ataque sobrenatural que lo dejó en el banquillo. No tenía ni veinte años cuando, en un campamento de verano, decidió usar una ouija para impresionar a unas chicas. No sabía que una criatura de la oscuridad exterior estaba escuchando. Cuando llegó la Ordo Veritatis, el atleta había reducido a pulpa a la criatura con sus propias manos. Pero no antes de que esta matara a doce personas y le mutilara una pierna.

La Ordo lo protegió y lo utilizó como confidente, pero el joven Thomas quería más y más. Tenía una furia ciega que lo instaba a seguir y destruir a todas las criaturas que había cerca. Después de rescatarlo en varias misiones en las que, claramente, se había metido donde no debía, decidieron reclutarlo para poder encauzarlo. Funcionó.

Su carrera como futbolista profesional se redujo a entrenar a equipos de segunda división, pero su nueva pasión suplió esa falta durante casi veinte años.

Futuro: El fuego que guiaba a Thomas hace tiempo que se apagó. Ya se ha vengado de

las criaturas que cercenaron su carrera y las vidas de sus amigos. Incluso ha alcanzado una cierta paz gracias a las misiones que ha liderado como señor Verdad para la Ordo Veritatis.

Esso lo está llevando a darse cuenta de que todos sus sueños se han visto aplastados. La Ordo Veritatis para él ya no es un instrumento para la venganza, sino las cadenas que no le han permitido florecer como entrenador. Ya ni siquiera le queda tiempo para entrenar y se ha metido cada vez más profundamente en las apuestas deportivas.

Tiene deudas. Muchas. Y en un futuro cercano va a tener que hacer algo drástico para resolverlas.

CARACTERÍSTICAS

Habilidades de investigación: Análisis de documentos, Bajos fondos, Burocracia, Cultura general, Huellas dactilares, Interrogar, Intimidar, Jerga policial, Investigar, Negociar, Ocultismo, Vigilancia electrónica.

Habilidades generales: Birlar 4, Conducir 4, Escaramuza 8, Disparar 8, Mecánica 4, Primeros auxilios 4, Vigilancia 8.

Modificador de atención: 0

Modificador de sigilo: +1



SEÑORA VERDAD

Nombre: Agnes Bertrand

Edad: 53

Profesión: Policía de asalto

Estilo de interpretación: Es una líder fuerte y dura. No admite errores, que ve como muestras de debilidad. Y los errores que menos tolera son los suyos propios. Tiene muchísimas dudas y es relativamente habitual encontrarla paralizada intentando encontrar la respuesta correcta, pero es muy orgullosa y nunca lo admitirá. Si alguien o algo demostrara que no ha sido lo suficientemente buena en su trabajo, se humillaría pidiendo perdón e intentando resarcir sus acciones de cualquier manera.

Pasado: Agnes dirigía su propio equipo de asalto en Marsella antes de entrar en la Ordo Veritatis. A finales de los 90, había un problema de drogas infectadas con la oscuridad exterior y ella cerró muchos de los laboratorios que la realizaban. Eran pisos patera en los peores barrios de la ciudad, que procesaban la droga y la movían de manera autónoma. Así ayudó a destruir varias células esoterroristas sin siquiera saberlo, como parte de su trabajo. Siendo rápida y eficaz, empezó a destacar demasiado y la quitaron de en medio. En una de las redadas estaban avisados y un Quebrantahuesos los esperaba. La criatura hizo honor a su nombre matando a todos sus compañeros y ella solo sobrevivió porque tenía granadas. Desde ese día, todo su torso y una de sus piernas están llenos de quemaduras y cicatrices de la metralla.

Fue en ese momento cuando la Ordo Veritatis le ofreció trabajo. Necesitaban a alguien como señora Verdad de sus equipos FES y ella cumplía todos los requisitos. Estuvo de baja dos años mientras acudía a psiquiatras y médicos rehabilitadores y se culpaba por todo lo ocurrido. Al final aceptó.

Futuro: La Ordo Veritatis en Francia tiene mucho que agradecerle y quieren darle algo parecido a un retiro, pero ella no lo acepta. Quiere seguir al pie del cañón, así que le han hecho lo que se suele llamar un ascenso en diagonal: entrenar y preparar a las Fuerzas Especiales de Supresión en España. Por ahora ella llevará sus equipos franceses mientras entrena a los españoles, pero, en un futuro, el plan es moverla a España y retirarla por completo del trabajo de campo. Cuando por fin le comunique que va a tener un trabajo tranquilo de despacho, es posible que sabotee su propia unidad para quedar en mal lugar y evitarlo.

CARACTERÍSTICAS

Habilidades de investigación: Análisis de documentos, Bajos fondos, Burocracia, Consolar, Detección de mentiras, Interrogar, Jerga policial, Ocultismo, Patología, Psicología forense, Recoger pruebas, Recuperar datos, Vigilancia electrónica.

Habilidades generales: Atletismo 8, Conducir 4, Disparar 16, Escaramuza 4, Estabilidad 6, Infiltración 4, Preparación 4, Salud 8, Vigilancia 8.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: +2

ESTACIÓN BASE

Aunque, tal y como se explica en la página 126 del libro básico *Esoterroristas 2ª edición*, la estación base solo existe en lugares apartados que necesiten de una coartada, en este marco de campaña es obligatoria. Tiene mucho sentido para la trama que deban depender de ella, pues la Ordo Veritatis no puede garantizar su ocultación.

El grupo de juego debe plantear una coartada y construirla con toda normalidad, incluso aunque forme parte de una ciudad grande. De hecho, si se quieren utilizar las reglas de «La gran ciudad» (página 21) para establecer la campaña en una población de estas características, se puede pensar en una de las secciones del mapa como zona de construcción de la base.

En el capítulo siguiente se plantean las secciones para la ciudad de Madrid, con una somera explicación de cada una y varias semillas de aventura para resolver los latidos, si fueran necesarios.

Las habilidades de **Conocimiento local** se sustituyen por los nombres de las secciones, por simplificar la sesión 0. Esto no significa que un personaje que esté en una sección sin ese Conocimiento local se vuelva inútil, ya que una llamada y la promesa de pagarle a un taxi puede hacer llegar a cualquiera a cualquier punto de la ciudad en cuestión de media hora.

¡GUITARRA Y OLÉ!

Lo normal es que un *personaje jugador* que no conozca España se haya volcado en conocer su cultura antes de venir a este país, pero ¿y si no lo hubiera hecho? Puede ser divertido interpretar a alguien que solo conozca los clichés españoles y diga «yo me gusta los toros, ¡bravo, maestro!», «mucho bueno paella» o «yo amo España. Me encantan los tacos» cuando intente hacerse pasar por español.

Esto puede romper el tono de la partida y cualquiera de la mesa puede vetar este tipo de personajes, aunque, siempre por el bien de la campaña, se debería plantear la idea y negociar la manera de llevarlo. Si al final se integrara en la campaña, queda a discreción del *director de juego* obligarlo a hacer un gasto de puntos interpersonales (dependiendo de la escena podría ser uno u otro) en interacciones normales. De no querer hacer el gasto, la escena funcionaría sin más complicación,

El *director de juego* debería anotar todos los personajes secundarios invocados de esta manera, ya que serán una fuente maravillosa de problemas (déjales pensar que también serán las soluciones) para el futuro. De hecho, es fácil pensar en ellos como futuros Guardianes de sus respectivas secciones. O, por supuesto, posibles futuras víctimas de algún latido. O las dos cosas.

CREACIÓN DE PERSONAJES

En este marco de campaña se presupone que los *personajes jugadores* son novatos para la Ordo Veritatis. Es posible que haya algún agente veterano, pero será un extranjero que no conocerá bien cómo funciona la idiosincrasia española. En cualquier caso, la Ordo Veritatis no ha sido capaz de dar la formación debida, por lo que en vez de tener 1 punto gratis en **Ocultismo** lo tienen en **Burocracia, Jerga policial o Bajos fondos**. Cada jugador puede elegir qué habilidad encaja mejor con su trasfondo.

Por lo demás, la construcción de personaje es exactamente la misma. Es importante recordar que los extranjeros deberían tener al menos 1 punto en **Idiomas** para poder manejar el español con fluidez.

pero el personaje secundario sabría que el agente no es español, lo que podría complicar la escena.

Quizás alguien lo trataría como a un turista o un inmigrante ilegal, impiéndole la entrada en ciertos sitios. O quizás desconfiaría de quien se ha presentado como agente nacional. No es nada que no se pudiera resolver con una habilidad interpersonal más adelante, pero lo obligaría a hacer el gasto antes de la interacción y, por lo tanto, le complicaría la economía de puntos.

En otros momentos, podría ocurrir justo lo contrario. Por ejemplo, un empleado de una tienda de antigüedades vería con mejores ojos a un tratante de arte si asume que es extranjero, pensando que un trato importante está delante de él. En esos casos, si el jugador lo plantea con inteligencia, se le puede conceder un **gasto de 1 punto en Suplantar** de manera gratuita.

PROBLEMAS DE BUROCRACIA

Hay que entender que el grupo de juego no posee en España el mismo apoyo logístico que en otros países, como Estados Unidos o Inglaterra. La Ordo Veritatis no ha conseguido realizar los pactos secretos necesarios con las autoridades españolas para garantizar la inmunidad, por lo que podrían suponer algún problema adicional.

Esto significa que las escenas de sacar a alguien de la cárcel o de conseguir órdenes firmadas por un juez no se van a resolver con la facilidad acostumbrada. Todo esto debe ir a discreción del *director de juego*, que debe imaginar si en esta comisaría en concreto tiene más sentido o menos que acaten las reglas con normalidad. En casos de funcionarios que tengan más libertad (y venga bien para la trama), convencerles con papeleo debería costar el doble de puntos de lo normal. Como siempre, una buena interpretación o una idea especialmente ingeniosa debería sobrescribir esta regla.

Cuidado con asumir que, por ejemplo, un policía corrupto se tomará más «libertades». La Ordo Veritatis funciona de una manera ilegal, y emplea a gente en puestos de poder para que presionen a sus subordinados para que acaten las normas sin preguntar. En ese sentido, un juez instructor untado por grandes empresarios probablemente no se plantee nada cuando su jefe lo llame para que deje en paz a un sospechoso que hace cosas ilegales pero que dice que es abogado. Simplemente acatará asumiendo que luego recibirá un sobre con dinero. En cambio, un policía de un barrio pobre que acabe de detener a un supuesto agente del CNI que ha disparado a alguien por la calle es posible que siga investigando aunque le llame el comisario para decirle que lo suelte.

Como siempre, todo es flexible y el buen discurrir de la historia debería marcar cuándo hacer uso de esta regla. En todos los sitios hay alguien que va por libre y justo ese podría haberles tocado a los jugadores. No deberías obligar a ese doble gasto más de una o dos veces por sesión de juego.

NUESTROS BUENOS AMIGOS DE LA AUDIENCIA NACIONAL

Como *director de juego* tienes demasiadas cosas en la cabeza como para, además, estar calculando cuándo tus jugadores han estado abusando de su estatus de intocables por la ley. Es difícil estar siempre al tanto, y pensar cuándo obligar a un gasto de 1 o 2 puntos puede ser demasiado engorroso. Puedes utilizar la siguiente regla alternativa: siempre que quieran gastar puntos para agilizar un papeleo de manera alegal, ofréceles la posibilidad de conseguir un beneficio extra si gastan un punto extra.

Si lo gastan, no pasa nada. Si no lo gastan, apúntalo con sutileza.

Como se puede ver en las primeras páginas de este libro, el CNI está tras la pista de una organización criminal con lazos gubernamentales que se hace llamar Ordo Veritatis. Es perfectamente posible que haya un equipo enfocado en documentar y perseguir estos crímenes. Es perfectamente posible que la Audiencia Nacional (el terrorismo y los entramados mafiosos entran dentro de su jurisdicción), alertada por los servicios de inteligencia, haya iniciado una investigación secreta en este sentido. Es perfectamente posible que los personajes jugadores estén siendo investigados.

Cuando un juez instructor solicita el secreto de sumario, toda la investigación está protegida y, en teoría, ningún detalle sale fuera del grupo de trabajo, por lo que la Ordo Veritatis no tendría acceso a esos archivos y no podría avisar de que esto está en marcha.

Imagina la sorpresa de tus jugadores cuando, en mitad de una preparación rutinaria en su estación base, varios escuadrones de Geos derriben la puerta y los detengan. Imagina sus caras cuando les expliquen que todos esos pequeños momentos en que decidieron no gastar el segundo punto, la Audiencia Nacional se enteró. Ahora han documentado todos esos crímenes y les van a hacer pagar.

EQUIPO FES

A continuación, se detallan las estadísticas de cinco agentes de la Ordo Veritatis que forman parte del escuadrón FES asignado a España. Se pueden utilizar estos personajes como base para construir una campaña, con la señora Verdad Agnes Bertrand dirigiendo la unidad. Este grupo estaría viajando por todo el país prestando apoyo militar a diferentes agentes de campo o directamente protagonizando sus propias misiones.

Si tienes intención de dirigir el ciclo de aventuras Rey, presente en este libro, el equipo se utilizará en una de las aventuras y no debería ser la base para el grupo de juego (que, ya de por sí, no debería ser un escuadrón FES). Por lo demás, los detalles como nombre, género, sexo y descripción física se dejan a un lado para poder ser complementados por los jugadores. Además, cada uno deberá responder varias preguntas con la finalidad de sumergirse más profundamente en la psique de los personajes.

Es interesante que estas preguntas se respondan por turnos, una por ronda, respetando el orden aquí establecido, ya que cuentan la historia de un equipo FES con mucho pasado a sus espaldas. Las respuestas de cada jugador deben tenerse en cuenta para las siguientes, creando de esa manera un trasfondo unificado que puede ser divertido de interpretar mientras vuelan las balas.

SARGENTO

Mi unidad es mi familia. Mis soldados dependen de mí. No les fallaré.

- ◊ La Ordo Veritatis te reclutó cuando te echaron del Ejército, ¿qué hiciste?
- ◊ ¿Por qué te negaste a liderar el equipo FES si no incluían al artífice en el equipo?
- ◊ ¿Qué crees que pensará el boina verde si descubre que lo vigilas en el mundo civil?
- ◊ ¿Por qué te negaste a investigar al negociador aunque era orden directa del señor Verdad?

Habilidades académicas: Análisis de textos 1, Arquitectura 1, Contabilidad 1, Derecho 1, Historia natural 1, Investigar 1, Ocultismo 2, Psicología forense 1

Habilidades interpersonales: Burocracia 1, Detección de mentiras 1, Interrogar 1, Intimidar 1, Jerga policial 1, Negociar 1

Habilidades técnicas: Análisis de documentos 1, Criptografía 1, Fotografía 1, Recoger pruebas 2, Vigilancia electrónica 1

Habilidades generales: Atletismo 8, Estabilidad 20, Infiltración 4, Preparación 4, Psiquiatría 8, Salud 10, Vigilancia 8

Umbral de golpe: 4

ARTÍFICERO

¿Cable rojo o azul? Si cualquier decisión puede matarte, es importante vivir al límite.

- ◊ La policía alemana te condecoró el mismo día que te echaba, ¿por qué?
- ◊ ¿Cuál es la deuda de vida que tienes con el boina verde?
- ◊ ¿Por qué fantaseas con asesinar al negociador?
- ◊ ¿Por qué no has querido decirle a nadie que te secuestraron, te dejaron inconsciente y te despertaste días más tarde con fuerza sobrehumana?

Habilidades académicas: Arqueología 1, Arquitectura 1, Cultura general 1, Idiomas 1, Ocultismo 1

Habilidades interpersonales: Bajos fondos 2, Intimidar 2, Jerga policial 1, Ligar 1, Suplantar 1

Habilidades técnicas: Astronomía 1, Balística 1, Explosivos 2, Fotografía 1, Medicina forense 1, Química 1, Vigilancia electrónica 1

Habilidades generales: Atletismo 8, Disparar 8, Escaramuza 8, Estabilidad 6, Mecánica 8, Preparación 4, Salud 16, Vigilancia 4

Umbral de golpe: 4

BOINA VERDE

Solo vives durante las misiones, con un cuchillo en los dientes y sangre en tus manos.

- ◊ ¿Por qué ya no vas a las reuniones de veteranos de guerra?
- ◊ ¿Por qué no te tiraste de lo alto del edificio cuando el negociador te ayudó?
- ◊ ¿Qué hiciste cuando el responsable del armamento pesado te pilló autolesionándote?
- ◊ ¿Crees que haber echado el currículum en Deluxe Vigilance interfiere en tu trabajo aquí?

Habilidades académicas: Antropología 1, Ocultismo 2, Patología 2, Psicología forense 1

Habilidades interpersonales: Bajos fondos 2, Burocracia 1, Interrogar 1, Intimidar 3, Jerga policial 2

Habilidades técnicas: Balística 2, Explosivos 1, Química 1, Vigilancia electrónica 1

Habilidades generales: Atletismo 8, Birlar 4, Conducir 4, Disparar 16, Escaramuza 8, Estabilidad 2, Infiltración 4, Mecánica 4, Salud 8, Vigilancia 4

Umbral de golpe: 4

NEGOCIADOR

Llevas años sin dormir. El estrés te destruye, pero no puedes dejar que los malos ganen.

- ◊ ¿Quién murió por tu culpa y por qué?
- ◊ ¿Crees que tu relación sentimental con el responsable de armamento pesado afecta a tu rendimiento?
- ◊ ¿Te sientes bien investigando al sargento por orden del señor Verdad?
- ◊ Las nuevas pastillas contra el insomnio ¿por qué te hacen sentir TAN bien?

Habilidades académicas: Historia 1, Idiomas 1, Investigar 1, Lingüística 1, Ocultismo 1, Patología 1, Psicología forense 1

Habilidades interpersonales: Adular 2, Burocracia 1, Consolar 2, Detección de mentiras 2, Interrogar 1, Jerga policial 1, Ligar 1, Negociar 1, Suplantar 1

Habilidades técnicas: Astronomía 1

Habilidades generales: Atletismo 4, Disparar 4, Escaramuza 4, Estabilidad 8, Preparación 6, Primeros auxilios 16, Psiquiatría 8, Salud 8, Vigilancia 4

Umbral de golpe: 3

RESPONSABLE DE ARMAMENTO PESADO

Las armas son instrumentos. Cuando más grandes sean, mejor podrás hacer tu trabajo. Y adoras tu trabajo.

- ◊ ¿Qué se siente al volver, montado en un tanque y con medio batallón buscándote, después de estar perdido tras las líneas enemigas?
- ◊ ¿Por qué no le dices al negociador que también estás viéndote con el sargento?
- ◊ ¿Por qué no le dices al resto que sabes que el artífice tiene un Arrancatripas en su interior?
- ◊ ¿En la Ordo Veritatis saben que la KGB te busca por crímenes de guerra?

Habilidades académicas: Análisis de textos 1, Arquitectura 1, Contabilidad 1, Cultura general 1, Historia del arte 1, Investigar 1, Ocultismo 2

Habilidades interpersonales: Adular 1, Bajos fondos 2, Burocracia 2, Detección de mentiras 1

Habilidades técnicas: Balística 1, Entomología forense 1, Huellas dactilares 1, Medicina forense 1, Recoger pruebas 1, Recuperar datos 1, Vigilancia electrónica 1

Habilidades generales: Atletismo 4, Disparar 10, Escaramuza 6, Estabilidad 6, Mecánica 4, Primeros auxilios 4, Salud 20, Vigilancia 8

Umbral de golpe: 3

DESCARGA DE FICHAS

Puedes descargar las fichas de estos personajes de la web shadowlands.es/descargas, donde las encontrarás también en formato Excel entrelazado para que puedas completarlas a tu gusto.



LA GRAN CIUDAD

El mundo de *Esoterroristas* está a punto de enfrentarse a su más temible enemigo: una incontrolable y gigantesca ciudad.

Aprende a desarrollar tus propias campañas y que las acciones de tus jugadores impacten en el mundo de juego y lo modifiquen para siempre. Utiliza las reglas de «Estación base» del manual básico *Esoterroristas 2ª edición* para construir una realidad que vibra y late junto a una Membrana que en cualquier segundo se puede rasgar y dejar entrar miles de aterradoras criaturas.

CÓMO UTILIZAR ESTE SUPLEMENTO

La primera edición del juego de rol de *Esoterroristas* planteaba la posibilidad de un grupo itinerante que se movía por todo el globo, buscaba criaturas de la oscuridad exterior y luchaba contra ellas para hacer nuestro mundo un poco mejor. En la segunda edición se planteó la opción de reducir mucho el espectro. Permitir que el rango de acción fuera tan limitado que la realidad se pudiera ir construyendo a medida que la campaña avanzaba. Estas reglas se llamaron Estación base y creaban una auténtica revolución en el estilo de juego. Por fin, los jugadores iban a tener control sobre un universo formado no solo

por amenazas sobrenaturales, sino por los seres a los que prometieron ayudar (y, cómo no, nuevos enemigos).

Este suplemento intenta dejarlo en un punto medio. Definir un pueblo al nivel que se pide en la campaña «Estación base» en el manual básico de la 2ª edición puede sacarte de un estilo de partidas que interesa explorar; por otro lado, permitir todo un mundo de juego eliminará la parte de vinculación emocional. Así que ¿por qué no una gran ciudad? Una megápolis al estilo de las grandes capitales mundiales, con cientos de miles de almas corriendo de un lado para otro sin tiempo para mirarse a la cara, pero con un vínculo único que poseen solo aquellos que saben que comparten un hogar.

Si tienes interés por tramas muy cerradas, con viajes que lleven a los jugadores a lugares inhóspitos a resolver crímenes concretos y luego vuelvan a su hogar... esto no es para ti. Hay decenas de campañas que hacen eso y seguro que puedes utilizarlas como inspiración. No. La gran ciudad busca que los *personajes jugadores* generen vínculos en una vorágine de sucesos, lugares y cosas que sean totalmente diferentes. Busca que las tramas se vayan generando solas a medida que las consecuencias en el Velo modifican para siempre el entorno.

Busca, en definitiva, crear un entorno. Si es lo que quieras para tu campaña, este es tu momento.

SESIÓN 0

Esta sección busca sustituir la creación del grupo de juego. Igual que «Estación base» modifica algunos puntos concretos, La gran ciudad hace pequeñas variaciones en la sesión 0 para crear un ambiente más acogedor para todos.

Antes de crear los *personajes jugadores* para jugar la campaña, se debe definir el entorno de juego. Puede ser Nueva York, o París, o Londres o Nueva Delhi. Una capital europea o japonesa, o de cualquier lugar del mundo. La única regla es que debe ser grande. No vamos a poner reglas a lo que significa que una ciudad sea grande, puesto que es una terminología que no encaja con un criterio que se pueda medir en kilómetros o habitantes o densidad de población. Es grande porque es importante, porque lo que pasa ahí impacta en el resto del país. Normalmente son capitales, pero siempre hay zonas con su propia gravedad, como Nueva York o Barcelona, que, sin necesidad de condensar poder político, tienen su propio poder económico o social.

CREACIÓN DE LA CIUDAD

Aunque no es necesario, sí que es interesante que todo el mundo conozca la ciudad en la que se va a jugar. No hace falta que tengan un conocimiento extenso, pero sí que puedan ponerla en un mapa, reconocer sus monumentos y contar con un par de historias que les recuerden a ella. Una vez estéis todos de acuerdo, coged la ficha de La gran ciudad (disponible en www.shadowlands.es/descargas) y rellenad el campo NOMBRE.

Ahora, justo debajo del nombre, debes poner tres adjetivos, o aspectos, que le den una descripción más o menos fidedigna a la ciudad. Ten en cuenta que estos adjetivos tendrán una importancia narrativa detrás. No es lo mismo jugar en una ciudad despiadada y deprimente que en una fría y solitaria. Los dos primeros adjetivos podrían considerarse versiones más duras de las siguientes, así que, como punto de partida, pueden ayudar al grupo de juego.

No hay ninguna forma concreta de elegir estos adjetivos, pero se anima a todo el grupo a ser

proactivo. Siempre es mejor organizar turnos y obligar a que cada uno diga alguna palabra, aunque no esté inspirado, que hacer una tormenta de ideas y que el jugador más extrovertido ponga todos los términos. De hecho, lo normal es que las primeras ideas en este tipo de dinámicas sean las más habituales y, por lo tanto, las que menos describan un entorno único. Intenta dar varias rondas antes de iniciar el debate para elegir las palabras finales.

En la página 34 encontrarás un listado con más de doscientos adjetivos, por si alguien necesita inspiración. Hay que intentar ceñirse a concep-

CIUDADES INVENTADAS

Nada en estas reglas impide crear una ciudad ficticia y jugar en ella. Siguiendo las mecánicas, se pueden diseñar unas ciudades totalmente nuevas, incluso de forma aleatoria, que tengan su propia idiosincrasia. Se podría construir un misterio en torno a ese lugar, como en la película *Dark City*, o inventar un concepto que se salte la realidad del juego (¿una ciudad con una brecha en la Membrana tan grande que uno de los barrios está dentro de la oscuridad exterior?).

Sea como sea, utiliza como premisa lugares comunes. Puede que el barrio alto se parezca a vuestro pueblo y el puerto sea una copia del lugar donde veraneáis. Esto hace que el vínculo de los jugadores con la ciudad sea más directo. Las ideas fluirán con más facilidad y, en definitiva, la experiencia de juego será más satisfactoria.

Por supuesto, puedes ignorar este consejo y hacerlo todo como un *sandbox* aleatorio. En la página 34 está la tabla de ejemplo con diferentes aspectos. Tira 2d6 (la primera tirada corresponde a la columna y la segunda a la fila) por cada tabla. Luego elimina uno de los cuatro aspectos, el que menos juego fuera a dar. Divide la ciudad en el número óptimo de sectores y deja que cada jugador defina el que vaya a utilizar como referencia de su *personaje jugador*. Por último, deja el dibujo del contorno para más adelante y diseña la medida que juguéis.

Es tu mesa de juego. Mientras el resto de jugadores esté de acuerdo, utiliza la manera que más te vaya a hacer disfrutar.

tos que se puedan explicar con una palabra, pero si fuera necesario utilizar una pequeña frase para explicar un concepto de manera inequívoca, es perfectamente factible.

SEPARACIÓN POR SECTORES

Cada ciudad tiene partes perfectamente reconocibles (barrios con personalidad propia, habitantes orgullosos de vivir en una parte concreta, etc.) y se suelen dividir en distritos para gestionarlas mejor desde un punto de vista político y administrativo, lo que les da a estos distritos cierta autonomía e idiosincrasia. Por desgracia, estos son espacios demasiado pequeños como para poder listarlos todos de manera efectiva. Por ejemplo, Madrid (la ciudad, no la comunidad autónoma) está conformada por veintiún distritos diferentes. Y estos, a su vez, se subdividen en barrios, que en este caso alcanzan un total de ciento treinta y uno. Esto es inabarcable, por lo que en La gran ciudad se utilizará una partición ficticia denominada «sectores».

Un sector, entonces, es una parte de la ciudad con entidad propia. A veces puede encajar con un distrito o un barrio, pero normalmente funcionará como una idea más abstracta. A veces «Barrio dormitorio» es más descriptivo que «Hortaleza», sobre todo si no vives allí. En cualquier caso, su cantidad siempre debe ser mayor que el número de *personajes jugadores* y menor que el número de *personajes jugadores* por dos. La siguiente tabla te puede ayudar con la horquilla de sectores y su cantidad óptima.

NÚMERO DE JUGADORES	3	4	5
Sectores	4-5	5-7	6-9
Número óptimo	4	6	7

Si tu ciudad es imposible de seccionar en esta franja, prueba a reorganizarlos siguiendo otra lógica. Te darás cuenta de que siempre hay una manera de darles cierto sentido si se mantienen los parámetros manejables. Es posible que las franjas sean más difusas y no quede claro si una calle concreta está en un sector preciso, pero es un problema menor que se puede resolver con una votación rápida en mitad de partida. Una vez elegidos los sectores, dibuja un mapa que los separe y dale un nombre a cada uno.

Puedes hacer esta parte por tu cuenta, pero siempre es mejor pactarla con la mesa de juego. Es posible que, simplemente por los aspectos elegidos, los sectores tengan sentidos diferentes.

CREACIÓN DE LOS SECTORES

Ahora hay que repetir el mismo proceso que se hizo con la ciudad, pero para cada uno de los sectores. Cada uno deberá tener dos adjetivos que lo definan, lo que conseguirá proporcionar ese sabor especial a cada barrio.

Como representan un conocimiento muy concreto de una zona específica, se recomienda ser flexibles con este punto. Quizás los jugadores no conocen cada rincón con una precisión tan exacta o quieren comenzar a jugar lo antes posible. Lo único obligatorio es darle un nombre a cada sector, aunque se dejen los adjetivos para llenarlos en un futuro. Incluso podéis centrarlos en los más evidentes y dejar los otros a medias, para descubrirlos en la propia campaña.

Si fuera necesario, se puede detener la partida más adelante para introducir aspectos sobre la marcha e implementar elementos que los *personajes jugadores* acaben de descubrir. En este punto, es importante decir que la experiencia de juego, que es la que intenta elevar este suplemento, supera a la realidad. Da igual que un jugador insista en que un sector no es peligroso, que ha nacido allí y que lo puede decir de primera mano. Si en la realidad del juego el barrio es peligroso, esa palabra puede definir el lugar perfectamente. Por supuesto, siempre y cuando no sea algo incómodo para ninguna de las personas implicadas.

Más adelante, en los ajustes finales, volveremos a este tema. Por ahora, marca el círculo con el número 1, que señala el primer nivel de inestabilidad de la Membrana (como se explica en el apartado «Sistema AMINA», en las páginas 31-32), en cada sector y pasa a la siguiente parte.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Los *personajes jugadores* se crean de la manera habitual, por lo que se descartan las variaciones que se piden para «Estación base». Todos los jugadores crearán un agente de la Ordo, con la única condición de que deben vivir en la misma urbe. Tal y como se describe en el manual, ninguno debería saber dónde residen los demás, ni

sus identidades secretas, pero sí que compartirán ciudad de origen. Todos los casos (o su mayoría) transcurrirán en el interior del perímetro de la urbe, por lo que es interesante que tengan algún tipo de vínculo con ella para hacer la campaña más divertida de jugar.

Por ejemplo, es mucho más interesante interpretar a alguien que se crio en un barrio pobre que ahora repudia: definir la personalidad del personaje gracias a negar sistemáticamente su pasado es una gran interacción con la ciudad. También funcionaría ser su fan absoluto y entrar en cólera cuando alguien la menosprecia y aplaudir a todo coche con una pegatina con su nombre. Por supuesto, nada te impide ser un especulador inmobiliario que viene a gentrificar un barrio concreto o alguien que solo se ha mudado aquí porque su pareja lo obligó, pero eso tendrá menos impacto en la campaña porque el vínculo emocional desaparece.

Dicho esto, y con la definición del personaje en mente, quedan dos elementos nuevos que van a caracterizar al *personaje jugador*:

Sector de referencia: Normalmente este será su barrio de residencia, pero podría ser donde trabaje o, en cualquier caso, donde pase más tiempo en su día a día. Aunque no es obligatorio, lo ideal es que solo sea de referencia para un *personaje jugador*, no para varios. En cualquier caso, cada uno debe apuntarlo en su ficha junto a la razón por la cual se vincula a este sector. El *director de juego* cuenta con su propia ficha para mantener el control de esta información (disponible en shadownlands.es/descargas).

Conocimiento del sector: De la misma manera que actúan las habilidades de **Conocimiento local** en la creación de *personajes jugadores* para «Estación base», los jugadores pueden utilizar puntos de investigación para ser amplios conocedores de un sector concreto de la ciudad. En el apartado «Conocimiento del sector» (página 29) se explica esto en más detalle, pero por ahora basta con saber que son habilidades que se pueden invocar para conseguir cualquier tipo de información en dicho sector del mapa.

Nadie puede conocer la ciudad por completo, así que esto está limitado a 3 habilidades (y por lo

tanto a tres sectores) por *personaje jugador* durante la creación de la ficha, con un máximo de 3 puntos en cada una. Los sectores elegidos no tienen por qué ser colindantes; simplemente son las partes que mejor controla el personaje en cuestión. Como cualquier otra habilidad de investigación, todos los sectores de la ciudad deben estar presentes en la ficha de, al menos, uno de los *personajes jugadores*.

ESTACIÓN BASE Y LA GRAN CIUDAD

Uno de los puntos fuertes de Estación base que aquí se está obviando es la separación de roles. En ese caso, el pueblo es tan específico que los jugadores se dividen entre agentes de la Ordo y lugareños, quienes tienen un límite de 1 punto por habilidad de investigación y, a cambio, pueden acceder al Conocimiento local.

¿Quieres utilizar las reglas de Estación base en La gran ciudad? Puedes hacerlo, sustituyendo **Conocimiento local** por **Conocimiento del sector** y eliminando para estos personajes el límite de sectores reconocibles. El problema de este cambio es que los agentes de la Ordo tendrán menos interacción con la ciudad (de hecho, no deberían tener sector de referencia) y que los lugareños van a tener mucho más poder. Para solventarlo, puedes hacer que los lugareños no tengan formación por parte de la Ordo y que piensen que todo lo que ocurre allí es de origen mundano. Incluso si tuvieran la habilidad de **Ocultismo**, estaría limitada a hadadurías y supersticiones.

Esto generaría una dinámica de ocultación de información entre jugadores que puede ser divertida de interpretar... para algunos grupos. Si sospechas que tus jugadores no forman parte de ese grupo, ignora esta regla.

AJUSTES FINALES

Ya está todo terminado y se podría empezar la campaña en este punto, pero todavía hay un par de ajustes que se pueden realizar para hacer que tenga más sabor. Para ello, consulta el apartado «Sistema AMINA» (págs. 31-32), donde se explica la puntuación del estado de la Membrana.

En todo caso, el inicio normal de La gran ciudad implica que la Membrana está no poco rasgada

por toda la ciudad. Nada muy preocupante, solo lo normal en un lugar con tanta densidad de población. Ahora bien, ¿y si es especialmente peligrosa? Quizás quieras jugar en Bagdad tras la guerra de Irak o en Ciudad Juárez en pleno conflicto entre carteles del narcotráfico. En esos casos, la inestabilidad de la Membrana debería subir 1 punto en todos los sectores. De igual modo, ciudades especialmente tranquilas pueden tener valores menores. Ajústalo como te interese, pero asegúrate de no subirla a su punto máximo.

CAMPAÑA FES

Hay ciudades tan peligrosas que vivir en ellas ya implica que la muerte te puede encontrar en cualquier esquina. Hablamos de lugares que se encuentran en un eterno conflicto, como Freetown, capital de Sierra Leona; Tijuana, a la cabeza del número de asesinatos en todo el mundo; Caracas, con una brecha de desigualdad sin igual; Baltimore, con cientos de crímenes relacionados con las drogas, y un largo etcétera.

No son aptas para una campaña al uso, ya que ocurren tantas desgracias de manera simultánea que la Ordo solo trabaja de manera quirúrgica intentando extirpar amenazas concretas en momentos concretos. Sin embargo, ¿por qué no establecer un grupo FES en una de ellas? Un grupo fuertemente armado que conquiste un barrio y plante cara a los grupos violentos podría permitir que la Membrana se cure poco a poco.

Estas ciudades empezarían con todos los sectores al máximo de inestabilidad, salvo el de referencia de los *personajes jugadores* que, ahora sí, sería compartido. La campaña se iría resolviendo como un juego de gestión de recursos donde los jugadores decidirían qué zonas asaltar para eliminar amenazas y conseguir que el agujero de la Membrana disminuya, minimizando las muertes. Es una idea de campaña totalmente *sandbox*, sin grandes misterios que resolver. Al final de cada aventura se comprobaría el efecto de las acciones de los jugadores en la Membrana y se seguiría a por la siguiente amenaza. El final no estaría vinculado a la muerte del líder de un grupo armado concreto (de hecho, matarlo causaría un vacío de poder y un nuevo conflicto armado con su impacto en la Membrana), sino al restablecimiento de una fuerza política eficaz que pueda mantener una cierta paz.

De la misma manera, los jugadores pueden solicitar modificaciones directas a sectores concretos. Quizás el barrio residencial tenga 1 punto menos de inestabilidad que el resto, pero las barriadas 1 punto más. Coméntalo y propón opciones a los jugadores, pero ten en cuenta que todo punto que se disminuya por un lado, crecerá por otro. Al final el cómputo exacto de puntos se mantendrá igual.

En este punto deberías decidir, como *director de juego*, si vas a permitir que exista un sector que dé inicio con el punto de inestabilidad máximo. Esto podría marcar un comienzo exponencialmente más duro, pero para campañas cortas puede ser divertido de jugar.

ESTRUCTURA DE LA CAMPAÑA

La campaña no debería salir nunca del ámbito geográfico de la ciudad. En todo caso, debería ser algo completamente puntual, y los *personajes jugadores* deberían sentirse incómodos en las afueras o incluso ante la perspectiva de buscar información en otro lugar.

Por lo demás, la campaña no debería variar de cualquier otra que puedas haber dirigido salvo por un elemento puntual: todas las aventuras que conforman esta campaña deben tener inicios y finales concretos que añadan unas mecánicas nuevas para ver la evolución de la ciudad. Aquí está la estructura básica para jugar, aunque luego se explicará con detalle cada una de ellas:

- Vida en el barrio:** Empieza cada aventura con una escena dirigida para cada uno de los jugadores por separado.
- Campaña normal:** Se juega con normalidad. Esto puede llevar varias sesiones, hasta que el *director de juego* sienta que se ha llegado a un momento de inflexión. En estas circunstancias se restauran los puntos de investigación y se consiguen los puntos de experiencia, de manera normal.
- Comprobar la Membrana:** Al finalizar el velado de una aventura, los jugadores evalúan el efecto que se ha causado en la Membrana en el sector en juego y en los demás.
- Cambios en la ciudad:** Es posible que, durante el juego, los *personajes jugadores* hayan encontrado a alguien que se quiera

unir a la Ordo Veritatis o se hayan vinculado a nuevos sectores de la ciudad. Este es el momento de plantear estos posibles nuevos personajes para convertirlos en guardianes de zonas concretas.

5. **La ciudad late:** Se comprueban todos los sectores para saber si alguna criatura ha conseguido atravesar la Membrana.

Este ciclo se repite tantas veces como sea necesario hasta terminar la campaña. De hecho, es posible que quieras integrarlo al final de cada sesión de juego, pero no es recomendable hacer latir la ciudad con tanta asiduidad, así que el punto 5 deberías dejarlo siempre como colofón de una aventura.

VIDA EN EL BARRIO

Aunque no es necesario, es más fácil conseguir la sensación de estar viviendo en una ciudad si los *personajes jugadores* pueden ver algo de su día a día. Estas escenas, que no deberían durar más de tres o cuatro minutos, son narradas por el jugador en

VIDA INTEGRADA

Iniciar cada aventura con esos momentos del día a día puede dar la sensación de tener dos vidas paralelas. Esto es bueno, ya que esta es la realidad de un operativo de la Ordo Veritatis..., pero quizás quieras subir las apuestas.

Puedes integrar estas escenas en mitad de la sesión de juego. Imagina a los *personajes jugadores* metiendo a la fuerza a una persona poseída en el maletero del coche y que, de repente aparezca por la calle un amigo de la infancia. O seduciendo a un camarero para conseguir información y que su pareja lo vea desde la mesa de al lado. Esto va a ralentizar toda la acción, pero es una gran manera de conseguir semillas de aventura y disparar las emociones.

Para esta forma de jugar, haz una pequeña escena por sesión (no por aventura) y deja elegir al *personaje jugador* qué persona entra en juego, cómo y con qué punto de **Conocimiento del sector** se asocia. Esto puedes hacerlo una vez por sesión hasta que termine la aventura, siempre y cuando queden puntos de **Conocimiento del sector** sin explotar en la ficha del jugador.

cuestión para explorar alguna idea que quiera resolver. Puedes plantear vetos con ciertos personajes para los que ya tengas planes, pero en general es bueno dejarte llevar y poner como límite narrar escenas únicamente dentro de los sectores donde el jugador tenga puntos. El *director de juego* puede permitir que los otros jugadores interpreten de forma momentánea a los personajes secundarios o interpretarlos él mismo.

Hay que recordar a los jugadores la utilidad de estas escenas y pedirles su colaboración para conseguir la sensación requerida. Pueden aprovechar para introducir nuevos personajes, evolucionar la relación con alguno de ellos y, de forma puntual, introducir semillas de aventura. Esto último es importante que se realice de forma muy puntual, pues busca crear vínculos, no destruirlos. Si cada sesión de juego empieza con el asesinato de un ser querido, la imagen de vida en el barrio se pierde y todo empieza a parecer una película de miedo barata.

COMPROBAR LA MEMBRANA

Las acciones del grupo de juego están orientadas, por encima de todo, a eliminar amenazas que destruyan la realidad tal y como la conocemos. Por eso, es importante ver qué efectos suponen estas acciones en la propia Membrana. Al final de cada aventura, se determinará qué sectores de la ciudad han sido afectados por las acciones de los investigadores y cómo.

La primera parte, determinar los sectores afectados, debería ser bastante directa: aquellos en los que haya transcurrido la aventura serán los impactados. Pero hay ciertos casos donde las ramificaciones de la historia pueden impactar en el resto. Por ejemplo, los familiares de una víctima que viven en otro barrio o una trama de corrupción que se haya visto desvelada por culpa de esto. Todo el mundo puede analizar las acciones y proponer qué sectores han sido influidos por ellas, pero el *director de juego* tiene la última palabra.

Una vez que se saben los sectores afectados, se analizan uno a uno. Las subidas y bajadas de la inestabilidad de la Membrana nunca deberían implicar una diferencia de más de 2 puntos. Además, la inestabilidad nunca debe quedar por debajo de 1 ni subir por encima de 3. A conti-

nuación tienese una pequeña tabla con ejemplos de acciones que pueden implicar cambios en la estabilidad de la Membrana.

-2	Una célula esoterrorista es destruida por completo.
-2	Una amenaza mundana que vivía con el barrio es eliminada.
-1	Se destruye una entidad de la oscuridad exterior.
-1	La prensa se hace eco de algo positivo para ese sector de la ciudad.
-1	Se hace justicia con una amenaza mundana.
-1	Un grupo significativo se compromete a hacer algo bueno.
+0	Un grupo pequeño ve algo sobrenatural.
+0	La prensa local cubre una noticia vagamente.
+0	Un grupo mediano contempla un evento mundial.
+0	Un medio marginal cubre una noticia en detalle.
+0	Un negocio cierra.
+0	Alguien muere.
+1	Un grupo es asesinado.
+1	Un grupo significativo se descubre haciendo algo malo.
+1	Una entidad de la oscuridad exterior huye.
+1	La prensa se hace eco de algo negativo para el sector.
+2	Una nueva amenaza mundana se cierne sobre el sector.
+2	Una célula esoterrorista tiene éxito.

Estos efectos son acumulables y solo se debería contabilizar la puntuación final. Solo debería descartarse uno si un efecto mayor ya lo cubre, si lo hubiera. Además, hay modificadores para la anterior tabla:

-1/+1	El personaje es odiado/querido públicamente.
-1/+1	El efecto negativo/positivo no ocurre por completo.
-1/+1	La sociedad ha normalizado/no admite que esto pase aquí.

Estos modificadores no deberían hacer bajar ningún efecto a 0 ni subirlo por encima de 2, así que solo sirven para regular muy pocas situaciones. Veamos un ejemplo de una crónica:

Un anciano marroquí muere (+0) por culpa de una EOE. Es muy querido en el barrio (+1), así que los vecinos acuden a la prensa (+1) al normalizar que la policía no va a hacer nada (-1). La investigación descubre un grupo de especuladores inmobiliarios que están intentando destruir el barrio para bajar los precios (+1) que usan a la prensa para dar publicidad al evento y dar la sensación de peligrosidad (+1). Se apoyan en un grupo esoterrorista formado por policías que utilizan sus credenciales para intimidar a los habitantes de un edificio (+1), sin saber que estos están invocando a criaturas para que hagan su trabajo. Los investigadores eliminan la EOE (-1) y reducen a los esoterroristas (-2). No solo eso, sino que consiguen que los ciudadanos se unan en una policía urbana (-1), aunque un periodista amateur explica en su blog que la policía está corrupta (+0). El efecto final es de +0 (0+1+1-1+1+1-1-2-1+0).

Es interesante ver que, sin un buen velado y sin convencer a los vecinos de que se unieran para luchar por su seguridad, el efecto habría pasado de dejar la Membrana intacta a hacerla más inestable. También cabe señalar que descubrir a un grupo de especuladores haciendo este trabajo es doloroso para la Membrana, pero es una semilla de aventura para otra misión más adelante donde enfrentarlo. En ese momento, al no ser una amenaza nueva, no tendrá efecto en este cómputo, pero su destrucción sí. Así se consigue que la Membrana tenga impactos más dramáticos, aunque sea menos veces.

CAMBIOS EN LA CIUDAD

No solo la ciudad puede variar, sino también cómo los *personajes jugadores* se relacionan con ella. Por eso es necesario añadir un apartado en la campaña donde dar pie a hablar de estos cambios. El primero de ellos es la posibilidad de contratar a alguien para que cuide de un sector concreto. Los *personajes jugadores* se pueden poner de acuerdo para que un personaje secundario que haya aparecido en partida entre a trabajar en la Ordo Veritatis. No se convertirá en un agente de campo, sino en un colaborador pagado con entrenamiento sobre lo sobrenatural.

Estos colaboradores se vinculan a un sector cuando los contratan y permanecen ahí de forma pasiva, como contactos que utilizar en un futuro. Hay que hacer una ficha de personaje a este Guardián, aunque su naturaleza exacta dé igual (podría ser un policía, un cerrajero, un profesor de escuela). Así se podrá saber con exactitud en qué momento puede resultar de utilidad y cuándo no.

En cualquier caso, el Guardián debe crear necesariamente un vínculo emocional con el grupo de juego. Sin él, no habría accedido a trabajar para una organización secreta que dice salvar el mundo y que nadie sabe quiénes son sus miembros... Ese vínculo se establece como 3 puntos, que están asociados a los *personajes jugadores*. Pueden estar repartidos de la manera que sea (3 a una persona, 2 y 1 o 1 punto a cada una), pero siempre con el requisito de que posean **Conocimiento del sector** en cuestión. En la sección «Guardianes» (página 30) se entra más en detalle en esto, pues va a ser una fuente constante de semillas de aventura.

Además, ya se ha dicho que un *personaje jugador* siempre va a poder estar vinculado a tres sectores, pero estos pueden cambiar a lo largo del juego. Siempre que un jugador lo solicite (y asumiendo que tenga sentido con lo ocurrido en partida), puede descartar puntos de **Conocimiento del sector** específico y ponerlos en otro. Es la única manera de vincularse a nivel emocional con un sector diferente, pero tiene un coste: los puntos gastados en el anterior se pierden. De todas formas, los vínculos emocionales con los Guardianes permanecen.

Por lo demás, las habilidades de **Conocimiento del sector** son como cualquier otra y, como tal, pueden ser modificadas de la manera normal.

LA CIUDAD LATE

Ahora estamos en el momento final de la aventura. Es un momento emocionante, pues podemos ver de verdad las repercusiones de las acciones de los investigadores. El *director de juego* tira un dado por cada uno de los sectores. Con un 1, disminuye de forma natural la inestabilidad de la Membrana. Con un 6, aumenta.

Hay que tirar por separado, ya que los resultados son independientes. Es perfectamente posible que baje la estabilidad en un sector y suba en el de al lado. Por simplicidad es mejor empezar con los de mayor inestabilidad y luego seguir con el resto, pero no es un orden importante: todos deben ser analizados. Aun así, no todos crecen y decrecen a la misma ratio. Una Membrana algo resquebrajada es más proclive a romperse que una estable. Por eso, a la tirada de dados hay que sumarle el contador de inestabilidad (de +0 a +3) y restarle la actuación del Guardián (0 si no está, -1 si existe o -2 si ha realizado alguna acción positiva durante la aventura). Esto hace que, por mucho que la ciudad siga latiendo, un sector cuya inestabilidad de la Membrana está al máximo nunca pueda decrecer de forma natural. De igual manera, uno que tenga el mínimo de inestabilidad y que cuente con un Guardián nunca puede crecer de manera natural.

Como ya se ha dicho, la inestabilidad nunca puede subir de 3 ni bajar de 1, por lo que un sector que deba crecer por culpa de un latido, pero haya llegado a su tope, rasga la Membrana. Se puede rasgar de tres maneras:

- 1. Muerte del Guardián:** El sector se rebela y destruye a su Guardián. Es algo inevitable y pasa fuera de juego. La manera exacta en que esto ocurre, la entidad de la oscuridad exterior que lo provoca y las consecuencias de esta muerte son elegidas por el *director de juego*. Para saber más sobre esta muerte y su impacto en la ciudad y los *personajes jugadores*, ve al apartado «Guardianes» (página 30).
- 2. Cambio en el sector:** Elige uno de los aspectos del sector y cámbialo por otro. Lo ideal es que sean versiones más inquietan-

tes del aspecto anterior (por ejemplo, de *rico a asquerosamente rico*, o de *tranquilo a inquietante*), pero podrían ser aspectos que cambien su percepción (de *pobre a gentrificado*, o de *peligroso a abandonado*). Una pequeña descripción de cómo esto impacta en el sector es interesante.

3. **Nueva amenaza sobrenatural:** Si eliges esta opción, avisa de que ha surgido una nueva amenaza, pero no es necesario desvelar qué es. Quizás un grupo violento ha descubierto la rotura en la Membrana y la están investigando, o un empresario ha pactado con una EOE para conseguir mano de obra zombi, o una EOE más poderosa de lo habitual acaba de hacer su aparición. Sabiendo que una amenaza surge de aquí, no es necesario decidir su naturaleza. Por supuesto, nada te impide decidirlo sobre la marcha y comunicarlo, si ves muy claramente el hilo de acontecimientos.

Además de esto, la rotura se propaga y sube 1 punto la inestabilidad de todos los sectores colindantes. Si alguno ya hubiera subido esta aventura (o fuera a subir ya) como consecuencia del latido, no volvería a subir; por esto se recomienda empezar las tiradas por los sectores más críticos. Además, si uno cercano subiera por encima de 3, se quedaría así sin generar una nueva rasgadura (aunque sí que habría que tirar por él como un sector más). En cualquier caso, hay que aplicar la lógica a la hora de hablar de «sectores colindantes», ya que es bastante habitual hacer un sector central que se toque con todos los demás o colocarlos en un diagrama de tarta, con un vértice compartido por todos. Normalmente elegir 2 o 3 es más que suficiente.

Si un sector bajara por debajo de 0, pasaría lo contrario. Los adyacentes bajarían en 1 punto (con un mínimo de 0) y se elegiría uno de los siguientes efectos:

1. **Cambio en el sector:** Elige uno de los aspectos del sector y cámbialo por otro. Lo ideal es que sean versiones más positivas del aspecto anterior (por ejemplo, de *agobiante a estresante*, o de *tumultuoso a pacífico*), pero podrían ser aspectos que cambien su percepción (de *perroflauta a comprometido* o de *pijo a a la moda*). Una pequeña descripción

de cómo esto impacta en el sector es interesante.

2. **Eliminar una amenaza sobrenatural:** Si eliges esta opción, avisa de que una antigua amenaza ha dejado de serlo, pero no es necesario desvelar cuál. Quizás unos cultistas se estaban reagrupando para atacar pero han huido, o unos niños han encontrado una EOE que el grupo daba por muerta y la han matado a pedradas. Sabiendo que la amenaza salía de aquí, no es necesario decidir su naturaleza. Por supuesto, nada te impide decidirlo sobre la marcha y comunicarlo, si ves muy claro el hilo de acontecimientos.

Los Guardianes no resucitan por arte de magia al reducir la Membrana, y tampoco deberían aparecer del mismo modo como parte de una tirada de dados. Los Guardianes siempre son elementos narrativos activados por los *personajes jugadores* que deciden abiertamente vincularse a nivel emocional con alguien y ponerse en peligro para ayudar a la Ordo Veritatis. Es un concepto importante que va a ser explorado en el siguiente apartado.

MECÁNICAS NUEVAS

Aunque se han planteado todas las mecánicas en los apartados anteriores, aquí se va a profundizar en ellas. Hay tres que están integradas dentro de este estilo de juego.

CONOCIMIENTO DEL SECTOR

Son habilidades de investigación cuyo nombre coincide con los sectores en los que está dividida la ciudad. En ese sentido, puedes reutilizar la ficha normal, tachando «Conocimiento local» y poniendo «Conocimiento del sector».

Su uso es sencillo. Cualquiera con el **Conocimiento del sector** en que se encuentra puede gastar 1 punto para sustituir cualquier punto de investigación que sea necesario. Narrativamente esto se resuelve gracias a una llamada de teléfono o un contacto previo que, de alguna manera, tiene la información que se desvelaría gracias al uso de la habilidad. No hay ningún caso en el que no se pueda utilizar, pero el poder no viene de un recuerdo o conocimiento previo, sino de llamar a la persona adecuada para la

pista concreta. ¿No podéis entrar en la discoteca? 1 punto en **Conocimiento del sector** y un abogado aparece para pedir explicaciones y el portero os deja entrar a regañadientes.

Al igual que con **Conocimiento local**, es posible inventar elementos de trama. Sí, en el ejemplo de antes se puede invocar a un abogado para que te ayude, pero es más efectivo gastar 2 puntos y que el de seguridad haya ido al colegio con el *personaje jugador*. La única pega es que este debe coincidir con uno de los aspectos del sector. En uno *peligroso* y *mafioso* podrías hacer que ese secundario fuera un yonqui que sepa cómo colarse o alguien que trabaja para la mafia, que «protege» el local a cambio de una mensualidad.

Se debería llevar control sobre todos estos personajes, pues son obvias semillas de futuras aventuras. De hecho, es bastante habitual que alguno de ellos vea algo que no deba y se termine convirtiendo en un Guardián.

GUARDIANES

La tarea de un agente de la Ordo Veritatis es compleja, pero sin ayuda sería imposible. En ciudades tan grandes no es extraño tener más de un equipo activo, pero lo que es esencial es un grupo que pueda controlar lo que ocurra y avisar a tiempo.

Un Guardián no es otra cosa que una de esas personas, alguien que entiende que sus habilidades (sean las que sean) serían de mucho provecho para detener a las entidades de la oscuridad exterior. Los Guardianes deben ser contratados por el grupo de juego y siempre debería ser alguien que haya colaborado con ellos en el pasado. Quizás un policía que accedió a enterrar un caso, un funcionario que clausuró una casa encantada, un médico que suturó las heridas de un agente sin hacer preguntas o, quién sabe, la hija de uno de los investigadores, que sobrevivió a un ataque y ahora quiere pasar a la ofensiva.

Aunque el *director de juego* puede vetar a alguien concreto como Guardián, debería intentar adecuar sus tramas al interés mostrado por los jugadores. Si ellos han considerado que una persona podría ser un buen candidato, por mucho que te rompa una trama y por mucho que encuentres razones para que, en el mundo de juego, diga

que no, deberías admitirlo. En cualquier caso, la elección última es tuya y puedes decidir lo que quieras.

En el momento en que el grupo de juego decida quién va a ser el nuevo Guardián, se debe interpretar una pequeña escena donde lo reclutan. Esto formaría parte del punto 4 de la estructura de una campaña, Cambios en la ciudad, por lo que es una escena flotante que puede ocurrir en cualquier momento entre el final de una aventura y el comienzo de otra.

El reclutamiento se hace efectivo cuando el grupo de juego se vincula emocionalmente al Guardián. Esto se hace con 3 puntos, pudiendo repartirse de cualquier manera entre los *personajes jugadores* que tengan la habilidad de conocimiento de ese sector. Cada uno de estos puntos es un vínculo emocional y es, en definitiva, una razón por la que el grupo lo quiere ahí. Estos vínculos se pueden apuntar en la ficha del sector del *director de juego*, ya que lo va a usar en algún momento.

El Guardián debe tener una ficha al estilo de los personajes secundarios importantes para poder saber en qué va a ayudar. Cualquiera puede utilizar 1 punto de **Conocimiento del sector** para invocarlo (en su sector, no en otros), pero deben ser conscientes de que no es un contacto al uso. Este puede negarse a actuar o redirigir su experiencia a otro personaje secundario. Si esto fuera así, el punto no se habría llegado a gastar.

El Guardián da una de las ventajas más poderosas del juego, siendo el único elemento que puede minimizar un latido de la ciudad. Por lo demás, da más problemas que otra cosa al grupo de juego. Para empezar, una vez por sesión un Guardián llamará a uno de los *personajes jugadores*. A veces será porque tiene una pista y a veces será porque se ha metido en un lío investigando algo por su cuenta. Cuándo se usa para entorpecer la misión y cuándo para acelerarla va a tener más que ver con el ritmo que quiera imprimir el *director de juego* en la partida que con la naturaleza exacta del Guardián.

Utilizarlo una vez por sesión (independientemente del número de jugadores) es más que suficiente, aunque en momentos más avanzados de

la campaña se pueden utilizar como disparadores de aventura. Quizás hayan raptado al Guardián o uno de ellos ha detenido a otro y lo está torturando, confundiéndolo con un enemigo al acecho.

TRAICIÓN

¿Puede un Guardián tener una agenda oculta independiente de los deseos de los investigadores? Sí, por supuesto.

¿Puede un Guardián tener objetivos radicalmente opuestos a los de los investigadores? Bueno, si te has hecho esta pregunta es porque sabes la respuesta.

Un Guardián es un personaje secundario más y, como tal, puede actuar como el *director de juego* quiera. Puede negar su ayuda, no estar disponible y hacer todas las acciones posibles para demostrar ser un Guardián pésimo. Quizás se pelee en un bar y llame, borracho como una cuba, para que utilices las credenciales de la Ordo Veritatis para sacarle de la cárcel. O quizás diga saber algo y esté mintiendo. O tal vez todo el tiempo estuvo trabajando para una célula esoterrorista, esperando el momento propicio para traicionar al grupo.

Como siempre, es tu mesa de juego. Lo único que hace un Guardián es dar ese -1 (o -2) a las tiradas de latido de la ciudad y realizar una acción significativa por aventura. Nada dice que esa acción deba de ser proporcional a la ayuda ofrecida.

Por último, el vínculo del Guardián con el grupo de juego es importante. Esos vínculos, que a nivel narrativo se resuelven como simples frases de unión, deberían obligar al *personaje jugador* a hacer tiradas de **Estabilidad** si llegara a negar su ayuda al personaje secundario. De la misma manera, el vínculo se puede romper en un futuro después de que el Guardián se muestre, o bien no capacitado para hacer su trabajo, o bien haga daño a nivel personal a alguien. Cualquiera durante la fase de Cambios en la ciudad puede decidir eliminar su vínculo.

El problema es que un Guardián tiene, por fuerza, que mantener esos tres vínculos. Si uno

desaparece (por elección o muerte del *personaje jugador*), otro debe ocupar su lugar. Una escena simple del estilo «te prometo que vengaremos su muerte» o una discusión que termine en «es un inútil y me desentiendo de él. Si quieres que siga, lo supervisas tú» puede ser suficiente para justificar este cambio. Este nuevo vínculo se puede saltar la regla del vínculo con el sector, pero si nadie está dispuesto a recoger el nuevo vínculo, el Guardián simplemente será despedido, o dimitirá o se irá a otro lugar; lo que mejor encaje en la narrativa y que implique su desaparición.

Sea como sea, cuando los Guardianes se quedan a ayudar, tienden a morirse en los momentos más dramáticos y complicados. Además del impacto que esto tendrá en el latido de la ciudad, los vínculos se han roto de la peor manera posible. Todos aquellos que tuvieron un vínculo con él, pierden **1 punto de Estabilidad** permanente, 1 punto por vínculo.

Si esto hiciera que el personaje bajara su puntuación de **Estabilidad** por debajo de 0 (y es algo que puede pasar si muere más de un Guardián en poco tiempo), el resultado es evidente. Acompañarán al *personaje jugador* a una sala acolchada después de tomar unas pastillas muy concretas bajo la supervisión de un enfermero. Después, cerrarán la puerta mientras llora, murmurando las mismas palabras una y otra vez: «Murió por mi culpa. Murió por mi culpa. Murió por mi culpa».

SISTEMA AMINA

La Ordo Veritatis tiene un sistema que descubre cuándo es más probable que una amenaza sobrenatural esté teniendo lugar. No es perfecto y hay cientos de casos donde se demuestra que los esoterroristas son capaces de evadirlo, pero, como el polígrafo en la vida real, es la única herramienta con la que pueden contar.

Este sistema, automatizado y alimentado con información aportada por los analistas de la organización, mide muchísimos factores para sacar conclusiones. Ofrece una estimación relativamente realista sobre el estado de la Membrana en un lugar dado. Gracias a esto, los grupos enviados por los señores Verdad tienen una

preparación más acorde a lo que puede ocurrirles. Su estado se define de la siguiente manera:

0	La Membrana está bien. No hay ninguna razón para pensar que una amenaza sobrenatural pueda salir de aquí.
1	La Membrana ha sido dañada. La población se muestra inquieta sin razón, los coches van más rápido. Los perros ladran sin razón aparente.
2	La Membrana se está resquebrajando. Es altamente probable que al menos una amenaza sobrenatural haya aparecido en la zona. La criminalidad sube y los niveles de estrés y ansiedad también. Algunos animales atacan sin razón.
3	La Membrana está rota. Se da por hecho que una entidad de la oscuridad exterior ha pasado desde el otro lado. Los crímenes se tornan más violentos, las enfermedades se recrudecen y aparecen animales pequeños muertos con inquietante normalidad.

Esto no significa que nadie pueda ejecutar un plan malvado en un sector con inestabilidad 0. Los planes de los seres humanos se rigen por unas reglas diferentes. Sí, es probable que un plan largoplacista de una célula esoterrorista vaya deteriorando la Membrana allá donde actúen, incluso aunque ese no sea su plan inicial, pero hay un gran número de excepciones donde no es así. Por ejemplo, un asesino en serie puede estar durmiendo plácidamente en el barrio más seguro de la ciudad que, mientras no asesine ni escoja sus víctimas ahí, no tiene por qué llamar la atención del sistema AMINA.

En cambio, un grupo de refugiadas obligadas a prostituirse durmiendo en el sótano de una casa sí va a afectar a la Membrana. Incluso aunque no trabajen allí ni sus captores tengan grandes vínculos con el sector, el propio miedo y angustia que las invaden tienen su impacto. La gente de alrededor empezará a sentir esas emociones, aunque no tenga claro el porqué. De hecho, si tú como *director de juego* sabes que hay algún sector específico con un secreto de este tipo, puedes ignorar lo que diga el dado en la fase de La ciudad late y subirle 1 punto de inestabilidad.

INFORMACIÓN ¿LIBRE?

El mapa por sectores es una gran herramienta para generar una realidad consensuada de juego, y el estado de la Membrana da muchas facilidades al *director de juego* para planear objetivos a medio plazo. Ahora, como *director de juego*, ¿quieres dar esta información a tus jugadores?

Por las descripciones y los hechos que ocurren en la campaña, los *personajes jugadores* pueden intuir cómo se encuentra la Membrana a lo largo y ancho de la ciudad. Saben dónde es más interesante poner un Guardián y dónde priorizar las acciones. ¿De verdad necesitan saber más? Permitirles ver o no el estado de la Membrana es una decisión del *director de juego*. El sistema AMINA no tiene por qué dar esa información, sino simplemente alertas concretas sobre amenazas precisas. Por esto, no necesitas ningún tipo de excusa para vetar esta información a tus jugadores.

En cualquier caso, darles acceso al estado real de la Membrana les ayudará a tener visión de conjunto y establecer planes. Para una campaña estilo *sandbox* es lo ideal. En cambio, ante un misterio confuso e intrincado, con pistas falsas, frustración y una alta mortalidad, lo mejor es esconder esta información.

O mejor: dales un mapa con las conclusiones de AMINA y ten otro en secreto con el estado real de la Membrana que difiera en algunos puntos importantes.

Que los *personajes jugadores* se estrujen el cerebro intentando entender por qué no deja de romperse la Membrana independientemente de sus esfuerzos.

La Membrana siempre será impactada por la presencia de entidades de la oscuridad exterior. Se aprovechan de grietas previas para colarse en nuestra realidad, por lo que es frecuente que los investigadores se encuentren con criaturas de bajo calibre, fruto del deterioro normal de lugares con mala energía (las grandes ciudades, con su forma de vida estresante, son elecciones evidentes). Así es cómo tradicionalmente las criaturas han entrado en nuestro mundo. El problema es cuando reciben ayuda desde este lado.

Los esoterroristas rompen la Membrana con sus acciones y traen criaturas más poderosas. No porque tengan mayor poder en presencia de los cultistas humanos, sino porque el deterioro es más rápido y, cuando AMINA lo detecta, ya es demasiado tarde.

CREANDO SEMILLAS DE AVENTURA

Al final todo es una gran excusa para que las aventuras salgan por su propio pie, sin necesidad de complicadas tramas que justifiquen una ciudad llena de acontecimientos.

Los aspectos están ahí para intentar contar una historia. Una ciudad *dividida* y *estresante* va a tener monstruos de ese tipo. Si a esto se le suma un sector llamado Barrio pobre con los aspectos *industrial* y *superpoblado*, la semilla de aventura se escribe sola. Quizás una fábrica muy famosa esté en esa zona y hace tiempo que se alimenta de humanos. Un antiguo empleado cayó en una máquina por un descuido después de hacer un

turno doble (estresante) y murió aplastado por sus engranajes. Los dueños consiguieron ocultarlo (*dividida*) pagando a la viuda para que saliera de allí (barrio pobre). Desde entonces la maquinaria (*industrial*) exige sacrificios para seguir funcionando y demasiados trabajadores van a trabajar allí sin hacer preguntas (*superpoblado*).

Esta es solo una idea, pero a medida que se vaya generando el imaginario de la ciudad, estos elementos se harán cada vez más complejos y auto-referenciales. Con unos buenos apuntes de lo jugado hasta entonces, los latidos van a marcar el impulso de una campaña que puede durar tanto como necesites.

Teniendo esto en cuenta, plantea tus tramas e intenta encajarlas con cada sector. Imagina un grupo esoterrorista (intencional o no) en cada uno de ellos y asociado a los aspectos del mismo, e intenta hacerlo encajar en los intereses de tu grupo.

Disfruta del viaje, porque lo más probable es que tus *personajes jugadores* no lo hagan.



ASPECTOS. ADJETIVOS PROPUESTOS

POSITIVOS

1	2	3	4	5	6	
Alegre	Melancólica	Cosmopolita	Amigable	Relajante	Verde	1
Feliz	Romántica	Sana	Enérgica	Moderna	Pura	2
Inspiradora	Positiva	Comprometida	Afectuosa	Centrada	Luminosa	3
Pacífica	Rica	Liberadora	Simpática	Independiente	Limpia	4
Vivaz	Boyante	Abierta	Alentadora	Ilusionante	Gloriosa	5
Domesticada	Civilizada	Divertida	Amable	Rebelde	Angelical	6

NEGATIVOS

1	2	3	4	5	6	
Triste	Añorante	Dividida	Agresiva	Estresante	Contaminada	1
Trágica	Agobiante	Enfermiza	Aplastante	Arcaica	Impura	2
Desesperanzadora	Negativa	Alienante	Sobrecogedora	Psicótica	Oscura	3
Peligrosa	Pobre	Opresiva	Tenebrosa	Dependiente	Asquerosa	4
Mortal	Miserable	Cerrada	Desoladora	Depresiva	Decadente	5
Feroz	Salvaje	Seria	Despiadada	Subyugada	Demoníaca	6

ESPACIOS

1	2	3	4	5	6	
Alejada	Espaciosa	Cercana	Lejana	Angosta	Inabarcable	1
Silenciosa	Transitable	Pintoresca	Insulsa	Sinuosa	Bullíciosa	2
Asequible	Organizada	A la moda	Arruinada	Impracticable	Gargantuesca	3
Gótica	Pausada	Nueva	Ruinosa	Ajetreada	Brutalista	4
Colorida	Calma	Tecnológica	Desactualizada	Vertiginosa	Apática	5
Apartada	Superpoblada	Segura	Insegura	Vaciada	Conectada	6

POLÍTICA/ECONOMÍA

1	2	3	4	5	6	
Roja	Tumultuosa	Neutral	Pactada	Comercial	Facha	1
Perroflauta	Subvencionada	Ingobernable	Estricta	Neoliberal	Pija	2
Izquierdosa	Industrial	Politicizada	Controvertida	Empresarial	Derechuza	3
Progre	Obrera	Rencorosa	Olvidadiza	Gentrificada	Conservadora	4
Cultural	Mixta	Ajetreada	Organizada	Segregada	Turística	5
Conflictiva	Urbanizada	Heterogénea	Homogénea	En obras	Sumisa	6



DE MADRID AL CIENO

Aunque España es un ente complejo y difícil de clasificar, la capital del Estado brilla con luz propia. Amada y odiada a partes iguales, opinar sobre esta ciudad es, en sí mismo, una declaración de intenciones.

Con la mayor densidad de crímenes, la mayor desigualdad económica y la mayor recaudación de impuestos de todo el país, Madrid parece imposible de entender. Es un lugar variable y en continua evolución, invadido constantemente por una renovación fruto de la inmigración interior del país. La España vaciada se muda a la capital para tratar de conseguir una mejor fortuna. Los jóvenes de la capital huyen a otras ciudades en busca de mejor calidad de vida.

Y la Ordo Veritatis vigila todo mientras tanto.

Como ya se ha comentado, el suplemento *Looking glass* presenta una visión más completa de la ciudad, encuadrada en una época muy concreta: 2021. No es necesario para jugar esta campaña, pero ver la disposición de esa información puede ser de ayuda para entender mejor lo que se plantea aquí.

Este capítulo explica cómo funciona la ciudad de Madrid (y, hasta cierto punto, la Comunidad de Madrid) de manera somera, volcándose en seis secciones diferenciadas. Estas secciones coinciden con las habilidades de **Conocimiento del sector**, por lo que lo primero que se incluye es un párrafo sencillo de cada una de ellas, para que lo lean los jugadores y entiendan mejor las características de dichas habilidades sin entrar en grandes detalles. En el mapa de la página 37 se puede entender dónde están estas secciones y cómo se comunican entre ellas.

Los aspectos marcados sobre la ciudad y sobre cada uno de los sectores se utilizarán como parte de la construcción de La gran ciudad, explicada en la página 22. Si no vas a utilizar este sistema, puedes ignorarlo o, como mucho, utilizarlo como guía a la hora de describir lugares.

Zona rica: La parte norte de Madrid es la que incluye el mayor número de barrios dormitorio, la menor densidad de población y la mejor calidad de vida. Es una parte cuidada y envidiada, con restaurantes decadentes y caros, gimnasios elegantes y elitistas, y famosos por doquier. La

habitan personas que viven en barrios cercados por una verja con seguridad privada que van en coche al centro a sus empleos con sueldos de seis cifras. Estos barrios están rodeados de vegetación, conectados entre sí por autopistas de cuatro carriles en perfecto estado de conservación, viviendo con una perfecta seguridad y tranquilidad. Con esta habilidad puedes:

- ◊ Saber solo por su apellido quién es una persona de clase alta y dónde vive.
- ◊ Acceder a zonas restringidas de barrios privados.
- ◊ Conocer cotilleos y detalles de negocios de alta gama.
- ◊ Encontrar a personajes famosos de casi cualquier ámbito.

Zona industrial: Al nordeste de Madrid se encuentra el llamado corredor del Henares, un eje residencial formado por varios pueblos de clase media-alta, mal comunicados para todo aquel que no tenga coche. Inmensos centros comerciales, bases militares, hospitales gigantescos y barrios fagocitados por la ciudad dan servicio a más de medio millón de habitantes que van a trabajar a alguno de los gargantuescos complejos industriales o, directamente, a los frenéticos espacios destinados al aeropuerto o a la estación de tren de Chamartín. Con esta habilidad puedes:

- ◊ Infiltrarte/introducir algo en el aeropuerto Adolfo Suárez Madrid-Barajas.
- ◊ Descubrir localizaciones exactas de una empresa.
- ◊ Conseguir detalles sobre funcionamientos internos de aduanas o cualquier tipo de transporte.
- ◊ Tener una conexión lejana con cualquier persona de clase media.

Centro-empresa: La almendra central (la zona delimitada por la M-30) está densamente poblada y los niveles de contaminación son absurdos, pero todo el mundo quiere vivir aquí. Las sedes de empresas de importancia internacional se encuentran en esa zona, y eso lleva a que cientos de empresas de menor calado quieran estar cerca. Esto, unido a los grandes centros políticos, con casi todos los ministerios, el Congreso y el Senado a solo un par de paradas de metro, hacen de este sitio un lugar perfecto para triunfar en los negocios. O terminar en la bancarrota.

Con esta habilidad puedes:

- ◊ Hacer/reconocer ingeniería fiscal.
- ◊ Pedir favores políticos.
- ◊ Descubrir conexiones ocultas o empresas fantasma.
- ◊ Presionar a personalidades públicas.

Centro-comercio: Conviviendo (a veces en el mismo edificio incluso) con los más ricos del país, toda la almendra central está abarrotada por el sector servicios. Los centros comerciales más caros y exclusivos comparten manzana con casas okupas que organizan asambleas anarquistas. Las colas para ver el musical *El rey león* deben abrir paso para que los yonquis pasen en busca de su próxima dosis. Es un caos abarrotado de gente, con miles de turistas diarios que caminan confundidos hacia el museo más próximo mientras los atropella una vorágine de consumidores que llegan de todo Madrid para hacer sus compras, bailar en sus discotecas y, solo quizás, divertirse en el proceso. Con esta habilidad puedes:

- ◊ Conseguir acceso a tiendas o locales exclusivos.
- ◊ Conseguir droga o contactos criminales.
- ◊ Evaluar o conocer negocios concretos.
- ◊ Saber detalles sobre teatros, museos o espectáculos.

Barrio migrante: La zona sur de Madrid es donde se suele concentrar toda la inmigración: Usera es territorio chino; Carabanchel, zona latina; el Puente de Vallecas aglutina al mayor número de marroquíes, y los pueblos limítrofes tienen una gran afluencia de población de Europa del Este, mayormente rumanos y ucranianos. Esto hace que los barrios tengan tiendas diferentes, restaurantes diferentes y hasta costumbres diferentes. Conocer estas variaciones es vital cuando quieras hablar con grupos demográficos concretos o quieras saber algo de comunidades especiales. Con esta habilidad puedes:

- ◊ Saber la nacionalidad de una persona con una interacción simple.
- ◊ Conseguir cierto grado de confianza con un migrante.
- ◊ Descubrir lazos con mafias y otros grupos criminales segregados.
- ◊ Tener información cultural, incluyendo creencias y supersticiones de otros países.

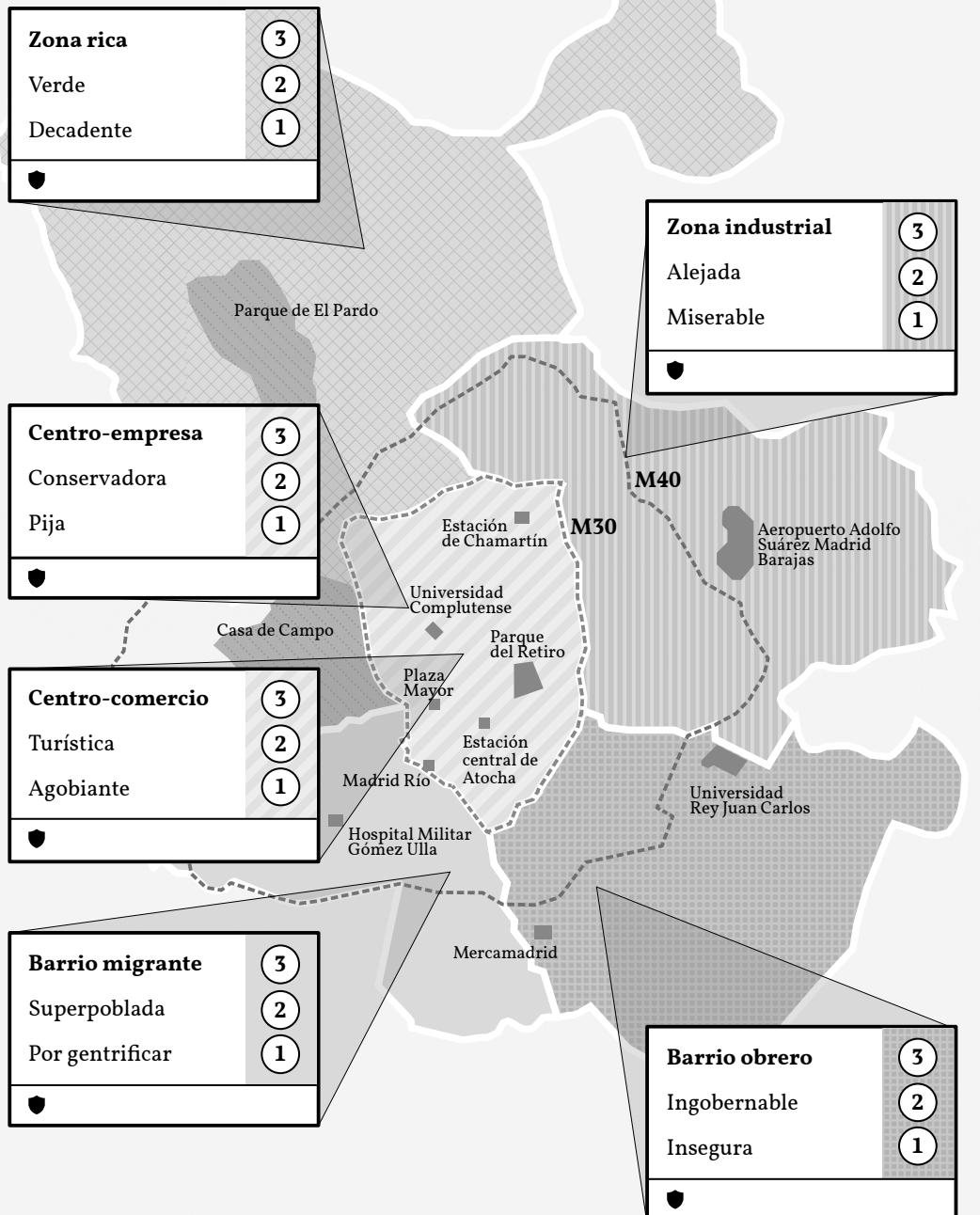
MADRID

CARACTERÍSTICAS

Estresante

Comercial

Cultural



UTILIZAR HABILIDADES FUERA DE SUS SECCIONES

Estas habilidades no son exclusivas de cada uno de sus barrios. Por ejemplo, la habilidad **Barrio migrante** se puede utilizar sin problemas dentro de la M-30: el distrito centro tiene mucha población árabe o india y los núcleos de población africana de Lavapiés son inmensos, pese a salirse de la sección e incluirse dentro de otra. Curiosamente, dentro de la M-30, uno de los colectivos migrantes más extensos es el estadounidense, formado por empresarios y negociantes. Estos se quedarían fuera del uso de la habilidad porque se integran dentro de la clase alta, por lo que tendría más sentido en **Centro-empresa** o **Zona rica**.

De la misma manera hay barrios industriales en el sur, gente rica en el este, núcleos comerciales en el Alcorcón y personas de clase obrera en todos los negocios de toda la ciudad. Un *personaje jugador* puede intentar utilizar esta habilidad siempre que tenga sentido y el *director de juego* debería poner de su parte cuando no entorpezca la trama.

Barrio obrero: Fuera de la M-30, donde la vida se abarata radicalmente, algunos barrios tienen una identidad propia. De hecho, la mayoría de ciudades que han conservado esa identidad, como Coslada o Rivas, no han querido formar parte de Madrid y son pueblos con su propio Ayuntamiento. Dentro del núcleo urbano, sobre todo Vallecas y Villaverde han conseguido mantener esa presencia, gracias a una conciencia de clase que ha unido a la gente para trabajar en un frente unido. Visitar estos lugares es saber que la vida transcurre de manera diferente. Y la gentrificación no es una opción que se vea con buenos ojos. Con esta habilidad puedes:

- ◇ Conocer irregularidades cometidas por empresas.
- ◇ Conseguir cierto grado de confianza con una persona de clase obrera.
- ◇ Descubrir negocios alegales o sin licencia.
- ◇ Aunar a varios personajes en un frente común.

SEMILLAS DE AVENTURA

Madrid es una vorágine de actividad. Millones de almas se mueven a diario por su superficie, y provocan la sensación de que cualquier historia, por extraña que parezca, puede ocurrir en sus calles. A continuación se listan seis semillas de aventura y las secciones más probables donde podrían ocurrir.

Están escritas como si fueran informes antiguos de la Ordo Veritatis. Son historias que no han terminado de comprobarse y que podrían ser completamente falsas o terriblemente ciertas. Siéntete libre de darle una fotocopia de la página concreta a cualquiera que **gaste 1 punto de Ocultismo** para saber más sobre la amenaza en cierres. Siempre que tenga sentido para la misión que accedan a ella, claro.

Al final se plantean varias opciones para vincular cada informe con posibles aventuras asociadas a los seis sectores de la ciudad.

SEMILLAS Y LATIDOS

Si se quieren utilizar estas semillas de aventura como efectos provocados por los latidos de una Gran ciudad (como se indica en la página 28), se debería intentar hilar de alguna manera con tramas en cierres. Quizás un personaje secundario ya conocido acude a una pitonisa gitana para conseguir el amor de su amado, o un guardia de seguridad despedido por culpa del equipo termina de segurata en el Museo del Prado.

Sea como sea, y aunque tiene mucho sentido que las tramas no tengan nada que ver entre sí, es interesante encajarlas para complicar una historia ya presente.

No.

NAME
NOM

SEMI^LAS DE AVENTURA

HIJOS DE LA LUNA
EL JARDÍN DE LAS DELICIAS
ADENOCROMO
TITIVILUS
LA MUJER DE AMARILLO
SEXO PURO





¿Patria tener relación con el hombre embarazado hallado en Girona?

HIJOS DE LA LUNA

Cuenta la leyenda que una mujer puede enamorar a un hombre si se lo solicita a la luna durante toda una noche de vigilia en un bosque. Lo único que la luna solicita a cambio es que le entreguen en sacrificio ritual el primer hijo que engendren ambos.

Se sabe que dentro de la población de etnia gitana este hechizo se utiliza con cierta normalidad e incluso ha inspirado una canción, pero poca gente conoce sus efectos. Aunque la Ordo Veritatis no sabe cómo funciona el ritual, sabe que termina generando un líquido que debe ser ingerido por la víctima. Se cree que el líquido es, en sí mismo, una criatura de la oscuridad exterior que toma el control de la víctima. Esta se empieza a comportar como un zombi vudú y pierde el control sobre sus acciones; está siempre cansada y alicaída y se desvive por la persona que realizó el ritual. Tiene impulsos sexuales muy activos y continuamente busca tener relaciones, lo que engendra de manera invariable una criatura. ←

El embarazo avanza con aparente normalidad, aunque más allá del séptimo mes todo empieza a ir mal. Las ecografías muestran deformaciones que antes no estaban ahí, la mujer tiene pesadillas y en ocasiones se hace laceraciones durante el sueño. La víctima en todo momento sigue «enamorada» de la esoterrorista que ha hecho el ritual, pero cerca de la semana 38 de embarazo todo cambia.

Nos constan varias criaturas que han nacido antes de esa semana, pero la gestación no suele llegar al término. La víctima, en un trance inducido por la criatura que ha consumido, asesina a su pareja y extrae al niño de su vientre. Luego lo lleva al bosque y se suicida, sirviendo su cuerpo como sustento para la criatura durante los primeros y vulnerables días de vida.

La entidad de la oscuridad exterior, que parece un ser lechoso, extremadamente delgado con dientes afilados y sin pelo en el cuerpo, vive en el bosque y se alimenta de alimañas y pequeños mamíferos, pero ansía el calor humano. Se suele esconder en una cueva y solo ataca a campistas confiados y transeúntes perdidos, pero, en las noches de luna llena, la criatura sale al exterior y se tumba en un claro. Se cree que es para regenerar energía y curar heridas.

En noches de luna menguante, en cambio, camina hasta asentamientos cercanos aullando y chillando. Parece que busca compañía humana y hay varios informes que apuntan a víctimas que han sobrevivido aterrorizadas toda una noche con una de estas entidades tumbada encima, ronroneando como un gato de compañía. Al alba, la criatura se aleja sin más interacción. Varios informes indican que aquellas víctimas que han reaccionado con violencia han terminado mutiladas y descuartizadas.

SECCIONES POSIBLES:

- ◊ **Barrio obrero:** Un hombre asesina a su esposa y es capturado por la policía con un feto vivo aparentemente albino entre sus manos.
- ◊ **Barrio migrante:** Una mujer descubre a su mejor amiga poniéndole un líquido en la bebida. Es parte del ritual.



EL JARDÍN DE LAS DELICIAS

El museo del Prado tiene un restaurador llamado [REDACTED] parece estar obsesionado con un cuadro concreto: el tríptico de Jheronimus Bosch conocido como *El jardín de las delicias*. Lo restaura varias veces al año y solicita revisiones en busca de daños con una cadencia que no es nada habitual. En realidad, es un agente infiltrado de la Ordo Veritatis que cumple una misión secreta desde hace más de veinte años.

En 1998, un estudiante de historia del arte detectó modificaciones sustanciales en la famosa obra. Mientras revisaba fotografías antiguas del cuadro se dio cuenta de que ahora había más gente pintada. Eran cambios sutiles, personas en el fondo, entre otras diminutas figuras, con el mismo estilo y calidad pictórica. Se inició una investigación que terminó en la expulsión de uno de los restauradores, por considerar que estaba introduciendo cambios en el cuadro sin permiso. El estudiante recibió una gratificación económica y el asunto se ocultó para no provocar habladurías.

Sin embargo, seguían apareciendo nuevos diseños en el cuadro. Tres restauradores más sufrieron ese destino antes de que la Ordo Veritatis tomara cartas en el asunto. Un señor Verdad fue el primero en detectar el problema. Hacía unos meses había dejado sin cerrar el confuso caso de la desaparición de un supuesto santo que realizaba milagros en una zona rural colombiana. Todo era un fraude, y la propia Ordo lo había desenmascarado y llevado ante la justicia. Esa noche desapareció de su celda, mientras estaba custodiado por varios guardas y sedado por culpa de un ataque nervioso. Algunos testigos dijeron que un ángel lo había guiado al cielo, pero un radar militar que vigilaba la zona no detectó nada inusual. Después de mandar a varios equipos a investigar al lugar, el señor Verdad tuvo que aceptar la situación: nunca sabría cómo había desaparecido el santo.

Pero ahí estaba: el santo aparecía empalado en la parte del tríptico que referencia al Infierno. Era difícil de reconocer, pero una vez se veían las fotografías, no había duda. La figura había aparecido pintada en el cuadro exactamente el mismo día que el santo desapareció. **803**

Una vez que se hizo esta conexión, se intentó descubrir si el resto de figuras aparecidas en el cuadro tenían conexión con personas reales. Hasta el momento se atribuyen **712** figuras a diferentes personas desaparecidas por todo el mundo. Todas ellas tenían algo que ver con la fe cristiana. Las que habían tenido una buena vida aparecían en la parte del Paraíso y los otros, en la parte del Infierno. Algunos delincuentes sexuales se han encontrado representados en la parte de la orgía, en la tabla central.

El restaurador sigue documentando todos los nuevos individuos que aparecen en el cuadro y pintando encima para ocultar los cambios a la opinión pública, pero nadie ha sido capaz de encontrar una explicación a esto.

SECCIONES POSIBLES:

- ◊ **Centro-comercio:** Unos turistas encuentran una nueva persona en el cuadro. Se hace viral.
- ◊ **Barrio migrante:** Un predicador asciende en un halo de luz durante una misa con su congregación religiosa. Desaparece por completo, pero aparece de repente en el cuadro.



ORDO
VERITATIS

ADENOCROMO

En 1992, tres niñas fueron secuestradas cuando iban a una discoteca en Valencia. Sus cuerpos fueron encontrados 75 días más tarde con fuertes signos de tortura y violación. Los culpables nunca fueron encontrados, y eso que el crimen fue muy mediático y la búsqueda fue exhaustiva. Cuando el crimen estaba cerrado por falta de pruebas, un investigador privado descubrió un vídeo del asesinato. Parecía un ritual que implicaba a personas importantes de la esfera política y policial del país en los actos consumados contra las chicas. Pese a aparecer en múltiples medios de comunicación, nunca enseñó el vídeo ni dijo nombres de los implicados.

Lo cierto es que un equipo de la Ordo Veritatis recuperó y destruyó la copia de la cinta. Inició una investigación y consiguió desarticular una red de trata de menores que surtía a personalidades asociadas al club Bilderberg. Aunque la opinión pública nunca lo supo, utilizaban estos rituales para invocar a una criatura de la oscuridad exterior llamada Adenocromo. Supuestamente, si la alimentaban con sangre de niños, les conferiría a cambio la inmortalidad.

No existen registros de la Ordo Veritatis que avalen la existencia de esta criatura, pero eso no ha parado a todo aquel que ansía la inmortalidad. Se sabe de diversos grupos esoterroristas que persiguen este objetivo y la existencia de varias redes criminales que les dan servicio. De hecho, es bien conocido por la orden que, aunque la red que secuestró a las niñas ha sido erradicada, ha sido sustituida por otra. Ya han sido desmanteladas varias, pero los señores Verdad vemos con impotencia cómo siempre hay una nueva que sustituye a la anterior.

Nadie ha sido capaz de descubrir quién financia a estos grupos. De hecho, siempre que alguna pista acerca la Ordo a ese objetivo, esas personas son halladas muertas.

La investigación está en un punto muerto, si bien un grupo se encarga de monitorizar a los miembros del club Bilderberg, a la espera de que se pongan de nuevo en marcha. El grupo Deepest Web está repasando toda la investigación inicial que destapó el entramado criminal, ya que varios políticos españoles supuestamente vinculados al secuestro nunca fueron hallados culpables. No hay ninguna garantía de que consigan nada.

SECCIONES POSIBLES:

- ◇ **Zona rica:** Una niña que había desaparecido escapa de una mansión. Explica a las autoridades que la querían utilizar en un ritual.
- ◇ **Centro-empresa:** Unos empresarios compran el silencio de una familia cuya hija ha desaparecido. No parecen vinculados con la desaparición, pero alguien muy poderoso los extorsiona para que lo hagan.



TITIVILUS

La Red Nacional de los Ferrocarriles Españoles (Renfe) es la empresa pública que se encarga de gestionar el material y los servicios ferroviarios, dejando las infraestructuras a su empresa hermana, Adif. Dentro de las muchas atribuciones de la entidad está la de vender los billetes y publicitarlos. De esa forma, la página web de Renfe es uno de los puntos de acceso más importantes y habituales para conseguir este fin.

Desde 2007 esta página web está activa y es una asignatura habitual en las escuelas de diseño de todo el país... por ser un terrible ejemplo. Dejando de lado problemas de mala programación o caídas del servidor, la web de Renfe ha sido un caos desde sus inicios. Confusiones, gestiones complejas sin capacidad de corrección de errores, gestiones aparentemente simples que se convierten en labores titánicas y un largo etcétera.

Aunque la web ha sido actualizada en varias ocasiones y cada versión es mejor que la anterior, también aparecen nuevos errores garrafales. El último de ellos tenía que ver con el anuncio de dejar plazas gratuitas para gente de la tercera edad y las llamadas «plazas fantasma». Como resumen, un grupo muy nutrido de usuarios empezó a comprar billetes gratis en distintos horarios para luego poder elegir cuál le venía mejor. Esto en poco tiempo se convirtió en un problema, con trenes llenos con billetes gratis y gente que no aparecía en el viaje.

La política de Renfe fue la de limitar el número de ventas simultáneas y sancionar a quienes no hacían uso de los billetes. Esto hizo saltar una alerta en el sistema AMINA. Miles de personas pusieron reclamaciones, pues les llegaban sanciones por billetes supuestamente comprados por familiares muertos. Demostraron que nadie los había comprado y las sanciones fueron retiradas. Aun así, los habían adquirido por la web. Un grupo de analistas de la Ordo Veritatis se movió desde Berlín, disfrazados como auditores de la Unión Europea, para ver qué había ocurrido. Se adjunta su informe.

SECCIONES POSIBLES:

- ◊ **Zona industrial:** Se encuentra un vagón con cadáveres momificados en una vía abandonada.
- ◊ **Barrio obrero:** Un usuario reclama que unos operarios de Renfe le han intentado meter a la fuerza en un tren vacío.

Durante la auditoría se determinó que las compras se realizaron como parte de una librería de apoyo al sistema llamada Titivilus.

¿Demonicio de los escribas?

Cuando esta librería era inicializada, hacia compras a nombre de fallecidos para volver a sus lugares de origen, normalmente pueblos de la España vaciada.

Modificamos el código para que no hiciera llamadas a dicha librería, pero entonces el sistema se caía y dejaba de funcionar. Desencriptamos los archivos que llevaban la librería, pero estaban vacíos. Los archivos pesaban 0 bytes, lo que una lectura bit a bit confirmaba. Tratamos de purgar la librería del sistema y eliminarla por completo, pero este volvía a caerse y, al reiniciarse, volvía a estar allí. Incluso eliminamos físicamente los discos duros y los reemplazamos por otros limpios, pero la librería volvía a aparecer como si nada. Al final no fuimos capaces de detener el problema.

Creemos que Titivilus es una entidad de la oscuridad exterior. De hecho, su nombre corresponde a un demonio que, en la Baja Edad Media, hacía cometer errores a los escribas que copiaban textos bíblicos. Tenemos suficientes pruebas para presuponer que reside en algún lugar de la Administración pública española y es el causante de la mayor parte de los errores informáticos.

El agente Neodämmerung tiene una teoría, pero el resto del equipo no la apoyamos. En cualquier caso, en aras de la transparencia, aquí se expone:

Titivilus fue encerrado por alguien hace tiempo en el servidor de la agencia de transportes y está intentando escapar. Se envía a sí mismo en pequeñas secciones en trenes vacíos para esparcirse por todo el territorio español. Solicito formalmente un equipo que monitorice los trenes para ver si «algo» sube o baja de ellos. Es probable que se trate de una entidad incorpórea.

Es una teoría sin ningún tipo de base y no apoyamos la solicitud de envío de un equipo. Titivilus por ahora es una entidad que solo genera quebraderos de cabeza, pero ningún peligro real para la Membrana.



No.

NAME
NOM

LA MUJER DE AMARILLO

Desde hace décadas hay una historia que circula entre los grupos más críticos con la monarquía. Se habla de cientos de avistamientos de prostitutas que van a horas intempestivas al Palacio de la Zarzuela. Siempre van solas en coches oficiales y les dejan pasar sin hacer preguntas. Después de unas cuantas horas, vuelven a salir.

Estos rumores siempre se asociaron al rey anterior, puesto que sus relaciones extramatrimoniales han estado siempre en la prensa. Por eso sorprende que las historias continúen ahora, ya que no existe una corriente amplia que vincule al nuevo rey a este tipo de conductas. La Ordo Veritatis no ha conseguido pruebas de que estas visitas se produzcan. Ni hoy ni durante al menos los últimos quince años.

Pero sí se ha encontrado algo.

Algunos miembros de la Guardia Real hablan de una mujer de una belleza deslumbrante, vestida de amarillo y con un velo cubriendole el rostro, que va algunas noches, justo a las 3:33 de la madrugada. Siempre llega andando y nadie la detiene. No es que hayan recibido órdenes de no detenerla, sino que simplemente nadie tiene interés por hacerlo. Es como si los hipnotizara con su simple presencia. Esta mujer entra en el palacio, pero nunca se la ve salir. Ningún trabajador ni cámara ha visto nada similar dentro del edificio, pero sí hay múltiples avistamientos de la mujer cruzando el umbral de la puerta principal.

Infiltramos a un agente en la Guardia Real para intentar tener información de primera mano, pero la misión fue un fracaso. Después de más de un mes de guardia, una noche el agente fue hallado muerto. Estaba consumido, como si llevara momificado más de cien años. Todo se ocultó a la prensa y el velado fue bastante satisfactorio, pero desgraciadamente nunca sabremos lo que pasó allí. Lo único que tenemos es una fotografía tomada a las 3:33 desde su móvil.

Solicitamos un equipo FES para que asalte el palacio cuando se detecte la presencia de la entidad de la oscuridad exterior.

POSIBLES SECCIONES:

- ◊ **Zona rica:** En una fiesta a la que se ha invitado a varios miembros de la monarquía y del gobierno se infiltra un periodista. Huye de allí y, más tarde, se le encuentra muerto en su casa, consumido y momificado. Su cámara de fotos no está.
- ◊ **Centro-empresa:** En el último piso del Cuatro Torres Business Area se encuentra un altar. Parece que en esa empresa, una de las más importantes de su sector, rendían culto a una especie de virgen vestida por completo de amarillo.





MIN
SEGUND
ESPAC
ACC
INFO
DEL
PA

SEXO PURO

Formé parte del equipo que hizo el velado en Stonewall en el 69. Era demasiado joven entonces y esa misión me marcó. No tardé en salir del armario y mi equipo me echó por ello. Terminé acogida por otro grupo, todas personas LGBT, que habían sido demasiado honestas con sus identidades. Se mofaban de nosotros y nos llamaban «Patrulla Arcoíris». Estas burlas se fueron convirtiendo poco a poco en peligros para todos nosotros. Ninguno de los supervivientes de la misión del campo de concentración de Argún olvidará jamás cómo nos negaron la asistencia de las FES.

Después de eso me ascendieron, nunca sabré si como premio o como disculpa. Sea como sea, ahora soy señora Verdad y debéis leer este informe.

Desde que el equipo de Madrid se estableció, tuve mucho interés en documentar y monitorizar cómo evolucionaba el barrio de Chueca. En los años 70 era un vertedero, tomado por la mafia y utilizado como zona libre para la prostitución y el narcotráfico. Los vecinos y los comerciantes abandonaron la zona y huyeron a otros barrios, hasta que un demográfico concreto decidió apostar por el barrio. La comunidad LGBT (en esa época las siglas todavía no habían crecido) limpió las calles y creó una forma de ocio alternativa y, sobre todo, segura. Homosexuales de toda España iban allí de fiesta y los más pudientes directamente compraban casas o locales en la zona, aprovechando que los precios estaban por los suelos.

Eran años difíciles, con la sociedad en contra de lo que se consideraba, con suerte, inmoral. Me interesé por este barrio entonces, al ver que pocos lugares en el mundo tenían comunidades similares. Fueron muy valientes, con una de las primeras manifestaciones del Orgullo en todo el país, solo después de la de Barcelona. Chueca creció y prosperó, siendo un referente no solo para España, sino también para Europa.

Ahora es un barrio que se enfrenta a nuevos problemas. La homofobia parece que siempre será un problema para esta sociedad, pero en Chueca no hay una cantidad representativa de crímenes de odio. Aun así, las mediciones que se han hecho son alarmantes: la Membrana es muy débil aquí.

Mi teoría es que se ha abierto un nuevo mercado que explotar. Han proliferado los antros de perversion, con fiestas sexuales donde los cuerpos son otra mercancía más. Las discotecas innovan con fiestas más y más descabelladas, con promesas de sexo extremo que se normalizan entre los jóvenes impresionables. Esto solo puede desencadenar en una Membrana cada vez más fina.



No.

NAME
NOM

He emitido informes de este tipo durante más de una década y alertado de que un grupo esoterista con mucho dinero está financiando estas fiestas. Hay pruebas suficientes de esto, de lobbies con capital extranjero que promocionan estos eventos. Se disfrazan de extremismo religioso, pero teorizo que, en realidad, es esoterrorismo. Ya he entregado informes conectando eventos muy diferentes por toda Europa. De Madrid Arena al Fyre Festival o Bataclan pasando por intoxicaciones masivas en conciertos y esas absurdas fiestas para contagiar el COVID. Todo está conectado.

Y están preparando algo en Chueca. Mirad los informes. Se han detenido dos invocaciones involuntarias en fiestas en este barrio. Involuntarias en la idea de que los invocadores no sabían lo que estaban haciendo, pero los patrones ritualísticos que estaban dentro de la programación de la fiesta eran claramente esoterroristas. Dos. En el último año. ¿Cuántas tendrán que detenerse antes de que se investiguen estos hechos?

POSIBLES SECCIONES:

- ◊ **Zona industrial:** En una nave industrial se ha celebrado una rave que ha terminado en matanza. Al parecer, se repartió entre los asistentes una droga de diseño en mal estado que los envenenó. El camello habitual dice que no estuvo allí, pero hay grabaciones en las que aparece.
- ◊ **Centro-comercio:** En la trastienda de un local de Chueca hay una gotera que no se elimina por mucho que llamen al seguro. Cada vez va a más, y termina colgando y palpitando del techo. Suda lo que parece semen y gime con lo que parece placer.



TELÓN DE FONDO

Madrid está atestado de gente, pero no deben llegar al centenar los individuos que tienen una cierta idea de lo que es la oscuridad exterior y por qué es tan importante frenarla. La mayoría, por tanto, son ciudadanos normales que, a su vez, tienen sus propios anhelos y frustraciones, sus propias esperanzas y miedos. Y, por supuesto, sus propias semillas de aventura para poder introducirlos en una partida.

Casi todos estos personajes se integran en la campaña de este libro, el ciclo Rey (página 73), pero son fácilmente sustituibles e intercambiables. De hecho, en vez de estar integrados en la trama, se van a presentar como complicaciones o ayudas para regular las aventuras si fuera necesario. Como son escenarios cortos, será fácil verlos como escenas flotantes que obliguen a alargar la trama de forma artificial y así ajustar la duración de la aventura.

Por supuesto, tendrán vida propia una vez interactúen con los *personajes jugadores*. Se recomienda llevar una cronología de sus intervenciones para poder generar nuevas tramas a raíz de las interacciones pasadas, bien como aventuras paralelas a la trama principal, bien como latidos o Guardianes para La gran ciudad.

En cualquier caso, estos personajes están organizados en secciones según su uso, aunque es posi-

ble que existan nuevos contextos donde situarlos. Todo pasa por estar atento y conocer a estos habitantes tan singulares.

CRIMINALES

Miembros de organizaciones criminales, delincuentes de poca monta sin afiliación o gente que vive fuera de la ley. Personas respetadas de los negocios y otras con un cargo público que también sean delincuentes estarán en sus respectivas secciones.

BIANCA FARNESE (LADRONA POR DEPORTE)

El aburrimiento de saber de dónde vendrá siempre tu siguiente comida se debe sustituir por la excitación del robo.

Nacida en el seno de una de las familias más ricas de Italia, Bianca pronto descubrió que todo en la vida se le iba a dar bien, pero ella quería una emoción que ni el sexo, ni las drogas, ni las armas o los deportes de riesgo le iban a dar. Pronto descubrió que lo ajeno, la emoción de tener algo que no es suyo, era lo más interesante de todo.

Convenció a sus padres de que quería estudiar arte en Madrid y allí que fue. No eligió la ciudad por nada en particular, sino porque sus padres no iban allí nunca. Cuando se bajó del avión, un chófer la llevó a su casa (recién comprada y amueblada) en pleno barrio de Serrano y le presentó al servicio. Los despidió a todos.

Ahora vive en una casa semivacía, ve películas y se alimenta de comida basura. Solo sale cuando le apetece robar algo, normalmente en las tiendas de ultraluz que tiene a su alrededor o en los bolsillos de los turistas despistados. Como una urraca, lo guarda todo en su apartamento, mira su colección y sonríe, sin saber muy bien qué hacer con ello.

Habilidades de investigación: Derecho, Historia del arte, Suplantar.

Habilidades generales: Atletismo 8, Birlar 16, Infiltración 4.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: +1

JAIME GRACIA (OFRENDA RITUAL)

El Dios Ciudad es mi pastor. Nada me falta.

Jaime trabajaba en un lugar aséptico. Su trabajo era inútil. Sus relaciones, banales. No tenía verdaderos problemas ni dificultades, pero tampoco alicientes. Vagaba por la ciudad como uno más. Como uno menos. El día que fue a esa iglesia todo cambió. Vieron su potencial y lo llamaron a sus filas. Dios le hablaba al fin.

Era una estafa. Le quitaron todo el dinero y lo dejaron sin nada, pero eso no lo paró. Buscó otra secta. Y otra más. Después de años de búsqueda, por fin encontró al Dios Ciudad, alguien que de verdad lo aceptaría y lo llevaría a otra vida, donde tendría todo lo necesario para, por fin, ser más.

Ahora espera el momento para poder hacer el sacrificio supremo y unirse con Dios. Al otro lado del Velo.

Habilidades de investigación: Adular, Ocultismo, Suplantar.

Habilidades generales: Escaramuza 4, Estabilidad 0, Salud 4.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: -1

MBAYE KA (MAFIOSO PROTECTOR)

La vida le ha llevado a delinuir, pero lo hace para mejorar su entorno.

Vino a España en una patera financiada por la dahirá y, desde entonces, ha querido ayudar a su comunidad. Llegó hace más de una década, cuando la comunidad senegalesa estaba separada y asustada, carente de liderazgo.

Mbaye fue una de las personas traídas aquí para mejorar la operación de top manta y conseguir mayores beneficios para su iglesia en Senegal. Con mucho trabajo duro, y gracias a su buen ojo para aliarse con policías corruptos y separarse de violentos oportunistas, ha hecho florecer el negocio.

No es líder ni aspira a serlo. Quiere estar cerca de su gente para ser un apoyo y un guardián. Prefiere estar en el linde, siempre vigilante, disfrutando de su vida sabiéndose protector de los demás.

Habilidades de investigación: Antropología, Bajos fondos, Jerga policial.

Habilidades generales: Escaramuza 8, Salud 16, Vigilancia 8.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: +1

SEGISMUNDO GARCÍA (MENDIGO POR ELECCIÓN)

La vida no fue como quería. Es mucho mejor si nadie espera nada de uno.

Cuando su empresa se fue a pique, su vida también lo hizo. Su esposa lo abandonó, sus amigos no resultaron ser tales y sus acreedores no le dieron tregua. Alfonso se vio solo en el mundo y eso le quebró por completo.

Abandonó Barcelona a pie y siguió caminando hasta que llegó a Madrid. Se inventó el personaje de Segismundo y nunca volvió a hablar de su pasado. Se dejó barba y empezó a vivir debajo de un puente. Aprendió las reglas de la calle y nunca miró atrás. Nunca fue más feliz que ahora.

Lo único que le ensombrece el rostro ahora es esos momentos en que reconoce a alguien. Un pijo traído que ni le mira al pasar, pero que si le reconociera sabría de su pasado. Todos lo creen muerto y él quiere que siga así. Y si eso significa robar, prostituirse o pasar miedo y frío, que así sea.

Habilidades de investigación: Adular, Bajos fondos, Negociar.

Habilidades generales: Birlar 8, Estabilidad 2, Preparación 8.

Modificador de atención: -1

Modificador de sigilo: -1

SIMÓN BLANCO (NEONAZI ARREPENTIDO)

Todo este odio... ¿para qué?

Lo que empezó como una afición al fútbol y un

grupo de hinchas que hacía deporte y se reunía para hablar de cosas de hombres terminó como algo mucho peor. No había escuchado nada sobre los «ultras», pero en cualquier caso estas personas no parecían peligrosas y agresivas. Eran amigos que quedaban para disfrutar del deporte.

No eran palizas, sino peleas catárticas. Simples maneras de descargar la adrenalina. Los tatuajes nazis, solo estética. Las cabezas rapadas, comodidad. Las teorías de alienígenasarios que devolverían al ser humano a su esplendor, cuentos bonitos. De repente, ya no había vuelta atrás. Había matado a su primer hombre. Que fuera árabe solo era una triste coincidencia. Él no era racista, pero esta gente solo conocía este idioma.

Los himnos fascistas. Los discursos xenófobos. Los planes para «limpiar España». Todo estaba dentro de un contexto de amor a su país y a su raza. No era como los pintaban en las noticias. ¿O sí? Todavía no lo tenía claro.

Habilidades de investigación: Astronomía, Cultura general, Intimidar.

Habilidades generales: Atletismo 6, Escaramuza 8, Mecánica 8.

Modificador de atención: -1

Modificador de sigilo: 0



FAMOSEO

Madrid, como cualquier otra capital de país, atrae a una cantidad ingente de celebridades que hace su día a día por sus calles. No tienen por qué ser personas que se conozcan entre sí, pero probablemente sean conocidos por el resto. Una maldición y una bendición, todo a la vez y nunca de forma conjunta.

AGATHA DE LA NUIT (TRIPLE ESTRELLA MICHELÍN)

Siempre buscando nuevos retos profesionales. Nunca dejando de innovar.

Ágata Noche nació en un pequeño pueblo de Extremadura, aunque poca gente lo sabe. Hija de unos granjeros, siempre supo que quería dedicarse a la cocina. Ahorró y, con mucho esfuerzo, se mudó a Francia a estudiar con los mejores hosteleros. Enseguida vio que lo más importante era perfeccionar un acento que la hiciera pasar por francesa.

Lo que no tenía planeado pero le llegó casi con el aprendizaje fue el personaje de Agatha de la Nuit. Sofisticada, mordaz e ingeniosa, consiguió seducir a una cantidad ingente de críticos gastronómicos gracias a sus sofisticadas técnicas culinarias. Sus platos parecen obras de arte y todas las revistas quieren fotografiarlos. Su pasado es una incógnita y eso es solo un aliciente más para querer conocerla.

Pero Ágata se aburre. Es mucho más rica de lo que siempre soñó y sus restaurantes se llenan sin esfuerzo. Quiere retos y nadie sabe qué podría pasar si descubriera que, al otro lado de la Membrana, hay un montón de criaturas que nadie ha cocinado jamás.

Habilidades de investigación: Historia del arte, Idiomas (francés), Química.

Habilidades generales: Atletismo 6, Preparación 8, Primeros auxilios 4.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: -1

JASON DE VERGARA (JOVEN MODELO)

Tiene toda la vida por delante, pero su carrera está por detrás.

Jason no tuvo que arreglar los papeles; la agencia se encargó de ello. Vino de Colombia con un portfolio pequeño, pero su carita de ángel y ese culo como una manzana le hizo estar en portadas muy pronto. Todavía no había cumplido dieciocho años y ya había aprendido a esquivar las montañas de cocaína que el resto de modelos esnifaban como si fuera azúcar. Ni siquiera bebía un refresco, y su rutina de ejercicios era diez veces más dura que la del resto. Era una estrella en alza y podía ver el éxito muy cercano.

Pero ese productor de cine se encaprichó de él. Jason había estado con hombres antes, pero era

experimentación. Ya no hacía eso. Estaba muy enamorado de una chica y se iban a casar. Claro, eso fue antes de que el productor, dolido por el rechazo, destruyera su carrera y la de todos los que estuvieran a su alrededor. Su novia lo dejó cuando empezó a afectar a su trabajo. Lo mismo ocurrió con el resto de la gente.

Ahora solo ha conseguido trabajo de enfermero en una clínica para ricos, donde lo obligan a seguir estando guapo y a la moda. Confía en que sea algo temporal, que el productor se olvide de él y poder volver a lo más alto.

Habilidades de investigación: Adular, Fotografía, Suplantar.

Habilidades generales: Atletismo 8, Infiltración 4, Primeros auxilios 4.

Modificador de atención: -1

Modificador de sigilo: +1

ROBERTO CASTRO (PADRE CORAJE)

Pierdes de vista a tu hijo un instante y tu vida cambia para siempre.

Nunca debió haber ocurrido. Era un día normal. Luis jugaba en el parque y Roberto lo cuidaba mientras leía el periódico en el banco. De repente, no estaba. La policía dijo que la única explicación era la de un secuestro, pero ¿por quién? ¿Y por qué? ¿Por qué a su hijo? ¿Qué hizo para merecer nada?

Esa tarde le costó toda su vida. Perdió el trabajo. Se divorció de su mujer. Su familia dejó de hablarle. Le llamaron de la televisión y decidió que no tenía nada que perder, así que fue a contar su experiencia. Fue lo más visto del sábado. Lo llamaron de otro programa. Y de otro. Y de otro.

Ahora está en esa vorágine de actividad, ganando fama y dinero, aunque duda mucho que eso le vaya a traer a su hijo de vuelta. Algunas veces duda de si, en realidad, hace todo esto por su hijo o por sí mismo.

Habilidades de investigación: Antropología, Cultura general, Negociar.

Habilidades generales: Conducir 6, Mecánica 6, Vigilancia 6.

Modificador de atención: -1

Modificador de sigilo: -1

TAMARA MORERA (ESTRELLA EN HORAS BAJAS)

Su historia es muy interesante, cariño. Invítala a una copa y te la cuenta.

Tienes que recordar su canción. La has escuchado mil veces en la radio. La has bailado en la discoteca. Presentó las campanadas. Tuvo un romance con el torero aquel. Salío en la portada de la *Interviú*. Marcó a toda la sociedad.

Pero de eso han pasado veinte años. Dos sobredosis, tres divorcios y una bancarrota más tarde, de la artista ya solo quedan los implantes y los dejes de diva. Nadie la busca ya y en la tele no quieren ni hacerle un *revival* después de la que lió en el último.

Morerísima, que es como exige que la llamen, va todas las noches a las discotecas de moda a la espera de su nueva oportunidad. Luego vuelve a su apartamento compartido y simula que sigue teniendo todo el dinero del mundo para gastar. Aunque la última barra de pan la haya robado.

Habilidades de investigación: Cultura general, Fotografía, Ligar.

Habilidades generales: Birlar 8, Infiltración 8, Preparación 6.

Modificador de atención: -1

Modificador de sigilo: 0

GOBIERNO

Políticos, agentes pagados por el Estado y demás profesionales tan metidos en la vorágine de la burocracia y los trámites administrativos que ya no saben actuar fuera de él.

ALMUDENA REYES (SERVICIOS SOCIALES)

Desencantada con la vida, pero siempre con una sonrisa. Fue el décimo caso de abuso infantil en un mes el que la hizo tener una crisis nerviosa. Ver tanta miseria y tanto dolor causado a niños inocentes la dejó fuera de sí y no volvió a ser la misma. Después de una larga terapia, volvió al trabajo, donde sus compañeros se volcaron en mostrarle cariño y apoyo. Todo parecía ir bien, pero Almudena había aprendido a no complicarse la vida.

Cualquier problema que anticipara, por pequeño que fuera, se le hacía cuesta arriba. Empezó a derivar casos conflictivos, a asumir cualquier otro tipo de problema a cambio y a ocultar a todo

el mundo sus emociones. Una sonrisa fue, desde ese momento, su armadura. Por desgracia, esta armadura la separaba de los demás. Su mujer terminó por dejarla, sus compañeros la evitaban, sus amigos dejaron de llamar. Ella fingía que no le importaba nada, pero en secreto estaba destrozada. El terror por enfrentar una posible nueva crisis emocional la llevó a un tipo de infierno diferente.

Ahora sigue con su trabajo, cogiendo los peores casos, heredados de compañeros a los que debía favores, pero nunca los enfrenta con profesionalidad. Simplemente firma, cierra y confía en que nadie descubra que acaba de enterrar otra historia terrible.

Habilidades de investigación: Burocracia, Consolar, Psicología forense.

Habilidades generales: Estabilidad 4, Preparación 8, Psiquiatría 10.

Modificador de atención: -1

Modificador de sigilo: -1

DIANA RAMOS (DIRIGENTE SINDICAL)

Protectora en exceso. Nadie le lleva la contraria.

Estudió Económicas. Se iba a comer el mundo... hasta que pasó eso en aquel trabajo. La situación fue injusta y la empresa quiso deshacerse de ella por considerarla problemática. Hubo un litigio y el sindicato estuvo ahí con ella. Consiguieron la nulidad del despido y desde entonces trabaja para ellos.

Ya no está en esa empresa, sino que directamente ha fichado por la organización sindical. Su trabajo consiste en ayudar a todos de la misma manera que le ocurrió a ella. Va a las empresas, forma a los empleados, les ayuda con las elecciones para elegir un comité de empresa, etc. Pero siempre va un poco más allá. No es su labor presionar para que los empleados denuncien a la empresa. No es su trabajo investigar los trapos sucios, convencer a la gente, luchar por los derechos de los demás. Pero lo hace de todas formas.

Es un perro de presa. Nunca cree a ningún empresario y no sería la primera vez que falsifica algún documento para poder llevar la razón. Esto le ha acarreado broncas con sus superiores e incluso alguna denuncia por mala praxis. Hasta algunos de los empleados le han mentido, y ella,

arrastrada por las circunstancias, ha picado. Está en la cuerda floja y muchos quieren hacerla caer. Incluso entre los suyos.

Habilidades de investigación: Análisis de documentos, Derecho, Negociar.

Habilidades generales: Birlar 4, Infiltración 8, Psiquiatría 4.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: 0

EUFRASIO BERNAL (INSPECTOR DE HACIENDA)

Ha visto de todo. Odia su vida.

Hay profesiones para las que no existe vocación, sino un afán de estabilidad y un gusto por la monotonía. Eufrasio disfruta las dos cosas y lleva varias décadas sumiéndose más en ellas. Como inspector de Hacienda, al principio disfrutaba con su trabajo: la emoción de la persecución, el placer de desenmascarar al culpable, las horas de dura investigación siguiendo un instinto...

Ya no le interesa nada de eso. Todos los casos son iguales, todos los culpables se cortan por el mismo patrón. Todo, en definitiva, es aterradoramente simétrico. Su mujer es una extraña, sus hijos se han emancipado y ya no le hablan. No le queda nada por lo que pelear salvo no morir. Pero tampoco cree que eso provocara ninguna diferencia a su alrededor.

Habilidades de investigación: Análisis de documentos, Contabilidad, Investigar.

Habilidades generales: Estabilidad 4, Preparación 10, Salud 4.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: -1

EUGENIA DE ARZUAGA (TENIENTA DE ALCALDE)

¿Es que nadie piensa en el turismo?

Las oficinas de la alcaldía tienen diferentes usos, y hay algunas que sirven para recibir sobornos. Todo el mundo lo sabe y los precios de las diferentes gestiones están pactados de antemano. Porcentajes, subcontratas, empresas fantasma, fondos poco transparentes, presupuestos que se duplican... Eugenia es experta en todo esto y se ha hecho rica. No solo eso, sino que ha hecho rica a mucha gente.

Lo malo de esto es que toda su carrera política está unida a estas circunstancias. La destrucción

mutua está asegurada y nadie quiere tirar de la manta... mientras todo vaya bien. Pero las previsiones económicas no van como debían y Madrid no es tan turística como antes. No es que el negocio no vaya bien, pero debería ir mejor. Hay otras consideraciones éticas y morales, pero están en un segundo plano. Lo importante ahora es que nadie se hunda, porque entonces ese alguien no tendría nada que perder y eso es muy peligroso.

Habilidades de investigación: Adular, Análisis de documentos, Detección de mentiras.

Habilidades generales: Estabilidad 12, Preparación 6, Salud 4.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: -1

FERNANDO ZAFRÓN

(JUEZ DE LA AUDIENCIA NACIONAL)

Una gran carrera como juez no está reñida con tener amigos poderosos.

Fernando siempre tuvo una gran integridad, pero también ideas políticas. Ideas de cómo debía funcionar todo, de a quién debía proteger la ley. España era grande y ya no lo es. El mundo ha cambiado y las leyes con él. Los grandes, la gente que siempre ayudó a este país y lo sacó a flote en sus peores momentos ahora tienen que excusarse por hacer su trabajo. Es vergonzoso.

La primera vez que torció un veredicto fue por eso. Por ayudar a alguien que se lo merecía. Y la segunda también. Y la tercera. De hecho, durante más de una década solo recibió sobornos de quienes necesitaban su ayuda para esquivar una multa por una formalidad o esconder un error más vergonzoso que peligroso. Pero luego se dio cuenta de que así no ayudaba a España, que necesitaba involucrarse más. La política de altos vuelos siempre se ha hecho en los despachos de los grandes empresarios, y estos pasaban por sus manos. Ahora la mayor parte de sus sentencias las dictan estas personas y él cobra dinero por ello, pero, sobre todo, cobra en orgullo por saber que está haciendo lo correcto.

Habilidades de investigación: Análisis de documentos, Análisis de textos, Derecho.

Habilidades generales: Estabilidad 20, Preparación 10, Psiquiatría 10.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: -1



MUNDO LABORAL DE CLASE ALTA

Ellos nunca van a partir el bacalao, pero conocen a los que sí. Aspiran a más, algunos sabiendo y casi todos intuyendo que están viviendo por encima de sus posibilidades. El miedo les empuja a continuar así.

ADOLFO VIZCAYA (1%)

Demasiado rico para pensar en el dinero. Demasiado rico para no pensar en el dinero.

El primogénito siempre tiene un gran peso sobre sus hombros. Sus padres han puesto una gran responsabilidad en él; le han volcado sus aspiraciones y deseos. Adolfo es un segundo hijo. Su hermano mayor se mató en un accidente de tráfico hasta las cejas de cocaína y alcohol.

La vergüenza familiar y el orgullo de su apellido le han llevado a tener que cargar con la indiferencia de sus padres y, además, el peso del potencial de su hermano muerto. Jornadas laborales interminables, fiestas a las que no quiere ir y un patrimonio inmenso que debería estar disfrutando pero no es así... Espera que sus padres mueran para poder descansar, pero ese pensamiento le provoca incluso más culpa y dolor. Solo puede seguir trabajando. Ya descansará cuando esté muerto.

Habilidades de investigación: Análisis de documentos, Contabilidad, Negociar.

Habilidades generales: Estabilidad 4, Preparación 20, Psiquiatría 8.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: -1

ANA JIMÉNEZ

(DUEÑA DE FRANQUICIA DE ÉXITO)

Ha trabajado mucho para que ahora otros trabajen para ella.

Tuvo una vida fácil, pero siempre quiso más. Se casó con el hombre con más éxito que conoció, ya que esperaba que la mantuviera y le diera el estatus que nunca tuvo. El matrimonio no funcionaba, pero ella tenía una hija que cuidar y él, un trabajo absorbente. El resto del tiempo solo debían acudir a fiestas juntos, así que podía solventarse.

Sin embargo, la niña fue creciendo y Ana se empezó a quedar sola, sin nada que hacer. Le hablaron de VidaHerb, una empresa de complementos alimenticios fantástica, que la mantenería ocupada a cambio de una pequeña inversión y le reportaría inmensos beneficios. Tenía que comprar el material a la fábrica de su bolsillo, pero era cierto que conseguía hacerlo despegar. Era ambiciosa, pero no tonta.

Entonces llegó el divorcio. Ni siquiera quiso saber el nombre de la otra. Con conocer su edad era suficiente para querer sacarle todo el dinero posible a su marido. Ana apostó todo ese dinero a su franquicia y la expandió por todo Madrid. Es una mujer de negocios, mantiene la casa, a su hija y su independencia. ¿Qué podría ir mal después de esto?

Habilidades de investigación: Contabilidad, Negociar, Química.

Habilidades generales: Conducir 8, Estabilidad 4, Vigilancia 8.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: 0

GUILLERMO SANLÚCAR (ABOGADO MATRIMONIAL)

Sus millonarios clientes, primero. Su vida, después. Si quedara tiempo.

Nieto de abogado. Hijo de abogado. Padre de abogado y, Dios mediante, abuelo de abogado. Heredó un bufete y consiguió llevarlo al siguiente nivel. Le habían enseñado a tener pocos clientes para poder cuidarlos, pero como todo el mundo se traza su propio destino, Guillermo decidió tener muchos clientes y seguir cuidándolos.

Ahora dirige uno de los bufetes más exitosos y satisface los caprichos de los dueños de las fortunas más grandes de todo el país. No se publicita en ningún lado porque no es eso lo que buscan sus clientes. Por el contrario, él está presente en toda cena de negocios o aperitivo con gente de la alta sociedad que se preste. Consiguió una foto estrechando la mano del rey.

Le han diagnosticado un cáncer muy agresivo. No sabe cuánto le queda de vida porque rompió el papel y se lo entregó a su secretaria para que lo destinara a la trituradora. Tiene mucho trabajo que hacer para preocuparse por minucias. Su mujer no lo sabe, claro. Se preocupa por tonterías y no es cuestión de tenerla llorando todo el día.

Habilidades de investigación: Adular, Antropología, Derecho.

Habilidades generales: Estabilidad 15, Preparación 5, Vigilancia 8.

Modificador de atención: -1

Modificador de sigilo: -1

RÓMULO GUTIÉRREZ

(ABOGADO MERCANTIL)

Buscar lagunas legales y destruir a base de denuncias es su deporte favorito.

Puede que no conozcas R. G. Asesores, pero eso es porque no has estado en Perú. Allí es una de las empresas más importantes de construcción. Su logo está en todas partes y sus tarjetas de contacto están en todos los despachos de todos los Ayuntamientos. Su padre, también Rómulo, levantó el negocio de la nada con sus propias manos y un par de amigos bien posicionados.

Rómulo hijo no ha tenido que hacer nada de eso. Él nació con todo ganado, con un servicio que le hizo la cama toda su vida y un chófer que lo llevaba a la universidad y luego al despacho. Rápidamente aprendió todos los trucos y todos los atajos. Descubrió que el dinero llama al dinero y que la apariencia lo es todo. Que una sonrisa y un traje caro te abren más puertas que las llaves.

En cuanto pudo, quiso desligarse de la sombra de su padre y brillar por sí mismo. Se mudó a España con unos cuantos contactos y un montón de sueños. Su negocio es pequeño y está al borde de la quiebra en todo momento. Malvive en un pequeño apartamento y todos los días tiene que planchar su único traje para ir a desayunar a lugares que no se puede permitir en coches que no puede pagar. Pero lo está consiguiendo. Asesora a todos los políticos influyentes y conoce todas las empresas rivales. Hunde a sus enemigos con la fuerza de una firma de abogados que no existe, solo se intuye. Un día todo se desmoronará como el castillo de naipes que es... o se convertirá en el imperio que siempre debió ser.

Habilidades de investigación: Bajos fondos, Derecho, Intimidar.

Habilidades generales: Atletismo 8, Conducir 4, Preparación 10.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: 0

MUNDO LABORAL DE CLASE BAJA

Dentro del siempre ajetreado universo del trabajo hay millones de personas que nunca se van a ver a sí mismas como otra cosa que no sea una pieza más en la maquinaria. Aquí puedes ver unas cuantas.



DÉBORA SÁNCHEZ (COMERCIAL SIN ESCRÚPULOS)

Insensibilizada ante todo, vende lo que sea.

Débora trabajaba como recepcionista de VidaHerb y parte de su trabajo era pasar las facturas de los comerciales. Veía lo que estos facturaban y no podía dejar de pensar en las cantidades desorbitadas de dinero que cobraban. ¡Y todo por mentir un rato con una sonrisa! Decidió intentarlo y dio el salto a vender esos productos alimenticios. Fue un desastre.

Empezó a dormir fatal. La sonrisa se le congelaba en la cara cuando el comprador se ilusionaba creyendo una de las mentiras. El estómago le daba la vuelta cuando veía que otro comprador volvía a por más producto después de pedir un préstamo en el banco. Tenía que contener las lágrimas cuando le decía que no a una madre que quería devolver todo el producto porque, en resumidas cuentas, no funcionaba.

Luego mejoró. El dinero no entraba al ritmo que ella quería, pero ya podía conciliar el sueño. Aceptaba todos los consejos de sus compañeros.

Recogía todas las excusas. Daba todas las largas. Las herramientas para presionar y convencer se integraron tanto en su repertorio como cambiar de marcha en el coche. Un buen día, un comprador se puso a llorar suplicando porque no podía hacer frente a los pagos y ella ni pestañeó. Ese día se dio cuenta de que era la mejor vendedora de la tienda. Pronto sería la mejor de la ciudad.

Habilidades de investigación: Adular, Consolar, Suplantar.

Habilidades generales: Estabilidad 5, Primeros auxilios 5, Psiquiatría 10.

Modificador de atención: -1

Modificador de sigilo: -2

GNIMA SYLLA (DISEÑADORA DE MODA)

Compra productos, los desmonta y los copia. Le encanta el desafío.

En Senegal tenía sueños. Hojeaba todas las revistas de moda que caían en sus manos y se imaginaba diseñando esos vestidos, vistiendo a esas modelos. Cerraba los ojos en su pequeño cuarto y se imaginaba los aplausos en la Madrid Fashion Week. Los halagos de grandes diseñadores que envidiaban su trabajo.

En cuanto se enteró de que a la iglesia muridí le llegaban donativos de España de un grupo que vendía ropa en mercadillos, quiso formar parte de ello. Se ofreció a la dahira para ir allí, y buscaron la manera de llevarla. Ella pensaba que sería su manera de llegar al estrellato, pero enseguida la metieron en una corrala a desmontar ropa y sacar patrones para copiarla. Es un trabajo extenuante, nada creativo y muy frustrante.

Pero Gnima está feliz. Está viviendo el sueño. A veces sobran retales y puede hacer diseños. Cose a mano para no despertar a nadie, iluminada por un pequeño frontal en su camastro, entre otros veinte más. Luego, dobla cuidadosamente sus creaciones y las guarda dentro del colchón. Le gusta pensar que duerme sobre sus propios sueños.

Habilidades de investigación: Antropología, Fotografía, Historia del arte.

Habilidades generales: Escaramuza 4, Mecánica 4, Primeros auxilios 4.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: 0

**PALOMA HERNÁNDEZ
(TRABAJADORA CON SUEÑOS)**

Coger todas las horas extra posibles y no hacer preguntas es su manera de huir de la ciudad.

En Castilla y León no hay trabajo, todo el mundo lo sabe. Hablan de la España vaciada y de la pobreza económica y cultural de la zona rural, pero nadie habla del drama de la migración a una gran ciudad.

Paloma nunca quiso venir a la capital y no está cómoda. Sus padres están malviviendo con las cabras y ella solo quiere ayudarles un poco más. Si consiguiera ahorrar 15.000 euros podría comprar un pequeño terreno, dejar sin deudas a sus padres y volver al pueblo. Las cabras se cuidan mejor si la carga es compartida. Por eso no sale de fiesta, por eso no tiene amigos en Madrid, por eso no hace otra cosa que matarse a trabajar. Se ríen de ella, pero lo tiene claro. No pasará aquí un minuto más de lo necesario, aunque eso signifique turnos de 12 horas y no tener días libres.

Habilidades de investigación: Arquitectura, Historia natural, Química.

Habilidades generales: Conducir 6, Mecánica 10, Primeros auxilios 6.

Modificador de atención: 0

Modificador de sigilo: -1

PHILIP MCADAMS (CURRITO)

En mitad de ninguna parte, en medio de todo.

Se vino de Inglaterra por amor. Se quedó con un corazón roto, pero enamorado de la ciudad. Si vas a alguna fiesta, seguro que está ahí. Si hay algún concierto, puede que esté tocando. Si vas a un restaurante, te estará atendiendo. Te ha pasado droga y te ha arreglado el coche. Puede que haya dormido una noche en tu casa para hacerle un favor a un amigo. Puede que se haya acostado contigo, sea del sexo que sea.

Philip no tiene domicilio conocido y va al día. Tampoco queda clara su edad, entre los 30 y los 50. Conoce a todos y, con su español chapurreado (después de diez años en España podría hablar mejor), se hace amigo de cada uno de ellos. Si le preguntas por el brexit se encoge de hombros y se ríe, pero lo cierto es que no ha arreglado los papeles y lo podrían deportar en cualquier momento. Si eso ocurriera, probablemente te lo encontraría

ráis a las dos semanas de nuevo en el bar. Sabes que no te sorprendería.

Habilidades de investigación: Bajos fondos, Cultura general, Ligar.

Habilidades generales: Birlar 8, Escaramuza 4, Mecánica 4.

Modificador de atención: -2

Modificador de sigilo: 0

RASHID LAHLOU (INMIGRANTE ILEGAL)

En su país tenía un doctorado en Medicina. En España hace portes y mudanzas.

Rashid tenía un hijo homosexual. Le metieron una paliza y murió antes de que llegara al hospital. Él estaba en turno de urgencias ese día y vio cómo lo intentaban reanimar. Quiso denunciar lo ocurrido, pero la policía lo invitó a que no lo hiciera. Al fin y al cabo, solo era un homosexual muerto.

Se fue de su país y nunca miró atrás. Ahora está en España y todo el dinero que trajo se le ha ido en comida, alquiler y tasas para convalidar sus estudios. No lo consiguió y, por orgullo, no quiso trabajar de otra cosa que no fuera la medicina. Empezó a apostar para conseguir algo de dinero, pero en poco tiempo empezó a deber más. Ahora se ha dado cuenta de que el orgullo no se come y lo único a lo que puede aspirar es a hacer algún porte en algún momento puntual.

Habilidades de investigación: Idiomas, Patología, Química.

Habilidades generales: Mecánica 4, Primeros auxilios 12, Psiquiatría 4.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: -2

POLICÍA

Las fuerzas de la ley y el orden pocas veces comparten objetivo con la Ordo Veritatis. Sí, se les puede utilizar como arietes en momentos de necesidad, pero todo lo que vean terminará en un entramado burocrático y legal que va a dificultar el velado.

**BORJA SALMERÓN
(AGENTE DE POLICÍA RESPETUOSO)**

Un buen tipo. Nunca abandona a los suyos.

Borja nunca delató a los compañeros que le pegaron en la academia al grito de «maricón de mierda». Incluso más adelante le salvó la vida a

uno de ellos. Ni siquiera dudó cuando vio al yonqui sacar la navaja, aunque tampoco tenía dudas de que al revés nunca habría sido así. Él sabe que está entre los buenos y cree que su actuación imoluta servirá de inspiración a los demás, aunque de vez en cuando tenga que limpiar en silencio las pintadas de su taquilla.

Su novio lo sobrelleva mucho mejor. Él simplemente oculta la relación a los demás, ríe sus chistes homófobos y silba a las tías buenas como si tuviera interés por ellas. Borja lo sigue queriendo igual y lo tolera, aunque eso signifique fingir todo el día en la comisaría. Ansía en secreto el día en que puedan hacerlo público, aunque sabe que es muy probable que no llegue jamás.

Habilidades de investigación: Burocracia, Derecho, Jerga policial.

Habilidades generales: Atletismo 8, Disparar 4, Psiquiatría 4.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: 0



FRANCISCA SOLANO (POLICÍA ANEGADA DE TRABAJO)

Agobiada por una carga de trabajo imposible. Deprimida por no poder hacerlo mejor.

Le queda poco para jubilarse. Lo nota en sus rodillas. En lo que le cuesta levantarse por la mañana. En lo poco que le importa la pila de casos sin resolver en su mesa.

Ella no siempre fue así. Ha hecho cientos, si no miles, de horas extra. Ha antepuesto algunos

casos a su marido. Se ha perdido cumpleaños de sus hijos y se ha pateado las calles por un soplo probablemente falso. Ya no. Ojalá pudiera volver ahí, pero ya no. Está muy mayor y muy quemada. Su única esperanza reside ahora en algún joven cadete que quiera tomar el relevo, pero cada vez incluso esa esperanza está más lejos.

Habilidades de investigación: Interrogar, Jerga policial, Recoger pruebas.

Habilidades generales: Estabilidad 3, Psiquiatría 8, Vigilancia 8.

Modificador de atención: 0

Modificador de sigilo: -1

MAIKAL GUADALUPE (CADETE DE POLICÍA)

Esto no es lo suyo. Adora el trabajo burocrático.

En el colegio, cuando jugaban a polis y cacos, él siempre elegía ser el que guardaba. En el fútbol, el portero. En el aula, el que dejaba que le copiaran los deberes. Creció sin querer destacar, tranquilo en su puesto intermedio, con el deseo de que nadie le pidiera que deletreara su nombre. Incluso se planteó blanquearse la piel para parecer menos mexicano como su madre y más como su padre, de Vitoria. Era muy caro.

Por no querer meterse en líos, nunca eligió una carrera. Su madre le dijo que estudiara unas oposiciones a policía y eso hizo, sin mucho ahínco, con la esperanza de fallar y retrasar el momento de tener que elegir de verdad. Pero aprobó. Sigue confuso en la comisaría y se ofrece a hacer todo el papeleo de sus compañeros si eso lo separa de las peligrosas calles al menos una hora más.

Habilidades de investigación: Análisis de documentos, Burocracia, Derecho.

Habilidades generales: Disparar 2, Escaramuza 2, Infiltación 2.

Modificador de atención: -1

Modificador de sigilo: -1

PILAR ARMAS (POLICÍA VOCACIONAL)

Su sueño siempre fue ser policía. Ahora que lo ha conseguido toca ayudar a los demás.

Servir y proteger es el lema de la policía. ¿Quién no quería seguirlo? ¿Quién no quería estar en ese lado de la sociedad? Pilar siempre supo que acabaría vistiendo el uniforme y ayudando a los ciudadanos con toda la fuerza de voluntad que pudiera mostrar.

Ahora que forma parte del Cuerpo de Policía, se desvive por conseguirlo. Es todo un símbolo para sus compañeros, que se avergüenzan de sí mismos cuando se les recuerda que no entregan el cien por cien. Pilar nunca ha querido estar en esa posición; ser el símbolo de lo que se debe ser es una responsabilidad muy grande, pero lo acepta como una labor más. Todavía consigue estar a la altura.

Habilidades de investigación: Detección de mentiras, Jerga policial, Recoger pruebas.

Habilidades generales: Atletismo 6, Primeros auxilios 6, Psiquiatría 6.

Modificador de atención: +2

Modificador de sigilo: 0

SARA GUZMÁN

(SARGENTO DE POLICÍA SOBREPROTECTOR)

Protege a los ricos de los problemas de los pobres.

En los barrios dormitorio hay muchos menos problemas que resolver. Y los que existen no suponen un verdadero peligro. Sara lleva toda su carrera en el cuerpo en esta comisaría y sabe que contentar a los ricos es una gran parte de su trabajo; por eso se adelanta a ellos y los mima. ¿Para qué esperar a que una ama de casa aburrida se presente en comisaría alarmada porque unos hippies han acampado frente a su puerta si puedes acercarte a todas las caravanas que pernoctan en la zona y pedirles que se vayan?

Esta proactividad es la que la ha hecho progresar en el cuerpo hasta ser querida por todos y respetada por los políticos, que le piden consejo de vez en cuando. Ella está orgullosa de su trabajo y sabe que las desapariciones de mendigos no afectan realmente a nadie. De hecho, han bajado las denuncias en su área desde que empezaron a desaparecer. Algo bueno debe estar pasando.

Habilidades de investigación: Adular, Consolar, Vigilancia electrónica.

Habilidades generales: Conducir 8, Preparación 8, Vigilancia 8.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: -1

SILVIA PADRÓN (POLICÍA CORRUPTA)

El sistema está corrupto. Ella se corrompe para salvar a los ciudadanos.

El primer soborno costó aceptarlo. El segundo menos. Hoy es ella la que insiste a los nuevos que

es una formalidad, una manera de estar cerca de los malos para que se confíen. Es ella la que inicia los rumores sobre los que no quieren coger su sobre, los que no saben jugar en equipo.

El centro de Madrid se rige por un suave equilibrio de mafias y ella es la árbitra que protege a la población civil de una escalada de violencia sin igual. Nunca saben lo cerca que están de ver una reyerta en mitad de la Gran Vía. Y si algún negro termina con un brazo roto o algún moro recibe una paliza, es solo para mantener esa frágil paz.

Habilidades de investigación: Bajos fondos, Intimidar, Jerga policial.

Habilidades generales: Escaramuza 8, Estabilidad 12, Vigilancia 8.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: +1

PRENSA

La Ordo Veritatis debe lidiar con periodistas, fotógrafos y demás gente de la prensa con demasiada regularidad. Para bien o para mal, el velado suele pasar por sus manos. Es importante saber con quiénes puedes contar y con quiénes no.



CARLOS MONTESDEOCA

(PERIODISTA COMPROMETIDO)

Sabe que el cambio social viene con la información, aunque le conlleve problemas.

La justicia y el poder judicial conectan en ciertos

puntos, pero en general son caminos paralelos, porque no se tocan. Es la prensa, el cuarto poder, la que obliga al resto de poderes a hacer justicia. Carlos es muy consciente de ello y por eso se ha dedicado siempre al periodismo de investigación.

Nació y se crio en uno de los barrios más pobres de Gran Canaria, rodeado de drogas y criminales. La policía mató a un amigo suyo y otro murió de sida por pincharse con una aguja infectada en el parque. Y eso antes de cumplir doce años. Ahora vive en la capital y trabaja como *freelance*, vendiendo sus historias (a veces sí, a veces no) a los periódicos, sin miedo a completar su sueldo fregando platos o robando comida en el supermercado. A veces duerme en parques, a veces se ducha en fuentes, pero nunca ha modificado ni una coma de ninguno de sus escritos. Y no va a empezar ahora.

Habilidades de investigación: Análisis de textos, Análisis de documentos, Bajos fondos.

Habilidades generales: Birlar 8, Infiltración 8, Mecánica 8.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: +1

JORGE BELMÚDEZ (EL MEJOR PERIODISTA DEL CORAZÓN)

Ama el sensacionalismo. Adora la acción.

Jorge es muy bueno en lo que hace. Muy bueno. De hecho, no es director de una revista porque él no quiere. Se lo han ofrecido muchas veces, pero eso significaría alejarse de la caza, de la emoción de conseguir una nueva foto.

Cree fervientemente en su trabajo, en que el público tiene derecho a saberlo todo. Que las figuras públicas se deben a quienes las alzan y que su intimidad no es suya. El trabajo de Jorge puede ser sucio, pero es necesario.

Habilidades de investigación: Adular, Fotografía, Negociar.

Habilidades generales: Preparación 8, Psiquiatría 8, Vigilancia 8.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: 0

MATILDE ORTEGA (PERIODISTA CON MORAL)

Trabaja para un pequeño periódico, esclava del clickbait. En la facultad de Periodismo se reían del cliché.

Que todo lo que sale en la prensa ha pasado por el despacho de un político, decían entre dientes. Ella siempre se enfadaba, diciendo que nunca comprometería su ética y que verían cómo esa era la verdadera manera de subir escalones.

Han pasado cinco años, y se sonroja cuando recuerda esos discursos encendidos del pasado. No le dan noticias importantes, así que no le ve el sentido a arremeter contra el sistema. ¿Para qué enfadar a tus superiores por un desalojo algo incómodo o un político que se ha emborrachado? No, un día llegará su oportunidad de cubrir un evento importante. Ese día nadie la callará.

O eso se dice mientras hace otro artículo con un titular capcioso, mandando a la papelera el correo de su jefe sobre que las visitas del anterior artículo no fueron suficientes.

Habilidades de investigación: Burocracia, Historia, Interrogar.

Habilidades generales: Conducir 6, Infiltración 6, Preparación 6.

Modificador de atención: +2

Modificador de sigilo: +1

NOELIA DA SILVA (INFLUENCER CONSPIRANOICA)

Persigue la verdad que nadie persigue.

Verdasilva acumula dos millones y medio de seguidores. Noelia es guapa, con estilo y movimientos sugerentes; razones que esgrimen sus detractores para ningunear su trabajo. La han llamado facha, perroflauta, instrumento del poder y conspiranoica cientos de veces, en ocasiones todo a la vez. Eso le hace entender que va por el buen camino.

Lo único que conserva de su padre es el apellido y una llave que no sabe lo que abre. Lo único que conserva de su madre es el resquemor a los hombres y un montón de deudas. Desde que huyó de sus acreedores, en España ha conseguido el éxito dando voz a los que no la tienen. ¿Que no es crítica con lo que dicen? Por supuesto que no, pero ¿acaso sí lo son los medios conservadores? ¿Que da a veces información sabiendo que es falsa? Claro que sí, pero ¿acaso eso ha parado a los *fact-checkers*? Arremete contra todo el mundo con la seguridad que da una cuenta corriente llena y un montón de apoyos en redes sociales.

Habilidades de investigación: Astronomía, Historia, Ligar.

Habilidades generales: Atletismo 4, Infiltración 4, Vigilancia 8.

Modificador de atención: 0

Modificador de sigilo: -1

SÉRGIO SUÁREZ (PAPARAZZI VOCACIONAL)

Cotilla patológico que disfruta descubriendo los secretos de los demás.

Su primer recuerdo es espiar a su prima a escondidas. No hacía nada obsceno o prohibido, pero saber que estaba viendo a alguien que no se sabía observado era, en sí mismo, una especie de droga.

Con el tiempo, esto solo fue a más y rápidamente vio que era algo fácil de monetizar. Mucha gente quería probar esa droga, pero no tenían la disciplina suficiente para estar horas esperando en la puerta del famoso de turno o de la actriz de moda. Solo él se arriesgaba lo suficiente para conseguir esa foto o captar ese momento íntimo. La prensa rosa es la excusa perfecta para conseguir lo que necesita...

Habilidades de investigación: Análisis de documentos, Cultura general, Jerga policial.

Habilidades generales: Birlar 8, Infiltración 10, Vigilancia 12.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: +2

SEGURIDAD

El negocio de la seguridad privada acoge a un millar de personas agresivas, sobreprotectoras o las dos cosas a la vez. Suelen estar guardando las puertas que la Ordo quiere abrir. También intenta abrir las que la Ordo necesita dejar cerradas.

LORENZO DE MIGUEL (EXSOLDADO)

No se ha reintegrado en la sociedad. Ha dejado de intentarlo.

Estar en la guerra es lo peor que te puede pasar como ser humano. Ser utilizado como una herramienta para matar, sin importar lo que te pueda pasar, es terrorífico. Pero no es nada comparado a volver a casa y ver que estás solo con ese trauma.

El psicólogo del Ejército le ha dado el alta porque le ha mentido. Las reuniones de veteranos son inútiles porque no es capaz de abrirse. Su pensión y algún currillo de dudosa legalidad que le sale de

vez en cuando son lo que le permiten pagar las facturas. Pero nada lo sostiene para querer seguir adelante. Solo la bebida y el juego consiguen darle ese simulacro de existencia al que llamar vida. Daría lo que fuera por mantenerlo.

Habilidades de investigación: Balística, Explosivos, Vigilancia electrónica.

Habilidades generales: Disparar 12, Escaramuza 12, Estabilidad 2.

Modificador de atención: -1

Modificador de sigilo: +1

MANUELA FRANCO

(RESPONSABLE DE SEGURIDAD QUEMADA)

Ha visto demasiadas desgracias como para hacerse amiga de sus compañeros de trabajo.

La mayoría de la gente cree que trabajar en seguridad es sencillo. Te sientas detrás de un mostrador, miras unas cámaras y dos, tres o cuatro veces al año te levantas para llamar a la policía. El resto del tiempo, si eres listo, lo gastas en sacarte una oposición. Nadie se para a pensar que eres tú quien abre el ascensor para recuperar el miembro amputado por un fallo eléctrico o quien acompaña al bedel al piso que huele mal para encontrar una anciana muerta desde hace dos semanas. El olor tarda en quitarse, pero el trauma te acompaña para siempre.

Ahora es incapaz de saludar a un compañero sin imaginarlo electrocutado por no haber tenido cuidado, o aplastado bajo la puerta del garaje, o simplemente muerto sentado en sus propias heces, por culpa de un tumor cerebral no detectado. Ella hace su trabajo con esos *flashes* en la cabeza. Desea poder hacer más, pero ve con impotencia cómo las cámaras son su única herramienta.

Habilidades de investigación: Medicina forense, Psicología forense, Vigilancia electrónica.

Habilidades generales: Mecánica 6, Primeros auxilios 6, Vigilancia 8.

Modificador de atención: +2

Modificador de sigilo: 0

MARÍA LUISA SIMANCAS

(GUARDIA AMANTE DE LAS ARMAS)

La vida es peligrosa. Tener un arma en las manos te obliga a sobrellevarlo.

Todos pensaron que fue un suicidio. Nadie pensó que su mujer lo hubiera asesinado a sangre fría.

La parte buena de ocultar una vida llena de maltratos y vejaciones, supone... Cuando se repuso y empezó a trabajar como guardia de seguridad, todos lo vieron como algo normal: era una viuda que tenía que pagar las facturas ayudada por los contactos de su difunto marido, un guardia civil. Nadie vio (o quiso ver) que era su carrera elegida. Que su marido le había legado, además de moratones y secuelas mentales, el amor por las armas.

Pero Marisa vive con miedo. A que alguien la descubra. A que alguien le vuelva a pegar. A que alguien la menosprecie. A que alguien se rebelle contra su autoridad. Lo único que la calma es su pistola, pero el problema real es que se está acostumbrando a dormir con el arma en su almohada.

Habilidades de investigación: Balística, Detección de mentiras, Suplantar.

Habilidades generales: Disparar 8, Infiltración 4, Vigilancia 12.

Modificador de atención: +2

Modificador de sigilo: -1

PACO HEREDIA (GUARDA GITANO)

Orgulloso de quien es. Respetuoso con su entorno.

Los carteles de «No pasar. Guardia gitano» son los únicos que evitan robos. No solo hablan de que hay un guardia en la finca, sino que, si robas algo y lo intentas vender luego, te van a pillar y te vas a llevar una paliza. Es una garantía que ninguna compañía de seguros te puede dar.

Paco no ha tenido que hacer nada de eso en su vida. Se sienta en su silla, se pone la radio bien alta y se queda dormido confiando en que el perro lo despertará si pasa algo. Nunca pasa nada porque no hay mejor vigilancia que un buen apellido y una buena relación con su comunidad. Él sabe en qué obras no va a pasar nada si desaparecen unos sanitarios y a quién permitirles robar porque su familia lo necesita. La gente lo adora y confían en su criterio. Es respetado y, qué demonios, adora su trabajo.

Habilidades de investigación: Antropología, Bajos fondos, Detección de mentiras.

Habilidades generales: Birlar 8, Conducir 8, Mecánica 4.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: +1

SAMUEL RUBIO

(AGENTE DE SEGURIDAD PREOCUPADO)

Siempre alerta. La vida le ha demostrado que debe hacerlo.

Tener un hermano pequeño y ver cómo vuelve a casa con golpes y magulladuras no es fácil. El instinto protector se te dispara, la sangre te llega a los ojos y los planes de hacer daño a quien hiera a tus seres queridos nublan tu visión. Pero una vez lo has conseguido, con los nudillos ensangrentados y un diente moviéndose, el placer de ver cómo el matón pide perdón llorando a tu hermano es inigualable.

Como guardia de seguridad, la sensación es similar. Están los tuyos y están los demás. Los tuyos no son perfectos, se equivocan y hacen daño a los demás. Pero el enemigo es mucho más fuerte y solo estás tú para protegerlos. ¿Vas a esperar a que hagan algo horrible para actuar o te vas a anticipar? Lo bueno es que, al trabajar en un estadio, sabes reconocer por la camiseta al que está de tu lado.

Habilidades de investigación: Bajos fondos, Intimidar, Patología.

Habilidades generales: Disparar 4, Escaramuza 12, Vigilancia 8.

Modificador de atención: 0

Modificador de sigilo: 0

SERVICIOS

El sector servicios es especialmente difícil. Nadie quiere a alguien sin experiencia, pero nadie la valora. Se asume que las horas extra no se pagan y los clientes no tienen problemas con ser desagradables o condescendientes. Es una forma de vida en sí misma.

ARGYLE BALLO

(CHÓFER DE LAS ESTRELLAS)

Al principio todo era emoción, ahora es la bebida la que lo sustituye.

En su aldea en Camerún está todavía su foto a los mandos de la limusina, sonriente y orgulloso, trajeado y limpio. Sabe que su madre la enseña a todo el que pasa por allí y cuenta la historia de su hijo, el conductor de todas las celebridades de España. Es mentira, claro. Casi siempre son ricos que van a un evento benéfico, pero él no va a cuestionar ese discurso.

Todavía recuerda esos primeros momentos de emoción y orgullo. Ese saber que ha llegado más lejos que nadie en su pueblo. Incluso cuando el tedio, la sonrisa perenne y el quitar peso a los comentarios racistas empezó a hacer mella en él, ese recuerdo le hacía seguir adelante. Ya no es así, y continuar con ese bucle continuo de menosprecio solo es soportable gracias a la bebida. Algun día lo pillarán borracho, pero por ahora ha pasado todas las pruebas y eso, de alguna manera, le ha dado otro tipo de orgullo. Además, que lo deja cuando quiera.

Habilidades de investigación: Adular, Cultura general, Suplantar.

Habilidades generales: Conducir 6, Preparación 8, Vigilancia 6.

Modificador de atención: 0

Modificador de sigilo: +1

DANIEL REVERTE

(ASISTENTE DE ENFERMERÍA AFECTUOSO)

Una sonrisa cura más que muchos medicamentos.

Pudo haber sido médico de familia. De hecho, no le habría costado ser cirujano como su padre u oncólogo como su madre. Pero él siempre quiso ser enfermero; estar cerca del enfermo, ayudarle y calmar el dolor. Acompañarlo en cada paso y hacer más ligera su carga.

Nunca ha entendido a quienes no están allí de manera vocacional. Enfermeras bordes, médicos agresivos y demás profesionales que van al hospital con una queja y una mueca. Por eso ha terminado en una clínica privada, donde el trato es más cuidado y más humano. Adora su trabajo.

Habilidades de investigación: Antropología, Criptografía, Medicina forense.

Habilidades generales: Preparación 4, Primeros auxilios 12, Psiquiatría 4.

Modificador de atención: +2

Modificador de sigilo: -2

IZASKUN ARISMENDI

(TÉCNICA DE FERROCARRILES DE TODA LA VIDA)

Adora su trabajo, pese a que sabe que tiene los días contados.

Marca en su calendario cada vez que en su vida laboral cumple un año más cotizado. Está cerca de poder pedir la jubilación, pero vive con miedo de no llegar. Las vías de tren cada vez son más autó-

nomas, cada vez se gestionan más con electrónica en vez de mecánica. Eso es un error, claro, e implica accidentes terribles, pero nadie la escucha.

A Izaskun ya le han dado varios toques. Debe modernizarse o la echarán. Ella está protegida; el sindicato es fuerte y su puesto tiene tanta antigüedad que les sale más a cuenta dejarla donde está y punto. Pero podrían sacarla de allí, meterla en un despacho a hacer un trabajo más parecido a morirse que a otra cosa. Ella adora ir a las estaciones, hablar con los maquinistas, entender las máquinas y mancharse con la grasa sus grandes y encallecidas manos. Si la sacaran de allí, no sabría qué hacer.

Habilidades de investigación: Arquitectura, Historia, Recoger pruebas.

Habilidades generales: Conducir 8, Mecánica 12, Primeros auxilios 4.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: -1

JOAQUÍN CABEZUELO

(DOCTORADO EN FILOSOFÍA INFRAVALORADO)

Se debe contentar con servir mesas.

Todas las mujeres son unas putas. Desde su primera novia hasta la profesora que tutorizaba su doctorado. Todas. De la primera a la última. ¿Por qué siempre lo han entrevistado mujeres? ¿Por qué no lo cogen nunca a él? Maldita corrección política. Maldita progresía...

Y ahí está él, echando currículos todos los días y recibiendo rechazos con la misma regularidad. Y limpiando vómitos de borracho en un bar mientras tanto. Si no fuera por ese poquito de burundanga que guarda para cuando viene alguna tía despistada a su local, no cree que fuera capaz de sobrellevar todo esto. Todas son unas putas y algunas van a pagar por ello.

Habilidades de investigación: Antropología, Historia, Ligar.

Habilidades generales: Birlar 4, Infiltración 4, Preparación 8.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: +1

ZENÓN CRUZ (MÉDICO DE URGENCIAS)

Ha trabajado el doble. Ha conseguido la mitad. Lo seguirá intentando.

Cuando está con su familia se burlan de él y lo llaman «payo». Cuando está en el trabajo se ríen de él y lo llaman «Paco de Lucía». Y eso que él no era gitano. En todos los ámbitos de su vida, su raza ha hecho todo más difícil. Querer dedicarse a la medicina, querer trabajar en hospitales de renombre, querer seguir viviendo en el mismo barrio de siempre... Todo se ha complicado.

Ahora lo ha conseguido, pero siente que está continuamente forzando la maquinaria. Que no está en ningún lado, que no sabe quién es. ¿Le han pasado ese paciente porque es gitano? ¿Ha cerrado con llave la botica por algo? ¿Es una microagresión o es su imaginación? Siente que se está volviendo loco y no sabe cuándo gritará a alguien sin querer...

Habilidades de investigación: Consolar, Entomología forense, Medicina forense.

Habilidades generales: Estabilidad 4, Primeros auxilios 12, Psiquiatría 4.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: -1



SOCIEDAD

Algunas personas son difíciles de catalogar y es más su función social la que destaca sobre lo demás. Aquí tienes ejemplos que encajan de forma incorrecta en todas las otras categorías.

AITANA GÓMEZ DE ANDÚJAR (PIJA DE NACIMIENTO)

Nadie sabe cómo ha llegado aquí. Nadie sabe por qué nadie la echa.

Hay gente que sabe moverse por los lugares. Que entra en un restaurante y a los cinco minutos le están presentando al cocinero. Que en plena fiesta empieza a pilotar el yate. Que en la discoteca es capaz de entrar en todos los reservados y acabarse las botellas.

Aitana es una de esas personas. Su desparpajo y amabilidad se confunde con ingenuidad y todo el mundo, sin saber muy bien por qué, quiere agradarle. Podría pensarse que todo es gracias a que su familia tiene muchísimo dinero, pero más bien da la sensación de que haber nacido con tanta pasta le ha hecho creer que merece estar en cualquier lado y, simplemente, todos a su alrededor lo asimilan.

Habilidades de investigación: Adular, Consolar, Cultura general.

Habilidades generales: Atletismo 4, Estabilidad 4, Salud 4.

Modificador de atención: -1

Modificador de sigilo: -1

GABRIEL MORENO (REVOLUCIONARIO ANIMALISTA)

Si la sociedad debe arder para salvar a los animales, que lo haga.

Se fugó de casa a los catorce, harto de que sus padres no lo tuvieran en cuenta. Aprendieron a respetarlo y volvió, desnutrido y con hipotermia, después de tres días viviendo debajo de un puente. Aprendió que esa vía de acción era la correcta y se prometió no doblegarse jamás.

Ahora tiene veintitrés años y ha dejado tres carreras. Políticas es una hipocresía; Derecho es terrorismo de Estado; Veterinaria, poner parches a una sociedad que debe colapsar para poder crecer. Ahora salva a todos los animales que puede, vive en la calle con ellos y participa en (o directamente monta) todos los sabotajes que puede a la industria animal. Ha convocado unas decenas de vigiliadas en mataderos de cerdos, ha puesto serrín en los depósitos de camiones de granjas avícolas, ha lanzado tomates podridos a un torero durante una corrida e incluso ha prendido fuego a un criadero de perros de raza. Nada lo parará porque nada tiene que perder.

Habilidades de investigación: Derecho, Explosivos, Intimidar.

Habilidades generales: Birlar 8, Escaramuza 6, Infiltración 12.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: +1

LORENA GUERRERO (ARTISTA DE LA ESTAFADA)

Huele las estafas a kilómetros y siempre consigue sacar tajada.

Lorena está perfectamente. Chantajea a estafadores, amenaza a empresarios con airear sus tratos sucios y limpia las cuentas corrientes de ricos con fortunas conseguidas de maneras poco ortodoxas. Tiene dinero para vivir sin grandes aspavientos, en un cómodo segundo plano, mientras investiga y documenta su siguiente víctima.

Está controlándose a sí misma en todo momento, ya que esto puede convertirse con facilidad en una adicción. Además, su lista de enemigos va aumentando y cualquier día se pasará de lista. Sabe que el riesgo de aparecer en una cuneta con un disparo entre los ojos es real, pero eso es parte de la emoción. Ahora trabaja en un proyecto muy ambicioso y está montando un caso importante. Ver una criatura sobrenatural detrás de todo, alimentándose de seres humanos, le impactó lo justo. Pero no va a tirar todo lo que ha trabajado ya.

Habilidades de investigación: Análisis de documentos, Contabilidad, Suplantar.

Habilidades generales: Birlar 8, Estabilidad 15, Infiltración 6.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: +1

LUPE FLORES (LÍDER DE LA GUARDIA VECINAL)

Nadie en su barrio está tan involucrada como ella.

No se casó por un sentimiento real, sino que engañó a un españolito para huir de Cuba. Tuvo tres hijos con él y algo parecido al amor se instaló entre ellos. Esa ocupación constante y esa paz de espíritu la hizo feliz durante más de veinte años.

Pero ahora sus hijos se han emancipado y su marido ha sido ascendido, por lo que pasa incluso menos tiempo en casa. La soledad se ha instaurado en su vida y no le encuentra sentido a nada, hasta que le presentaron la iniciativa de vigilar el barrio en busca de delincuentes. Se ha volcado por completo en ello, aplastando a todos los demás con su devoción a la causa. Pronto se convirtió en la más comprometida, llenando su (antes vacío) horario con reuniones, guardias, rutas y patrullas. Ha encontrado, por fin, su vocación.

Habilidades de investigación: Cultura general, Interrogar, Vigilancia electrónica.

Habilidades generales: Conducir 6, Preparación 15, Vigilancia 6.

Modificador de atención: 0

Modificador de sigilo: -2

PAUL STEPHENSON

(TURISTA APLICADO)

Tiene un plan. Si se ciñe a él podrá visitar todo lo que hay que ver en la ciudad.

Un matrimonio triste, un trabajo triste, un presente triste... y una misión. Paul documenta y prepara sus vacaciones todo el año, planificando todo con un Excel que podría perfectamente ser una biblia. Conoce todas las líneas de autobuses, los días con menor afluencia de público de todos los monumentos, las biografías de todas las personas representadas en todas las estatuas. Sabe todo lo que hay que saber y todo lo que no.

La experiencia es gratificante, sí, pero poder enseñar sus fotografías y recuerdos al resto de conocidos y demostrar su conocimiento exacto de las ciudades que visita lo es aún más.

Habilidades de investigación: Análisis de documentos, Historia, Historia del arte.

Habilidades generales: Estabilidad 4, Preparación 16, Primeros auxilios 4.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: -1



TERRORES NOCTURNOS

Una ciudad tan grande, con un impacto tan profundo en la vida de millones de personas no puede estar exenta de sus propios horrores únicos e intransferibles. El análisis de AMINA habla de, al menos, dos asesinos en serie trabajando en las sombras. No se sabe nada de ellos, pero las desviaciones estadísticas de muertes violentas, las desapariciones y los patrones de conducta en los barrios pobres del sur hacen pensar que son cotos de caza de varios sujetos. Es improbable que estos actúen conjuntamente o que, de hecho, el uno sepa de la existencia del otro.

Los índices de criminalidad y el número de eventos sobrenaturales encontrados parecen normales para una capital de país, con una Membrana impactada por eventos naturales y miedos sociales habituales. Hay que anotar, en cualquier caso, que ciertos analistas piensan que no concuerdan los datos y que la cantidad de eventos sobrenaturales debería ser mucho mayor. Teorizan que esto se debe a que alguien está atrapando y «coleccionando» estas entidades. La hipótesis respondearía a algunos ataques sin explicación en la parte norte y su interrupción tajante en el momento de mayor intensidad.

Independientemente de estos datos, hay un mínimo de tres células esoterroristas en la ciudad. Que estas células sean conocidas o no por la orden debería tener más que ver con los intereses de la campaña que con el propio marco aquí descrito. En cualquier caso, se asume que la descripción de cada grupo esoterrorista puede ser utilizarse como *handout* para el grupo de juego, como si fuera información recopilada y analizada por la Ordo Veritatis. El resto (personajes vinculados) es información reservada para el *director de juego*.

Es muy probable que haya más células esoterroristas, todas de un nivel mucho menor que las tres planteadas. También es posible que algunas de estas células ni siquiera tengan lazos con el esoterror, pero sus acciones estén impactando en la Membrana desde la ignorancia. O quizás no.

DELUXE VIGILANCE

Si alguna vez existió una rama militar del esoterrorismo, Deluxe Vigilance forma parte de ella. Se venden como un cuerpo de seguridad integral para ricos y famosos: discretos, eficientes y, sobre todo, elegantes. Sin embargo, en la práctica se han labrado una fama de fuerza paramilitar

compuesta, en su mayoría, por mercenarios y soldados de fortuna.

Aunque poco se conoce de ellos, tenemos suficiente información para saber que sus operaciones van desde la escolta y el encubrimiento hasta la búsqueda y captura. El grueso de su público se ve atraído por la primera parte, con agentes de seguridad trajeados, pinganillo en la oreja y mirada hosca. Se les utiliza para demostrar ostentación y una cierta peligrosidad, con cientos de empresas fantasma para poder facturar de manera más bien oscura.

Pero cuando han creado vínculos con sus clientes, los investigan y les presentan el lado violento y militar que roza la parte ilegal. Acallan rumores, amenazan a periodistas y entierran pruebas, a veces literalmente. De repente, el cliente se ve arrastrado a una parte oscura, bajo una constante amenaza de sacar a la luz unos secretos que ellos conocen porque han ayudado a eliminar.

Esta fórmula está funcionando mejor de lo esperado. Lo que era una fuerza pequeña y bien entrenada se ha visto obligada a crecer de manera exponencial y rápida. Están siempre ojo avizor, buscando nuevo personal en los lugares más insospechados, desde policías que pierden la placa por sobrepasarse con detenidos a mazados de gimnasio con pocos miramientos. Su fuerza de combate hace tiempo que dejó de basarse en el entrenamiento y la disciplina para centrarse por completo en la oscuridad exterior.

La Ordo Veritatis no conoce los detalles, pero no hay dudas de que esta empresa tiene lazos con el esoterror. Puede que sus líderes conocieran la magia en alguna operación encubierta en un país extranjero. O puede que la oscuridad exterior los encontrara a ellos, pues son un foco de maldad y muerte enquistado en lo más profundo de la sociedad de consumo. Sea lo que sea, son muy peligrosos y capaces en combate.

Todo lo que se conoce de este grupo debe ser cuestionado. Operan como grupos de células independientes que se vuelven a desintegrar al finalizar una misión, sea acompañar a una estrella de cine a los Goya o torturar indigentes para recuperar un collar robado. Solo los miembros más cercanos a la cúpula conocen la parte vio-



lenta? ¿Es todo lo demás un campo de pruebas para localizar los miembros más violentos y exponerlos a la oscuridad exterior? ¿O son inocentes y una EOE se nutre de sus violentas acciones? Todo es posible.

JOSÉ MARÍA LARREY (CONTRATISTA MILITAR)

La mejor forma de negociar es destruir al adversario y alzarse entre los rescoldos de su cadáver humeante.

Cuando estaba en un edificio en Afganistán agarrándose las tripas a la espera de que el equipo de apoyo llegara y lo salvara, se prometió que mataría a su teniente por mandarlo ahí. Dos años más tarde, con un metro menos de intestino y una medalla al valor, lo ejecutó delante de su familia. Luego se fue de Estados Unidos y nunca volvió.

Aunque colombiano de nacimiento, prefirió España para fundar su propia compañía de seguridad, decidido a proteger a los suyos hasta la última repercusión. Se prometió no ser uno de esos jefes sin alma y se volcó con sus nuevos empleados. Nunca los mandaba a una misión si él no habría estado dispuesto a ir y, de hecho, siempre los acompañaba en los objetivos más peligrosos.

Poco a poco se le fue conociendo; su equipo era la primera opción de quien quisiera conseguir

resultados independientemente del precio. Así, sus lazos con la seguridad privada y con el entramado militar se fusionaron hasta el punto de ser indistinguibles. Aún hoy acompaña a sus chicos en algunas misiones.

Habilidades de investigación: Derecho, Investigar, Negociar.

Habilidades generales: Atletismo 8, Disparar 8, Infiltración 12.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: +1

KIKO CRESPO (LÍDER SINDICAL POLICIAL)

Todo el mundo busca una buena representación, pero solo los culpables la necesitan.

Como todo liberado sindical, empezó con buenas intenciones. Sus hermanos de las fuerzas policiales necesitaban a alguien como él, con mucha labia y talante, para luchar por sus derechos. El trabajo policial tiene muchos matices de gris, muchas cosas que se deben hacer pero que la ley no permite. Kiko empezó a enseñar a los suyos a escribir los informes de otra forma, a fingir ataques y a protegerse no solo de las balas y los puñales, sino también de las leyes.

Larrey lo contrató para hacer crecer a su equipo. Siempre había policías antidisturbios que querían más acción. Siempre había delincuentes que podían ser reconducidos a la seguridad privada. Siempre había empresarios que iban a pedir presupuestos. Kiko rara vez pasa por las oficinas y se suele mover entre las comisarías y los asadores segovianos mientras cierra acuerdos y evalúa candidatos. Sabe que algo raro pasa en su empresa, pero prefiere no preguntar. Gana demasiada pasta captando gente y compensa ocultar un cadáver de vez en cuando, aunque esté dado la vuelta de manera inhumana.

Habilidades de investigación: Adular, Burocracia, Jerga policial.

Habilidades generales: Birlar 8, Preparación 8, Psiquiatría 8.

Modificador de atención: -1

Modificador de sigilo: -1

LAURA IBÁÑEZ (BIOHACKER SIN ÉTICA)

Si dos cosas funcionan por separado, funcionarán cuando las juntas.

En una de sus misiones, Larrey descubrió a alguien que, a falta de una definición mejor, era una científica loca. Cosía personas entre sí que, enloquecidas, se convertían en aterradores soldados. Después de derrotar a un francotirador con dos cabezas y cuatro brazos, Larrey vio potencial en ella. En el informe se detalla cómo ejecutó a la científica y se deshizo de su cadáver, pero en realidad la reclutó.

Laura Ibáñez (así es su nuevo nombre) continúa con sus experimentos, pero esta vez con una materia que no conocía: la oscuridad exterior. Estudia a los Arrancatripas y otras criaturas para convertirlas en soldados. Por ahora no ha conseguido grandes progresos y está frustrada, pero eso va a cambiar en breve. Ha solicitado materia prima y su empleador le está trayendo yonquis y mendigos en grandes cantidades.

Trabaja principalmente de noche, para que los gritos de sus cobayas humanas no molesten a nadie. No parece dormir nunca y es extraño verla fuera de su laboratorio. El resto del grupo está entre aterrorizado y asqueado por su trabajo, pero José María Larrey confía en que es una inversión a largo plazo. Algun día conseguirá implantar Arrancatripas en todos sus agentes y podrá dejar de contar con ese médico de la clínica Bienestar.

Habilidades de investigación: Entomología forense, Medicina forense, Química.

Habilidades generales: Escaramuza 6, Mecánica 6, Primeros auxilios 16.

Modificador de atención: +2

Modificador de sigilo: -1

NURIA ALCARAZ (ASESINA A SUELDO CREYENTE)

Una víctima. Una ofrenda.

Nuria prendió fuego a su convento, pero antes se aseguró de que las puertas estuvieran bien cerradas. Se quedó escuchando, con una sonrisa de felicidad, los gritos de sus compañeras. Dios le habló ese día, felicitándola por el gesto. No la ha abandonado desde entonces.

Sus primeros trabajos eran torpes y sucios. Rezaba y dejaba que Dios le guiara la manera de ejecutar a sus víctimas. Esto la llevó al borde de la muerte, cuando el guardia de seguridad de un

empresario que debía asesinar la encontró y la abatió. Era José María Larrey, que vio su potencial incluso aunque estuviera agonizando en el suelo. La salvó, la cuidó y la educó para llegar a ser la asesina que es ahora.

Nuria no duda de que José María es un enviado de Dios. En primer lugar, porque dejó de escuchar a Dios el día que lo conoció, como si él lo sustituyera. En segundo lugar, porque él guía sus pasos y no deja de darle nuevas víctimas que ofrenderle.

Habilidades de investigación: Balística, Explosivos, Interrogar.

Habilidades generales: Disparar 20, Estabilidad 2, Infiltación 10.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: +1



LOS SOLUCIONADORES

Tarde o temprano, los grupos esoterroristas deben enfrentarse a la legalidad. Los terroristas o delincuentes la enfrentan directamente, y otros grupos, como sectas o logias, la evitan durante una temporada y confían en ganar tiempo para crecer antes de ser detectados. Hay un tercer grupo, uno enquistado en la sociedad española: aquellos que utilizan el esoterror como herramienta para conseguir poder.

Grandes empresarios de este país llevan décadas persiguiendo el poder, ya sea económico, político, judicial, mediático... En realidad no importa, porque al final todos son lo mismo; las líneas son difusas cuando estás tan arriba en el escalafón. A todos estos grandes hombres (porque lamentablemente casi no hay mujeres) de negocios los respaldan grandes equipos de abogados que se preocupan de que todo vaya bien. Pero existe un equipo concreto que se excede en sus atribuciones.

Se hacen llamar Los Solucionadores y no existen a nivel legal. Siempre que actúan emplean un nombre fiscal nuevo, cuelgan de un conglomerado diferente y conocen a gente aparentemente opuesta. Tienen todos los colores políticos, visitan todos los trajes y susurran detrás de todos los grandes jugadores. Y poseen conocimientos ocultistas.

Como la proverbial gallina, la Ordo Veritatis nunca puede saber qué fue antes, si los grandes empresarios interesados por el esoterror o este grupo asesorándolos. No importa, porque cuando estos poderosos hombres de negocios descubren que pueden hacer incluso más dinero gracias a la oscuridad exterior, todo se pone en marcha. De hecho, la teoría más aceptada por nuestros analistas es que un antiguo cliente, posiblemente alguien cercano al narcotráfico, les mostró el esoterror y ahora ellos intentan replazarlo con otras grandes fortunas.

Nunca se manchan las manos ni demuestran patrones de conducta que los delate como esoterroristas, pero es evidente que saben lo que hacen. La orden conoce pruebas, correos internos y confesiones de cargos medios que han recibido órdenes para hacer rituales. Aspiran a grandes invocaciones, de esas que podrían romper la Membrana para siempre, por lo que son muy peligrosos. Se cree que un antiguo tratado ocultista del siglo XVI está en su poder y que han pasado mucho tiempo intentando despertar al ser que está descrito en sus páginas.

De hecho, en los últimos tiempos se están conectando más con grandes empresarios del ladrillo que de cualquier otra rama de los negocios. ¿Quizás quieren construir algún edificio especial que sirva como receptáculo para esta criatura?

HÉCTOR VIOQUE
(ABOGADO CRIMINALISTA)

Ha trabajado con los mayores criminales. Ha aprendido de ellos todo lo que sabe.

Es un abogado con lazos muy cercanos a todo el entramado político. Es el hombre del traje que no entra en la sala, pero que todo el mundo traga saliva al verlo en el pasillo. Es extremadamente delgado y siempre va armado con su maletín, sus gafas oscuras y su eterna sonrisa. No amenaza. No lo necesita.

Sus conocimientos de leyes son útiles, pero donde brilla es en el juego de pasillos. Sabe quién tiene acuerdos con quién y cuáles son sus trapos sucios, y es conocido por sus pocos escrúpulos a la hora de terminar con carreras políticas. Su nombre se susurra en las cloacas de la clase política, tanto para pedir ayuda como para suplicar clemencia.

Habilidades de investigación: Adular, Derecho, Negociar.

Habilidades generales: Estabilidad 18, Preparación 9, Psiquiatría 9.

Modificador de atención: -1

CATALINA AMPARO
(SEGURIDAD PRIVADA PARANOICA)

Siempre cauta salvo cuando le dejan libertad para matar.

Si la vieras por la calle no te pararías a mirarla una segunda vez. Es bajita, rechoncha y con cara amigable, pero detrás de esas gafas de sol hay una mirada analítica que detecta las amenazas antes de que se conviertan en ellas.

La especialista en seguridad de Héctor Vioque fue entrenada por Deluxe Vigilance, aunque ya se desvinculó de ellos hace años. Ahora se encarga en cuerpo y alma de que cualquier enemigo del abogado fracase en sus planes de hacerle daño. En general, siempre está donde se encuentre su jefe, mirando el entorno alerta en busca de ataques. Está enamorada de él y haría cualquier cosa por ganar su favor, incluso interpretar frases similares a «ojalá se muera» como una orden directa para ejecutar a alguien.

Habilidades de investigación: Balística, Intimidar, Suplantar.

Habilidades generales: Disparar 8, Salud 16, Vigilancia 8.

Modificador de atención: 0

Modificador de sigilo: +1

JABULANI NKOSI
(ASISTENTE PERSONAL/ASESINO)

Lo que se necesite, cuando se necesite. Como él quiera.

Este hombre, hijo de inmigrantes sudafricanos, está integrado a la perfección en la sociedad española. Es muy alto y delgado y siempre observa en silencio con una mirada intensa, lo que da una sensación extraña, como si siempre estuviera a punto de coger un cuchillo y atacar ferozmente. De entrada, es la sombra de Héctor Vioque: le lleva el traje, le susurra al oído las citas siguientes y le contesta al móvil como filtro de indeseables.

Sin embargo, es un psicópata que disfruta con el sufrimiento ajeno. Es un violador en serie, tanto de hombres como de mujeres, y sabe cómo conseguir que alguien esté muerto de miedo en su presencia. O muerto y punto. Pero tiene un gran autocontrol, por lo que realmente nadie ha visto esa parte sádica de él. Nadie que siga vivo, al menos.

Habilidades de investigación: Burocracia, Cultura general, Historia del arte.

Habilidades generales: Atletismo 8, Escaramuza 8, Primeros auxilios 8.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: +1

NABILA AZIZ
(INVESTIGADORA INFORMÁTICA)

Sus métodos son sutiles, pero no necesita que lo sean.

Esta mujer musulmana parece tímida y poca cosa. No impone físicamente y es fácil ignorarla cuando entras en la habitación, pero sus contactos y conocimientos informáticos la convierten en un terrible enemigo. Rara vez habla y cuando lo hace suele susurrar al oído de un compañero, que ríe y asiente.

Es la única del grupo con inclinaciones religiosas y nunca se pierde un rezo. Escuchar una blasfemia es una de las pocas cosas que le puede hacer elevar la mirada horrorizada y es extremadamente educada. Puede pedir perdón, excusarse para ir al baño y, desde allí, con un pequeño portátil en cuestión de minutos, destruir la reputación de cualquier persona.

Habilidades de investigación: Investigar, Jerga policial, Vigilancia electrónica.

Habilidades generales: Infiltración 6, Preparación 6, Vigilancia 12.

Modificador de atención: +1

Modificador de sigilo: -1

IMPULSO ANARQUÍA

La injusticia social y la desigualdad de oportunidades ha generado siempre movimientos contrarios, muchas veces violentos. La historia de España no está exenta de ellos. Bajo el amparo de una búsqueda de libertad y cese de la opresión, acercan más un conflicto. Con un país fuertemente dividido, todavía intentando cerrar las heridas de una guerra civil y una dictadura, la Membrana es quebrantable con facilidad si sabes dónde empujar.

La Ordo ha descubierto un grupo que se encuentra detrás de la mayoría de eventos violentos amparados por movimientos de liberación. No es un grupo con una jerarquía al uso, sino que parece elegir sus objetivos de manera asamblearia, bajo una filosofía anarquista. Todo esto lo sabemos porque Impulso Anarquía es de carácter abierto y acoge a todo el mundo. Tienen página web y hablan sin tapujos de sus intereses por destruir la sociedad para conseguir una más igualitaria.

Se mueven por toda España, fundan casas okupas (normalmente con la aceptación y colaboración del barrio, que se vuelca para construir centros sociales autogestionados) y empiezan a centralizar todos los movimientos de protesta. En poco tiempo, han amasado un núcleo de seguidores que dirigen contra sus objetivos. Se sospecha que utilizan algún tipo de magia para conseguir su colaboración, pero varios analistas concuerdan en que no es necesario; todo lo que consiguen se puede explicar con técnicas de psicología y lectura en frío.

Para empezar, cuando alguien quiere entrar en su grupo, le hacen cambiarse el nombre por otro que represente algún tipo de represión social. Una vez el nuevo recluta lo acepta (siempre debe ser elegido por uno mismo), se tatúa y cambia sus ropas para «desligarse de la sociedad cishteropatriarcal» y se integra en la célula. Esto hace que sean difíciles de controlar, pues nunca utilizan sus nombres reales y modifican su apa-

riencia. Parecen personas nuevas con comportamientos radicalmente diferentes.

Los grupos realizan actividades de boicot y sabotaje junto a otros de concienciación y manifestación. Se mueven entre la ilegalidad y la alegalidad, pero eso no les hace diferentes a muchos otros movimientos de extrema izquierda en toda España. Lo diferente es que, cuando el barrio tiene una brecha significativa en la Membrana, con una comunidad que piensa que de verdad pueden cambiar la sociedad, canalizan esa energía para invocar criaturas de la oscuridad exterior.

No sabemos qué quieren realizar con esas criaturas. ¿De verdad quieren «liberar» la sociedad de sus yugos capitalistas? ¿O es una mera excusa para unir y manipular a gente muy dispar? No lo podemos saber. Lo que sí sabemos es que cometen errores. La última vez que lo intentaron, un grupo de la Ordo Veritatis consiguió detenerlos en medio de un ritual. Este grupo falleció en el intento de contención y no sabemos cuántos miembros de la célula esoterrorista perecieron en el ataque.

La página web de Impulso Anarquía, así como sus redes sociales, siguen activas, pero eso no significa nada, ya que otros activistas sin una agenda esoterrorista podrían haber recogido las claves. Y aunque haya personas con los nombres originales detrás de estas nuevas publicaciones, nadie puede asegurar que sean realmente las mismas, puesto que son alias.

Quién sabe. Quizás Impulso Anarquía haya sido erradicado para siempre o quizás estemos ante un ataque inminente por su parte en algún lugar de España que ni siquiera sospechamos.

AL-KHISAS (TERRORISTA DOMÉSTICO)

Si el Estado siembra terror, terror debe recoger.

En 1947 hubo una disputa doméstica en el pueblo palestino de Al-Khisas donde fue asesinado un judío. El ejército israelí, bajo la creencia de que era un conflicto de naturaleza política, fue al pueblo de Al-Khisas y prendió fuego a varias casas. Murieron doce palestinos, incluyendo varios niños. Fue la primera masacre del conflicto palestino-israelí.

Este joven español, hijo de inmigrantes palestinos, ha tomado el nombre de dicho pueblo y lo utiliza como símbolo. No se conocen ataques terroristas directos cometidos por él y, de hecho, se asume que es un joven apocado y miedoso. Pese a haber escrito varios manifiestos y tutoriales terroristas (como los utilizados por los yihadistas para sus ataques en Barcelona en 2017), el perfil psicológico apunta a una persona nada violenta en enfrentamientos directos.

Toda su rabia la dirige en enseñar a grupos paramilitares de extrema izquierda a organizarse y ocultarse. Se cree que podría ser una vía de financiación de la célula esoterrorista.

Habilidades de investigación: Explosivos, Historia, Química.

Habilidades generales: Estabilidad 4, Mecánica 8, Vigilancia 8.

Modificador de atención: -1

Modificador de sigilo: -1

PASAJE BEGOÑA (ACTIVISTA COMMUNITY MANAGER)

Lidera un ejército de bots. Modifica la sociedad.

Durante el franquismo, en Torremolinos, se abrieron varios bares gays en el pasaje comercial Begoña. El 24 de julio de 1971 tres furgones policiales entraron, arrestaron a todo el mundo y acabaron con ese oasis de libertad en un movimiento que muchos consideran el Stonewall español.

No se conoce la identidad de Pasaje Begoña, pero es no binarie y tiene de avatar la bandera trans. Siempre utiliza muchísimo maquillaje, ropa andrógina y, quizás, prótesis faciales. De hecho, algunos analistas piensan que no son prótesis, sino que posee algún tipo de poder que le permite cambiar su aspecto físico completo a voluntad, saltando de sexo y complejión en cuestión de minutos.

Elle gestiona completamente en soledad una de las mayores granjas de bots de la actualidad. Se le vinculan más de cien identidades falsas, con sus propias redes independientes,. Se cree que ha concebido y levantado muchas de las manifestaciones «espontáneas» y los escraches de la última década. Todas y cada una de estas acciones han afectado en mayor o menor medida a la Membrana.



Habilidades de investigación: Recuperar datos, Suplantar, Vigilancia electrónica.

Habilidades generales: Preparación 12, Psiquiatría 8, Vigilancia 16.

Modificador de atención: +2

Modificador de sigilo: -1

VICENTE CUERVO (SABOTEADOR PROFESIONAL)

Revienta cualquier manifestación, pero solo si tiene algo que ganar.

En 1980, Vicente Cuervo Gil fue asesinado por un individuo de extrema derecha en Vallecas, durante una manifestación en repulsa por el asesinato (en connivencia con la policía) de una mujer. Este crimen nunca fue investigado de la manera apropiada y se convirtió en un símbolo de la represión durante la transición española.

Este agente toma su nombre, pero la Ordo Veritatis tiene motivos para creer que opera también con otros nombres, siempre de muertos por culpa de la extrema derecha o crímenes de odio asociados a su ideología. En vez de realizar acciones muy visibles, como el resto de sus compañeros, prefiere infiltrarse en manifestaciones aparentemente pacíficas e iniciar altercados. Dirige

un pequeño grupo de afines y los coordina para generar el máximo de daños posible, a la espera de una respuesta policial que justifique acciones aún más agresivas.

Hay una grabación en la que se le ve asesinar a uno de sus compañeros con una pistola de balas de goma a quemarropa, para incriminar a policías. En la grabación da la sensación de que el compañero sabía lo que estaba ocurriendo y se sacrificaba por la causa.

Habilidades de investigación: Antropología, Bajos fondos, Intimidar.

Habilidades generales: Escaramuza 12, Infiltación 10, Mecánica 4.

Modificador de atención: -1

Modificador de sigilo: +1

WILMA LA NIÑA

(FEMINAZI JUSTICERA)

Empodera a las mujeres para luchar contra los hombres.
«Ya no parirás más, puta» es lo que le decía el policía franquista Billy el Niño a una de las detenidas mientras la torturaba. En efecto, la dejó estéril con sus continuos y brutales golpes en el vientre. La liberaron porque el médico dijo que la iba a matar. Era inocente del crimen del que se la acusó.

Wilma la Niña recoge el nombre de este siniestro personaje, convirtiéndolo en mujer, para intentar hacer lo mismo a violadores y maltratadores. En la casa okupa monta un grupo de acogida para mujeres maltratadas y supervivientes de violencia de género. Las apoya, las empodera y las ayuda a reintegrarse en la vida normal. Además, analiza cuáles de ellas son más proclives a la violencia y las recluta para su proyecto secundario.

Con un listado de violadores y maltratadores bastante exhaustivo, monta un grupo de mujeres que localiza y documenta a estos agresores. Luego se cuela en sus casas y los castra; a veces químicamente, a veces de forma más directa. Luego, antes de que pierdan la conciencia, les dice: «Ya no engendrarás más, puto».

Habilidades de investigación: Burocracia, Consolar, Derecho.

Habilidades generales: Escaramuza 6, Infiltación 12, Vigilancia 6.

Modificador de atención: -1

Modificador de sigilo: +2



CICLO REY

Este ciclo de aventuras está pensado para ser jugado en este escenario de campaña. Son doce historias íntimamente entrelazadas. De hecho, las seis primeras podrían jugarse en cualquier orden e incluso sería posible prescindir de algunas. Puede que encuentres algún comentario al respecto de posibles cambios si has ignorado o intercambiado misiones. Las seis últimas aventuras, en cambio, están vinculadas y sí deben ser jugadas en el orden planteado en el libro.

Todos los elementos necesarios para esta campaña están presentes en este libro. Al final de cada aventura se plantean ideas para introducir a muchos de los personajes secundarios descritos en el capítulo «Telón de fondo». Estas ideas se deben utilizar para complicar la trama si está yendo demasiado deprisa o para apoyar a los investigadores si la historia se ha complicado demasiado.

Recuerda que, aunque aquí se plantean opciones con nombre y apellido, siempre resultará más interesante introducir uno recurrente (el periodista al que rompieron la cámara una vez, un policía corrupto al que amenazaron, la pareja de señoras mayores que estaban cotilleando en aquella escena del crimen, etc.) que incorporar nuevas personalidades una y otra vez. Es sencillo modificar los ganchos para sustituirlos. Al fin y al cabo, son los latidos de la ciudad, no eventos

INICIO ALTERNATIVO

La decimosegunda y última aventura, «Caso cerrado», plantea un comienzo diferente y una estructura narrativa un poco más cinematográfica, con *flashbacks* que integran la misma historia en un orden diferente. Ve a la página 202 para saber cómo llevarla a cabo, pero que sepas que va a destriparle gran parte de la historia. Si quieras saber si te interesa este segundo inicio pero no quieras perderte sorpresas, lee el siguiente párrafo.

Con el inicio alternativo todo da comienzo con un juicio al culpable último de la trama. Todo ya ha ocurrido y los *personajes jugadores* han muerto en el proceso, sacrificándose en algún punto del camino que no se desvela. Cada aventura comenzará llamando a alguien al estrado, un testigo de una de las aventuras, que se jugará de manera normal como si fuera un *flashback*. Cada aventura terminará con su relato de lo ocurrido y dejará claro cómo terminó el velado.

No es recomendable utilizar este inicio alternativo con La gran ciudad, puesto que rompería la narrativa impuesta para convertirlo en algo más abierto.

aleatorios cuyo único nexo son las vivencias de los *personajes jugadores*.

Otros, en cambio, son esenciales para el devenir de los acontecimientos. Es el caso de los enemigos principales que van haciendo su aparición poco a poco en la campaña. Estos están descritos en el capítulo «Terrores nocturnos». Por otro lado, el señor Verdad que presenta estas misiones aparece en el capítulo «Marco de campaña». Las otras dos señoras Verdad tienen cierto protagonismo y su uso aparecerá indicado en los puntos propicios para ello.

Por último, y como ya se ha mencionado en varios momentos del libro, las reglas de La gran ciudad encajan perfectamente con esta campaña y, de hecho, la descripción de Madrid en el suplemento *Looking glass* se puede utilizar para mejorar las descripciones de la capital en la campaña.

IMPRONTAS

Para hacer la historia más cercana y única, se puede utilizar una impronta, un *leitmotiv* o suceso que impregna todo lo demás. Siempre que el director de juego tenga que inventar detalles o generar personajes secundarios sobre la marcha, debería pensar en cómo este elemento podría modificarlo todo.

Cada aventura incluye su impronta, indicada en su sección inicial. Siéntete libre de utilizarla solo cuando te vaya a ayudar a crear ambiente, o bien en todo momento, como parte de un ejercicio de improvisación.

EL CLÁSICO

DETONANTE DE LA INVESTIGACIÓN

Un hombre ha sido hallado muerto bajo un puente que cruza el río Manzanares. Unos viandantes lo han encontrado por la mañana y han avisado a la policía, que ha precintado la zona a la espera de que llegue el forense. El señor Verdad quiere que los agentes se infiltrén en el escenario del crimen y tapen lo ocurrido.

CONSPIRACIÓN SINIESTRA

Un Quebrantahuesos (ver *Esoterroristas 2^a Ed.*, página 93) ha atravesado la Membrana, atraído por la líder de un grupo ultra de aficionados al Real Madrid. A él, la violencia típica de estos grupos, programada y normalizada, le aburre. Por eso, tras subyugar a la líder de la banda y obligarlos a matar a su primera víctima, siente que están preparados para dar un paso más. Durante el partido de esta noche, desatarán una destrucción mucho mayor.

RASTRO DE PISTAS

En «Calentamiento», los personajes jugadores obtienen la información necesaria para empezar a investigar el crimen. Rápidamente descubren que el hombre, un aficionado del Fubol Club Barcelona, ha muerto a causa de los «Golpes junto al agua» propinados por unos hinchas violentos del Real Madrid. Buscando al grupo descubren por unas «Llamadas demasiado cercanas» que uno de ellos se quiere suicidar por los remordimientos. Al parecer la líder del grupo es muy agresiva y está preparando una operación terrorífica para la «Noche de partido».

IMPRONTA

La impronta de esta aventura es el partido Real Madrid – Barça. La ciudad se tiñe de fiesta, hay mucha más gente de la habitual y el tráfico es caótico, con personas no acostumbradas a la ciudad yendo y viniendo. Hay peleas y borracheras, pero incluso aquellos que no vienen por el partido lo están viviendo. Las noticias hablan de ello, los bares se llenan de aficionados, los tenderos sacan las bufandas de los hinchas y los camareros son más listillos de lo habitual con alguien que parezca venir de Cataluña. Nadie se escapa, incluso aunque quiera, de este evento.

REACCIÓN ANTAGONISTA

El grupo está preparado para hacer detonar una bomba debajo de las gradas de los hinchas catalanes, matando así a cientos de personas. Un Quebrantahuesos está con ellos, exhortándoles a continuar, incluso aunque pierdan la vida en el intento. La única manera de pararles es un enfrentamiento directo con los fanáticos y el Quebrantahuesos.

ESCENAS

CALENTAMIENTO

Tipo de escena: introducción
Escenas siguientes: «Golpes junto al agua», «Llamadas demasiado cercanas»

A primera hora de la mañana, en un bar cerca del estadio Santiago Bernabéu ya se están ade-



lantando a la fiesta de esta noche. Los camareños y cocineros hacen los preparativos en un baile perfectamente sincronizado para hacer posible la titánica tarea de esta noche. En una de las mesas, un inglés con pinta de pocos amigos, cabeza afeitada y chándal del Manchester United, espera impaciente cerveza en mano mientras estudia las noticias, que hablan del partido de esta noche. Es el señor Verdad, que ha citado a los investigadores en este local y no parece tener tiempo para estas tonterías.

Después de una rápida comprobación de identidades, el señor Verdad, con un fuerte acento del norte de Inglaterra, explica lo ocurrido sin quitar ojo a las noticias. Una llamada anónima hace unas horas avisó del hallazgo de un cadáver debajo de un puente junto al río Manzanares. Estaba semidesnudo y había sido brutalmente golpeado hasta la muerte. Aunque no se sospecha que haya presencia esoterrorista en el crimen, es un evento que desestabilizaría la Membrana de salir a la luz. La Ordo Veritatis ha bloqueado el informe policial, por lo que ni el forense ni la prensa han acudido todavía al lugar. El señor Verdad se muestra molesto si le hacen preguntas y, de malas maneras, remite al informe policial en busca de más datos. Está comprobando de forma obsesiva una *app* de apuestas y deja claro que no quiere ser molestado más. Apura el resto de su cerveza y se va.

Salvo que los agentes pidan lo contrario, el señor Verdad les da el informe provisional de la Policía local, algo de dinero para sobornos y gastos, documentación para hacerse pasar como policías judiciales y una pistola reglamentaria a cada uno. Con un **gasto de 1 punto de Burocracia o Jerga policial** pueden comprobar que el informe es bastante pobre. De hecho, ningún forense está yendo a la zona del crimen porque el policía que redactó el informe así lo solicitó, como si quisiera retrasar o bloquear el procedimiento. Con **Análisis de documentos** obtienen la localización exacta del cadáver (**pista clave**), la cabina desde la que se hizo la llamada anónima (**pista clave**) y el nombre de los agentes que siguen en la escena del crimen, esperando infructuosamente al forense.

GOLPES JUNTO AL AGUA

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Calentamiento»

Escena siguiente: «Llamadas demasiado cercanas»

Uno de los pequeños puentes que cruzan Madrid Río a la altura del parque de la Bombilla, un poco alejado de las zonas de marcha, está acordonado por la policía. Hay un furgón y dos agentes aburridos custodiando la escalera de acceso a la parte baja. A su lado, un par de ancianas están intentando sonsacarles información.

Con **Adular**, **Consolar** o simplemente enseñando algún tipo de identificación de prensa, las ancianas empiezan a explicar la mala noche que han pasado. Unos vándalos estuvieron de risas desde las 2 hasta pasadas las 3 y media de la noche. Una de las ancianas dice haber avisado a la policía, pero no consiguió nada. Están indignadas y quieren salir en la televisión diciendo lo incompetentes que son las fuerzas del Estado, pero lo cierto es que ni pueden aportar más ni molestarán lo más mínimo una vez se hayan desquitado.

La pareja de policías es más difícil de despachar. Hasta que el forense no haga el levantamiento del cadáver (se puede **Suplantar** al forense con facilidad) y se lo lleve la ambulancia, no se van a mover de ahí. Tampoco están haciendo nada para que nadie mire debajo del puente, salvo bloquear el paso a las escaleras de acceso y poner una sábana sobre el cuerpo del difunto. Si los agentes quisieran pasar desapercibidos, una tirada de **Infiltración** a dificultad 3 les daría paso con un simple salto desde el puente coordinado con el tráfico para que bloquee la visión de los agentes.

En cualquier caso, el cadáver está tan golpeado y destrozado que verlo supone una tirada de **Estabilidad** a dificultad 2. Se trata de un hombre, sin camiseta y con las manos atadas a la espalda por unas bridas de plástico. Con **Antropología forense** o **Fotografía** pueden determinar que el hombre fue golpeado durante horas por, al menos, cuatro personas. No fue una tortura elaborada, sino más bien una sádica paliza. Con **Entomología forense** (estudiando las heridas) o **Bajos fondos** (preguntando a los delincuentes que operan por la zona) saben que las heridas encajan en tiempo y lugar con las risas que escucharon las ancianas. Los agresores se turnaron para golpear al pobre chaval, que no debía pasar de los veinticinco años, y vigilar que nadie se acercara y así todos poder disfrutar de la paliza. Nadie les vio marcharse y no hay descripción de ningún sospechoso, pero sí una **pista clave**: en la garganta de la víctima estaba metida a presión una camiseta entera del F.C. Barcelona.

Un **gasto de 1 punto** en **Recoger pruebas** en el lugar solo revela pisadas ensangrentadas y ciga-



rrillos. Puede verse grupos de pisadas de cinco personas (incluyendo el que se turnaba para vigilar), aunque una de ellas caminaba alrededor, como si estuviera coordinando en vez de participando. No hay manera de conseguir sus identidades, pero con la víctima se puede utilizar **Recoger pruebas o Huellas digitales**. En su pantalón está su cartera con todo el dinero, su DNI, una entrada para el partido de esta noche y el carné de pertenencia a una peña del equipo azulgrana.

LLAMADAS DEMASIADO CERCANAS

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Calentamiento»,
«Golpes junto al agua»

Escena siguiente: «Noche de partido»

En la orilla opuesta del río hay un paseo y una cabina telefónica, desde la que se realizó la llamada para avisar del cadáver. Allí está Lucas, un joven flaco, con la cabeza afeitada, tatuajes nazis y piercings, que vigila todo lo que pasa. Habrá visto a los agentes acercarse salvo que alguien haya hecho **Vigilancia** (dificultad 4) o, directamente, se hayan separado para valorar ambos puntos a la vez.

Una vez descubierto, el aterrorizado joven sale corriendo, llorando y gimoteando. Dice que nunca quiso matar a esa persona y suplica un perdón que, evidentemente, busca con locura. Si no hacen nada, el apesadumbrado neonazi se suicida lanzándose frente a un autobús o de cabeza al río. **Recoger pruebas** en su cadáver da fácilmente con su móvil y, con un **gasto de 1 punto** en **Recuperar datos** pueden ver que pertenecía a Madrid Libre, uno de los grupos ultra más violentos de las peñas madrileñas. En un grupo de mensajería, su líder Braun ha estado organizando todo el evento de ayer, pero ha habido silencio en el grupo desde entonces. Con un **gasto de 1 punto** en **Análisis de documentos** se puede descubrir claramente que, tanto en este chat como en otros, muy activos, se ha hablado organizado, junto a otras peñas de fútbol, un encuentro violento la noche anterior.

Por último, en un correo electrónico, Braun le manda la entrada para el partido de esta noche y le recuerda que es su trabajo grabar todo lo que va a ocurrir desde las gradas. Que es importante que esté atento (**pista clave**).

Con un **gasto de 1 punto** en **Investigar** pueden descubrir que tanto la prensa como la policía sabía de esta quedada, pero ninguno decidió informar del suceso. De hecho, cualquiera con **Antropología, Cultura general o Historia**, sabe que estos encuentros están más que normalizados. Con el furor de un encuentro futbolístico, sus seguidores más agresivos suelen quedar en lugares concretos de la ciudad para medirse con los puños. Normalmente todo queda en un par de huesos rotos, magulladuras y alguna conmoción, aunque es fácil buscar referencias al caso Jimmy, de 2014, el cual terminó con la muerte de un aficionado coruñés en un puente cercano al asesinato. La pelea multitudinaria de anoche tuvo lugar cerca del lugar del crimen y concluyó más o menos a la hora del inicio de la tortura y asesinato del catalán. Por desgracia, ningún rastro físico, digital o de cualquier otro tipo les lleva a la ubicación actual de la peña Madrid Libre, cuyos integrantes llevan todo el día con los móviles apagados y sin pasar por casa.

Si consiguieron salvar al joven suicida, con **Consolar o Negociar** (dependiendo de cómo se acerquen a él) toda la información la tienen de primera mano por su parte. Adicionalmente, los agentes descubren que la líder de Madrid Libre lleva unos meses con un comportamiento errático, mucho más violento de lo normal. Está preparando una gran sorpresa para esta noche, que lleva con gran secretismo. Simón está aterrorizado por Braun y **Psicología forense** indica que ha sufrido presiones y acoso por parte del resto del grupo, que ha colaborado solo para ser aceptado y que está terriblemente arrepentido. Dice querer ayudar en cualquier cosa, pero suplica que no le dejen con Braun, que le aterroriza. Como muestra de buena voluntad, explica que fue ella la que sacó todo el dinero de la cuenta del club y les ha exigido a todos estar presentes en el estadio esta noche para una sorpresa mayúscula. El asesinato era solo el comienzo.

NOCHE DE PARTIDO

Tipo de escena: reacción antagonista

Escena previa: «Llamadas demasiado cercanas»

Escena siguiente: «Fin del partido»

En el fondo sur, la peña Madrid Libre tiene sus asientos favoritos, respetados por el resto. Allí encuentran solamente a Marcos, el miembro más

nuevo de la peña, recién salido de la cárcel por tráfico de drogas. Es tremadamente agresivo y está visiblemente excitado, apuntando con una cámara de gran calidad al otro lado del estadio, donde los ultras del equipo contrario se reúnen. Si los *personajes jugadores* intentan hablar con él, descubren que es imposible hacerle razonar. **Intimidar** lo único que consigue es hacerle entrar en

UNIENDO LAS PIEZAS

La tesis más obvia es que la peña Madrid libre buscó a un hincha catalán que anduviera solo tras la pelea, lo redujeron y lo mataron a golpes, pero quizás quieras alargar la aventura con más datos, haciendo más rico el mundo del Madrid esoterrorista. Puedes, por ejemplo, dar menos pistas en este interrogatorio y obligarlos a moverse por diferentes lugares para conseguir esos datos.

Pueden entrevistar al líder de la peña culé, preocupado por la desaparición de su amigo, al que tuvieron que abandonar porque otro de los miembros tenía que ir a urgencias por la pelea. O ver el rápido crecimiento del discurso violento de Braun de boca de las otras peñas madrileñas, asustadas por su agresividad.

Incluso les puede resultar sencillo encontrar la sede donde se reúne la banda (con **Cultura general** o **Recuperar datos** podrán hacerlo gracias al móvil y las redes sociales), en un gimnasio cercano al estadio. Pueden registrarla tras entrar por la fuerza (**Birlar** a dificultad 4) y hacer un análisis de la zona. Con **Química** descubren restos de cocaína y esteroides. Con **Ocultismo** energía residual de algún ente sin determinar y con **Contabilidad forense**, hakeando el ordenador del centro, que reciben dinero periódico de un patrocinador anónimo, que fueron acumulando y sacaron todo junto dos días antes.

También pueden saber, con **Vigilancia electrónica**, que Braun se reunió con uno de los guardias del estadio en el aparcamiento junto al gimnasio, y este les entregó unos pases de seguridad para tener acceso a todo el Santiago Bernabéu. Se despidieron con un saludo nazi.

El director de juego debería utilizar esta información solo lo necesario para impulsar hacia adelante la historia hasta el punto que sea conveniente para acelerarla o dilatarla.

una furia *berserker* y que empiece a golpear a los agentes con un puño americano. La única manera de hacerle hablar es quitarle el móvil por la fuerza para ver los mensajes o **Suplantar** a un ultra de otra peña y **gastar 1 punto de Adular** para que cuente su plan: van a volar las gradas donde están los ultras catalanes y lo quieren grabar en vídeo. Como Simón no ha aparecido, lo hace él.

Con **Arquitectura** o **Explosivos** pueden saber que la mejor manera de volar esa sección de las gradas es desde abajo, desde el aparcamiento, haciendo colapsar todo el edificio. Con un **gasto de 1 punto en Jerga policial, Derecho y Burocracia** pueden exigir que se evaque la zona, pero no consiguen la colaboración de las fuerzas de seguridad del estadio. Solo falsificar información para que parezca que los futbolistas estén en peligro hace que intenten detener el partido. En caso contrario, ayudan en la búsqueda siempre y cuando se mantenga como algo discreto.

Dependiendo de la cantidad de gente que involucren y la rapidez con la que lleguen, la escena final se desarrolla con más o menos aliados presentes, pero siempre tiene la misma resolución. El resto de la peña Madrid Libre está en el aparcamiento; están iluminados por sus propios coches manipulando una bolsa de deporte repleta de explosivos. Nada más aparecer los *personajes jugadores*, dos ultras, un hombre fornido muy peligroso y visiblemente drogado y una mujer con la cabeza afeitada y sonrisa de psicópata, se lanzan al ataque. Uno de los guardias de seguridad del aparcamiento está compinchado con ellos. Lleva pistola y esposas, y probablemente haya fingido estar de parte de los agentes (aunque si usan **Detector de mentiras** o han visto las imágenes de la cámara de seguridad en las que se le ve dando los pases a Braun, le habrían descubierto antes). Y, por supuesto, está la líder de la peña. La imponente Braun (es su *nick*, en homenaje a Eva Braun) no está sola: un Quebrantahuesos está justo a su espalda, dictando órdenes que la propia Braun repite como si fueran suyas.

El Quebrantahuesos no es completamente corpóreo y cuando se mueve es como si utilizara a la líder como marioneta (ver su ficha en el manual básico). Él sabe que la explosión no le afectará y quiere que Braun active la bomba para volar todo por los aires, lo que mataría a todo el mundo presente en el aparcamiento y haría colapsar las gra-



das superiores, acabando con la vida de cientos de personas. Si el Quebrantahuesos muere o es desterrado —con las ayudas indicadas en el manual básico—, la líder se echa a llorar como un bebé y pide perdón; se vuelve completamente sumisa y desactiva la bomba. El resto insulta y amenaza a su líder por cobarde, pero secretamente están aliados de que esa presencia desaparezca.

FIN DEL PARTIDO

Tipo de escena: conclusión.

Escena previa: «Noche de partido»

Mantener el Velo, si no ha habido ninguna explosión, es sencillo. El grupo ultra podría ser detenido y juzgado por la muerte del hincha catalán, pero tanto el equipo directivo del club como cualquier otro testigo cooperará para ocultar la existencia de la bomba. La prensa se hace eco de la noticia, pero lo achaca a problemas mentales de los agresores y desvincula el crimen rápidamente del deporte rey, sin necesidad de que la Ordo Veritatis mueva ficha para ocultar las conexiones. Si hubiera explosión, los agentes supervivientes tendrían muy complicado ocultar el acto terrorista, pero de nuevo los medios apoyarían las versiones que resuelvan todo con accidentes o errores humanos. Nadie quiere que se piense mal del fútbol en este país.

EL ELEFANTE EN LA HABITACIÓN

Dada la naturaleza corta y precisa del escenario, decenas de flecos se dejan sin explorar. ¿Por qué el policía tenía prisa por dejar el caso? ¿Por qué la prensa no se hace eco? ¿Por qué se permite la pelea abierta entre fans del fútbol? ¿Quién financia la compra de los explosivos? Si el grupo de juego intenta avanzar por cualquiera de estos puntos, alcanza un final idéntico: alguien ha pagado para que no se investigue. Esa persona o personas nunca dejan un rastro digital, siempre son amenazas desde teléfonos desechables o sobres con dinero entregados con discreción, pero todo lleva a un conglomerado fantasma que no tiene nada que ver con el caso: una compañía de seguridad llamada Deluxe Vigilance.

Al parecer, la empresa busca gente agresiva con pocos escrúpulos para sus fines, así que financia este y otros grupos similares para tener una especie de cantera con la que sumar gente a sus filas cuando la necesiten. No hay indicios de que estuvieran al tanto del ente esoterrorista, pero tampoco parece que les importe demasiado. De hecho, al finalizar los eventos de esta aventura, el grupo de seguridad habrá cancelado el patrocinio de Madrid Libre, limitándose a continuar sus pagos en otras peñas similares.

GANCHOS PARA AVENTURAS

PERIODISTA CON MORAL

Matilde Ortega (página 59) es una periodista que sabía lo de la quedada entre hinchas para pelear. Posee pruebas del asesinato. Va a publicarlo, pero su jefe no le deja porque impacta con los intereses de sus publicistas. Está buscando la manera de publicarlo en otro lugar.

AGENTE DE SEGURIDAD PROACTIVO

Samuel Rubio (página 61) es el agente de seguridad que trabaja con la peña Madrid Libre al final de la aventura. Tiene su propia agenda y le importa más la explosión que cualquier otra cosa.

COCINERA DE ALTO NIVEL

Agatha de la Nuit (página 50) es la dueña del bar de la primera escena. Ha contratado catering para la peña azulgrana y conoce el contacto de su jefe.

INSPECTOR DE HACIENDA CONCIENZUDO

Eufrasio Bernal (página 52) está persiguiendo la pista de la compra de la bomba. Sabe que tiene que ver con la peña Madrid Libre y se une a la investigación de los *personajes jugadores*, ya que piensa que son agentes de la ley. Con ellos o a pesar de ellos.

PIJA DE NACIMIENTO

Aitana Gómez de Andújar (página 63) es asidua a uno de los palcos del estadio, pero compra con asiduidad cocaína a los miembros de Madrid Libre. Puede estar en sus taquillas mientras intenta conseguir un poco más, o fuera del campo, para guiar a los investigadores a cambio de un pico.



CINCO ESTRELLAS

DETONANTE DE LA INVESTIGACIÓN

En un hotel de cinco estrellas del centro de Madrid acaba de morir uno de los huéspedes por una posible y funesta casualidad. En cuanto llegan los *personajes jugadores* ven que más gente está muriendo debido a casualidades igual de horribles. Es evidente que un Desencarnado (ver *Eso-terroristas 2ª Ed.*, página 88) está actuando, pero no saben dónde está ni por qué elige sus víctimas en este hotel. En cuanto investigan un poco, unos enigmáticos mensajes llegan a sus teléfonos móviles, exigiendo que unos futbolistas vayan al hotel como condición para perdonar la vida al resto de huéspedes.

CONSPIRACIÓN SINIESTRA

Una prostituta de lujo ha amenazado con filtrar información que comprometería a unos futbolistas de élite. Ante la imposibilidad de silenciarla,

ha sido ejecutada de una manera salvaje y cruel que, por pura coincidencia, es el ritual para convertirse en una entidad de la oscuridad exterior conocida como Desencarnado. Ahora, quiere vengarse de los culpables de su muerte. Por desgracia, los futbolistas no se hospedarán en el hotel que ha poseído el Desencarnado, porque una fuerte tormenta ha cancelado el partido, así que ni siquiera están en la ciudad. No hay ninguna otra cosa que pueda satisfacer los deseos de justicia de la entidad, por lo que se dedicará a matar a todo el que esté en el edificio hasta que alguien traiga a los deportistas..

RASTRO DE PISTAS

En «*Correo perdido*» los *personajes jugadores* deben encontrar la documentación del caso, que les apunta a una muerte en un hotel de cinco estrellas. Al llegar, pueden ver el cadáver en «*La gran entrada*» y que la policía está acordonando la zona. Dependiendo del tiempo que hayan tardado en llegar, presencian otra muerte presuntamente accidental y se dan cuenta de que el tiempo es crucial para minimizar el número de víctimas mortales. Tras una «*Amarga recepción*» por parte del personal del hotel empiezan a sospechar que «*La inquietante entidad*» es un Desencarnado y que deben dividirse para luchar contra ella. La mitad del grupo realiza las tareas de contención en el propio hotel durante «*La investigación interna*» mientras el resto vuelve a las lluviosas calles para llevar a cabo «*La investigación externa*» y encontrar y destruir el cadáver de la prostituta que invocó al Desencarnado.

IMPRONTA

La impronta de esta aventura es el fuerte temporal. La ciudad, mal preparada para las lluvias torrenciales, está colapsada con un tráfico terrible, estaciones de metro inundadas y los servicios de emergencias sobre pasados. Hay pequeños apagones en algunos barrios y la población está de mal humor, ya que sus planes se han visto totalmente trastocados por las leyes de la naturaleza. La ciudad está gris y todos sus pobladores también.



REACCIÓN ANTAGONISTA

El Desencarnado posiblemente no sabe ni siquiera que puede ser neutralizado mediante la destrucción de su cuerpo físico, así que, en principio, no hace nada para parar a los agentes de la Ordo Veritatis. Pero sí puede sospechar que los futbolistas no tienen manera de llegar al hotel. Si eso ocurriera, el Desencarnado aceleraría su ritmo de asesinatos, dando muchísimos problemas a los *personajes jugadores*.

ESCENAS

CORREO PERDIDO

Tipo de escena: introducción

Escena siguiente: «La gran entrada»

Los agentes han sido avisados por el señor Verdad para que acudan a una oficina de Correos del distrito Centro de Madrid donde recibirán un paquete con la información de un nuevo caso. Por desgracia, la oficina está cerrando, ya que un fuerte temporal ha dejado sin electrici-

dad a toda la manzana. Uno de los trabajadores de Correos, un anciano con cara de amargado, indica que no se puede atender a nadie porque el sistema informático ha dejado de funcionar. **Adular o Negociar** (con dinero, por supuesto) ayuda a que el cartero les deje entrar, aunque les avisa de que disponen de poco tiempo. La tormenta está cada vez peor y los servicios de emergencia están anunciando que el metro tendrá cierres parciales.

Sin el ordenador para introducir el código de seguimiento, la única manera de encontrar el paquete es mirarlos uno por uno, iluminándolos con la linterna hasta que aparezca el correcto. Usos creativos de **Mecánica** (dificultad 6) para restaurar la luz, **Recuperar datos** para hacer krear la base de datos general o incluso **Intimidar** para conseguir ayuda del responsable de la oficina de Correos deberían ser debidamente recompensados. De lo contrario, consiguen el paquete (**pista clave**) en aproximadamente dos horas. Por cada punto gastado entre todos los

HORQUILLA TEMPORAL

En esta aventura el tiempo es un elemento muy importante a tener en cuenta. Hay diversas referencias temporales, pero todas parten de haber llegado a la oficina de Correos. Puedes utilizar Google Maps para ver cuánto se tarda de un lado a otro e ir sumando tiempos. Como lo normal es que los jugadores se dividan en dos partes (unos para eliminar las trampas del Desencarnado y otros para encontrarle y destruir el cadáver), es interesante ver cómo van progresando.

Por eso es importante el ingenio de los jugadores a la hora de encarar el caso. Un uso imaginativo o sorprendente debería desembocar en una acción que ocupe la mitad del tiempo. Esto implicaría, al final de la aventura, una cantidad de muertes mucho menor y, por lo tanto, una manera más sencilla de resolver el Velo.

jugadores en cualquier combinación de **Burocracia, Análisis de textos e Investigar** se tarda media hora menos en conseguirlo.

Cuando abren el paquete descubren en su interior la transcripción de la llamada a Emergencias realizada desde el hotel, documentación para hacerse pasar por policías judiciales, armamento, algo de dinero para sobornos y gastos y, por último, un teléfono móvil encendido. El señor Verdad, el mismo hombre calvo y serio con un fuerte acento del norte de Inglaterra que aparecía en la anterior aventura, les llama por videoconferencia a ese mismo dispositivo.

El señor Verdad no ha podido ir a la ciudad y llama desde su casa en Inglaterra, que está decorada con fotos de eventos futbolísticos, bufandas y banderas del Manchester United. Aunque no se encuentre presente, todo el trabajo de documentación ha sido realizado y enviado por paquetería urgente. Al parecer, un hombre ha caído del balcón de su habitación en un hotel céntrico de Madrid, y el sistema AMINA ha considerado que es obra de algún comando esoterrorista. Quieren que vayan a investigar y que lo tapen todo como un desafortunado accidente.

LA GRAN ENTRADA

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Correo perdido»

Escenas siguientes: «Amarga recepción», «La inquietante entidad»

En pleno centro de la ciudad, a diez minutos andando de la oficina de Correos y a pocos metros de la plaza Mayor, está enclavado uno de los hoteles más lujosos de España. La habitación más barata cuesta 450 euros la noche y las suites suben hasta los 12.000 euros. Todo en el edificio es de auténtico lujo, emulando la estética del Madrid de los Austrias para los más ricos del planeta. Entre sus más de doscientas habitaciones destaca la suite real, situada en el último piso y que ocupa toda la esquina del edificio con más de 300 metros cuadrados; dispone de gimnasio, biblioteca y mesa para ocho comensales.

Desde la calle se ve que la barandilla de esta *suite* está rota y hay un hombre tendido en la acera, presumiblemente tras precipitarse desde ese balcón al vacío. Hay unos pocos curiosos que quieren ver el cadáver cubierto con una sábana, pero el cordón policial y, sobre todo, la insistente lluvia lo impiden. El grupo de juego puede ver que el hombre (sin signos sobrenaturales de ningún tipo) ha muerto aferrado a su teléfono móvil. Alguien le había llamado por la mensajería del móvil preguntando por un famoso futbolista. Fuera quien fuera el que le hablaba (el contacto no estaba asociado a ningún número, lo cual no debería poder ocurrir) exigía saber dónde está dicho futbolista y por qué no estaba en esa habitación de hotel (**pista clave**).

Además, los agentes llegan justo a tiempo para impedir la siguiente muerte: un transeúnte grita al ver que la puerta del garaje del hotel se descuelga y queda sostenida precariamente por sus propias cadenas, amenazando con desplomarse en cualquier momento. Un coche de lujo está saliendo por la rampa y, si los jugadores no hacen nada, la puerta cede y mata a sus ocupantes (el chófer y un empresario con su amante). Salven o no a sus ocupantes, la entrada se ha vuelto completamente inutilizable y los policías corren a precintar esa zona también. Con **Vigilancia** o **Fotografía** pueden ver síntomas claros de sabotaje en el mecanismo, con roturas imposibles que, extrañamente, parecen fruto de una rápida degradación del metal, no de cortes





rectos como podría pensarse de un saboteador al uso.

Si el grupo de juego ha llegado tarde (por culpa de la búsqueda en correos o por cualquier otro menester) deben **gastar 1 punto de Recuperar datos** para obtener la pista de la conversación telefónica, ya que el móvil está inutilizado por la lluvia. Además, o no llegan a tiempo para salvar a los ocupantes del vehículo o cuando llegan está ocurriendo en ese mismo instante. Esta escena sirve, sobre todo, para marcar la pauta que va a tener la aventura, marcada por el tiempo en todo momento. Por eso deberías, como *director de juego*, dejar claro que esta tardanza se podría haber evitado si se hubieran dado prisa en la escena anterior. De la misma manera, si llegan a tiempo, felicítalos por haber ido deprisa.

AMARGA RECEPCIÓN

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «La gran entrada»

Escena siguiente: «La inquietante entidad»

En el interior del hotel, un vestíbulo gigantesco bellamente decorado, reina una auténtica normalidad. Los recepcionistas hacen su trabajo, los huéspedes descansan o se dirigen a sus respectivos destinos y, en general, nada hace pensar que la policía esté investigando ningún crimen. De hecho, si se interroga a la encargada del hotel esta dice que, efectivamente, ha denegado la entrada a los agentes que querían ver la habitación. Ella es Gloria, una mujer de mediana edad que, con una enorme sonrisa y unos modales impecables, se muestra estricta e imperturbable.

Con toda la calma del mundo contesta, sin perder la sonrisa ni la compostura, todas las preguntas del grupo de juego, asegurando que su propio equipo ha mirado en la *suite* y no han encontrado nada. La barandilla era solo decorativa y los papeles de la reserva eximen de culpa al hotel si alguien decidiera apoyarse en la misma. Por lo demás, no deja de insistir en todo momento que el hotel está en perfectas condiciones y con todas las revisiones en regla,

mostrándose solícita para ayudar a cualquier autoridad que finjan ser los *personajes jugadores*. Gloria, en realidad, es una barrera infranqueable para cualquier cauce legal. Todos los protocolos se ven interrumpidos con argucias legales complejísimas, retrasos malintencionados y pérdidas u olvidos de lo más rocambolesco («¿la llave del cuadro eléctrico? La tiene el encargado, que está de vacaciones. Deberán esperar diez días... lectivos»). El hotel quiere que todo se lleve de la manera más discreta posible y Gloria va a convertirse en la barrera invisible.

Al principio el grupo de juego no debería notar nada de esto, pero no pasará mucho tiempo hasta que alguien sospeche de la encargada y utilice **Vigilancia electrónica** para espiarla o un **gasto de 1 punto** en **Burocracia** para comprobar alguno de los intentos fallidos. Gloria cuenta con un grupo de abogados al otro lado de la línea telefónica, preparados para inundar de papeleo a los *personajes jugadores*, y un grupo privado de seguridad con órdenes de denegar la entrada a los agentes a cualquier espacio no público, incluidas las habitaciones, a menos que se demuestre que ha habido un crimen. La siempre sonriente encargada no es nada estúpida y sabe que no puede detener a los agentes, solo retrasar su labor. En cualquier caso, no cede ante ninguna habilidad interpersonal y consigue alargar hasta 10 minutos la conversación cada intento en el uso de una de ellas. Solo funciona **Negociar**, ya que ella quiere esperar a altas horas de la noche para que las labores oficiales no molesten a nadie y todo se pueda tapar con rapidez. En cambio, **Detector de mentiras**, hace evidente que ella ha presenciado (y puede que cometido) alguna ilegalidad dentro del hotel. Eso sí, nada relacionado con este crimen.

Es el momento en que un golpe sordo hace temblar todo el hotel. El ascensor se acaba de precipitar al vacío aplastando a una cliente y un botones.

LA INQUIETANTE ENTIDAD

Tipo de escena: clave

Escenas previas: «La gran entrada», «Amarga recepción»

Escenas siguientes: «La investigación interna», «La investigación externa»

Los jugadores deberían darse cuenta rápidamente de que el ascensor, la barandilla y todos

los demás accidentes que están ocurriendo en el hotel tienen un mismo origen. Si no lo pillan pronto, una nueva trampa detonará cada 30 minutos, asesinando a huéspedes y trabajadores por igual. Con **Recoger pruebas** ven que todos los muertos habían recibido mensajes minutos antes de fallecer. Todos estos mensajes exigían que cinco futbolistas entraran en el hotel. Son cinco jugadores de un equipo que ni siquiera está en la ciudad, ya que el partido se ha cancelado por la lluvia, por lo que parece que nunca se cumplirán dichas exigencias.

Por supuesto, todo esto es culpa de un Desencarnado. Las pistas están ahí y simplemente con que alguien revise el sistema AMINA (o intente cualquier otro tipo de búsqueda con **Ocultismo**) llega a esa rápida conclusión (**pista clave**). Es importante que, junto a esta información, los *personajes jugadores* reciban el MEL (Medidas Especiales de Liquidación) del mismo. Si no saben cómo detenerlo, no continuarán la aventura, así que no se lo pongas difícil como *director de juego*. Lo natural es que, sabiendo estos datos, los *personajes jugadores* decidan dividirse en dos grupos para poder lidiar con los ataques del Desencarnado y, simultáneamente, descubrir y destruir el cadáver del agente esoterrorista que lo invocó.

LA INVESTIGACIÓN INTERNA

Tipo de escena: dual

Escena previa: «La inquietante entidad»

Escena siguiente: «La cruda realidad»

Esta escena lleva tanto tiempo como tarden los jugadores del otro grupo en resolver la situación. De hecho, es posible que algún grupo de juego decida no dividir fuerzas y dejen a su suerte a los huéspedes del hotel. En ese caso obvia por completo esta escena y cébate con ellos a la hora de resolver el Velo. Asumiendo que no son tan imprudentes, estas son las posibles maneras de enfrentar a la criatura:

- ◊ **Cooperar con los trabajadores:** Si deciden tomarse las cosas con calma, pueden aliarse con los equipos de seguridad e ir desactivando las trampas que vayan encontrando con **Vigilancia** o **Vigilancia electrónica**. Por desgracia eso hace que el Desencarnado se fije en ellos y prepare trampas dirigidas a los agentes. Aun así, puede ser buena idea, ya que la criatura les insulta e increpa directamente a través de sus teléfonos móviles.

- Con **Adular** serían capaces de conseguir pistas sobre su identidad real y, así, ayudar a sus compañeros.
- ◇ **Desalojar el hotel:** Sabiendo que el Desencarnado solo puede actuar dentro del edificio, es posible que prefieran intentar desalojar el lugar usando **Burocracia** o cualquier artificio que sea (o parezca) legal. En ese caso tienen que enfrentarse a Gloria que, en respuesta, va contactando con los huéspedes para que hagan cumplir sus derechos. Cualquier intento de desalojo provoca la ira de gente muy poderosa con mucho dinero y hace aparecer varios equipos de abogados adicionales. Estos bloquean cualquier cosa que parezca mínimamente ilegal y llame la atención de los medios de comunicación, con el consecuente daño a la Membrana.
 - ◇ **Demoler el hotel:** Si intentan forzar un desalojo con artimañas ajenas a la legalidad (iniciar un incendio, hacer un aviso de bomba, etc.) es posible que puenteen a Gloria, pero eso lleva a una situación catastrófica. Cuando la recepción esté a rebosar de gente intentando salir, la inmensa lámpara de araña del techo se desuelga, aplastando en el proceso a cerca de una decena de personas y, encima, bloqueando la salida principal. Sí, hay otras salidas y muchos de los huéspedes huyen instintivamente hacia ellas, pero activan nuevas trampas, siendo empalados, quemados o aplastados por una decena de artefactos simultáneos. Una pesadilla para un agente de la Ordo que, aunque habría conseguido el desalojo completo del hotel, habría dañado irreversiblemente la Membrana.
- Cómo encontrar y lidiar con las trampas del Desencarnado se explica en el manual básico, pero como *director de juego* debes entender que es posible que tengan que hacer muchas tiradas. Además, encontrar una trampa va a exigir una tirada de **Mecánica** para deshabilitarla, así que es probable que las reservas de estos jugadores disminuyan drásticamente en poco tiempo. Debes premiar usos ingeniosos de habilidades y solo poner complicaciones adicionales (huéspedes insolentes, complicaciones por parte de Gloria, etc.) si se les complica la trama a sus compañeros en la otra parte de la aventura. Si te quedas sin ideas para las complicaciones, puedes utilizar los *personajes jugadores* pregenerados como ideas para incluir obstáculos a franquear.
- ## LA INVESTIGACIÓN EXTERNA
- Tipo de escena:** dual
Escena previa: «La inquietante entidad»
Escena siguiente: «La cruda realidad»
- Por mucho que sea importante evitar más muertes, se hace evidente que deben encontrar la fuente del problema. Además, el uso de cualquier habilidad (incluso para conseguir una pista clave) lleva a cualquier personaje 30 minutos de tiempo, aunque se puede reducir a la mitad si el trabajo se realiza en equipo. Como siempre, usos ingeniosos e imaginativos deberían reducir los tiempos de espera, ya que la investigación les lleva por varios lugares por todo Madrid.
- Sabiendo que el Desencarnado está interesado en cinco futbolistas concretos, se puede intentar buscar algún evento que los una a este lugar. Con un **gasto de 1 punto** de **Cultura general**, se puede saber que los cinco fueron acusados
- ### CAMINAR POR LA CIUDAD

Seguir estas pistas tiene siempre como problema añadido el agresivo temporal que asola la ciudad. Deben andar por las calles y eso les va a costar. Mira en Google Maps cómo llegar de un punto a otro del mapa (con poner la ubicación de cada barrio es suficiente) y multiplícalo por 1,3 si van con un vehículo terrestre o por 1,1 si van andando, dejando la estimación del metro igual (aunque quizás quieras complicarles la historia con estaciones anegadas y líneas cortadas). Además, por cada media hora a la intemperie, deberían hacer una tirada de **Salud** para no caer desfallecidos. Empieza con dificultad 4 y súmrale 1 por cada tirada anterior.

Como siempre, es buena idea ser ingeniosos. Convencer a la policía para que te acompañe con **Jerga policial** o fingir una emergencia para que te lleven en ambulancia con **Suplantar** podría reducir los tiempos de transporte. También obliga a los jugadores a ser más ingeniosos a la hora de lidiar con esas personas, así que deben pensar lo que están haciendo.



de violación por una prostituta de lujo llamada Ivonne X. No ha trascendido a la opinión pública el lugar donde ocurrió el acto, pero contactando con la comisaría que lleva el caso, gracias a **Jerga policial**, se puede confirmar que el lugar del suceso fue, efectivamente, este hotel (**pista clave**). El nombre real de la trabajadora sexual es fácil de conseguir porque la acusación de violación a los futbolistas y de coacción a su proxeneta (un famoso productor y actor porno) salió en los periódicos de todo el país. Si, además, **gastan 1 punto** en **Jerga policial**, descubren que Gloria no solo estaba al tanto de esto, sino que hace tiempo que tolera la práctica de la prostitución en su hotel, cobrando habitualmente una comisión por cada servicio.

Si intentan confirmar la tesis de que el Desencarnado es, efectivamente, la prostituta, es fácil. Usando **Psicología forense** en cualquier conversación por teléfono con la entidad pueden ver que se comporta y actúa como la prostituta. De hecho, está hecha una furia y les acusa a ellos de cómplices de la violación a la primera de cambio. Si esta tesis es cierta, significaría que esa mujer ha muerto para

poder convertirse en Desencarnado pero ¿dónde está su cadáver? Esto es solo el comienzo de una serie de pistas que les lleva por toda la ciudad.

◇ **Descubrir su identidad:** Una vez descubierto el nombre real de la prostituta, y usando cualquier habilidad pertinente (**Burocracia**, **Análisis de documentos**, **Investigar**, etc.) deben poder conseguir su dirección (**pista clave**). Pueden acelerar este proceso amenazando a Gloria, ya que ella tiene el número de contacto de la mujer. Con **Vigilancia electrónica** pueden descubrir la ubicación del número de teléfono (que coincide con el apartamento), aunque ven que ese número lleva 3 días desactivado.

◇ **Apartamento de Ivonne X (Hortaleza):** En un enorme bloque de apartamentos está el apartamento de la trabajadora sexual. Es uno de esos lugares pequeños y mal acondicionados en mitad de un barrio rico cuya finalidad es permitir a gente con recursos insuficientes vivir en esa zona. Muchos lo hacen por aparentar o, como en el caso de Ivonne, para estar cerca de su clientela. Al llamar a la puerta abre su compañero de

piso, un hombre musculoso y arreglado que es, claramente, otro *escort*. La última vez que vio a Ivonne fue hace cuatro días, cuando cenaron juntos y ella le dijo que se iba a hacer rica. Al parecer había firmado un acuerdo con alguien a cambio de su silencio. Como no la ha vuelto a ver, asume que está en alguna isla desierta tostándose al sol. El hombre les deja pasar e inspeccionar tranquilamente si consiguen **Suplantar** a alguien de la prensa rosa o con **Intimidar** si prefieren hacerse pasar por sicarios o policías.

- ◇ **El móvil del crimen:** Ivonne no está y no hay nada en su cuarto que indique que se

LAS PRUEBAS

El móvil de Ivonne es, a todas luces, una fuente de pruebas que podría meter en la cárcel a cinco de los futbolistas mejor pagados del país. Al parecer Ivonne iba a hacer un servicio al hotel y se encontró no con un futbolista, que era para lo que estaba contratada, sino con cinco. Cinco estrellas. Intentó retirarse, pero su proxeneta, ayudado por la gerente del hotel, la obligaron a entrar en la habitación y hacer cualquier cosa que se le pidiera. Esta grabación podría demostrar que sufrió una violación y que tanto el hotel como los futbolistas y el proxeneta sabían lo que estaban haciendo. Ella entró por su propio pie, pero coaccionada con violencia. Una vez superado el *shock* inicial, y sabiendo el daño que esta información podía hacer, intentó chantajear al proxeneta.

La política de actuación de la *Ordo Veritatis*, normalmente, sería la de destapar esto y llevar a los culpables a la justicia. Por desgracia, esto implica a varias personas de fama internacional, por lo que la membrana podría ser más dañada por esto que por lo contrario. Si, aun así, deciden filtrar estas grabaciones a algún juez, noticario o periódico, las pruebas desaparecen sin dejar rastro. Si prefieren controlar el flujo de información (por ejemplo, utilizando las redes sociales), reciben una campaña de descrédito por parte de los periodistas que hace desaparecer la grabación para siempre como prueba.

haya ido de viaje o algo por el estilo. Con **Recoger pruebas**, en cualquier caso, se encuentran ligeros signos de pelea (unas pequeñas gotas de sangre) y, sobre todo, el móvil debajo de su cama. Alguien lo ha pisado y destrozado, pero **Recuperar datos** puede sacar todo lo necesario. Tiene grabaciones de audio donde su proxeneta admite haber obligado a Ivonne a hacer cosas por las que no le estaban pagando, todo con el beneplácito de los futbolistas. Él, después de varias amenazas de muerte, terminó aceptando. Según los mensajes de texto del teléfono, alguien iría a este apartamento justo hace tres días a llevarle un millón de euros por su silencio.

- ◇ **Desenmascarar al atacante:** ¿Quién golpeó a Ivonne X? ¿Quién rompió su teléfono? Con **Vigilancia electrónica** pueden hackear la cámara de seguridad del cajero automático frente a su casa (y con **Interrogar** pueden conseguir algo similar entrevistando a un vecino cotilla) y ver que dos hombres trajeados de negro se llevaron a la prostituta en un coche todoterreno negro. Ella parecía aterrorizada, tenía el maquillaje corrido de haber llorado y un ojo morado. Pueden conseguir la matrícula del coche fácilmente y ver la pegatina de alquiler de coches en la ventana trasera (**pista clave**).
- ◇ **Localizar el coche de alquiler (Atocha):** El coche ha sido retirado y devuelto a una oficina de alquiler de vehículos en el interior de la estación de tren de Atocha. Además de las típicas oficinas para autos familiares, turistas y furgonetas, hay una pequeña oficina especializada en coches de lujo regentada por un joven claramente superado por una vorágine de turistas que quieren alquilar coches para evitar la lluvia. Haciéndose pasar por agentes de la ley, pueden conseguir acceso a la información del vehículo y, con **Analizar documentos**, leer su historial del GPS interno para saber dónde estuvo hace dos días (**pista clave**). El problema es cómo conseguir que el empleado se implique, pero **Intimidar** lo pone en la dirección correcta.

Este paso se puede saltar si alguno de los personajes tiene la pericia de gestionar todo vía telefónica. El trabajador no quiere problema alguno con las autoridades y accede a

- mirar sobre la marcha los registros del GPS incluso aunque no presenten credenciales.
- ◇ **Localizar el lugar del crimen (Casa de Campo):** Los sicarios llevaron el automóvil hasta un punto dentro de la Casa de Campo donde un coche normalmente no llegaría. Eso significa recorrer a pie terreno embarrado bajo la lluvia, guiándose por un punto GPS y cruzando los dedos para no equivocarse. Pero lo encuentran: una tumba en mitad de un claro, junto a unas obras. Con **Recoger pruebas** pueden descubrir lo que ocurrió, ya que un puesto oculto de vigilancia de aves salvajes tenía una cámara apuntando a la zona. Los hombres trajeron aquí a Ivonne X y la obligaron a cavar su propia tumba. Ella lo hizo entre lágrimas y súplicas, pero no sirvió de nada. Cuando por fin terminó, la enterraron viva. Ni siquiera tuvieron la decencia de matarla antes de vaciar una palada de excavadora encima de su cuerpo.

Así que la Mujer no era una esoterrorista, sino que todo el ritual para invocar al Desencarnado fue una coincidencia. Ella cavó su propia tumba mientras no dejaba de pensar en el hotel y de alguna manera consiguió suicidarse antes de que estas personas, las que supuestamente le iban a dar un millón de euros, la enterraran viva.

EL ELEFANTE EN LA HABITACIÓN

Dada la naturaleza corta y precisa del escenario, decenas de flecos se dejan sin explorar. ¿Quién contrató a los sicarios? ¿Quién paga por ocultar las noticias? ¿Saben los futbolistas lo que han causado? Aunque no se vaya a desarrollar ninguno de esos puntos, es interesante que los agentes exploren algunos de ellos. Todos llevan a un final idéntico y frustrante: alguien ha pagado para que no se investigue. Esa persona o personas nunca dejan un rastro digital, siempre son amenazas desde teléfonos desechables o sobres con dinero entregados con discreción, pero todo lleva a un punto concreto y terrible: el propio club de fútbol.

Una cuenta asociada a un alto directivo del club ha pagado a una empresa llamada Deluxe Vigilance (que puede sonar a los *personajes jugadores* si han jugado «El clásico») para gestionar la situación. La operación costó exactamente el millón de euros que quería Ivonne X, pero este directorio prefirió gastar ese dinero en comprar su silencio de una manera que diera un mensaje. De hecho, con el tiempo, el rumor de que esta mujer ha muerto por su codicia se esparce por los prostíbulos de lujo, consiguiendo mujeres atemorizadas y sumisas. Justo lo que ese dinero quería comprar.



Nadie se molestó en buscarla y ahora los agentes deben desenterrar y destruir su cuerpo sin vida. Lo consiguen en aproximadamente una hora, menos si utilizan la maquinaria pesada de la obra cercana (una tirada de **Mecánica** a dificultad 4 para hacer el puente) y quemar el cadáver.

LA CRUDA REALIDAD

Tipo de escena: conclusión

Escenas previas: «La investigación interna», «La investigación externa»

Una vez se destruye el cadáver, los ataques paran al instante. Aunque el hotel da todas las facilidades para disfrazar las muertes como accidentes desafortunados, es posible que alguna de ellas haya trascendido y necesite de algún soborno. De hecho, es interesante que aquellos *personajes jugadores* que se hayan encargado de la investigación dentro del edificio deban lidiar con ello incluso antes del final de los ataques, para darles un protagonismo adicional que no van a tener durante esta aventura.

En cualquier caso, todos los rumores que apuntan a los futbolistas desaparecen como por arte de magia, sin que el grupo de juego deba hacer nada. Las acciones que quieran tomar los agentes contra Gloria corren de su cuenta, pero ella asume toda la culpa que pueda recaer en los directivos del hotel, como un guardaespaldas recibiendo una bala. Por desgracia para ella, sus empleadores no tienen ni el más mínimo remordimiento en ayudarla a hundirse más y utilizan cualquier artimaña para dejarla en la estacada.

El resto de personajes culpables de esta situación no necesitan de ocultación alguna. Los cargos contra los futbolistas han sido retirados, la prostituta se da por fugada a otro país con un millón de euros y el proxeneta tiene ya nuevas chicas para ofrecer a su cartera de clientes. Todo sigue igual y nadie mueve un dedo para que no ocurra otra vez.

Al menos la tormenta parece apaciguarse. Esperemos que se haya llevado toda la sangre posible de las calles.



GANCHOS PARA AVENTURAS

RESPONSABLE DE SEGURIDAD COMPUNGIDA

Manuela Franco (página 60) está al mando de la seguridad del hotel. Gloria le ordena que siga a los *personajes jugadores* en todo momento y les haga la vida imposible. Al principio sigue a rajatabla estas órdenes: pierde llaves, resetea sistemas de vigilancia y demás. Sin embargo, si observa algo sobrenatural, se pone del lado de los investigadores y puede, si todo va mal, que se tenga que sacrificar por ellos.

CHÓFER DE LAS ESTRELLAS ALCOHÓLICO

Argyle Ballo (página 61) es el superviviente del accidente del coche al principio de la aventura. Vuelve al hotel hecho una furia y culpa a los encargados delante de los clientes. Tiene ganas de pelea y está visiblemente borracho. Los agentes de seguridad lo echan a patadas y vuelve más tarde para hacer algún sabotaje, sin saber que una entidad sobrenatural ya lo está haciendo por él.

ABOGADO MATRIMONIAL

Guillermo Sanlúcar (página 54) llegará al hotel cuando todo parezca a punto de desbordarse. Uno de sus clientes ha sobrevivido a un ataque del Descarnado y teme que alguien se entere de la situación. Está en pleno proceso de divorcio y se encuentra con su amante en el hotel, por lo que es esencial que no se sepa que estaba ahí. Ha llamado a su abogado, que puede ser un incordio o un aliado para el velado.

DIRIGENTE SINDICAL SOBREPROTECTORA

Diana Ramos (página 52) ha recibido la llamada de uno de los trabajadores. Después de haber presenciado algunos accidentes ha sospechado que algo malo estaba ocurriendo. No es estadísticamente realista que haya tantos accidentes a la vez, así que la sindicalista se presenta allí con la prensa para hablar de los peligros de la dejadez en el mantenimiento de edificios delante de las cámaras.

PAPARAZZI PATOLÓGICO

Uno de los trabajadores es, en realidad, Sergio Suárez (página 60). Finge ayudar a los investigadores por pura buena voluntad, pero en realidad quiere acercarse a la exclusiva de su vida. En cuanto esté a solas en algún lugar escabroso, sacará fotografías y se marchará.

PARROQUIANOS

DETONANTE DE LA INVESTIGACIÓN

Un policía investigaba la desaparición de un joven y ahora está en paradero desconocido. La Ordo Veritatis investiga lo que, con toda probabilidad, es un evento que podría dañar la Membrana.

CONSPIRACIÓN SINIESTRA

Una entidad de la oscuridad exterior conocida como la Hueste (ver *Esoterroristas 2^a Ed*, página 90) ha anidado en una casa de apuestas. En vez de convencer a los feligreses de una iglesia, ha decidido convencer a un grupo de ludópatas que viven las apuestas de juego con la misma intensidad que la religión.

Ya se ha cobrado una decena de víctimas, pero solo la última ha sido denunciada. El policía asignado al caso siguió las pistas hasta este lugar. Allí los fieles de la Hueste lo redujeron y lo entregaron a la entidad para que se alimente, el mismo destino que ha sufrido el resto de desaparecidos.

RASTRO DE PISTAS

Los personajes jugadores quedan con el señor Verdad en «Hora punta», quien les pone sobre la pista de varias desapariciones. Aunque pueden preguntar a la policía donde reina la «Ley y desorden», lo cierto es que con los datos proporcionados por el señor Verdad son capaces de llegar a la casa de apuestas a la que llaman «La Casa del Sol Naciente». Entrar ahí hace que los enemigos se sientan amenazados y empiecen a atacar. Los investigadores intentarán sobrevivir al «Echar el cierre» y «En la oscuridad», mientras que con el «Cese de negocio» se encargarán de eliminar cualquier fleco suelto de cara a mantener el Velo.

REACCIÓN ANTAGONISTA

Una vez los personajes jugadores entran en el local de apuestas, los seguidores de la Hueste se ponen en movimiento. Por miedo a ser descubiertos, y siguiendo órdenes de la entidad, hacen todo lo posible por quitarse a estos investigadores de encima.

ESCENAS

HORA PUNTA

Tipo de escena: introducción

Escena siguiente: «La casa del sol naciente», «Ley y desorden»

El señor Verdad ha citado a los agentes en un pequeño parque al lado de plaza Elíptica, justo al lado de una de las autopistas de entrada a Madrid. Cientos de coches pasan por la inmensa rotonda, inundando el ambiente con el humo de sus tubos de escape y el horrible sonido de sus bocinas, mientras los niños entran al colegio que ocupa uno de los laterales. Con más de media hora de retraso, llega el señor Verdad montando un VTC. Se baja con cara de agobio, entre caminando y corriendo.

Siempre con prisas, mirando de reojo al conductor de su coche, que ha parado en mitad de la rotonda dificultando el tráfico, el señor Verdad, el mismo hombre calvo con acento inglés de otras misiones, habla atropelladamente, casi sin aiento. Reparte varios sobres cerrados que contienen la documentación falsa para hacerse pasar por policías, armas reglamentarias y un informe policial mientras resume la situación: un policía

ha desaparecido mientras seguía la pista de una fuga o rapto de un joven. Todo ha ocurrido en el cercano barrio de Carabanchel y, aunque la noticia todavía no ha llegado a la prensa, es probable que lo haga pronto. El señor Verdad no contesta a ninguna pregunta, sino que, nada más terminar su discurso, corre de vuelta a su vehículo. El VTC

IMPRONTA

La impronta de esta aventura es la ludopatía. Las casas de apuestas forman parte de gigantescas empresas que sitúan sus locales en zonas con población débil, casi siempre lugares pobres. Se abren como bares para ahorrar impuestos y ponen las copas muy baratas, por debajo del precio de mercado. Nadie obliga a nadie a empezar a apostar, pero dan microcréditos a cualquiera, atrayendo siempre al público más joven e influenciable. De esta manera, se hacen con una clientela esclava, incapaz de escapar de la vorágine, que lo único que sabe hacer es gastar más dinero para conseguir la oportunidad de, más que probablemente, perder más dinero.

arranca y desaparece entre el tráfico, rumbo a la autopista.

Al otro lado de la glorieta, un grupo de hombres cuyos vehículos están aparcados en doble y triple fila están dando voces, intentando contratar gente que espera su turno. Cualquiera con **gaste 1 punto** de **Bajos fondos** sabe que esta rotonda es utilizada a diario por contratistas con pocos escrúpulos que quieren mano de obra barata. Viene con sus furgonetas y camiones y recogen a personas (en su mayoría indocumentados) para hacer de peones en la construcción, operarios de mudanza o cualquier otro tipo de trabajo manual duro no cualificado. Al final de la jornada, les vuelven a dejar aquí con el sueldo de ese día, sabiendo que mañana quizás no tengan tanta suerte. Entre la marabunta de gente (casi todos hombres) que pugna por hacerse ver hay una mujer claramente agobiada. Lleva un bebé en brazos que no para de llorar y muestra una foto en el móvil a todo el que se para a mirarla.

Si alguien consigue **Consolar** a la sollozante mujer, descubre que su marido ha desaparecido en misteriosas condiciones. Vino a trabajar hace una semana y no volvió. No ha denunciado nada



a la policía porque no tiene los papeles en regla y porque, alcohólico como es, no sería la primera vez que aparece días más tarde en otra ciudad sin saber cómo ha llegado allí. Pero esta vez ha pasado demasiado tiempo, así que ha empezado a buscarle y ha descubierto que la última vez que le vieron fue subiéndose a uno de estos camiones para realizar un trabajo de un día. Si los *personajes jugadores* intentan **Interrogar** al grupo de peones que buscan ser contratados, descubren que varios le recuerdan. Había conseguido un trato un poco mejor de lo habitual y hablaba sin parar de que esa noche, al terminar, iba a celebrarlo en un local de apuestas (**pista clave**), que tiene los botellines a mitad de precio.

Si los *personajes jugadores* ignoran esta pista, pueden conseguir algo muy similar gracias al informe del señor Verdad. Con un **gasto de 1 punto** en **Análisis de documentos** se puede ver el informe preliminar que había llenado el agente asignado al caso antes de desaparecer. El adolescente había discutido con sus padres y decía que se iba a hacer rico gracias a una *app* para hacer dinero y que no les necesitaba. Los padres, quienes avisaron de la desaparición, explicaron que estaban más que acostumbrados a estas amenazas sin fundamento, pero como no

DEMASIADOS DESAPARECIDOS

Esta escena tiene como cometido dar a entender a los *personajes jugadores* que es muy probable que haya más desaparecidos. De hecho, esta mujer les puede llevar a otras personas que también han perdido a un ser querido. Si deciden olvidarse de la investigación original y centrarse en esta, es muy fácil redirigirla. Las versiones son ligeramente diferentes, pero todas las personas han terminado de la misma manera: todas iban a un mismo local de apuestas en busca de alcohol, emociones o dinero fácil. En el plazo de un par de semanas todos han desaparecido y nadie les ha vuelto a ver. No contestan al móvil y, aunque pueden oírse rumores de que han abandonado el hogar (por amor, codicia, miedo, etc.), ninguno es real.

Todos los desaparecidos tienen un único elemento en común: la casa de apuestas.

cogía el teléfono ni actualizaba sus redes sociales decidieron denunciar. Si quieren saber más sobre la desaparición del policía, tienen el nombre del nuevo agente asignado al caso y la dirección de la comisaría (**pista alternativa**).

Si, en cambio, prefieren investigar con **Vigilancia electrónica**, a través de las redes sociales pueden saber que el «sistema» consistía en hacer apuestas deportivas, apostando siempre al segundo resultado con mejor retorno y, si no funcionaba, pedir microcréditos utilizando la cuenta corriente de sus padres. Seguía a varios *influencers* que le habían dado esas ideas y, sobre todo, contaba con el asesoramiento de una casa de apuestas local que le animaba a seguir cuando flaqueaba. Las últimas fotos que subió a Instagram fueron directamente desde ese lugar (**pista clave**).

LEY Y DESORDEN

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «Hora punta»

Escenas siguientes: «La Casa del Sol Naciente»

En la comisaría del distrito de Carabanchel (un enorme edificio en una pequeña plaza, preparado para tareas ante todo administrativas) están desbordados. La comisaria vocifera de un lado a otro, superada por la situación, y contagiando su nerviosismo al resto. Los agentes están preparando a varios equipos para hacer batidas y redadas en diferentes locales de sospiciosos habituales en el barrio. La prensa está llegando y, aunque todavía no es una vorágine, es bastante evidente que la pérdida de un agente de policía en acto de servicio ha puesto a todo el mundo nervioso.

Conseguir hacerse oír en todo este caos es difícil y se debería exigir algún tipo de gasto por parte de los *personajes jugadores*, desde **Suplantar** a un superior hasta **Consolar** a un administrativo agobiado por las circunstancias. Una vez conseguido, gracias a las credenciales falsas y el **gasto de 1 punto** en **Jerga policial** (o cualquier otra maniobra para ganarse la confianza de algún agente) pueden acceder al GPS del vehículo del desaparecido y saber su última ubicación conocida. Al parecer, a altas horas de la madrugada, el coche fue llevado a un descampado y abandonado allí. La tesis que maneja el detective



asociado al caso es que el secuestrador o algún cómplice movió el vehículo para despistar a los investigadores. Están limpiando el vehículo en estos momentos, buscando huellas o pistas, pero por ahora no han encontrado nada.

Los jugadores deberían poder acceder al historial del GPS del vehículo y, de esa manera, ver la ubicación del coche antes de que fuera llevado al descampado. Este simple gesto que no precisa de gasto alguno de ninguna habilidad, les lleva directamente al local de apuestas (**pista clave**). Aunque esta escena pueda parecer un poco superflua, presenta a los *personajes jugadores* una nueva realidad, donde la alteración de las fuerzas del orden puede llevar más adelante a decisiones funestas que se escapen de su control... o forzar las mismas.

LA CASA DEL SOL NACIENTE

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Hora punta», «Ley y desorden»

Escena siguiente: «Echar el cierre»

El secreto de esta escena es hacer que parezca estar todo a punto de empezar, cuando realmente es el desenlace.

La casa de apuestas, un salón recreativo recientemente reformado, ocupa la fachada completa de un edificio de una de las calles principales de Carabanchel. Es un local pintado de negro, con una puerta con timbre, sin ventanas y sin más decoración externa que la promoción de una empresa de apuestas. Si, antes de entrar, hacen algo de trabajo con **Burocracia** o **Arquitectura**, los *personajes jugadores* saben que el resto del edificio está deshabitado desde que, hace años, una inmobiliaria lo compró. Es una maniobra bastante habitual, acaparar inmuebles para modificar la oferta en una zona, esperar a que suban los precios y entonces inundar el mercado con pisos a precios inflados.

Con **Contabilidad** pueden saber que la inmobiliaria forma parte del mismo conglomerado de empresas que la casa de apuestas, por lo que virtualmente todo el bloque es del mismo dueño...



un grupo empresarial cuyo presidente es uno de los mayores equipos de fútbol de la primera división española. Esta información (si es que llegan a ella) puede que ponga a los *personajes jugadores* en alerta, pero, aunque es posible que decidan obviar la entrada del local y acceder al edificio abandonado por la fuerza rompiendo la pared de ladrillo que tapa la entrada principal, eso llamaría demasiado la atención. Lo habitual es, pues, que entren en el local por la puerta, aunque así alertan a la Hueste. Al principio, todos los fieles de la entidad se muestran amigables, pero todo es una trampa para poder seducir a los *personajes jugadores* y llevarlos a la zona más profunda del local. Una vez allí, intentan reducirlos sin matarlos para poder entregártelos a la Hueste, que adora jugar con sus víctimas.

Pero nada de eso lo saben los investigadores, que se encuentran con un bar oscuro y lúgubre, con unos cuantos clientes que no les quitan el ojo de encima y un afable camarero. Los teléfonos móviles no funcionan, pero desde

la misma entrada se puede ver la contraseña del wi-fi para que todos puedan acceder a sus datos. Dejando de lado la pequeña sección con mesas para la clientela, el local no se parece en nada a un bar. Hay máquinas tragaperras y unas enormes pantallas que solo emiten partidos de fútbol (si no hubiera en ese momento un partido en España, estarían retransmitiendo uno de otro país), junto a otra más pequeña con las estadísticas de los mismos para poder apostar. Sea como sea, lo que más llama la atención es el silencio de la gente presente.

La musiquita machacona y repetitiva no se mezcla con ningún tumulto, sino que rebota con su propio eco. Todos los clientes beben cerveza en completo silencio, siguiendo con la mirada a los investigadores. Son todos gente evidentemente pobre; obreros de la construcción con sus monos llenos de pintura, inmigrantes con las caras rojas hinchadas por el alcohol y ancianos intentando estirar su pensión. Algún adolescente con ojeras les imita, sin saber muy bien

lo que está haciendo, visiblemente nervioso por volver a su aplicación del móvil y así ganar algo de dinero para poder gastar.

Los *personajes jugadores*, nada más entrar, son presionados para que consuman. El camarero les canta las ofertas (demasiado baratas para ser la fuente principal de dinero) o les invita a cambiar dinero por monedas para utilizarlas en las máquinas. Por supuesto, si preguntan por las apuestas se puede ver dónde está el filón del negocio; ofrecen microcréditos al instante, con una simple firma y todas las facilidades para devolver el dinero, tentando así a cualquiera sin la suficiente fuerza de voluntad. Las paredes están llenas de carteles con futbolistas famosos asegurándote que todo es legal y divertido, pero no hay nada que se pueda investigar.

Si intentan **Interrogar** a los clientes, no consiguen información, sino comentarios despectivos y altivos, pero el joven se pone nervioso y se lo llevan a la trastienda «para que se calme un poco». Intentar lo mismo con el camarero trae incluso menos reacciones, pero **Negociar** o **Intimidar** consigue resultados muy diferentes. Si los *personajes jugadores* insinúan que el local se ha utilizado para secuestrar gente, el camarero coge el teléfono, habla con alguien e invita a los investigadores a hablar con su jefa, que está en la trastienda.

Lo que se olvida de comentar es que su jefa está en ese momento arrastrando el cadáver del joven que se ponía nervioso.

ECHAR EL CIERRE

Tipo de escena: reacción antagonista

Escenas previas: «La Casa del Sol

Naciente»

Escenas siguientes: «En la oscuridad»

En la trastienda hay unas escaleras estrechas que llevan a una lujosa oficina sin ventanas. Las paredes están completamente decoradas con enormes vinilos de futbolistas celebrando goles, galgos corriendo y dados cayendo sobre fichas de casino, pero no hay mucho más que ver. Un ordenador en una mesa impoluta y un sobrio armario lleno de trajes chaqueta de mujer recién sacados del tinte, con su bolsa y todo. Este lugar está siempre vacío, pues la Hueste vive en el piso superior del edificio abandonado, sorbiendo la

carne de los cadáveres de sus devotos ludópatas. Más allá del local de apuestas, todas las puertas y ventanas del edificio están tapiadas y la única manera de entrar o salir es a través de una portezuela excavada en una de las paredes de la oficina, oculta tras un mueble.

Los *personajes jugadores* son acompañados a esta oficina con instrucciones de esperar a la jefa. Ella está ocupada, pero en teoríaenseguida vendrá a hablar con ellos. Los *personajes jugadores* no lo saben, pero los parroquianos del local están preparándose para matarlos y solo quieren ganar tiempo. La Madre de su culto (la jefa) está en el interior del edificio abandonado, completamente desnuda, embadurnada en la sangre del joven nervioso, recién asesinado. Su amada líder (la que sigue dando dinero a sus «súbditos», la que les ayuda a sucumbir poco a poco en la ludopatía, la que les quiere como una madre) ha sido identificada como líder de un movimiento religioso por la Hueste, que la está utilizando para que le traiga alimento. Normalmente, las víctimas son personas que quieren salirse del mundo de las apuestas, que no participan activamente de la «misa» (ver los partidos) ni «toma la comunión» (no realiza apuestas). Básicamente, un hereje a los ojos de la Hueste, que no duda en exigir su tributo.

Para la jefa, ayudar a la Hueste en el proceso de alimentación es un privilegio. Se desnuda y recuesta en el suelo, apoyando al cadáver sobre su propio cuerpo para ayudar a la Hueste a consumirlo con su boca sin dientes, absorbiendo mágicamente la carne. La jefa acaricia a la criatura como si fuera su hijo e incluso a veces le canta nanas. Está completamente perturbada y no tiene el menor problema en sacrificar su vida por la entidad, que no duda en utilizarla. Cuando el policía vino preguntando por la víctima, ella dio el último paso que le hizo sucumbar a la locura: matar a un agente de la ley. Desde entonces no ha salido del edificio, alimentándose de lo poco que le trae el camarero (alguna ración que sobra a última hora) y viviendo en la completa oscuridad junto a la Hueste, mientras toda la operación se va rápidamente por el desagüe.

En cuanto los *personajes jugadores* se quedan solos en la oficina, es sencillo pensar que van a empezar a rebuscar por todos lados. Con **Contabilidad**,

GRUPO DIVIDIDO

No es extraño que el grupo haya decidido dividirse. Que la mitad haya entrado en el local de apuestas mientras la otra mitad sigue alguna pista alternativa. Si esto ocurriera, la aventura tendría un desenlace muy diferente. Mientras los agentes en el interior están en las entrañas de la bestia, desde fuera deben intentar movilizar a la policía. De hecho, si han pasado por la comisaría, alguno de los agentes les llamaría para decir que se está preparando una redada en la casa de apuestas: ellos también han llegado a la misma conclusión, pero tienen ganas de resolver las cosas con violencia.

La complicación aquí reside en tener la suficiente mano izquierda para conseguir que los policías entren sin destrozar la Membrana por el camino. El equipo del Grupo Especial de Operaciones tiene como protocolo cerrar una calle entera y anunciar su entrada, consiguiendo una atención sobre el local que va a complicar el Velo y, además, poniendo en peligro a sus compañeros en el interior del edificio.

En cualquier caso, es probable que todos los agentes que acompañen a los *personajes jugadores* mueran nada más entrar en el edificio gracias a una rebuscada trampa que los empale o a alguien que se descuelgue del techo, le parta el cuello a uno, le robe la metralla y asesine al resto. Son clichés del género de terror y los puedes utilizar a conveniencia para tener a los investigadores juntos de cara a la siguiente escena.

en el ordenador pueden empezar a buscar datos sobre el lugar en sí, ya que no tiene ni siquiera contraseña para entrar. Si lo hacen, descubren que la jefa ha tenido problemas con la empresa, ya que no llega al objetivo marcado. Es uno de los pocos locales de la compañía que no da beneficios y amenazan con cerrarlo todo si la situación no cambia antes de final de mes. Lo curioso es que, accediendo a los datos de la empresa, sí que da beneficios. Muchos beneficios. Se están dando muchos más microcréditos de lo que normalmente se conceden a un grupo de personas muy limitado: los parroquianos que estaban abajo. Ellos siguen jugando, con una regularidad que asusta, gastando ingentes cantidades en apuestas

deportivas a diario. El problema está en los gastos, que quintuplican los esperados. Parece ser que el edificio entero ha sido comprado gracias a estos desorbitados beneficios, todo por iniciativa propia de la empresaria. De hecho, sus superiores le piden explicaciones por estas inversiones que ellos no han aprobado, pero ella lleva varias semanas sin contestar sus mensajes.

Si prefieren **Investigar** para buscar elementos disonantes en la habitación, encuentran dos cosas.

- ◊ La primera es un inhibidor de frecuencias en el interior del armario; que no funcionen los aparatos móviles era algo buscado. De hecho, con **Vigilancia electrónica** ven que el propio aparato monitoriza a su vez la señal wi-fi, buscando mejores maneras de controlar a sus clientes. Apagar el inhibidor es tan sencillo como quitarle la batería.
- ◊ La segunda son unas extrañas muescas en la moqueta. Parece que alguien mueve con cierta regularidad un mueble apostado en una de las paredes, arañando el suelo al hacerlo. Al retirarlo se descubre un agujero en la pared excavado a golpe de martillo, con el vinilo arrancado de malas maneras. Este agujero da a algún lugar oscuro y húmedo, con demasiado eco para ser un simple escondrijo. Con **Arquitectura** es fácil entender esta parte no pertenece al local de apuestas, sino que es el resto del edificio clausurado.

Da igual que encuentren esta entrada o no, porque en breve vuelven los clientes del bar. Esta vez traen escopetas de caza y cara de pocos amigos. Cachean a los *personajes jugadores*, les despojan de todas sus armas y les hacen pasar por el agujero. Ahora sí que van a ver a la jefa, que está ocupada al otro lado.

La situación una vez los jugadores atraviesan la pared para llegar al resto del edificio en ruinas variará según decenas de factores. Quizás hayan sido lo suficientemente listos para llegar a la conclusión de que ese edificio era algo extraño y se presenten allí con medio cuerpo de Policía después de reducir a los parroquianos con escopeta. Quizás tengan claro contra qué se enfrentan o quizás no esperen ningún conflicto de ningún



tipo. Sea como sea, una vez dentro, la Hueste va a querer alimentarse de ellos.

EN LA OSCURIDAD

Tipo de escena: reacción antagonista

Escena previa: «Echar el cierre»

Escena siguiente: «Cese de negocio»

Si no hacen nada, los parroquianos llevan a los *personajes jugadores* hasta el cubil y les presentan a la Hueste. Esta les devora uno a uno en vida, tomándose su tiempo, sorbiendo con su boca sin dientes la piel y el músculo de los huesos hasta dejarlos limpios. Si alguno intenta escapar, las escopetas de caza se encargan de que no vuelva a moverse.

Obviamente, los investigadores deberían intentar huir antes de que eso ocurra y es bastante frecuente que lo intenten nada más aparecer las escopetas. Lo ideal sería que aprovecharan la oscuridad y los recovecos del edificio para ello, buscando dilatar el enfrentamiento directo. Si tus jugadores son de los que prefieren ignorar las claras advertencias de las escopetas, no deberías dudar en utilizar algún disparo a las tripas de alguno de ellos para dejar sin ganas de pelea al resto. Uno de los parroquianos es médico y puede

salvar la vida del investigador si la cosa se sale de lo esperado; al fin y al cabo, les quieren vivos para la Hueste. No debería ser complicado hacerles entender (al resto) que la situación es grave y que en el interior del edificio deberían tener muchas más posibilidades de huir. Cualquier investigador que se quede en puntos negativos de vida es arrastrado por los parroquianos hasta el cubil, con más brío del habitual, para que la Hueste pueda alimentarse cuando aún está caliente.

Cuando los *personajes jugadores* entran en el edificio abandonado, la Madre está en el ático, ayudando a la Hueste a consumir el cadáver del joven. Desde allí pueden escuchar a sus aliados guiar a sus víctimas a través del entramado de pasillos, por lo que, si sospechan que se han escapado, bajan (la jefa desnuda y ensangrentada, sin mostrar el más mínimo pudor) a liderar y coordinar la búsqueda. Esta situación puede ser todo lo corta o larga que el *director de juego* necesite, dependiendo de sus necesidades. El edificio está abandonado desde hace más de una década, con algunas viviendas completamente desnudas y otras desahuciadas, con comida podrida en las neveras sin electricidad y solo unas sábanas tapando muebles completamente arcaicos. El

aire es difícil de respirar, con polvo en suspensión y habitaciones tapiadas con ladrillo en lugares inverosímiles, colocados cuando el edificio todavía no era propiedad de la inmobiliaria y solo algunos pisos habían sido clausurados.

En cualquier caso, la acción no se va a resolver con un mapa y los personajes rastreando habitación por habitación, sino que se puede completar con una sucesión de acciones de los investigadores:

- ◇ Con **Arquitectura**, un *personaje jugador* puede entender dónde está y hacerse una composición de cómo funciona el edificio. Esto le permitiría escapar con **Atletismo**, preparar trampas con **Mecánica**, poner cámaras espía en zonas concretas con **Vigilancia** o preparar emboscadas con **Infiltración**.
- ◇ Con **Recoger pruebas** puede rastrear zonas concretas para descubrir diferentes cosas, como los rastros de sangre que lleven al cubil de la Hueste o los posibles escondrijos utilizados por la Madre en una habitación concreta, o simplemente para navegar a ciegas por alguna estancia.
- ◇ Con **Explosivos** o **Química** podría utilizar productos químicos olvidados y la instalación de electricidad o gas para derribar un muro, una puerta o incluso el techo de una estancia para destruir lo que hubiera al otro lado (incluyendo el cubil de la Hueste) de forma inmediata. Por supuesto, si alguno de los enemigos estuviera allí, lo ideal sería que sobreviviera y atacara a los *personajes jugadores* terriblemente enfadado. Eso si no era la policía y acaban de matar a posibles aliados.
- ◇ Hay demasiada gente en el edificio, entre la Hueste, la jefa, los parroquianos y los propios *personajes jugadores*. Nadie puede argumentar nada con las primeras, que están ya en un frenesí asesino imparable. En cambio, los clientes del bar sí que se paran a hablar.

Aunque es difícil **Intimidar** a alguien con una escopeta en un entorno que conoce (deben argumentarlo muy bien para conseguirlo), responden muy bien a **Adular** («deberías ser tú quién otorga los microcréditos, ¿no crees?») o **Negociar** («¿qué te apuestas a que me escapo?»), ya que son personas totalmente doblegadas por su ludopatía. En el fondo, muchos buscan una salida, aunque no lo saben.

Los jugadores no son los únicos que están intentando hacer cosas en el edificio y, por cada acción que ellos realicen, hay una reacción por parte de los demás.

- ◇ La Madre está acostumbrada a la oscuridad y conoce el edificio perfectamente, así que se puede mover fácilmente y esconderse para atacar. Un *personaje jugador* en una estancia no registrada sufre un ataque sencillo (un mordisco o un tenedor clavado en un pie, por ejemplo), ya que no tiene armas. La jefa desaparece de la estancia sin dejar rastro antes de que nadie pueda ver nada.
- ◇ Los parroquianos prenden fuego a una estancia, convencidos de que dentro está uno de los *personajes jugadores*. Se quedan esperando en la puerta a que salga su enemigo escapando del humo.
- ◇ Si un *personaje jugador* se queda solo, la jefa le golpea por detrás y, si consigue noquearlo, le arrastra por conductos secretos hasta el cubil de la Hueste, donde se despierta entre los huesos perfectamente limpios de una decena de personas, atado con bridales de plástico a una tubería.
- ◇ La Hueste se cansa de esperar y empieza a matar gente. No va a diferenciar entre enemigos y aliados, por lo que mata a un parroquiano ante los ojos aterrizados de los investigadores.

El enfrentamiento final contra la Hueste debería transcurrir en el punto álgido de la tensión. Si crees que la intensidad está decayendo, puedes probar alguno de los trucos anteriores para volver a hacerla crecer. Recuerda que la tensión agota físicamente e intentar estirarla no es una buena idea si notas a los jugadores agotados. Haz aparecer a la criatura al fondo de la habitación portando la carcasa vacía del cuerpo sin vida de



un enemigo, como Saturno devorando a su hijo en el cuadro de Goya, para luego lanzarlo contra la pared y caminar hacia los investigadores. La acción se desarrolla a partir de ahí.

Es un buen momento para que las baterías de los móviles fallen y sus linternas se apaguen.

CESE DE NEGOCIO

Tipo de escena: conclusión

Escena previa: «En la oscuridad»

Correr el Velo en esta aventura tiene mucho que ver con los daños que sufra el edificio y los muertos que hayan quedado. En principio no debería ser difícil, con un poco de **Explosivos**, que el edificio entero colapse sobre sí mismo, llevándose la casa de apuestas con ella. El resto es papeleo y noticias tristes de pobres gentes que murieron mientras disfrutaban de su *hobby*. Incluso lo del policía muerto se podría resolver diciendo que estaba encerrado en el edificio, buscando problemas estructurales del mismo. Sus huesos están allí, así que no debería haber mucha duda al respecto.

Si las fuerzas especiales de la Policía han estado presentes, conseguir su aprobación puede costar un poco más. Las muertes de compañeros no se pueden ocultar, pero es posible **Intimidar** con sanciones legales si han hecho algo fuera de la ley o **Negociar** con ellos alguna medalla o mención especial si ayudan a tapar la historia, alegando que el primer policía en realidad estaba compinchado con la gente de la casa de apuestas para montar algún caso contra la promotora inmobiliaria.

Por último, la única persona que es probable que sobreviva es la jefa de la casa de apuestas. Está completamente loca, obsesionada con dar poder a la Hueste. Ella veía en la entidad un ser de amor que solo quería crecer y había falseado y sacrificado demasiado por ella. Su pérdida hace que pierda la cabeza irremediablemente. Los ejecutivos que franquiciaban la casa de apuestas querían quitársela de en medio desde hace mucho, pues los beneficios no eran los esperados, así que alguien trajeado se presenta allí para dar apoyo a la investigación. Si dejan a estas personas barrer todo debajo de la alfombra, no tienen que hacer nada más. La jefa

(que ya no es Madre) será ingresada en un psiquiátrico y todas las investigaciones se cerrarán de manera bastante artificial y, probablemente, ilegal. La prensa no se hará eco de nada de esto y la jefa aparecerá suicidada en su celda en menos de un mes.

En menos de una semana se estarán quitando los escombros en el solar. Hay proyectada la construcción de viviendas de lujo que no se podría permitir ninguno de los vecinos de la zona. La gentrificación ha llegado.



GANCHOS PARA AVENTURAS

AGENTE DE POLICÍA OBSESIONADO

Borja Salmerón (página 56) es el agente asignado al caso de desaparición de su compañero. Estaban secretamente enamorados, por lo que no va a ser difícil sonsacarle información si piensa que puede conseguir cualquier cosa para avanzar en el caso. A medida que todo apunte a la casa de apuestas, va descubriendo su relación y utiliza su reputación en la comisaría para forzar un ataque.

MÉDICO SIN PAPELES

Rashid Lahlou (página 56) tenía algo de status en su país y ansía recuperarlo. Ha intentado homologar sus estudios y, en general, hacer las cosas bien para trabajar como médico, pero todo han sido puertas cerradas. Ahora busca fortuna con las apuestas y defiende su territorio, pero no ha olvidado su pasado. Es el parroquiano más proclive a ayudar a los investigadores o, al menos, a curarles para que no mueran.

CAMARERO ABUSADOR

El camarero es Joaquín Cabezuelo (página 62), un depredador sexual que, hastiado de no encontrar aprobación por parte de sus profesores, ha decidido buscar el miedo en sus víctimas. Como camarero del local de apuestas, disfruta del poder que le confiere este pequeño ecosistema y hace las veces de lugarteniente de la Madre, a la que obedece, aunque la considera una estúpida indigna de sus servicios.

EXSOLDADO TRAUMATIZADO

Lorenzo de Miguel (página 60) es otro de los parroquianos. Fue soldado y siempre se quedó con ganas de matar, de hacer que lo único útil que ha hecho en su vida (servir en el ejército) sirva de algo. Si las cosas no se descontrolan pronto, él se encarga de buscar alguna excusa para pasar a la acción y matar a algún investigador.

ARTISTA DE LA ESTAFIA ADICTA AL RIESGO

Entre los parroquianos hay alguien que pasa desapercibido. No tiene rasgos destacables y no parece interesante ni emocionante, pero siempre está atenta. Es Lorena Guerrero (página 64), que ya ha detectado que la casa de apuestas estaba dando créditos de más a sus allegados. Está ahí, haciéndose pasar por un parroquiano más para conseguir maximizar sus ingresos antes de huir y utilizar su conocimiento de las cuentas internas para chantajear a la jefa. La Hueste la asusta, pero le gusta el riesgo. Este personaje puede poner sobre la pista de la trama inmobiliaria a los investigadores o ayudarles a escapar si todo va demasiado mal demasiado pronto.



PIRAMIDAL

DETONANTE DE LA INVESTIGACIÓN

Una escalofriante llamada a la policía alarma a todo el mundo. Una mujer está buscando un comprador para los órganos procedentes de su familia y supone que los agentes de la ley sabrán cómo ponerse en contacto con alguna red de estas características. Mandan un agente a la casa, esperando encontrarse con un bromista al que ponerle una multa, pero se encuentra con tres cadáveres y una nevera llena de órganos recién cortados. La mujer está buscando tutoriales *online* para sacar el corazón de su marido, que yace muerto en la bañera, enterrado en cubitos de hielo. La Ordo Veritatis intercepta la llamada de este agente y manda a los *personajes jugadores* para que descubran lo que está ocurriendo.

CONSPIRACIÓN SINIESTRA

Esta empresa de suplementos alimenticios funciona con una estructura piramidal: los directores de cada una de las sucursales de la franquicia son autónomos que deben comprar material a la empresa madre para luego venderlo. Estos directores cobran comisión a otros comerciales que, a su vez, han captado. El negocio está en conseguir que otros abran franquicias y cobrar su parte de las comisiones. Ana Jiménez, una directora de franquicia, ha descubierto que adulterar el material con esporas del Resplandor (ver *Esoterroristas, 2º edición*, página 95) ayuda a incrementar las ventas de manera exponencial. Ha desencadenado un mal terrible y ni siquiera es consciente de ello.

RASTRO DE PISTAS

El señor Verdad, acorralado por las «**Deudas**» alerta de una masacre cometida por una mujer en su propia casa y manda a los agentes allí. Cuando llegan, aparentemente está «**Todo en calma**» y descubren que la mujer lo hizo por su propia voluntad, pero que parece hipnotizada por algo. En «**Muerte al por mayor**» y «**Venta al por menor**» los *personajes jugadores* descubren que algo ha contaminado los productos que vende la mujer, así que van a casa de «**La distribuidora**» para encontrar al Resplandor, destruir el sésil que le da vida y, de esa manera, erradicar la amenaza.

REACCIÓN ANTAGONISTA

Cuando Ana Jiménez, la mujer que ha iniciado todo esto, descubre lo que ha provocado, alerta al sésil (creado a partir de su propia hija) y empieza a atacar a los agentes. En cuanto el Resplandor la deje libre, hace lo posible por suicidarse. Ella no quería nada de esto.

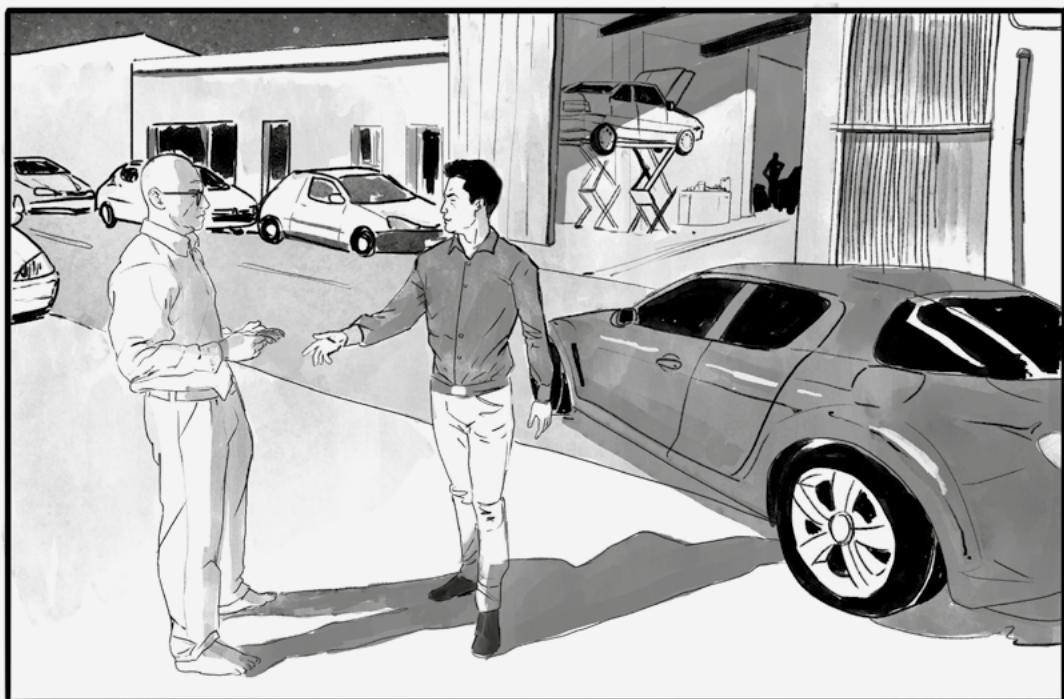
ESCENAS

DEUDAS

Tipo de escena: introducción

Escena siguiente: «**Todo en calma**»

Los *personajes jugadores* son citados de madrugada en un polígono industrial en las afueras de la ciudad. El señor Verdad aparece un poco más tarde, con pinta de no haber dormido en toda la noche. No tiene reloj, teléfono móvil ni zapatos, lleva la



ropa arrugada y es evidente que le faltan los gemelos, ya que los puños de la camisa cuelgan al aire. Está saliendo de un taller mecánico contando unos billetes que entrega de mala gana a un hombre asiático. Este los cuenta y se va en un coche de alta gama, dejando al señor Verdad con los investigadores. Si alguien interroga al señor Verdad por lo que ha ocurrido, este niega cualquier problema e insiste en continuar la conversación. En cambio, si preguntan en el taller, pueden ver que acaba de

vender su coche. Si alguien consigue apuntar la matrícula del vehículo que conducía el hombre asiático, puede **Investigar** para descubrir que es un trabajador asociado a una casa de juego llamada La Casa del Sol Naciente, que debería sonar a los personajes jugadores que hayan jugado la aventura «Parroquianos». Es evidente que alguien estaba cobrando alguna deuda de juego.

Cualquier pregunta que hagan a este respecto al señor Verdad es evitada con algo de vergüenza y un poco de soberbia: solo le interesa hablar del crimen. Al parecer una mujer ha asesinado a su propia familia y ha preguntado a la policía cómo puede vender los órganos de los cadáveres. Por la grabación se deduce que la mujer no ve nada extraño en este hecho, por lo que si la prensa descubre esta carnicería, la Membrana se dañaría de manera permanente. Deben descubrir si es una mujer perturbada o si, como todo parece indicar, hay algún elemento esoterrorista detrás del crimen. El señor Verdad les da un papel con la dirección escrita (**pista clave**) y pide, por favor, que le acerquen a una cabina telefónica donde pueda llamar a cobro revertido.

IMPRONTA

La impronta de esta aventura es el corporativismo. Cómo la gente se comporta de manera diferente cuando está dentro o fuera de una empresa. Cómo las empresas esconden lo feo y promocionan lo bueno de sus productos y utilizan a sus empleados como simples números. Todo esto debe estar presente en las acciones de los personajes secundarios, que cambian completamente cuando se les saca del contexto de la empresa a la que pertenecen.

TODO EN CALMA

Tipo de escena: clave

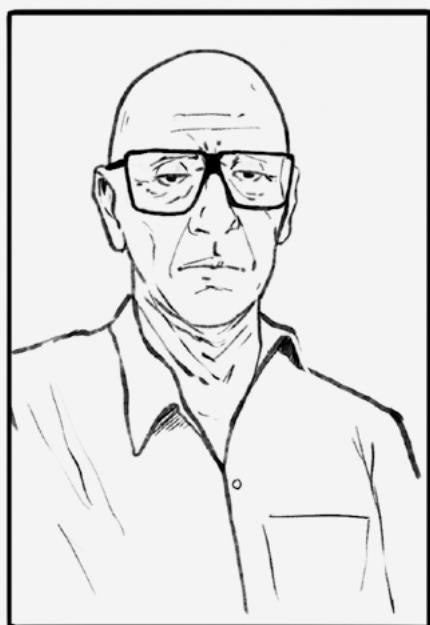
Escena previa: «Deudas»

Escenas siguientes: «Muerte al por mayor», «Venta al por menor»

El madrileño barrio de Chamberí fue antiguamente un barrio de la aristocracia, cuando la villa de Madrid estaba creciendo y las zonas empezaban a definirse a un ritmo vertiginoso. A día de hoy, con el paseo de la Castellana y muchos edificios gubernamentales cerca, se ha transformado en un barrio con una fuerte presencia de empresas. Los inmensos pisos han sido modificados para albergar oficinas para empresas de *marketing*, economía y asesoría en general. Los bajos de los edificios han dejado de lado los pequeños comercios para convertir la calle Ponzano y sus alrededores en un conglomerado de bares con precios altos, pensados para atraer a los hombres de negocios en esa horas muertas desde que salen del trabajo hasta que se ven obligados a volver a casa, a sus aburridas vidas.

Entre todo este maremágnum todavía quedan personas que viven aquí en amplios pisos heredados tras generaciones de familiares, herederos de esa antigua aristocracia que no ha conseguido volver a esa gloria de antaño. Familias

acostumbradas a tener dinero y a no trabajar por él, buscando atajos continuamente para permanecer en la cresta de la ola. Entre esta gente, se encuentra Mercedes de Arjona y de Hijar, una de esas mujeres que ha tenido una alfombra roja a sus pies en todo momento. En plena crisis de los cuarenta, casada con un magnate de las finanzas y con sus hijos completamente criados, ha notado que su vida está estancada. Para realizarse, ha insistido en abrir un negocio en los bajos de su propio edificio. Junto al portal de su casa está el local en el que regenta su franquicia de Vidaherb, una de tantas en la ciudad (**pista clave**). Ahí prepara dietas en las que se sustituyen varias comidas por un concentrado que se puede tomar con leche o agua. Tiene en nómina a varios «expertos en nutrición» que te hacen un test y te recomiendan qué comida sustituir y en qué cantidad. En realidad, son comerciales que han hecho un cursillo de una semana y que, en este preciso momento, están esperando a que alguien abra el local, nerviosos porque van a comisión y tienen varias citas concertadas. Esperan en la puerta malhumorados, criticando la falta de profesionalidad de su jefa, sin saber que ella está en el piso de arriba intentando convencer a un agente de policía de que matar a su familia no es tan mala idea.



SEÑOR VERDAD

Hay un coche patrulla en la calle y el portero del edificio puede confirmar que los policías han subido a ese apartamento. Dice que varias personas se han quejado de sonidos provenientes de esa casa, pero no va a decir nada más porque es un profesional. Nada que un poco de **Adular** no resuelva, lo que le tira de la lengua lo suficiente como para que diga que es bastante habitual escuchar broncas de ese piso. Discuten con asiduidad desde que han despedido al marido por desfalco y es la mujer la que tiene que sacar adelante la familia con la franquicia. La bronca de ayer fue especialmente fuerte y la policía lleva varias horas allí (**pista clave**) pero, por ahora, no sabe nada más.

Con documentación falsa es fácil entrar en el piso, pero el señor Verdad no ha tenido tiempo de proporcionarla esta vez, así que tienen que improvisar (siempre y cuando no la tengan con ellos ya). El agente de policía, en cualquier caso, está en *shock* y ha tenido que salir del piso. Se encuentra sentado en las escaleras, pálido y

gimoteante. Ha visto cosas terribles dentro de la casa y utilizar **Consolar** para convencerle de que deje su puesto y se vaya a su casa es sencillo. Si prefieren tenerle como aliado, deben hacerse pasar por forenses o alguien que viene a relevarle (falsificando documentación o con una tirada de **Jerga policial** o **Burocracia**, dependiendo del caso) y, sobre todo, obligarle con **Intimidar** o **Negociar** de alguna manera.

MUERTE AL POR MAYOR

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Todo en calma»

Escena siguiente: «Venta al por menor»,
«La distribuidora»

El apartamento de Mercedes es un escenario dantesco. La mujer ha asesinado a su marido y sus dos hijos a golpes, luego ha arrastrado los cadáveres al baño y llenado la bañera de hielo para conservarlos. Como no cabían bien, ha intentado cortar algunas extremidades con un cuchillo de cocina (está roto en el suelo) y las ha metido en el congelador. Es evidente que la policía ha interrumpido todo este proceso, pero no han tocado nada para no contaminar la escena. Presenciar todo esto supone un chequeo de **Estabilidad** con una pérdida de 5 puntos, 6 si el *personaje jugador* intenta hacer algo especialmente macabro, como hurgar

entre los cadáveres, a los que, por cierto, el agente de policía se negará a acercarse incluso aunque le cueste el trabajo.

De los cadáveres no se pueden sacar datos útiles, aunque **Medicina forense** puede asegurar que las muertes han sido causadas por traumatismos y cortes, sin presencia alguna de entidades sobrenaturales. De la misma manera, la hora de la muerte y demás detalles coinciden con el relato de la policía y nada hace parecer que esto haya sido obra de un profesional ni que se esté ocultando ningún detalle. La mujer ha sido esposada al radiador, ya que era imposible razonar con ella, pero no ha dudado en arrancarse el pulgar en cuanto el policía la dejó sola. Ahora, totalmente empapada en sangre, con la herida goteando a chorros, navega en su portátil mientras habla a gritos por teléfono con un distribuidor. Al parecer está ofendidísima porque no quieren comprarle los ciento cincuenta kilos de material humano «y eso que se lo estoy dejando tirado de precio». **Psicología forense** no deja lugar a dudas; la mujer ha perdido el juicio y no parece entender que ha hecho algo malo. Sí, ha matado a tres personas, pero es que si no lo hacía perdería su negocio. No ha olvidado lo que ha hecho, simplemente parece no



entender su gravedad. Como indica el manual de *Esoterroristas* acerca de las víctimas del Resplandor, parece que está bajo el efecto de algún tipo de hipnosis.

Si dejan hablar a la asesina, esta intenta continuamente venderles productos de Vidaherb a los investigadores y está dispuesta a firmar cualquier confesión o acuerdo con tal de conseguir una venta. No es tonta y no va a pasar toda su vida en prisión a cambio de tres botes, pero si alguno intenta **Negociar** o **Suplantar** a un trabajador de la empresa madre, parece dispuesta a vender toda su mercancía a cambio de una confesión. Los *personajes jugadores* no tienen suficiente dinero para hacer esa compra, pero... bueno, pueden ser creativos. Han sido testigos de que el señor Verdad no es trigo limpio y pueden intentar chantajearle de algún modo o falsificar algún contrato que convenza a la mujer, consiguiendo así mantener el Velo con mucha facilidad.

Si alguien intenta **Recoger pruebas** en lugares de la casa donde no haya ocurrido ninguna tragedia, puede ver que algo brilla con la luz ultravioleta (**pista clave**). Es un polvo que está en casi todas las habitaciones; en botes, vasos, superficies y, sobre todo, en el cuarto que están utilizando como almacén. Es el polvo que se utiliza como sustituto alimenticio por Vidaherb, que parece contaminado de alguna manera. Mercedes ha estado consumiéndolo compulsivamente, sin darse cuenta del hongo luminiscente que tiene en su interior.

VENTA AL POR MENOR

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «Todo en calma»,
«Muerte al por mayor»

Escena siguiente: «La distribuidora»

Aunque con la escena anterior sería posible llegar a la distribuidora ya con ciertas sospechas (y directamente saltarse esta escena), puedes hacer notar esta subtrama a los *personajes jugadores* gracias a la insistencia de los trabajadores de Vidaherb. Estos se encuentran aporreando el timbre de la casa de Mercedes, exigiendo que alguien les abra. De hecho, la propia Mercedes da la llave (llena de sangre, ya que le falta un pulgar) del local a cualquiera que se preste a abrir. Es posible que la tire por la ventana si los investigadores no la dejan, intentando hacérsela llegar a sus empleados. Vidaherb

LA PRIMERA ES GRATIS

Como se explica en el manual básico de juego, las esporas son altamente contaminantes y cualquiera que esté en contacto con el polvo (inhalarlo, comerlo, etc.) queda bajo el control del Resplandor. La recomendación es permitir que la mayoría de los *personajes jugadores* se salve y que solo aquellos que hayan sido más imprudentes (probando el batido, abriendo cajas sin mascarilla, etc.) sean afectados. Si no lo haces así, es posible que la aventura se vaya al garete.

Todos los *personajes jugadores* infectados tienen un nuevo objetivo: vender el producto o, al menos, hacérselo llegar al máximo número de personas posibles. Es algo que se debe imponer a estos jugadores, exigiéndoles que cambien su manera de actuar. No es necesario que hagan nada agresivo, pero es más divertido dejarlo a discreción de cada uno de los jugadores. Quizás incauten el material y empiecen a regalarlo por la calle o tiren de la cuenta de gastos de la Ordo Veritatis para comprar al distribuidor todo lo posible. Sea como sea, no van a entorpecer la investigación... aún.

En cuanto el Resplandor sepa que los *personajes jugadores* están tras su pista, cambiará sus directrices para que todos los infectados asesinen a los agentes y oculten sus cadáveres. Prepara la mesa de juego para un posible (probable) tiroteo entre ellos y, si se quejan, no temas tomar el control de uno de ellos unos minutos para descerrajear un tiro en la rodilla al compañero más cercano. Luego devuélvelo la ficha al jugador y pregunta si quieren interpretarlo ellos o si prefieren que lo lleves tú.

tiene un local bastante más grande de lo necesario, con un montón de mesas con muestrarios de productos y mobiliario de lujo. Tiene un inmenso escaparate donde unas pantallas de televisión muestran en bucle a diversos futbolistas de élite tomando los batidos de proteínas y asegurando que, sin este elixir, no serían nada en el mundo. En cuanto los investigadores abren (o Mercedes se les escapa para lanzar las llaves por la ventana a sus empleados), los comerciales de la empresa entran en tropel para preparar sus mesas. De hecho, alguno de ellos ya está hablando con su cita en la puerta, cerrando la venta antes de entrar.



Los agentes comerciales no parecen extrañados por la sangre, por los rumores que suelta el portero ni por la falta de Mercedes. Les da exactamente igual. Es posible que sospechen que algo ilegal se está haciendo en la empresa y pueden intentar interponerse entre los investigadores y el ordenador de su jefa, pero no hacen nada abiertamente hostil contra ellos. Por eso, usando **Contabilidad** o directamente camelándose a alguno de los asesores (**Adular** o **Ligar** serían los que mejor funcionarían) se puede ver que estos «asesores» no son realmente empleados, sino que tienen un contrato como autónomos, ganando únicamente lo que facturan. Utilizan un vacío legal, ya que no tienen lugar de trabajo (los puestos no están oficialmente asignados, aunque siempre usen el mismo) y el horario lo marcan ellos (aunque con los objetivos de venta que les imponen, es imposible que no sea jornada completa), por lo que oficialmente no hay una relación laboral. Esto es fácil de demostrar con un poco de **Burocracia**, ya que con acceso a la documentación interna es muy sencillo argumentar que son falsos autónomos.

De esta manera podrían amenazar a Mercedes (o la propia Vidaherb) con hundir el negocio.

En cualquier caso, lo importante aquí es ver las pautas que siguen los seres humanos que forman la plantilla. Con **Patología** se puede observar que varios de ellos tienen conductas inapropiadas: un cliente amenazado porque se va sin comprar («¿una hora preguntando y te vas? Tengo tus datos y como vea que luego lo compras por internet te arrepentirás»), una llamada telefónica suplantando a algún médico («le llamamos de la clínica Bienestar para ofrecerle un avance pionero en salud»), una promesa ilegal («le garantizamos que pierde peso o yo mismo voy a su casa y le hago la liposucción») o información falsa («de hecho, una mujer que era estéril empezó con esto y ¡ mellizos! ») a un ritmo y con una naturalidad que excede lo habitual entre los comerciales.

Esto se puede achacar a una laxa ética de trabajo, pero es fácil ver que algunos de los vendedores se indignan al ver las estrategias de sus compa-

ñeros. Incluso puede que hablen con alguno de ellos para intentar que les vuelva la sensatez. La respuesta por parte de los agentes inmorales es siempre agresiva y mordaz. Quieren vender más. Si empiezan a **Interrogar** a los comerciales, ven una pauta. Solo aquellos que consumen los batidos se comportan de esa manera. En menos de una semana han pasado de las estrategias habituales a las que están utilizando ahora. Los otros, vendedores normales que no prueban el producto («la primera regla del camello», comenta jocosamente alguno de ellos) siguen igual que siempre.

Una vez creada la conexión entre este comportamiento, que parece una versión más apagada de la que afecta a Mercedes, y el batido de proteínas, es fácil deducir el siguiente paso. Con **Química** se puede analizar cualquier batido de proteínas del almacén y ver que todos los que han sido envasados en la última semana tienen una sustancia adicional de origen biológico. Son las esporas del Resplandor, y cualquiera con **Ocultismo** puede hacer la conexión.

Además, con **Análisis de documentos** se puede ver que todo el material ha sido vendido por otro miembro de la empresa. Esto es una práctica habitual, ya que la estructura de la empresa es la misma que la de una estafa piramidal, con los empleados más cercanos a la cima cobrando una comisión por cada empleado que tengan por debajo. Así, unos acaparan el producto y lo venden hacia abajo, consiguiendo beneficios dobles. Llega un momento en que los trabajadores no pueden afrontar más pagos y deben conseguir nuevos miembros para conseguir más beneficios y, de esa manera, no caer en la bancarrota. El único que gana aquí es el que tiene menos escrúpulos. Y una tal Ana Jiménez, que vive en las afueras, es la que está haciendo los envíos contaminados desde hace diez días (**pista clave**). Esta no debe ser la única filial afectada, pero sí la más cercana a la fuente y, por lo tanto, la más controlada por el sésil del Resplandor.



LA DISTRIBUIDORA

Tipo de escena: reacción antagonista

Escena previa: «Muerte al por mayor», «Venta al por menor»

Escena siguiente: «Polvo al polvo»

Ana Jiménez está desesperada. No tenía dinero para seguir comprando material a Vidaherb y rezó a Dios por una salida. Por desgracia, quien estaba escuchando era una entidad de la oscuridad exterior, que le propuso un simple trato.

Ahora, su hija está en su dormitorio, convertida en el séil que alimenta al Resplandor. Ana Jiménez ha consumido tantas esporas que ya no tiene identidad propia. Lo único que hace es recibir paquetes de la distribuidora, abrirlos, contaminarlos con esporas sacadas del cadáver infectado de su hija y volver a sellarlos. Vende estos paquetes a franquiciados por todo Madrid, miembros de la estafa piramidal que llevaba años liderando con éxito. En el interior de ese títere humano todavía queda algo de la Ana original, una mujer consumida por la culpa, firme conocedora de los eventos que han desencadenado la muerte de su propia hija. Sabe que puede causar la muerte de miles de personas, la caída del planeta entero si nadie para al Resplandor... pero no puede hacer nada al respecto. De hecho, planea suicidarse si en cualquier momento recupera, aunque fuera un segundo, la conciencia. No hace sino pensar formas de morir con el menor número de gestos posibles, temiendo que el Resplandor tome el control de nuevo.

Mientras tanto, recoge y envía paquetes como un automata, refugiada tras una inquietante sonrisa, en su casa de las afueras. Subsiste a base de comida a domicilio, sin parar ni siquiera para ducharse o ir al lavabo. Lleva diez días con la misma ropa, cubierta en sus propias heces, mientras hace paquetes sin poder parar. En cuanto ve a los personajes jugadores cerca de su casa, la entidad sospecha lo que está pasando y solicita a todos los infectados que vengan corriendo para intentar detenerles.

Así que esta casa, ubicada en una urbanización de clase alta en Boadilla del Monte, es el final de la historia. Esta escena es, sin lugar a dudas, una carrera. Si los personajes jugadores interrogan a los vecinos, obtienen relatos inocuos malintencionados («no paran de llegar mensajeros», «está

hecha un adefesio», «hace días que no veo a su hija, seguro que está con el padre, ¿sabías que está divorciada?», etc.), pero es fácil sospechar que algo terrible ocurre allí. Si intentan infiltrarse, los investigadores ven una casa a oscuras con todas las habitaciones llenas de cajas, con un perro muerto atado a su caseta del jardín trasero y una inquietante falta de sonidos normales en un hogar. Si prefieren preguntar civilizadamente, la mujer tarda en abrir porque está haciendo tiempo a que algunos de sus vecinos infectados se acerquen. Cuando ve que tiene superioridad numérica, ataca con cuchillos, uñas y dientes.

Desde el momento en que la entidad da la alarma, es cuestión de tiempo que venga más gente. En el primer minuto, las puertas de todo el vecindario se abren y gente diversa empieza a aparecer caminando rápidamente (corriendo si el combate ya ha empezado) y, en menos de cinco minutos, empiezan a aparecer coches por la carretera a toda velocidad, empotrándose contra los investigadores o, directamente, la casa. En menos de una hora, cientos de personas han llegado e incluso un helicóptero de la policía está aterrizando en el jardín. La única manera de parar esto es matar al séil. Esto haría que el Resplandor muriera y sus secuaces se verían libres de su control mental. Para ello deben acceder al piso de arriba, al dormitorio de la hija de Ana y destruir su cadáver.

Utilizar técnicas más expeditivas, como explosivos o un incendio provocado, puede ser una buena idea para salvar la situación. Por desgracia, entrar en la casa es meterse en una ratonera llena de cajas, con enemigos demasiado cerca como para que el combate vaya bien. En cualquier caso, es decisión de los personajes jugadores. Además, es posible que todos los esfuerzos de los humanos controlados por el Resplandor hagan colapsar la casa y, en definitiva, matar a la entidad que querían proteger.

POLVO AL POLVO

Tipo de escena: conclusión

Escena previa: «La distribuidora»

Mantener el Velo es tan fácil o difícil como los pasos previos que hayan realizado los personajes jugadores. En ese sentido, casi ninguno de los causantes de todo esto son conscientes de lo que estaban haciendo y, si sobreviven, crean razo-



namientos extraños para justificar sus propias acciones. Mercedes termina en la cárcel, confusa por lo que ha hecho, y la empresa va a hacer oídos sordos, acallando la prensa a su propia manera para que no le salpique nada.

Lo único que es posible que sea complejo de explicar es la casa de Boadilla del Monte, donde un montón de personas ha coincidido allí, sin conocerse entre ellos, para ayudar a una persona que solo conocen de comprarle productos dietéticos. De hecho, mientras el sésil siguiera vivo, seguiría viniendo gente, por lo que es factible que un conductor de autobús haya desviado su ruta para llegar o que un avión de pasajeros esté intentando hacer un aterrizaje de emergencia. Si la casa ha recibido daños estructurales, todas esas perso-

nas estarían sorteando el perímetro de los servicios de emergencias para lanzarse al interior, totalmente indiferentes a las llamas, derribos o tiroteos, intentando salvar al sésil sin saber, de manera consciente, lo que están haciendo.

Cómo resuelven ese episodio de histeria colectiva es cosa de ellos. Quizás se podría fingir un escape de gas o escenificar una heroica historia de esfuerzo comunitario para salvar a alguien. Sea como sea, el ayuntamiento ayuda en todo lo posible y los propios implicados van a abrazar cualquier explicación, por absurda que sea, para eliminar su parte de culpa. Si no lo consiguieran, la Membrana en Boadilla del Monte va a ser tan fina que cualquiera podría ver al otro lado con demasiada facilidad.

GANCHOS PARA AVENTURAS

AGENTE DE POLICÍA OBSESIONADO

Maikal Guadalupe (página 57) es el agente que guarda la puerta del piso de Mercedes. Aunque es fácil de convencer, su sensación del deber es fuerte y, si intuye algo raro en la actuación de los investigadores, se puede convertir en un incómodo estorbo bajo el alegato de estrictos protocolos y normas.

DUEÑA DE LA FRANQUICIA CONTROLADA

Ana Jiménez (página 53), la creadora del sésil del Resplandor, sigue teniendo sus habilidades intactas, pese a solo utilizar aquellas que al Resplandor le vienen bien. Si hubiera posibilidades de distraer o engañar a los *personajes jugadores*, lo intentará antes que el enfrentamiento físico directo.

COMERCIAL SIN ESCRÚPULOS

Si la búsqueda de información en el local comercial se les está dando demasiado bien, pueden tener que burlar a Débora Sánchez (página 55), una comercial que empieza a ponerles trabas cuando ve cómo peligra su trabajo.

ABOGADO MERCANTIL ÁVIDO DE SANGRE

Si los *personajes jugadores* no se enteran de que los agentes comerciales están haciendo cosas ilegales, el abogado Rómulo Gutiérrez (página 54) aparece para presentar una denuncia. Al parecer están diciendo que la clínica Bienestar los avala y es mentira. Trae un aviso de parte de la empresa para exigir que dejen de hacerlo. Puede ser un aliado o un enemigo, dependiendo de cómo enfocuen el caso.

Aviso: la clínica Bienestar aparecerá en futuras aventuras. Usar con cuidado.

LÍDER DE LA GUARDIA VECINAL CON DEMASIADO TIEMPO LIBRE

Si los *personajes jugadores* están muy agobiados al llegar a la escena final, puede aparecer un aliado insospechado. Lupe Flores (página 64) lleva tiempo viendo actuaciones extrañas entre los habitantes del barrio y ha concluido que todo parte de la casa de Ana Jiménez. Cuando empiezan a investigar la zona, este personaje aparece para añadir sus propias sospechas y ayudar en lo que sea necesario.



JUEGO DE NIÑOS

DETONANTE DE LA INVESTIGACIÓN

La Ordo Veritatis no ha llegado a tiempo. Han encontrado el cadáver de un niño en las vías de un tren y la noticia se ha filtrado rápidamente a la prensa. Pese a que la policía ha cerrado el caso con rapidez, la Membrana parece bastante impactada por el brutal hallazgo. Todo el barrio de Entrevías está al borde del colapso y los investigadores deben bajar la tensión mientras investigan una posible conexión sobrenatural del suceso.

CONSPIRACIÓN SINIESTRA

Un clan de Hombres del saco (*Esoterroristas 2ª edición*, pág. 90) han descubierto un filón de niños en la ciudad más grande de España. Hay un pequeño grupo de menores, de entre ocho y diez años, abandonados a su suerte, que fueron traídos a Europa por un grupo de traficantes con la promesa de convertirles en estrellas de fútbol. Ahora, estos chicos mendigan esperando conseguir suficiente dinero para comprar un pasaje y volver a sus países de origen. Pero es un caluroso verano y los Hombres del saco tienen otros planes.

RASTRO DE PISTAS

Tras la entrega de documentación por parte del señor Verdad en «**Inicio de altos vuelos**», los *personajes jugadores* deben ir al barrio de Entrevías a investigar. Aunque pueden examinar «**El cuerpo del delito**» y hablar con «**La gente del barrio**», para intentar evitar que la prensa dañe la membrana más de lo necesario, encontrarán la escena del crimen directamente «**Entre las vías**». Las pocas pistas que hay pueden ser recolectadas de

muchas maneras hasta que, por fin, estén «**Descubriendo el pastel**». Por desgracia, unos mercenarios también están sobre la misma pista y están intentando subir a los «**Pasajeros al tren**» de manera expeditiva. Todo aquel fleco que no se haya resuelto se tendrá que ocultar durante el velado para llegar al «**Fin de trayecto**».

IMPRONTA

La impronta de esta aventura es el barrio de Entrevías. Es un barrio obrero situado cerca de Atocha que ha sido fagocitado por el entramado de vías de tren y autopistas. Las casas, hacinadas en calles estrechas, no reciben mucha luz del sol, ya que los pasos elevados de las autopistas circundantes están demasiado cerca. Tampoco es posible ver el horizonte, ya que las vallas y los tendidos eléctricos lo separan del resto de la ciudad. *A priori* es un lugar triste, pero, al estar separado de los demás barrios, ha conseguido mantener una idiosincrasia propia. Sus habitantes se mueven mucho y tienen una vida vecinal bastante activa. Pese a los problemas con la delincuencia y las drogas, sus habitantes encuentran alegría en casi cualquier parte.

Los vecinos de este barrio hacen piña si se sienten atacados y pueden ayudar en muchos frentes o complicarlo todo si alguno piensa que los *personajes jugadores* no se portan bien.



REACCIÓN ANTAGONISTA

Los Hombres del saco solo quieren proteger a los niños. Llevan ya un tiempo intentando convertirles a entidades como ellos y sería un trabajo arduo empezar de nuevo. Por eso, los agentes de Deluxe Vigilance —que tienen la clara misión de ejecutar a los niños para callarlos— se enfrentan a estas criaturas sin saberlo. El combate final por el alma de los niños solo acaba bien si los investigadores luchan de su parte.

ESCENAS

INICIO DE ALTOS VUELOS

Tipo de escena: introducción

Escena siguiente: «El cuerpo del delito»,
«La gente del barrio»

El señor Verdad ha citado a los agentes en el interior del aeropuerto Adolfo Suárez Madrid-Barajas, en la tienda de regalos de la zona de embarque de la terminal internacional. Son los propios personajes los que deben conseguir una vía de entrada, pero debería quedar bastante claro que la seguridad es férrea. Si no compran un pasaje barato para poder pasar el control de seguridad,

deben **gastar 1 punto en Burocracia o Jerga policial** para tener una razón legal que les permita estar dentro.

Una vez en el interior se encuentran con el mismo hombre rapado y con pinta agresiva que en las anteriores ocasiones. Está metiendo en una cesta botellas de alcohol elegidas con esmero. Son de marcas caras y, cada vez que mete una en su bolsa, comenta sus cualidades y lo bueno que son los aeropuertos para encontrar marcas buenas a precios no demasiado excesivos. Parece un auténtico experto en la materia y es la primera vez que los agentes le ven sonreír. En cualquier caso, el señor Verdad no deja de mirar las pantallas de información, ajustando al máximo el tiempo antes de ir a coger su siguiente vuelo, una conexión con Londres.

Tiene preparados unos informes policiales para los agentes. Al parecer, la policía guarda en su morgue el cadáver de un niño de raza negra (**pista alternativa**). El cuerpo está desfigurado por culpa de decenas de dentelladas, por lo que ha sido imposible de identificar. Aunque las marcas de mordiscos se han atribuido a perros

de raza grande, el señor Verdad dice que es un error. Por las fotos se puede intuir que pertenecen a Hombres del saco, unas criaturas de la oscuridad exterior que atraen a niños jugando con ellos y que, cuando tienen su confianza, les intentan convertir en uno de ellos. Hay multitud de informes que explican que, si el niño se niega a unirse a los Hombres del saco, estos lo matan a dentelladas. Es misión de los agentes encontrar ese grupo de criaturas y destruirlo, si es que no han huido ya.

Revisando el informe se puede ver que el niño fallecido es de origen africano, indocumentado, y que el caso se ha cerrado como un ataque de fieras salvajes. El cuerpo fue encontrado por un operario en las vías que llevan hasta la estación de Atocha (**pista clave**), aunque no es necesario mirar el informe para saber eso, porque es una información que aparece en todas las televisiones del aeropuerto. La prensa amarilla está llenando los telediarios con las lágrimas del testigo y sus balbuceantes palabras intentando describir con tristeza (pero demasiados detalles) cómo encontró al niño muerto nada más entrar a trabajar. Parece que los periodistas llevan todo el día danzando por el barrio de Entrevías, incentivando una respuesta ciudadana para conseguir mejor audiencia y, de forma coincidente, dañando la Membrana (**pista alternativa**).

El señor Verdad se despide rápidamente y corre para no perder el avión. Todas las medidas de seguridad del aeropuerto que parecían tan complejas para entrar al edificio no tienen ningún efecto para salir de él. Las entradas de los pasajeros que llegan de otros aeropuertos no se revisan, los controles aleatorios están demasiado alejados y los agentes pueden ver que las comprobaciones de pasaportes de países de fuera de la Unión Europea son tan superficiales que se preguntan quién podría haber entrado en el país sin que nadie lo hubiera percibido.

EL CUERPO DEL DELITO

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «Inicio de altos vuelos»

Escena siguiente: «Entre las vías»

La comisaría de Entrevías es un local pequeño, atestado de policías gestionando crímenes de poca monta, con un teléfono que siempre suena y nadie coge y una sala de espera atestada de ciudadanos

con cara lastimera y mucho tiempo libre. Apestá a cerrado, tabaco y sudor y el aire está viciado con una gran cantidad de polvo que provoca alergia. Ahí, archivado y olvidado en la morgue, tienen el cadáver del niño. Ya ha sido examinado y si todavía no le han dado sepultura en una fosa común es porque la ley obliga a mantenerlo allí por si alguien lo reclama. Mientras, el chaval de ocho años yace solitario sin siquiera su propio nombre para acompañarle.

Nadie está haciendo seguimiento del caso y el inspector al mando, que toma ansiolíticos como si fueran caramelos, lo considera cerrado. Si le preguntan, contesta sin dejar de escribir informes en su ordenador, está demasiado enterrado en papelero como para dedicarle tiempo a la muerte accidental de un niño. Si los agentes **gastan 2 puntos** en **Burocracia**, pueden ayudar al agente de la ley con sus tareas, consiguiendo de esa manera que el policía tenga tiempo para desempolvar sus notas y pasárselas a los *personajes jugadores*.

En las notas del inspector, con **Análisis de documentos** es realmente sencillo descubrir el punto exacto donde fue encontrado el cadáver (**pista clave**). Incluso está la descripción de cómo llegar, ya que se encuentra entre las vías del tren y el paso peatonal debería estar prohibido para llegar allí. Además de eso, gracias a **Análisis de textos** se puede entender fácilmente la manera como el agente enfrentó el caso: dedujo que el niño era un inmigrante ilegal indocumentado y estuvo preguntando a la población senegalesa del barrio para saber si alguno de ellos había desaparecido. Como nadie respondió afirmativamente, supuso que nadie quería hablar por miedo a repatriaciones y decidió no indagar más. El niño no estaba escolarizado, no hay registro alguno ni existía oficialmente en ningún espacio gubernamental. Eso, unido al hecho de que no había pruebas físicas de la presencia de nadie más en el lugar del crimen, le llevó a cerrar el caso asumiendo que se trató del ataque de una jauría de animales salvajes.

Con el permiso del inspector podrían analizar el cadáver del niño (y de no tenerlo podrían forzarlo con **Jerga policial**, aunque no le sentaría nada bien), lo que, efectivamente, supone una aterradora visión de un niño africano desfigurado por pequeños mordiscos en todo su cuerpo. Con **Medicina forense** o **Patología** se podría



saber que las mordeduras son de unos dientes demasiado finos para ser de perros o mamíferos de gran tamaño, tal como dijo el señor Verdad. Además, no faltan trozos de carne, lo que debería descartar el ataque de fieras, que se habrían comido alguno de los fragmentos. Con **Recoger pruebas** sí que podrían descubrir algo raro. La ropa que lleva (hecha jirones) es una equipación deportiva de alta gama, algo que debería ser imposible de conseguir para un niño indocumentado. Incluso asumiendo que fuera un ladrón, hay muy pocas tiendas donde poder conseguir ese tipo de ropa.

Ninguno de estos elementos debería, por ahora, poner en la pista de lo ocurrido a los agentes, pero sí deberían hacerles plantearse si anticipar algún tipo de situación o, por el contrario, dejar que todo siga su curso. Si sospechan que puede haber nuevas investigaciones, podrían maquillar las heridas con **Historia natural** o **Química** para que parecieran de un animal. Si sospechan que alguien puede reclamar el cuerpo, podrían modificar las fechas o las órdenes policiales con **Burocracia** o **Negociar** con el forense para que fuera enterrado lo antes posible. Si no hacen nada, se tendrán que enfrentar con las consecuencias más adelante.

LA GENTE DEL BARRIO

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «*Inicio de altos vuelos*»

Escena siguiente: «*Entre las vías*»

La prensa está hostigando a la población de Entre-vías. Es difícil caminar por sus calles sin encontrarse a un reportero pidiendo opinión («*¿Cree usted que el Gobierno hace suficiente por erradicar los perros salvajes?*»), tergiversando palabras («*¿Está usted diciendo que está bien que mueran niños siempre y cuando sean negros?*») o simplemente forzando algún tipo de respuesta visceral («*¿Cómo se sentiría si el muerto fuera su hijo?*»). El ambiente está cargado y todo el mundo habla del suceso. Incluso la gente que espera en el andén de la estación comenta la jugada y es fácil toparse con ciudadanos que están organizando algún tipo de batida para buscar la jauría de animales.

En principio, los *personajes jugadores* pueden obviar todo esto, pero cuanto antes lo enfrenten, más fácil será resolver sus consecuencias. Pueden **Intimidar** a algún reportero especialmente violento, **Negociar** con otro una exclusiva que nunca llegará o dar pistas falsas que les lleven lejos de este lugar con **Suplantar**. Todo esto podría rebajar la tensión ante lo que está por llegar, ayudando a los agentes de policía a mante-

ner todo bajo control mientras eliminan la amenaza con la mayor premura posible. Estas piezas de información se descubrirán con el tiempo sin que los *personajes jugadores* hagan nada. Aparecerán en periódicos, telediarios y demás medios tarde o temprano, pero para entonces será demasiado tarde.

En cambio, **Interrogar** a los lugareños (sobre todo si han visto cómo han lidiado con la prensa) da información muy jugosa. El fallecido era muy conocido entre la gente del barrio porque mendigaba en la puerta del supermercado. Hablaba muy poco español, pero era un niño sociable y cariñoso. Incluso llegó a comer en casa de una familia una vez, mientras hacían tiempo para que viniera la policía a recoger al menor desatendido, pero el niño huyó en cuanto se dio cuenta de que las autoridades estaban cerca. Esta historia, con más o menos detalles, se repite en boca de muchas personas, pero con datos (edad del niño, descripción, lugares, etc.) que no cuadran del todo. **Investigar** para ahondar en ello puede asegurar a los agentes que todas las historias son

reales. Por desgracia, hay más de un niño abandonado viviendo, y mendigando, por las calles de Entrevías (**pista clave**).

ENTRE LAS VÍAS

Tipo de escena: alternativa

Escenas previas: «Inicio de altos vuelos», «El cuerpo del delito»

Escena siguiente: «Descubrir el pastel»

El barrio de Entrevías está enclavado, como su propio nombre indica, en el centro de un entramado de vías de tren. Tiene varias carreteras de acceso mediante túneles y puentes, pero queda alejado del resto de la ciudad. Todo lo relativo a la infraestructura ferroviaria está vallado y protegido, ya que es peligroso caminar por esas zonas, pero no es nada difícil encontrar lugares donde la verja está deteriorada o ha sido destruida a propósito. Las vías son terreno para *yonkis* o mendigos, pero también es un lugar donde los niños van a jugar y los adolescentes a hacer botellón. Todo esto hace que el terreno esté muy contaminado, con demasiadas pisadas o basura como para encontrar pistas útiles.



NIÑOS ABANDONADOS

Estos niños, todos sin excepción, han sido abandonados por un grupo que trafica con ellos, que se dedica a ir a países terceramundistas como oteadores deportivos en busca de talentos desconocidos. Cuando encuentran un niño que cumple sus expectativas, convencen a sus padres (con palabras y, muchas veces, dinero) de que su hijo tiene mucho talento para el fútbol y que en Europa podría tener un gran futuro.

Estos niños son llevados a eventos donde los reclutadores de equipos de primera división eligen a los mejores —pagando grandes sumas a estos oteadores— y dejan de lado al resto. Los niños, que hasta ese momento estaban siendo agasajados con regalos y todo tipo de cariños, de repente se convierten en un lastre. Los oteadores más despiadados deciden abandonar a estos niños para así ahorrarse el billete de vuelta a casa. Estas prácticas eran habituales en el pasado, pero supuestamente ya no ocurrían con el beneplácito de la industria. Es evidente que algo permanece.

Esta información puede ser descubierta por los agentes de la Ordo Veritatis si hacen las preguntas correctas o **gastan 2 puntos** entre **Historia, Cultura general y Antropología**. En cambio, si preguntan a los niños, ellos piensan que esos oteadores son bellísimas personas y que han sido las propias autoridades españolas las culpables de todas sus desgracias. De hecho, muchos de los niños siguen esperando que el traficante reaparezca en algún momento y les lleve a su país de origen con sus padres.

Para hallar el punto exacto donde fue encontrado el niño se deben analizar mapas con **Análisis de documentos, Interrogar** a vecinos o usar **Vigilancia electrónica** desde la garita del guardia de la estación de Cercanías. Por supuesto, si han mirado los apuntes del policía en la escena «El cuerpo del delito», podrían llegar más rápido y llamando menos la atención. Sea como sea, la escena del crimen es un terreno especialmente virgen. Es una zona rodeada de vías, sin edificios cercanos, casi debajo de la autopista. Con **Arquitectura** queda claro que sería el lugar perfecto para un crimen nocturno. No solo por la discreción del lugar, sino también porque cualquier

investigación criminal de un suceso en estos terrenos debe acelerarse para permitir el paso de los trenes a la mañana siguiente. De hecho, el tráfico ferroviario ya se ha retomado y poco queda que pueda ser investigado, salvo unas manchas de sangre que el tiempo se encargará de eliminar de los raíles.

Junto a las vías hay un pequeño altar improvisado. Entre una corona de flores marchitada y unas velas casi consumidas destaca un balón de fútbol. Está cuidadosamente colocado como ofrenda entre las flores. Alrededor del balón, con **Fotografía o Recoger pruebas**, se pueden ver pisadas pequeñas, como de niños, que han estado esta misma noche presentando sus respetos. Es imposible seguir estas pisadas, ya que pasan por vías y el terreno antes mencionado, pero un agente atento, gracias a **Cultura general o Investigar**, podría darse cuenta que tanto esas zapatillas como el balón son extremadamente caras y muy nuevas (**pista clave**).

DESCUBRIR EL PASTEL

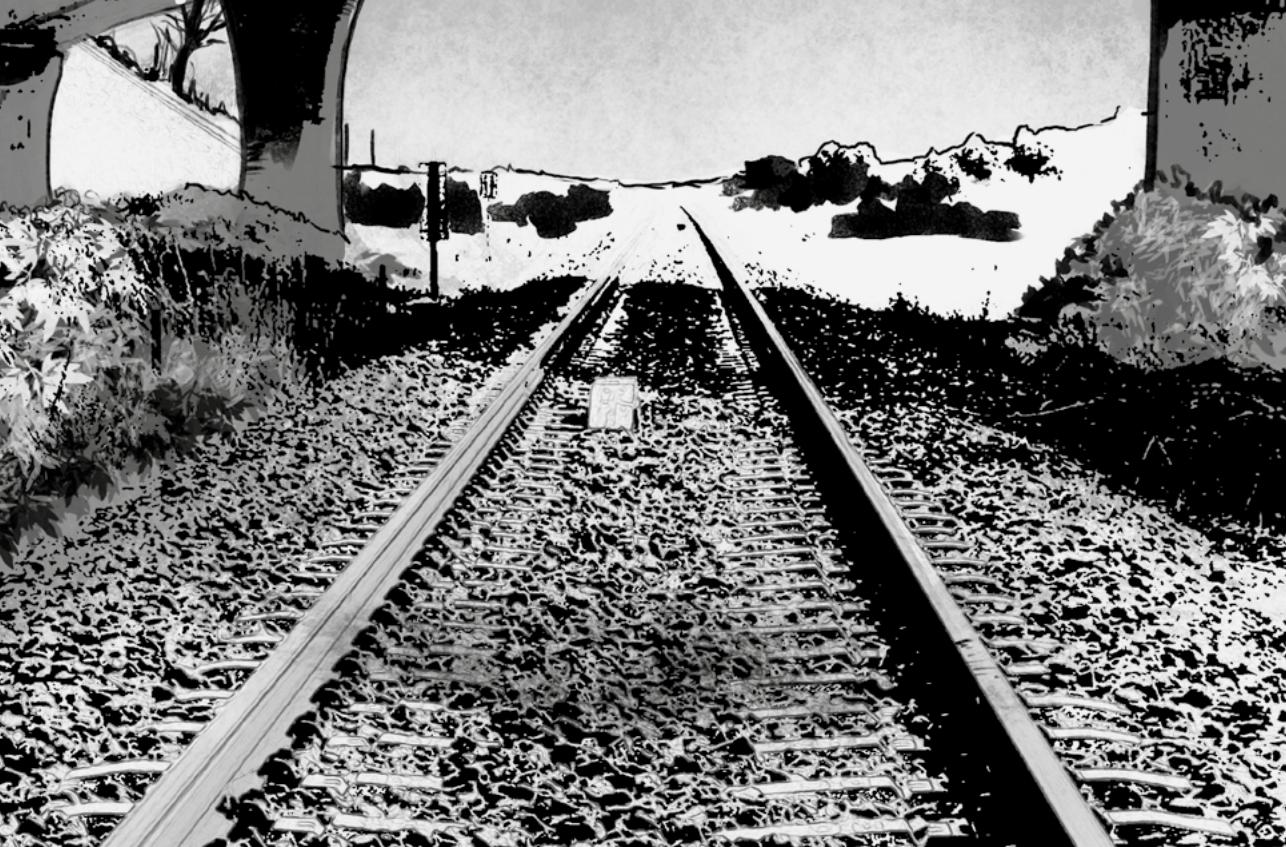
Tipo de escena: clave

Escena previa: «Entre las vías»

Escena siguiente: «Pasajeros al tren»

Si el grupo de juego ha hecho absolutamente todo bien, está sobre la pista de el grupo de niños desaparecidos y puede encontrarlos. Es algo que nadie parece haber notado, pero si alguno de los investigadores pregunta al respecto, casi todos los habitantes del barrio y sus trabajadores pueden atar cabos. Después de un momento de aparente epifanía, comentan que desde hace poco más de un mes hay muchos más niños de lo habitual, incluso para ser verano en un barrio obrero. Nadie sabe dónde viven, pero no puede ser muy lejos.

Con un **gasto de 2 puntos** entre **Vigilancia electrónica, Investigar o Bajos fondos** (dependiendo de cómo organicen la búsqueda) descubren comentarios sueltos que llevan a una caseta de mantenimiento junto a las vías (**pista clave**), aunque no saben exactamente cuál. Como las cassetas están en uso por el personal de Adif y Renfe, los niños (unos veinte, al parecer) desaparecen durante el día y solo van allí a hacerse compañía y dormir juntos por la noche. El resto del tiempo están robando o pidiendo comida, apoyándose los unos a los otros. Algu-



nos, los más mayores, tienen acuerdos con los camellos de la zona para actuar como mulas, llevando droga o dinero sin llamar la atención.

Si no han llegado a la conclusión de que hay más niños, hay maneras de conseguir que lo hagan. La primera es la aparición de un segundo cadáver: un chaval varios años mayor que el anterior aparece muerto en condiciones similares entre las vías, con evidentes signos de pelea. Huía en dirección a la caseta, de la que no estaba lejos. Dependiendo de cómo enfoquen la búsqueda pueden llegar a la conclusión de que todo está unido de diferentes maneras:

- ◇ **Seguir las pistas:** la primera manera y obvia es seguir el rastro de pistas que lleva a los niños. Si buscan niños mendigando o robando en las inmediaciones, los encuentran. No hablan con ningún agente de la ley, pero alguien que les pague una comida y tenga el **Idioma** necesario consigue tirarles de la lengua para que expliquen todo lo que se dice en el recuadro «Niños abandonados».

Recuerda que, dependiendo de la edad del interrogado, la información está más

o menos sesgada. Los más pequeños ven a los traficantes como sus salvadores, pero los mayores probablemente se hayan dado cuenta del engaño. En cualquier caso, si consiguen ganarse la confianza de alguno (si no lo interpretan bien, puedes exigir el **gasto de 1 punto en Adular o Suplantar**) y ofrecen algún tipo de solución a su situación, este asegura que se lo comentará a sus amigos. Seguir al niño por la noche hasta la caseta supone una tirada de **Infiltración** a dificultad 3.

- ◇ **Seguir la noticia:** la prensa está por todo Entrevías, entrevistando supuestos testigos y alterando la escena del crimen. Tarde o temprano terminan envalentonando a los vecinos para hacer una batida y encontrar a los «perros rabiosos». Eso hace salir a los niños de sus escondites y, peor aún, puede que un Hombre del saco termine atacando y matando a alguno de los adultos. Incluso puede que una cámara de televisión capte el ataque.

Antes o después un reportero tiene la idea de entrevistar a un niño. Si los agen-



tes están vigilando a la prensa, ven a una reportera salir de una hamburguesería con comida como para veinte personas. Siguiéndola descubren que ha quedado con uno de los niños que, a cambio de una cena caliente para todos sus amigos, explica a la cámara una versión bastante sensacionalista de la realidad. Esto sería muy peligroso para la Membrana, así que debería ser evitado a toda costa. Es probable que se pueda **Intimidar o Negociar** tanto al niño como a la periodista y, de esa manera, descubrir dónde duermen todos.

◊ **Seguir el dinero:** Si intentan entender la conexión que hay entre varios menores inmigrantes ilegales y unas caras zapatillas de aficionados al fútbol, pueden descubrir que solo las tiendas oficiales de equipos de primera división las distribuyen. Hace poco alguien compró varias decenas de equipaciones deportivas completas para niños de entre 8 y 12 años. Con **Contabilidad** se puede saber que el pago se realizó con la misma tarjeta que se utilizó para pagar el alojamiento de esos mismos niños en un hotel de 5 estrellas (que los jugadores podrán reconocer si han jugado la aventura «Cinco estrellas») y que, a día de hoy, ha sido cancelada.

No es difícil descubrir que esa tarjeta pertenece a una empresa fantasma que ya ha sido cerrada. Con **Recuperar datos o Investigar** se puede rastrear al dueño de esa empresa hasta otra que, ahora sí, está en activo. Se trata de Deluxe Vigilance, un negocio dedicado a la seguridad. La empresa en cuestión no está asociada a ningún lugar físico salvo a un apartado de correos en Bilbao, pero sí cuenta en su haber con varios teléfonos móviles de los que, gracias a **Criptografía o Recuperar datos**, se podría descubrir su ubicación: una de las casetas de la Renfe en Entrevías.

PASAJEROS AL TREN

Tipo de escena: reacción antagonista

Escena previa: «Descubrir el pastel»

Escena siguiente: «Fin de trayecto»

La prensa está haciendo demasiado ruido y los niños de repente se han convertido en un problema que hay que resolver. Basta una rápida

HOMBRE DEL SACO

Los Hombres del saco son entidades pequeñas y maliciosas que parecen niños horriblemente desfigurados. Sus ojos son negros como el carbón y sus bocas están contorsionadas en horribles sonrisas lascivas que se extienden de oreja a oreja. Si alguno está contento o excitado, rechina y hace crujir sus afilados y minúsculos colmillos.

Necesitan la esencia de un pequeño para sobrevivir. Una vez que lo han adormecido para que juegue con ellos, comienzan a drenarlo. La criatura-víctima se vuelve más pálida y delgada cuanto más tiempo está en su presencia. Al final de la transformación, la criatura se ha convertido en un Hombre del saco de pleno derecho, un monstruo despiadado que se alimenta de la esencia de otros niños. Puedes leer más sobre los Hombres del saco en el *Libro del horror insaciable*.

- ◊ **Habilidades:** Atletismo 8, Escaramuza 10, Salud 6
- ◊ **Modificador de atención:** +1
- ◊ **Umbral de Golpe:** 5
- ◊ **Modificador de sigilo:** +2 (pequeño, silencioso)
- ◊ **Arma:** +1 (dientes)
- ◊ **Protección:** +3 contra Disparar

siado tarde, el tren esté ya sonando a lo lejos, mientras los paramilitares se guardan las llaves de la furgoneta y se alejan. La primera opción premia la interpretación y la segunda, la acción desenfrenada, así que como *director de juego* sabrás cuál elegir para tu grupo de juego. Los Hombres del saco también están viendo todo el proceso y sienten el peligro que corren los niños. Estas criaturas, a su retorcida manera, no quieren dañar a los niños sino llevarlos con ellos para poder jugar en la eternidad. Esta situación les va a hacer tomar decisiones extrañas.

Cuando las fuerzas de Deluxe Vigilance (tantos como número de jugadores +2) empiecen el inevitable enfrentamiento violento, los Hombres del saco atacan también. Hay 2 Hombres del saco por cada personaje involucrado en la pelea, por lo que el combate será encarnizado. Para simplificar el combate puedes asumir que los agentes de seguridad consiguen abatir a un Hombre del saco por turno sin hacer ninguna tirada, simplemente gastando un turno. Al fin y al cabo, son expertos tiradores, y las pequeñas criaturas, aunque esquivas, son fáciles de reducir. Si intentan luchar contra los *personajes jugadores*, se muestran como duros combatientes (pueden **gastar 2 puntos** de **Disparar** o **Escaramuza** cada turno de forma indefinida), pero no tienen chalecos antibalas y, en cualquier caso, prefieren huir si la situación se complica mucho.

llamada por parte de los responsables, para que un grupo paramilitar de Deluxe Vigilance se ponga en marcha. Han entrado con una furgoneta robada al interior de la zona ferroviaria desde un área segura a kilómetros de distancia, y han viajado por las vías hasta el lugar donde están los niños. Su objetivo es hacerse pasar por salvadores enviados por los traficantes y así convencer a los niños de que vienen a recogerlos para llevarles de vuelta con sus padres. Luego, cuando estén en el interior del vehículo, les dejarán en las vías para que uno de los trenes les arrolle, eliminando así las pruebas.

Dependiendo del tiempo que los agentes hayan dedicado a la investigación, llegan en uno u otro momento del proceso. Quizás los paramilitares, debidamente trajeados y con buen aspecto, estén hablando con los niños, intentando que se suban a la furgoneta. Quizás, si llegan dema-

Los Hombres del saco se ponen en peligro para salvar a los niños e, incluso, intentan empujar la furgoneta fuera de las vías si ven que el tren se aproxima, aunque eso les deje expuestos. Dependiendo de las acciones del grupo de juego, los niños que sobrevivan pueden tomar la decisión de acompañar a los agentes de la Ordo, huir de nuevo o, si han visto a los Hombres del saco como sus protectores (por ejemplo, viendo que los agentes priorizaban matar a las criaturas antes de salvarles a ellos), es posible que les acompañen de buena gana para convertirse ellos también en criaturas de la oscuridad exterior.

FIN DE TRAYECTO

Tipo de escena: conclusión

Escena previa: «Pasajeros al tren»

Una vez la amenaza haya sido eliminada y los Hombres del saco hayan desaparecido, hay que restaurar la imagen pública. La prensa y



la población del barrio se olvidará de todo si aparece un grupo de perros muertos (que pueden ser conseguidos en la perrera, que acaba de sacrificar a varios de ellos), pero todo lo referente a elementos filtrados es más difícil de neutralizar. Las fotos del niño muerto o posibles filmaciones de ataques de Hombres del saco tienen un efecto muy nocivo en la Membrana, que solo puede ser restaurada en parte con sobornos y falsificaciones de pruebas.

Los niños deberían ser enviados a sus países de origen, de vuelta con sus padres, y confiar en que no hablarán. La Ordo Veritatis puede financiar estos viajes sin problema, pero convencerles de que lo mejor es que no digan nada de lo ocurrido es harina de otro costal. La comunidad cercana en sus países de origen se volverá más hostil ante la comunidad europea y, por lo tanto, más vulnerable a ataques desde más allá del Velo. Que eso suponga un problema a los jugadores o no será decisión de ellos, pero saben lo sencillo que puede ser que alguien que no deba llegue a través del aeropuerto internacional.

Por último, los agentes de Deluxe Vigilance son mercenarios y, por lo tanto, sencillos de ocultar. Sin familiares cercanos y con perfiles militares, es sencillo hacer pensar que murieron en misiones secretas en el extranjero. Además, al menos la cara de dos de ellos les suena a los agentes de la Ordo Veritatis. Les vieron enterrar viva a una prostituta en una grabación de la aventura «Cinco estrellas». Estas personas fueron reclutadas hace varios años por Deluxe Vigilance, pero no tienen entrenamiento militar previo: pertenecían al grupo ultrasur Madrid libre que apareció en la aventura «El clásico», y que parece que es utilizado por esta compañía como cantera para futuros agentes.

Si hasta este momento los *personajes jugadores* pensaban que las misiones no estaban conectadas, no van a poder evitar darse cuenta a partir de ahora.

GANCHOS PARA AVENTURAS

PERIODISTA DEL CORAZÓN VOCACIONAL

Jorge Belmúdez (página 59) está por el barrio de Entrevías, provocando y generando conflicto. Sus preguntas son violentas y sus técnicas, inmorales. Si no se le paran los pies, puede sobornar a algún policía para entrar en la morgue y fotografiar el cadáver del niño para mostrarlo por televisión.

SERVICIOS SOCIALES CON GRAN CORAZÓN

Habiendo tantos relatos de niños desaparecidos en este barrio, no es de extrañar que un agente de servicios sociales se pase por la zona para ver qué está ocurriendo. Almudena Reyes (página 51) puede confundirse con alguien de la prensa, pero rápidamente se pone de parte de los investigadores si ve buenas intenciones en ellos. Conoce el idioma wolof y puede hablar con ellos con normalidad.

INSPECTORA DE POLICÍA ANEGADA

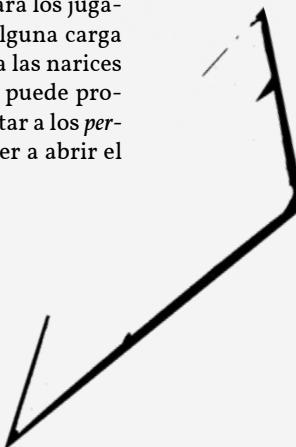
Francisca Solano (página 57) es la inspectora asignada al caso. Es un gran apoyo para los jugadores si estos se ofrecen a quitarle alguna carga de trabajo. Si no, cualquiera que meta las narices en un caso cerrado como el del niño puede provocarle un ataque de furia. Desacreditar a los *personajes jugadores* es más fácil que volver a abrir el caso y continuar su investigación.

TÉCNICA DE FERROCARRILES DESPERADA

Izaskun Arismendi (página 62) es la técnica que descubrió el cadáver del niño. Ya ha hablado con la prensa y sabe que puede utilizarla a su favor. Usará la fama recién adquirida para hablar de la mala gestión de Adif (empresa que lleva la infraestructura) y de un ERE encubierto que quieren hacer. Esto puede impactar en la Membrana, pero puede ser evitado si se le escucha y se le prometen soluciones a su situación laboral.

REACCIONARIO ANIMALISTA VIOLENTO

Si todo va demasiado bien, y siempre que los investigadores estén utilizando a los grupos de presión que intentan matar a la jauría de animales salvajes, un comando animalista liderado por Gabriel Moreno (página 63) llega al lugar. Viene a proteger a los animales salvajes y se opondrá a los vecinos con métodos violentos. Y todo eso para intentar salvar a unas criaturas que nadie ha visto.



PATRONES

DETONANTE DE LA INVESTIGACIÓN

El líder de la dahira, uno de los grupos de manteros más importantes de Madrid, ha sido tiroteado. El caso amenaza con escalar rápidamente, convirtiéndose en una guerra que salpique a toda la ciudad. Los investigadores deben impedir que esto ocurra, tratando de descubrir quién ejecutó el ataque y atajar el conflicto antes de que la violencia dañe la Membrana de manera irreversible.

CONSPIRACIÓN SINIESTRA

Realmente no existe ninguna banda mafiosa rival. La dahira —o cofradía muridí— ha roto el contrato con un equipo de primera para fabricar camisetas a bajo coste en un intento por renegociarlo de una manera más favorable. La compañía de fútbol ha respondido contratando a Deluxe Vigilance para hacer entrar en razón a los senegaleses, y estos han decidido continuar la vía violenta.

Los agentes de Deluxe Vigilance han ejecutado al marabú, o líder espiritual de los muridíes, para obligarles a volver a su trabajo anterior. El problema es que Baakir, el nuevo marabú, ha rescatado el cadáver de su líder porque escucha enseñanzas de su parte. O eso cree él. Lo cierto es que un Titiritero (ver *Esoterroristas 2^a Ed*, página 99) ha entrado en el cadáver de su preciado líder y está dándole órdenes para que continúen la guerra.

RASTRO DE PISTAS

En la plaza Mayor con un «Relaxing cup», los investigadores son testigos de la violencia que los senegaleses, paranoicos por el ataque sufrido contra su líder, están llevando a las calles. Pueden

IMPROMTA

La impronta de esta aventura es la religión. El muridismo (una secta musulmana influenciada por la cultura wolof) de los senegaleses tiene una concepción de la religión como un conjunto de supersticiones, hechizos y tradiciones que dista bastante de la religión original de la que se escinde. Los muridíes tienen un brujo marabú entre sus tropas que hace rituales con humo, versículos del Corán y amuletos bañados en sangre humana. Son hechizos que, sin ningún ente de la oscuridad exterior detrás, son inútiles, pero su componente psicológico consigue beneficios en la vida real.

Independientemente del efecto real de esta magia, estas creencias dañan la Membrana y es posible que consigan atraer a alguna criatura del otro lado, como ha pasado con el Titiritero. Eso no significa que ellos no crean fervientemente en estos rituales y sean incapaces de ir a la batalla sin ungir antes sus machetes con sangre de virgen o amuletos que les protejan contra las balas.

detener un «Montaje policial» o directamente ir a «La ceremonia senegalesa» para conocer a la congregación y ver cómo funcionan durante el entierro del marabú asesinado. Pero es en la «Corrala industrial» donde la comunidad trabaja para sacar adelante el top manta y su propia subsistencia. Cuando todo esté a punto, empieza la verdadera ceremonia, un poco de «Magia clan-

destina» donde se desvela que un Titiritero está dirigiendo a la dahira desde el interior del cadáver de su líder. Todo parece indicar un final violento y, ante la «**Brutalidad policial**», uno de los líderes de Deluxe Vigilance va a demostrar que no tiene interés por cambiar eso. Por último, los *personajes jugadores* deben intentar que todo termine mediamente bien gritando «**Agua**» y esperando que pase lo mejor.

REACCIÓN ANTAGONISTA

José María Larrey, sabiendo que puede destruir a la dahira en cualquier momento, se presenta como uno de los líderes de Deluxe Vigilance. Propone un nuevo trato para la fabricación de camisetas, mucho menos favorecedor para los senegaleses, a cambio de no matarles. Si el Titiritero sigue en pie para entonces, la guerra es inevitable. En el caso de que los investigadores sean capaces de mediar, es posible que consigan cambiar un poco las tornas y salvar la Membrana.

ESCENAS

RELAXING CUP

Tipo de escena: introducción

Escena siguientes: «La ceremonia sene-galesa», «Montaje policial»

El señor Verdad ha citado a los agentes en un bar de la Plaza Mayor para explicarles lo que está ocurriendo. Entre cientos de turistas, estatuas humanas y vendedores de cachivaches que hacen ruido, luz o ambos, hay bastantes restaurantes a rebosar de clientes. El mismo hombre calvo y rudo que otras veces estará en una de las terrazas, subiendo a su perfil una foto del café con leche y churros con un mensaje estilo «Café con leche in the beautiful madrid. Love it!». Es probable que los jugadores sepan ya a qué se debe la misión, puesto que las noticias no paran de hablar del tiroteo ocurrido hace una semana (**gasto de 1 punto en Cultura general**) donde murió un importante miembro de la comunidad senegalesa en Madrid.



Al parecer un hombre que, según las descripciones, era un pandillero latinoamericano, sacó una pistola y ejecutó al líder muridí mientras comía en un restaurante que frecuentaba. El resto de comensales huyó aterrorizado, pero testigos presenciales dicen que el hombre se fue dando un paseo, sin que nadie le detuviera o siguiera. El hecho ha impactado la vida española que, conmocionada, no esperaba que algo tan dramático pudiera ocurrir a plena luz del día. La prensa está buscando culpables, y la comunidad senegalesa, que es la que ha sufrido el mayor golpe, parece ser la señalada como responsable.

Hoy se va a oficiar una misa en honor a la víctima en una mezquita del barrio de Lavapiés (**pista clave**) y tanto la prensa como la comunidad senegalesa al completo van a ir. Lo ideal sería que los *personajes jugadores* se pasaran por allí para descubrir qué pretenden hacer los senegaleses y poder anticiparse así a sus acciones. En principio no hay ningún indicio sobrenatural, pero el comienzo de una guerra entre bandas significaría un grave daño a la Membrana, por lo que deben intentar persuadirles para que la situación no escale. Como suele hacer, el señor Verdad ha preparado maletines con informes policiales, documentación, dinero y armas. Y mientras está repartiendo los maletines, empieza el tiroteo.

Varios hombres de raza negra, bajo los efectos de algún tipo de droga psicodélica, han entrado en la plaza con unos abultados sacos donde, claramente, llevan la mercancía que vendían ilegalmente en la calle. Están siendo perseguidos por varios policías, que intentaban parar la venta en una calle cercana. Los senegaleses disparaban a la policía pero, al verse en el centro de la plaza rodeados de vianandantes, empiezan a disparar a discreción. Aunque al principio parece que lo hacen sin lógica alguna, pronto se ve que están apuntando a los vendedores latinoamericanos que hay en la propia plaza. Estos pobres hombres y mujeres huyen mientras los senegaleses, con la cara desencajada por el pánico, disparan a diestro y siniestro, como llevados por la psicosis. Mientras lo hacen, siguen su trayecto intentando salir de la plaza, justo por la salida más cercana a los investigadores.

Asumiendo que los *personajes jugadores* consiguen detener o reducir a los asesinos, el señor Verdad toma el control. Saca una placa de agente de la

Interpol (que, si alguien apunta su número y **gasta 2 puntos** en **Burocracia** se desvela como real, no una imitación de la Ordo Veritatis) e intenta por todos los medios que la policía deje manga ancha a los jugadores. Después se marcha, deseando buena suerte a los agentes.

Recoger pruebas en los cadáveres de los latinoamericanos asesinados descubre que son simples trabajadores sin lazos con ninguna mafia. En cambio, con ese mismo gasto pueden ver, por los mensajes de texto de los móviles de los senegaleses, que estos tienen claros vínculos con la dahira. Por si eso fuera poco, con un **gasto de 1 punto** de **Química**, pueden descubrir que los senegaleses estaban drogados con algún tipo de sustancia alucinógena. Parece ser que es eso lo que les hacía disparar a los latinos, mostrándose aterrorizados por unas simples víctimas inocentes.

Mientras la policía se lleva a los senegaleses en un coche patrulla, una decena de personas llora la pérdida de las pocas vidas que estos hayan podido segar. Uno de los agentes de policía también ha sido herido y el ambiente que se respira es muy tenso. Las ambulancias llegan y empiezan a atender a los heridos, y un hombre, con su mujer muerta en brazos, grita a los policías que no detengan a esos hombres, sino que les maten directamente. La mirada que le devuelve el policía, sonriendo y asintiendo, hiela la sangre de cualquier *personaje jugador* que la vea. Parece claro que los detenidos no van a llegar a comisaría (**pista alternativa**).

MONTAJE POLICIAL

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «Relaxing cup»

Escena siguiente: «La ceremonia senegalesa»

El coche patrulla se está yendo, con las sirenas activadas, de vuelta a la comisaría. Saber su ruta o por dónde pretende ir es difícil, pero piratear la radio de la policía con **Vigilancia electrónica** puede dar las pistas necesarias, lo mismo que interrogar a los agentes que se quedan en la escena del crimen con **Jerga policial**. En cualquier caso, cualquiera de esos dos métodos solo da acceso a la comunicación cifrada que tienen los agentes, pero estos van a fingir un intento de huida por parte de los senegaleses en el vehículo de transporte y les van a ajusticiar allí mismo. Esto no se lo van a decir a cualquiera. Con **Suplantar** o **Adu-**



lar podrían conseguir la confesión necesaria para saber en qué callejón pretenden hacer el montaje.

Si consiguen llegar a tiempo, los senegaleses están siendo empujados al fondo del callejón mientras uno de los agentes vigila fuera para que no haya testigos. Los detenidos, que siguen bajo los efectos de las drogas, están empezando a entender lo que pasa y están aterrorizados. Por lo demás, la situación está completamente superada por los agentes y no hay testigos cerca.

Cómo vayan a responder los investigadores corre de su cargo, pero **Negociar** o **Intimidar** (sobre todo si están grabando la actuación de los agentes de la ley) puede conseguir que se achanten. Los agentes no comienzan hostilidades en ningún caso (aunque se defienden con fuerza letal) y prometen que los criminales serán tratados correctamente, haciendo como que en este callejón no pasaba nada. Lo inquietante es la normalidad con la que los agentes hacen esto, como asumiendo que lo máximo que se van a llevar es una reprimenda ligera. Desde arriba (no saben decir nadie en concreto, solo órdenes de sus superiores) les han comunicado que los senegaleses deben desaparecer de las calles (**pista alternativa**) sin importar el cómo.

La escena no debe complicarse mucho más, puesto que es un toque de atención para lo que viene des-

pués. Estos policías recordarán cómo han sido tratados y la presión que los *personajes jugadores* sufren será consecuencia directa de estos actos. La de los criminales salvados, también. Por supuesto, no acudir a su salvación es la peor de todas las opciones, con los policías corruptos sintiéndose poderosos y los mafiosos asustados y enfadados a partes iguales.

LA CEREMONIA SENEGALES

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Relaxing cup»

Escena siguiente: «Corrala industrial»

Una pequeña mezquita en Lavapiés, que a simple vista no parece más que una tienda con un cierre decorado con preciosos *graffitis*, está a rebosar de gente. Están celebrando una ceremonia por el alma del difunto, cuyo cuerpo viaja a Senegal para ser enterrado junto al profeta. Este evento ha dejado en *shock* a la comunidad senegalesa, que se ha unido para rendirle homenaje. Sabiendo algunas cosas del muridismo, los investigadores se pueden hacer pasar por adeptos que vienen a presentar sus respetos, pero solo si son de raza negra o mestiza podrían hacerse pasar por uno de ellos, **gastando 1 punto** en **Suplantar**. En caso contrario, unos guardias de raza negra, fuertes y serios, con vestimenta impecable y muy buenos modales se muestran firmes: tienen que quedarse entre las hordas de reporteros que esperan en la puerta de la mezquita, mendigando por una noticia.

EL MURIDISMO

Salvo que algún *personaje jugador* decida investigar sobre el tema, lo más natural sería que ninguno conociera nada de la cultura muridí y simplemente les parezca una versión extraña y cerrada del islamismo africano. Toda esta información se puede conocer poco a poco a lo largo del avance de la aventura (hablando con policías, periodistas o los propios protagonistas de la historia) o como trabajo de investigación previo por parte de los *personajes jugadores*. No es información obligatoria, pero sí relevante para poder anticiparse a muchas de las circunstancias que vayan ocurriendo y deberías poder hilarla con ayudas puntuales para saber con quién hablar, cómo presionar a alguien, etc.

Con un **gasto de 1 punto** de **Historia** o **Antropología** podrían saber que cerca de una sexta parte de la población de Senegal pertenece a esta religión e incluso uno de sus presidentes fue abiertamente muridí. Siguen las enseñanzas del profeta Amadú Bamba, que ensalzaba la espiritualidad a través del trabajo duro. Por eso, buena parte de lo que consiguen deben enviarlo de vuelta a Senegal, siempre con afanes supuestamente filantrópicos. De hecho, la mezquita más grande de toda África es muridí y ha sido financiada de este modo, con dinero donado proveniente de todas partes del mundo. Se separa bastante del islamismo sufí (una variante mística del islam) porque introduce muchos elementos de la cultura wolof y senegalesa y, sobre todo, por su funcionamiento sectario mediante cofradías o dahiras.

Con **Cultura general** podrían descubrir que la cofradía muridí en Madrid es relativamente reciente. Todos los miembros de la cofradía tienen trabajo asegurado, bajo el paraguas de la comunidad muridí, muy protectora y cerrada. Gracias a **Jerga policial**, pueden saber que han montado toda una infraestructura de distribución, manufactura y venta de productos de dudosa legalidad, sobre todo textiles de imitación y películas. El marabú Jawara Ndiaye, la persona ejecutada, fue su fundador y, supuestamente, evitaba que su comunidad vendiera drogas y otras mercancías peligrosas como armas o suministros robados. De hecho, con **Bajos fondos** se puede saber que estaban copando el mercado del top manta gracias a unos recursos y contactos que nadie sabe de dónde sacaba, pero que no tienen que ver con el mercado negro.

Baakir Diouf, el antiguo aprendiz de Jawara y nuevo líder del movimiento tras la muerte de su maestro, tiene que demostrar todavía su liderazgo. Con **Burocracia** es imposible sacar información de él (lo cual debería poner en guardia a los jugadores, puesto que no existe ninguna documentación con su nombre ni en España ni en Senegal) y no se sabe nada salvo que ayudó a Jawara desde el comienzo y que estaba siendo formado por este como su posible sucesor. Por desgracia, si quieren conseguir más información sobre él, deberán acercarse directamente a sus seguidores que, aunque estén en guardia, dan el beneficio de la duda al inexperto líder y le defienden ante los extraños.

Sea como sea, en el lugar solo encuentran dolor y gente confundida. Con **Interrogar** (tanto en el interior como en el exterior, ya que mucha gente se ha quedado fuera del lugar de culto) se puede descubrir que la comunidad senegalesa no esperaba ningún ataque y que nadie entiende por qué ha ocurrido esto. Hay rumores de que han sido los Latin Kings pero con **Jerga policial** los investigadores saben que eso es imposible y que el atacante sea latino debe ser una simple coincidencia. En realidad, esa banda criminal no tiene presencia en la ciudad, aunque estén muy consolidados en las calles de Barcelona. En cualquier caso, a medida que el servicio (un entierro musulmán oficializado por el marabú) termina, se empieza a propagar la noticia del arresto (y, si los

personajes jugadores no han hecho nada, posterior ejecución) de los senegaleses en la plaza Mayor. La mayoría de la comunidad presente se horroriza ante la noticia y algunos comentan que esto solo es el principio de la guerra.

Por supuesto, son comentarios escuchados en secreto, ya que nadie habla abiertamente de ningún conflicto armado de ningún tipo. La prensa se está cebando y presionan a los asistentes para conseguir algún titular jugoso que pueda conectar esto con bandas, xenofobia y cualquier tipo de problemas ilegales. Con la documentación apropiada y usando algo de **Negociar** o **Intimidar**, los investigadores pueden conseguir que los periodistas aflojen o incluso se marchen. Si

hacen esto, la comunidad senegalesa ve a los jugadores con otros ojos y se prestan a hablar. Por los pocos detalles que pueden conseguir de los miembros de la congregación, pueden saber que los hombres arrestados estaban bendecidos por el marabú y que eso les ha debido de confundir. Al fin y al cabo, la bendición solo les puede ayudar si están ante un enemigo...

Mientras, en el interior de la mezquita el servicio ha terminado. El marabú Baakir, un joven andrógino con un ridículo bigotito digno de un preadolescente y unos ropajes demasiado grandes para él, reúne entonces a sus tropas más cercanas para dar las nuevas indicaciones. Al parecer el antiguo marabú ha hablado a Baakir y le ha dicho que se prepare para la guerra. Con **Detección de mentiras** parece claro que el marabú cree a pies juntillas haber hablado recientemente con su antiguo jefe ya muerto y que no es una mentira o manipulación. Según dice, debe bendecir al máximo número de guerreros para anticiparse al combate que está a punto de llegar.

Esta información puede llegar a los jugadores por dos vías. O bien de primera mano si alguno ha conseguido infiltrarse en la cofradía, tratado como un nuevo miembro que quiere vengar a sus hermanos, o bien por un chivatazo de una de las líderes muridíes. Si los *personajes jugadores* intentan entrar o se presentan como policías, Aissata Ka, una mujer fuerte con un porte regio, deja de lado a sus guardaespaldas para poder hablar con los investigadores en privado. La mujer piensa que Baakir les va a conducir a todos a una muerte segura y quiere que alguien le detenga. Ella asegura que podría hacerlo, pero no sin destruir a su propia comunidad por el camino. Pide ayuda y asegura que negará rotundamente haber tenido esta conversación ante cualquiera que le pregunte.

Mediante cualquiera de las dos vías, consiguen la hora y el sitio donde transcurrirá este ritual (**pista clave**): esta noche en una corrala cercana.

CORRALA INDUSTRIAL

Tipo de escena: clave

Escena previa: «La ceremonia senegalesa»

Escena siguiente: «Magia clandestina»

El barrio de Lavapiés une un flujo constante de gente que sale de fiesta con decenas de casas tan

pequeñas que parecen escondidas. Muchos de estos edificios se construyeron hace más de sesenta años y se componen de pequeñas viviendas apiñadas alrededor de un patio común al que casi no le llega la luz solar. Estas viviendas han sido tomadas por comunidades migrantes como la senegalesa, que utilizan estos espacios compartidos como si fueran parte de la comunidad. En esta corrala concreta, núcleo de la dahirá, se vive el muridismo con plenitud. Por eso, el estrecho patio interior se ha reconvertido en un lugar de culto. Este espacio, consagrado al marabú, construido con sábanas y mantas decoradas con escrituras sagradas del Corán, alberga un altar y los aposentos privados del líder.

Las puertas de las casas están abiertas y la gente entra y sale como si fuera un almacén a rebosar de actividad. Hay cajas apiladas en los pasillos llenas de mercancía para vender en el top manta, desde películas pirateadas a bolsos, pasando por gorros de fiesta y juguetes que hacen ruiditos.



Decenas de trabajadores aparecen a cada momento por la puerta para dejar el dinero recaudado y llevarse nuevas cajas, preparados para continuar con la venta. La corrala no tiene ninguna seguridad, y entrar disfrazado sería relativamente sencillo para alguien de raza negra o, incluso, para alguien que se haga pasar por cliente de algún tipo. Ambos intentos deberían utilizar **1 punto** de **Suplantar** o **Negociar** de alguna manera. Si no lo hacen, entrar seguiría siendo sencillo, pero estarían llamando la atención continuamente y es posible que les toman por enemigos de la dahira.

Una vez dentro, es imposible no ser visto. Hasta el último espacio está lleno de gente. Entre los habitantes, los asistentes a la ceremonia y los trabajadores, más de cien personas inundan el espacio que funciona, a todas luces, como almacén y centro de distribución. Con **Arquitectura** podrían guiarse por las zonas menos densamente pobladas o incluso encontrar una entrada trasera a través de un aparcamiento cercano (que podrían utilizar más adelante), lo que les daría cierta privacidad una vez empiece el ritual. Con **Recoger pruebas** o **Investigar** podrían entender un poco más el funcionamiento del lugar, que sirve tanto de corazón de la comunidad como de lugar de trabajo. Todo tiene un doble uso, desde los salones de las casas que se utilizan de talleres de costura hasta las cocinas donde se prepara comida comunal para todos. Las mujeres trabajan, cosiendo bolsos, camisas y demás artículos que son claras copias de baja calidad, y los niños, como si fuera todo un juego, hacen su parte empaquetando objetos y doblando camisetas. Los cuartos son utilizados como camas calientes para los hombres que no están trabajando en ese momento y, en general, todo el mundo está involucrado en este negocio.

Entre toda la vorágine de actividad, y gracias a un **gasto de 2 puntos** de **Recoger pruebas**, podrán descubrir que hay un proyecto abandonado. Parece que hay cajas a medio utilizar con telas para hacer equipación deportiva de alto nivel. Es evidente que la calidad de estos materiales es mucho mayor que la del resto y, además, llama la atención ver los sellos de garantía de calidad que, cosidos a las camisetas, demostrarían que no son falsificaciones. Con algo de **Burocracia** se puede saber que falsificar estos sellos es tan complicado y caro que no tiene sentido para una operación de este nivel. Alguien les ha tenido que suministrar las copias

reales. Ten en cuenta que el tiempo que los *personajes jugadores* estén buscando información por el lugar no están atentos al ritual.

Todo este caos de movimiento y trabajo se termina cuando el marabú llama a todo el mundo al patio central. Un respetuoso y cargado silencio se impone en la corrala y todo el mundo se reúne alrededor del patio y en los pisos superiores, mirando expectantes al interior. Desde la mayor parte del lugar no se puede ver lo que ocurre, así que están retirando las sábanas para poder dar un servicio mucho mayor del acostumbrado. Cuando el altar al fin se muestra, se descubre que allí, seco y preservado, está el cadáver de Jawara Ndiaye, el anterior marabú (**pista clave**). No lo mandaron a Senegal, sino que lo dejaron allí para que ayudara a Baakir. Y está a punto de hacerlo.

MAGIA CLANDESTINA

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Corrala industrial»

Escena siguiente: «Brutalidad policial»

Si los *personajes jugadores* no se habían internado antes en la corrala, la poca seguridad que había inicialmente desaparece al empezar la ceremonia. Todo el mundo está atento y entrar es algo tan sencillo como pasear y asomarse por la barandilla al patio interior.

El ritual es muy sencillo. Todo el mundo canta mientras el marabú Baakir llena un cuenco con la sangre de una decena de fieles, que se hacen cortes en las palmas de las manos. Mezcla esa sangre con varios ingredientes (desde alcohol hasta sustancias psicotrópicas) y lo bendice con algunas lecturas sagradas e incienso. Luego todo el mundo allí presente hace cola para tomar el brebaje y esperan. Es el momento en que Baakir pide a su antiguo líder que diga unas palabras... y este empieza a hablar. No mueve los labios ni gesticula de ninguna manera, está evidentemente muerto, pero una voz sale de su interior. Es el Titiritero que le utiliza para comunicarse, y cualquiera con **Ocultismo** puede saber que la única manera de acabar con el ente es destruir el cuerpo que lo alberga. Ahora bien, ¿cómo conseguir eso?

Qué hacen los investigadores y cómo encaran esta escena marca el resto de la aventura, por lo que se van a plantear diferentes hipótesis:



- ◇ **Dejarlo estar:** si no hacen nada por detener a la criatura o desacreditarla de alguna manera, esta empieza a contar mentiras. Dice que los latinos son los culpables de la muerte de sus compañeros y que deben matar al mayor número de estos para mandar un mensaje. Baakir sabe que eso no es cierto y suplica a su mentor para que recapacite, pero el Titiritero solo quiere sangre. Los senegaleses, drogados y sugestionados, no se lo piensan dos veces y salen a Lavapiés a hacer su propia purga. Encerrarles dentro solo les vuelve más agresivos y terminan saliendo a golpes de allí.
- ◇ **Encararse contra Baakir:** el marabú todavía tiene mucho que demostrar ante sus fieles, así que interrumpir la ceremonia para explicar las mentiras del Titiritero es una opción. Hablar e intentar convencer a un grupo de hombres armados y drogados es algo que no debería hacerse con **Intimidar**, ya que provocaría un ataque contra el grupo. En cualquier caso, esta opción puede ser mejor que dejarles que salgan a la calle dispuestos a matar peatones inocentes.
- ◇ **Buscar aliados:** Aissata Ka está entre los asistentes, observando aterrizada lo que está a punto de ocurrir. Ella dejó entrever

que podía detener a Baakir y, efectivamente, puede hacerlo. Si los *personajes jugadores* le piden ayuda, confesará ser la madre de Abdou Ka, nombre de nacimiento de Baakir, antes de cambiar de género al llegar a España. El anterior marabú sabía que era trans y, sabedor de que sería un magnífico líder, decidió ocultar su origen al resto de su comunidad (profundamente misógina) para darle una oportunidad de empezar de nuevo. Si deciden avisar de que Baakir se crio como mujer, el grupo se siente traicionado y ataca a su propio líder. Si le matan o consigue huir dependerá del estado en que estén los fieles cuando conozcan esta información y, sobre todo, del apoyo de los *personajes jugadores*, que le pueden conducir a través de la salida trasera o esconder de alguna manera. Sea como sea, esto rompe la ceremonia, pero confiere más poder al cadáver.

- ◇ **Destruir el cadáver:** cualquier ataque sobre el cadáver se ve como un ataque a la propia comunidad. Los fieles muridies defienden los restos del marabú incluso por encima de su propia seguridad. Si antes de hacer esto consiguen quitarle alguna autoridad (por ejemplo, utilizando **Vigilancia electrónica**

para improvisar un sistema de audio y hacer pensar a los presentes que todo es un truco al estilo del Mago de Oz), lo más probable es que Aissata Ka pueda contener la situación. Como la respetada figura que es dentro de la comunidad, puede calmar los nervios, pero todos los que hayan tomado el brebaje son difíciles de controlar y van a buscar violencia.

- ◊ **Iniciar un fuego:** un pequeño incendio localizado sería fácil de hacer y conseguiría una propagación rápida entre las mercancías que se amontonan en el lugar. Por desgracia, esto dejaría sin casa a cerca de ochenta inmigrantes ilegales. Es altamente probable que la Membrana se debilite por esto, aparte del sufrimiento de familias inocentes y de los posibles muertos producidos al intentar apagar las llamas mientras los investigadores huyen por la salida trasera. Con el **gasto de 1 punto en Química** se puede conseguir un fuego violento que arrase una zona pero que no se extienda. Para conseguir que ese fuego afecte a la zona con el cadáver del Titiritero, deben ingeníárselas muy bien o enfrentarse a la congregación.
- ◊ **Llamar a la policía:** aunque nada inicialmente ilegal está ocurriendo, la policía podría desalojar el espacio por incumplir las normas de aforo y, sobre todo, al ver que hay un cadáver allí. Pero hacer una llamada anónima o, incluso, utilizar las credenciales proporcionadas por la Ordo Veritatis es inútil: la policía está avisada y ya están de camino al lugar (**pista clave**). Con **Jerga policial** se podría llegar a saber que los antidisturbios vienen a la corrala para hacer un desalojo. Los motivos son desconocidos y no se pueden saber en el poco tiempo que queda porque... ya suenan las sirenas acercándose.

BRUTALIDAD POLICIAL

Tipo de escena: reacción antagonista

Escena previa: «Magia clandestina»

Escena siguiente: «Agua»

El asesinato de Jawara Ndiaye no fue obra de un miembro de una banda rival, sino un mensaje del proveedor. Nadie salvo Baakir lo sabía, ya que había estado en las reuniones de su mentor. La dahira tenía un trato para fabricar a muy bajo coste las camisetas de diversos equipos de fútbol de primera división, llevándose como pago una parte de

los equipamientos deportivos para venderlos en el top manta. Ya llevaban demasiado tiempo haciéndolo y el trabajo no salía a cuenta. Al no poder renegociar las condiciones rescindieron el contrato, pese a saber que se estaban haciendo un enemigo poderoso. La dahira salió beneficiada de la ruptura, ya que podían dedicar más tiempo a producir cosas que podían sacar a la venta más rápido, pero todo se fue complicando rápidamente.

La policía ya no aceptaba los sobornos para hacer la vista gorda y muchos proveedores dejaron de suministrarles. Lo que inicialmente parecía un paso adelante se demostró un grave error. Los equipos deportivos intentaron entonces reanudar las negociaciones, demostrando que eran la mano negra que se ocultaba tras estas negativas. Estas grandes empresas quieren facturar más, y tener inmigrantes ilegales contratados es la manera de conseguirlo. Por ello, se volvieron a reunir con el anterior marabú, ofreciéndole un trato incluso peor que antes, demostrando que les podían aplastar si querían. Jawara Ndiaye se volvió a negar, llevado por el orgullo e intentando llevar a su comunidad a la independencia económica. Tres días más tarde, le mataron.

Baakir sabe todo esto, y si los investigadores le han ayudado, se lo explica. Sospecha que los antidisturbios están comprados por sus antiguos jefes y que van a entrar a matar. Tiene mucho miedo, pero nada como el que siente al ver entrar por la puerta al capitán del equipo de antidisturbios. Es Jose María Larrey, el asesino de Jawara. Entra sonriendo, conocedor de su victoria, con sus ojos fijos en Baakir. Este llora y le insulta, pero es demasiado tarde.

Esta escena no se va a describir porque depende completamente del punto en que haya ocurrido la anterior. En primer lugar, los policías pueden estar confiados, sabiendo que han matado a otros mafiosos antes, o estar más en guardia. Lo mismo ocurre con los miembros de la dahira, que pueden estar en distintos estados de alteración y de gratitud con respecto a los *personajes jugadores*. Por otro lado, puede que Larrey entre ya matando senegaleses, usando el ataque generado por el Titiritero como excusa para utilizar la violencia. O puede que llegue con afán negociador, manteniendo a los antidisturbios en el exterior como

UN JUEGO DE ADULTOS

Si este grupo ha jugado anteriormente la aventura «Juego de niños», es posible que José María Larrey sepa de ellos y los esté buscando. Uno de los grupos a su cargo terminó muy mal y un contrato supuestamente sencillo se arruinó por culpa de estos investigadores. Si este fuera el caso, el líder del equipo tiene una cuenta pendiente con los protagonistas y ha estado buscando información sobre ellos. La suficiente como para reconocer sus caras.

Si viera a los *personajes jugadores*, su sonrisa se borraría inmediatamente. Después, tomaría la opción más violenta y destructiva, aunque tenga que iniciar el incendio él mismo. Tiene diez agentes armados, vestidos de antidisturbios, esperando en las furgonetas. Y aunque tengan munición no letal, una bola de goma en la cara puede matar. El daño de cualquier disparo se divide entre dos salvo a quemarropa.

una amenaza final. Es posible que ni siquiera llegue a entrar y vea unas llamas consumiendo toda la corrala, en cuyo caso dirá a Baakir que el contrato ha sido rescindido y se marchará por donde ha venido. O quizás Baakir esté en un charco de su propia sangre y sea Aissata la que tenga que retomar la negociación, doblegándose a todas las imposiciones para calmar los ánimos. Sea como sea, este es el final de la aventura.

José María Larrey no es un antidisturbios, sino el capitán de la sección madrileña de Deluxe Vigilance. Ha sido contratado por el director de uno de los equipos de fútbol para conseguir que la dahira consienta en volver a coser las camisetas de los mayores equipos de la liga española. Larrey tiene carta blanca para resolver el caso (o romperlo si considera que no serían capaces de llevarlo a cabo) y él ha decidido hacerlo por la fuerza. Ejecutó a Jawara y presionó a la policía para que detuvieran el top manta con un firme propósito: quiere que Baakir se poste ante él y, aterrorizado, guíe a su comunidad para que acepte coser las camisetas gratis. Realmente tiene potestad para ofrecer un trato incluso mejor que el original, pero prefiere embolsarse la diferencia del presupuesto y, de paso, quedar bien con sus jefes.

El capitán de Deluxe Vigilance no va a ensuciarse las manos y, si empezara cualquier tipo de combate, se marcharía. Por su lado, Baakir está desesperado y firma cualquier cosa que le den. Los investigadores, si no hacen nada, pueden presenciar cualquier punto intermedio entre la completa destrucción de la dahira y su subyugación completa ante los falsos antidisturbios. Aissata pide ayuda a los *personajes jugadores* para que les apoyen en la negociación, por lo que es un momento muy delicado para ellos. Si se enfrentan a Deluxe Vigilance pueden conseguir una mejoría en las condiciones del trato si tienen alguna prueba (que hayan grabado la conversación, que ofrezcan un visado para Baakir y su comunidad para conseguir su testimonio, etc.), pero cualquier intento de negar el trato pasa por la violencia. Y la comunidad senegalesa va a llevar las de perder.

AGUA

Tipo de escena: conclusión

Escena previa: «Brutalidad policial»

Para la sociedad madrileña no ha habido ningún problema sobrenatural. Un lio de bandas ha terminado con un pacto, un incendio o la policía victoriosa tras hacer su trabajo. Sea como sea, la Membrana se ha visto debilitada por el miedo a la violencia mafiosa, pero es algo que se va a olvidar en poco tiempo. Para la población más pobre, va a ser más difícil. Por lo pronto, la confianza en el sistema judicial se ve completamente quebrantada y utilizar magia para protegerse se va a ver de una manera más natural.

Si los *personajes jugadores* consiguen salvar a la comunidad (haciendo un fuego y haciéndoles huir a través del aparcamiento trasero, por ejemplo), pueden utilizar sus contactos de **Burocracia** para conseguir que obtengan papeles, aunque es posible que tenga que ser en otra ciudad y con nombres falsos.

La comunidad latina, por otro lado, ha sufrido un injusto golpe y, encima, ha visto cómo la policía entra en un edificio a desalojar a decenas de migrantes. No es de extrañar que en un futuro estén también más cerrados a la justicia española y más abiertos a la delincuencia.

GANCHOS PARA AVENTURAS

POLICÍA CORRUPTA CON PRINCIPIOS

Silvia Padrón (página 58) es uno de los agentes que participa en la «ejecución» de los senegaleses detenidos. Cree estar haciendo lo correcto: ser la protectora de los pobres ante los malhechores. Defiende su modo de vida contra cualquiera que intente detenerla, prefiriendo la extorsión y la amenaza a la violencia física.

VENDEDOR/PROTECTOR

Mbaye Ka (página 49) es uno de los criminales del tiroteo inicial, ferviente creyente de las palabras del marabú y de la magia muridí. Al llegar a la corrala, si los policías no lo han matado, se pone de parte de los *personajes jugadores* y da la vida por ellos.

PERIODISTA CON COMPROMISO SOCIAL

Carlos Montesdeoca (página 58) está infiltrado en la dahira mientras prepara un reportaje sobre cómo afecta a la comunidad senegalesa. Puedes utilizarlo si la trama se estanca para forzar a los investigadores a reaccionar. Dependiendo de estos, el periodista puede amenazar con desvelar el secreto de Baakir o, por el contrario, desvelar las maniobras ilegales que está llevando a cabo la policía.

DISEÑADORA DE MODA APENADA

Gnima Sylla (página 55) es la antigua encargada de la parte logística de la producción de camisas deportivas. Ahora mismo sigue su trabajo copiando bolsos y está en una de las casas, triste por la pérdida del proyecto. Puede ser una manera de dar pistas a los *personajes jugadores* sobre las acciones de Deluxe Vigilance y una posible aliada en la parte final para salvar a la mayor parte de los senegaleses.

DELUXE VIGILANCE

Esta aventura es la primera en la que aparece José María Larrey, líder del grupo Deluxe Vigilance. Si quieras introducir un combate duro al final de la aventura, ignóralo. Ya tendrá tiempo de entrar en combate más adelante y ahora puedes utilizar cualquiera de los otros personajes secundarios detallados en las páginas 66-67, como Kiko Crespo, el sindicalista policial, si quieras que el enfrentamiento con la policía sea mucho más intenso; o Nuria Alcaraz, la asesina religiosa, si prefieres un duro combate directo dentro de la corrala.



RETOQUES

DETONANTE DE LA INVESTIGACIÓN

Durante un partido importante de la Copa del Rey, un futbolista cae muerto en el césped. Una vez retirado el cuerpo y, mientras lo están inspeccionando, un Arrancatripas (una especie de araña de sangre y vísceras) sale de su interior y ataca a los doctores, buscando un nuevo huésped. Lo reducen, pero deja muchas preguntas sobre su origen.

CONSPIRACIÓN SINIESTRA

Una clínica privada, especializada en tratamientos para deportistas de alto impacto, está introduciendo los Arrancatripas en los cuerpos como método para conseguir futbolistas más rápidos y fuertes. Por su quirófano ya ha pasado una decena de deportistas y el doctor a cargo de estas operaciones va a seguir yendo a más. Lo que no sabe es que sus acciones están siendo observadas por Los Practicantes (ver *El libro del Horror Incesante*), el grupo sobrenatural de doctores que actúan desde el otro lado de la Membrana. Su sadismo es inspirador y le quieren reclutar.

RASTRO DE PISTAS

Los investigadores deben ir al campo de un importante club porque uno de los futbolistas más famosos del mundo ha muerto. Durante el «**Tiempo muerto**» descubren que este deportista tenía una criatura dentro del pecho que le daba una fuerza y una resistencia sobrehumanas. Pero algo falló, porque el futbolista se quejaba a su médico de un dolor en el pecho, por lo que deben ir a «**La clínica**» para entender qué ha ocurrido. Bien sea por «**Acción**», «**Suplantación**», «**Vigilancia**» o «**Infiltración**», los agentes

IMPRONTA

La impronta de esta aventura es la diferencia de clases. Para la clase alta, no existen los pobres. No entran en su radar y, si por algún casual se acercan a uno, se sienten incómodos. Aguantan la respiración, intentan que «eso» no esté cerca. De la misma manera, los pobres sienten dolor y rabia en presencia de gente que puede viajar en su propio jet privado. Les consideran monstruos a los que bastaría con matarlos para mejorar la sociedad. La clínica es ese remanso de paz pensado para que los primeros no tengan que pensar en los segundos. Todo son sonrisas, olor a limpio y gente atractiva por doquier. Esconder la mugre de esta sociedad es parte de su trabajo.

consiguen descubrir que el doctor Jaime practica operaciones en solitario en un quirófano en el sótano. Intentarán detenerle en «**El reclutamiento**» de este médico por parte de Los Practicantes a sus filas.

REACCIÓN ANTAGONISTA

El doctor intenta secuestrar a los agentes para conseguir gracias a ellos nuevos Arrancatripas. Mientras, el equipo de Los Practicantes sigue visitando el hospital por las noches. Buscan al doctor para llevárselo, torturarle y hacerle formar parte del equipo médico de esta terrible entidad de la oscuridad exterior.

ESCENAS

TIEMPO MUERTO

Tipo de escena: introducción

Escena siguiente: «La clínica»

El partido de hoy se ha cancelado. Uno de los futbolistas más famosos de uno de los principales clubs ha caído a plomo sobre el césped y no se ha vuelto a levantar. Los servicios de urgencia se han llevado el cuerpo y todas las retransmisiones del partido se han interrumpido para hablar de ello. Los periodistas se afanan por enumerar la decena de casos de deportistas afectados por una muerte súbita y hacen lo posible por salvar el ritmo del programa mientras esperan alguna información oficial sobre lo ocurrido. Los periódicos se llenan de esquelas apresuradas, confusas, hablando de la muerte de uno de esos ídolos de masas que han marcado un antes y un después en el deporte. La vida se paraliza y todo el mundo está pegado al televisor, pasando a cámara lenta el vídeo en 4K, con tecnología 3D y con multicá-

mara del famoso futbolista desplomándose tras unos segundos mostrando síntomas de un dolor en el pecho.

A los *personajes jugadores* les suena el móvil. El señor Verdad, con voz compungida, les pide que vayan al estadio. Que digan que son de la Interpol y les dejarán entrar. Necesita ayuda.

Cuando llegan al estadio ya está medio vacío. El partido se ha cancelado y los aficionados tienen que abandonar las gradas. Pero muchos están allí aún, llorando y poniendo velas, rogando por el alma de su admirado multimillonario en pantalón corto. De hecho, junto a la vorágine de gente saliendo del edificio hay otra que está llegando, colocándose alrededor, improvisando altares y, en general, mostrándose compungida.

Como dijo el señor Verdad, si se presentan como agentes de la Interpol pueden entrar. Un agente de seguridad, limpiándose las lágrimas, les



acompaña hasta el pasillo que lleva a los vestuarios, donde unos médicos aterrorizados esperan. Nadie puede entrar ni mirar dentro por órdenes del señor Verdad, que se encuentra en el interior. Dentro está el hombre calvo que están acostumbrados a ver, cosiéndose una fea herida que le recorre todo el brazo, con el cadáver de una criatura, a medio camino entre una araña del tamaño de un gato y una planta carnívora, que ha salido del pecho destrozado del cadáver del futbolista.

Los hechos ocurrieron de esta manera: trajeron el cuerpo desde el campo directamente al vestuario. El señor Verdad, que estaba asistiendo al partido, quiso saber qué estaba ocurriendo (o se aprovechó de sus credenciales como agente de la Interpol para poder fisgar) y se acercó. Entró aquí justo a tiempo para ver cómo un Arrancatripas estaba pugnando por salir del interior del cuerpo del futbolista. Sacó a los médicos de allí y se enzarzó en un combate. La criatura le mordió en el brazo, pero consiguió reducirla. Ahora quiere que descubráis de dónde ha salido eso, cómo ha entrado dentro de su ídolo deportivo y, por supuesto, que hagáis pagar a los culpables.

Con **Medicina forense** se puede hacer una autopsia de la criatura ahí mismo. Además de una anatomía claramente del otro lado de la Membrana, se puede establecer una edad aproximada de dos años. Por culpa de los traumatismos creados por los certeros impactos de bala, poca más información se puede obtener, pero se puede descubrir que la criatura tiene una etiqueta en una de las patas. Está manchada de sangre y vísceras, pero todavía se puede leer un código de identificación. Esta etiqueta ha sido puesta por un humano, por lo que es probable que haya más.

Con **Ocultismo** se puede acceder a informes antiguos de la Ordo Veritatis sobre los Arrancatripas. Son criaturas parásitas que otorgan fuerza y resistencia sobrehumanas a su portador. Grupos esoterroristas extremadamente poderosos hacen rituales donde engullen una cría de arrancatripas para criarla en su interior. El parásito les hace muy fuertes, pero también les imbuye de una ira difícil de controlar. Con **Patología**, y analizando vídeos del pasado del deportista, se puede ver que no es el caso. Por algún motivo el Arrancatripas no le había inundado de esa ira antinatural, permitiéndole hacer vida normal.

ARRANCATRIPAS

Aunque los Arrancatripas aparecen comentados en muchos de los manuales esoterroristas, no tienen estadísticas de juego. Asume que la criatura funciona como un Cadáver sangriento (ver *Esoterroristas 2ª ed*, página 83) con la mitad de Puntos de Vida.

Pero cuando un Arrancatripas está dentro de un huésped, se vuelve mucho más peligroso. Una persona infectada puede gastar 4 puntos de **Atletismo** o de **Escaramuza** para activar, durante una escena, al Arrancatripas. A partir de entonces, y durante toda la escena, podrá gastar 1 punto de **Salud** para resolver una tirada de la habilidad elegida como si hubiera sacado un 6. Al final de la escena, el personaje deberá pasar un chequeo de **Salud** a dificultad igual que el número de puntos gastado de esta manera. Si no lo supera, fallece a causa de lo que, a simple vista, parece una muerte súbita.

Investigando entre las pertenencias del deportista se encuentra su teléfono móvil y en él, con **Vigilancia electrónica**, un montón de llamadas del último día a un lugar llamado Clínica Bienes-Tar y un chat con un tal doctor Jaime en el que se queja de molestias en el pecho (**pista clave**).

El señor Verdad dice que se va a encargar del velado en el estadio. Que ellos vayan a la clínica y «no paréis hasta que pague hasta el último de esos hijos de puta, ¿queda claro?». El señor Verdad está claramente dolido por todo lo que ocurre y no piensa con claridad, pero el mensaje es evidente.

LA CLÍNICA

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Tiempo muerto»

Escenas siguientes: «Acción», «Suplantación», «Vigilancia», «Infiltración»

La clínica es un lujoso complejo situado en mitad de un paradisiaco paraje natural a las afueras de Madrid. A simple vista parece un retiro vacacional, con clases de equitación, todo tipo de actividades al aire libre, tres restaurantes y una discoteca. Ahí, unos pacientes se recuperan durante (a veces) meses de unas operaciones que, realmente, no son tan graves. La



operación más básica tiene un precio desorbitado e impagable para la mayoría de la humanidad, ya que lo que ofrecen es, básicamente, dos cosas: discreción y lujo.

Para lo primero, un equipo de seguridad vela por proteger las instalaciones ante un ejército invisible. No están fuertemente armados, pero sí son lo suficientemente numerosos como para tomar un pueblo ellos solos. Todos tienen ayudas tecnológicas absurdas como sensores de movimiento y calor, un perímetro electrificado, un helicóptero de reconocimiento y gafas de realidad aumentada que les señalan en todo momento donde están los pacientes (que ellos llaman «huéspedes», como si fuera un hotel). Todos los guardias, igual que el resto del personal de la clínica, son extremadamente bellos. De hecho, tienen un contrato adicional como modelo para poder aplicar cláusulas abusivas como un índice máximo de grasa corporal, imposibilidad de tener cicatrices a la vista y dientes perfectos que podrían anular su contrato principal en cualquier momento.

Para lo segundo, el lujo no está solo en la actividad que se realiza, sino también en los acabados. El edificio está construido con los mejores mate-

riales, mármol y ébano, cuenta con camas de alta gama y una red wifi privada para cada huésped, que tienen habitaciones privadas con dependencias adicionales para acompañantes y su propia sala de estar. La intención es conseguir que los clientes, que casi siempre vienen para someterse a cirugía estética, se sientan como en un complejo vacacional y no quieran abandonarlo durante una larga (y carísima) estancia. De la misma manera y gracias al equipo de seguridad, se garantiza que ningún paparazi pueda sacar una fotografía de sus feas heridas todavía sin cicatrizar. De hecho, y aunque parezca absurdo si se contrasta con la seguridad fuera del centro, no existen cámaras en el interior del edificio, salvo en las puertas de entrada al complejo. Pretenden, dentro de lo posible, que sus clientes no sean grabados nunca para darles toda esa privacidad.

El equipo médico es bastante limitado. El doctor Jaime dirige la clínica casi como si fuera un mercado y se encarga personalmente solo de las cirugías más sencillas. Para el resto, paga cantidades desorbitadas a los mejores médicos de todo el mundo, que vienen a hacer operaciones concretas y forman al personal para los cuidados posteriores. Por eso los enfermeros

(también con contratos de modelo) realmente solo tienen que hacer curas simples y sonreír. Lo que llama mucho la atención es un programa piloto llamado Sports Enhancement que se promociona en la página web. Es, básicamente, un programa integral de ejercicios y métodos naturales que prometen una mejoría del 200% en las capacidades deportivas del cliente sin uso de químicos ni sustancias que pudieran saltar en un test antidopaje. En las fotos se ven hombres hipermusculados con torsos desnudos en cintas de correr, con un montón de sensores en el cuerpo, pero no se explica nada más de los ejercicios.

Toda esta información se puede hallar fácilmente en internet, con **Cultura general**, aunque para alguno de los detalles más escabrosos (precios, contratos, sistemas de seguridad) deberías pedir gastos adicionales en **Investigar, Contabilidad o Burocracia**. Pueden, si lo prefieren, poner «Clínica Bienestar» en el GPS y acercarse sin ninguna investigación previa.

Esta aventura es relativamente corta y el desenlace puede llegar a ser muy confuso o totalmente lógico dependiendo de la información que se maneje al llegar a ese momento, así que se recomienda aleñar a los *personajes jugadores* a dividirse y entrar por diferentes puntos.

Cómo se acerquen, por lo tanto, decidirá qué escena se va a utilizar a continuación. Se puede ver que las pistas son redundantes, pero la idea es que cualquiera de esos caminos, aunque sea tomado de forma única, lleve al final: el sótano del edificio (**pista clave**). Este final es inevitable y los *personajes jugadores* serán simples espectadores del mismo: los miembros de Los Practicantes están siguiendo la carrera del doctor Jaime desde hace tiempo y están maravillados con sus adelantos hasta tal punto que han decidido reclutarle. Aunque él no quiera.

Así que el doctor Jaime está a punto de ser secuestrado por Los Practicantes para llevarlo al otro lado de la Membrana, de donde volverá como parte del equipo de operaciones, después de haber sido torturado y mutilado durante el suficiente tiempo.

ACCIÓN

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «La clínica»

Escena siguiente: «El reclutamiento»

No es posible forzar un asalto a la clínica acompañado del Cuerpo de Policía. Ni siquiera con **Jerga policial** se puede conseguir que esto se produzca, ya que los policías están más que interesados en mantener la clínica como está. En la comisaría buscarán incluso dar la vuelta a autorizaciones firmadas por un juez. Ahora bien, no se quedarán quietos si piensan que algo decididamente malvado está ocurriendo allí.

Con **Burocracia** se puede saber que todo el *feed* de las cámaras de seguridad se debe guardar en una base de datos fuera del edificio, por protocolos antincendios y demás. Con **Investigar** se puede descubrir que los datos se suben a un servidor cercano bastante inseguro (sí, el doctor ha contratado el más barato) que puede ser hackeado con facilidad (**Vigilancia electrónica**) o incluso reclamado haciéndose pasar por policías (**Jerga policial**). Si no se les ocurre buscar esto, un poco de **Negociar** con uno de los guardias de seguridad les puede poner sobre la pista de este lugar. No hay nadie al cargo del servidor, que es un pequeño almacén de 3 x 3 metros con unas medidas de seguridad inexistentes. Una horquilla y 5 minutos permiten entrar a cualquiera.

Con **Análisis de documentos** se puede descubrir que la grabación de la puerta trasera desaparece una de cada veinticinco noches. Justo esta noche se cumple el plazo, así que es fácil apostarse hasta ver un coche conducido por uno de los guardias que trae a un vagabundo que engulle un menú de comida rápida. Una vez dentro de las instalaciones, y tras la seguridad de esas medidas antipaparazi (para ver esto deben infiltrarse, como se ve en la sección «Infiltración», más adelante), el vagabundo es reducido y llevado al sótano por un montacargas que está en la parte trasera del edificio principal. Aunque no hay más grabaciones que indiquen dónde está ese vagabundo, es fácil entender que esto ocurre con normalidad. Y que los vagabundos no vuelven a salir.

Hay un albergue cerca donde se puede **Interrogar** al personal. Definitivamente algo raro está ocurriendo, ya que los sin techo están desapareciendo desde hace bastante tiempo y se habla de

que el doctor Jaime les pone una cara nueva y les deja en otra ciudad con dinero, un trabajo y una identidad nueva, preparados para volver a tomar las riendas de su vida. Pero lo único que se puede probar es que ahí entran sin techo, pero luego no salen.

Con un gasto de 2 puntos en Jerga policial y alguna otra habilidad interpersonal como **Aduclar**, el grupo puede recoger equipo de las fuerzas especiales de la Policía, incluyendo un furgón blindado, para entrar. Deben abrirse paso a través de los guardias de seguridad, que intentan ganar tiempo para que su jefe pueda destruir la información desde que entran en los terrenos de la clínica hasta que llegan al montacargas. El equipo de seguridad solo es fiel al dinero y no se va a jugar la vida para esto. Va a hacer todo lo posible por inutilizar el furgón (incluyendo golpearlo con el helicóptero) pero en cuanto las pistolas aparezcan, se rinden.

Es cuestión de tiempo que lleguen al montacargas y, por lo tanto, presencien el reclutamiento.

SUPLANTACIÓN

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «La clínica»

Escena siguiente: «El reclutamiento»

La mejor manera de hablar con el doctor Jaime es hacerse pasar por alguien rico que quiere entrar en el programa Sports Enhancement. Deben **gastar 2 puntos en Burocracia** para que todo vaya bien, con identidades falsas sólidas y suficientes datos en redes sociales como para que un análisis con algo de profundidad muestre algo más que una mentira. El doctor Jaime está acostumbrado a lidiar con paparazis que fingén ser alguien con mucho dinero para poder entrar y ha cogido la costumbre de investigar a sus futuros clientes.

El buen doctor les va a recibir y escuchar su historia con una sonrisa de oreja a oreja, mostrándose todo lo solícito que puede ser. Aunque, si no han gastado todos los puntos, solo lo hace para hacer tiempo hasta que la policía venga a detenerles. Todas las mentiras habrán sido grabadas y los guardias de seguridad escoltan a los agentes de la ley para que se lleven al posible paparazi. En caso



contrario, el doctor Jaime accede de buena gana a que el *personaje jugador* haga un pago desorbitado (que el señor Verdad aprueba, pagándolo de su propio bolsillo) para iniciar el programa de inmediato. Tendrá una habitación en el complejo y podrá participar, durante una semana, de todos los lujos del lugar. Un entrenador personal le dará un montón de ejercicios para hacer que no difieren demasiado de cualquier otro entrenamiento de alto rendimiento que haya en el mercado, con dietas personalizadas, monitorización de constantes vitales y gente con bata que habla con terminología compleja. Pero nada esoterista.

El resto de pacientes de la clínica están allí más por descanso que por necesidad. Se nota que no hay dolencias extremadamente graves y que la clínica atrae sobre todo a pacientes de clase alta con más dinero del que se puede gastar. Pero al **Interrogar** a los pacientes, se escuchan cosas extrañas. Al parecer, los del turno de noche son gente feísima (lo cual es llamativo) y muy maleducada. Entran en habitaciones al azar a inspeccionar, siempre en silencio, y dan bastante miedo. Ninguno de los pacientes ha interactuado con estos médicos y enfermeros grotescos y el personal de la clínica niega la existencia de un turno nocturno, pero el rumor permanece. Estos seres son, en realidad, Los Practicantes, que buscan al doctor Jaime y sus creaciones, con la intención de reclutarle. Todavía no le han encontrado, y desaparecen sin dejar rastro después de esa búsqueda rutinaria cada noche, pero parece que es cuestión de tiempo. Cada noche se arriesgan más y hacen una ruta más amplia, recorriendo el hospital con más ahínco.

En principio esto sería todo. Casi todos los deportistas reciben un trato similar, con un informe sobre los porcentajes de mejora al final del tratamiento y una gran sonrisa, sin olvidarse de comentar lo bueno que sería contratar otra semana más para llegar a un porcentaje mucho mayor. Pero si el cliente se muestra agresivo, alegando que este entrenamiento debería ser mucho mejor, que su dinero valdría para más en otro lugar y, en general, usando **Intimidar** en el personal del centro, consigue una cita adicional con el doctor Jaime.

Este le ofrece un tratamiento revolucionario que se lleva en el centro. Se trata de un parásito que se

encuentra en la selva amazónica que se alimenta de las impurezas del cuerpo y fortalece los músculos. Al parecer vive en unas plantas concretas y los grandes felinos se alimentan de ellos para ser más fuertes. Todo esto es una sarta de mentiras que no necesita ni siquiera de **Detección de mentiras** para reconocerse. Con **Historia natural o Patología** se puede descubrir las vergonzosas carencias científicas del planteamiento. En cualquier caso, y como el sistema está todavía en pruebas, el paciente debe firmar un consentimiento informado en el que exime a la clínica Bienestar de cualquier daño, y estar preparado para esa misma noche, cuando se ingresará el parásito en el cuerpo gracias a una cirugía «apenas invasiva» que se efectúa en el quirófano del sótano. Duermen al paciente en su habitación (se puede cambiar el gas y fingir la anestesia gracias a **Química**) y lo lleva el propio doctor, que pone todas las facilidades para poder hacer una nueva operación.

VIGILANCIA

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «La clínica»

Escena siguiente: «El reclutamiento»

Otra manera de enfocar el asunto es asumir que el esoterro campa a sus anchas por la clínica Bienestar y no querer entrar hasta que estén todos los datos recopilados correctamente. Hay muchos frentes que cubrir y es fácil perderse en ellos, así que lo mejor es plantear que cada uno de los *personajes jugadores* centre su atención en uno de los flecos pendientes.

Los agentes de seguridad, por ejemplo, parecen bastante impenetrables y estoicos. Son profesionales y saben hacer su trabajo... o al menos parece que lo hacen. Con un **gasto de 1 punto** en **Antropología** se puede notar claramente que es gente no preparada, solo saben poner poses que den esa sensación. De hecho, si intentan **Investigar** al respecto, se puede ver que el pasado de todos los guardias transcurre en agencias de modelos. Este es un trabajo más, mucho mejor pagado de lo que nunca soñaron, pero con nula visibilidad. Por eso, muchos de los guardias quieren irse de la empresa. Uno de ellos, el más joven, está siempre pendiente del móvil, esperando a que le llamen de una gran marca de ropa por un casting que acaba de hacer. Se nota que quiere irse, pero no dice por qué. Con Adu-

lar se le puede sonsacar que por la noche pasan cosas raras, que se rumorea que hay médicos extraños, vestidos como si estuvieran disfrazados, que campan a sus anchas por la clínica de noche. Él asocia a estos seres con «lo que pasa en el sótano», pero no tiene ni idea de lo que es y sabe que solo el doctor Jaime tiene permiso para entrar allí. Si el guardia tuviera que apostar qué ocurre ahí dentro, diría que al doctor le va el sadomaso extremo, que utiliza vagabundos para practicarlo y que esos médicos *kink* se apuntan a esas fiestas privadas de depravación.

Vigilar al doctor Jaime conseguiría cosas más provechosas. Está en todas las redes sociales y es fácil, con **Cultura general**, ver que es muy activo en la comunidad. Va a alimentar a los pobres en el comedor social todas las semanas y dona mucho dinero a caridad. Todo el mundo le adora y le tienen en gran estima. De hecho, cualquiera que sospeche que los *personajes jugadores* quieren algún mal para el buen doctor se niega a participar y avisa al médico. Nadie quiere que ningún paparazi manche su buen nombre. Si los jugadores prefieren simplemente seguirle, pueden presenciar cómo al final de la jornada se lleva a uno de los mendigos en su coche. El resto envidian al elegido, aunque son conscientes de que es algo que el doctor hace con normalidad. Ojalá les toque a alguno de ellos en breve....

El equipo de la clínica, en cambio, está bastante más asustado respecto al doctor. Tienen grandes salarios por realizar un trabajo realmente sencillo, así que la mayoría de ellos no lo traicionarían... pero hay uno de ellos que tiembla cuando se menciona al director de la clínica. Es una mujer con discapacidad mental, sorda y con muchos problemas para hablar, que se encarga de la limpieza y desinfección de los quirófanos. Es muy alegre (además de indiscutiblemente guapa, como el resto), pero se le ensombrece la cara cuando pasa por delante del montacargas que lleva al sótano. Con **Consolar** se la puede llevar a un punto en que se quiera desahogar, pero solo alguien con **Lingüística** se puede comunicar con ella mediante lengua de signos. Ella es la encargada de limpiar el sótano y, aunque no entiende exactamente lo que pasa con las jaulas y los botes, sí sabe lo que son las vísceras y la sangre. Suplica para que alguien detenga lo que pasa ahí.

INFILTRACIÓN

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «La clínica»

Escena siguiente: «El reclutamiento»

Muchos *personajes jugadores*, al ver las impresionantes medidas de seguridad del complejo, van a tomárselo como un desafío que afrontar. Es un error que deberían pagar lo antes posible.

En primer lugar, si intentan entrar sin ser vistos, utilizando una tirada de **Infiltación**, confiando en los dados y sin planes previos, se van a llevar una sorpresa, ya que la dificultad de la tirada es 8. Hay decenas de detectores de movimiento, calor y sonido escondidos en el terreno y un montón de sistemas modernos para disuadir a los paparazis. De hecho, la policía está acostumbrada a que salten las alarmas silenciosas y una o dos veces al mes tienen que ir a echar un vistazo y llevarse detenido a algún periodista. El doctor Jaime se encarga de engrasar la eficiencia del Cuerpo de Policía con unos cuantos sobornos (lo que explica sus reticencias a iniciar un asalto contra la clínica) que se pueden descubrir si alguien usa **Jerga policial** en la comisaría.

Por cada punto de investigación que utilice el grupo de juego para hacer el plan, la tirada de **Infiltación** debe ser menor. Si gastan 1 punto en **Arquitectura** descubren que el sótano es más grande que el propio edificio y ocupa buena parte del terreno de forma subterránea. En los planos todo es diáfano, pero es evidente que alguien ha tenido que construir algo ahí abajo, pues tiene generadores eléctricos solo para esa zona... y parece evidente que es demasiado para solo el montacargas. Hay más opciones a realizar, pero estas están explicadas en el resto de secciones. Por ejemplo, si descubren cómo acceder al servidor pueden utilizar **Vigilancia electrónica** para hacer ver a los guardias un bucle de imágenes. También, si se llevan bien con alguno de los guardias de seguridad, pueden conseguir **Negociar** con ellos un hueco en las patrullas a cambio de inmunidad en un posible juicio. Lo mismo pueden hacer con alguien del equipo médico o de la clínica, que puede dejar las llaves del montacargas puestas.

Lo importante es saber qué van a hacer una vez infiltrados. Si piensan que el misterio está en la propia clínica, pueden buscar (y encontrar) a Los



Practicantes haciendo sus búsquedas, oliendo a los pacientes mientras duermen para buscar a los Arrancatripas. Un enfrentamiento directo contra esta EOE es bastante peligroso y al grupo de juego debería quedarle claro rápido (quizás un guardia de seguridad cortado por la mitad les haga replantearse su estrategia). El doctor Jaime aparece para salvar a los agentes y llevarles a un lugar seguro... el sótano.

Si han detectado que hay algo raro en el sótano, lo más probable es que no se topen con los médicos espirituales, sino que saltan directamente al quirófano privado del doctor Jaime y, por consiguiente, a la siguiente escena.

EL RECLUTAMIENTO

Tipo de escena: reacción antagonista

Escena previa: «Acción», «Suplantación», «Vigilancia», «Infiltración»

Escena siguiente: «Cierre de negocio»

El sótano es un lugar terrible. Se accede a él por el montacargas exterior y, a primera vista, parece un quirófano más. Pero hay una reja en la pared del fondo que da a un pasillo oscuro y del que sale un hedor que obliga a superar una tirada de **Salud** a dificultad 3 para no vomitar. A los lados de ese pasillo hay celdas con mendigos en diferentes estados. Uno de ellos está simplemente asustado, previo a la operación. El

resto está en diferentes estados, desde sedados superando el posoperatorio hasta ya con la tripa hinchada, listo para la segunda cirugía donde le extirparán el Arrancatripas. No hay nada de salubridad y los mendigos tienen que hacer sus necesidades en cubos y comer con las manos lo que el doctor les tira a través de las rejas. De ahí el nauseabundo olor. Ver esto obliga a una tirada de **Estabilidad o perder 3 puntos**. El doctor es un psicópata que lleva trabajando con impunidad desde hace probablemente años.

Existe una segunda vía para llegar aquí, mediante una estrecha escalera disimulada en el interior de la pared, tras un panel hueco (con **Arquitectura** se podría encontrar), que conecta directamente con el despacho del doctor. Cuando el doctor tiene que hacer papeleo o investigación, se lleva el material a su despacho y lo vuelve a colocar aquí al terminar. En un armario refrigerado al fondo de la zona de celdas hay unos enormes tarros donde el doctor Jaime almacena las criaturas (etiquetadas, como se pudo ver en el inicio de la aventura) en un líquido que las preserva en animación suspendida hasta que se les va a insertar en algún paciente. Allí está también toda la investigación y los dosieres con la información de antiguas operaciones. Cualquier fuego o daño estructural a este armario va a hacer que el doctor Jaime deje cualquier cosa que esté

haciendo (incluyendo el combate) para intentar salvar su contenido.

Como se ha visto en escenas anteriores, cómo llega el grupo de juego a esta escena puede variar tanto como los planes que realicen. De hecho, es posible que lleguen desde diferentes puntos a la vez, con una parte del grupo abriéndose paso a tiros mientras el otro está a punto de ser abierto en canal para introducirle un Arrancatripas. El doctor Jaime es una persona extremadamente inteligente y tiene muchas herramientas para salir del paso, así que puede intentar engañar a alguno de los *personajes jugadores* para encerrarlo y utilizarle en futuros experimentos, metiéndole con engaños en la zona tras la reja. Si, en cambio, el doctor ha sido descubierto *in fraganti*, se defiende con uñas y dientes... y Arrancatripas. Su mayor arma está en ese armario, donde solo tendría que tirar los frascos al suelo para que las criaturas, confundidas, ataquen a los investigadores.

Por si eso fuera poco, Los Practicantes están muy cerca de encontrar la fuente de poder que les ha atraído hasta aquí. Si no han atacado ya, aparecen ahora. No es necesario que entren por ningún lugar lógico, ya que una vez tienen la información pueden presentarse como quieran.



Puede que aparezcan por el montacargas o en el interior de una de las jaulas, o se filtre a través de las rendijas de las baldosas de la pared. Lo que resulte más dramático. En cualquier caso, tienen un objetivo muy claro: torturar al doctor Jaime hasta dejarlo al borde de la muerte. Ese será el momento en que el doctor entre en la conciencia colectiva que genera a estos médicos oscuros y sea uno más de ellos. Su individualidad habrá desaparecido para siempre y el equipo médico ahora tendrá un nuevo miembro.

Los *personajes jugadores* pueden evitarlo venciendo a Los Practicantes en combate, pero es un enemigo poderoso y no debería ser difícil para ellos caminar hacia el montacargas y rematar al doctor con un certero tiro en la frente antes de que se convierta en uno de esos monstruos. Eso si no prefieren superar una tirada de **Estabilidad** para hacer oídos sordos a los gritos de agonía que vienen de la mesa de operaciones y marcharse.

CIERRE DE NEGOCIO

Tipo de escena: conclusión

Escena previa: «El reclutamiento»

Que todo salga a la opinión pública o no, que la clínica Bienestar se vea obliga a cerrar o no, que la información esté en manos de los *personajes jugadores* o no... Todo está en el aire y la gestión del velado debería ser en consecuencia.

Los mendigos se pueden salvar, operados por personal de la Ordo Veritatis, y la opinión pública va a hacer todo el esfuerzo posible por que no salgan a la luz los experimentos de un médico loco con vagabundos. La muerte o desaparición del médico también se puede falsear de una manera sutil, fingiendo una huida del mismo a un país sin tratado de extradición. Y el señor Verdad ya se encarga de limpiar todo lo ocurrido en el estadio para que no haya ningún problema por eso. El problema es la documentación del doctor Jaime. Con una lectura rápida se puede ver que ha operado a una cuarta parte de la plantilla del club de fútbol, además de otros jugadores de otros equipos de primera división.

Esta información es terrible, ya que no es lo mismo alguien utilizado para incubar un Arrancatripas que alguien infectado. Todos estos deportistas, según la normativa de la Ordo Veritatis, deben ser ejecutados. No hay salvación

posible para ellos y se consideran a todos los efectos entidades de la oscuridad exterior. Si los investigadores avisan al señor Verdad, este se queda pálido y dice que tomará medidas, pero después de un tiempo no hay constancia de que ninguna acción se esté tomando por parte de la organización.

Por último, los Arrancatripas se han estado introduciendo en más gente, no solo a deportistas. Hay un listado de personas concretas y sus

perfíles están asociados a una única empresa: Deluxe Vigilance. Por primera vez en la aventura, los *personajes jugadores* tienen perfíles, nombres y rango de algunos de estos personajes. Dentro de estos datos está la dirección física de la empresa, en un rascacielos de Madrid, con las facturas y las firmas de Jose María Larrey, líder de la organización. Además, es fácil descubrir que está infectado por un Arrancatripas. Es la hora del contraataque.

GANCHOS PARA AVENTURAS

JOVEN MODELO

Jason de Vergara (página 50) es uno de los agentes de seguridad. No quiere estar ahí, pero lo necesita para recuperar su vida de modelo. En cuanto sospeche que los investigadores están haciendo algo contra la clínica, va a ayudarles con lo que pueda. Siempre y cuando no lo ponga en riesgo, claro.

EL 1%

Adolfo Vizcaya (página 53) está en la clínica para recuperarse de una enfermedad vergonzosa sin dejar de teletrabajar ni un minuto. Quizás sea sífilis contraída de una prostituta o una cirugía correctiva para eliminar una cicatriz por un accidente de tráfico que quiere ocultar. Cualquier sospecha que tenga va a ser reportada. Y cualquier molestia que no le permita trabajar durante su estancia, también.

ASISTENTE DE ENFERMERÍA

En cualquier momento puede aparecer alguno de los sanitarios para pedir ayuda. Daniel Reverte (página 62) es la manera de mostrar Los Practicantes al grupo de juego. Quizás quieras hacerlo para confundirlos o para ayudarlos. Sea como sea, este personaje te puede ayudar con ello.

PRENSA AMARILLA

Noelia da Silva (página 59) es una paparazi que se está intentando colar en la clínica antes que los *personajes jugadores*. Se puede utilizar como aviso para los grupos de juego que tienen muy claro que se van a colar, pero no han hecho investigación primero. El problema es que no es una paparazi cualquiera, sino que sigue la pista de los vagabundos desaparecidos y cree que trafican con sus órganos aquí. Puede romper el Velo o ser utilizada como excusa para cubrirlo al final.

SARGENTO DE POLICÍA CONTINUISTA

Sara Guzmán (página 58) es la sargento que está en nómina de la clínica Bienestar. Realmente no lo hace por ganar dinero, sino porque cree que es la mejor manera de acercarse a los poderosos y protegerlos mejor. Si sospecha que los *personajes jugadores* quieren investigar al médico, les pone todo tipo de trabas. Si, en cambio, estos demuestran que el médico es peligroso, les va a ayudar.

CRISTAL

DETONANTE DE LA INVESTIGACIÓN

Las pistas conseguidas gracias a los archivos de la clínica Bienestar señalan a un entramado de sociedades falsas y empresas fantasma que esconden lo que se ha venido en llamar Deluxe Vigilance. La investigación ha llevado al grupo de juego a sus oficinas centrales, en lo alto de uno de los rascacielos más altos de Europa, sito en un parque empresarial en pleno Madrid. La aventura da comienzo con los *personajes jugadores* en mitad de una operación, dirigiendo a un grupo FES (Fuerzas Especiales de Supresión) para asaltar las oficinas del grupo de seguridad en mitad de la noche. Quieren conseguir toda la información posible para saber, de una vez por todas, quién les paga y por qué.

CONSPIRACIÓN SINIESTRA

No hay ninguna conspiración. Por una vez son los agentes los que llevan las riendas, en vez de reaccionar ante lo que hacen los esoterroristas. Tienen a su cargo un grupo FES y deben ayudarles en todo lo posible para ejecutar su misión de la manera más segura posible.

RASTRO DE PISTAS

Esta aventura tiene un planteamiento complejo pero directo. Los *personajes jugadores* harán un conjunto de averiguaciones para hacer los «**Preparativos**» del asalto. Luego, a la hora del «**Asalto**» toman el control del equipo FES para ejecutar todo el plan, encontrándose con diversos problemas y, sobre todo, un grupo de enemigos apostados en el interior del edificio. A continuación, se verán inmersos en una «**Persecución**» para evitar que los enemigos consigan huir, alerten a sus

aliados y frustren los planes del grupo de juego. Por último, tendrán que urdir un plan de «**Ocultación**» para que el velo no se rompa.

REACCIÓN ANTAGONISTA

Cuando Deluxe Vigilance recibió el chivatazo de que les habían descubierto, empezó la tarea de desmantelar la operación al completo y desaparecer. Han estado desde entonces destruyendo material y borrando servidores, así como llevándose todo el equipo informático y haciendo todo el papeleo posible para marcharse sin hacer ruido. Esta noche terminan con todo.

ESCENAS

PREPARATIVOS

Tipo de escena: introducción

Escena siguiente: «Asalto»

La historia empieza *in medias res*, con un equipo FES preparándose para el asalto a una oficina en uno de los últimos pisos de uno de los rascacielos más altos de Europa. Este equipo está formado por los jugadores, que tienen que utilizar nuevos personajes para esta misión. Al final de la aventura están sus fichas y descripciones de personajes, preparadas para ser utilizadas y, de esta manera, agilizar este proceso.

La escena inicial muestra unas oficinas vacías en mitad de la noche. No se pueden encender las luces para no llamar la atención, pero la luz de la luna es suficiente para ver los arcones llenos de material armamentístico y de espionaje. El señor Verdad está preocupado y nervioso, tomando



IMPRONTA

La impronta de esta aventura es la acción. Relee las reglas de escuadrones FES y aplica los subsistemas para dar esa sensación de película de acción de los noventa. Tienes un edificio lleno de tropas de asalto con armamento de última generación, mobiliario lujoso, paredes de cristal y un montón de material informático que puede estallar. Piensa en crear combates memorables, con agentes saltando mientras disparan con dos pistolas, llamadas desesperadas pidiendo refuerzos y mucha adrenalina en el ambiente. Piensa en crear situaciones que obliguen a los agentes a tomar decisiones desesperadas, como atravesar una puerta a base de granadas o saltar desde un

rascacielos a otro con una tirolina improvisada. También el enemigo toma decisiones parecidas, haciendo explotar los cristales para dejar entrar un viento demencial, apagando las luces en el momento crucial y desempolvando ese lanzacohetes que habían adquirido para un momento especial.

Recuerda, además, que los *personajes jugadores* se enfrentan a enemigos con fuerza y resistencia sobrehumanas. Nada les impide atravesar una pared, escalar el jardín colgante o seccionar un brazo humano simplemente con sus manos y atacar con él. Usa tu imaginación y deja que sea el ritmo cardíaco de tus jugadores el que te indique cuándo parar... o no.

cada poco tiempo unas píldoras que, según dice, son para la ansiedad (aunque si alguien busca el medicamento con **Patología** descubre que es un tratamiento muy agresivo para combatir el cáncer de hígado). El señor Verdad lo negará si se lo preguntan y, manteniendo en todo momento una fachada de seriedad, explica la misión. Empieza pidiendo disculpas porque se ha acometido con muy poco tiempo, ya que sospechan que los enemigos van a desaparecer en breve: deben infiltrarse y recuperar toda la información posible de la planta 42 del edificio de enfrente, un rascacielos aún mayor que en el que están, completamente de cristal, con un jardín colgante protegido por vidrio que ocupa los 40 últimos metros del edificio.

Es un momento tranquilo para que los jugadores se habitúen a sus nuevos *personajes jugadores*. Que charlen, se piquen y bromeen entre ellos, intentando crear un colegueo. De hecho, las preguntas que están en la descripción de los personajes al final de la aventura hacen que estos estén interconectados, por lo que es fácil que surjan roces y pullas entre ellos. Esta situación se puede mantener mientras sea interesante, momento en el cual el señor Verdad les pone firmes y les anuncia que viene un equipo para hacer el *briefing* de la misión: son los *personajes jugadores* que se utilizan normalmente en la campaña.

El equipo habitual (a partir de ahora se les nombrará así a los *personajes jugadores* que han utilizado en anteriores sesiones de juego) tiene un plano del edificio igual al que se encuentran en la página siguiente y está explicando a las fuerzas de supresión el plan que ha trazado.

Se pausa la acción para poner en situación a los jugadores sobre los hechos que han llevado a este punto de la historia: entre los papeles de la clínica Bienestar estaba el nombre real y algunos datos privados de los dirigentes de Deluxe Vigilance. Gracias a esos datos, tanto ellos como el señor Verdad han trabajado codo con codo para descubrir dónde se escondían. Fue difícil de encontrar porque utilizaban empresas con sede fuera de Europa y demás estrategias para esconder la ubicación, pero finalmente consiguieron su objetivo: la sede del grupo ocupa el piso 42 al completo de uno de los rascacielos del parque empresarial más lujoso de España.

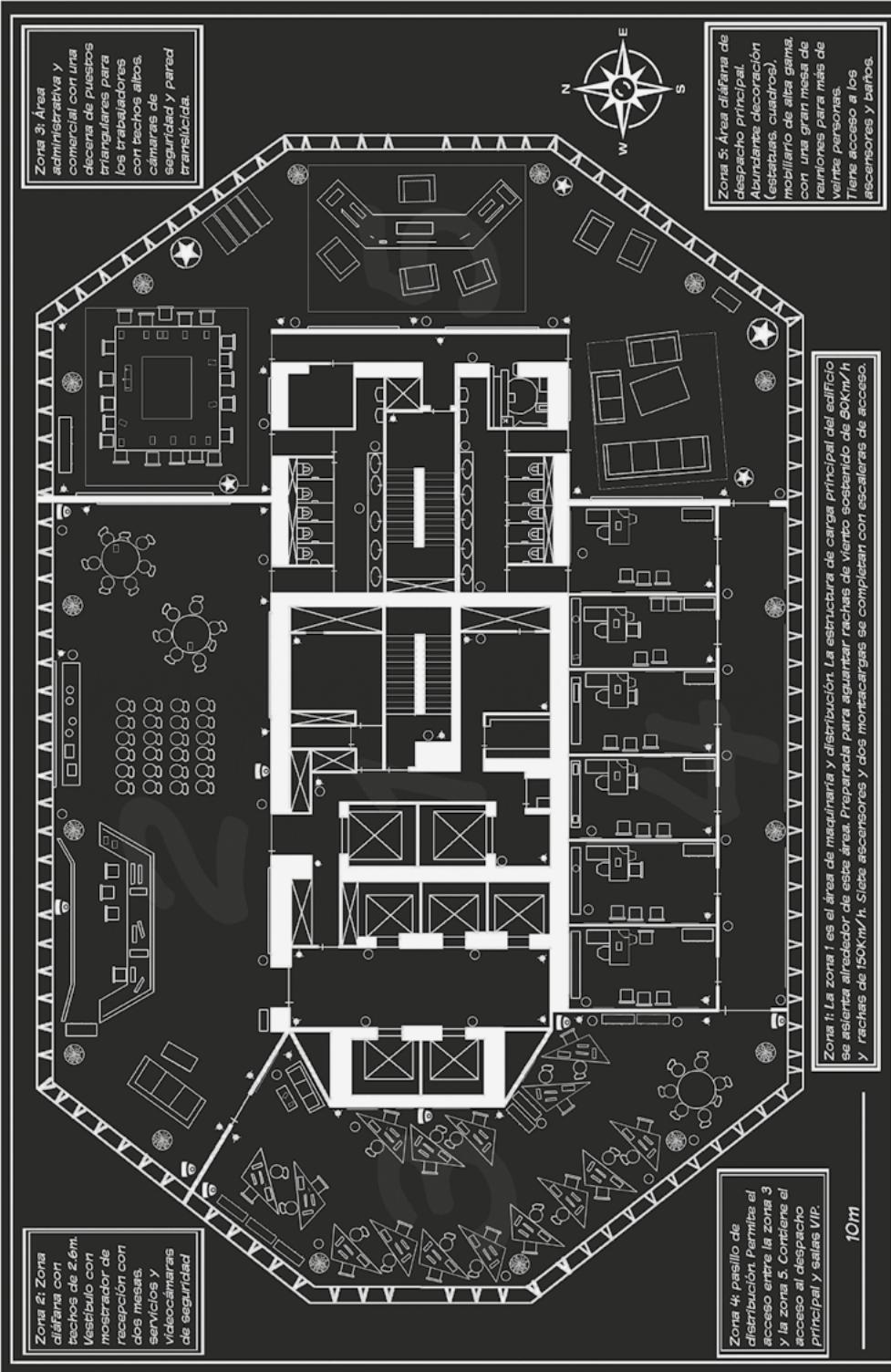
Pasar desapercibidos estando en un lugar tan visible, junto al paseo de la Castellana, es una tarea que los esoterroristas solo han podido conseguir gracias a un acuerdo secreto entre los dueños del rascacielos y el promotor que le cedió los terrenos. Lo que antiguamente era una ciudad deportiva (con pistas de atletismo, piscinas y cientos de comodidades) para uno de los equipos de fútbol más importantes del mundo, fue reconvertido en parque empresarial y se construyeron varios rascacielos con un hotel, un centro comercial y miles de metros cuadrados de oficinas para las empresas más importantes del mundo. Pero el piso 42 de uno de ellos fue cedido al dueño del equipo de fútbol para que pudiera disponer de él como quisiera. Decidió regalárselo a Deluxe Vigilance a través de un gran entramado de empresas.

Ahora que los *personajes jugadores* saben dónde deben atacar, han pedido ayuda a un equipo FES y, con los planos en la mano, han diseñado el ataque. ¿Cómo? Eso es lo que deben desarrollar ahora los jugadores. Van a diseñar el plan con su grupo habitual y luego van a llevar a cabo dicho plan con los *personajes jugadores* del equipo FES. Aunque esta aventura se puede jugar con una cronología más tradicional, donde los *personajes jugadores* consiguen información y desarrollan una estrategia, se propone jugarlo de la manera que se explica a continuación.

Pon en la mesa de juego el plano de la página siguiente (puedes descargarlo en tamaño A4 en www.shadowlands.es/descargas). Ese plano lo ha conseguido el señor Verdad y sirve para que marquen puntos de entrada y estrategias para desarrollar con el equipo FES. Una vez han visto el mapa, diles que cada jugador puede **gastar hasta 4 puntos** de investigación para conseguir información. Con esos 4 puntos (gastados en orden, uno por jugador hasta haber utilizado todos los puntos) van a conseguir desvelar ciertas inexactitudes en los planos e, incluso, desactivar alguna trampa o anticipar algún giro argumental. Una vez tengan esos datos, pueden solicitar equipo concreto (explosivo plástico, paracaídas, tásers o cualquier otro elemento que quieran) para dárselo a los FES. Si quieren hacer las cosas interesantes, obligales a una tirada de **Preparación** para equipo especialmente complejo. Las únicas directrices que obliga el señor Verdad para desarrollar este plan son las siguientes:

Plano en Planta Piso 42 Torre Cristal -Deluxe Vigilance- 2003

JD



- ◊ No se puede esperar. El asalto debe ser esta noche porque no saben cuánto tiempo tardarán los de Deluxe Vigilance en huir, ahora que saben que la clínica Bienestar ha sido desmantelada.
 - ◊ No puede involucrarse a la policía, pues afectaría al Velo. Aunque es fácil hacerse pasar por un equipo de asalto policial para que los agentes de seguridad del edificio les dejen subir al piso 42 sin problemas.
 - ◊ No debe alertarse a nadie del edificio porque no se puede saber quién es aliado y quién es enemigo. Eso incluye entrar físicamente en las dependencias o interceptar a personas que trabajen allí.
 - ◊ Deben intentar que el plan sea lo más silencioso posible, para no alertar a vecinos o posibles viandantes. Esto incluye plantear un despliegue dentro del edificio, intentando no dejar efectivos en las inmediaciones o en lugares de paso.
 - ◊ El tráfico aéreo en esta zona es denso. Podrían conseguir sobrevolar la zona y saltar con paracaídas, pero cualquier plan que necesite un aparato estable en esta zona es inviable.
 - ◊ Nada de explosivos. Se permite alguna carga para derribar una puerta o granadas limitadas, pero el señor Verdad teme que una explosión pueda dañar la integridad del edificio y, en cualquier caso, desvelar la posición del equipo antes de tiempo.
 - ◊ El grupo de juego debe quedarse en el rascacielos de enfrente para dar apoyo al equipo FES. No pueden actuar activamente en la misión por seguridad, aunque es posible que haya que improvisar y terminen necesitando hacer acto de presencia, tanto en el edificio a asaltar como recogiendo materiales que hayan caído al vacío desde allí.
- Por lo demás, cuando todos los *personajes jugadores* se hayan puesto de acuerdo con el plan, empieza el asalto. En la siguiente escena se explican posibles consecuencias del uso de algunas habilidades de investigación y probables puntos de entrada para el grupo FES, pero lo cierto es que los preparativos pueden modificar por completo la aventura.

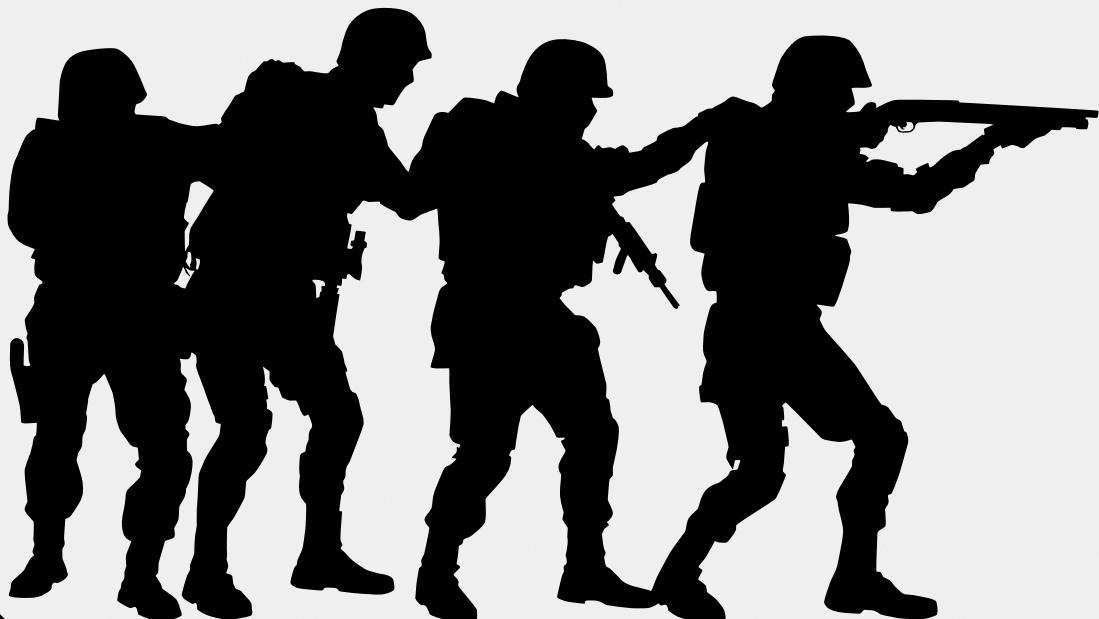
ASALTO

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Preparativos»

Escena siguiente: «Persecución»

Esta escena queda completamente a la decisión de los *personajes jugadores*. El protagonismo vuelve al equipo FES, que debe infiltrarse en el piso 42 por cualquier medio que consideren, mientras que el grupo habitual solo entra en acción en el caso de que muera alguno de los otros. Independientemente de lo que decidan, el resultado de la misión dependerá de la estrategia y habilidad de los jugadores.



MÁTALOS A TODOS

Es un momento para no tener piedad. El enemigo es muy poderoso y, sobre todo, cada jugador va a poder manejar a dos personajes diferentes. Los más despiertos ya estarán sospechando que la mortalidad de esta aventura va a ser alta, pero es probable que no lo suficiente.

Se recomienda matar a alguno de los personajes del equipo FES muy pronto en la misión. Quizás un enemigo cargue contra él y se lance por la ventana, suicidándose y llevándose por delante al militar. O quizás una de las trampas explote y los trozos de su cuerpo lluevan desde la planta 42.

Sea como sea, es un buen momento para describir cómo a su *personaje jugador* habitual le pita la explosión, balazo o lo que sea que ha matado al agente en el oído y se tiene que quitar los auriculares. Ahora ha de bajar a la calle a resolver el problema mientras el resto sigue dando instrucciones al equipo FES con sus micrófonos. Es importante que le des una tarea nueva a todo personaje que pase a ser principal, para evitar jugadores aburridos sin saber qué hacer en la mesa.

dientemente de cómo ocurra el asalto, hay ciertos elementos que deben conocer.

En la página 155 hay un mapa que no deberías mostrar a tus jugadores (disponible en la web shadowlands.es/descargas). Es el mapa real con toda la información para poder ejecutar el asalto y al que a partir de ahora llamaremos el plano maestro. Hay elementos cambiados y zonas numeradas para una mejor comprensión de los datos de esta escena, por lo que es importante que leas esto comprobando los datos en el mapa de manera simultánea. El rascacielos desde el que ven todo los jugadores está a la parte izquierda (marcado en el mapa por una flecha), por lo que habría que tenerlo en cuenta a la hora de dar información que consigan de manera visual.

Lo primero y más importante de todo es que las oficinas no están vacías. Es un elemento que es fácil de prever y es más que probable que, sin confirmación visual, el equipo FES esté prepara-

rado para esta eventualidad. En cualquier caso, no está de más explicar qué está ocurriendo en la planta 42 del rascacielos vecino. Un reducido equipo de gente de confianza (pertrechados con un equipo militar completo) de José María Larrey está trabajando a marchas forzadas en las oficinas. Lo hacen a oscuras, con gafas de visión nocturna y en silencio, destruyendo lo que queda del material informático, llevándose lo necesario... y parando los experimentos en marcha.

No han notificado a nadie sus acciones (todos los empleados llegarán a la mañana siguiente encontrándose la oficina destrozada), por lo que la única manera de saber que están ahí con antelación es utilizar **Vigilancia electrónica** para detectar marcas de calor. Son cuerpos especialmente calientes, lo que significa, si alguien utiliza **Ocultismo**, que tienen Arrancatripas en su organismo. Esto quiere decir que son especialmente vulnerables a disparos en el pecho (trátalo como un disparo a la cabeza), pero también significa que el chaleco antibalas es especialmente efectivo. Si ninguno de los *personajes jugadores* tiene la idea de llevar munición perforante para evitar la reducción de daño por los chalecos, puedes resolverlo más adelante con una tirada de **Preparación** a dificultad 4 (2 si saben de los Arrancatripas). Habrá tantos enemigos como jugadores están atrincherados en la localización 3, detrás de una barricada improvisada con mobiliario de oficina. Ese será probablemente el primer encontronazo con ellos.

No importa si los *personajes jugadores* suben desde la calle, enseñando credenciales falsas a los agentes de seguridad de la entrada, o bajan desde el techo, lanzados desde un avión o algo similar. Van a llegar de forma obligatoria a la zona 1.

ZONA 1

Aquí hay 7 ascensores y 2 montacargas (el edificio tiene muchos más, pero estos solo paran en los diez últimos pisos y la planta baja, para agilizar el tráfico humano) y unas escaleras. Todos llegan a la misma área y, con **Arquitectura** habrán visto que hay modificaciones complejas del plano maestro, todas contando con aprobación de la empresa arrendadora y siendo escrupulosamente atentos a la ley, haciendo cambios que, además, no tienen mucho sentido (como la entrada a la oficina principal a través de uno de

los baños). Lo cual, claro, debería hacer sospechar a los *personajes jugadores* que hay más modificaciones ilegales que no conocen.

El plano está firmado por una prestigiosa firma de arquitectura con sede en Madrid e **Intimidar** (haciéndose pasar por inspectores en busca de irregularidades) o **Adular** (haciéndose pasar por empresarios con un proyecto muy lucrativo) les puede hacer sacar el plano maestro. Si consiguen esto, dibújales las diferencias estructurales.

Aunque no hayan descubierto las modificaciones ilegales, sí que pueden haberse percatado de que el plano maestro difiere bastante de la planta en elementos fundamentales. Por ejemplo, que desde el ascensor solo pueda irse al norte, eliminando las puertas del sur, puede hacer sospechar que algo raro pasa. Las puertas que dan al sur no han desaparecido, sino que están cegadas detrás de una pared. Esto las hace más vulnerables a derribos, ya que con una simple palanca se podría pasar en poco tiempo y con un ruido aceptable. Si lo hicieran, llegarían directamente a la zona 4, así que tenlo en cuenta siquieres ponerles las cosas difíciles o si prefieres ponérselas fáciles y que se metan en lós ellos solos.

De hecho, **Interrogar** a empresarios que hayan estado allí (tienen un listado exhaustivo de los clientes que han tenido legalmente) da una visión más completa de todo esto. Al parecer, toda la planta está configurada como una espiral, permitiendo accesos a personas con rango cada vez más alto. Nadie que hayan podido encontrar ha estado en la parte final, que parece reservada solo para clientes VIP. Por lo demás, esta zona no tiene mucho interés. Ascensores, baños, salas de empleados con cocina y dos puertas que dan a la zona 2.

ZONA 2

Esta increíble zona diáfana con techos de más de dos metros y medio (se ha eliminado el falso techo para dar más sensación de amplitud) no tiene ninguna utilidad salvo la de dar la bienvenida a los diferentes usuarios. Justo frente a las puertas está el mostrador de recepción con el nombre de la empresa en un inmenso letrero a su espalda, con hueco para tres recepcionistas. A la derecha hay una sala de espera con televisores, ahora apagados, que deberían mostrar

imágenes de promoción, y dos mesas pensadas para que los comerciales se reúnan con clientes sin cita previa.

Junto a la zona de las mesas está la entrada al baño y, sorpresa, la primera de las modificaciones ilegales. El baño es más pequeño de lo que debería (con **Arquitectura** lo podrían deducir), puesto que una pared lo separa de la otra mitad del baño, accesible solo desde la zona 5. Abrirse paso a mazazos por aquí es un grave error; no solo porque la pared está reforzada, sino porque los militares al otro lado lo escucharían. Y tienen minas antipersona a su alcance.

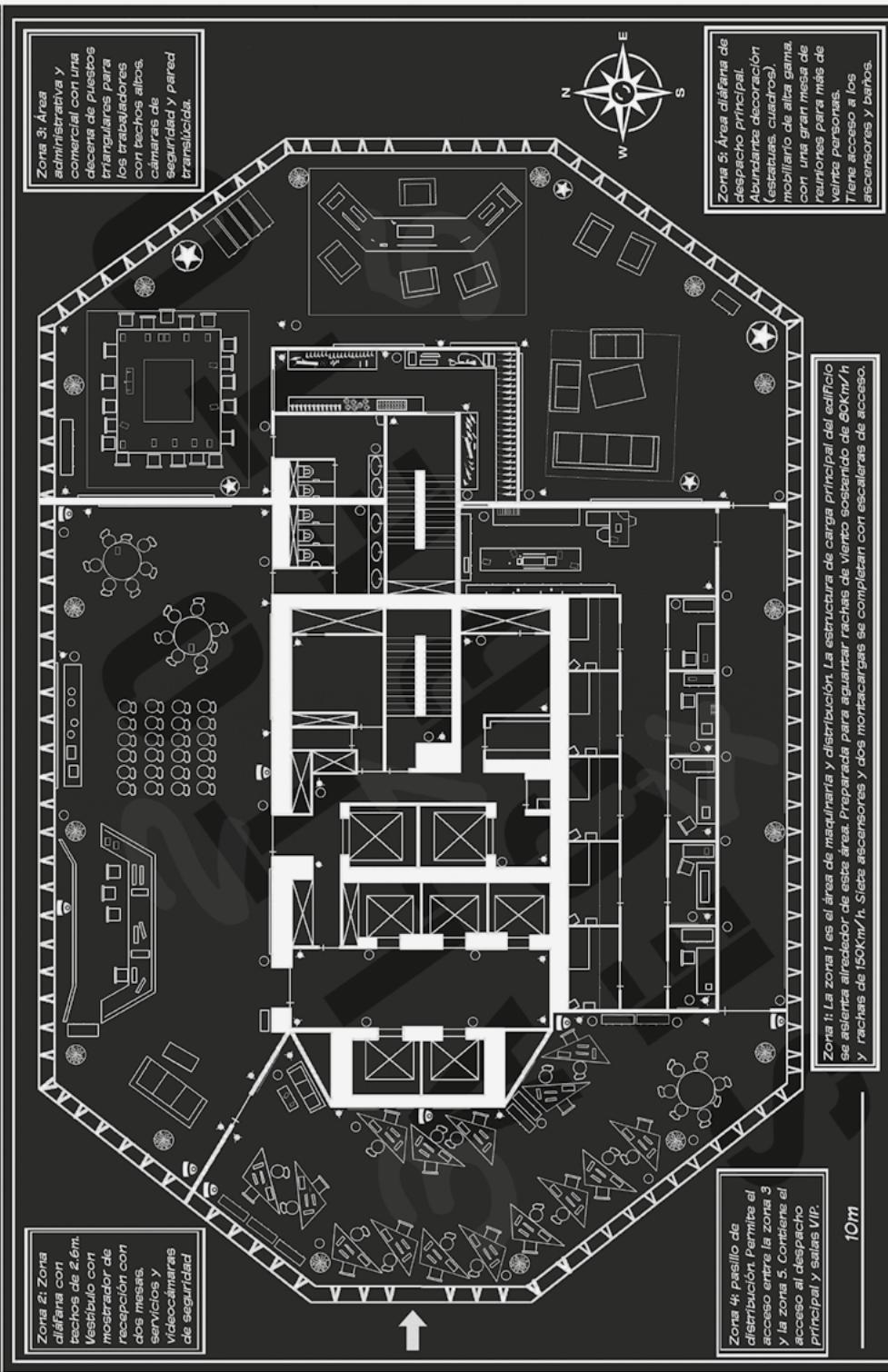
La parte izquierda de la zona 2 se separa de la siguiente por una inmensa pared translúcida de cristal reforzado con una puerta doble, vigilada con una cámara de seguridad, que solo se puede abrir con una tarjeta. Detrás de la puerta están apostados los militares y su estrategia es muy simple: esperar a que alguien se acerque, abrir la puerta a distancia, disparar ráfagas y volver a cerrar. Y repetir hasta que los *personajes jugadores* queden hechos fosfatina.

Hay diferentes estrategias para pasar por aquí, desde aguantar el tiroteo e intentar abrir la puerta (tirada de **Birlar** para hackearla o de **Mecánica** para forzarla, ambas a dificultad 6) hasta salir por la ventana y entrar por la del otro lado. Pueden poner **Explosivos** en la puerta o que sean los personajes habituales los que usen un lanzamisiles desde el edificio de enfrente para allanar el terreno. Pero, como suele pasar, un enfrentamiento más sutil suele ser más inteligente. Si los personajes habituales han intentado entrar en el sistema informático del edificio (usando **Vigilancia electrónica**), habrán visto que es imposible acceder a la red desde fuera. De hecho, los empleados de bajo nivel tienen su propia red limitada y los ordenadores de recepción no tienen acceso ni siquiera a ella.

Pero hay una manera de entrar en la red desde aquí y, si los jugadores han investigado la documentación legal del grupo empresarial, lo podrían saber. Utilizando **Burocracia** se pueden solicitar informes de altas y bajas en la seguridad social, así como contratos mercantiles y otra información interesante sobre el estado de las cuentas de Deluxe Vigilance. Una cosa llamativa

Plano en Planta piso 42 Torre Cristal -Deluxe Vigilance- 2003

JD



ENTRADAS ALTERNATIVAS

Se está asumiendo que el equipo FES va a entrar por la zona 1 del mapa, pero nada te garantiza que lo hagan. Debes improvisar ante posibles entradas imaginativas, como descolgarse por las ventanas del piso 43 o volar el techo del piso 41. Además, claro está, de que la segunda escalera da a una puerta cegada que lleva directamente a uno de los mayores secretos. ¿Y si la revientan con explosivos o la consiguen abrir con métodos más sutiles?

Si te rompen demasiado la aventura, asume que hay medidas de vigilancia adicionales y que las alarmas pueden avisar a los enemigos del ataque. Además, los militares no son estúpidos y están muy alerta. ¿Cómo puedes saber que no están también apostados en los pisos superior e inferior? Pero ten en cuenta que las resoluciones imaginativas de los jugadores deben ser premiadas, no castigadas. ¿Qué significa eso? Pues que si te obligan a salir de tu zona de confort con una propuesta que no te esperas, intenta ponerles las cosas fáciles. Que al entrar por los conductos de ventilación se encuentren un atajo o alguna ayuda, en vez de una ráfaga de metralleta cuando no pueden defenderse.

Ya tendrás tiempo después para pasártelas a cuchillo.

es que uno de los comerciales fue despedido fulminantemente hace muy poco tiempo. En la hoja de despido se le acusa de espionaje industrial, pero si se le llama y habla con él (sus datos de contacto están asociados a su contrato) él alega que lo único que hizo fue conectar su portátil a una clavija de internet que había junto a los enchufes integrados en las mesas de la recepción. Al parecer, esas conexiones dan acceso a la red privada de la empresa por un error de seguridad. Es fácil para el equipo FES conectar un portátil y, desde ahí, con **Infiltración** a dificultad 6 (fallar sigue dando acceso a la red, pero alerta de la intrusión al enemigo) se puede tener acceso al sistema de seguridad.

El sistema da acceso a dos secciones; la del servidor y la de la gestión de la red. La gestión del servidor es imposible, ya que está terminando un proceso de purgado, haciendo un borrado y reescritura de todos los datos imposibilitando

la recuperación de los mismos. En el historial de cambios se puede ver que se ha completado una copia de seguridad hace escasos minutos, lo que hace entender que los agentes enemigos tienen que seguir cerca. Pero es evidente que no van a tardar en marcharse.

El lado de la gestión de la red es fácilmente accesible para dejar todas las puertas abiertas y las cámaras apagadas. Incluso se podría expulsar de la red al resto de dispositivos conectados, para evitar que nadie vuelva a activarlos. Esto daría una gran ventaja táctica al equipo FES y forzaría a los enemigos a avanzar hacia el combate armado, abandonando sus coberturas. Después de esto, todo se vuelve más confuso. Al parecer hay un sistema de domótica que mantiene una habitación a una temperatura inferior a 0º C. De hecho, esa habitación tiene unos bloqueos que solo se pueden accionar manualmente, por lo que, aunque abran esa puerta no podrían acceder a ella. Por último, hay una habitación secreta que requiere una gestión mucho más minuciosa que el resto. Parece que solo se puede acceder a ella con dos tarjetas simultáneas (o hackeando el sistema desde aquí) y hay un temporizador que bloquea la puerta después de unos minutos. La única manera de descubrir, sin abrir todas las puertas, donde están estas habitaciones sería levantar el suelo técnico y seguir el cableado. Por desgracia, el falso suelo es demasiado estrecho como para que nadie se arrastre por ahí.

ZONA 3

Esta es la zona para los trabajadores. Hay una decena de puestos para comerciales y demás labores administrativas, dispuestos en mesas triangulares que permiten un pasillo que lleva con rapidez a la siguiente zona. Por lo demás, es una sección que no llama nada la atención salvo por los techos altos y las cámaras de seguridad que graban cada centímetro de este recinto. Pero cuando se abra la puerta, el equipo FES no va a tener tiempo de mirar nada, ya que hay un grupo de militares (tantos como jugadores) apostados tras una barricada realizada con mesas volcadas. Han montado una ametralladora pesada que va a abrir fuego contra todo aquel que entre de manera indiscriminada. Aunque en el manual se establece un Modificador máximo de daño por las armas de +1, esta ametralladora otorga un +3 e ignora el blindaje,



ya que está diseñada para atacar carros blindados y los daños que produce en un ser humano son masivos. Deja claro a los *personajes jugadores* que van a tener que ingeníárselas contra este enemigo, porque llevan las de perder.

De hecho, como la pared es traslúcida y la munición es de alto calibre, si ven que tardan en pasar, los enemigos abren fuego igualmente. Atravesar la pared reduce el daño de las balas en 2 puntos, pero impide a los jugadores responder al fuego. Algún *personaje jugador* puede estar tentado de meter el cañón de su arma por alguno de los orificios de bala de la ametralladora y disparar, pero eso le convertiría en un objetivo evidente y centraría el fuego en él. Por otro lado, el uso de granadas de mano o explosivos de cualquier clase activaría los aspersores (lo que se convierte en un problema más adelante), pero haría más efectivo el utilizar los orificios en la pared para atacar.

Lo más inteligente sería hackear el sistema como se ha explicado antes y encender las luces de toda esta zona, cegando momentáneamente a los militares que están al otro lado con gafas de visión

nocturna. El primer turno no pueden actuar y el segundo solo aquellos que superen una tirada de **Salud** a dificultad 4.

¿Y EL EQUIPO ORIGINAL QUÉ?

Si has optado por la opción de matar a varios miembros del equipo FES, vas a tener que gestionar qué está haciendo el grupo habitual. Si es solo uno de ellos el que está en la base del edificio, puede tener suficiente trabajo con la limpieza de los cascotes, cuerpos y casquillos de bala que llueven del piso 42. Pero si han ido muriendo varios, esa gestión puede ser innecesaria y muy aburrida. Quizás es un buen momento para mostrar una camioneta conducida por militares que aparca en la parte trasera del edificio, preparándose para transportar varios... ¿ataúdes?

Esto puede dar algo nuevo que gestionar y, además, sembrar la incógnita para lo que va a pasar en la zona 4. Sobre todo, si no han investigado con anterioridad sobre las furgonetas furtivas.

Una vez tomada esta zona, los *personajes jugadores* se van a dar cuenta que no hay mucho que investigar. Si no hubieran conseguido entrar en la red informática en la zona anterior, aquí lo pueden hacer de manera más sencilla, pero por lo demás el resultado sería el mismo.

Al fondo hay una pared reforzada, decorada con un vinilo con publicidad que muestra hombres armados en poses amenazantes y una puerta pequeña en la sección derecha. Intentar utilizar una de las tarjetas de los hombres muertos no va a funcionar, ya que el panel pide un código numérico. Fallarlo bloquea la puerta y obliga a volarla o forzarla. Lo mejor, de nuevo, es desactivarlo todo desde el sistema informático y pasar.

ZONA 4

Según el mapa, este pasillo lleva al despacho principal y deja a un lado unas cuantas salas de reuniones VIP, pero es evidente que algo no cuadra. En primer lugar, hay una única puerta en la pared izquierda y, para continuar, la pared que lo separa tiene muestras de condensación por frío. La estancia que está al otro lado, aquella que estaba a menos de 0º C, es un laboratorio donde se investiga con los Arrancatripas.

Desde hacía tiempo la empresa sabía que era peligroso depender de la clínica Bienestar para conseguir estas entidades sobrenaturales y querían investigar por su cuenta. Por desgracia, en Deluxe Vigilance no son científicos y la única manera que tienen de hacer investigación es el socorrido método de prueba y error. Si los personajes habituales han tanteado a la policía, con **Jerga policial**, sobre cosas extrañas que pueden haber pasado en ese edificio, pueden estar sobre preaviso. Desde hace unos meses, una furgoneta sin luces viene semanalmente en mitad de la noche y se va después de un tiempo. Nadie sabe qué hace porque tienen en nómina a los agentes para que miren a otro lado, pero si consiguen **Intimidar** a uno de ellos, les dirá que una noche vio cómo se escapaba un yonqui de uno de los vehículos, lo redujeron con un táser y lo arrastraron adentro. Están utilizando drogadictos que recogen de los alrededores de la Cañada Real para introducirles Arrancatripas y criárlas.

Los conocimientos médicos de los militares son muy limitados. Saben que deben mantener a los

ARRANCATRIPAS

Aunque los Arrancatripas aparecen comentados en muchos de los manuales esoterroristas, no tienen estadísticas de juego. Asume que la criatura funciona como un Cadáver sangriento (ver *Esoterroristas 2ª ed.* página 83) con la mitad de Salud.

Pero cuando un Arrancatripas está dentro de un huésped, se vuelve mucho más peligroso. Una persona infectada puede gastar 4 puntos de **Atletismo** o de **Escaramuza** para activar, durante una escena, al Arrancatripas. A partir de entonces, y durante toda la escena, podrá gastar 1 punto de **Salud** para resolver una tirada de la habilidad elegida como si hubiera sacado un 6. Al final de la escena, el personaje deberá pasar un chequeo de **Salud** a dificultad igual que el número de puntos gastado de esta manera. Si no lo supera, fallece a causa de lo que, a simple vista, parece una muerte súbita.

huéspedes con vida, que en aproximadamente una semana el Arrancatripas está maduro y, por último, que las entidades se pueden arrancar del cuerpo y congelar hasta que se usen. Por eso mantienen a sus secuestrados completamente drogados todo el tiempo hasta que su pecho se empieza a hinchar por el tamaño de la criatura. En ese momento los sacan a rastras de sus celdas, los abren en canal y extirpan las entidades. Están haciendo acopio de Arrancatripas para poder utilizarlos en un futuro, pero por ahora no han hecho ninguna operación por su cuenta.

En cuanto se abren todas las puertas, las celdas también se abren (y, de hecho, si han entrado por la fuerza, José María Larrey se habrá enterrado y también las abre) y los secuestrados están sueltos. Cuando el grupo FES pase por allí, los cautivos abren la puerta y atacan en mitad de un trance agresivo. Los Arrancatripas están empezando a soldarse en el organismo de sus huéspedes y estos tienen una fuerza sobrehumana que todavía no controlan. Quizás uno golpee la ventana, descolgándola y lanzándola al vacío, pero reventándose el brazo en el proceso. O quizás otro se lance contra uno de los militares y falle, aplastándose contra la pared y convirtiéndose en pulpa.

El combate va a ser rápido y grotesco, con hombres y mujeres con pechos palpitantes gritando de dolor, muriendo con explosiones de sangre y hueso al más mínimo golpe fallido (considera que ninguno tiene puntos en **Escaramuza**), salpicando a los militares. Deberías obligar a alguno, si no a todos, a hacer tiradas de **Estabilidad** con una pérdida de puntos variable (2 por ver un yonqui rompiéndose un brazo, 8 por terminar empapado en visceras de drogadictos, con sus cabezas separadas del cuerpo gritando todavía en el suelo).

Además, si se hubieran activado los aspersores, el laboratorio está inundado y, al abrirse la puerta, sale una oleada que tira al suelo a cualquiera que no supere una tirada de **Atletismo** a dificultad 6 (resta 1 por cada personaje que hubiera delante, ya que la ola pierde fuerza).

Si los *personajes jugadores* investigan en el laboratorio, pueden ver diferentes estados en los que están las personas secuestradas. Pueden, de esa manera, deducir cuál es todo el proceso médico que están haciendo para conseguir los Arrancatripas. Además, pueden salvar a alguno de los yonquis que, escondidos en sus celdas tiritando aterrorizados, todavía pueden ser salvados de las

criaturas que tienen en su interior. Pero si abren los inmensos arcones frigoríficos que ocupan la pared norte, es posible que uno de los Arrancatripas, todavía sin congelar, les salte encima y los intente convertir en huéspedes, abriéndoles la boca con sus finas patas de araña para introducirse dentro de su organismo.

Con **Ocultismo** se puede saber que los Arrancatripas deben estar congelados hasta que están en el interior de un organismo. Desenchufar y cerrar bien los frigoríficos es suficiente para matarlos en un par de horas sin riesgo alguno. Claro que una buena granada incendiaria (**Preparación** a dificultad 4) puede resolverlo todo en cuestión de minutos.

Por último, el pasillo lleva a una puerta translúcida hacia la zona 5. No hay medidas de seguridad adicionales, así que es fácil sospechar que lo que se encuentre al otro lado tiene cañón y dispara. Si quieren buscar salidas alternativas (y siempre que no se planteen descolgarse por una ventana y entrar por la siguiente), el equipo original puede aplicar **Análisis de documentos** en el mapa y puede ver que la zona 5 si tiene un falso techo. La razón es que el laboratorio necesita ventilación especial y la única forma de conseguirlo es con un inmenso tubo que atraviesa esta zona y llega



a los respiraderos del edificio. Eso se traduce en una rejilla de casi un metro de ancho con una hélice que extrae el aire en lo alto de la pared este del laboratorio. Con **Mecánica** a dificultad 6 se puede descolgar (fallar hace que se desplome la hélice, alertando a los militares del otro lado) y pasar a un tubo que permite un ataque furtivo.

Por supuesto, la opción de abrir la puerta siempre está ahí, lo que lleva a...

ZONA 5

...Una lengua de fuego que impacta automáticamente en todo el que esté a menos de medio metro de la puerta.

José María Larrey está al fondo, recoge el portátil y huye fuera de la visión del grupo. Mientras, el segundo al mando, con blindaje de placas y armado con un lanzallamas, intenta ganar tiempo. Avanza con paso lento pero firme hacia el pasillo sin dejar de accionar el arma, escupiendo fuego y convirtiendo el pasillo en un infierno sin escapatoria.

Pocas cosas gustan más a los jugadores con personajes temporales que un sacrificio heroico. Elige a uno de ellos para que vea entre las llamas al soldado enemigo. Tiene línea de visión hasta la mochila de combustible, pero para disparar debe saltar directamente a las llamas y morir. Tiene una única tirada (a dificultad 6, no tires daño, sino que pasa directamente a narrar cómo explota el militar) antes de ser consumido por completo.

El resto de supervivientes puede ver que esta zona es diáfana, con mucha decoración ostentosa. Cuadros y estatuas que cualquiera con **Historia del arte** sabe que son de autores de renombre, alfombras y sillones de alta gama y un montón de fotografías del líder del grupo estrechando la mano a políticos y empresarios de primer nivel. Esta zona carece de ninguna cámara de vigilancia, pero José María Larrey ha desaparecido por el fondo. Cuando van a buscarlo, ven que una pared está abierta, dando acceso a la sala secreta con control de acceso que vieron en el sistema informático. Esto lleva a un escondite secreto lleno de armas que podrían abastecer a un ejército, desde metralletas hasta lanzacohetes pasando por bombas lapa y lanzallamas. Todo bien ordenado y clasificado, junto al servidor que ahora mismo

está apagado, y que huele a chamusquina por un sobrecalentamiento provocado.

El grupo puede ver que el líder de Deluxe Vigilance ha desaparecido. La estancia secreta tiene, a su vez, una puerta secreta que lleva a la escalera supuestamente cegada (por lo que, si intentaron entrar por aquí al principio, habrían hecho explotar parte del arsenal y muerto calcinados). Larrey se lleva su portátil y toda la información sensible que pudiera haber en el servidor (**pista clave**), dejando tras de sí una bomba con un contador que dice 3, 2, 1...

PERSECUCIÓN

Tipo de escena: reacción antagonista

Escena previa: «Asalto»

Escena siguiente: «Ocultación»

La explosión hace vibrar el edificio de al lado, donde el equipo original acaba de escuchar cómo el equipo FES al completo ha pasado a mejor vida justo después de decir algo parecido a «¡Se dirige a la azotea! Se lleva toda la información». Luego, pueden ver un helicóptero silencioso que llega y se posiciona justo encima del jardín vertical que ocupa la última planta del rascacielos. Lanza una escalerilla y espera en posición.

Es tarea para el grupo habitual detener a José María Larrey antes de que huya. Cómo lo consiga es cosa de ellos; desde esperar a que suba al helicóptero y disparar con un lanzamisiles o convencer al ejército para que reduzca el aparato a cenizas. Si prefieren perseguirlo, lo alcanzan en la última planta, donde el impresionante jardín vertical de 40 metros de altura los separa del helicóptero. Iniciar una carrera a la desesperada parece la única opción, utilizando las plataformas elevadoras de los jardineros (se parecen a las de los limpiacristales, pero con mangueras y en el interior del edificio) mientras José María trepa a toda velocidad, saltando de una sección del jardín a la siguiente utilizando su fuerza sobrehumana.

OCULTACIÓN

Tipo de escena: conclusión

Escena previa: «Persecución»

Dependiendo de cómo se ejecute la escena anterior, esta cambia radicalmente. No es lo mismo buscar un portátil entre los restos de un helicóptero en llamas parando el tráfico del paseo de la Castellana que dar explicaciones sobre una

explosión en el piso 42 mientras un equipo limpia los cadáveres y los impactos de bala.

En cualquier caso, la aventura se acaba con el señor Verdad felicitando a los agentes, avisando a la Ordo Veritatis para que desencripten el disco duro para poder así investigar a los empleadores de Deluxe Vigilance. La sensación de un trabajo bien hecho dura poco, pues las redes sociales están que echan humo después de que un famoso *influencer* saque a la luz una fotografía que demuestra que el futbolista que murió al inicio de la aventura anterior tenía un Arrancatripas en su interior. No hace falta que el señor Verdad diga nada: la siguiente misión empieza en ese mismo instante.

Esta aventura debería ser jugada con miembros del equipo FES. Estos vienen descritos en la sección «Marco de campaña», en las páginas 19-20. Aunque algunos detalles se han dejado en blanco para que cada jugador indique lo que deseé, la sesión de creación de personajes debería ser rápida y concisa. Si lo prefieres, en la web shadowlands.es/descargas tienes sus fichas en formato pdf y Excel. Siéntete libre de construir un grupo nuevo si así lo consideras, pero la señora Verdad que lo dirige no debería aparecer, ya que podría entrar en conflicto con eventos más adelante. Si ella te gusta y quieras que esté, haz lo posible por no incluirla en el conflicto. Que aparezca, presente el equipo y se vaya por donde ha llegado.



CLICKBAIT

DETONANTE DE LA INVESTIGACIÓN

Al final de la anterior aventura, «Cristal», los investigadores reciben una alerta de AMINA. Se ha filtrado la fotografía de uno de los futbolistas más famosos del mundo abierto en canal junto a una criatura sobrenatural. Antes de que puedan reaccionar, toda la prensa deportiva se hace eco, pero no de la manera que la Ordo Veritatis esperaba. Están desinformando, ocultando rápidamente la fotografía y haciendo un trabajo de velado muy eficaz en muy poco tiempo. Por desgracia, están inventando mucha más información de la necesaria sobre el *influencer* que ha hecho pública la fotografía para desacreditarlo, y se corre el riesgo de que la Membrana se desestabilice por el otro lado. Hay que pararles.

CONSPIRACIÓN SINIESTRA

Los periódicos deportivos más importantes del país están acostumbrados a pactar sus noticias con los grandes equipos de fútbol para ganarse su favor. Normalmente es Deluxe Vigilance quien se comunica con los medios, dándoles instrucciones para que tapen todo tipo de agravios y rumores. Ahora la empresa de seguridad ha desaparecido, pero los periodistas continúan con el misma tónica, siguiendo una vaga promesa de poder y dinero a raudales que nadie sabe concretar, pero que todos quieren conseguir...

RASTRO DE PISTAS

Esta aventura se puede jugar de dos maneras. La primera es un *sandbox* en el que las escenas circulan de manera orgánica, sin una causa y efecto entre ellas. Los investigadores descubren

IMPRONTA

La impronta de esta aventura es la mentira. Todos los periodistas y personas de su entorno han normalizado tanto la mentira que la habilidad **Detección de mentiras** no funciona con ninguno de ellos. Por si eso fuera eso fuera poco, ellos mismos también saben que todos mienten más que hablan y por eso intentan interpretar las palabras que el otro quiso decir, que normalmente es lo contrario de lo que ha dicho.

La escalada de absurdas situaciones se torna dramática cuando alguno de los implicados interpreta que uno de los jugadores le ha pedido que le arranque el corazón a su compañero.

en «**Exclusiva**» que están pasando cosas extrañas en la redacción de un periódico deportivo y van a indagar allí. Al llegar, en «**Paren las rotativas**», por algún motivo, llaman la atención de los trabajadores del periódico, que están esperando la llegada de agentes de Deluxe Vigilance. A partir de aquí el resto de las escenas alternativas («**La de Recursos Humanos**», «**El becario**», «**El presentador**», «**La conspiranoica**», «**El jefe**») se van a sobreponer unas a otras, al tener lugar en el mismo espacio-tiempo. Todo desemboca en «**Columnas de opinión**», con todos los trabajadores enfrentados entre ellos para ser el elegido que conozca al Dios Ciudad. La acción termina con «**Contraportada**» y los personajes *jugadores* intentando resolver el velado.



La segunda manera de jugar es un *free-form*, es decir, una aventura sin objetivo concreto ni estructura. Los *jugadores* interpretan a los personajes secundarios, compitiendo para ser elegidos por el emisario de Deluxe Vigilance. Los *personajes jugadores* no aparecen hasta el final, cuando todo ha terminado. Para saber más de este tipo de juego, ve a la sección de «Forma alternativa de juego» al final de la aventura.

REACCIÓN ANTAGONISTA

Si el grupo de juego consigue dejar claro que ellos no forman parte de Deluxe Vigilance, los periodistas intentan detenerlos porque han visto demasiado. Si, por el contrario, los investigadores les siguen la corriente, llega un momento en el que los propios periodistas empiezan a matarse entre ellos por conseguir el favor de los supuestos militares. Tanto si intentan matar-

los como si hacen todo lo contrario, lo hacen en nombre de una entidad sobrenatural a la que llaman el Dios Ciudad.

ESCENAS

EXCLUSIVA

Tipo de escena: introducción

Escena siguiente: «Paren las rotativas»

Con los cadáveres de la anterior aventura todavía frescos, el velado recién resuelto y sin haber dormido en toda la noche, se dispara una de las alertas más grotescas que jamás haya visto el grupo de juego. En pleno directo por una plataforma de streaming, uno de los *influencers* más famosos de España ha mostrado una fotografía del cadáver del futbolista que abrió la aventura «Retoques». La conmoción ha sido inmediata, y tanto la foto-

grafía como el vídeo mostrándola han llegado ya a más de 10 millones de reproducciones. Y eso que acaba de amanecer.

Según el *influencer*, la fotografía se la hizo llegar el médico que atendió al deportista antes de que llegaran «agentes secretos de la Interpol» (o cualquier otra excusa que utilizaran los *personajes jugadores* para resolver el velado) para tapar el asunto. Los datos que da el famoso son estremecedoramente acertados, narrando hasta el último detalle de lo que hicieron tanto el señor Verdad como los *personajes jugadores* en el estadio de fútbol. Denuncia que ningún periódico o medio de comunicación se ha atrevido a mostrar las escabrosas imágenes, pese a que el médico las llevó allí. Dice que una conspiración para ocultar información a los españoles está en pleno apogeo y que no va a descansar hasta que todo este entramado se desmonte.

Antes de que los investigadores se pongan en marcha, con el café todavía burbujeando en la cafetera y los planes a medias, una oleada de contrainformación barre por completo la red. Todos los medios de comunicación importantes denuncian la noticia como falsa y las columnas de los periódicos se llenan de artículos de opinión desacreditando al *influencer*. Dicen que todo es una broma de mal gusto de un grupo de trolls por Internet y que el único que ha caído en su trampa es el tonto famoso este de las redes sociales. Muestran la supuesta foto real (que no es otra cosa que un montaje) del futbolista muerto, pero sin ninguna herida, y explican cómo funcionan los programas de edición de imágenes, intentando demostrar que la foto real es, de hecho, un montaje. Además, en cuestión de minutos el médico que supuestamente entregó la fotografía está siendo entrevistado desmintiendo las palabras del *influencer*. Es evidente que le han sobornado para que cambie de opinión.

En definitiva, todo el mundo está mintiendo descaradamente como si estuvieran haciendo el velado más eficaz de la historia de la Ordo Veritatis. Caso cerrado. No hay que hacer nada más, e incluso el *influencer* termina por recular y hace un nuevo directo explicando que había sido engañado por un médico con ganas de sus quince minutos de fama. A medida que una minoría ruidosa empieza a sacar nuevas pistas y prue-

bas que demuestran el trabajo de los agentes de la Ordo Veritatis (incluyendo el velado del señor Verdad), nuevas piezas de información falsa aparecen para censurar sus voces. La cobertura de la noticia es tan eficaz, que incluso agencias de noticias con prestigio internacional dan como buenas las desinformaciones. De hecho, **Investigar** demuestra el gran trabajo realizado por decenas de medios de comunicación, ya que cualquier posible cabo suelto está atado y bien atado. Incluso medios más alejados de las versiones oficiales están comprando esa versión de los hechos, aplastados por tanta evidencia.

Parece que lo único que queda es apagar la cafetera e irse a dormir, pero el señor Verdad tiene nuevas órdenes. Un periódico deportivo de tirada nacional está aprovechando la coyuntura para atacar a los *influencers*. Acaba de anunciar un número nuevo dedicado únicamente y exclusivamente a detallar y documentar todos los casos en que un supuesto periodista ha utilizado Internet para transmitir información falsa. Saldrá esta misma tarde y, por los primeros anticipos que enseñan por redes sociales, parece que va a hacer mucho daño a la Membrana. Están desvelando información verídica de periodistas poco morales para sazonar una macabra historia completamente falsa, en la cual todos los *influencers* son unos irresponsables y unos vendidos a las marcas.

La redacción está en el propio paseo de la Castellana, a menos de cinco minutos en coche de la ubicación del rascacielos (**pista clave**), así que el señor Verdad pide a los *personajes jugadores* que investiguen lo que está ocurriendo y que consigan que la publicación no salga a la luz. No va a entregar ningún tipo de documentación para, según él, «darles vía libre a la hora de enfrentarlo», pero es bastante evidente que no tiene medios para conseguirla a corto plazo. Además, está débil, escupiendo sangre (aunque lo niega si alguien lo ve) y visiblemente dolorido por el cáncer de hígado que lo consume. Da algo de pena cuando recoge todo lo que queda de la anterior misión, felicita a los agentes por un trabajo bien hecho y se va, prometiendo estudiar el disco duro en cuanto tenga tiempo. Tiene un equipo que será capaz de desencriptarlo, buscando más ubicaciones asociadas a Deluxe Vigilance, para asegurarse de que son erradicados por completo.



PAREN LAS ROTATIVAS

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Exclusiva»

Escenas siguientes: «La de Recursos Humanos», «El becario», «El presentador», «La conspiranoica», «El jefe»

El periódico deportivo es una cabecera de una editorial mucho más grande y, en realidad, no tiene mucha importancia dentro del conjunto de la empresa, por lo que cuenta con bastante autonomía mientras se ciña al presupuesto. Su redacción es la más pequeña del conjunto, casi en la entrada del edificio, detrás de recepción. El caos se puede escuchar antes de cruzar las puertas principales, con decenas de personas gritándose, teléfonos sonando con desesperación y personas llevando informes de un lado a otro. Hay una oleada de gente más o menos constante entrando y saliendo a toda prisa de las oficinas de este periódico, abarrotando la recepción y molestando al resto de profesionales que trabajan en despachos cercanos.

La recepcionista está tan desbordada que ha dejado los tornos de entrada abiertos, por lo que no es necesario hacer nada para entrar. Una vez en el interior pueden confirmar de primera mano la intensidad del ambiente. La sensación de urgencia es notable, con dos docenas de personas gritándose estresadas, intentando sacar en horas lo que en otros momentos llevaría una semana. Sin embargo, con **Antropología** se puede llegar a una conclusión curiosa: los empleados están emocionados por lo ocurrido. No es un estrés agotador y deprimente, sino la emoción de un desafío que llevaban tiempo queriendo tener. Es evidente que están en un barco todos juntos cazando una ballena que llevaba mucho tiempo esquivando sus arpones. Es evidente que quieren destruir a los *influencers*.

No es algo que escondan. Si alguno de los *personajes jugadores* intenta **Interrogar** a alguno de los empleados, este deja muy claro que Internet cambió para siempre la manera de trabajar de los periodistas, precarizando el empleo y complicando sus metodologías. Las *false news* campan a sus anchas y los opinólogos vierten bilis desinformada sin pestañear. Sienten de verdad, con verdadera pasión, que todo aquel que comunica por un medio no tradicional es el enemigo y, por fin, una circunstancia ajena ha puesto a la opinión pública a su favor. Todos sienten que es el momento de

enterrar para siempre estas nuevas formas de comunicación tan corrosivas para la sociedad.

Pero dentro de la locura en la que se ha convertido esta sala, va a ocurrir algo que cambiará las dinámicas. Este evento variará por completo dependiendo de la coartada que utilicen los *personajes jugadores* para estar allí, pero es imposible de evitar. Puede que lo provoque el grupo de juego si entran como policías exigiendo la atención de todo el mundo. O puede que el detonante sea un comentario inocente que hace que alguno de los periodistas se sorprenda y mire con nuevos ojos a estos becarios nuevos. O quizás, sea algo totalmente forzado por el *director de juego*, con un personaje preguntando abiertamente a la persona de la limpieza qué hace mirando esos papeles.

Sea como sea, en un momento dado alguien se percata de que el grupo de juego son gente importante, y un rumor corre rápidamente por la redacción. En cuestión de segundos se hace un silencio en la oficina y todos miran en dirección a los *personajes jugadores*. Es evidente que los están mirando y estudiando, pero lo hacen con expectación, excitación y algo de envidia. La directora de Recursos Humanos se acerca entonces con una sonrisa de oreja a oreja para estrechar todas las manos, ofrecer todas las comodidades y ser lo más solícita que puede. Les presentará a cualquiera de los periodistas que necesiten, y hará de nexo entre ellos. En un momento dado admite que está emocionadísima de poder ayudar a los famosos agentes de Deluxe Vigilance. Que ha oído hablar muchísimo de ellos y que espera de todo corazón ser ella la elegida (**pista clave**).

En ese momento exacto se dan cuenta de que la mayoría de la redacción les sigue con la mirada, admirando a los supuestos agentes paramilitares. Nadie sospecha que, en realidad, son el grupo que los acaba de derrotar. Toda la gente en la sala asume que los investigadores trabajan en Deluxe Vigilance y van a hacer lo posible por venderse como soldados para proteger el fútbol de los malvados que quieren destruir su buen nombre.

Como siempre, esto tiene truco. Uno de los periodistas ha ido diciendo al resto que una fuente muy fiable del mundo del fútbol en España le ha confesado que han conseguido invocar a un dios. No es un *simile* de alguien muy poderoso, sino

un ente sobrenatural que puede otorgar poder ilimitado con su simple presencia. Desde que la clínica Bienestar ha cerrado, deben conseguir deportistas de élite de alguna otra manera, por lo que han urdido el siguiente plan: se llevará a los jugadores más prometedores de todos los equipos más importantes del país ante la presencia de ese ser para conseguir el poder necesario para seguir jugando... durante toda la eternidad.

Aunque la mujer de Recursos Humanos ha intentado mantener la información en secreto, lo cierto es que el rumor ha llegado a toda la redacción en poco tiempo. Todo el mundo cree esta versión de los hechos y asume que todos los sacrificios y favores que han realizado para salvar a los mayores clubes de la liga se van a materializar en una recompensa: ha corrido el rumor de que en poco tiempo va a aparecer un agente de Deluxe Vigilance para llevarse al elegido que conocerá al Dios Ciudad.

Las siguientes cinco escenas pueden ocurrir en cualquier orden o no pasar jamás. Son cinco personajes que van a luchar por la atención de los investigadores, ya que quieren ser elegidos a toda costa.

CIERRA AL SALIR

La misión ha terminado ya. Puedes saltar en cualquier momento a la escena «Columnas de opinión» porque todo el trabajo ha concluido. Los personajes son totalmente proactivos y van a dar toda la información que interese a los *personajes jugadores* sin que estos tengan casi ni que pedirla. La gracia está en saber qué quieren a cambio y de qué manera va a modificar eso su forma de actuar. Además, puedes aprovechar para llenar algún hueco (o fallo) de guion que vengas arrastrando de aventuras previas, ya que muchos periodistas se acercan a los investigadores para jactarse de pruebas que han ocultado y testigos que han confundido en casos anteriores.

Algunos grupos de juego están casi terminando esta aventura, mientras que para otros la diversión está a punto de llegar. Y va a durar horas... Tantea a tu grupo de juego y no fuerces las escenas más allá de lo estrictamente divertido para todos.

LA DE RECURSOS HUMANOS

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «Paren las rotativas»

Escena siguiente: «Columnas de opinión»

La mujer de Recursos Humanos, con un café siempre en la mano y una vestimenta demasiado formal, es nerviosa y está completamente obsesionada con caer bien. Orgullosa de su aspecto siempre immaculado, lo utiliza como señal de identidad. Aprovecha cualquier parón de la conversación para retocar su maquillaje, su vestimenta o comprobar su aliento, inquieta por estar algún paso por debajo de la perfección absoluta. No gestiona nada bien la desaprobación y, si algo la pone en evidencia, se encierra en su despacho, echa las persianas y pone discos de música pop de los noventa a todo volumen. Nadie nunca se ha atrevido a entrar en su despacho en esos momentos, pero si lo hiciera se la encontraría comiendo compulsivamente y provocándose el vómito después en una bolsa de mareas, que lleva discretamente en el bolso y que tira al llegar a los servicios.

Odia que la gente airee sus problemas; está totalmente convencida de que la única manera de tratarlos es ocultarlos hasta que desaparezcan. De hecho, lejos de reconocer sus desórdenes alimentarios piensa en ellos con orgullo, como su manera de engañar al sistema. Cree que cualquiera que conozca su secreto lo aprovechará laboralmente (porque es lo que haría ella), por lo que ha preparado extensos dossieres con información que podría destruir a cualquiera de los demás empleados. Es más, toda persona contratada por ella misma ha sido elegida a propósito por tener un problema gravísimo que ella puede controlar.

Cuando el grupo de juego habla con ella, ya tiene su plan perfectamente trazado. Quiere ser elegida por el Dios Ciudad y va a aprovechar su posición privilegiada para presentar a sus oponentes de manera que salgan mal parados. Toda esta situación la tiene más crispada de lo habitual, pero fingir normalidad mientras recorre la zona con una sonrisa con los dientes apretados. Introduce en la conversación elementos que sutilmente (o eso cree) la señala a ella como la única que puede estar a la altura de un encuentro con seres superiores. Pero es un farol, ya



que no se siente preparada. De hecho, si fuera elegida, tendría un ataque de ansiedad que solo podría resolver con más comida.

Mientras desea secretamente no ser elegida, no deja de boicotear los esfuerzos de sus compañeros, filtrando información que los destruya o simplemente chantajeándoles.

EL BECARIO

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «Paren las rotativas»

Escena siguiente: «Columnas de opinión»

Lleva mucho más tiempo como becario de lo que la ley permite, encadenando contratos de diferentes tipos. Empezó con prácticas formativas no remuneradas, luego hizo prácticas formativas que le pagaban las dietas y, luego, tras unos meses de prueba con un contrato eventual en que le pagaban la mitad de las horas que hacía, le han vuelto a hacer firmar prácticas formativas. El becario tiene mucha pasión y lo aguanta todo estoicamente. Este trabajo le permite entrevistar a futbolistas, ir al estadio y codearse con algunos de sus ídolos. Le ha permitido ir a palcos y entrar en vestuarios. Incluso se fue de fiesta con algunos deportistas, que bromearon con él y hasta

le contrataron una prostituta. No cobrar es solo una mínima molestia comparado con todas las ventajas que está disfrutando.

Está dispuesto a matar por este periódico. O eso es lo que se dice, pero en realidad es un cobarde con miedo a no encajar. Acepta los chistes hirientes con una sonrisa y se presenta voluntario para cualquier cosa con tal de conseguir «visibilidad» y una palmadita. Lleva las redes sociales, contesta los correos, corrige los textos e incluso escribe algunos artículos bajo el nombre de otros compañeros. Y no solo eso, sino que ha configurado las impresoras y el wifi y ha creado los usuarios de la mayoría de los empleados, siendo el único con permisos de administrador en el sistema. Si él se fuera, la empresa se iría al garete en cuestión de días. Por desgracia, eso solo lo sabe él.

El becario, en cualquier caso, no tiene ninguna posibilidad de conseguir ningún puesto, menos aún un trato de favor. Pero en su mente todo el mundo le debe favores y pretende cobrарlos todos juntos para saltarse la cola y ser el primero en conocer al Dios Ciudad. En cuanto vea la oportunidad, planea subirse a una mesa para presentarse voluntario, esperando una oleada de aplausos y comentarios de apoyo. Esto no va

a pasar, claro. Al contrario, va a ser el pistoleazo de salida para que el resto de los redactores anuncien sus candidaturas y hagan pasar la competición a un plano más directo y visceral.

Ese es el momento del jarro de agua fría. El momento en el que el becario entiende que nunca le van a tener como a un igual y que no es más que el perro faldero de los demás. Es el momento de la venganza y, aunque no es capaz de iniciar ningún tipo de acto violento, sí que va a aprovechar sus permisos de administrador en toda la red (incluido el servidor web y las direcciones de correo de millones de suscriptores). No va a ser bonito haberle traicionado.

EL PRESENTADOR

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «Paren las rotativas»

Escena siguiente: «Columnas de opinión»

Es él. La razón por la que todo funciona en esta publicación. Sus columnas de opinión, lo primero que leen los suscriptores. Sus *posts* en redes sociales, lo más comentado. Sus exclusivas, las más candentes. Sus polémicas, las más justas. Su ego, el más desproporcionado. Es cierto que, sin la presencia de este profesional, esta cara conocida con más de veinte años de programas de televisión, retransmisión de partidos, entrevistas y amor al deporte rey, este periódico habría sido fagocitado por las entrañas de Internet. En los momentos de mayor zozobra, sus exclusivas salvaron la publicación y varias veces ha cedido

su sueldo para pagar deudas. Es respetado y querido, cercano, amable y guapo. Es la persona que todo el mundo querría ser y, además, la que ha traído la noticia de la existencia de un dios del fútbol. No quiere citar sus fuentes, pero nadie duda de sus palabras cuando dice que una de las personas más importantes del deporte en este país le hizo una confidencia: están a punto de invocar a un ser todopoderoso que, con su simple visión, puede convertir a simples mortales en deportistas de élite y a personas como él en figuras importantes a nivel cósmico.

El presentador no es ningún estúpido supersticioso y si hubiera venido de otra persona habría recibido esa noticia con una sonrisa afable y un cambio de tema. Pero estaba hablando con una de las personas más poderosas de España y, además, lleva años enterrando noticias extrañas. Por ejemplo, la fuerza y destreza sobrehumanas del deportista fallecido al comienzo de «Retoque» solo se puede explicar por los Arrancatripas, que el presidente dice que han sido cedidos por el propio Dios Ciudad. Es por eso por lo que el presentador decide creer la historia. Y también decide conocer a ese dios. Alguien con el ego tan crecido sabe que, si pide audiencia con Dios, conseguirla es solo papeleo. El problema es que la espera se está alargando demasiado y él ya ha dado por buena la noticia y se la ha comunicado a sus compañeros.

Este es el verdadero detonante de la historia: un simple rumor que todo el mundo da por bueno

DIOSES Y MONSTRUOS

Aunque aún no se desvelará la verdadera naturaleza del Dios Ciudad, es evidente que los jugadores ya estarán pensando en una entidad de la oscuridad exterior. Es muy probable que los *personajes jugadores* estén preguntando para intentar descubrir qué criatura es y cómo derrotarla. No es el momento ni el lugar para hacerlo.

Esta gente no tiene ni idea de qué criatura es y, menos aún, sus poderes reales, pero no lo van a admitir. Si los investigadores presionan para saber algún detalle, puedes abrir el libro básico de *Esoterroristas 2ª edición* o el *Libro del Horror Incasante* y describir algún poder al azar. Los siguien-

tes interrogatorios apuntarán a otros poderes... incompatibles con el primero. Esto se debe a que los periodistas van inventando sobre la marcha, creyéndose sus propias mentiras antes que admitir que no saben nada. Esto, unido a una habilidad admirable para mentir sin activar **Detección de mentiras**, lleva a los *personajes jugadores* a un estado de paranoia bastante extremo.

Mantén la mentira todo lo que te parezca divertido y, si siguen buscando información, pídeles un **gasto de 2 puntos** en **Ocultismo** para llegar a la conclusión de que estos periodistas no tienen ni idea y que toda la búsqueda ha sido en vano.

(por venir del presentador) sobre unos agentes que están acabando de acomodar las dependencias que albergarán al dios y que, en cuanto esté todo listo, vendrán a llevarse a los elegidos. Deluxe Vigilance es el guardián de esta entidad sobrenatural, y todos quieren estar en esa fiesta. Por desgracia, el presentador ha hecho circular ese rumor porque piensa que se lo van a llevar solo a él, lo cual le daría un halo de misterio y superioridad que jamás podrá igualar.

Si alguien le niega poder ver al Dios Ciudad con rapidez o intenta llevar a más gente además de él, entra en una furia agresiva difícil de controlar. En principio no llega a las manos, pero la situación escalará muy rápido si no le dan lo que quiere. La de Recursos Humanos lo sabe y solo tiene que mantener tensa la cuerda lo suficiente como para que él mismo salte.

LA CONSPIRANOICA

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «Paren las rotativas»

Escena siguiente: «Columnas de opinión»

En todas las oficinas hay alguien así. Una persona que no gusta a nadie, que no comulga con lo que quiere la empresa y que no sabe trabajar en equipo. En este caso es una periodista de raza, afilada y motivada, que ha entrado en esta publicación porque molestaba en los periódicos importantes. Después de pasar por varias redacciones del mismo grupo ha terminado en la prensa deportiva. No le interesan los deportes y no tiene intención de medrar en la empresa, por lo que sigue enfocando los artículos de la misma manera que lo hacía antes: con escepticismo y profesionalidad.

Al poco de entrar en la redacción se percató de que algo no iba bien. Es algo habitual que los periódicos tengan afinidades con gente en el poder y, por lo tanto, que suavicen ciertos golpes a cambio de futuros soplos o exclusividades. Pero aquí las afinidades marcan el día a día, y es la agenda de los equipos la que da el *tempo* a la publicación. Cuando se habla de temas inocuos como lesiones o números de goles, puede hacer hasta gracia tanta presión empresarial. El problema es que el encubrimiento está tan normalizado que la dirección se reúne al menos una vez por semana con un tal José María Larrey, jefe de

una empresa de seguridad y portavoz de muchos de los equipos de primera división.

Las quejas de esta periodista son constantes, por lo que se le encargan artículos menos importantes, con el intento de sacarla de los temas más candentes. Pero ella está investigando por su cuenta todos los eventos extraños que sus compañeros se han afanado en ir ocultando. Ha llegado a la conclusión de que la mafia, con fuertes lazos con las grandes farmacéuticas, dirige el mundo del fútbol. Se financia gracias al tráfico de menores, al top manta y a acuerdos con casas de apuestas, blanqueando dinero negro y asegurando beneficios con estafas piramidales y blindando resultados mediante dopajes irrastreables que aumentan las capacidades físicas de sus deportistas, pero que les causan la muerte súbita.

No está muy lejos de la realidad. No sabe nada de la oscuridad exterior y lo achaca todo a mafias y corrupción institucionalizada. Las partes más extrañas las atribuye a experimentación genética y, quién sabe, a sustancias como el adenocromo (una supuesta droga sintetizada a partir de sangre de niños para que las élites de Hollywood sean inmortales). Cuando sus teorías tocan estos temas, pierde toda credibilidad ante sus compañeros, pero es lo único que le hace encajar las piezas que ella misma ayuda a ocultar. Vive aterrizada, con miedo por saber que es posible que ella misma haya caído en una trampa y que sea todo mentira. Además, la mujer de Recursos Humanos lleva tiempo haciéndole *gaslighting*, lanzando pequeñas mentiras para desestabilizarla y hacerla más paranoica aún. Y lo ha conseguido. La incertidumbre ha hecho mella en su psique y ahora no puede dejar de pensar que, quizás, todas las teorías de la conspiración tienen una base real.

Cuando se encuentra en el momento más bajo de esos pensamientos, aparece el presentador y dice que un dios quiere llevarse a sus compañeros. Por supuesto que todas las alarmas se le dispararon y le quedó claro que debía detener esto. Todos los avisos cayeron en un pozo vacío, pues a su alrededor solo había gente emocionada por la idea de conocer a un ser todopoderoso, por lo que se preparó de otra manera.

Esta reportera ha conseguido una pistola. La guarda en su cajonera, preparada para asesinar a esos agen-

tes de Deluxe Vigilance. O a cualquiera que pueda estar compinchedo con ellos. Sus compañeros la odiarán, pero ella les salvará del malvado dios.

EL JEFE

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «Paren las rotativas»

Escena siguiente: «Columnas de opinión»

En el despacho del fondo, en un espacio que debería dar servicio a tres periodistas, está el jefe de la publicación. Ha dedicado buena parte de su carrera a conseguir un puesto tranquilo y con suficiente poder, lo que encajaba a la perfección con la dirección de un periódico deportivo. Al menos en teoría. Cuando entró hace diez años se produjo el *boom* de las redes sociales y los periódicos digitales empezaron a comerle un terreno para el que no estaba preparado. Despues fueron los *e-sports* los que empezaron a llevarse al público joven y ahora las plataformas de *streaming* les quitan más suscriptores si cabe. El retiro tranquilo se ha convertido en una batalla constante contra Internet. Está harto y va a

hacer todo lo posible por vencer a los *influencers* a golpe de periodismo a la vieja usanza.

El problema es que sus subordinados no confían en él. Los empleados siempre le tildan de un inútil que se pasa el día en un asadero segoviano de chábala con sus amigos. Y no les falta razón, pero eso no significa que no esté trabajando. Es un artista de los juegos de pasillo y no se le escapa una. Incluso aunque no esté presente, sabe quién trabaja, quién no, cuáles de los periodistas son amigos, sus alianzas secretas y un montón de información para poder ponerles en la calle en cuanto sea necesario.

De hecho, cuenta con varios planes trazados para desviar la atención de él mismo si la cosa se pone muy mal. Y está viendo que ese momento va a llegar. Ha forzado mucho la máquina con esta publicación especial contra Internet. Sabe que lo ha hecho, pero no puede evitarlo porque es una batalla que tiene enquistada desde hace demasiado tiempo. Él sabe que hoy va a venir un grupo de agentes de Deluxe Vigilance a llevarle a cono-



cer al Dios Ciudad. El trato está hecho, firmado en despachos que esta gente nunca conocerá siquiera y pagado con una tonelada de noticias encubiertas. Él es el elegido.

El jefe es el primero en reconocer que es un mal momento para que ocurra. Además, podría haber sido más discreto si el presentador, ese estúpido fanfarrón, no hubiera ido pregonando a los cuatro vientos la existencia del ser supremo. Pero debe apechugar con lo que tiene, así que cuando la situación esté cerca de estallar, va a soltar la bomba informativa. Ha documentado todos los movimientos de la empleada de Recursos Humanos y va a explicar que ella ha estado jugando a dos bandas, sembrando la discordia y hablando con los jefes para hacerse ella misma con el puesto y conocer así al dios.

Es una mentira tan cercana a la realidad que es imposible que no funcione.

COLUMNAS DE OPINIÓN

Tipo de escena: reacción antagonista.

Escenas previas: «La de Recursos Humanos», «El becario», «El presentador», «La conspiranoica», «El jefe»

Escena siguiente: «Contraportada»

Algo terminará de encender la mecha. Quizás sea el becario gritando que se lo merece más que nadie, o la de Recursos Humanos en pleno ataque de pánico. A lo mejor el plan del jefe funciona y el caos se desata mientras dice a los investigadores, todavía pensando que son de Deluxe Vigilance, que coge su chaqueta un momento y ya se pueden ir a conocer al Dios Ciudad.

Puede que sea una combinación de todas.

Sea como sea, alguien pasa al siguiente nivel. Un cenicero roto en la cabeza de alguien, un disparo en las tripas o un bolígrafo en un ojo. Quizás un simple derechazo en la mandíbula o una papelera lanzada desde el fondo de la redacción. Cuando el primer ataque físico tiene lugar, ya es imposible de retener nada.

Empiezan los asesinatos.

Al principio, en el primer turno, parece una pelea que se puede resolver. Pero en el siguiente, todos pelean contra todos. En cuestión de tres o cuat-

tro turnos, la mayor parte de la redacción está agonizando. El becario se retuerce en el suelo con un abrecartas en las tripas y la de Recursos Humanos no deja de gritar mientras golpea repetidamente con un extintor el amasijo de hueso y cerebro que es la cabeza del jefe. Hay vísceras y sangre por toda la sala, salpicando a los jugadores que observan atónitos la escena mientras intentan quitarle la pistola a la conspiranoica.

En un par de turnos más, el único superviviente de la redacción se entablilla el brazo fracturado mientras sangra con fuerza por una herida en la frente. «Bueno», dice con una sonrisa a la que le faltan varios dientes, «¿nos vamos a conocer a Dios?».

CONTRAPORTADA

Tipo de escena: conclusión.

Escena previa: «Columnas de opinión»

El velado va a ser complejo. El ruido de la pelea se ha escuchado desde la recepción y es muy fácil que la sangre y las vísceras hayan salpicado hacia fuera. Y estas personas, en cualquier caso, tienen perfiles públicos bastante amplios, por lo que su muerte no va a pasar desapercibida ante la sociedad. Lo más fácil es fingir un derrumbe o un incendio. Algo rápido y mortal que desfigure los cadáveres para ocultar las heridas de combate. El resto de los flecos se pueden tapar con amenazas y complicidad con el resto del grupo editorial, así que, aunque arduo, debería ser una tapadera robusta que nadie quiera destruir.

Por otro lado, no queda muy claro por qué la reacción de los periodistas ha sido tan agresiva. Un vistazo al sistema AMINA habla de varias docenas de entidades de la oscuridad exterior que podrían causar esto, pero algo no encaja. Asumiendo que la entidad no había entablado contacto directo con ninguna de estas personas (ninguna conocía al supuesto Dios Ciudad), la lista se acorta. El egoísmo y la sed de poder que ya bullía de forma habitual en este lugar ha sido alimentado por energías, pero es imposible que estas provengan del otro lado de la Membrana. Para tener este poder, la entidad debe estar ya en esta dimensión. Y no muy lejos.

Eso encaja con el relato de los profesionales, que hablaban de conocer al dios como si estuviera físicamente aquí. Es una entidad física que está

en algún lugar de la ciudad. Y gente muy poderosa dentro del mundo del fútbol parece saber dónde. Esto debería alarma a cualquiera, pero ahora es el momento de redactar informes e irse a dormir.

Como fin de esta partida, pide a cada jugador que narre una pequeña escena sobre su *personaje jugador* acostándose, reflexionando sobre lo que ha ocurrido aquí. Que hable un poco de su casa y de la rutina antes de tirarse a la cama después de estar casi 48 horas sin dormir.

Cuando el último de ellos haya cerrado los ojos, suena el timbre de la puerta. Es una mujer de unos sesenta años, con mirada bondadosa, sonrisa tierna y vestida con un traje chaqueta gastado pero elegante. Se presenta como una señora Verdad y afirma llevar todo el día buscando a este investigador y a sus compañeros. Al parecer decenas de futbolistas están desapareciendo por toda Europa. Todos aparecían en los papeles de la clínica Bienestar y eran sospechosos de estar

infectados por Arrancatripas. La Ordo Veritatis estaba montando un operativo para detenerlos a todos a la vez intentando no dañar la Membrana más de lo necesario, pero parece que alguien los ha avisado.

Algunos de los futbolistas menos avisados han sido atrapados en aeropuertos, intentando huir con maletas llenas de dinero. Al ser interrogados dicen que alguien les avisó de la operación y les aseguró que los matarían si no conseguían quitarles los Arrancatripas, lo cual es bastante probable.

El problema es que muy poca gente tenía acceso a esta información y es fácil rastrear cuál de todos los miembros de la Ordo Veritatis pudo dar el sopló. Por eso la señora Verdad, con una sonrisa que oculta un profundo desasosiego, pregunta al *personaje jugador* si sabe dónde está el señor Verdad. Llevan sin tener contacto con él desde la finalización de la aventura anterior... y no ha entregado el disco duro con la información de Deluxe Vigilance.



FORMA ALTERNATIVA DE JUEGO

Esta aventura incluye un listado de personajes y tarjetas de objetivo secreto para que entregues a cada uno de los jugadores que los interprete. En las siguientes páginas se encuentran tanto las tarjetas como sus fichas. La idea es narrar los eventos de esta aventura desde el punto de vista de estos cinco periodistas. Si no hay suficientes jugadores, el *director de juego* puede interpretar a uno de los personajes secundarios como si fuera un *personaje jugador* más.

Esta forma alternativa de juego empieza con la redacción al completo festejando mientras ven cómo el *influencer* pide perdón por haber dado información errónea, sabiendo que deben seguir trabajando para sacar adelante el nuevo número de la publicación. Déjales interpretar a los personajes, charlar entre ellos con normalidad e interrumpe cuando lo veas interesante explicando lo que sigue.

Acaba de entrar en la redacción un agente de Deluxe Vigilance, un joven con un traje que le queda demasiado grande. Pide atención y dice que va a hacer entrevistas a todos los integrantes del grupo para elegir cuál es el elegido para ser llevado ante el Dios Ciudad. Dicho lo cual, se mete en el despacho del presentador y se pone cómodo. Hace pasar uno a uno a todos los miembros de la redacción, dejando a los nuevos *personajes jugadores* para el final.

Para poder jugar, los jugadores deben tener la información de su *personaje jugador* que aparece en sus tarjetas. Esto les debe dar pistas para saber cómo relacionarse y, sobre todo, cómo traicionar a los demás. Las tarjetas se resumen en tres datos:

Biografía: Resumen somero de cada personaje, para que puedan interpretarlo.

Objetivo secreto: Recuérdale que son objetivos secretos, todos distintos y concretos para cada jugador. Es mentira, todos tienen exactamente el mismo objetivo: ser la única persona elegida para conocer al Dios Ciudad.

Aliados y enemigos: Dos personajes serán aliados. Los otros dos enemigos.



Área de maestría: Cualquier personaje jugador puede inventar un dato (sin límite sobre la gravedad del asunto, pero siempre ajeno a temas sobrenaturales) sobre el pasado de cualquier otro personaje jugador gastando puntos de una habilidad. Habrá conseguido descubrir esa información gracias al Área de maestría y tendrá que explicar cómo lo consiguió. Ejemplo: *Tras gastar 2 puntos de Patología, el becario anuncia que ha visto un mail privado del presentador con fotos comprometedoras en la que aparece consumiendo cocaína.*

Para controlar el uso de esta acción, se establecen las siguientes normas:

- ◇ No se puede utilizar sobre uno mismo, aunque sí para eliminar el foco de atención de uno mismo («Sí, atropellé a un hombre conduciendo borracho, pero ¡el jefe asesinó al becario anterior y yo tuve que limpiar la sangre!»).
- ◇ No puede contradecir algo que ya se ha dicho, aunque sí matizar («Sí, me echaron del anterior trabajo por acoso sexual, pero me habían drogado con burundanga por orden directa de la de Recursos Humanos»).
- ◇ No se puede utilizar dos veces seguidas sobre el mismo personaje jugador.

La dinámica de este tipo de juego es muy sencilla. Como director de juego debes dejarles interpretar y pedir, de vez en cuando, tiradas de **Estabilidad** paulatinamente más difíciles. Si no las pasan, des-

cribe cómo hacen algo violento, sin poder controlarlo. Al principio son gritos o comentarios pasivo-agresivos, pero poco a poco deben ser sucesos más físicos y viscerales. Quizás alguien rompe una silla contra la pared o le da un puñetazo a los azulejos del baño. Cuando veas que el ambiente está lo suficientemente caldeado, empiezan los ataques. Es solo cuestión de tiempo que todo termine con una matanza entre ellos, involucrando al agente de Deluxe Vigilance (siempre y cuando no le haya matado la conspiranoica), dejándole en el suelo en un charco de su propia sangre junto a la mayor parte de la plantilla.

El combate sigue hasta que haya muerto más de la mitad de los personajes jugadores. En ese momento aparecen por la puerta los agentes de la Ordo Veritatis, que observan horrorizados la batalla campal que acaba de tener lugar. Después, puedes seguir narrando desde la escena «**Contraportada**».

En las páginas siguientes tienes un listado de personajes y tarjetas de objetivo secreto para que entregues a cada uno de los jugadores que los interprete, así como sus fichas. Este material puedes descargarlo también en www.shadowlands.es/descargas.



LA DE RECURSOS HUMANOS

Biografía: Busca la perfección continuamente, pero tiene muchísima ansiedad, lo que la lleva a comer de forma compulsiva. Tiene preparados dosieres de todos los demás con sus secretos más profundos, preparados para utilizarlos en el momento más oportuno.

OBJETIVO SECRETO: SER LA ÚNICA PERSONA ELEGIDA PARA CONOCER AL DIOS CIUDAD.

Aliados: El presentador. El becario.

Enemigos: El jefe. La conspiranoica.

Área de maestría: Vida laboral.

EL BECARIO

Biografía: Este trabajo es su sueño y, aunque sabe en el fondo que le ningunean, hace todo lo posible por agradar a los demás. Desea con todas sus fuerzas vivir de esto, pero por ahora coge todos los trabajos que le ofrecen esperando que algún día le valoren por ello.

OBJETIVO SECRETO: SER LA ÚNICA PERSONA ELEGIDA PARA CONOCER AL DIOS CIUDAD.

Aliados: La conspiranoica. El presentador.

Enemigos: El jefe. La de Recursos Humanos.

Área de maestría: Sistema informático.

EL PRESENTADOR

Biografía: Todo el mundo está en deuda con él. Ha salvado el periódico (y el fútbol mismo) más veces de las que puede contar. Se lo merece todo y no se va a contentar con menos que eso. Y esperemos que mientras le den las gracias.

OBJETIVO SECRETO: SER LA ÚNICA PERSONA ELEGIDA PARA CONOCER AL DIOS CIUDAD.

Aliados: El jefe. La de Recursos Humanos.

Enemigos: La conspiranoica. El becario.

Área de maestría: Rumores y exclusivas.

LA CONSPIRANOICA

Biografía: Periodista de raza que ha acabado aquí por presiones. Piensa que hay un complot de las grandes farmacéuticas para tomar el control de España gracias al deporte de élite. Tiene una pistola y poco que perder.

OBJETIVO SECRETO: SER LA ÚNICA PERSONA ELEGIDA PARA CONOCER AL DIOS CIUDAD.

Aliados: El jefe. El becario.

Enemigos: El presentador. La de Recursos Humanos.

Área de maestría: Red de informantes.

EL JEFE

Biografía: Quería un trabajo tranquilo en una publicación sencilla. Lleva más de una década luchando contra Internet y cree que este es el momento de destruir a los *influencers* de una vez por todas. Además, ya ha apalabrado que él será el único que conozca al Dios Ciudad, aunque nadie más lo sabe.

OBJETIVO SECRETO: SER LA ÚNICA PERSONA ELEGIDA PARA CONOCER AL DIOS CIUDAD.

Aliados: La de Recursos Humanos. La conspiranoica.

Enemigos: El presentador. El becario.

Área de maestría: Favores y chanchullos.

FICHAS DE LOS PJ

LA DE RECURSOS HUMANOS

Perfección por delante, ansiedad por detrás.

Habilidades académicas: Antropología 2, Derecho 2, Historia 1, Historia del arte 1, Idiomas 1, Investigar 1, Lingüística 1, Patología 1, Psicología forense 2

Habilidades interpersonales: Adular 2, Detección de mentiras 2, Negociar 2

Habilidades técnicas: Análisis de documentos 2, Vigilancia electrónica 1

Habilidades generales: Atletismo 4, Birlar 6, Escaramuza 4, Estabilidad 8, Preparación 16, Psiquiatría 8, Salud 8, Vigilancia 8

Umbral de golpe: 3

Salud: 8

Estabilidad: 8

EL BECARIO

Todo el trabajo es poco si te va a conseguir una oportunidad.

Habilidades académicas: Análisis de textos 1, Arqueología 1, Contabilidad 2, Cultura General 1, Patología 2

Habilidades interpersonales: Burocracia 2, Iterrogar 1, Ligar 2

Habilidades técnicas: Análisis de documentos 1, Criptografía 1, Fotografía 1, Recoger pruebas 2, Recuperar datos 2, Vigilancia electrónica 2

Habilidades generales: Atletismo 8, Birlar 8, Conducir 6, Estabilidad 6, Mecánica 6, Primeros auxilios 4, Salud 16, Vigilancia 8

Umbral de golpe: 4

Salud: 16

Estabilidad: 6

EL PRESENTADOR

Años en la cima. Lo mereces todo.

Habilidades académicas: Cultura General 2, Historia natural 2, Investigar 2, Ocultismo 1

Habilidades interpersonales: Adular 2, Consolar 2, Jerga policial 2, Negociar 2

Habilidades técnicas: Astronomía 1, Entomología forense 1, Explosivos 1, Huellas digitales 1, Química 1,

Habilidades generales: Atletismo 8, Escaramuza 8, Estabilidad 8, Infiltración 6, Preparación 8, Salud 8, Vigilancia 16

Umbral de golpe: 4

Salud: 8

Estabilidad: 8

LA CONSPIRANOICA

Trabajas para derrocar al enemigo. Pero el enemigo te paga.

Habilidades académicas: Arquitectura 1, Derecho 2, Ocultismo 2, Psicología forense 2

Habilidades interpersonales: Bajos fondos 1, Burocracia 1, Detección de mentiras 1, Intimidar 1, Jerga policial 1, Suplantar 2

Habilidades técnicas: Balística 2, Fotografía 2, Medicina forense 1, Recoger pruebas 1, Recuperar datos 1

Habilidades generales: Atletismo 8, Birlar 8, Disparar 8, Escaramuza 8, Estabilidad 6, Infiltración 8, Salud 16

Umbral de golpe: 4

Salud: 16

Estabilidad: 6

EL JEFE

Todas las marionetas tienen hilos. Tú sabes moverlos.

Habilidades académicas: Análisis de textos 1, Antropología 1, Cultura General 1, Derecho 1, Ocultismo 1, Psicología forense 2

Habilidades interpersonales: Adular 2, Burocracia 2, Consolar 2, Intimidar 2, Ligar 2, Negociar 2

Habilidades técnicas: Análisis de documentos 1

Habilidades generales: Atletismo 5, Estabilidad 20, Mecánica 5, Preparación 6, Primeros auxilios 5, Psiquiatría 5, Salud 10, Vigilancia 6

Umbral de golpe: 3

Salud: 10

Estabilidad: 20

HIPERBÓREA

DETONANTE DE LA INVESTIGACIÓN

La nueva señora Verdad ayuda al grupo de agentes a localizar a su antiguo jefe. Este tiene información clasificada y la Ordo Veritatis debe recuperarla para descubrir a quién intentaba proteger. Por desgracia, parece haberse esfumado sin dejar rastro... hasta que su equipo favorito llega a la final de la Champions League, que se juega en Madrid.

CONSPIRACIÓN SINIESTRA

El señor Verdad no es ningún principiante y sabe que se está poniendo en peligro, pero no puede dejar pasar la ocasión de ir al partido más importante de la historia de su equipo. Está en busca y captura por la Interpol, así que viaja con una identidad falsa, con un grupo de *hooligans* a los que ha sobornado... con conocimientos arcanos.

Este grupo ha tenido tiempo para aprender todo lo que el señor Verdad les tenía que decir. Han visitado al Dios Ciudad y este les ha dado poderes sobre algunas entidades de la oscuridad exterior. Ahora pueden controlar a algunos de los horrores que el grupo de juego ha intentado detener en este tiempo: varios Quebrantahuesos, una decena de Arrancatripas, varios Hombres del saco, una Hueste y un sésil del Resplandor están a su servicio. Y todos bajo el mando de un Titiritero, controlado por un antiguo enemigo.

Todo esto lo ha organizado el señor Verdad para protegerse y tener un arma con la que amenazar a los agentes de la Ordo Veritatis que manden a por él. Lo que no sabe es que ese arma no se deja controlar y tiene sus propios planes...

RASTRO DE PISTAS

Mientras toman «Té y pastas», los personajes jugadores reciben de la señora Verdad y un grupo de expertos toda la información sobre el Sr. Verdad desaparecido, que podrán ampliar gracias a los «Mementos» de detalles de sus anteriores entrevistas con él. Pronto tendrán que hacer frente a «Los disturbios» ocasionados por los *hooligans*, que desembocarán en «La batalla» contra «Los Arrancatripas», «Los Hombres del saco», «La Hueste» y «Los Quebrantahuesos» que se encuentran entre ellos. El clímax llegará cuando aparezca «El responsable» de todo esto y marque el «Final de la previa».

REACCIÓN ANTAGONISTA

El señor Verdad ha montado todo esto porque quiere negociar su rendición. Sabe que no puede huir de la Ordo Veritatis continuamente, pero cree que tiene suficiente información como para imponer las normas del final de su escapada. Por desgracia, los grupos neonazis que han probado las mieles del poder esoterrorista no van a tenerse para darle la salida ideal que él quiere. Ahora él, sintiéndose culpable, quiere enmendar sus propios errores.

ESCENAS

TÉ Y PASTAS

Tipo de escena: introducción

Escena siguiente: «Mementos»

Ya llevan varias semanas de búsqueda infructuosa. Todos los miembros del equipo están de los nervios mientras observan, impotentes,

cómo el señor Verdad se sale con la suya. Varios cientos de deportistas de élite han desaparecido desde que el agente traidor de la Ordo Veritatis se marchó con toda la información requisada a Deluxe Vigilance. Algunos de los deportistas, que intentaron huir por métodos que dejan rastro digital (avión, barco, tren, etc.) han sido detenidos y la Ordo Veritatis los está operando para extirparles los Arrancatripas que todos llevan dentro después de pasar por la clínica Bienestar. No todos los casos son operables y, en cualquier caso, no todos los deportistas acceden a colaborar, por lo que una decena de muertes de famosos deportistas de difícil explicación también salpica los diarios.

Está siendo un auténtico caos y decenas de agentes por toda Europa están trabajando a destajo. No solo para encontrar a los desaparecidos (más de la mitad han sido encontrados ya) sino para ocultar sus acciones a la prensa internacional. En el caso del mundo futbolístico, la prensa está ayudando bastante, dando excusas plausibles sobre por qué de repente las redes sociales de tantos famosos se han dejado de actualizar o tapando directamente las denuncias de familiares cercanos. Algún teórico de la conspiración

ha unido suficientes piezas del puzzle como para hacerse una idea de lo que está pasando, pero en general la operación de encubrimiento ha sido un éxito.

Y aun así, el señor Verdad sigue sin aparecer. Al rastrear estas desapariciones secundarias no se pueden vincular a Thomas Price (así es como se llama) aunque es evidente que están conectadas. Todos los deportistas fueron alertados por medios mundanos, gracias sobre todo a ciertos mánager y periodistas aliados. Pero nadie suelta prenda sobre cómo consiguieron la información; en algún caso por desconocimiento pero en la mayoría porque están encubriendo a alguien.

Llegados a este punto, la aventura da comienzo en una reunión de *briefing* de un grupo experto en vigilancia electrónica, que acaba de llegar directamente de Inglaterra. La reunión ha sido convocada por la nueva señora Verdad en el salón de una casa decorada copiosamente con figuritas de porcelana y círculos de *crochet* en muebles antiguos de madera oscura. Ella dice que es una casa segura de la Ordo Veritatis, pero se comporta como si fuera su casa real y estos fueran sus invitados. Ha hecho té y café, ha puesto pastas en la

IMPRONTA

La impronta de esta aventura es el neonazismo. El hecho de que los enemigos sean de ideología neonazi no tiene grandes implicaciones en la trama; son los malos, quieren destruirlo todo y sus razones no son realmente importantes. Pero sí se puede usar para dar color y verosimilitud a la situación. Los grupos neonazis actuales suelen tener una simbología propia que no es reconocible por la mayoría de la gente, para así protegerse de leyes que prohíben o castigan sus creencias. Así, aunque es posible que haya tatuajes con esvásticas o banderas de las SS, es más fácil encontrar el símbolo del sol negro o numerología diversa (18 significa Adolf Hitler, 14 es una cita del fundador del KKK, 22 es un homenaje a los «mártires» condenados en los juicios de Nuremberg, etc). Mucha de esta simbología está prohibida en los campos de fútbol, pero a la hora de la verdad su uso no se persigue.

El neonazismo que se presenta en esta aventura es su versión más esotérica, con simbología que roza o directamente se zambulle en teorías conspirativas que, supuestamente, demuestran que la raza aria es superior. También se sabe que el Tercer Reich tenía secciones completas de su ejército buscando artefactos mágicos para que ayudaran en la guerra. De hecho, la esvástica es un símbolo hindú de la buena suerte y su uso formaba parte de una estrategia del Führer para conseguir mejores resultados.

No es un invento nuevo, y tanto Hitler como sus personas de confianza utilizaban estas teorías conspirativas para justificar muchas de sus acciones, aunque con el tiempo se han desvinculado cada vez más de la realidad. Hiperbórea (de la que tienes información más adelante) es la base de una de esas teorías, que se basa en una tierra mítica para los griegos, habitada por seres blancos, fuertes y poderosos.

mesa y se ha asegurado de que todo el mundo pudiera coger azúcar, pasando un azucarero con forma de ovejita sonriente.

La reunión en sí es muy frustrante. Los expertos han estado siguiendo varios rastros, pero el señor Verdad trabajaba codo con codo con ellos y conoce sus trucos: se ha desvanecido. Estos agentes avisan de que no pueden hacer nada y de que se disponen a recoger todas sus cosas para no volver nunca jamás. Desean suerte a los *personajes jugadores* y dan un informe exhaustivo con toda la información que han conseguido recabar. A saber: el nombre del señor Verdad, que ha vaciado varias cuentas bancarias y cajas de seguridad por toda Europa, y que utiliza una legión de pasaportes falsos para moverse impunemente.

Tras despedir a los agentes y deseárselos un buen viaje de vuelta a casa, la señora Verdad, con una sonrisa de madre abnegada, les da ánimos a los *personajes jugadores* y les propone recordar todo lo que sepan a ciencia cierta de su anterior enlace con la Ordo Veritatis (**pista clave**). Luego se pone a hacer calceta.

MEMENTOS

Tipo de escena: clave

Escena anterior: «Té y pastas»

Escena siguiente: «Los disturbios»

El punto en que, como *director de juego*, quieras profundizar en esta escena, es decisión tuya. Hay grupos de juego que disfrutan estableciendo hipótesis durante horas para destruirlas en el siguiente minuto, mientras que otros prefieren comprobar la munición y avanzar al siguiente punto sin más dilación. Lo importante aquí es que, por fin, se va a poder premiar todo lo que hayan conseguido descubrir en las escenas introductorias de anteriores aventuras. Algunos de estos datos los tendrán (pídeles que se esfuerzen en recordar, como si fueras la señora Verdad intentando ayudar) porque en su momento sintieron curiosidad por las extrañas acciones del señor Verdad, pero otros tendrán que sacarlos a base de hipótesis y gasto de puntos de la manera habitual.

Manchester United: Gracias a las aventuras «Cinco estrellas» y «El clásico» pueden saber que el señor Verdad es un fanático del equipo de fútbol Manchester United. También pueden saberlo

ESOTERRORISTAS,

ROAD TO EUROPE

La campaña está dando sus últimos coletazos. La intensidad y violencia de las aventuras que siguen va en aumento pero, a la hora de la verdad, quedan pocas sesiones de juego. Por esta razón deberías contestarte esta pregunta... ¿te lo estás pasando bien?

Si tú y tu grupo de juego queréis alargar la campaña, es el momento perfecto para hacerlo. En vez de hacer pequeñas escenas para resolver cada punto concreto, ¿por qué no hacer una aventura con cada uno? Quizás hay un médico en Suecia que está tratando a Thomas Price y es el único con acceso a su histórico clínico. O unos futbolistas están en Atenas intentando robar la máquina de Antiquitera del museo porque están seguros de que puede ser utilizada para extraer sus Arrancatripas. O la Interpol solo dará sus datos si les ayudan con una oleada de Cadáveres sangrientos que salen cada noche del antiguo campo de concentración de Auschwitz.

Puedes llevar el marco de campaña fuera de España e inventar cómo funciona la agencia en otros países. ¿Se llevan bien entre los agentes alemanes y polacos? ¿La Ordo Veritatis en Italia ha sido controlada por la mafia? Diviértete persiguiendo al señor Verdad por todo el continente, utilizando estas semillas de aventura y cualquiera de las entidades de la oscuridad exterior que se encuentran en los libros o en la web de Shadowlands.

con **Investigar**, ya que ha renovado su abono, pese a que ha cancelado todas sus demás cuentas asociadas a su nombre real.

Deudas de juego: Por la aventura «Parroquianos» pueden saber que el señor Verdad debe dinero a La Casa del Sol Naciente, una casa de apuestas deportivas con sede en España. También pueden saberlo con **Contabilidad**, porque sus cuentas están llenas de peticiones de microcréditos y pagos fragmentados a casas de apuestas.

VTC: En la aventura «Piramidal» pudieron descubrir que el señor Verdad usa frecuentemente los medios de transporte VTC. También pueden saberlo con **Fotografía**, ya que en los pocos



sitos donde ha sido grabado o fotografiado por toda Europa se puede ver que se mueve con estos vehículos de transporte.

Bebidas espirituosas: En la aventura «Juego de niños» se mostró que el señor Verdad es un exquisito bebedor con interés por bebidas de alta graduación de marcas caras. Con **Historia del arte** pueden saber que existe una tienda de licores en Madrid especialmente conocida por este tipo de bebidas, con exclusivas de algunas marcas.

Interpol: Gracias a las aventuras «Patrones» y «Retoques» pueden saber que el señor Verdad es un agente de la Interpol. También pueden descubrirlo con **Análisis de documentos**, gracias a la documentación del grupo de vigilancia electrónica.

Enfermedad hepática: Por la aventura «Cristal» pueden saber que el señor Verdad tiene un cáncer de hígado que oculta a los demás. También pueden saberlo con **Patología**, que les permite acceder a la base de datos de Sanidad y ver su historial médico: le diagnosticaron poco tiempo de vida poco antes de la aventura «Retoques».

Alargar esta escena es sencillo. Basta con añadir una pequeña subtrama a cualquiera de estos datos, desde infiltrarse en la central de La Casa del Sol Naciente hasta reducir a un tenista fugitivo a golpe de taser que asegura que siempre se reunían en una tienda de vinos en el centro de Madrid. Acortarla también es sencillo, ya que todas las pistas pueden ser otorgadas de forma gratuita por cada dato anterior que recuerden del señor Verdad.

ORGÍA DE MUERTE Y MONSTRUOS

Esta aventura está pensada como colofón épico de todo lo anterior, como una manera de conectar y reconducir la trama a su siguiente nivel, por lo que se quiere homenajear todo lo anteriormente vivido. Si alguna de las aventuras fue modificada o directamente no se jugó, si se añadieron nuevos casos o si algún personaje secundario especialmente épico marcó alguna sesión de juego, debería estar aquí presente, así que no temas buscar excusas más o menos convincentes para hacerles coincidir en esta zona.

De la misma manera que es emocionante ver tantas criaturas juntas, debes saber que el sistema de *Esoterroristas* no está pensado para lidiar con estas entidades más allá de una a una. En esta aventura, están conectadas de tal manera que se anulan entre ellas, con un efecto dominó que hace que neutralizar una amenaza haga que otra sea más vulnerable. Si vas a añadir cambios, asegúrate de integrarlos en la rueda de consecuencias.

Al final, uniendo todas las piezas de información (o con algunas de ellas, ya que son redundantes) se puede saber que el señor Verdad estará en Madrid para el partido de la Champions League contra el Manchester United. Con **Cultura general** se puede saber que tendrá lugar el partido (puedes acelerarlo todo mostrándolo en las noticias) y que las celebraciones están ya en marcha en el centro. Con **Vigilancia electrónica** (o **Contabilidad**) se disparan las alertas cuando el señor Verdad reactiva su cuenta de la *app* de VTC en España (o cargos en su tarjeta de dicha *app*). El resto de las pistas también lo conectan con la capital de España, pero **Investigar** hace sonar la alarma sobre el extraño y exclusivo pedido de vinos y licores en una tienda cercana a la plaza Mayor. Además, si han conseguido **Intimidar** a algún miembro de La Casa del Sol Naciente, este les da el soplo de que hace unas horas le han dado el mayor préstamo que podían concederle, y que acaba de recogerlo en el mercado de San Miguel, cerca de la plaza Mayor. Lleva unos cuantos días en Madrid y parece que ha estado muy ocupado.

Cuando estén a punto de localizarle, el sistema AMINA empieza a escupir decenas de alarmas

de actividad esoterrorista. En televisión, redes sociales y en muchos otros medios especializados se habla de lo mismo: un grupo de *hooligans* del Manchester están de celebración en la zona centro, a pocos metros de donde Thomas Price está recogiendo su paquete de vinos especiales, esperando a que el partido dé comienzo. Llevan crucificada una Hueste (ver *Esoterroristas* 2^a ed., página 90) y la exhiben sin pudor.

LOS DISTURBIOS

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Mementos»

Escena siguiente: «La batalla»

Un grupo de *hooligans* ha tomado la plaza Mayor y las inmediaciones. Todo empezó como una celebración, con decenas de fans gritando y cantando en los bares, pero rápidamente subió el tono. Se empezaron a lanzar sillas de un establecimiento a otro y, de repente, estaban rompiendo cristales y golpeando a los transeúntes.

Ahora, casi cien personas se hacen fuertes en la madrileña plaza Mayor. Han robado coches y los han incendiado para bloquear todas las entradas y están martirizando y torturando a algunos turistas, entre risas sádicas e himnos futbolísticos. Los antiditurbios ya han llegado, pero no pueden acceder al lugar por las barricadas de vehículos en llamas. Están a la espera de que lleve un camión de bomberos, mientras lanzan granadas de gas para que se dispersen. Pero no lo hacen.

En vez de amilanarse, los hinchas del Manchester están demostrando que todo esto estaba premeditado. Varias furgonetas están colocadas en círculo alrededor de la estatua central, siendo utilizadas como parapeto. Varias banderas nazis ondean donde deberían estar las de España y la Comunidad de Madrid y, en estos momentos, están vandalizando a la estatua ecuestre, rompiendo su cabeza para colocar ahí una cruz gigante.

Atado a esa cruz, como una especie de mofa de Jesucristo, hay una entidad de la oscuridad exterior. Se trata de una Hueste, como la que los *personajes jugadores* vieron en la aventura «Parroquianos». La criatura, que parece un ser humano sin piel, totalmente blanco y con una boca sin dientes, ha sido clavada a la cruz y está atada. Forcejea y tira de sus cuerdas, clavándose las

estacas en las palmas de sus manos, profiriendo unos aterradores sonidos guturales e inhumanos. Algunos de los hinchas están postrados a los pies de la criatura rezando y haciendo plegarias, como si fuera su dios. Una cámara de televisión desde un helicóptero muestra, con terror, como de una de las furgonetas están sacando una mesa plegable acondicionada como altar de sacrificios. Mientras, otros aficionados forman una fila con los turistas secuestrados. Planean acercarlos uno a uno a la Hueste para que se alimente sorbiendo la carne de sus huesos.

Esta información la pueden sacar los *personajes jugadores* sin hacer tiradas, simplemente mirando la televisión y hurgando en las redes sociales. Sirve para darles un contexto de actuación y demostrarles el alto riesgo de entrar allí. Al final van a tener que acercarse a la zona, y no les va a quedar otra que hablar con la policía, que está controlando el perímetro. No dejan a nadie acercarse a varias manzanas, consiguiendo de esta manera bloquear casi todas las imágenes y videos del evento. Incluso los perfiles de muchos de los hinchas han sido bloqueados por las propias compañías, y los canales de noticias están siendo suprimidos en pos de la seguridad ciudadana. El velado a partir de este momento es fácil, y el grupo de juego debería preocuparse solo por lo anterior.

Antes de que los investigadores empiecen a trazar un plan, un agente antidisturbios con el uniforme completo hace unas señas a los agentes de policía para que dejen pasar al grupo de juego. Cuando acceden al recinto, esta persona se quita el casco y explica, con un fuerte acento francés, que es un equipo FES que viene a ayudar. Han estado siguiendo a los *hooligans* desde que llegaron a Francia desde el Reino Unido para ir a España. Parece que venían con tiempo desde Inglaterra porque tenían una cita con algo que ellos llamaban Dios Ciudad.

Les perdieron la pista al cruzar los Pirineos, por lo que no saben quién ni qué es ese Dios Ciudad, pero es evidente que les ha ayudado dándoles una Hueste y conocimientos arcanos (**pista clave**). Dicho eso, les dan las gracias a los jugadores y les dicen que se larguen. Esta es su misión y la van a resolver ellos mismos. De hecho, el furgón policial blindado es su base de operaciones, desde el cual están monitorizando toda la actividad electrónica

NUEVA SWABIA

Una leyenda griega habla de los hiperbóreos, una raza de hombres pálidos, altos y fuertes que viven en un lugar mágico alejado, más allá de todas las montañas. Según sea la fuente, se trata de seres puramente mitológicos o son representaciones de celtas, vikingos o cualquier otra cultura que pudiera encajar en ese perfil. Para los grupos neonazis de corte más esotérico, representan a unos seres arios y perfectos que viven en la Antártida.

Según dicen los supremacistas blancos, en 1938 el régimen nazi envió el barco MS Schwabenland para encontrar a estas criaturas y fundar una colonia donde vivir en paz y armonía alejados de los seres inferiores. La zona de Nueva Swabia sería esa colonia, donde algunos líderes del Tercer Reich se ocultan gracias al uso de poderes mágicos y gran tecnología, habiendo hecho frente incluso a bombas atómicas enviadas por los países aliados en operaciones secretas.

Esta es una teoría absurda muy fácil de desmontar... incluso en el universo de *Esoteroristas*. Pero los grupos neonazis que asaltan Madrid creen haber encontrado la prueba definitiva de la existencia de los hiperbóreos en la figura de la Hueste. Este ser blanco, alto y cruel sería, para ellos, un dios al que adorar. La Hueste no habla, pero ellos no necesitan más pruebas para saber que deben quemar toda la ciudad como ofrenda para ganarse el billete a Nueva Swabia.

cercana para proteger el Velo. El sistema de cámaras en su interior es muy avanzado y de un rápido vistazo se puede comprobar que, efectivamente, lo tienen todo bajo control. Así que, armados hasta los dientes y sin entrar en más discusiones, uno de los agentes empuja el vehículo policial contra la barricada y abre camino para los demás.

Reducen y matan a muchos de los implicados, hasta que están cerca de llegar a la zona central. En ese momento varios son interceptados por *hooligans* que salen de la humareda provocada por las granadas de gas. Los agentes franceses no lo ven, pero mientras disparan y pliegan posiciones, el grupo de juego ve, recortadas en las nubes de humo, las figuras de al menos cuatro Que-

brantahuesos (ver *Esoterroristas* 2^a ed., página 93). Los agentes del país vecino solo son capaces de matar a uno antes de caer hechos pulpa a manos de estas gargantescas criaturas.

Levantando los cuerpos sin vida de los supuestos antidisturbios, los *hooligans* gritan a quien pueda oírlos. Van a tomar Madrid para mayor gloria del ejército hiperbóreo.

LA BATALLA

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Los disturbios»

Escenas siguientes: «Los Arrancatripas», «Los Hombres del saco», «La Hueste», «Los Quebrantahuesos», «El responsable»

Si los *personajes jugadores* no hacen nada, los *hooligans* tomarán la ciudad. Se han reunido con el Dios Ciudad y este les ha dado un nutrido grupo de entidades sobrenaturales como apoyo. Varios de los neonazis tienen Arrancatripas y uno de ellos hostiga a unos Hombres del saco (ver *Libro del Horror Incesante*) con un látigo para que ataquen a cualquiera en su rango de visión.

Lidiar con todas estas amenazas de manera simultánea es un grave error y así deberías hacérselo saber al grupo de juego. En cambio, y dependiendo de cómo actúen, pueden enfrentarse a ellas por partes. Si son habilidosos y prefieren ver cómo se resuelve todo antes de actuar, deberían ir al furgón policial. Aunque lo hayan empotrado contra la barricada en llamas, su blindaje es suficiente para contener la alta temperatura. Unos cuantos *hooligans*, gritando consignas nazis en inglés, están intentando tomarlo, pero reducirlos debería ser sencillo. Una vez dentro, con **Vigilancia electrónica** pueden acceder a unas cámaras que pusieron cuando el caos todavía era controlable. Gracias a ellas se puede ver que un grupo de chavales lleva órdenes de un lado al otro del campo de batalla. Entran corriendo en uno de los bares de la plaza Mayor y salen con trozos de papel que entregan a los cabecillas que dirigen cada una de las secciones de la batalla (**pista clave**). Estos enseguida modifican sus acciones y se coordinan, sin saberlo, entre ellos. Es evidente que allí hay alguien que está organizando el combate.

Si deciden colarse e ir allí (conduciendo otro vehículo blindado, descolgándose desde el techo o

convenciendo a un escuadrón de la policía para que les escolte, por ejemplo), pueden terminar con todo de un solo golpe, pasando a la escena «El responsable». Si no, tendrán que lidiar con las amenazas por separado.

LOS ARRANCATRIPAS

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «La batalla»

Escena siguiente: «El responsable»

Es fácil reconocer a los *hooligans* infectados con Arrancatripas porque están totalmente fuera de sí. No se parecen a los agentes de Deluxe Vigilance, sino que su agresividad los controla y les hace seres inestables. Si los investigadores deciden ir a por ellos, lo más probable es que tengan que ir uno a uno, ya que no son una fuerza de combate, sino más bien unas criaturas que van por libre, sembrando el caos por donde van.

De hecho, es fácil ver cómo uno de estos seres está riéndose como una hiena mientras golpea el cadáver de un turista, chapoteando en sus tripas. O ver a otro intentando empalar a un camarero en la sombrilla del bar, profiriendo alaridos emocionados ante sus gritos de dolor. El resto de los compañeros los miran aterrorizados, y es fácil encontrarse con alguno que intente pararlos. Si se muestran como agentes de la ley, pueden intentar **Negociar** con alguno de los neonazis una reducción de condena si ayudan a detener a sus enloquecidos compañeros. Son más fáciles de convencer si no ven a estos seres como sus amigos, sino como criaturas sobrenaturales. Haber presenciado cómo reciben disparos a bocajarro y que solo han sentido un pequeño resquemor ayuda a esa tarea.

Limpiar zonas enteras de la plaza Mayor con ayuda de unas personas con la cabeza afeitada y esvásticas tatuadas, golpeando a gente que parece haber perdido el juicio no es lo mejor para la Membrana, pero ya lidiarán luego con ello.

Si, por el contrario, el grupo de juego decide ignorar a estos seres y centrarse en los otros, puedes utilizarlos para interrumpir cualquier otra escena. Si a los *personajes jugadores* se les está dando demasiado bien una criatura, puedes hacer aparecer entre el humo a uno de estos, a carcajada limpia, placando a uno de ellos. Si,

por el contrario, se les está dando muy mal, pueden hacer justo lo contrario, lanzándose a por un enemigo en el momento justo en que iba a dar el golpe de gracia. El neonazi, confundido, suplica con un «que soy compañero» hasta que el humano contaminado por el Arrancatripas consigue agarrarle la lengua y tira hasta que la separa de su cuerpo.

LOS HOMBRES DEL SACO

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «La batalla»

Escena siguiente: «El responsable»

Es posible que los *personajes jugadores* ignoren de primeras a los Hombres del saco. Al fin y al cabo, como criaturas son la menor de las preocupaciones, al lado de unos titanes como el resto. Es un error que solo van a cometer una vez.

Los neonazis han secuestrado a varios niños y los tienen en una furgoneta a un par de calles de aquí. Han prometido a los Hombres del saco que les dejarán jugar con ellos si combaten antes.

Han accedido, a regañadientes. Estos seres no son nada estúpidos y alguno de ellos recuerda a los investigadores, por lo que les van a pedir ayuda a su manera. En algún momento de caos, un *personaje jugador* va a recibir un corte en la pantorrilla. Es uno de estos seres que le ha cortado con sus garras y, tras conseguir su atención, echa a correr haciéndole gestos para que le siga.

Mientras no tenga la atención de ningún *personaje jugador*, esto se repetirá. Cuando por fin alguien le sigue, el Hombre del saco corre hasta la furgoneta y se esconde debajo, señalando al interior. En el asiento del piloto está uno de los neonazis, recortada en mano, que espera, con el motor encendido, órdenes por *walkie-talkie* de sus superiores. De vez en cuando da un golpe a la pared y manda callar a los niños, que lloran desconsolados, abrazados entre ellos cubiertos por sus orines y llamando a sus padres, que los buscan a gritos por parques de toda la capital.

En cuanto reduzcan al neonazi, los Hombres del saco, que parecen saberlo por arte de magia, dejan lo que están haciendo y atacan al hombre que les golpea con el látigo. Una vez lo han asesinado y mutilado, su siguiente objetivo es la furgoneta llena de niños, que van a devorar o convertir en compañeros de juego para toda la eternidad.

Conducir a toda velocidad la furgoneta hasta un lugar lleno de gente mientras los pequeños seres se agarran a los laterales o saltan sobre el parabrisas debe ser algo corto pero vertiginoso. Después de unas 3 o 4 tiradas de **Conducir**, el investigador debería llegar a su destino, haya superado o no dichos chequeos. La diferencia entre pasarlos o no es el estado del vehículo, que puede haber caído por unas escaleras o derrapado entre varios cubos de basura.

Al desaparecer los Hombres del saco como fuerza de ataque, la batalla pierde gran parte de su potencia. Los Quebrantahuesos se repliegan, intentando proteger a la Hueste mientras los neonazis empiezan a acelerar los sacrificios rituales, viendo que les queda poco tiempo de vida. Mientras, por el *walkie-talkie* se escucha una voz quebrada que pregunta por el estado de los niños. Con **Recuperar datos** se puede obtener la frecuencia en la que actúa y seguir las transmisiones hasta el bar en la plaza Mayor (**pista alternativa**).

LA HUESTE

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «La batalla»

Escena siguiente: «El responsable»

Los gritos de la Hueste se escuchan de forma periódica, como una suerte de cuerno de guerra sobrenatural. Está ganando fuerzas y le queda poco para liberarse de sus ataduras, pero los neonazis están alerta y vuelven a apretar las cuerdas si empiezan a aflojarse. Hay que ayudarla a conseguir la libertad.

Si algún *personaje jugador* es reducido por sus enemigos, este no le ajusticiará, sino que curará lo justo sus heridas (cinta americana alrededor del tajo en el estómago es suficiente) y lo pondrá en la cola de los sacrificios, en lugar preferente. Los turistas están aterrorizados, sin entender por qué alguien acerca la cabeza a esa bestia sin rostro y la piel de su cara desaparece. Sin comprender que ese cráneo al descubierto que pugna por seguir respirando es su familiar, y que esto debería haber sido una divertida escapadita para ver un musical en la Gran Vía.

Los neonazis más sádicos y crueles, mientras gritan consignas para la gloria de un supuesto ejército hiperbóreo, gestionan la cola de turis-

tas gimoteantes. Dan palizas a los que intentan huir y arrastran a los primeros de la fila a la mesa de sacrificios donde espera un autodenominado sacerdote hiperbóreo. Es un hombre de más edad que el resto, más serio y formal que, vestido con una toga ceremonial, murmura unos cánticos que parecen una parodia del padrenuestro. Después unge a la víctima con agua bendecida y sus «monaguillos» la transportan hasta la Hueste, donde es devorada entre terribles bandazos que hacen zozobrar toda la estructura donde está crucificada la criatura.

Cualquiera que se encuentre en la cola puede hablar con los demás turistas en susurros con más o menos privacidad. Con **Consolar** y **Aduclar** puede convencerles para que hagan un ataque suicida contra la endeble estructura que retiene a la criatura, lo que la libera. La Hueste tiene claras sus prioridades: asesinar a los neonazis que la estaban alimentando es la primera de ellas. Son demasiados para que pueda con todos, pero al menos va a matar a varios de ellos antes de ser reducida a golpe de bate de béisbol. Eso le va a dar el tiempo suficiente al *personaje jugador* para liberarse y huir junto a los turistas que siguen con vida.

La desaparición de esta entidad supondrá un duro golpe para los neonazis, que empiezan a replegarse y huir. Los Hombres del saco (si no han sido liberados) pueden escapar para liberar a los niños y los Quebrantahuesos empiezan a golpear a sus súbditos para intentar que vuelvan a sus puestos, dejándoles expuestos unos momentos.

LOS QUEBRANTAHUESOS

Tipo de escena: alternativa

Escena previa: «La batalla»

Escena siguiente: «El responsable»

El número de Quebrantahuesos se mantiene como incógnita para que puedas utilizarlo a tu libre disposición. Como amenaza son formidables, pero parecen a medio gas, como si estuvieran cohibidos por algo. Miran continuamente por encima de sus hombros, buscando con la mirada algo que se esconde en uno de los bares de la plaza Mayor (**pista alternativa**).

Esto hace que los Quebrantahuesos sean algo más parecido a unidades de apoyo, esperando

órdenes y luchando donde haga falta. Utilízalos como método disuasorio, alejando a los *personajes jugadores* del bar si se han acercado demasiado rápido o arrinconándolos para obligarlos a enfrentar algún conflicto que te interese. Además, recuerda que la Medida Especial de Liquidación les hace desaparecer al instante, pero que necesita, como mínimo, seis personas expuestas al esoterror... como esos turistas que podrían ser liberados de la Hueste.

EL RESPONSABLE

Tipo de escena: clave

Escena previa: «La batalla»

Escena siguiente: «Final de la previa»

Cuando los investigadores consigan entrar en el bar, sea descubriendo la ubicación, sea siguiendo el flujo de adolescentes que se utilizan como correos o, directamente, destruyendo todas las demás amenazas y viendo cómo se repliegan a este lugar, descubren un sitio destrozado. La barra del bar ha sido demolida, los espejos de las paredes están fragmentados y las mesas están apiladas en pequeñas hogueras junto a las ventanas de cristales rotos. Todo parece ser el escenario de una gran batalla, pero ahora se respira tranquilidad y, descontando el crepitar del fuego, solo hay silencio.

Unos susurros al fondo, en un reservado imposible de ver desde fuera, llaman la atención. Un chaval, que no debe tener más de quince años, con la cabeza afeitada y una gasa en un brazo tapando un tatuaje del sol negro recién hecho, sale corriendo con un papel en la mano. Cuando ve a los *personajes jugadores*, se queda congelado. Se rinde inmediatamente, se coloca de rodillas con los brazos detrás de la cabeza y suelta el papel, que incluye unas órdenes para un ataque masivo por parte de los Quebrantahuesos a una de las barricadas policiales que sitian la plaza Mayor. Parece que acaban de parar el último intento desesperado de alcanzar la victoria.

Los susurros siguen, y ahora es una voz quebrada (la misma que sonaba antes por la radio) que invita a los investigadores a avanzar hacia el reservado. Allí, en una silla de ruedas rodeada de antorchas y banderas hiperbóreas, está el cadáver de Braun, la líder del grupo ultra que dirigía el ataque en la aventura «El clásico». Si ella murió durante esa misión, el cadáver estará muy des-



compuesto, casi irreconocible. Si no murió, su fallecimiento habrá sido algo reciente, un suicidio después de recapacitar sobre todo el dolor que había causado. Los neonazis llevaron en ofrenda su cuerpo al Dios Ciudad y este imbuyó a la antigua líder con un Titiritero (ver *Esoterroristas 2^a ed.*, página 99). Ahora organiza el ataque y ayuda a que todo salga bien, con la ayuda de dos matones que visten túnicas decoradas con iconografía hiperbórea.

Este Titiritero ha prometido a todos los que le ayuden la vida eterna cuando lleguen a Nueva Swabia, en la Antártida, y ahora hace lo mismo con los *personajes jugadores*. Si juran lealtad tendrán acceso a riquezas y juventud eternas. Empieza a describir cómo es Nueva Swabia, con edificaciones imposibles y una paz como solo puede haber bajo el abrigo del Tercer Reich. Pero hay algo extraño en todo esto. Con **Historia natural** es evidente que algo no cuadra, todas las referencias a la Antártida están mal. Nueva Swabia existe, pero no está situada donde dice la entidad. Y los parajes no tienen esas características. Con **Antropología** también es evidente que la criatura no conoce a los nazis y, de hecho, los matones la corrigen de vez en cuando con humildad («Pero mi señora, ¿negros en Hiperbórea? ¿Eso lo permite el Führer?», «¿Negros he dicho? Quería decir los corazones negros de nuestros amados líderes»). Con **Historia** también se detecta que algo es extraño, y es que los nazis no pudieron llegar a esa zona hasta 1939, pero el Titiritero habla de una colaboración que dura cientos de años.

En definitiva, **Detección de mentiras** deja perfectamente claro que ni la utopía nacional socialista de Nueva Swabia existe ni la Hueste es un hiperbóreo ni el Titiritero tiene capacidad de otorgar la vida eterna a nadie. Cuando los matones se dan cuenta de eso (estos, que estaban tan cerca de la entidad, ya empezaban a tener sus dudas, así que puedes darle pistas a los investigadores de que pueden convencerlos de esta manera), abandonan sus puestos y piensan en si entregarse a la policía. Dicen a los chavales que huyen y empiezan a discutir entre ellos si huir del país o ir al partido de esta noche.

El Titiritero, dejado a su suerte, los insulta e increpa, pero ahora solo queda un cadáver que

destruir. En ese momento, el señor Verdad aparece para ayudar, completamente borracho, llevando un bidón de gasolina y pidiendo perdón.

FINAL DE LA PREVIA

Tipo de escena: Reacción antagonista

Escena previa: «El responsable»

Escena siguiente: «Tiempo muerto»

Todo esto ha sido culpa del señor Verdad. Él solo quería ver el partido de su equipo favorito antes de morir. Sí, sabiendo que le quedaba poco tiempo de vida decidió utilizar toda su influencia para ocultar lo que estaba pasando en el mundo del deporte. Devolver, de alguna manera, lo que el fútbol le había dado durante toda su vida. Avisó a los presidentes de los clubes más importantes de Europa de que una operación para rapar y ejecutar a algunos de sus mejores jugadores estaba en marcha, provocando la estampida que han presenciado los *personajes jugadores*.

El cáncer de hígado del señor Verdad ha hecho metástasis y, según los pronósticos más favorables, ya debería estar muerto, así que decidió vivir lo poco que le quedara de vida al máximo. El problema es que no lo podía hacer sin ayuda, porque los brazos de la Ordo Veritatis no le iban a permitir hacer ninguna acción. Acudió a sus antiguos amigos de las peñas futbolísticas de Manchester y creó un pequeño ejército para poder cumplir su última voluntad: ver al Manchester United ganar la Champions League otra vez.

Para convencerlos, y ayudado por el presidente de uno de los equipos más importantes del país, les explicó la existencia de un mundo sobrenatural. Los convenció de que un dios de la oscuridad exterior les podría dar beneficios que no podrían ni soñar, y juntos fueron a verle. El Dios Ciudad le prometió curarle el cáncer, pero el antiguo señor Verdad ya ha visto cómo terminan esas promesas antes y lo rechazó. De todas formas seguía necesitándolos, así que explicó lo justo del mito hiperbóreo al Dios Ciudad y dejó que mintiera a sus amigos. Su intención siempre fue la de utilizar a los violentos neonazis que trajo consigo y entregarlos una vez viera el partido, pero el Titiritero quebró sus planes, provocando todo lo que acaba de ocurrir.

El señor Verdad está amarillo, con los síntomas del fallo hepático perfectamente visibles a sim-

ple vista. Bebe directamente de la botella un licor de más de 1.000 euros y se nota cómo le duele al entrar, pero sigue. Explica todo lo anterior mientras el Titiritero insulta y grita, encerrado en el interior del cuerpo de Braun que está siendo regado con gasolina. Thomas Price lanza una mochila de mano a los *personajes jugadores* y les dice que miren el disco duro. Luego pide perdón una última vez, les ruega que vayan a su tumba a informar del resultado del partido y prende fuego a la entidad, abrazándose a ella y muriendo.

TIEMPO MUERTO

Tipo de escena: conclusión

Escena previa: «Final de la previa»

El centro de Madrid es un caos y todo el mundo está atento a lo que está pasando. Las noticias internacionales se hacen eco de un ataque de unos «nostálgicos de la Segunda Guerra Mundial» que han encabezado unos disturbios sin sentido. La policía, los bomberos e incluso los

militares están commocionados por lo ocurrido y el partido de esta noche comienza con un minuto de silencio por las víctimas.

Afortunadamente, los detalles sobrenaturales de lo ocurrido son fácilmente ocultables gracias al trabajo del grupo francés de la Ordo Veritatis. Incluso los relatos de los supervivientes se pueden tergiversar, hablando de psicosis colectiva y reacción a las granadas de humo y de gas. En cualquier caso, la Membrana ha sido gravemente dañada y el Dios Ciudad ha ganado este asalto. Los eventos sobrenaturales van a verse incrementados en la capital y no hay mucho que el grupo pueda hacer.

La única buena noticia es el portátil del antiguo señor Verdad, que tiene toda la información robada a Deluxe Vigilance y el contacto para poder encontrar al Dios Ciudad.



GANCHOS PARA AVENTURAS

EQUIPO FES FRANCÉS

Agnes Bertrand (página 16) es la líder del grupo FES francés, además de la señora Verdad que persigue a Thomas Price por toda Europa. Ve algo extraño y pide a sus compañeros que no avancen. No hacen caso a su intuición y mueren. Ahora ella quiere ayudar a los *personajes jugadores*, pero sobre todo utilizarlos para vengarse.

NEONAZI ARREPENTIDO

Entre los atacantes existe uno que lleva tiempo cuestionándose cosas. Se llama Simón Blanco (páginas 49-50) y este último ataque termina por romper todo su sistema de creencias. Puede unirse a los investigadores intentando parar a sus antiguos compañeros o puede luchar contra ellos por iniciativa propia, con lo que proporciona una distracción cuando más lo necesite el grupo de juego.

PADRE CORAJE

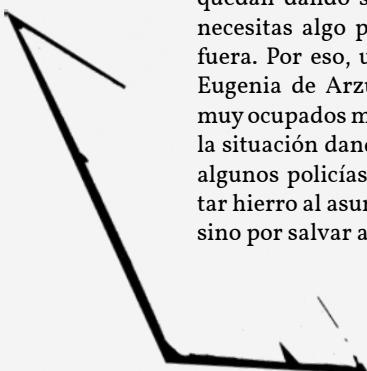
Si el grupo de juego está ignorando los ganchos sobre los Hombres del saco, puedes hacer aparecer a Roberto Castro (página 51). Como líder de una asociación de niños desaparecidos, ha seguido comentarios y rumores hasta aquí. Tiene una descripción de la furgoneta que utilizó el captor y piensa peinar toda la zona hasta encontrarla, aunque tenga que meterse en el centro de los disturbios para ello.

TURISTA DECIDIDO

En la cola para ser sacrificado a la Hueste hay un turista muy proactivo. Acaban de matar a alguien muy querido para Paul Stephenson (página 64) y ahora solo piensa en escapar. Si los *personajes jugadores* no empiezan a crear un plan, este turista empezará el suyo propio: un mal plan claramente suicida. Ver esto debería animar a los investigadores a hacer su propio plan y salvar así a la máxima gente posible.

TENIENTA DE ALCALDE TREPA

Es posible que tu grupo de juego se separe, con unos intentando infiltrarse mientras otros se quedan dando soporte fuera. Si esto ocurriera, necesitas algo para tener entretenidos a los de fuera. Por eso, una tenienta de alcalde llamada Eugenia de Arzuaga (página 52) los va a tener muy ocupados mientras intenta tomar control de la situación dando órdenes en vuestro nombre a algunos policías, trae a la prensa e intenta quitar hierro al asunto. No lo va a hacer por maldad, sino por salvar a la hostelería.



PROHIBIDO EL PASO

DETONANTE DE LA INVESTIGACIÓN

Todo indica que el Dios Ciudad está en un almacén, pero este es una trampa mortal pensada para dejar fuera de combate a los equipos FES que han venido a ayudar a los *personajes jugadores*. Mientras los equipos se reagrupan, los investigadores se encuentran solos en la búsqueda del poderoso ente sobrenatural. ¿Conseguirán pararlo?

CONSPIRACIÓN SINIESTRA

El presidente de uno de los clubs futbolísticos más importantes del país ha hecho un pacto con una criatura sobrenatural de inmenso poder. Él lo llama el Dios Ciudad, puesto que se supone que se alimentará del odio y sufrimiento de toda la capital del Estado, utilizando como vehículo para ello la codicia capitalista que dirige la vida en la gran urbe. La criatura es del tamaño de un pequeño edificio y está preparada para actuar a plena potencia.

Sin embargo, ya que el grupo de juego ha conseguido comprometer la localización del Dios Ciudad (gracias a la información que les proporcionó el antiguo Sr. Verdad en la última aventura), los que custodian al dios se ven obligados a cambiarla de sitio. Mover una criatura de estas dimensiones no es tarea fácil, y hacerlo sin levantar sospechas es todavía más difícil: la reforma de un estadio de fútbol tendrá que valer.

RASTRO DE PISTAS

En el transcurso de un «**Asalto**» al polígono industrial donde creen que se encuentra el Dios Ciudad los *personajes jugadores* sufren un ataque

inesperado que les obligará a ir a toda velocidad en busca del ente. Hay varias formas de hacerlo «**Siguiendo los cadáveres**» que los secuaces dejan a su paso, pero todas llevan a «**La ONG**» que está asesinando a extranjeros en peligro de exclusión para llevar sus cadáveres como ofrenda a la entidad de la oscuridad exterior (EOE).

Siguiendo a los psicópatas que trabajan en esa ONG, los *personajes jugadores* llegarán a una «**Zona de construcción**» en un estadio, donde se encontrarán frente a frente, por fin, con el Dios Ciudad. La conclusión de este enfrentamiento final solo se puede ver gracias al «**Peligro de derrumbe**».

REACCIÓN ANTAGONISTA

La reacción ya ha ocurrido. El Dios Ciudad ha sido trasladado y las obras están avanzadas. Solo queda acelerar todo el proceso para llevar a los *personajes jugadores* a la trampa y confiar en que allí encuentren una muerte agónica.

ESCENAS

ASALTO

Tipo de escena: introducción

Escena siguiente: «**Siguiendo los cadáveres**»

Todo empieza con la señora Verdad dirigiendo un asalto a un polígono industrial en las afueras de Madrid. Va montada a caballo, con un porte atlético que sorprende por su edad, y lleva un chaleco antibalas encima de su ropa de monta. Inspecciona con unos prismáticos el objetivo, mientras en la otra mano sostiene un rifle de

IMPRONTA

La impronta de esta aventura es la avaricia. El Dios Ciudad se alimenta de la codicia humana y ha encontrado en la ciudad de Madrid un filón del que se puede alimentar sin límite. Debido a lo ocurrido en todos los casos anteriores, la Membrana está tan quebrada que esta entidad de la oscuridad exterior puede aparecer sin miedo a ser destruido. Todo el mundo a su alrededor nota la codicia pugnando por salir a la superficie y en todo aquel que se encuentre en las inmediaciones de las obras del estadio se intensifican las ganas de conseguir dinero, poder o simplemente estatus. Los trabajadores quieren ahorrar tiempo, sus capataces destacar cumpliendo los plazos, los empresarios sacar más beneficios y, en general, toda la maldad que se asocia tradicionalmente con los altos cargos de las empresas se manifiesta ahora en todos los escalafones sociales.

De hecho, esto fue lo que ocurrió en la aventura «Click-bait», pero ahora al estar tan cerca de la fuente de poder es aún más evidente. Cualquier intento de usar una habilidad interpersonal en una transacción en la que el objetivo consiga beneficio inmediato (dinero, reconocimiento, etc.) sale gratis, como si se tratara de una pista clave. No usarla de ese modo debería obligar a hacer una tirada de *Estabilidad*.

caza. Está coordinando media docena de equipos FES que van a entrar en una nave industrial supuestamente clausurada, lugar donde, según las informaciones del antiguo señor Verdad, se encuentra el Dios Ciudad.

No pierdas el tiempo con los preparativos y los quebraderos de cabeza de los *personajes jugadores*, sino que céntrate en la señora Verdad agarrando el *walkie-talkie* y dando la orden de ataque. Varios equipos militares aparezcan de la nada y entran a la fuerza, en pleno día, en el almacén. El grupo de juego solo hace las veces de apoyo y, después del fiasco de la Plaza Mayor, la líder de la Ordo Veritatis no piensa dejar nada al azar. Tras unos minutos de gritos y caos general, todos los equi-

pos anuncian por la radio que el lugar está asegurado. La nave está completamente vacía, así que los investigadores entran en ella para inspeccionar «algo» que está en el centro de la sala.

Ese «algo» es un marcador dibujado en el suelo que dice 1-0, emulando el resultado de un partido. El problema es que las cifras están escritas con vísceras y fragmentos humanos. Piernas, brazos y esqueletos de lo que, a simple vista, parecen trozos triturados de, al menos, quince personas. Con **Medicina forense** es fácil ver que los cuerpos han pasado por una maquinaria pensada para mutilar y destrozar en trozos pequeños. No parece que formen parte de ningún ritual, sino que son simples restos humanos que, ante una explicación mejor, parecen haber pasado por una picadora de carne. Con **Fotografía** es posible apreciar algún patrón, y es que por muy heterogéneas que sean las heridas, parece que las víctimas las han sufrido estando de pie, como si hubieran entrado en una caja de la altura de un humano que se encargara de destrozar las cuerpos. Con **Patología** se puede ver que muchos de los cuerpos pertenecen a mendigos, ya que presentan desnutrición y síntomas de haber estado a la intemperie. Esto concuerda con los informes policiales que alertan de que en la última semana han desaparecido muchas de estas personas, tantas que ha sido llamativo.

Con **Burocracia** se puede encontrar el informe de la comisaría del barrio de Vallecas, un extenso documento que habla de furgonetas negras recogiendo mendigos a golpe de billete. En las calles hay miedo y ya se han registrado varios ataques de personas sin hogar contra gente que viajaba en furgoneta, pensando que les iban a raptar.

Pero todo esto es lo de menos, ya que una amenaza está a punto de explotar en la cara de los *personajes jugadores*. Otro mendigo se acerca empujando un carrito, y pide hablar con alguien porque tiene información importante. Se ha designado un perímetro policial y los equipos FES se acercan para impedirle la entrada, pero alguien recoge la nota que da el confundido sin hogar. El grupo de juego escucha, a través de la radio, como el mendigo exige un pago a cambio: se le prometieron 2.000 euros si entregaba la nota y quiere que se los paguen. Un agente FES, también a través de la radio, lee el mensaje: «2-0».

RADIACIÓN

La historia nos ha enseñado que pocas cosas son más nocivas que la radiación. Es una sentencia de muerte casi segura, precedida de largos períodos de agonía y terror. Aunque quizás sea interesante narrar cómo a alguien se le derrite la piel y el mero contacto con el oxígeno le hace desear la muerte, *Esoterroristas* no es ese tipo de juego. No se harán mecánicas ni se aconsejan descripciones detalladas de la muerte de *personajes jugadores* por culpa de la radiación.

No obstante, es importante señalar que la radiación es dolorosa, aunque no se haya recibido un impacto alto y continuado al mismo, sino más bien episódico y controlado. Al principio de cada sesión de juego, solicita una tirada de **Salud** de dificultad 4 (si la exposición ha sido más prolongada o cercana, puedes subir la dificultad o convertirla en fallo automático). Si el jugador no supera la tirada, pierde 1 punto de **Salud** permanente y, durante esa sesión de juego, tiene náuseas y malestar que le resta -1 a todas las tiradas. Esto pasará hasta que el personaje muera, lo que puede ocurrir dentro de varios meses o décadas. El director de juego puede, ante una actuación especialmente imprudente o siendo radicalmente realista, eliminar la opción de gastar experiencia para seguir comprando **Salud**, pero este sería un castigo muy severo y, en general, se debería permitir la opción antes descrita para que los *personajes jugadores* puedan sobrevivir más tiempo.

Además del impacto físico, la merma continua de las habilidades de una persona puede llevarte a tener que aceptar su condición de enfermo. Siempre que la reserva de una habilidad general llegue a 0, el *personaje jugador* debe superar una tirada de **Estabilidad** de dificultad 4 (puedes sumar 1 por cada tirada de este tipo que haya tenido que hacer el investigador en esta sesión de juego). Si no la supera, achacará la pérdida de esa habilidad a una evolución más fuerte de la radiación y sumará +1 a la dificultad de la tirada en la siguiente sesión de juego.

Si prefieres imponer un castigo menor a los *personajes jugadores*, puedes ignorar todo lo anterior y convertirlo en algo narrativo, mostrando una vez por sesión de juego un efecto nocivo de la radiación. Quizás tosa sangre o se maree, o pierda un mechón de cabello al peinarse. Sea como sea, el *personaje jugador* debe explicar cómo le hace sentir eso. Si lo crees necesario, puedes pedir una tirada de **Estabilidad** que encaje con la descripción de sus sentimientos.

Por supuesto, eres libre de utilizar las dos maneras de usar la radiación, pero si no te convence ninguna, deberías plantearte describir la bomba como una de metralla en vez de radiactiva. Como regla general, si no vas a utilizar las consecuencias de un elemento narrativo, elimínalo de la narración.

En ese instante, una explosión nuclear asola el lugar (**pista clave**).

En el carrito del mendigo había una bomba sucia. No es muy grande y, por ello, la explosión solo afecta a una manzana, dejando con vida a los jugadores (si consideras que se han acercado demasiado puedes solicitar una tirada de **Atletismo** de dificultad 4 o 6 para no sufrir daño por la onda expansiva). Aún así, ha eliminado, de un solo golpe, a la mayor parte de las fuerzas de la Ordo Veritatis que, ahora, no son más que una mancha en la pared. La explosión se ha visto desde varios kilómetros a la redonda, y los temblores del suelo han activado las alarmas

de todos los coches del vecindario, cuyo sonido ensordecedor enloquece a todo el mundo.

El ambiente ahora está contaminado por una radiación letal y todo el mundo debe hacer lo posible por contenerlo. Los miembros de la Ordo tienen mecanismos para mantener a la población alejada de este lugar, pero el velado de esta misión va a ser complicada. Además, la explosión asustó al caballo de la señora Verdad, a la que derribó. La caída le ha provocado una brecha en la cabeza, pero se la cose ella misma con la ayuda del reflejo en un cristal roto, mientras exige a los jugadores que encuentren al Dios Ciudad. Que sigan el rastro de cadáveres y lo encontrarán.

SIGUIENDO LOS CADÁVERES

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Asalto»

Escena siguiente: «La ONG»

Los personajes jugadores deben buscar al propietario del almacén destruido. Gracias a **Burocracia** se puede saber que pertenece a un empresa fantasma. Sin embargo, debido a un error informático, no es posible rastrear la empresa real que se esconde tras ella. Toda la información que había sobre ese solar se ha corrompido por culpa de un virus informático improbable, y no se puede salvar. Se podrían buscar los documentos originales en papel, pero al llamar a la oficina que tramitó el papeleo responde un bombero. Este les informa que un grupo de skinheads ha entrado esa noche en el edificio y le ha prendido fuego. Asimismo han dejado una pintada en una de sus paredes que dice: «3-0».

Esto lleva al grupo de investigadores de nuevo al punto de partida. No tienen manera de saber a quién pertenecía el local del polígono industrial y las cámaras de tráfico que podrían dar alguna

pista de lo sucedido alrededor han sido vandali-zadas hace poco. No hay manera de seguir el ras-tro de los dueños ni de sus empleados... salvo una.

Si los jugadores intentan **Interrogar** a los men-digos de Vallecas, pueden descubrir que varios grupos ultras están buscando mendigos y se los llevan a golpe de billete. Nunca son encontra-dos. Esa misma mañana se llevaron a Matías, el mendigo que llevó el mensaje a los agentes, y a un montón más de mendigos, que estaban deseosos de colaborar con la causa de esos aficionados al fútbol a cambio de sus jugosos euros. Nadie sabe decir cuál es esa causa.

Los mendigos insisten en que vienen a buscarlos a diario y que, como se ha corrido la voz por toda la ciudad, muchos de ellos vienen para intentar ser «reclutados». Con **Antropología** se puede detectar que hay algo anómalo en todos esos mendigos viniendo de incluso otras ciudades para ser recogidos. Es como si algo poderoso y, probablemente, esoterrorista les obligara a venir hasta aquí. Al principio, los ultras se llevaban



solo a los inmigrantes, pero hoy por hoy cogen a cualquiera, ya que la demanda de carne humana es cada vez mayor. Pueden **Interrogar** a los mendigos para hacerse una imagen general de la situación, pues incluso aquellos que desconfían dicen que están siendo seguidos y temen ser capturados en cualquier momento. Podrían **Suplantar** a los mendigos y, esa noche, intentar capturar al conductor de la furgoneta o, al menos, al vehículo (**pista clave**).

Si a los jugadores no se les ocurre hablar con los vagabundos, ten en cuenta que la policía también está al tanto de los sucesos. Un poco de **Jerga policial** deja claro que nadie había hecho nada porque, bueno, sacar mendigos de las calles no es algo que persiga la policía. Simplemente miraban a otro lado y se alegraban de ello. Pero una joven agente, que se siente culpable por la explosión, se desmorona, y explica que hace un tiempo (que encaja con los disturbios en la plaza Mayor durante la aventura «Hiperbórea») vio a un mendigo que intentaba escapar de una furgoneta. Se acercó a mirar y vio muchos vagabundos más en el interior del vehículo. Los supuestos captores llevaban tatuajes neonazis y le aseguraron que estaba todo bien, que los llevaban a un centro de desintoxicación. El resto de los mendigos, posiblemente coaccionados, confirmaron la versión del neonazi, por lo que la agente les dejó ir... pero apuntó la matrícula (**pista clave**).

LA ONG

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Siguiendo los cadáveres»

Escena siguiente: «Zona de construcción»

Tanto si han encontrado la furgoneta como si tienen la matrícula, con un poco de **Burocracia** obtienen el nombre de la compañía a la que pertenece el vehículo. Madrid Ciudadana es una ONG que ayuda a los sintecho *españoles*, dándoles una vida digna y reintegrándolos en la sociedad. La clave está en la palabra *españoles*, ya que solo ayudan a personas que tengan nacionalidad española, mientras que denuncian, amenazan e incluso meten palizas a los sintecho (y otros grupos, como los manteros) inmigrantes. Dependiendo de cómo hayan resuelto la aventura *Patrones*, esta ONG podría ser ahora la responsable de surtir de material a la dahira llevándose todo

el dinero posible en la operación. También es posible que los miembros de Madrid Ciudadana hayan buscado nuevas víctimas en lugares como la plaza Elíptica, donde abunda la gente pobre que busca trabajo, e incluso que alguno de los personajes de «Parroquianos» se encuentre entre la nueva oleada de víctimas. Piensa en algún personaje que haya creado un vínculo emocional fuerte con los investigadores en alguna de estas aventuras anteriores para utilizarlo a continuación.

La empresa, como puede saber cualquiera que gaste **Cultura general**, está muy ligada a grupos neonazis y de extrema derecha, financiando y ayudando a varias de las peñas futbolísticas más violentas del país. Al final de la escena, los *personajes jugadores* podrán rebuscar entre los papeles de Madrid Ciudadana y descubrir, gracias a **Análisis de documentos**, que esta organización era la que pasaba los informes a Deluxe Vigilance sobre posibles fichajes entre las peñas. Además, es la responsable de que los miembros de Madrid Libre consiguieran la bomba para asesinar a los hinches del Barça.

Madrid Ciudadana tienen un centro de abastecimiento en uno de los barrios de la periferia, que es también su dirección fiscal, según figura en el registro. Aquí, en una pequeña nave industrial situada en un polígono poco transitado, almacenan todas las donaciones para repartirlas luego por toda la ciudad, por lo que es un lugar con mucho tránsito de furgonetas que van y vienen. Casi todos los otros locales están vacíos, así que todos esos vehículos son evidentemente de la ONG... igual que el olor a sangre que inunda el ambiente.

Al acercarse al lugar, ven a una persona (es el momento de utilizar a ese personaje secundario que habías pensado) que está intentando huir de allí aterrizada. Le han cortado un brazo y la sangre sale a borbotones por la herida. Salvarla es algo complicado, pues va a morir en dos turnos desangrada. Un grupo mañoso quizás sea capaz de cauterizar la herida y curarla a tiempo, pero deben ser ingeniosos y, como *director de juego*, no deberías permitir que lo consigan simplemente con gastar **Primeros auxilios**. Por ejemplo, con **Química** pueden improvisar un ácido que cierre la herida o con **Balística** pueden utilizar el cañón caliente de un arma cauterizarla.

Sin embargo, la situación se complica con los dos neonazis que, sierra eléctrica en mano y Arrancatripas mediante, salen de detrás con órdenes de no dejar testigos. Parece complicado, pero con **Adular** se les puede intentar convencer de que vienen de parte «de arriba», mientras sorteán golpes de sierra. Eso sí, eso implicaría dejar morir a su víctima, con la tirada de **Estabilidad** asociada a esa situación. De hecho, es posible que fingir una alianza con los neonazis implique cargar una furgoneta con restos humanos.

Sea porque les convencen, porque les reducen o porque les siguen sin ser vistos, el resultado es el mismo. Los neonazis estaban troceando a un grupo de seres humanos, conseguidos a golpe de pistola o de billetes, para transportarlos con mayor comodidad. **Fotografía** hace notar que las heridas causadas no encajan con las vistas en los

anteriores cadáveres, pero no hagas mucho hincapié en esto, ya que podría estropear la sorpresa que está por venir. Lo normal es que el grupo de *personajes jugadores* piense que estos neonazis, usando una sierra radial, son los responsables de los cuerpos desmembrados encontrados hasta ahora. De hecho, **Patología** hace ver que han utilizado la sierra con las personas todavía vivas, no por practicidad, sino para saciar unos instintos sádicos tan obscenos que resultan difíciles de explicar sin una entidad sobrenatural de por medio.

Sea como sea, estaban a punto de terminar de «preparar» la última tanda de mendigos para llevárselos al Dios Ciudad como ofrenda. La furgoneta está llena de fragmentos de seres humanos, apilados hasta ocupar casi toda la caja del vehículo. Además de poder **Recoger pruebas** (o

Interrogar a los miembros de la ONG) en el despacho del almacén (con lo que encontrarán la información detallada al principio de esta sección), con **Vigilancia electrónica** el grupo de juego puede ver en los móviles de los neonazis el GPS preparado para ir a un punto concreto: un estadio de fútbol (**pista clave**).

ZONA DE CONSTRUCCIÓN

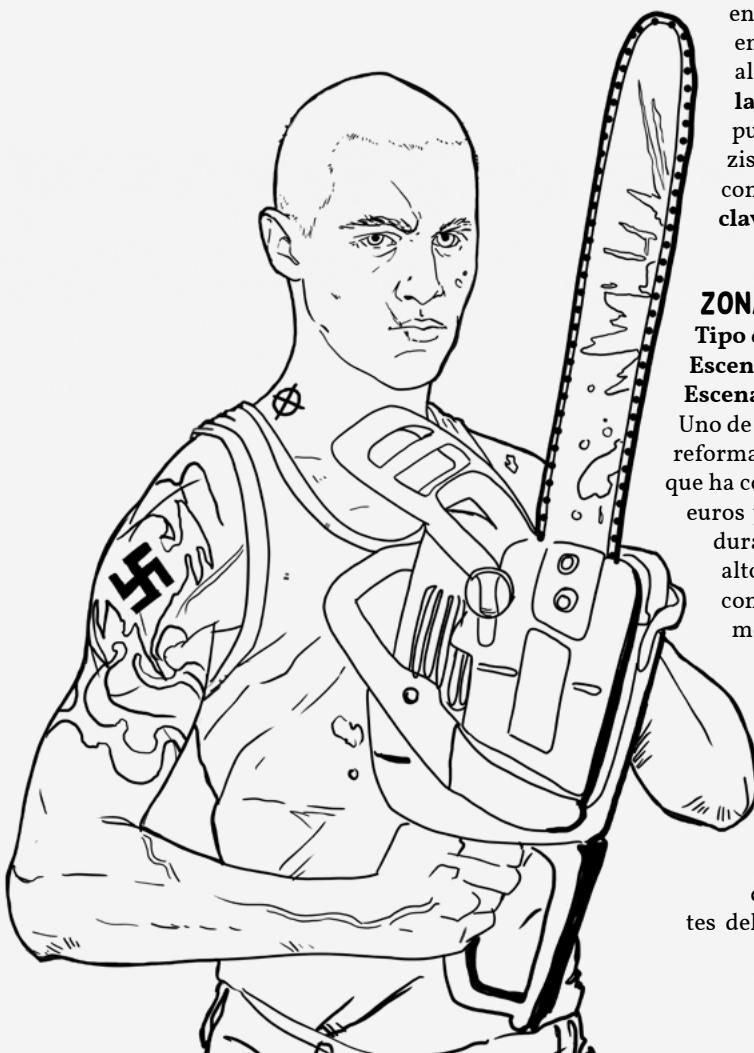
Tipo de escena: clave

Escena previa: «La ONG»

Escena siguiente: «El Dios Ciudad»

Uno de los equipos de las ligas menores está reformando su estadio. Es una obra inmensa, que ha costado varias decenas de millones de euros y que va a obligar a cerrar el lugar durante meses. Se anunció por todo lo alto en la prensa, por lo que cualquiera con **Cultura general** puede saber el motivo de las obras y que decenas de camiones deben llevar una semana descargando material día y noche.

En estas circunstancias, parece sencillo mover una EOE sin que nadie se entere. Con **un gasto de 2 puntos** se puede saber, además, que la empresa constructora es propiedad del presidente de uno de los equipos más importantes del mundo. De hecho, su equipo hace



poco compró un futbolista a este equipo más pequeño por una suma absurdamente elevada. Esa suma coincide, hasta el último céntimo, con la cifra que figura en el contrato firmado para la remodelación del estadio.

Es decir, el equipo grande, con la aprobación de su presidente, dio varios millones de euros al equipo pequeño a cambio de un único futbolista. Luego, el equipo pequeño da esa misma cantidad de dinero a la empresa constructora del presidente del equipo grande a cambio de una remodelación que no necesita, por lo que puede disponer de ello sin necesidad de la aprobación del club. No es necesario **Contabilidad** para sospechar que algo extraño está ocurriendo, pero **un gasto de 2 puntos** pone a los investigadores sobre la pista de que ha habido una denuncia a Hacienda y que el caso está siendo investigado. Parece que la persona denunciante es el entrenador del equipo grande.

En cualquier caso, las medidas de seguridad para colarse en el solar de la construcción son bastante altas, pero nada que no sea lo usual dada la importancia y tamaño de las obras. Hay varios turnos de trabajo, y las tareas más silenciosas se dejan para las noches (aunque con **Derecho** es bastante evidente que esta práctica es ilegal), por lo que el recinto está iluminado todo el tiempo, con una salida y entrada de camiones constante. Colarse por un hueco de la valla, esconderse en un camión o hacerse pasar por operario es relativamente sencillo superando una tirada rutinaria. Incluso, si van con los miembros de la ONG, pueden ignorar la tirada y pasar con ellos a través de la vorágine de actividad en dirección al centro mismo del estadio.

Con **Arquitectura** se torna evidente que algo no va bien. Se están haciendo dos obras simultáneas, una de remodelación y reconstrucción del propio estadio, y otra en los sótanos del edificio (**pista clave**). Según los planos (se pueden conseguir con **Burocracia**) se están ampliando los aparcamientos para dar cabida a más vehículos, pero no tiene sentido hacer eso mientras se hace lo otro, ya que unas obras pueden afectar la integridad estructural de las otras.

Aun así, al entrar en los aparcamientos del estadio, una valla inmensa impide la entrada a las

personas que no lleven una identificación muy concreta, que, por supuesto, tienen los miembros de Madrid Ciudadana (o sus cadáveres, ya que esas identificaciones no tienen foto), por lo que entrar debería ser sencillo. En cualquier caso, las medidas de seguridad son muy agresivas, incluyendo un guardia armado con metralleta y el registro a todos los que entran. Los vigilantes no parecen preocuparse si ven armas o material extraño, pero sí que obligan a todo el mundo a dejar carteras y cualquier cantidad de dinero, cacheando hasta encontrar el último céntimo.

Todo esto es muy extraño y los investigadores ya deben estar viéndolo como una pista de que el Dios Ciudad está cerca, pero un evento nuevo recubre todo de una urgencia adicional. Un coche de alta gama está entrando justo delante de los *personajes jugadores*. Una vez cruza la valla, se abre el maletero y sale un hombre de su interior. Lleva las manos atadas, muestra síntomas de haber sido golpeado y pide ayuda, pero es reducido inmediatamente y devuelto al maletero del coche, que entra, luego, a toda velocidad en la oscuridad del parking...

Lo cierto es que las cámaras de vigilancia ya han detectado a los *personajes jugadores* y los custodios de la entidad saben que están en el centro. Ninguno de los empleados sabe nada de esto, son peones en manos mucho más poderosas, pero eso no quita que la trampa haya sido plantada. El coche con el hombre atado es un cebo conducido por agentes leales que están al tanto de ello y no les preocupa la muerte de alguien si es por la gloria de su nuevo Dios Ciudad.

En cuanto los jugadores lleguen al piso inferior del aparcamiento, verán el hombre atado en el suelo y el coche de alta gama saliendo a toda velocidad por un hueco que, de forma instantánea, se va tapando con una pared metálica llena de pinchos, que funciona como inhibidor para cualquier teléfono móvil o señal electrónica. La pared de la entrada también se empieza a mover sola y un zumbido eléctrico de maquinaria en movimiento empieza a surgir de todos lados. El hombre atado se presenta, es el famoso entrenador del equipo de fútbol, aquel que denunció al presidente de su club. Le han dicho que entregue un mensaje: «4-0. Fin del partido».

EL DIOS CIUDAD

Tipo de escena: Reacción antagonista

Escena previa: «Zona de construcción»

Escena siguiente: «Peligro de derrumbe»

El Dios Ciudad no está en el aparcamiento.

ES el aparcamiento.

Todo ese entramado de paredes, engranajes, pinchos y demás herramientas para causar dolor y muerte es el Dios Ciudad o, como lo conocen en la Ordo Veritatis, el Triturador (ver *Guía definitiva del esoterismo*, página 167) porque tiene la forma de un edificio de paredes afiladas con cuchillas preparadas para despedazar a las personas que se le traen como ofrenda. Los agentes pagados por el presidente del club llevan meses alimentándolo, sacando provecho de las entidades secundarias que pasan a través de la inmensa brecha en la Membrana. El momento en el que esto fue más evidente fueron los disturbios ocurridos en la aventura «Hiperbórea», pero en mayor o menor medida todas las criaturas han salido gracias a la presencia del Triturador en la ciudad. Muchas veces, con criterios totalmente ajenos a las intenciones del presidente, como en «Juego de niños». Esto acaba aquí de una manera o de otra.

Destruir al Triturador no es tarea fácil, pero con **Ocultismo** cualquiera puede descubrir qué dice el sistema AMINA sobre este EOE y sus métodos de eliminación. Si los personajes han conseguido entrar con el dinero a escondidas, saben que la destrucción de la moneda impresa puede hacerle mucho daño, incluso aunque sea disparando a las paredes llenas de cuchillas a través de un billete. Si no han conseguido pasar dinero, deben improvisar.

Para fortuna de los *personajes jugadores*, la zona está en construcción y se le va a añadir otro piso de sótano... Lo que implica que haya varias cajas de explosivos. Dejando de lado la creatividad del grupo de juego, solo parece haber dos soluciones:

1. Luchar a la vieja usanza. Intentar dañar las paredes que forman el Dios Ciudad. Estas se teleportan constantemente y encierran a los *personajes jugadores*, ejecutándoles casi a uno por turno, mientras ellos rezan por que la suma de sus esfuerzos iguale al daño

masivo que hay que hacerle al ente, en un patético intento por seguir con vida.

2. Derrumbar el edificio entero.
3. No les dejes pensar mucho, que reaccionen de manera visceral. Permite todo momento emocional entre ellos y premia los sacrificios que hagan con daños al Triturador mucho mayores de lo esperado. Quizás con **Arquitectura** encuentren una manera de hacer colapsar la construcción solo por un lado. O quizás con **Química** sean capaces de conseguir una reacción con el aceite que rezuma de las heridas de la criatura para prenderle fuego. O quizás sean lo suficiente habilidosos como para lanzar explosivos en medio del combate y salir de la onda expansiva a tiempo. Si no, este parece el final del camino...

PELIGRO DE DERRUMBE

Tipo de escena: conclusión

Escena previa: «El Dios Ciudad»

Esta escena es más un epílogo que una escena en sí misma. Si los *personajes jugadores* han muerto, se puede narrar lo mismo con la señora Verdad asistiendo a una misa junto a sus nietos, rezando por ellos antes de salir, para luego dejar a los pequeños con sus padres y montarse en una furgoneta blanca con los FES. Si no, pueden ser los propios *personajes jugadores* los que lo resuelven, yendo al estadio con maquinaria pesada y destruyendo todo ante las quejas del arquitecto, al que callan con una orden firmada por un juez.

Todo apunta al fin de la campaña, con la brecha en la Membrana que se empieza a cerrar y la paz (o algo que se le parece) volviendo a Madrid. De repente, una casa de apuestas tiene que cerrar por falta de ingresos, un futbolista rechaza dar su imagen para publicidad engañosa y un grupo de hombres detiene un ataque sexual a una chica porque uno de ellos les hace replanteárselo. No son grandes cambios, pero los suficientes para que el río cambie lentamente su curso.

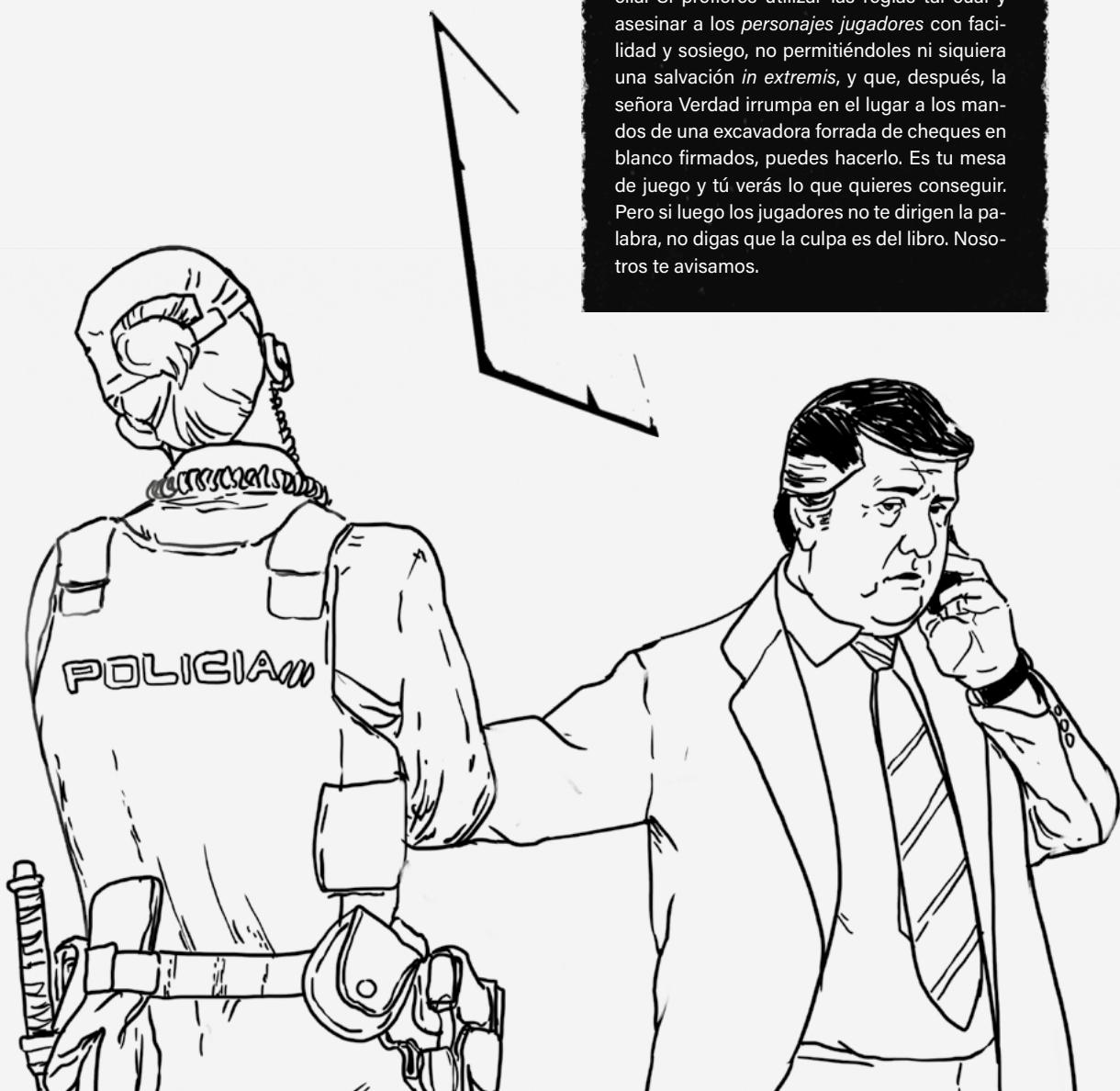
Y mientras, el culpable de todo esto, el presidente del club de fútbol que invocó al Dios Ciudad y se nutrió con todo lo que este ha provocado, sigue en su trono, sentado en su oficina viendo los beneficios que se acumulan en su cuenta y dirigiendo a grupos de presión para que los políticos cambien las leyes y así conver-

tir sus diez millones en veinte. En ese momento, entran por la puerta varios policías: le detienen por extorsión, asesinato, evasión de impuestos y muchos cargos más. Él asiente y se deja poner las esposas mientras se despide de un futuro cliente por el teléfono. «Te tengo que dejar, que me están deteniendo. No te preocupes que en un par de semanas estoy fuera; ya está todo arreglado para que el juez que lleve mi caso sea uno de mis amigos».

EL FIN DEL CAMINO

Aunque esta no sea la última aventura de la campaña, sí puede ser un buen momento para conseguir un TPK. La ficha del Triturador es tan apabullante que evidencia su poderío respecto a los *personajes jugadores* y, siendo sinceros, es probable que tengas que hacer trampas si quieras hacer que sigan con vida.

No temas matarlos a todos. Si eso ocurre, se darán opciones para resolverlo todo en la siguiente aventura. Eso sí, permite sacrificios gloriosos y muertes llenas de épica, no patéticos asesinatos impunes cometidos por una entidad tan poderosa que nadie puede con ella. Si prefieres utilizar las reglas tal cual y asesinar a los *personajes jugadores* con facilidad y sosiego, no permitiéndoles ni siquiera una salvación *in extremis*, y que, después, la señora Verdad irrumpa en el lugar a los mandos de una excavadora forrada de cheques en blanco firmados, puedes hacerlo. Es tu mesa de juego y tú verás lo que quieras conseguir. Pero si luego los jugadores no te dirigen la palabra, no digas que la culpa es del libro. Nosotros te avisamos.



GANCHOS PARA AVENTURAS

AGENTE DE POLICÍA VOCACIONAL

Pilar Armas (página 57) es la policía que se siente culpable por la explosión. Si están dando palos de ciego, ella puedes ponerlos en el buen camino y va activamente a ellos con la información. Además, si crees que en la parte final van a necesitar apoyo, podría prestarse a acompañarlos durante el proceso.

MENDIGO POR ELECCIÓN

En la ONG puede haber algún mendigo todavía vivo y puede querer ayudar al grupo para vengar la muerte de algún amigo suyo. Sería interesante rescatar algún personaje de algún capítulo anterior, desde «Retoques» a «Parroquianos», pero si no se te ocurre ninguno, utiliza a Segismundo García (página 49).

GUARDIA ARMADA

María Luisa Simancas (página 60) es la guardia armada que protege al Dios Ciudad, pero no sabe nada del verdadero plan de sus empleadores. Es posible que al ver al entrenador intentando escapar del coche interceda para ayudarlo o es posible que se enfrente a los investigadores por un celo profesional exacerbado. Utilízala como una aliada o una enemiga según cómo le esté yendo al grupo de juego.

OBRERO DE LA CONSTRUCCIÓN OBSTINADO

Una vez lleguen a la obra, es fácil que fallen alguna tirada y sean descubiertos. Paloma Hernández (página 56) no piensa dar la voz de alarma... por un precio. Tiene muy claro que va al mejor postor y colaborará con cualquiera que le ofrezca dinero. De hecho, es muy probable que coja el dinero y luego se vaya a su jefe a avisar del fallo de seguridad. Mejor cobrar dos veces que una.

OFRENDA RITUAL

Si los *personajes jugadores* se huelen la trampa, aparece otro gancho. Jaime Gracia (página 49) está «buscando» a su hijo en las inmediaciones del estadio en construcción. Dice que tenía deudas de juego y lo trajeron aquí para terminar con ellas, pero teme por su vida. Acompaña a los investigadores hasta el Dios Ciudad y ayudará en todo lo que pueda (fingir sobornos, avisar de cámaras, etc.) para que lleguen a la trampa. Una vez en el sótano, recibirá con los brazos abiertos y llorando de felicidad la terrible maquinaria de tortura. Se le borrará la sonrisa de la cara enseñada.

CASO CERRADO

El juicio del siglo está a punto de comenzar, y el presidente de uno de los clubes de fútbol más importantes de España está en el banquillo de los acusados. Nadie parece tener dudas de que su caso ya se ha juzgado antes de entrar en la sala: el presidente se irá de rositas y no se puede hacer nada para evitarlo.

DETONANTE DE LA INVESTIGACIÓN

El Dios Ciudad ha sido neutralizado y, en consecuencia, los casos sobrenaturales empiezan a aminorar. Ni siquiera una bomba atómica parece haber parado el ritmo y la vitalidad de la gran urbe que es Madrid, pero todo va a cambiar por culpa de un juicio. El presidente del club de fútbol más importante del país está siendo juzgado en estos momentos y la publicidad que está recibiendo su caso puede echar todos los esfuerzos de los investigadores por tierra. Es posible que los *personajes jugadores* estén muertos, pero su espíritu permanece intacto.

IMPRONTA

La impronta de esta aventura son las películas o series de abogados. No intentes darle verosimilitud al proceso judicial que tiene lugar en ella, sino que utilízalo como vehículo para introducir *plot twists* y *cliffhangers* siempre que lo consideres necesario para mantener el ritmo de la partida. En principio, el simple hecho de mostrar al juez diciendo: «Que pase el siguiente testigo» y al abogado defensor contestándole: «Su Señoría, la defensa llama al estrado a... (nombre)» serviría como cortinilla entre secuencias.

CONSPIRACIÓN SINIESTRA

Al presidente del club de fútbol se le ha acusado de participar en una cantidad ingente de crímenes y delitos: desde evasión de impuestos y blanqueo de capitales hasta trata de blancas y asesinato de menores. Todo ello se destapó cuando el entrenador del equipo denunció que un futbolista había sido contratado únicamente como parte del entramado criminal de una empresa inmobiliaria propiedad del presidente. A partir de ahí, se consiguió conectar ese caso con más de una decena que están sin resolver: todos los anteriores ocurridos durante la temporada se están investigando junto al caso más mediático de la historia de la justicia española.

RASTRO DE PISTAS

La aventura transcurre en dos niveles. Por un lado, en el presente, está teniendo lugar el juicio del presidente del club de fútbol. Actualmente, dicho proceso se halla en la fase en la que la acusación está llamando al estrado a diferentes testigos para que estos expliquen todo lo que saben en relación con diferentes delitos que, presuntamente, ha cometido el acusado.

Por otro, cada vez que un testigo aparece en la sala, la aventura se convierte en un *flashback* que tiene lugar antes de la aventura «Prohibido el paso» de este ciclo. En cada una de estas escenas, los agentes de la Ordo Veritatis deben resolver el velado de algún caso anterior. Sí, lo sabemos, al final de cada aventura ya habrán hecho el velado, pero habrán dejado algún cabo suelto del que no eran conscientes. La idea aquí es que el testigo pueda contar cómo se vio envuelto en la trama de corrupción del presidente y su

equipo pero que, al mismo tiempo, no destape nada sobrenatural.

La señora Verdad vigila todo el proceso. Lo peor que podría suceder sería perder el caso y desvelar la trama alienígena que hay detrás. Por tanto,

EL FINAL ES EL PRINCIPIO Y EL PRINCIPIO ES EL FINAL

¿Todavía no has comenzado la campaña? ¡Estás a tiempo de hacerlo de una manera totalmente diferente! Imagina comenzarla en este momento, con la Señora Verdad lamentando la muerte de los investigadores y jurando venganza. El presidente del club de fútbol entra en la sala de juicios, confiando en que todo saldrá bien. Sin embargo, en ese momento, ve cómo sube al estrado un testigo que le borra la sonrisa de la cara de un plumazo.

Entonces se hace un *flashback* que muestra a los *personajes jugadores* justo al inicio de la primera aventura. Esta se juega con normalidad, pero la resolución del velado también integra una serie de semillas que complican la trama. Incluso el grupo de abogados de la defensa que se presentan en esta aventura pueden utilizarse como enemigos regulares que aparezcan en todas las aventuras de esta serie con el objetivo de complicar la historia. Al finalizar cada una de ellas, el testigo aparece y, en un pequeño epílogo, el *director de juego* narra lo que los jugadores han conseguido.

Esto hace que la sensación de unión entre todas las aventuras sea más fuerte. Además, se introduce un elemento adicional de misterio al asumir la muerte de los personajes al final del caso anterior y se consigue que la narración de la campaña sea más fluida. Como punto en contra, hay jugadores que no disfrutan de una historia cerrada en la que el final está tan integrado en el inicio. Por ello, su disfrute puede verse menguado si optas por esta opción. Recuerda, en cualquier caso, que la narrativa engañosa es un estándar de la industria del entretenimiento y seguro que ya tienes varias películas en mente donde, al inicio, se dice que el protagonista ha muerto, pero, al final, se descubre que eso no es cierto. Puedes utilizar ese truco tú también si ves que encaja con tu estilo de dirección.

es posible que, en cierto punto de la aventura, la Señora Verdad les exija a los investigadores que reconduzcan sus esfuerzos para taparlo todo y que, así, el presidente gane el juicio, aunque la Membrana se resquebraje por ello.

REACCIÓN ANTAGONISTA

No hay reacción antagonista. El presidente del club tiene a su gente protegiendo sus intereses y cometió todas sus fechorías en el pasado, no ahora. Por lo tanto, se halla sentado en el banquillo de los acusados, esperando a que termine lo que él considera una pantomima y que lo absuelvan. Así, podrá volver a su trabajo y a ocuparse de sus asuntos.

ESCENAS

MODO DE USO

En esta aventura, no hay un rastro de pistas al uso, es decir uno conformado por diversas pistas clave que conduzcan a los investigadores a un lugar en concreto que es relevante para que avance la historia. En vez de eso, cada escena tiene como nombre uno de los episodios anteriores y se plantea como una semilla de aventura para ser utilizada en esta. La idea es que algún testigo o evidencia ha quedado fuera del velado y, ahora, aparece con fuerza para desestabilizar el juicio del presidente. Como *director de juego*, puedes elegir el que más te interese de cada escena, todos a la vez o, incluso, ninguno de ellos si la aventura en cuestión fue poco memorable para tus jugadores.

Cada escena posee los siguientes elementos:

- ◇ Un **texto introductorio** que sirve para poner en situación a los investigadores, tomando como punto de partida el presente, es decir, el juicio.
- ◇ **Cargos:** Una lista de los delitos que ha cometido el presidente del club y que se intentan demostrar en su juicio.
- ◇ **Visión de la Ordo Veritatis:** El objetivo no es ganar el juicio a toda costa, sino hacerlo sin que la Membrana se desestabilice. Por eso, se debe informar a los *personajes jugadores* de qué elementos y hechos quiere ocultar la organización y cuáles no.
- ◇ **Posibles testigos:** Posibles cabos sueltos que se hayan podido dejar los agentes en las aventuras anteriores. Pueden ser ciertos

personajes no jugadores de la partida, o algún otro *personaje no jugador* nuevo que tuviera importancia tangencial, si es que el velado es muy exhaustivo y lo ocurrido hasta ahora se hubiera encubierto muy bien.

- ◇ **Possibles complicaciones:** Ideas para ponerle las cosas difíciles a los *personajes jugadores*. Utiliza una si quieras llevar a cabo escenas rápidas o todas ellas si, en cambio, quieres convertir la escena en una aventura.
- ◇ **Possibles soluciones:** Posibles maneras de resolver el problema para conseguir el objetivo de la Ordo Veritatis.
- ◇ **Possibles finales:** Repercusiones que dichas soluciones pueden tener sobre el juicio.

Al finalizar una escena, se debe volver al presente y narrar qué ocurre en el proceso judicial en relación con el testigo, la evidencia o la circunstancia que se esté investigando en ese momento. Por ejemplo, una escena corta donde se muestre al jurado llorando, furioso, asintiendo o reaccionando de la forma que consideres más oportuna.

Al final, esto se convierte en una puntuación abstracta de dos elementos: Culpabilidad y Membrana. El primero muestra las posibilidades que tiene el presidente de ser hallado culpable. La segunda, el daño que se le está haciendo a la Membrana. Culpabilidad se resolverá al final de la aventura, aunque es interesante llevar un conteo de esta que los jugadores puedan ver para que puedan hacerse una idea de lo que está ocurriendo. Dicho parámetro se calcula, simplemente, sumando o restando 1 punto (el director de juego puede elegir una cantidad superior si el cargo concreto por el que se está juzgando al presidente es especialmente grave), dependiendo de si un cargo determinado ha sido demostrado o no. Al final de la aventura, el grado de Culpabilidad determinará la condena del presidente del club.

Por otro lado, solo se suma 1 punto a Membrana si los jugadores no cumplen un objetivo impuesto por la Ordo Veritatis. Dichos puntos nunca se restan. Por cada punto en Membrana, añade una complicación en las escenas sucesivas: criaturas sobrenaturales que aparecen de forma inopportunamente o agentes de la Ordo Veritatis que interfieren en un momento clave de la historia, tirando por tierra los esfuerzos de los *personajes jugadores*.

EL JUICIO DEL SIGLO

Tipo de escena: introducción

Escena siguiente: «El clásico»

La policía ha cortado las calles que rodean a los juzgados situados junto a la plaza de España. Miles de curiosos se apiñan en torno a las vallas policiales, armados con prismáticos y silbatos. Estos agitan pancartas con las que exigen la dimisión



DESCANSEN EN PAZ

¿Y si los personajes jugadores no han conseguido sobrevivir? ¿Y si se sacrificaron heroicamente? No importa, en esta aventura siguen vivos, bajo la premisa de que las situaciones con las que se encuentran se han desarrollado en los huecos entre las anteriores misiones. Están muertos, pero no por ello son poco importantes y la señora Verdad los lleva en su memoria, haciendo comentarios como: «Menos mal que X estuvo al tanto» o «Espero que lo que hizo Y esté a la altura» antes de que dé comienzo cada secuencia.

Si algunos se las ingenian para salir con vida en historias previas, sacrificando a otros por el bien mayor, puedes darles nuevos personajes a los jugadores sacrificados. No obstante, esto funciona mejor si la acción se desarrolla en el pasado, como si todos ellos estuvieran vivos. En las cortas escenas del presente, aquellos que murieron en otras aventuras juegan como agentes de la Ordo Veritatis que están viendo el juicio del presidente junto a los agentes principales. De hecho, lo ideal es que dichos jugadores interpreten a algún personaje que ya haya aparecido: un FES de la misión «Cristal», un agente francés de «Hiperbórea» o un superviviente de la explosión nuclear que tuvo lugar en la aventura *Prohibido el paso*.

sión del presidente y abuchean a cualquier coche con pinta de oficial en el que este pueda encontrarse. Su objetivo es ver venir al acusado, una de las figuras más importantes del mundo del deporte, en limusina junto a su ejército de abogados. Todos los medios de comunicación están presentes y se agolpan en la puerta de los juzgados, manteniendo el típico silencio reverencial previo a conseguir la foto que mañana abrirá todos los periódicos del país. Dentro de este edificio, haciendo calceta para que no se le note el nerviosismo, está esperando la señora Verdad. El presidente del club llega al juzgado entre aplausos de sus seguidores y silbidos de sus detractores. Ignora todo esto y entra a la sala de juicios sin prestarle atención a las cámaras de televisión. Por el contrario, se pone a charlar tranquilamente con sus abogados, como si este fuera un día normal. De hecho, uno de ellos se acerca a las cámaras para decir que esperan que el juicio sea corto

y que el malentendido se aclare lo antes posible. Este letrado sonríe y tranquiliza a todo el mundo, pero si algún periodista formula preguntas un tanto incómodas, le hace un gesto a un agente de policía para que acompañe a dicho periodista fuera del recinto. Claramente, el presidente y sus abogados están jugando en casa.

EL CLÁSICO

Tipo de escena: clave

Escena previa: «El juicio del siglo»

Escena siguiente: «Cinco estrellas»

El juez entra en la sala y los abogados presentan el caso. La acusación hace un pequeño comentario en el que afirma que la justicia demostrará que el presidente del club es el líder de un entramado mafioso. Lo hace sin emoción ni interés, como sabiendo que no va a servir de nada. En cambio, el abogado de la defensa pronuncia un emotivo discurso sobre la libertad individual, el empleo que su cliente ha creado y todas las décadas de servicio que este ha dedicado para mejorar el mundo. ¿Qué se ha llevado algo de beneficio en el proceso? Bueno, se lo merece.

◇ **Cargos:** Se acusa al presidente de saber que las peñas futbolísticas disponían de material peligroso dentro del estadio y no hacer nada para evitarlo. Es más, la acusación muestra documentos firmados por el propio club en los que obligaba a los servicios de seguridad a dejarles vía libre. Por tanto, también se le acusa de conspirar en los crímenes cometidos por las mafias.

◇ **Visión de la Ordo Veritatis:** Este cargo no es especialmente grave, por lo que apenas dañará la Membrana. No obstante, es interesante que se asocie al presidente del equipo con las peñas futbolísticas más violentas de España, pues esto ayudará a empeorar su imagen pública y a que, en última instancia, le declaren culpable.

◇ **Posibles testigos:** Cualquiera que vio la bomba: desde el guardia de seguridad del estadio hasta el miembro de la peña que confiesa al principio de la aventura. Cuanto mayor cargo tenga la persona, mejor para la acusación. De hecho, si todos estuvieran muertos, podría aparecer un testigo estrella: el líder de la peña futbolística catalana. Esta persona ha estado investigando por su cuenta y tiene datos que asocian al presi-



dente con Deluxe Vigilance, grupo vinculado con la peña del equipo de este mandatario.

- ◇ **Posibles complicaciones:** Sea quien sea el testigo, los abogados de la defensa también le han encontrado. Este ha recibido sobornos o chantajes (dependiendo de quien fuera) o, si estuviera implicado emocionalmente en el caso (el exmiembro de la peña, el líder de la peña catalana, etc.), puede que esté a punto de sufrir un «accidente» por negarse a coger dinero sucio.
- ◇ **Posibles soluciones:** El testigo debe sentirse seguro o no testificará. Salvarle la vida puede ayudar... o, también, el hecho de fingir un atentado contra su vida para luego evitarlo en el último momento.
- ◇ **Posibles finales:** El testigo, si le han convencido para testificar, explica qué conexiones tiene el presidente del club con las peñas y los grupos neonazis organizados. En caso contrario, asegura que alguien ha falsificado su firma con el objetivo de intentar asociarle a esos grupos que él detesta.

CINCO ESTRELLAS

Tipo de escena: clave

Escena previa: «El clásico»

Escena siguiente: «Parroquianos»

La acusación muestra una llamada grabada en la que una prostituta amenaza a alguien directamente con publicar fotos de algunos deportistas donde aparecen jactándose de haberla violado.

Entonces, su interlocutor le responde: «Vas a saber lo que es que te violen de verdad, puta. Y luego que te metan un tiro y te entierren en una zanja» e, inmediatamente después, cuelga. Es difícil saber de quién es esa voz, pero parece pertenecer al presidente del club.

- ◇ **Cargos:** Se acusa al presidente de extorsionar, intimidar y (dependiendo de cómo terminara la aventura y quién supiera que la prostituta había muerto) ordenar el asesinato de una prostituta para proteger a cinco de sus jugadores.
- ◇ **Visión de la Ordo Veritatis:** Si la opinión pública acepta que un alto directivo está vinculado con asesinos a sueldo, el impacto podría romper la Membrana de una manera imposible de predecir. Por tanto, se debe proteger al presidente del club a toda costa.
- ◇ **Posibles testigos:** La grabación es real y la efectuó la prostituta con su móvil. Quién se hizo con esa grabación y cómo lo hizo puede tener muchas ramificaciones. En primer lugar, alguna asociación de protección de trabajadoras sexuales se pudo haber puesto en contacto con dicha prostituta cuando esta aún se hallaba con vida o, quizás, su

compañero de piso encontró una tarjeta SD y se la vendió al mejor postor. Incluso, es posible que alguien le hubiera *hackeado* el móvil a esta mujer, y por tanto, quien consiguió la grabación no tenía nada que ver con el caso, sino que se la encontró sin saber a quién pertenecía.

- ◊ **Possibles complicaciones:** Encontrar la fuente de la mencionada grabación no debería ser fácil. Podría requerir que los investigadores se infiltran en la comisaría donde fue entregada para rebuscar entre los informes policiales y, así, poder desvelar la verdad. No obstante, una vez descubierta la fuente, las complicaciones pueden ser técnicas (un *hacker* sin escrúpulos y muchas medidas de protección digitales) o morales (robar y extorsionar a una asociación benéfica).
- ◊ **Possibles soluciones:** No se puede intentar demostrar que la voz del presidente es falsa sin acceso al audio original, pero, una vez conseguido, la mejor solución es cambiar el audio real por uno falso sin ser detectado para luego poder demostrar que el audio estaba adulterado.
- ◊ **Possibles finales:** En caso de optar por utilizar a la asociación, si sus miembros sospechan que los personajes les han dado el cambiazo a las grabaciones, harán una manifestación en la puerta de los juzgados y el daño causado en la Membrana no desaparecerá. En cambio, si optas por el *hacker*, este no hará pública la falsificación de los audios, pero se convertirá en una complicación para los jugadores de cara a las siguientes pruebas del caso del presidente, ya que sabrá que han modificado el archivo de audio que tenía en su poder. Y si no consiguen alterar la grabación, bueno, el daño a la Membrana debería ser elevado, pero la Culpabilidad solo subirá 1 punto.

PARROQUIANOS

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Cinco estrellas»

Escena siguiente: «Piramidal»

Uno de los mayores accionistas de la empresa La Casa del Sol Naciente es el presidente del club. En el juicio, salen a la luz varios correos electrónicos que demuestran que la dirección de la empresa sabía que en la casa de apuestas de Carabanchel pasaban cosas extrañas. Algun antiguo empleado

NECESITO UN DESCANSO...

Dependiendo de cómo quieras enfocar esta última aventura, es posible que cada cargo judicial te lleve una sesión entera. En tal caso, trata cada uno de ellos como si fuera una aventura independiente y reinicia sus puntos al final de la misma. No obstante, aunque no fuera así, es necesario mostrar el paso del tiempo entre «aventuras».

Todos los *personajes jugadores* recuperan 1 punto de una habilidad de investigación y reinician una habilidad general para representar el tiempo que ha pasado entre cada uno de sus intentos de encontrar a los testigos. Si fueran escenas demasiado cortas, puedes hacer esto después de las escenas pares o, incluso, al final de cada sesión de juego (en la que los jugadores pueden haber conseguido que declaren al presidente culpable de 3 o 4 cargos).

Todos aquellos que se contaminaron con radiación de la bomba sucia de «Prohibido el paso», deben tirar para saber qué efectos tiene esta sobre ellos a lo largo de cada una de las diversas acusaciones judiciales en las que están presentes. El deterioro físico puede ir muy rápido en algunos casos y muy lento en otros, lo cual les ofrece a los jugadores una gran oportunidad para interpretar a sus personajes enfermos y moribundos.

denunció que gente con deudas desaparecía sin dejar rastro y que la jefa de este negocio actuaba de manera errática. Al final, los miembros de La Casa del Sol Naciente decidieron, por votación unánime, pagar a esa persona para que no dijera nada al respecto, pero no investigaron si sus afirmaciones eran ciertas o no.

◊ **Cargos:** Se acusa al presidente de ocultar un crimen, de negación de auxilio y de más delitos derivados de la gestión de una empresa que, claramente, se nutre de gente con problemas de adicción.

◊ **Visión de la Ordo Veritatis:** La solución del anterior cargo marcará este. Si los investigadores han conseguido ocultar la conexión entre los crímenes y el presidente, es mejor seguir ese camino. Encubrir esto también puede ayudar a que la Membrana esté en mejor estado.



Si lo anterior salió a la luz, la organización no ganaría nada escondiendo esto.

- ◇ **Possibles testigos:** Si la jefa de la casa de apuestas no falleció, habrá sido ingresada en un centro psiquiátrico. Ahora, ya reformada, es posible que quiera denunciar a la empresa por encubrir sus propias acciones. En cambio, si ella ha muerto, lo más probable es que los familiares de alguno de los asesinados hayan presionado a la casa de apuestas para conseguir estos correos electrónicos y, después, los hayan sacado a la luz.
- ◇ **Possibles complicaciones:** El antiguo empleado está en el programa de protección de testigos. Vive en una casa situada en un pueblo de la sierra de Madrid y apenas sale a la calle, dado que está asustado por lo que le pueda ocurrir. Los agentes de La Casa del Sol Naciente (que funcionan como mafiosos que cobran las deudas de los clientes por medio de la intimidación y la violencia) ya le han localizado y le van a matar de una manera brutal y explícita, para darles una lección a otros posibles soplones.

◇ **Possibles soluciones:** Independientemente de cómo encuentren los personajes la casa del testigo (vigilando a la policía, siguiendo a los mafiosos o analizando las redes sociales para saber desde dónde se ha conectado por última vez), el caso se resuelve solo, sin necesidad de que estos hagan nada. Los mafiosos van a matar al testigo y, con ello, acaban con el problema. Salvarle provocará que testifique... Cualquier punto intermedio entre estas dos opciones debe decidirlo el grupo de juego.

◇ **Possibles finales:** Si se les da cancha libre a los mafiosos, estos dañan la Membrana, ya que dejan el cadáver del testigo en un lugar visible, con evidentes signos de tortura por su cuerpo y la palabra «CHIVATO» grabada con un cuchillo en su pecho. La mejor opción sería que los investigadores le ayudaran, pero consiguieran convencerle de que no testifique en el juicio.

PIRAMIDAL

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Parroquianos»

Escena siguiente: «Juego de niños»

La empresa Vidaherb es la causante de un episodio de histeria colectiva que tuvo lugar en un barrio de las afueras y que acabó con varias muertes y una casa destruida. El presidente no es culpable de esto, pero se ha lucrado enormemente con un contrato de cesión de derechos de imagen de un futbolista. Este, para desmarcarse de lo ocurrido, afirma que el presidente le obligó a firmar.

- ◊ **Cargos:** Se acusa al presidente del club de coaccionar a un futbolista para que firme un acuerdo publicitario y, así, ganar dinero gracias a esta transacción.
- ◊ **Visión de la Ordo Veritatis:** Parece evidente que la acusación es falsa. El futbolista se ha querido desmarcar de un hecho que dañaba a su imagen y ha decidido utilizar al presidente para limpiar su imagen pública. Es el momento de aprovechar esta denuncia y hacerla creíble, ya que la Membrana, en principio, no sufriría daño alguno.
- ◊ **Posibles testigos:** Hay mucha documentación (y abogados y publicistas) que demuestra que el futbolista firmó sin estar bajo coerción. Sabía que el producto que iba a vender no era bueno, pero no le importaba porque el pago era muy alto. Por desgracia, todos los testigos y documentos deben ser falsificados si se quiere montar un caso con ellos.
- ◊ **Posibles complicaciones:** El futbolista está siendo presionado para que retire la denuncia. Sufre presiones que, en todo momento, son legales, las cuales incluyen amenazas de denuncia por injurias y demás. Dichas medidas están funcionando, así que, si los investigadores no hacen nada al respecto, el presente cargo no se someterá a juicio.
- ◊ **Posibles soluciones:** El futbolista no quiere denunciar al presidente porque hay una cláusula que dice que, si habla mal de la empresa, debe devolver el dinero que le pagaron. No obstante, si el grupo de juego le da garantías de que pueden anular dicha cláusula o conseguir el dinero de otra forma (que le contrate otro equipo, por ejemplo), denunciará que fue coaccionado para firmar aquel contrato publicitario.
- ◊ **Posibles finales:** Si los jugadores intentan defender la versión del futbolista, pero no traen suficientes pruebas para apoyar su testimonio, no solo no conseguirán el +1 de Culpabilidad, sino que se les restarán -2 puntos de este parámetro, en vez de -1. Esto se debe a que el jurado se da cuenta de que la acusación está intentando dañar la imagen pública del presidente.



JUEGO DE NIÑOS

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Piramidal»

Escena siguiente: «Patrones»

Se colocan varias guías telefónicas encima de la silla del estrado. Un niño de origen marroquí, de apenas diez años de edad, los necesita para llegar al micrófono y testificar. Este va a explicar cómo vio al presidente en una subasta ilegal donde le querían vender a un equipo de fútbol.

- ◇ **Cargos:** Se acusa al presidente de secuestro internacional y de trata de menores, como cabeza en la sombra de una organización criminal que lleva más de una década en activo.
- ◇ **Visión de la Ordo Veritatis:** Este es el cargo más polémico de todos y el único que la organización no puede permitir que salga a la luz bajo ningún concepto. Simplemente que se mencione ya es gravísimo.
- ◇ **Possibles testigos:** Es bastante improbable que el niño diga la verdad. La Ordo Veritatis no ha conseguido nada que asocie al presidente del club con una red internacional de tráfico de menores, salvo su vínculo con Deluxe Vigilance. De hecho, creen que es inocente. El niño es el único de todos los testigos que dice haberle visto ahí, y lleva muchos meses en un centro de detención de menores, esperando a ser deportado a su país y volver, así, con sus padres.
- ◇ **Possibles complicaciones:** El niño miente. A su alrededor, hay decenas de niños que le preguntan por su vida como futbolista y ha ido haciendo la mentira más y más grande hasta que no puede con ella. Todo el mundo le ha presionado para que denuncie al presidente porque le creen, pero es mentira.
- ◇ **Possibles soluciones:** Los jugadores deben convencer a su círculo íntimo de que el niño miente, para que dejen de presionarle. Si, además, consiguen arreglar sus papeles para que vuelva con sus padres siempre y cuando no vaya al juicio, mejor.
- ◇ **Possibles finales:** Los abogados defensores quieren repetir la jugada anterior, aplastando con pruebas el falso testimonio del niño y demostrando que hay un complot contra el presidente. Si este va al juicio, no solo se resta 1 punto de Culpabilidad, sino que, además, se suma 1 de Membrana. Así-

mismo, si el grupo de juego decide hacer oídos sordos y apoyar la tesis del niño, da +2 puntos a Culpabilidad y a Membrana.

PATRONES

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Juego de niños»

Escena siguiente: «Retoques»

El actual líder de la dahira quiere desvincularse de la fabricación de camisetas deportivas, aprovechando que Deluxe Vigilance ya no le está

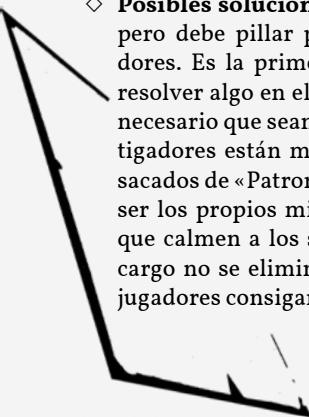
EL PUNTO DE NO RETORNO

Si todo va según lo previsto, el caso debería haber alcanzado un grado de Culpabilidad de entre -1 y +1. Por tanto, ahora es un buen momento para hacer un chequeo y recordarles a los *personajes jugadores* que es importante plantear las siguientes batallas. Además, con el contador de Membrana subiendo peligrosamente, es más fácil que fallen en un futuro y vean cómo cargos relativamente sencillos se van por el sumidero.

Puedes explicarles que, a partir de ahora, todos los casos que vean la luz van a impactar en la Membrana, todos, independientemente de que el caso se gane o no. Otra cosa es que consigan hacer un velado especialmente eficaz y puedan reducir ese impacto, pero también puede darse el caso de que lo descubierto sume 2 o más puntos en el contador...

Recuérdales a los jugadores que pueden fallar en su misión, echando por tierra todo lo ocurrido durante la campaña. Es perfectamente posible que el presidente del club se vaya de rositas, con el impacto que ello tendría en la sociedad y el mazazo que supondría para la Membrana. De hecho, puedes narrar cómo, en el presente, un agente de la Ordo Veritatis se acerca a la señora Verdad y le susurra algo que provoca que esta apriete los puños con furia: una nueva empresa de seguridad llamada Extreme Security acaba de firmar una serie de acuerdos con varios clubes de fútbol españoles de primer nivel. Parece evidente que todo el conglomerado que ha sido derribado se está volviendo a levantar con otros nombres y otros responsables. Si eso pasara, es solo cuestión de tiempo que el Dios Ciudad vuelva a ser invocado.

presionando. Tiene demasiadas pruebas para no hacerlo y, por fin, cuenta con el apoyo de su comunidad.

- ◊ **Cargos:** Se acusa al presidente de financiar mano de obra esclava para poder incrementar el porcentaje de ganancias en la venta de equipamiento deportivo.
 - ◊ **Visión de la Ordo Veritatis:** La sociedad tiene tan aceptado que las grandes fortunas se aprovechan de los inmigrantes y los pobres que el daño a la Membrana es mínimo. Por tanto, los personajes tienen permiso para atacar al presidente por ahí con todas sus fuerzas.
 - ◊ **Possibles testigos:** Dependiendo de cómo hayan resuelto el caso, el testigo puede ser Baakir, Aissata o cualquier otro que haya podido terminar siendo el marabú. Su comunidad los apoya y está preparada para afrontar todo tipo de amenazas y peligros.
 - ◊ **Possibles complicaciones:** El caso es sencillo y rápido: los muridés están preparados y la acusación, decidida. Un apretón de manos es más que suficiente para convencer a los muridés de que suban al estrado. Incluso, es posible que demuestren la conexión entre el presidente y Deluxe Vigilance. El problema es que al juzgado se presenta un grupo demasiado grande de personas para apoyarlos... que inician un ataque contra el presidente. Esto se debe a que los miembros de dicho grupo han sido pagados por la defensa con la idea de dañar la imagen del testigo y, además, conseguir que el juez desestime el cargo por completo (-1 de Culpabilidad).
 - ◊ **Possibles soluciones:** La solución es obvia, pero debe pillar por sorpresa a los jugadores. Es la primera vez que estos deben resolver algo en el presente y, por tanto, es necesario que sean proactivos. Si los investigadores están muertos, dales personajes sacados de «Patrones» para que tengan que ser los propios miembros de la dahira los que calmen a los suyos y consigan que el cargo no se elimine (y, de esa manera, los jugadores consigan un +1 de Culpabilidad).
- 

RETOQUES

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Patrones»

Escena siguiente: «Cristal»

El dueño de la clínica Bienestar ha desaparecido en extrañas circunstancias. Hace poco se le ha dado por muerto y en su testamento pone que toda su investigación debe hacerse pública, liberando cualquier patente que tuviera para ayudar a los demás. La comunidad científica se ha llevado las manos a la cabeza ya que, en sus archivos internos, el médico desaparecido describe con gran detalle procedimientos médicos dignos del doctor Mengele. Asimismo, este afirma haberlos hecho por petición expresa del presidente del club.

- ◊ **Cargos:** Se acusa al presidente de financiar experimentos médicos y torturas a mendigos para conseguir fabricar drogas que pasaran el control antidopaje y, así, beneficiar a su equipo.

◊ **Visión de la Ordo Veritatis:** Es prioritario desacreditar el trabajo del médico, incluso aunque eso salve por completo al presidente del club. Si alguien intentara repetir el proceso en cualquier lugar del mundo, habría bastantes posibilidades de que lo consiguiera, creando, en consecuencia, una abertura significativa en la Membrana.

◊ **Possibles testigos:** El problema es que los testigos son miembros reputados de la comunidad científica internacional. Todos ellos han tenido acceso a los trabajos del dueño de la clínica Bienestar. Por tanto, aunque estos ya se han retirado del foro público, han conseguido recorrer un gran camino hasta las oficinas de otros médicos con menos reputación... y menos escrupulosos.

◊ **Possibles complicaciones:** Cuando los jugadores van a visitar al médico que va a testificar a favor de la defensa, presentando al doctor desaparecido como un loco con graves problemas para entender la realidad, se encuentran a un viejo conocido... Los Practicantes están en la oficina del médico testigo, a punto de operarle. El doctor Jaime, deformado y torturado hasta ser solo vagamente reconocible, se ha convertido en una criatura de la oscuridad exterior. Es él quien está dirigiendo la ope-

- ración y va a matar al médico por difamarle públicamente. Si lo consigue, el caso se desmoronará pues ningún otro doctor querrá hablar en los mismos términos, pues todos ellos están asustados por el hecho de que una posible mafia les quiera silenciar.
- ◇ Este combate es más o menos complicado dependiendo del contador de Membrana, puesto que las entidades tendrán más poder cuanto más débil está la Membrana.
 - ◇ **Posibles soluciones:** Si los jugadores consiguen que los médicos se pongan de acuerdo en decir que todo son alucinaciones de un loco, es imposible que la acusación gane el caso. Si, a pesar de que la Membrana se destruya, quieren utilizarlo para arremeter contra el presidente, pueden convencer al aterrorizado doctor de que diga que todo es verdad, consiguiendo sumar 2 puntos a Membrana y a Culpabilidad.

CRISTAL

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Retoques»

Escena siguiente: «Click-bait»

Deluxe Vigilance, el grupo de seguridad que tantas muestras de violencia, dolor y muerte ha traído (y que está relacionado con otros cargos anteriores por los que se ha juzgado al presidente) tenía su sede en una planta de un edificio de oficinas propiedad del presidente del club. Este no les cobraba alquiler a los miembros de Deluxe Vigilance y, aunque no hay pruebas de que les utilizara para fines criminales, es evidente que se lucraba gracias a ellos.

- ◇ **Cargos:** Con todos los dirigentes de Deluxe Vigilance muertos o en busca y captura, sus vínculos económicos con el presidente del club le convierten a este en el mayor responsable de todo lo ocurrido. Los cargos a los que se enfrenta el directivo son de financiación, apoyo y ocultación de un entrampado de crimen organizado.
- ◇ **Visión de la Ordo Veritatis:** La gravedad de este cargo asusta a la señora Verdad. Por ello, solo les recomienda a los personajes que intenten que se declare culpable al presidente si la puntuación en Membrana es baja. En caso contrario, no solo recomienda proteger al acusado, sino seguir así hasta el final del juicio. De hecho, no se va a volver a comentar la visión de la Ordo Veritatis porque no va a cambiar en todo lo que queda de caso.
- ◇ **Posibles testigos:** Los antiguos empleados de Deluxe Vigilance son testigos estrella. Tienen muchos estudios, están bien vistos socialmente y tienen ganas de hacerles daño a sus antiguos jefes. También hay testigos que son justo lo contrario, como los guardias de seguridad del edificio, que ven a los directivos de la empresa como víctimas inocentes.
- ◇ **Posibles complicaciones:** Los antiguos empleados se encuentran, por diferentes razones, en una manifestación que tiene lugar a los pies del edificio de «Cristal». Se ha invitado a la prensa a este evento, en el que se denuncia que los directivos de Deluxe Vigilance han dejado sueldos sin pagar, deudas millonarias y acuerdos abandonados. Es una olla a presión que puede explotar en cualquier momento.
- ◇ **Posibles soluciones:** Cómo termine la manifestación va a marcar cómo termina el juicio. Si los *personajes jugadores* deciden boicotear el encuentro, infiltrándose entre los manifestantes para crear disturbios, la credibilidad de estas personas se pierde. En cambio, si se fuerza una respuesta agresiva por parte de la seguridad del edificio, es este equipo de guardias el que termina con un perfil poco halagüeño.

CLICKBAIT

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Cristal»

Escena siguiente: «Hiperbórea»

Aunque los investigadores asumen que todos los cabos están atados, saben que los periodistas que estaban ahí el día que ocurrieron los hechos podrían desmontar la versión oficial con un solo chasquido de dedos. Por desgracia, los abogados se guardan un testigo sorpresa.

- ◇ **Cargos:** Se acusa al presidente de tráfico de influencias y de presionar a periodistas para que ocultaran o, incluso, se inventaran información.
- ◇ **Posibles testigos:** Si los *personajes jugadores* deciden ayudar al presidente para que gane el juicio, el testigo es alguien que le puede derrocar (como, por ejemplo, la conspiranoica), mientras que, si quieren destruirle, será uno completamente distinto (como,

por ejemplo, el jefe). Da igual que se haya narrado su muerte, pues, para sorpresa de todos, aparece en silla de ruedas hablando a través de una pequeña máquina. Al parecer, consiguieron devolverle a la vida en el hospital, contra todo pronóstico.

DEUS EX MACHINA

¿Seguro que los personajes jugadores estaban muertos? ¡Nunca! Justo en el último momento fueron salvados. Quizás, el suelo se hundió antes de la explosión o los equipos FES les sacaron de allí a tiros, pero fingieron su muerte, sabedores de que el presidente del club estaba vigilando... La señora Verdad les ha mantenido ocultos, creándoles una tapadera con el fin de que tuvieran libertad para luchar contra un posible testigo sorpresa por parte de la defensa. Pues bien, ahora, ha llegado el momento.

Por supuesto, utilizar este giro argumental puede generar un momento de aplauso y emoción por parte de la mesa de juego... o romper por completo la atmósfera derealismo y terror que se ha estado creando hasta ahora. Analiza qué crees que puede ocurrir con tu mesa de juego y útilzalo solo si va a sumar, no a restar.

- ◇ **Possibles complicaciones:** Nadie esperaba a este testigo, por lo que los jugadores deben improvisar. Todas las acciones deben ser en el presente, mientras el testigo está en el estrado. La única manera de salvar al acusado es difamar a dicho testigo, buscando información para destruir su credibilidad. Los personajes saben que si tardan demasiado en desacreditarle, el daño que este le va a hacer a la Membrana va a ser enorme.
- ◇ **Possibles soluciones:** Informa a los personajes jugadores del problema. La forma en que resuelvan el caso en el presente es lo de menos. Es la velocidad de reacción la que cuenta. Deben conseguir gente que asegure que el testigo es mentalmente inestable y que llegue al juzgado en un tiempo récord. Psicólogos forenses son bienvenidos, pero también antiguos compañeros y demás. Los gastos ingeniosos de puntos de investigación son importantes, pero también las tiradas para conducir a 120 km por hora por la Castellana para llegar a tiempo al juicio.

HIPERBÓREA

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Clickbait»

Escena siguiente: «Prohibido el paso»

Los disturbios en la plaza Mayor han dejado huella en la ciudad. Hay muchos muertos y daños a la propiedad privada, incluyendo piezas del patrimonio de Madrid que han sido destruidas. Ahora se acusa al presidente del club no solo de saber lo que estaba pasando, sino de financiar el viaje de los atacantes y proporcionarles armas. Uno de los neonazis implicados sube al estrado para testificar.

◇ **Cargos:** Se acusa al presidente de orquestar el ataque, cediendo dinero, armas y contactos. Un grupo neonazi ha reclamado la autoría del ataque, por lo que el cargo contra el presidente se ha reducido al de homicidio imprudente. Esto se debe a que se ha considerado que este no sabía de las verdaderas intenciones del grupo armado.

◇ **Posibles testigos:** Cualquiera de los supervivientes podría ser un testigo, el cual, de nuevo, va a estar en contra de la decisión de los personajes jugadores. Puede ser uno de los policías que cerraban el perímetro, quien explica cómo vio a los terroristas organizando todo sin ayuda externa, o puede ser uno de los turistas, dolido por la muerte de su pareja a manos de alguna criatura, quien explica cómo alguien externo daba órdenes a los hinchas del equipo de fútbol.

◇ **Possibles complicaciones:** El sistema AMINA se está sobrecargando con noticias de avistamientos y ataques en la plaza Mayor. Parece que allí la Membrana está especialmente débil, dado que el asalto y la investigación del crimen hacen que se vuelvan a abrir viejas heridas. Por cada punto de investigación gastado en este caso, una criatura aparece por aquí o por los alrededores. Su poder y agresividad vendrán determinados por la puntuación de Membrana. Lo normal es que el grupo se divida para resolver el caso mientras intenta parar a las criaturas.

◇ **Possibles soluciones:** El caso es sencillo, encontrando al testigo y coaccionándole de algún modo (normalmente, poniendo en peligro a su familia) será suficiente, por lo que, en general, la elección que hagan será la que termine resolviendo el tema.



PROHIBIDO EL PASO

Tipo de escena: clave

Escena previa: «Hiperbórea»

Escena siguiente: «Caso cerrado»

Por último, el entrenador del equipo denunció que el contrato para remodelar el estadio de fútbol de un equipo menor, a cargo de una empresa de construcción propiedad del acusado, se concedió de forma ilegal, ya que se pagó con el dinero que el club recibió por la venta desorbitada de uno de sus jugadores al club del acusado. Este cargo ha sido el detonante de la investigación que ha descubierto todo lo anterior, pero no es tan grave como la verdad... pues la reforma de dicho estadio se hizo para esconder en su interior una entidad de la oscuridad exterior.

Aviso: *Este caso no se debe jugar si los personajes jugadores murieron en esta aventura. En este caso, se asume que la señora Verdad lo ha resuelto con otro equipo.*

- ◊ **Cargos:** Se acusa al presidente de tráfico de influencias, desfalco y corrupción.
- ◊ **Posibles testigos:** El abogado del entrenador entregó la documentación a la policía, tras la muerte de este, sin saber lo que contenía, como parte de la lectura de su testamento.
- ◊ **Posibles complicaciones:** El abogado quizás esté intentando demostrar que ha sido víctima de un engaño, queriendo salvar su reputación. No obstante, puede que su objetivo sea el contrario: defender la credibilidad de su cliente. Sea como sea, la prensa le está acosando y nunca está solo.
- ◊ **Posibles soluciones:** Cualquier intento de comunicación con el abogado o coacción hacia él será grabado por un *paparazzi*, salvo que los jugadores tracen un gran plan para evitarlo. Es posible que el cargo completo se desestime si les pillan hablando con dicho testigo.

CASO CERRADO

Tipo de escena: conclusión

Escena previa: «Prohibido el paso»

El juez dicta sentencia según la puntuación obtenida en Culpabilidad. La siguiente tabla recoge la cantidad de puntos totales y su significado:

- ◇ **Por debajo de -2:** No solo el presidente del club es inocente, sino que el juez inicia una nueva investigación para probar que todos los que le han intentado hacer daño estaban unidos en su contra. Esto crea una realidad social donde la gente, temerosa de la justicia española, no va a denunciar ningún caso de corrupción por miedo. La Membrana tardará décadas en curarse y el Dios Ciudad está a punto de hacer su aparición de nuevo...
- ◇ **Entre -2 y -1:** El presidente del club es inocente y, a partir de ahora, todos los que han intentado hundirle sufrirán. Muchos intentan desvincularse de él, ya que su imagen pública ha sido dañada, pero el camino hacia la invocación del Dios Ciudad es mucho más fácil de recorrer una segunda vez. Solo se necesita paciencia...
- ◇ **0:** El presidente del club es declarado inocente, pero es obvio que el juicio ha sido adulterado. Mientras este se encuentra hablando con la prensa fuera del juzgado, jactándose de lo bien que funciona la justicia, un grupo de manifestantes rompen las barreras y lo atacan. El presidente muere apaleado delante de las cámaras, ante el horror de media España y los aplausos de la otra mitad. La Membrana va a quebrarse en consecuencia, pero no hay nadie que, en principio, pueda lucrarse por ello.
- ◇ **Entre +1 y +2:** El presidente del club es declarado culpable. Paga una multa millonaria y debe gastar más millones en intentar resarcir todo lo que este caso ha supuesto para su credibilidad. No está en posición de intentar volver a invocar al Dios Ciudad, pero no duda en ponerse en contacto con el presidente de otro equipo en Barcelona, a cambio de un porcentaje de los beneficios...
- ◇ **Por encima de +2:** El presidente del club es declarado culpable e ingresado en prisión. Se le incautan todos sus bienes y se liquidan sus empresas, que son vendidas al mejor postor. La sociedad tiene, por fin, una muestra palpable de que ser corrupto tiene un castigo. La Membrana se ha reforzado y el Dios Ciudad no podrá utilizar a Madrid para sus fines en mucho, mucho tiempo.



ENEMIGOS FINALES

La célula esoterrorista conocida como Los Solucionadores (página 68) es de un protagonismo crucial en esta aventura. Además de añadir su descripción a continuación, cada uno de sus miembros tiene un poder especial que provoca que un gasto de puntos de un *personaje jugador* no consiga su efecto (el gasto permanece, pero el efecto no). En términos de juego, esto se representa porque, aunque en un primer momento parece que lo han conseguido, algo ocurre que provoca que pase todo lo contrario.

Para que esto tenga lugar, el enemigo debe estar en conocimiento de que el *personaje jugador* ha ejecutado el gasto. Se sobreentiende que, una vez esto ha ocurrido, contrarresta el gasto. Cuanto más quieras que dure la aventura, más veces podrán utilizar esta habilidad, pero hacerlo más de una vez por sesión (sea cual sea el número de cargos que se ejecuten por sesión) es demasiado. De hecho, deberías plantearte hacer uso de estas habilidades solo con uno o dos de la célula por sesión, y nunca en momentos que dejen fuera de combate a los investigadores. Por ejemplo, es correcto activar la habilidad de Héctor Vioque para que no puedan sacar de la cárcel a un posible testigo (y entonces convencerlo de que actúe a su favor) pero no para invalidar un trato conseguido con este al final de la aventura.

Además, una vez que los *personajes jugadores* han conseguido superar un escollo creado por la activación de esta habilidad, no debería activarse otro personaje para invalidar el mismo problema.

Además de estos cuatro miembros del equipo se encuentra el juez Fernando Zafrón (página 53) que, aunque no es parte de la célula esoterrorista, les va a ayudar en todo lo que pueda. Para empezar, cualquier testigo o prueba que la fiscalía pueda presentar va a pasar por el juez, que informará a la defensa. Eso hace que sea imposible ocultar información e imposibilita hacer uso de ninguna habilidad para ocultar información activamente a este grupo. Una vez terminado uno de los cargos (y, en ese sentido, se vuelva al presente para contar su resolución), el juez puede

invalidar el caso, dándole un -1 de Culpabilidad en vez de cualquier otro objetivo que hubieran

conseguido los *personajes jugadores*. Esto debe ocurrir siempre en la primera mitad de los casos, nunca más allá de ese punto.

HÉCTOR VIOQUE

En la aventura, es capaz de invalidar un gasto de puntos de **Burocracia**, **Derecho** o cualquier otro elemento que alguien en el poder tenga que firmar o aprobar de alguna manera.

NABILA AZIZ

En la aventura, es capaz de generar una imagen errónea de cualquier *personaje jugador* en alguien a su elección. A efectos, es como si ese investigador hubiera gastado 1 punto en **Suplantar** para hacerse pasar por quien no es, consiguiendo cambiar la percepción de sí mismo hacia algo negativo. Quizás ese policía que parecía amigo reciba un mail que «demuestra» que eres un asesino de la mafia, o ese miembro de una ONG reciba una llamada anónima que le avisa de que eres un pedófilo convicto. Todo son problemas que se pueden resolver demostrando su falsedad (normalmente con el gasto de 1 punto), pero sobre todo van a ser impedimentos que van a obligar a replantear toda la estrategia interpersonal.

JABULANI NKOSI

En la aventura, puede invalidar cualquier gasto de una habilidad interpersonal si consigue hablar a solas cinco minutos con el objetivo de esa habilidad.

Cuando ya se hayan resuelto más de la mitad de los cargos, habrá convencido de que los *personajes jugadores* son peligrosos y va a intentar matar a uno de ellos, el primero que se quede a solas.

CATALINA AMPARO

En la aventura, un gasto de puntos para intentar acercamientos físicos no deseados por el grupo de enemigos puede ser invalidado. Catalina aparecerá junto a los *personajes jugadores*, pistola en mano, esperando una excusa para hacer uso de su licencia de armas.

LA SUMA DE TODOS LOS MALES

La suma de todos los males es un suplemento para el juego *Esoterroristas* 2^a edición donde los protagonistas deben afrontar nuevos retos en medio del bullicio de una gran ciudad.

Este volumen incluye una detallada guía para ubicar partidas en grandes urbes como Madrid, con nuevas mecánicas de juego, *personajes no jugadores*, organizaciones y semillas de aventura. La segunda parte del libro está dedicada al ciclo Rey, una trepidante campaña compuesta por doce capítulos que llevará a los agentes de la Ordo Veritatis a perseguir los oscuros secretos del mundo del fútbol en el Madrid de 2021.

Que salgan con vida o acaso cuerdos de esta aventura solo depende de vosotros.

Shadowlands



Pelgrane Press



www.shadowlands.es