

# ROLGRATIS

VOLUMEN 4



NOSOLOROL

**Escrito por**

Pedro J. Ramos  
Ismael D. Sacaluga  
Juan Andújar  
Rubén Saldaña

**Portada**

Esther Sanz y Tithi Luadthong

**Maquetación**

Manuel J. Sueiro

**Ilustraciones e imágenes**

faestock, vladimir salman, sherpa, Joseph  
Sohm, Pavel L Photo and Video, Sarah Fields  
Photography, julianne.hide, LightField Studios  
y Tithi Luadthong

**Corrección**

Edén Claudio Ruiz

**Concepto y coordinación**

Francisco Castillo

Copyright © Nosolorol Ediciones, 2018

**Publicado por**

Nosolorol Ediciones  
C/ Ocaña, 32. 28047 Madrid  
www.nosolorol.com  
ediciones@nosolorol.com

## Alguien tiene que salvar el mundo

Vuelve el Día del Rol Gratis y volvemos a expresarte nuestro agradecimiento sincero en forma de pequeño regalo, pues hemos crecido como editorial y profesionales gracias a ti. Y lo hacemos de la forma que mejor sabemos: rol, rol y más rol que puedas llevar a tu mesa planteando nuevos retos y perspectivas. Porque no hay una sola forma de disfrutar el rol, sino tantas como autores, grupos y roleros puedas encontrar.

Has salvado al mundo de dioses primigenios, megálomanos, entidades extradimensionales, conspiraciones mundanas y demonios oscuros en diferentes eras y universos. Ahora te toca enfundarte en mallas, colgarte la capa, ponerte el antifaz y salir ahí afuera a enfrentarte con lo que nadie puede. Sabemos que te gustan los superhéroes, esos tipos con habilidades especiales capaces de actuar por un bien mayor sin preocuparse por su propio bienestar; personas destacadas que conocen la responsabilidad que conllevan sus habilidades especiales; hombres y mujeres que no solo arreglan las cosas a golpes, sino que también deben tomar decisiones difíciles en situaciones límite.

El género de superhéroes nos ha traído historias memorables. Queda aquí nuestro pequeño homenaje a los enmascarados (y no enmascarados) que se juegan el tipo de forma altruista movidos por sus convicciones. Cuatro autores, cuatro aventuras, cuatro puntos de vista que podrás jugar con **7º Mar**, **Fate**, **No te Duermas** y **La Mirada del Centinela**.

Esperamos que disfrutes las propuestas que te ofrecemos. Métete en la cabina y quítate la camisa. Es hora de salvar el mundo.

Francisco Castillo

# ROLEGRATIS

V O L U M E N 4

2

**LA MIRADA DE EL VAGABUNDO  
(7º MAR)**

12

**WEIRD WORLD TOUR  
(FATE BÁSICO)**

22

**LOS HÉROES NUNCA MUEREN  
(NO TE DUERMAS)**

28

**THE TIME OF THE WATCHERS #89 Y #90  
(LA MIRADA DEL CENTINELA)**



# La Mirada de El Vagabundo

DE PEDRO J. RAMOS

*Una sola persona no puede salvar al mundo.*

*Un grupo comprometido por el bien sí.*

— El Vagabundo

**E**n esta aventura para **7º Mar** ambientada en Montaigne durante la invasión de Castilla, los héroes tienen la oportunidad de ayudar a El Vagabundo en su cruzada e incluso de salvarlo de una muerte segura.

## Introducción

Los héroes se encuentran en Buché, una ciudad cerca de la frontera con Castilla y bien comunicada con su equivalente castellano, Barcino. Una noche, camino a su lugar de descanso, son interceptados por una castellana moribunda que pide ayuda y protección. Ayudar a la mujer llevará a los héroes a descubrir que el marqués Henri de Buché tiene previsto asesinar a varios objetivos estratégicos dentro de la ciudad para conseguir apoyos suficientes para sus propios fines, pero también a descubrir la verdad tras el misterio de El Vagabundo y convertirse ellos mismos en el legendario héroe para evitar que el marqués se salga con la suya. Y todo ello antes de que salga el sol. ¡No hay tiempo que perder!

## Escena 1: La noche cae sobre Buché

Los héroes se encuentran en Buché por alguna razón que ellos mismos decidan o, si esta aventura forma parte de una campaña, porque el curso de sus aventuras los haya llevado hasta allí. Al ser una de las grandes ciudades más próximas a Castilla, Buché se encuentra repleta de gente, entre los ciudadanos, soldados movilizadas y refugiados que huyen del conflicto. Es, en definitiva, un buen lugar para perseguir todo tipo de propósitos. Los héroes se encuentran ya camino a la posada o donde quiera que estén descansando cuando escuchan gemidos de dolor en un callejón cercano. Si el ruido no fuera suficiente para llamar su atención, al continuar su camino verán gotas de sangre que conducen hacia dicho lugar. Claramente alguien malherido ha dado con sus huesos en un callejón de mala muerte.





Suponiendo que los héroes hagan honor a su nombre y se acerquen hasta allí, se encontrarán con una mujer castellana, tuerta y malherida, que apenas se mantiene en pie. Las marcas de dos disparos recientes en su pecho indican que ha sobrevivido de milagro, y lucha por respirar a bocanadas. Al principio desconfiará de los héroes, especialmente si alguno de ellos es montaignense, pero al final no le quedará otro remedio que fiarse de ellos. Con gesto lastimero pedirá que se acerquen donde pueda hablarles con el pequeño hilillo de voz que aún conserva. «Leonardo Mastrone —murmurará—. Un grupo comprometido por el bien sí...», y después perderá el conocimiento.

Antes de que los héroes puedan reaccionar, unos guardias montaignenses harán su aparición. Son tantos como el número de héroes más dos y, nada más cruzarse sus miradas, uno de ellos hará amago de llevarse un silbato a la boca. Está claro que los héroes corren el riesgo de verse rodeados de enemigos en cuestión de segundos.

Como ya habrás imaginado, estamos ante una escena de acción. El riesgo, ya mencionado, es que el guardia toque el silbato y alerte a otras patrullas cercanas. De hecho, si los héroes no son capaces de derrotar a todos los guardias antes de que quede un único aumento, el silbato sonará y una banda de matones formada por cuatro guardias se unirá al encuentro cada vez que los héroes se encuentren con un aumento.

Los guardias forman una banda de matones con la especialidad de espadachines (página 192 del manual básico).

Confiando en que los héroes sean capaces de derrotar a los guardias, podrán cargar con la mujer y llevársela de allí antes de atraer más ojos indiscretos.

## Escena 2: Buscando información

Antes de caer inconsciente, la mujer murmuró un nombre: Leonardo Mastrone. Aunque ya sea noche cerrada, Buché es una ciudad que bulle de actividad por los ecos de la guerra y es fácil encontrar dónde hacer preguntas. Así pues, esta será una escena dramática donde los héroes podrán decidir sus enfoques a la hora de obtener información y emplear sus aumentos en averiguar algo de información sobre el tal Mastrone, la misteriosa mujer y otros asuntos.

A continuación se indica en una serie de viñetas la información disponible. Como director de juego, eres el encargado de dar un detalle u otro según dónde y cómo estén intentando conseguir información los héroes.

- Se rumorea que una persona ha escapado de un campo de prisioneros cercano. La persona tiene que ser un castellano, claro, y muy hábil para haberlo conseguido. Hasta ahora nadie lo había hecho. Si un héroe obtiene esta información, ofrécele una **oportunidad**: la de descubrir que hay quien dice que la persona que se escapó era una noble a la que un sangriento capitán arrancó un ojo y mató a su esposo.
- La mujer a la que han atendido está malherida. Vivirá, pero necesita reposo. El ojo le fue extraído con violencia hace tiempo, pero las heridas del pecho son recientes. Su ropa está hecha jirones y parece haberse tenido que arrastrar por el fango y campo a través. Esto concuerda con la historia del prisionero fugado. Si un héroe obtiene esta información, ofrécele una **oportunidad**: la de descubrir que, bajo sus ropas, la mujer guarda un hatillo con una extraña máscara que cualquier castellano o miembro de la sociedad secreta de Los Vagabundos reconoce como la máscara de El Vagabundo.

## PONERSE LA MÁSCARA

Tal y como indica el manual básico, mientras llevas la máscara de El Vagabundo consigues 1 nivel adicional en todas las características y en todas las habilidades, pero no puedes activar tu Virtud ni conseguir puntos de héroe por tu Híbris o Peculiaridades: ya no eres tú mismo, eres El Vagabundo. Todavía puedes conseguir puntos de héroe de otras fuentes, como cuando el DJ te compra dados sin usar durante un Riesgo.

- La guardia de la ciudad está especialmente revuelta estos últimos días. Las patrullas se han incrementado y algunos capitanes de confianza del marqués se han reunido esta tarde en su mansión.
- El gobernante de la ciudad es el marqués Henri de Buché, un pomposo noble que desde que comenzó el conflicto con Castilla ha manifestado su interés en invadir Barcino y reclamarla para sí. Por desgracia para él, las tropas del ejército montaignense parecen tener otros intereses. Si un héroe obtiene esta información, ofrécele una **oportunidad**: la de averiguar que De Buché ha repetido varias veces al general que dirige este frente de la guerra (Paul Cardin) que, si no atacan Barcino y la ponen bajo su gobierno, se incrementan las probabilidades de que la ciudad de Buché sufra un ataque por parte de los pequeños comandos castellanos que intentan dificultar el avance montaignense.
- No hay muchos nativos de Vodacce en Buché. Un anciano, del que se dice que fue capitán de barco para un príncipe mercante, vive en una pequeña casa del centro de la ciudad. Si un héroe obtiene esta información, ofrécele una **oportunidad**: la de averiguar que, según cuentan, el anciano se llama Leonardo y fue *esploratore* para Vincenzo Caligari, un príncipe obsesionado con las reliquias del mundo antiguo (página 93 del manual básico).

Con esta información, los héroes podrán ir a buscar a Leonardo Mastrone a su casa.

### Escena 3: Leonardo Mastrone

La casa de Leonardo Mastrone es más valiosa por su ubicación que por cómo es. O dicho con palabras menos floridas: se cae a cachos. Conforme los héroes se acercan a la vivienda, dos cosas quedan claras: que la guardia de la ciudad está especialmente alerta esta noche y que Leonardo debe de estar despierto, pues su salón está iluminado.

Al llamar a la puerta, alguien se agita en la casa. En unos pocos segundos se oirá una voz con profundo acento que dirá: «Una sola persona no puede salvar al mundo». Si los héroes dan como consigna aquello que les dijo la mujer («Un grupo comprometido por el bien sí»), abrirá la puerta. Si no, deberán conseguirlo de otra forma.

Si los héroes han empleado la contraseña, encontrarán en Leonardo alguien agradable y dispuesto a cooperar. Si lo han hecho de otra forma, deberán emplear un aumento para ganarse su confianza. En cualquiera de los dos casos, se encuentran en una escena dramática y pueden usar sus aumentos para conseguir información de Leonardo (que rápidamente dirá que prefiere que lo llamen Leo):

- Las heridas de la mujer son graves pero no letales. Si no se mueve de aquí y se queda al cuidado de Leo, sanará.



- La mujer se llama Amelia de Zuira y es una noble castellana. Ella y su marido son bien conocidos en el frente como los Diestros Centella por su talento con las armas. Lamentablemente, fueron apresados por los montaignenses y reclusos en un campo de prisioneros cerca de aquí.
- Leo es amigo de Amelia desde hace años, cuando el anciano visitó Castilla en busca de reliquias synneth para Lorenzo Caligari. Debido a la cultura de Amelia, así como su sensibilidad artística, fraguaron una amistad.
- Si han averiguado los dos detalles anteriores, activa la siguiente **oportunidad**: cuando visitó Castilla, Leo ya estaba convencido de que estaba al servicio de un mal señor. Amelia lo animó a dejar el servicio del Príncipe Mercante y le prometió que le ayudaría a encontrar dónde escapar de su venganza. Fue así como se estableció en Buché bajo un nuevo nombre. Está en deuda con Amelia desde entonces.
- Si se revela la oportunidad anterior o se habla de la máscara que Amelia ocultaba en un hatillo, Leo afirmará que siempre sospechó que el marido de Amelia o alguien de su entorno era el legendario Vagabundo. Esta parece ser la máscara del héroe de Castilla.
- Aunque su especialidad son las reliquias synneth, Leo puede examinar la máscara y determinar que tiene algún tipo de propiedad especial. Al hacerlo, el anciano se quedará pensativo, como recordando algo que no compartirá con los héroes por el momento (si alguno es muy insistente, puede aprovechar una oportunidad para que revele ahora lo que hará más adelante, cuando Amelia despierte).

Durante la conversación, Leonardo se hará cargo de la mujer, recostándola en la cama y lavando sus heridas. Los héroes serán testigos ahora, si no lo han hecho antes, de lo mucho que debió de sufrir Amelia y el esfuerzo sobrehumano que debió de hacer para no dejarse llevar y morir en una cuneta cualquiera.

Gracias a los cuidados del anciano, Amelia recobraré la consciencia. Aún muy débil, reconocerá a Leonardo y se mostrará más relajada. El hombre le contará cómo los héroes la trajeron a su puerta y ensalzará sus cualidades heroicas, y a consecuencia de ello Amelia les dirá que necesita su ayuda para detener a un villano, el marqués de Buché. No hay tiempo que perder.

Con la voz entrecortada, Amelia les contará que intentaba alcanzar la casa de Leonardo cuando vio a un grupo de guardias muy cerca de ella. Temerosa de que la encontraran, se ocultó entre unos barriles, desde donde escuchó cómo el capitán les decía que el marqués había ordenado que hoy se ejecutase su plan: capturar o matar a varias personas influyentes de Buché esta misma noche y hacer creer al ejército montaignense que había sido cosa de los castellanos para poder invadir Barcino. Amelia oyó específicamente tres nombres: Irene Magritte, Jean Clovier y Marie de Fauquemberge. Después intentó escabullirse, pero la detectaron y atacaron con furia. Querían que no pudiese contar lo que había visto.

Amelia no sabe quiénes son esas tres personas, pero Leo sí: personas influyentes y, de forma explícita o implícita, antagonistas del marqués. Está claro que el villano quiere matar dos pájaros de un tiro y eliminar rivales políticos.

En este punto, Amelia pide a los héroes que usen sus habilidades para salvar a las tres futuras víctimas. El ataque será esta noche, así que no tienen tiempo que perder. Sin embargo, aún les pedirá una cosa más: que se pongan la máscara de El Vagabundo. De esta forma, los ataques quedarán desacreditados, pues es bien conocido que El Vagabundo defiende los ideales de Castilla además de combatir a los villanos dondequiera que estén.

Leo, sin embargo, es más pesimista. Las casas de los amenazados se encuentran distantes entre sí y será difícil detener los ataques uno tras otro. Es necesario que los héroes se dividan... En ese momento,

Leo recordará algo y pedirá a los héroes que ayuden a Amelia a llegar a la segunda planta, donde tiene su taller y almacén de reliquias.

Efectivamente, al dejar el servicio de Lorenzo Caligari, el antiguo *esploratore* no entregó las reliquias que había obtenido en sus últimos viajes y, es más, desde entonces ha incorporado algunas más a su colección. En un taller abarrotado de artefactos, libros, instrumentos y herramientas, el anciano buscará aquí y allá hasta dar con un puñado de objetos: unos sencillos anillos de bronce y unas máscaras de carnaval lisas, sin decoración alguna. Tomará la máscara de El Vagabundo y la pondrá sobre una de las máscaras de carnaval, que de inmediato adoptará la misma forma y colores de las del justiciero. Lo repetirá cuantas veces sea necesario hasta que cada héroe tenga una máscara de Vagabundo (incluyendo la original) mientras les explica que es algo que aprendió a hacer con una sustancia que encontró en unas ruinas en Vesten, pero que se destruirán con la salida del sol. Los anillos, por otra parte, están sincronizados, de forma que si alguien susurra unas palabras al anillo, el resto de personas que lleven puesto uno de ellos oírán en su oído izquierdo lo que se ha dicho. Dará uno a cada héroe y otro se lo pondrá él, para estar en comunicación. Ahora ya no hay un solo Vagabundo, hay varios, y están preparados para salir a la aventura.

## Escena 4: La hora de los Vagabundos

Leo prestará su carruaje a los héroes para que se desplacen más rápidamente por la ciudad, mientras que Amelia y él se quedan en la casa siguiendo su progreso con el anillo.

Ahora sí, llega la escena de acción por excelencia de esta aventura: salvar a las tres personas amenazadas. Leo explicará a los héroes quién es cada una y estos deberán repartirse para enfrentarse a todos los ataques. Antes de que se repartan, adviérteles que llevarás una cuenta de las tiradas de dado que se realicen para cada riesgo que asuman. Cuando el grupo de juego haya realizado tres rondas de tiradas (es decir, todos los héroes hayan agotado sus aumentos tres veces) el sol saldrá, sus máscaras se descompondrán y se revelará su identidad (con lo cual pueden ser apresados), y cualquier persona no salvada será asesinada por los hombres del marqués. Lo que se busca es trasladar una sensación de tensión y urgencia que fuerce a los héroes a darlo todo y usar todos y cada uno de sus recursos (puntos de héroe, ventajas, etcétera). Gracias al anillo podrán compartir información y consejos, y la máscara que llevan reproduce las ventajas que tiene la máscara original de El Vagabundo.

Las personas amenazadas son las siguientes:

- **Irene Magritte** es una poetisa que está dando un recital en una exclusiva taberna no muy lejos de allí. Muchos de los asistentes son personas adineradas que van acompañadas de sus guardaespaldas, que reaccionarán rápidamente si hay cualquier escena violenta. Según la aproximación del héroe, la escena podría generar riesgos muy diferentes, como una pelea multitudinaria en la que hay que abrirse paso hasta los asesinos, una persecución escaleras arriba que continúe en los tejados de la ciudad o incluso un duelo de poetas en el escenario.
- **Jean Clovier** es un comerciante local que tiene su casa justo encima de su negocio de telas. Los guardias enviados para matarlo han incendiado el comercio de telas, por lo que, además de salvar la vida a Jean (¡y a su mujer y dos hijos!), tendrán que sofocar las llamas.
- **Marie de Fauquemberge** está dando una fiesta en su mansión a las afueras de la ciudad. Se trata de un baile de máscaras, y entre los asistentes se encuentran disfrazados los asesinos. Los héroes deberán saber cuál de las mujeres del baile es Marie y evitar que alguno de los numerosos hombres que bailan junto a ella la asesine. Además, tan pronto como un arma se levante, ¡los hombres que Marie ha dispuesto para proteger a sus invitados se echará encima de todos!



En cuanto a los rivales de los héroes en estas escenas, puedes suponer que el marqués ha enviado un grupo de cuatro matones con la cualidad «Asesino» (página 192 del manual básico) acompañados de un villano de Fuerza 3 e Influencia 1 que hace las veces de capitán. Además, en cada lugar habrá diversos riesgos que se generarán de acuerdo con las acciones de los héroes.

Si los héroes son capaces de detener a tiempo todas las amenazas, Amelia les pedirá una cosa más: que frustren el falso intento de asalto del marqués y dejen en evidencia su conspiración. El héroe que deberá hacerlo será el que lleve la máscara original de El Vagabundo (si no se ha determinado anteriormente, puedes decidir al azar quién es), pues el alba está próxima. Eso sí, el resto de héroes haría bien en prestar ayuda, aunque sea en la sombra, pues no será fácil entrar en la casa del marqués y hacer que desvele sus planes.

## Escena 5: Una confesión al alba

Esta escena, que cierra la aventura, puede abordarse de muy diversas formas. El marqués ha enviado a sus hombres de confianza por toda la ciudad, así que la guardia en su mansión es escasa. Además, ha dejado una ventana abierta en la primera planta para que entren los falsos asesinos a atacarlo. Según lo rápidos que hayan sido los héroes en la escena anterior, llegarán antes, durante o después del falso intento de asesinato al marqués.

- Si es antes, los héroes se enfrentarán a dos bandas de cinco matones cada una, sin especialidades.
- Si es durante, habrá un grupo de matones y villano, como en la escena anterior, que actúan como falsos asesinos.
- Si es después, una banda de cinco matones más el grupo de falsos asesinos.

Además, sería dramáticamente interesante que el marqués, asustado, provocase algún incidente en su propia casa que generase riesgos adicionales y que finalmente acabase confesando su acción en el balcón, los jardines o algún otro lugar donde los ciudadanos de Buché puedan escuchar sus intenciones. Capturarlo y entregarlo a los militares también es una opción.

## Desenlace

Ya de buena mañana, Leo recibe a los héroes con un suculento desayuno. Amelia ha mejorado visiblemente y les agradece su ayuda. Sin embargo, los héroes notarán que, conforme avanza la mañana, los recuerdos de sus acciones se van difuminando, como si fuera algo que les hubiera pasado a otras personas. Con el paso de los días, la ayuda que han prestado será para ellos como un bello sueño, un sueño en el que fueron héroes. Pero El Vagabundo no olvida su ayuda y posiblemente Amelia u otro miembro de la organización recurra a ellos en el futuro. Pero esa es otra historia y deberá ser contada en otro momento...

## Personajes no jugadores

A continuación se presentan los principales personajes no jugadores de la historia. Tras esta aventura, Amelia podría convertirse en un personaje que proponga nuevos encargos a los héroes o incluso en un héroe interpretado por un jugador si se considera adecuado. Henri de Buché ha sido generado siguiendo las guías del suplemento **Héroes y Villanos**, aunque no es necesario poseerlo para poder jugar la aventura.



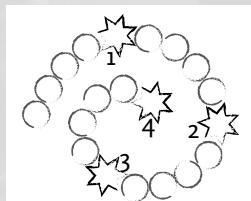
## Amelia de Zuira

«Siempre he servido a Castilla. Cuando mi marido y yo fuimos convocados a la batalla, luchamos. Cuando un capitán montaignense mató a mi marido y me dejó sin ojo, no me rendí. Puede que yo lo haya perdido todo, pero El Vagabundo sigue luchando».

CASTILLA · LOS VAGABUNDOS

### Características

Músculo	●●●○○
Maña	●●○○○
Brío	●●●○○
Ingenio	●●○○○
Donaire	●●●○○



### Habilidades

Apuntar	●○○○○	Interpretar	●○○○○
Armas	●●●○○	Intimidar	●○○○○
Atletismo	●○○○○	Navegación	○○○○○
Conocimiento	●●○○○	Pelear	○○○○○
Convencer	●●○○○	Percepción	○○○○○
Empatía	●●○○○	Robar	○○○○○
Equitación	●○○○○	Tácticas de guerra	○○○○○
Esconder	○○○○○	Tentar	○○○○○

### Ventajas

Academia de esgrima (Aldana), Esgrimista, Pequeño, Rico, Sonrisa encantadora, Superviviente.

### Peculiaridades

**Aristócrata.** Ganas 1 punto de héroe cuando consigas aplacar una situación violenta con tu encanto y talento.

**Diestro.** Ganas 1 punto de héroe cuando superes a un espadachín en su propio terreno.

### Virtud: Astuto

Activa tu Virtud para escapar del peligro en la escena actual. Solo te puedes salvar a ti mismo.

### Hibris: Arrogante

Recibe 1 punto de héroe cuando tu héroe demuestre desdén o desprecio o subestime a un villano o a alguien que podría dañar a tus amigos.



# Amelia de Zuira

## Historia

Amelia de Zuira era la hija segunda de su familia, una orgullosa estirpe de estrategas militares. Su padre las educó a su hermana y a ella en el uso de las armas, pero también les procuró los mejores tutores personales que pudo encontrar. Uno de esos tutores era Ernesto Sebastián, un hidalgo amante de la pintura que le habló de todo tipo de artes. Amelia y él se enamoraron y no tardaron en casarse. Sin embargo, Amelia no le confesó a Ernesto su mayor secreto: era miembro de Los Vagabundos (página 270).

Cuando se casaron, Amelia fue honrada por sus compañeros con el privilegio de vestir la máscara de El Vagabundo. Hasta la invasión perpetrada por Montaigne, protagonizó varias hazañas como heroína que fueron celebradas por toda Castilla. En casa era una persona feliz que disfrutaba de la compañía de su amado... hasta que llegó la guerra. Amelia y Ernesto tomaron las armas para defender su nación. Luchando juntos eran un enemigo formidable, hasta el punto de que fueron bautizados como «los Diestros Centella» por la rapidez con que derrotaban a sus enemigos. Pero los Diestros Centella no eran invencibles, y una emboscada montaignense se saldó con la muerte de sus hombres y la captura de ambos. El responsable de la captura, un capitán de nariz prominente y marcas de viruela, torturó hasta la muerte a Ernesto y dejó tuerta a Amelia, que a pesar de todo no reveló ningún asentamiento de soldados castellanos. Finalmente consiguió escapar y clamó venganza, sin saber si volvería a encontrarse con el siniestro capitán.

Amelia ha llegado a la ciudad de Buché buscando a un viejo aliado. Sin embargo, el azar puso en sus manos la información de lo que planea el marqués y eso dio al traste con sus planes. Incluso malherida está dispuesta a hacer todo lo posible por proteger a la gente de bien del villano que gobierna la ciudad.

## Objetivos

**Frustrar los planes del marqués.** Desde que Amelia ha conocido las maquinaciones del marqués se ha dado cuenta de que no puede rendirse. Luchará hasta la muerte si es necesario para salvar vidas inocentes.

**Destruir el campo de prisioneros.** En algún lugar entre Buché y Barcino se encuentra el campo de prisioneros en el que Ernesto y Amelia fueron apresados. Amelia quiere destruirlo tanto para liberar a sus camaradas como para encontrar pistas del capitán que mató a su amado.

**Ayudar a reconstruir Castilla.** Amelia quiere a su nación y sabe que tras la guerra con Montaigne atraviesa uno de sus momentos más difíciles en años. Está dispuesta a hacer lo que sea preciso para ayudar a que sus compatriotas salgan adelante.

## Interpretar a Amelia de Zuira

Mientras hablas, mueve el cuello como tratando de evitar que te duela. Si hablas mucho rato, llévate la mano al pecho, porque los disparos que has recibido han hecho que las tripas estén a punto de salirse de su sitio. Usa frases cortas y monosílabos, y trata de dar un carácter urgente a todo lo que dices, como si no hubiera tiempo que perder.





# Marqués Henri de Buché

## Historia

La vida no es sino un sinfín de caprichos que deben satisfacerse, y los que salgan perjudicados por el camino es porque se lo merecen. Henri de Buché es un mal señor porque así lo educó su padre, todavía peor que él. Sin embargo, en uno de sus viajes a la corte conoció al que más tarde sería su esposo, un noble menor llamado François Duchamp. Junto a François, Henri es bondadoso. Sin embargo, las jaquecas que François padece lo mantienen cada vez más alejado del día a día, tanto que ignora gran parte de las conspiraciones de su consorte.

## Maquinaciones

### Mostrar a los ciudadanos de Buché el peligro que suponen los castellanos (1)

Para conseguir sus ambiciosos planes, Henri necesita que sus conciudadanos vean las cosas que él quiere que vean. Él sabe que, aunque la guerra está próxima, es realmente difícil que los castellanos lleguen hasta Buché. Mucho más probable es que se entretengan cogiendo comida de los campos de cultivo montaignenses. Sin embargo, esto le ha hecho fabular que un pequeño grupo de expertos castellanos podría colarse tras las líneas del ejército de L'Empereur y saquear la ciudad. Para dar pie a su historia ha elegido a guardias de su confianza y va a emplearlos para simular un ataque a algunas importantes figuras de la ciudad. Esta maquinación es la que los héroes pueden evitar jugando esta aventura.

### Conseguir que el ejército de Montaigne tome Barcino (3)

Una vez Henri consiga que los ciudadanos de Buché tomen conciencia de la amenaza castellana (sea en la forma de su primera maquinación o de cualquier otra que pueda urdir como alternativa si esta se le tuerce), el siguiente paso es motivar a las tropas montaignenses para asaltar la ciudad de Barcino. Henri sabe que necesita convencer al comandante destinado en su región y, por conversaciones previas, sabe que no está muy por la labor. Sin embargo, sabe también que el capitán siente predilección por una tal Jenny que vive junto a unas compañeras en una casa en el campo, no muy lejos de la frontera con Castilla. Henri ha pensado en incendiarla una noche para que tanto montaignenses como castellanos se acerquen a ver qué sucede y el comandante vea cómo la mujer por la que siente tanto afecto perece entre las llamas. Eso le dará la motivación para hacer lo que Henri quiere.

### Convertir Barcino y las tierras colindantes en parte de su propio territorio (5)

Una vez Barcino haya sido tomado por Montaigne, las intrigas palaciegas se pondrán en marcha. Puede que Buché sea la ciudad más cercana, pero la marquesa Doriane de Feraud tiene mejores conexiones con L'Empereur y podría hacerse con los derechos sobre las tierras conquistadas. Henri sabe que Doriane viaja con frecuencia a la capital del reino y que, como le desagrada la experiencia de viajar con porté, recurre a su lujoso carruaje. El trayecto es suficientemente largo como para que la marquesa esté expuesta a todo tipo de peligros, o eso es lo que piensa contar Henri cuando le notifiquen la desaparición de Doriane. Su plan es enviar a un guardia de su confianza a contratar a unos mercenarios eisenos para que secuestren a la marquesa y la lleven a su nación un tiempo, el suficiente como para que Henri pueda afianzar su situación como gobernante de Barcino y las tierras colindantes con la ciudad.



# Marqués Henri de Buché

«Soy el señor de estas tierras y mi palabra es ley.  
La acatarás... por las buenas o por las malas».

## MONTAIGNE

FUERZA

2

INFLUENCIA

6

NIVEL

8

### Ventajas

Hechicería, Mirar fijamente, Rico, Virtuoso.

### Virtud: El profeta

*Iluminado.* Activa tu Virtud para saber, hasta el final de la escena, cuándo te está mintiendo cualquier otro personaje.

### Hibris: Monedas

*Firme.* Recibe 1 punto de peligro cuando te metas en problemas si te niegas a irte o cuando te retires en un momento en el que estés en ventaja.

### Sirvientes y subordinados

Henri tiene un gran número de sirvientes, aunque pocos de confianza. La mayor parte de ellos no quebrantarían la ley por él, pero ha sabido rodearse de varios capitanes de guardia de moral relajada.

### Redención

Henri necesita una cura de humildad. Seguramente un revés en sus planes y, sobre todo, una sincera conversación con su marido, mucho más bondadoso, podrían redimirlo. Un grupo de héroes que quieran cambiarle deberán llegar a su marido primero.

### Hechicería

Henri tiene una marca mayor en su dormitorio (para cuando está extenuado de la política y quiere volver rápidamente a brazos de su esposo), y como marcas menores una pistola cargada que guarda en el primer cajón y una bolsa de oro que guarda lejos de los ojos de su amado para cuando quiere comprar algún capricho de forma discreta (adora los dulces).

### Consejos de interpretación

Eres como un niño caprichoso disfrazado en una pátina de modales. Frústrate si la gente no hace lo que quieres y, si puedes, véngate con todas tus fuerzas. No entiendes el daño que causas a los demás con tus malas decisiones.



# **FATE** **WEIRD WORLD TOUR** **SEXO, PODERES Y ROCK & ROLL**

De Ismael D. Sacaluga

Año 1983: son tiempos de tensión entre los Estados Unidos y la Unión Soviética; de cocaína, teléfonos fijos, MTV, pánico por el sida... y superídolos. Se cumplen treinta años de la fundación de Nuevo Los Ángeles (sobre las ruinas de la antigua Los Ángeles): el único rincón del planeta donde individuos dotados de poderes y seres humanos «normales» pueden convivir legalmente. Aquellos dotados de alguna clase de capacidad sobrehumana (llamados «divergentes» o «*the weird*» —'los raros'— de forma despectiva) en el resto del país y del mundo son proscritos, perseguidos y encerrados desde el fin de la Segunda Guerra Divergente.

La década de los ochenta es también la del fenómeno de los Weird Idols: individuos dotados de poderes que se convierten, por obra y gracia de las discográficas y la MTV, en iconos musicales para millones de personas en todo el mundo. Muchos de estos grupos recorren el globo dando conciertos en ciudades donde los individuos con poderes son cazados, encerrados o exterminados. La mitad del planeta los odia y teme y la otra mitad los adora.

Los protagonistas de esta historia además, de superhéroes, serán estrellas del rock en el mejor momento que hubo para serlo: el Nuevo Los Ángeles de 1983. Cada jugador creará su propio personaje y, en conjunto, rellenarán la hoja correspondiente al conjunto musical del que forman parte. Hace ya un par de años que firmaron un contrato multimillonario con BigBoss Records, posiblemente la discográfica más influyente del mundo. Desde entonces, además de salvar Nuevo Los Ángeles y el mundo de forma ocasional, llenan estadios, sacan discos y firman autógrafos. Porque puede haber otros grupos de superhéroes por ahí, pero solo el suyo ha sido disco de platino con su primer sencillo.

A pesar de incluir algunas reglas adicionales, este escenario de juego está pensado para jugarlo con las reglas de **Fate Básico**.

## **CREANDO A LOS WEIRD IDOLS**

**Aspectos:** El concepto principal del personaje debería incluir el puesto que ocupa dentro del grupo (cantante, guitarra, bajo, teclados, batería...) y el rol que cumple dentro del mismo: *Cantante y chica mala del grupo; Teclista hierática y misteriosa; Bajo sensible que compone las letras; Batería juerguista y despreocupado.*

El siguiente aspecto estará vinculado al superpoder del personaje. En principio cada jugador puede especificar el poder que desee, aunque quizá lo ideal fuese que esté en consonancia con el puesto que ocupa en el grupo: la guitarra podría ser *Portadora de la guitarra mística de Dionisos*; el cantante podría ser un *Arcángel dotado con la voz del Metatrón*; la batería podría tener *Cuatro brazos superfuertes cibernéticos*; el teclista podría tener *Mi teclado de espejismos es solo uno de mis inventos*.

El siguiente aspecto hará mención a la persona que era antes de convertirse en miembro del grupo (o de tener poderes). Este aspecto puede hacer mención al entorno en el que ha crecido: *Criado por unos granjeros de Kansas; Rico heredero de la fortuna Von Majestic; Sobrevivió en los suburbios de Detroit; Pasó su infancia en un campo de refugiados etíope.*



El cuarto aspecto en principio será libre, aunque recomendamos que esté relacionado con la naturaleza de sus poderes o la forma en la que los adquirió: *Último hijo de una civilización alienígena; El elegido de la profecía; Entrenado por una orden de ninjas místicos; Único superviviente del accidente nuclear de Mishizaki.*

El quinto aspecto estará vinculado a la complicación que arrastra el personaje: esta puede ser un punto débil (*El agua salada es como ácido para ella*), una necesidad fisiológica (*Debe ingerir sangre humana cada dos noches*), un turbio secreto (*Pasado turbulento como supervillano*) o un rasgo de personalidad problemático (*Egocéntrico insoportable; Siempre busca una excusa para montar gresca*).

**Habilidades:** Utilizaremos el mismo conjunto de habilidades que aparece en **Fate Básico** por defecto.

**Proezas:** Los personajes comienzan con una puntuación de recuperación de 3 y tres proezas iniciales. Al menos una de esas proezas deberá representar el superpoder que tiene.

## EL GRUPO

---

El grupo de los personajes tiene su propia ficha, la cual puede ser mejor rellenar antes de emprender la creación de los personajes.

Además de un nombre pegadizo y molón, a decidir entre los jugadores, el grupo tiene cinco aspectos clave. El primero es la etiqueta con la que la crítica musical suele definir su estilo: *Las baladas más comerciales del rock; Heavy en estado químicamente puro; Los dioses del glam pop melódico.*

El segundo aspecto es su público objetivo, aquel sector del público que conforma el núcleo duro de su legión de fans: *Adolescentes que forran sus carpetas con sus fotos; Los putos amos del rock cristiano; Iconos del Black Power.*

El tercer aspecto será su *greatest hit*, la canción más popular que hayan escrito o una canción que, aun sin ser original del grupo, la habrán asumido como himno: *No guts, no glory; If You Want Blood (You've Got It); Run to the Hills.*

El cuarto aspecto hará mención al *manager*: los jugadores deberán definir quién es el individuo que los acompaña en la gira, qué papel cumple o la relación especial que pueda tener con el grupo: *Autoritario excapellán del ejército; Vieja estrella caída en desgracia; Camello y colega además de manager.*

El último aspecto define un problema que arrastra el grupo. En principio te sugerimos que sea *La larga sombra de nuestro último gran éxito*, que se puede usar como un arma de doble filo: si el disco anterior tuvo un éxito abrumador, puede que las expectativas hagan que las nuevas canciones no sean bien recibidas. Si, por el contrario, el último disco fue un fracaso, el villano de nuestra historia tendrá aún más motivos para llevar a cabo su plan. En cualquier caso, este aspecto puede ser una buena forma para forzarlo, meter en problemas al grupo entero y dar un punto de destino a todos sus miembros.

**Cohesión del grupo (estrés):** El grupo comienza con tantas casillas de cohesión como miembros formen el grupo, además de con tres consecuencias: de 2, 4 y 6 respectivamente.

## ACTUANDO EN CONCIERTO

---

Siempre que el grupo sale al escenario para tocar, existe la posibilidad de que el grupo encaje estrés o que se recupere de él. Cada miembro del grupo llevará a cabo una acción sobre el escenario

empleando una de sus habilidades (la que elija y que se corresponda con dicha acción). Comprobarás que no hemos creado una habilidad especial que represente tocar un instrumento o cantar. Lo hemos hecho así porque se presupone que todos los personajes son sobradamente buenos en lo suyo. Nos interesa más que cada vez que el personaje se suba al escenario, el jugador tenga que forzar su imaginación para ver qué habilidad usará en esa ocasión y cómo se plasmará eso en la ficción. Porque, y esa es otra, no podrá usar la misma habilidad en dos conciertos consecutivos. Por ejemplo: el jugador que lleva a ThunderBlack quiere usar Carisma en esta ocasión, así que toma el micrófono y arenga a su público lanzando un discurso contra el odio a los divergentes. El narrador le recuerda que eso ya lo hizo en el concierto anterior, así que el jugador decide que ThunderBlack esta vez tratará de montar un buen disturbio con sus palabras, enfureciendo a su público, por lo que usará Provocar.

**Dificultad de la tirada de concierto:** Si el grupo aún no tiene marcada ninguna casilla de cohesión, la dificultad por defecto será +2. Si el grupo ya tiene marcadas casillas de cohesión, esa dificultad subirá en un punto por cada casilla marcada que tenga. Por supuesto, el narrador siempre puede invocar aspectos negativos para aumentar la dificultad (a cambio de un punto de destino a cada miembro del grupo).

**Resultados de la tirada:** Cada aumento que un personaje obtenga en su tirada será un punto positivo (al público le mola cómo te lo montas, colega). Por cada punto por el que falle, será un punto negativo (has metido la pata y no molas nada, tío). La suma de los resultados individuales de cada personaje (positivos y negativos) es el resultado total del concierto: si es 0 o negativo, el grupo (no los personajes) marcará tantas casillas de cohesión como dicho valor negativo (en el caso de un valor de 0, marcará una casilla). Si el resultado final es positivo, el grupo podrá recuperar tantas casillas de cohesión como puntos positivos se obtengan. Por ejemplo, si un personaje obtiene -1, otro +2 y otro 0, el resultado final será +1. Si el grupo ya tenía marcadas dos casillas de cohesión, podrá recuperar una de ellas.

**Crear ventajas de cara al concierto:** Durante el concierto no se pueden crear ventajas. Pero antes sí. Si se falla intentando crear esa ventaja, en su lugar habrás creado una desventaja que el narrador podrá usar en contra del grupo.

**Gastar cohesión:** En cualquier momento de la aventura, un personaje puede convertir un éxito normal o un fallo en un éxito con estilo (considerando, por defecto, que se ha superado la tirada por tres puntos). La acción habrá sido directamente un éxito especial, pero dicho éxito habrá provocado un daño colateral: sea cual sea este efecto, afectará al grupo y este encajará una consecuencia (anotándola en el primer hueco libre que tenga, de menor a mayor). Teniendo en cuenta el contexto de la escena, entre el personaje y el narrador definirán en qué consiste tal consecuencia: pueden hacer referencia al impacto negativo que tienen sus acciones de cara al gran público (*Fotografías comprometidas en primera plana; No debiste haber dicho eso en público*) o bien la consecuencia puede estar vinculada a la relación entre los miembros del grupo (*No aguanto más al teclista; Empiezo a sentir algo por la cantante*). La consecuencia, en el momento de recibirla, tendrá una invocación gratuita que el narrador podrá utilizar más adelante.

Para eliminar una consecuencia del grupo, uno de los integrantes deberá dedicar su acción durante el concierto a eliminarla. La dificultad de la tirada será el nivel de la consecuencia. Si tiene éxito, reducirá la consecuencia un nivel o la eliminará del todo si era de 2. En cualquier caso, el valor de su tirada (éxito o fracaso) no se tendrá en cuenta para calcular el total de la tirada de concierto.

Si en algún momento el grupo debe marcar una casilla de cohesión y no le queda ninguna libre, tendrá que encajar una consecuencia. Si tampoco quedaran consecuencias libres, las tensiones habrán roto el grupo y la gira será cancelada.

## DE GIRA POR UN MUNDO QUE LOS TEME Y ODIA

La aventura arranca en la última planta de un colosal rascacielos, en la sala de juntas de la discográfica BigBoss: los personajes están reunidos con su manager y con la directora de la discográfica, Karen van Shooter. Acariciando el hermoso gato persa que reposa en su regazo (luciendo un collar de diamantes), Karen les explica que van a dar una gira por todo el mundo, visitando algunas de las principales capitales del mundo. Allí serán recibidos como lo que son: ídolos de masas, aunque paradójicamente sean lugares donde la gente con poderes es perseguida, encerrada y exterminada.

Lo que no saben los protagonistas es que Van Shooter y los demás directivos de la discográfica han decidido que la mejor forma de exprimir al máximo la rentabilidad del grupo es convertirlo en leyenda... orquestando su muerte en plena gira. Así dejarán un legado musical que habrá multiplicado mil veces su valor. Para lograrlo, Van Shooter ha contratado los servicios de un villano conocido como el Operador: un intermediario entre supercriminales que sembrará las distintas paradas de la gira con amenazas y peligros que, o bien mejoran la imagen épica del grupo, o bien acaban por destruirlo. Acaben como mártires o como héroes, la discográfica saldrá ganando.

Cada parada de la gira tiene su propia ficha, en la que se mencionan una serie de obstáculos o eventos que encontrarán los personajes a su paso. Estos eventos tienen un número que indica su dificultad por defecto. Cuando necesites establecer una dificultad pasiva para una acción, utiliza dicho valor (o divídelo entre dos si te parece una dificultad demasiado alta). Cuando necesites asignar un valor de juego a un PNJ, toma ese valor de dificultad y divídelo entre dos (o entre cuatro, redondeando hacia abajo, si el PNJ no destaca especialmente en dicha capacidad).

Dentro de cada evento, cada obstáculo también tiene casillas de estrés que irán marcándose con los aumentos que consigan los personajes en sus tiradas. Cuando un obstáculo pueda representar varias amenazas individuales, las casillas irán separadas en conjuntos que representan una amenaza concreta. Por ejemplo, *Ninjas* □□/□□□□□ indicaría que hay tres ninjas con dos puntos de estrés cada uno (o tres grupos de ninjas con dos individuos de una casilla de estrés cada uno, lo que mejor convenga al narrador). Una vez se hayan superado todos los obstáculos de todos los eventos, pasaremos a la siguiente parada de la gira.



Hello: «New York Groove» (*Keeps Us Off the Streets*, 1976)

A pocas horas de llegar a la ciudad, los personajes recorrerán la Quinta Avenida en cabalgata bajo una lluvia de confeti: desde su hotel (el Plaza) frente a Central Park hasta el escenario montado en una balconada del Rockefeller Center, miles de personas habrán salido a la calle a ver el espectáculo.



Entre la gente habrá grupos de alborotadores que lanzarán insultos antivergentes, piedras y botellas a la carroza sobre la que viajan los protagonistas. ¿Cómo responderán a esas agresiones?

Una vez sobre el escenario, tras varias canciones (y habiendo resuelto la oportuna tirada de concierto), los personajes serán atacados por media docena de gárgolas de piedra viviente que empezarán cogiendo a algunos de los asistentes y arrojándolos desde las alturas. Luego pasarán al ataque directo contra nuestros héroes. ¿Qué harán ellos al respecto?

Tras el incidente, no tardarán en descubrir que la iglesia de San Patricio jamás ha tenido gárgolas y que estas tienen unas extrañas runas grabadas. A través de ellas podrán localizar al responsable del ataque: Petrós «Roca Viviente», un supervillano alquimista contra el que ya habrán combatido en el pasado. Tras localizarlo en su laboratorio subterráneo (una vieja estación de metro abandonada), Petrós intentará huir a lomos de su gigantesco gólem: una mole humanoide mezcla de los cuatro elementos que sembrará el caos por media Manhattan. Si logran capturarlo, antes de ser trasladado a una prisión especial, Petrós reconocerá haber sido contratado por un misterioso sujeto al que muchos supervillanos conocen como el Operador.

### NUEVA YORK: ROCKEFELLER CENTER

2 - Disturbios: *Insultos* ■■ *Piedras y botellas* ■■■

4 - Gárgolas: *Público en peligro* ■■/■/■ ■■ *Gárgolas* ■■/■/■ ■■

6 - Petrós, el alquimista: *Encontrar Guarida* ■■■■ *Gólem Elemental* ■■■■■■



Michael Jackson: «Billie Jean» (*Thriller*, 1982)

Amy Callahan es una de tantas *groupies* universitarias que tiene el grupo de los protagonistas. Hace pocas semanas, el Operador la secuestró tras un concierto y la sometió a una terapia genética con el fin de simular un estado de embarazo metahumano. A través de hipnosis, logró además implantar en la mente de Amy el falso recuerdo de haber participado en una orgiástica fiesta con algunos de los miembros del grupo.

Recién aterrizados en Roma, los protagonistas serán invitados al programa de entrevistas más visto de la televisión italiana: *Dolce vita*. El presentador es Rigoberto Macchio, una engominada piraña televisiva que los someterá a preguntas tan personales como incómodas (buen momento para que el narrador invoque aspectos contra los personajes), empujándolos también a posicionarse en temas

polémicos (como el aborto, la pena de muerte o los derechos de adopción de padres divergentes en Nuevo Los Ángeles).

En un momento dado, Macchio interrumpirá la entrevista para dar paso por sorpresa a Amy, que aparecerá en el plató luciendo su embarazo. La joven confesará entre lágrimas que alguno de los protagonistas es el padre del niño (o, si todos los miembros del grupo son mujeres, alguien muy cercano a ellos, quizá el *manager*). El barrigón de Amy es, en principio, parte de la treta orquestada por el Operador, pero es posible que Amy esté realmente embarazada de uno de los personajes (concretamente de quien acepte recibir un punto de destino a cambio). ¿Cómo saldrán del paso los protagonistas? ¿Qué harán ante los periodistas y *paparazzi* que, desde este momento, los seguirán a cada paso que den en Roma?

Al día siguiente, a mitad de su espectáculo en el monumental Coliseo (donde los personajes harán las oportunas tiradas de concierto), un temblor de tierra sacudirá los cimientos, provocando el desplome de muros y parte del escenario. Entre el público aparecerá Amy, a la que las hormonas alienígenas implantadas para simular su embarazo habrán convertido en un monstruo de casi tres metros de alto, piel púrpura endurecida y una fuerza titánica (de la que hará gala arrojando unidades móviles y secciones enteras del escenario). Y aunque logren detenerla, ¿evitarán que muera por culpa de las brutales modificaciones genéticas que han realizado en su cuerpo? ¿Cómo harán para descubrir que la joven ha sido víctima de un lavado de cerebro?

### ROMA: COLISEO

2 - *Dolce vita*: Preguntas incómodas ■ ■ / ■ ■ Opinión polémica ■ ■ / ■ ■

4 - Amy, la *groupie*: Acusación de paternidad ■ ■ ■ Acoso de la prensa ■ ■ ■

6 - Lucha en el Coliseo: ¡Amy, APLASTA! ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ Salvar a Amy ■ ■ ■ ■ ■ ■



Warlock: «Mr. Gold» (*True as Steel*, 1986)

Además de servir de frontera con los territorios más al sur de la Unión Soviética, la República Popular de Latvekiistán tiene ricos yacimientos de uranio. Su valor estratégico llevó a los Estados Unidos a apoyar un golpe de estado que sustituyó una teocracia islamista por una falsa democracia. El actual presidente es Omar Vladek, un señor de la guerra que cubre su rostro con una máscara dorada de efígie andrógina y que ha sustituido la mayor parte de su cuerpo por componentes cibernéticos

(de contrabando, procedentes de Nuevo Los Ángeles). Paradójicamente, Vladek es un gran fan de los Weird Idols en general y del grupo de los personajes en particular. Por eso movió hilos para que tocasen en su patria.

Los problemas comenzarán antes incluso de bajar del avión: el 747 de nuestros protagonistas será tomado por terroristas nada más aterrizar en Ciudad Valeria, la capital latvekistaní. Se habrán infiltrado como personal de vuelo, y mientras cinco de ellos llevarán armas de fuego, la cabecilla portará un chaleco bomba que los personajes harán bien en desactivar. Las peticiones son claras: piden la destitución de Vladek como presidente y la restauración del anterior gobierno, el cual se encuentra exiliado en Irán. ¿Resolverán los personajes la crisis sin que las fuerzas paramilitares de Vladek conviertan la situación en un baño de sangre?

Tras el incidente, los personajes conocerán a Vladek en su palacio real: un despliegue de lujos que contrasta con la miseria casi medieval en la que vive el resto del país. Además de disfrutar de una cena, bailes tradicionales y todas las atenciones imaginables, Vladek les mostrará su colección de aberraciones: criaturas creadas en laboratorios genéticos ilegales que recuerdan a monstruosas versiones de los dinosaurios más conocidos. Durante la noche, el Operador pirateará las jaulas, haciendo que estos monstruos acaben atacando a los protagonistas en sus lujosos aposentos.

A la mañana siguiente se celebrará el concierto en los jardines reales, bajo la férrea vigilancia de la guardia real de Vladek: mercenarios mejorados con ciberimplantes y armamento inteligente. El resto del país verá la actuación a través de enormes pantallas propagandísticas repartidas por Ciudad Valeria. Esta vez la actuación no se verá interrumpida, pero, al terminar, Vladek mandará traer a un grupo de presos políticos (pueden ser incluso los terroristas del avión, si quedó algo de ellos) condenados a muerte por «crímenes contra el pueblo». Vladek invitará a los protagonistas a ser ellos mismos quienes ejecuten la pena. Si se niegan, Vladek se sentirá tan ofendido que, preso de ira, los acusará de traición. A eso ayudará que uno de sus hombres haya encontrado pruebas plantadas por el Operador que señalarán a los protagonistas como responsables de la fuga de las aberraciones genéticas. ¿Tendrán que salir los personajes del país, perseguidos por las fuerzas militares de Vladek, o encontrarán una forma diplomática de resolver la situación?

### CIUDAD VALERIA (LATVEKISTÁN): PALACIO REAL

2 - Crisis de rehenes: *Terroristas armados* ■/■/■/■/■ *Chaleco bomba* ■ ■ ■ ■ ■

4 - Cacería nocturna: *Aberraciones genéticas* ■ ■ ■ / ■ ■ ■ / ■ ■ ■

6 - Ejecuciones públicas: *Guardia real* ■ ■ ■ / ■ ■ ■ / ■ ■ ■ *Dictador Dorado* ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■





# TOKIO

Warlock: «East Meets West» (*Triumph and Agony*, 1987)

Ante la popularidad que ciertos Weird Idols cosechan entre los sectores más jóvenes de la población, la Unión Soviética ha decidido contraatacar formando su propia banda de superídolos. En el caso soviético, la gran mayoría de los individuos con poderes son internados en granjas científicas (eufemismo para «campos de concentración»). De entre sus muchos prisioneros, tomaron a cinco «voluntarios» y los convirtieron en los Hijos de la Revolución Roja: más que un grupo de rock, una herramienta propagandística. **Hoz y Martillo**, bajo y guitarra, son dos corpulentos gemelos capaces de moverse a gran velocidad (en el caso de Hoz) o de generar temblores de tierra (en el caso de Martillo). Ambos portan las armas que les dan nombre. **Pravda** es la cantante y la última de una larga lista de adolescentes que, a lo largo de varias generaciones, se han visto poseídas por el espíritu colectivo de la Madre Rusia: sus ojos proyectan láseres de alta intensidad y tiene una fuerza colosal. **Matrioska**, a los teclados, se aprovecha de sus tres ojos alienígenas para implantar ilusiones en las mentes ajenas. Finalmente, **Dragunov** es una ruda criatura draconiana capaz de proyectar fuego por sus fauces y que toca la batería.

Su *manager*, Alexei Uriyev, trata a sus protegidos como lo que es: un déspota oficial de la NKVD (la rama de la KGB especializada en individuos «especiales») que no deja de verlos como monstruos de feria. Para garantizar su patriotismo, cada uno de ellos tiene implantado un dispositivo en la base del cuello que, además de indicar su posición en todo momento, tiene una carga explosiva que Alexei puede activar mediante un mecanismo que esconde en un falso cabestrillo que lleva.

Siendo la última parada de su gira Japón, país donde más aficionados a los Weird Idols hay en todo el planeta, la discográfica de los protagonistas habrá preparado un evento muy especial: un doble concierto, a modo de guerra de bandas, que los enfrentará con los Hijos de la Revolución Roja. El primer encontronazo tendrá lugar nada más llegar al aeropuerto, donde se harán las primeras fotos ante la prensa y las masas de enloquecidos fans que los esperan allí. En público, los Hijos de la Revolución Roja harán su papel, despreciando al grupo de los personajes como «iconos del capitalismo decadente». En privado, sin embargo, quedará claro que todo es pura pose y puede que alguno se muestre más que amistoso con alguno de los personajes.

El tren bala que lleva a los protagonistas hasta su hotel, el New Otani, sufrirá el ataque de un grupo de *ninjas*, ocultos como simples pasajeros. Estos asesinos siguen las instrucciones del misterioso Operador y, en caso de fallar, el último de los *ninja* activará un explosivo que destrozará los sistemas eléctricos del tren, llevándolo a ganar velocidad sin control. ¿Podrán los personajes frenarlo antes de que provoque una catástrofe en la estación central?

Tras el concierto (en el cual, si la tirada de concierto resulta negativa para los personajes, habrán quedado eclipsados por los Hijos de la Revolución Roja), se celebrará una fiesta privada en

el ático del New Otani. Allí estallará una pelea entre los dos grupos, propiciada en principio por los soviéticos. La magnitud del choque entre los Weird Idols llevará la lucha hasta los jardines imperiales, provocando destrozos hasta que la trifulca sea interrumpida por las fuerzas de seguridad japonesas.

Viendo la destrucción de los jardines imperiales como un intento de asesinato contra el Emperador (cosa que se castiga con la muerte), el gobierno japonés exigirá una retribución en forma de duelo a muerte entre ambos grupos al amanecer del día siguiente. Los gobiernos americano y soviético ni querrán empeorar ese desastre diplomático ni demostrar debilidad retirándose ante tan simbólico enfrentamiento entre Este y Oeste. Esa noche, a espaldas de Alexei, los Hijos de la Revolución Roja confesarán a los protagonistas por qué empezaron la pelea: el misterioso Operador se puso en contacto con ellos y les ofreció asilo político en Nuevo Los Ángeles a cambio de matar a sus rivales. El Operador les garantizó que, si los mataban, serían procesados por un tribunal internacional y enviados a la prisión de máxima seguridad de Saint Anger, en Nuevo Los Ángeles. Una vez allí, les podrían sacar sin problemas. ¿Ayudarán a los Hijos de la Revolución Roja a escapar de Alexei y el NKVD? ¿Encontrarán la forma de falsear sus muertes y sacarlos del país? ¿O, por el contrario, aceptarán luchar a muerte bajo la atenta mirada del Emperador (y de los millones de personas en todo el mundo que seguirán el combate por televisión)?

#### TOKIO: JINGU STADIUM

2 - Tren bala: *Ninjas* ■/■/■/■/■ *Frenar el Tren* ■■■■■■■■

4 - Hijos de la Revolución: *Hoz y Martillo* ■■■■/■■■■ *Pravda* ■■■■■■■■

*Matrioska* ■■■■■■■■ *Dragunov* ■■■■■■■■

6 - Duelo a muerte: *Falsear la muerte* ■■■■■■■■ *Sacarlos del país* ■■■■■■■■



Mötley Crüe: «Jailhouse Rock» (*Live in London*, 1988)

De regreso a casa, en el aeropuerto de Nuevo Los Ángeles una lujosa limusina recibirá a los protagonistas y los llevará a la sede de BigBoss Records, donde se celebrará una pequeña fiesta en su honor. Karen van Shooter los felicitará por la buena marcha de la gira (o les dará un tirón de orejas, dependiendo de la cohesión que aún conserve el grupo). Si los personajes ayudaron a los Hijos de la Revolución Roja a escapar, estos les habrán revelado la conexión del Operador con la prisión para divergentes, Saint Anger (ubicada en la antigua isla de Alcatraz). Si mencionan algo

al respecto, la propia Van Shooter asegurará que podrá colarlos en la prisión con la excusa de grabar un videoclip de cara al lanzamiento del nuevo disco. Si no mencionan nada, la propuesta de grabar el videoclip será puesta sobre la mesa igualmente. ¿Por qué? Pues porque el último cartucho del Operador es una encerrona en Saint Anger.

Y es que la identidad secreta del Operador no es otra que la de Tyrese Shawshank, un afroamericano cincuentón de apenas metro y treinta y cinco, brillante genio tecnológico que compagina su labor como proveedor de servicios para supervillanos con su trabajo como director del penal de máxima seguridad de Saint Anger. A raíz de haber fallado una y otra vez, el encargo de matar a los personajes se habrá convertido para Tyrese en una cuestión personal. Su idea es ofrecerles todas las facilidades para que puedan filmar su videoclip en medio de la galería de máxima seguridad, donde se retiene a algunos de los supervillanos más peligrosos. Garantizará que no hay peligro alguno, pues toda la prisión ha sido diseñada a prueba de fallos, estando todo controlado desde un búnker protegido por un campo de fuerza.

Evidentemente, un oportuno fallo eléctrico a mitad de filmación del videoclip dejará sin energía los cierres de las celdas y un buen montón de reclusos saldrán dispuestos a escapar (y dar buena cuenta de los protagonistas si se ponen en medio). Además, alguno de los personajes puede, a cambio de ganar un punto de destino, ver cómo entre los villanos liberados hay alguno al que, en el pasado, ellos mismos habrán puesto entre rejas (y que estarán deseando cobrarse su justa venganza). ¡Puedes incluso rescatar a Petros «Roca Viviente», al que conocimos al comienzo de la gira!

Una vez liberados los presos, Tyrese lanzará contra los personajes las propias defensas de la prisión. Si a pesar de eso los personajes siguen en pie, se hará fuerte en el búnker desde el que se controla toda la prisión, protegido por un campo de fuerza. Incluso aunque lleguen a entrar, Tyrese asegurará que todo se ha debido a un ataque informático, intentando desviar las sospechas sobre su persona. Si de alguna forma los personajes lograsen reunir pruebas contra él (descubriendo, por ejemplo, que la modificación genética realizada a Amy se hizo en las dependencias médicas de la prisión), Tyrese intentará llegar a un acuerdo con ellos: les revelará la identidad de su cliente a cambio de dejar que escape.

### NUEVO LOS ÁNGELES: SAINT ANGER (ANTIGUA ALCATRAZ)

4 - Galería de máxima seguridad: *Reclusos divergentes* ■■/■/■/■/■/■/■/■/■/■/■

6 - Patio y hangares: *Torretas automatizadas* ■■/■ ■■ *Guardias* ■/■/■/■/■

8 - Sala de control: *Campo de fuerza* ■■■■■■ *Pruebas contra Tyrese* ■■■■■■■■

### EPÍLOGO: SHOW MUST GO ON

Si consiguen salir con vida de Saint Anger y averiguan que fue su discográfica la responsable de todos sus atentados, nuestros protagonistas tienen dos opciones: exponer la verdad a los medios (lo que supondrá la ruina de BigBoss Records y el fin de sus carreras como Weird Idols) o llegar a un acuerdo con Karen van Shooter y los demás buitres de la compañía. Estos miserables, ante las pruebas irrefutables que el Operador habrá podido dar a los personajes, se limitarán a reconocerlo abiertamente y decirles que «no ha sido nada personal: solo son negocios». Intentarán calmar los ánimos de los personajes prometiendo más *royalties*, nuevas giras aún más lujosas y todo lo que el dinero pueda comprar. Por otro lado, Van Shooter dejará claro que lo que ellos han hecho es algo que hacen todas las grandes discográficas: si esperan un trato mejor por parte de otra de las grandes, pecan de ilusos. ¿Se arriesgarán nuestros protagonistas a perder fama y fortuna por una mera cuestión de principios? ¿Convertirán el despacho de Van Shooter en un cráter humeante a modo de respuesta?

# LOS HEROES NUNCA DUERMEN

DE JUAN ANDÚJAR

**Los Héroes Nunca Duermen** es una aventura para **No te Duermas** con una temática de superhéroes. Como salvadores de las víctimas de unas desapariciones, los protagonistas tendrán que encontrar el origen de la extraña versión de la ciudad de Nueva York en la que han aparecido y descubrir la forma de devolver a todo el mundo a su vida normal. Esta aventura los hará recorrer distintas localizaciones de la ciudad y enfrentarse a poderosos enemigos con superpoderes, al tiempo que conocen a otros héroes. Desde las Azoteas de los rascacielos hasta lo más profundo de las Cloacas, deberán sobreponerse a las dificultades que hostigan a los héroes de cómic, tomando difíciles decisiones en su camino a la salvación.

Nueva York, con más de ocho millones de personas abarrotando sus calles y un vertiginoso ritmo de vida, siempre ha sido para vosotros vuestro medio natural. Una ciudad llena de vida, de diversidad, de oportunidades y, desde hace unos meses, de miedo. El tiempo es extraño. No tenéis claro si han pasado días, semanas, meses o incluso años desde que todo cambió para vosotros; lo que sí recordáis con claridad es la histeria que anegó la ciudad cuando las noticias empezaron a hablar de las extrañas desapariciones, gente que simplemente se esfumaba. No importaba edad, posición social o sexo; cualquiera podía desaparecer sin dejar rastro.

Vosotros fuisteis otra víctima más.

## RESPONDER PREGUNTAS

Para esta adaptación del juego, los personajes se crean exactamente igual que en el manual. Sin embargo, hay algunas cosas que puede ser interesante tratar de forma especial.

### ¿QUÉ HAY EN LA SUPERFICIE?

Esta pregunta hace alusión a lo que ven los demás al verte por primera vez o sin llegar a conocerte bien, el aspecto que tienes. Esta es la oportunidad perfecta para explicar cómo eres como superhéroe, cómo es tu atuendo, cómo es tu carácter, etcétera.

### ¿QUÉ CLASE DE HÉROE ERES?

Esta pregunta se refiere a cómo tu personaje ve las responsabilidades de un superhéroe. ¿Hay un bien y un mal absolutos o toda una escala de niveles? ¿Llegar a un buen fin justifica todos los medios? ¿Los malvados merecen morir o solo un castigo ejemplar?



## ¿CUÁL ES TU CAMINO?

Aunque el objetivo principal de los personajes será descubrir qué provoca lo que está pasando y cómo solucionarlo, cada uno tendrá un objetivo personal. Como DJ, puedes usar esto para obligarles a elegir entre ellos mismos o un bien mayor. Ofréceles constantemente la oportunidad de resolver esta pregunta, haz que la tentación de conseguir sus objetivos personales sea difícil de resistir. Obviamente, si resuelven esta pregunta, la pesadilla habrá acabado para ellos, volverán a su vida anterior y no volverán a saber nunca más de la Nueva York de la locura.

## DETERMINAR LOS TALENTOS

Al igual que se indica en el manual, los personajes tendrán talentos de agotamiento y locura. Estos serán sus superpoderes. Los talentos de agotamiento corresponderían a la superfuerza o a la supervelocidad, mientras que los de locura se adaptarían a cosas como volar, controlar el metal o leer la mente.

El uso de los talentos en **No te Duermas** es potencialmente peligroso, sí, pero eso no va a cambiar aquí. Al fin y al cabo, en realidad sois personas normales y en cuanto todo esto acabe volveréis a serlo. Estos poderes que tenéis son tan peligrosos para vosotros como la extraña ciudad en la que estáis; usadlos con sabiduría.

## LA NUEVA YORK DE LA LOCURA

Esta aventura transcurre en una versión alternativa de la ciudad de Nueva York, bien conocida por ser el lugar de actividad de gran número de superhéroes y supervillanos. La Nueva York de la locura, como la llamaremos, es un lugar oscuro, con enormes edificios con aspecto de estar abandonados. En las horas de sol apenas hay luz y durante la noche todo es mucho más oscuro; la iluminación eléctrica escasea, Times Square muestra toda su publicidad apagada y el bullicio que reina en la versión real de la ciudad aquí es tan solo un recuerdo: apenas hay gente y la mayoría parece absorta en un sueño despierto. Sin embargo, todos comparten un extraño rasgo, y es que cada uno de los habitantes de esta ciudad va vestido como si de un superhéroe o supervillano se tratase. La mayoría lleva a cabo las tareas correspondientes a su rol como si fuese algo mecánico e involuntario, realizando maldades o luchando contra el mal. Aunque algunos, como vosotros, aún conserváis la voluntad humana de decidir lo que hacer. Y para bien o para mal, habéis decidido convertirlos en héroes, en los salvadores de las personas encerradas en esta versión deforme de la ciudad.

No recordáis muy bien cómo llegasteis a este lugar, ni siquiera cuánto tiempo ha podido pasar, pero sí sabéis que llegasteis a la ciudad embutidos en un traje de superhéroe que no os podéis quitar, como si formase parte de vuestra piel. Tampoco tardasteis en daros cuenta de que algo más había cambiado, algo en vosotros. Quizá erais más fuertes, más rápidos, más inteligentes. Y no solo eso, podíais hacer cosas imposibles: volar, teletransportaros, atravesar paredes. Os habíais convertido en superhéroes, y como tales teníais la oportunidad de salvaros a vosotros y a los de vuestro alrededor y devolveros vuestras vidas.

A continuación se describen algunos lugares de interés en la Nueva York de la locura y las criaturas que los habitan. No olvidéis que los diversos habitantes, en sus papeles de héroes o villanos, pueden suponer un impedimento o una ayuda en vuestros objetivos.



## EL TAXISTA

Los personajes ya deben tener un objetivo claro: descubrir cómo hacer que todos vuelvan a la Nueva York real y conseguirlo. Sin embargo, es probable que no sepan ni por dónde empezar. El Taxista es la solución a todos sus problemas. Dueño del único taxi de la ciudad, el Taxista es un tipo que pasa los cuarenta, vestido con vaqueros, camisa de cuadros y gorra; de alrededor de ciento setenta kilos de pura grasa y un aspecto un tanto desagradable. Pero comparte algo con los personajes: quiere salir de aquí y volver a la Nueva York real; sus razones son suyas.

Aunque el Taxista tiene la capacidad de saber cosas (no siempre lo que busca, pero sí la forma de conseguir saberlo), sus capacidades físicas no son suficientes para llevar a cabo la tarea que será necesaria, así que se pondrá en contacto con los personajes. Un taxi de un amarillo radiante se acercará lentamente en una calle casi desierta y les ofrecerá la información que buscan.

Pero nada es gratis. Si bien el Taxista quiere lo mismo que los personajes, no dejará pasar la oportunidad de conseguir algo por el camino, así que hará ver que les ofrece algo que ellos quieren con la condición de que ellos hagan lo propio. Lo que les pedirá como pago es simple, que no necesariamente sencillo: que consigan que los reporteros del *Grugle* publiquen que el Taxista es el hombre más atractivo del mundo y que consigan que la noticia se extienda hasta convertirse en realidad. Si algún jugador aún tiene dudas de por qué un tipo feo e insanamente gordo quiere ser atractivo, él se limitará a responder que, si quieren la información, se limiten a hacer lo que les pide.

Puedes complicar tanto como quieras esta parte, haciendo que quizá sean los personajes los que acaben en peligro por meterse en terreno delicado, pero al final solo hay dos posibles resultados, sin contar la muerte de los personajes: que consigan lo que les ha pedido el Taxista o que no.

De cualquiera de las dos formas, les dirá lo que necesitan saber (al fin y al cabo, su objetivo es el mismo que el de los personajes): a través de las Azoteas se puede llegar a un gran castillo que alberga la causa de todo. Acabando con ella, todo volverá a ser normal.

La diferencia está en que, si consiguen que el Taxista se convierta en todo un adonis, este les advertirá que las Azoteas son un lugar peligroso, por si no lo habían descubierto ya, donde es sumamente fácil perderse, pero que existe un mapa que siempre guía hacia dónde quieres ir. Este mapa lo posee el «último comerciante» del Centro Comercial.

## LOS REPORTEROS DEL GRUGLE

Ávidos de noticias y de satisfacer las demandas de su editor jefe, GG, los reporteros del principal diario de la ciudad se recorren las Azoteas en busca de noticias y desenmascarando a los presuntos héroes y salvadores como lo que en realidad son: los mayores villanos que jamás han poblado Nueva York. Y es que sea lo que sea lo que GG decida publicar, se acaba convirtiendo en realidad conforme los habitantes de la ciudad lo vayan leyendo. Y ¿qué mejor lugar para conseguir noticias que las Azoteas, donde más actividad hay? Esto convierte a los reporteros, junto a la posibilidad de perderse, en uno de los mayores peligros de las Azoteas, si bien en un enfrentamiento directo no son un gran adversario (**Dolor: 2**). Una vez entregan una noticia a GG y las rotativas han hecho su trabajo, evitar que una noticia poco conveniente se convierta en una realidad puede ser una tarea prácticamente imposible (**Dolor: 10**).

## LAS AZOTEAS

Mientras la vida en el resto de la ciudad es bastante escasa, salvando algún enfrentamiento entre héroes y villanos, intentos de robo de bancos y poco más, las Azoteas de los rascacielos de la ciudad llegan a ser un hervidero. Comunicadas unas con otras por telarañas, lianas, escaleras de incendios y pasarelas, las Azoteas son un auténtico laberinto, haciendo que quien se adentre en sus entresijos pueda perderse muy fácilmente.

## EL CENTRO COMERCIAL

Al caer la noche, Times Square se convierte en un Centro Comercial improvisado donde estafalorios comerciantes montan puestos ofreciendo las más insólitas mercancías que cualquier héroe o villano pueda desear. Pero lo más curioso no son los productos, sino sus precios: el dinero común no tiene absolutamente ningún valor en este mercado; en su lugar, la moneda de cambio son cosas intangibles, como recuerdos, sensaciones... o superpoderes.

## LOS CARTERISTAS

La Nueva York de la locura sigue siendo Nueva York: los carteristas son una de sus mayores plagas, y el Centro Comercial es uno de sus mejores cotos de caza.

Vestidos de negro cual *ninjas*, se mueven entre los puestos buscando incautos a los que desvalijar. Son rápidos, silenciosos y precisos, casi como sombras; el mayor peligro a la hora de adquirir artículos (**Dolor: 4**).

## EL MAPA

El Taxista mencionó al «último comerciante», pero ¿qué puede querer decir eso? Cuando la decimotercera hora llegue a su fin, todos los comercios cerrarán hasta el día siguiente. El último comerciante es simplemente eso, el último en cerrar. El problema es que la diferencia entre que el penúltimo y el último cierren su puesto será de segundos y, una vez cerrado el puesto, ya no habrá más negocios hasta el día siguiente, cuando es posible que el último comerciante sea otro. Los personajes tendrán que encontrar la forma de descubrir quién es y hablar con él antes de que cierre su puesto.

Si lo consiguen, este les ofrecerá el mapa a cambio de la vela del Moldeador. Una vez la tengan, solo tendrán que volver a encontrar al último comerciante (que, como se ha mencionado antes, cada día puede cambiar) y hacer el intercambio. El mapa evitará que se pierdan irremediablemente por las Azoteas.

## EL MOLDEADOR

Al igual que los personajes, el Moldeador es solo una persona que se vio atrapada en esta ciudad y que, al descubrir sus poderes, decidió usarlos en su beneficio. Este poder era moldear la cera a su antojo. Con él, se construyó un nuevo aspecto, el de un anciano rey, creó a sus súbditos y construyó su propio reino en las Cloacas. Desde ahí hizo crecer su riqueza y su poder.



El Moldeador puede adoptar la forma que desee gracias a su dominio sobre la cera. Aunque el aspecto de rey sea su predilecto, podría hacerse pasar por sus súbditos si necesitase esconderse o pasar inadvertido en sus dominios.

La cera que utiliza procede de una única vela inagotable, la única vela que existe en toda la ciudad, por lo que la protegerá a toda costa. Si los personajes quieren conseguir el mapa, tendrán que robarla o quizá idear algún engaño. El Moldeador no dudará en destruirlos para protegerse (**Dolor:** 8).

## LAS CLOACAS

Las Cloacas de la Nueva York de la locura son una suerte de túneles fétidos que ocupan toda la superficie de la ciudad a varios niveles. Toda una fauna de extrañas criaturas la pueblan, haciendo de recorrerlas algo peligroso. Es la única vía para llegar a los dominios del Moldeador.

## LAGARTOS

Criaturas mitad persona, mitad lagarto. Son la población más abundante de las Cloacas y, aunque no demasiado inteligentes, sí muy agresivas. Atacarán a los personajes en cuanto los vean porque los considerarán una amenaza o directamente comida (**Dolor:** 3).

## TORTUGAS KUNG-FU ANTROPOMORFAS

Estas tortugas con forma humana expertas en las artes del kung-fu son quizá el enemigo más peligroso al que pueden enfrentarse los personajes en las Cloacas. Su dominio de las artes marciales chinas está a la par de su mente estratégica. Siempre se mueven y atacan en grupo, normalmente de cuatro en cuatro, y tienen un especial afán en dar caza a los humanos (**Dolor:** 6).

## EL CASTILLO

Bienvenidos al final de vuestro viaje. Ante vosotros se alza un enorme castillo, con grandes torreones, rodeado de una gran muralla y en cuyo interior se encuentra el mayor parque de atracciones dedicado a los superhéroes que jamás haya existido. Las montañas rusas, tiiovivos y demás artilugios ideados para la diversión están siempre activos, sin necesidad de hacer colas. Los espectáculos suceden cuando acudes a contemplarlos, la música fluye por todos los rincones, la comida es deliciosa, abundante y gratis y no hay absolutamente ningún visitante.

En cuanto los personajes pongan un pie dentro del recinto, serán atacados por héroes y villanos mecánicos que, si bien no tienen poderes reales, sí unas capacidades físicas superiores a las de un humano normal. Conforme vayan atravesando el parque, las mismas atracciones los atacarán. Absolutamente todo intentará impedir que logren entrar en el Castillo (el **Dolor** variará entre 2 y 7, dependiendo de la atracción).

Tras abrir las puertas del Castillo, verán en un gran salón a una niña jugando con la que parece su madre, ambas disfrazadas como superhéroes. La niña mirará a los personajes con los ojos iluminados y una expresión de alegría; la madre, por el contrario, no hará esfuerzo por disimular su sorpresa: claramente los



personajes no son bienvenidos. La niña correrá a esconderse tras una orden de su madre, que exhortará a los personajes a que abandonen el lugar y las dejen en paz a riesgo de que ella misma los obligue a hacerlo. La mujer, Beth, teme que los personajes conozcan lo que está haciendo con su hija (ver siguiente sección) y está a la defensiva, por lo que la conversación puede escalar fácilmente en un serio conflicto.

Sea como sea, a medida que los personajes interroguen a Beth, acabarán deduciendo que la única forma que hay de restaurar Nueva York será matar a la niña. Si la vía diplomática falla, Beth empleará la fuerza. Ella también tiene superpoderes, pero, al contrario que los personajes, posee cualquiera que se le antoje. Además, su **Dolor** es 10, lo que la hace una dura adversaria. Si Beth es derrotada o no encuentra forma de detener a los personajes en su empeño por dañar a su hija, suplicará y les revelará cualquier dato que no haya contado ya con la esperanza de ablandarles el corazón.

## LA HISTORIA HASTA AHORA

Lizzie Miller era una niña feliz. Sacaba buenas notas en el colegio y era una gran aficionada al *skate* y, sobre todo, a los cómics de superhéroes. Una tarde Lizzie salió a patinar con sus amigos como tantas otras, pero aquella su monopatín se la jugó y le hizo caer en la carretera, donde un vehículo le pasó por encima. Lizzie sobrevivió al accidente, pero acabó en coma y sin ninguna esperanza de mejoría.

Beth, su madre, neuróloga en el hospital Presbyterian, comenzó a realizar experimentos decidida a hacer algo por su hija. Más por suerte que por otra cosa, logró comunicarse con ella durante la fase del sueño mediante el uso de ciertas drogas. A pesar de todas las preguntas que aquello provocaba, volver a ver a su niña fue suficiente para que no se preocupara demasiado.

Al principio todo iba bien. Con su imaginación construyeron un gran parque de atracciones centrado en los personajes de cómic que tanto le gustaban a Lizzie, donde jugaban juntas y se divertían. Sin embargo, poco a poco fue apareciendo gente extraña. Algunos parecían ser de los buenos, amables y con trajes de colores vivos, pero otros usaban ropa oscura, sus caras transmitían maldad y sus modales eran horribles. Esas personas asustaban a Lizzie y poco a poco todo alrededor del parque fue convirtiéndose en una ciudad de pesadilla.

Al poco tiempo de empezar a aparecer gente extraña en los sueños de su hija, Beth vio en las noticias los casos de desapariciones e incluso creyó reconocer a alguien de haberlo visto en los sueños de Lizzie. Sin embargo, estar con su hija era más importante que cualquier otra cosa y Beth decidió continuar con el experimento y aprender a proteger a la niña de posibles amenazas.

Ahora son los personajes quienes deben decidir si salvar a las personas desaparecidas a costa de la vida de una niña o si dejar vivir a Lizzie y condenar a toda una ciudad y quién sabe qué más con el tiempo. O puede que den con alguna otra solución...

# THE TIME OF THE WATCHERS #89 Y #90

## DE RUBÉN SALDAÑA

Estas operaciones de **La Mirada del Centinela** están escritas siguiendo la estructura de las del manual básico: un resumen de las escenas como si fuera el resumen de un cómic. Este resumen debe usarse como una guía de los acontecimientos sugeridos, pero no temas modificar lo que sea necesario para adaptarlo a las necesidades de la narración y de tu grupo de juego.

### #89 LA PIEL DE LA SERPIENTE

Tres personas han aparecido muertas en un vagón de metro en la estación central del barrio de Chinatown. Los vigilantes de Betlam empezarán una investigación que llevará a descubrir una conexión con las tríadas y una misteriosa planta de un país lejano.

**Época:** La era de los Vigilantes.

**Protagonistas:** Adalid (84), Deux Irae (85), Horus (86), Iris (87), Polecat (88) y Sentencia (89).

**Antagonistas:** Zhen Lao, Vampiros inmortales y Soldado de la Casa Carmesí (129).

**Escenarios:** Estación Central de Betlam (105), Plantas del señor Wu, Ático de Zhen Lao.

### ESCENA 1: UN DÍA MÁS

Son las cuatro de la mañana y un tren llega a la estación central de Chinatown. En él han aparecido tres muertos. Mientras llega la policía, los vigilantes de Betlam se reúnen en la estación para investigar. El vagón está parado, protegido por dos guardias que charlan entre ellos mientras esperan al resto de sus compañeros.

Una vez en el interior, los protectores de Betlam empiezan a examinar la escena. Los muertos tienen la piel pálida, los ojos verdosos y la boca llena de espuma. Los tres son varones, dos de ellos parece que murieron sentados, como si la muerte los hubiera alcanzado por sorpresa, mientras que el tercero estaba de pie y parece haberse enfrentado a su agresor. En el brazo derecho lleva un tatuaje de una serpiente blanca que se enrosca hasta el hombro, en el que pueden leerse unas letras en chino.

En el suelo del vagón hay una mancha color negro que parece haber corroído el metal. A su alrededor hay trocitos de cristal, como si un frasco hubiera estallado. Los cuerpos no tienen ninguna posesión, ni carteras, tarjetas o dinero. En una de las paredes se puede encontrar sangre.

Cuando la policía llega, los vigilantes se marchan. Es momento de continuar la investigación en otro lugar.

### ESCENA 2: SEIS HÉROES, UNA INVESTIGACIÓN

Los vigilantes se dividen para investigar sobre las pistas del vagón. En la comisaría, Adalid recoge la información sobre los cadáveres: dos de ellos han sido identificados como Fangyu y Guojian. Sus familiares llegaron a primera hora para confirmar su identidad, pero no parecen saber nada; los dos tenían trabajos nocturnos y ese tren es el que usaban para regresar a casa. El tercero sigue sin ser identificado. La sangre, que es de tipo O+ y perteneciente a una mujer, presenta una sustancia desconocida.

Por otro lado, Polecat investiga las muestras de los cristales y su contenido. Lo forman una gran cantidad de sustancias animales y vegetales en un complejo equilibrio. Por desgracia, el exotismo de las mismas le

TĖMPTINUS BUKOTOCŲ ŽVAINĖS... EUPROTEID  
 ILLA II TIT ZHANGS WANG YU OBERGAVE  
 2016 88 32

88.8% 95% CI

1

☐ ☐ ☐ ☐

1



## #90 LA PICADURA DE LA ARAÑA

Los vigilantes deben seguir las pistas de la asesina de Zhen Lao para averiguar que es la última de su linaje. Tras descubrir sus orígenes y el motivo de su venganza, deberán impedir que acabe con la vida de cientos de personas en la ciudad.

**Época:** La era de los Vigilantes.

**Protagonistas:** Adalid (84), Deux Irae (85), Horus (86), Iris (87), Polecat (88) y Sentencia (89).

**Antagonistas:** Xiaojun Fai, Tarántula, Wu, guerrero de la Serpiente Blanca, soldado de la Casa Carmesí (129).

**Escenarios:** Ático de Zhen Lao, Monumento del Tigre.

### ESCENA 1: LETRAS CHINAS

El cadáver de Zhen Lao se tiende sobre la alfombra. Parte del grupo de los vigilantes persigue a la asesina, que ha escapado entre las calles de Chinatown. Por otra parte, registrar del ático no ofrecerá demasiada información: una veintena de armas de fuego y armas tradicionales chinas, miles de dólares en efectivo y varias antigüedades es lo que encuentran. Sin embargo, en el despacho de Zhen Lao encontrarán su listín telefónico y un diario oculto con un par de cartas en chino. Los vigilantes se lo llevarán a Wu, que les avisará cuando acabe de traducirlo.

Al día siguiente Wu se pondrá en contacto con ellos de nuevo. Según ha comprobado, el diario es una serie de entradas de mercancías, entre las que destacan algunos cargamentos procedentes de Thasa. No entra en demasiados detalles más allá de proporcionar el contenido de los pedidos y el cómo recogerlos. Las cartas son instrucciones para ayudar a la enviada del maestro Xiaojun Fai, uno de los jefes de la Casa Carmesí, las dos firmadas por él.

### ESCENA 2: UN *JIANEN* LA CABEZA

No es difícil localizar a Xiaojun Fai: todo el mundo en Chinatown ha oído hablar del que es uno de los líderes de la triada. Sin embargo, llegar a él no es fácil: su casa está defendida como una fortaleza, por lo que lo mejor es tratar de asaltarlo en alguna de sus salidas. Mientras está comiendo en su restaurante favorito, los vigilantes actúan y eliminan a su escolta para detenerlo.

El líder criminal sabe que no tienen nada contra él y que, si se atreven a hacerle algo, se asegurará de que lo paguen. Sentencia, tentado, sabe que no es momento de apresurarse: antes necesita saber dónde se esconden las posibles reservas del peligroso veneno *gu*. Xiaojun Fai termina hablando y confiesa que no sabe nada del *gu*, pero sí que hay una mercancía en un almacén de Bayonne junto con la enviada Yimei Song, conocida como Tarántula.

### ESCENA 3: LOS HUEVOS DE LA ARAÑA

El almacén de Bayonne tiene la puerta forzada. Cuando los vigilantes acceden a su interior, ven estanterías saqueadas y lo que parece ser un laboratorio en el que se estaba destilando algún tipo de sustancia: el *gu*.

De pronto aparece Tarántula y varios adeptos de la Liga del Dragón. Los vigilantes y la liga intercambian golpes hasta salir victoriosos y capturar a Tarántula. Al interrogarla descubren nuevas revelaciones: ella es una de las encargadas de traer y controlar el uso del *gu* por parte de la Casa Carmesí para eliminar a sus enemigos, pero algo ha ocurrido que no estaba en sus planes. Según parece, algunos miembros de la Serpiente Blanca, la triada que gobernó Chinatown hasta que en los sesenta Carmesí tomó el mando, sobrevivieron a la purga y han regresado para causar problemas. Cuando le preguntan por el almacén y el *gu*, Tarántula se muestra entristecida por haber fallado: hace unos días dos miembros de la Serpiente Blanca la atacaron en el metro y le robaron los viales que contenía el *gu*. Siguió las pistas, pero entonces los vigilantes atacaron el ático y, para tratar de ganar tiempo, asesinó a Zhen Lao. Sin embargo, la situación ha empeorado, ya que alguien, seguramente la Serpiente Blanca, ha robado sus componentes y muestras del veneno. Lo único que ha averiguado antes de que llegaran fue una nota que habla sobre vengarse en la zona donde «acabó» todo: la Plaza de los Dos Tigres, en el centro de Chinatown.

Tras terminar con Tarántula, los vigilantes regresan a Chinatown para poner punto y final a esta situación.



Cuando llegan a la Plaza de los Dos Tigres, el señor Wu está sentado en uno de los bancos. Sorprendido, comprende que ha sido descubierto. Sentencia se dirige a él y lo amenaza con sus puños eléctricos.

Sin resignarse, los vigilantes registran al anciano y le quitan un mapa de Chinatown con siete lugares marcados, entre ellos, la plaza en la que se encuentran. Confiando en que sean las ubicaciones de las bombas, los vigilantes se dividen una vez Polecat les explica cómo desarmar las bombas. Uno a uno llegan a cada punto marcado para descubrir que están guardados por dos guerreros de la Serpiente Blanca, pero, cuando solo quedan pocos momentos para que Chinatown sea inundada de *gu*, logran derrotar a los últimos seguidores de la tríada. En seis lugares diferentes, los seis compañeros logran salvar una vez más a los ciudadanos de Betlam.

## PLANTAS DEL SEÑOR WU

Entre estrechas calles hay una tienda que parece como si quisiera esquivar todas las miradas. Dentro, un cargante olor procedente de la mezcla de productos da al local una gran sensación de agobio. Incluso cuando sales este parece haberse pegado a la ropa. Las paredes están llenas de tarros con polvos y semillas y también de plantas y flores, a cual más exótica.

Al dueño de este local solo se le conoce como el señor Wu, y tiene la merecida reputación de saber los nombres y propiedades de todas las plantas del mundo. Entre su clientela hay todo tipo de personas, desde mendigos e inmigrantes recién llegados a señores de las tríadas.

En la zona occidental de Chinatown se encuentra un pequeño edificio de diez plantas cuyo ático es la vivienda personal de Zhen Lao. Este centro de poder le permite ver todo el barrio de Chinatown y tener unas vistas privilegiadas del South River.

El apartamento es amplio y ocupa toda la planta, aunque la mitad es una enorme terraza con un pequeño jardín. La zona de vivienda parece un museo, con armas y piezas de artesanía de todas las regiones de china, todas originales y muchas de ellas traídas de contrabando. La estancia se distribuye en el dormitorio de Zhen Lao, tres dormitorios para invitados y un cuarto especial donde siempre se aloja al menos uno de sus guardaespaldas; una cocina; una sala de reuniones; su despacho personal y un amplio salón.

Esta plaza cerca del centro de Chinatown fue remodelada en los años setenta gracias a la inversión de un empresario anónimo, que dio instrucciones muy precisas sobre la forma, decoración y colores que debía tener. De esta forma, hecha con baldosas rojas, negras y verdes, se extiende una plaza perfectamente cuadrada en la que hileras de plantas realizan a su vez cuadrados concéntricos hasta llegar a la zona central, donde hay una estatua de dos enormes tigres rampantes de bronce. Llamados también los Tigres Gemelos, son uno de los puntos turísticos más populares de Chinatown y pocos turistas se marchan sin tener una foto con ellos. En realidad, se trata de un monumento de victoria de la Casa Carmesí y la Liga del Dragón sobre la Serpiente Blanca, el grupo criminal que gobernó Chinatown en la primera mitad del siglo xx.

Login in Sentinel's Eyes Server... Login  
Checking systems  
GPS-11life proof system... OK  
Vocoder... OK  
Suit Energy 88.3%  
All suit systems ready and operative  
Terminus protocol status... Enabled

## ZHEN LAO

Hombre de confianza

**Nombre real:** Zhen Lao

**Ocupación:** Supervisor de la Casa Carmesí

**Estatura:** 1,71 m

**Peso:** 89 kg

**Pelo:** Moreno con canas

**Ojos:** Castaños

### HITOS

- + Tiene el favor de los líderes de la Casa Carmesí.
- + Nada ilegal entra en Betlam sin que él lo sepa.
- + Tiene una amplia colección de obras de arte de la historia de China.
- + Ha dedicado toda su vida profesional a ocultar y limpiar el dinero de la Casa Carmesí.

### COMPLICACIÓN

- + No le gusta que la Liga del Dragón lo trate con condescendencia.

Detrás de cada uno de los líderes de la Casa Carmesí hay varios jefes de operaciones. Bajo el mando de Xiaojun Fai está Zhen Lao, que se encarga de llevar a cabo el registro y gestión del contrabando que llega de China a la ciudad de Betlam. Como miembro de confianza de Fai, ha recibido el favor de estar protegido por un escuadrón de Vampiros Inmortales y el honor de ser su voz ante los miembros de la Liga del Dragón. Actualmente actúa como intendente y servidor directo de la enviada del Rey Dragón, conocida como Tarántula.

### CARACTERÍSTICAS

FOR 2 Entrado en carnes  
REF 3 Comer con palillos  
VOL 4 Mirada de respeto  
INT 6 Estratega

### HABILIDADES

03 *Jian* (espada china)  
04 Detallista  
07 Falsificar cuentas  
04 Fingir inocencia  
04 Mitos chinos  
06 Contable

### COMBATE

06 Iniciativa  
+1/+0 Daño  
11 Defensa  
04 Aguante

FOR 3 Edad avanzada  
REF 3 Más rápido de lo que parece  
VOL 7 Voz inspiradora  
INT 7 Astuto

- 03 Entrena todas las mañanas
- 06 Kung-fu
- 04 Detallista
- 07 Falsificar cuentas
- 04 Fingir inocencia
- 04 Mitos chinos
- 06 Contable

06 Iniciativa  
+1/+0 Daño  
14 Defensa  
06 Aquante

## Maquiavélico cerebro de la mafia china

**Ocupación:** Líder de la Casa Carmesí

**Peso:** 71 kg

**Pelo:** Blanco

**Ojos:** Negros

- + Fue una de las piezas claves en la conquista de Chinatown por la Casa Carmesí.
- + El Rey Dragón en persona lo nombró uno de los líderes de la Casa Carmesí.
- + Hay pocos en Chinatown que no le deban un favor.
- + Se dice que ha asesinado a más de mil hombres con sus propias manos.

+ Lo posee la ira cuando las cosas no salen como le gustaría.

El hombre conocido como Xiaojun Fai fue uno de los muchos miembros de la Casa Carmesí que llegaron a Betlam en los años cincuenta para hacerse con el control de Chinatown. Él mismo fue responsable de planificar la guerra encubierta que enfrentó a los dos grandes grupos criminales chinos por el control de las calles. Cuando todo terminó y el Rey Dragón cedió el gobierno de Chinatown a sus nuevos líderes, la Casa Carmesí, él estaba entre ellos. Desde ese momento ha sido un líder cruel a la vez que generoso que no duda en castigar a los incompetentes y recompensar a los leales.

Recientemente ha recibido a una enviada del Rey Dragón, Tarántula, para ejecutar un plan secreto contra el Centinela. Para poder servir al enigmático señor de Thasa, Fai le ha cedido a Tarántula la servidumbre de uno de sus mejores hombres, Zhen Lao, así como todos los recursos que pueda necesitar.

Logging in Sentinel? Eyes Server... Login  
Checking systems  
GPS-11life proof system... OK  
Vocoder... OK  
Suit Energy 88.3%  
All suit systems ready and operative  
Terminus protocol status... Enabled

# TARÁNTULA

Maestra de venenos

**Nombre real:** Yimei Song

**Ocupación:** Enviada de la Liga del Dragón

**Estatura:** 1,62 m

**Peso:** 64 kg

**Pelo:** Moreno

**Ojos:** Verdes

## HITOS

- + Superó las pruebas de la Liga del Dragón con doce años.
- + Ha tratado con tantos venenos y toxinas que ahora es casi inmune a ellos.
- + Ha sido elegida como una de los pocos conocedores del secreto del *gu*.
- + Ha sido enviada a Betlam para llevar a cabo la voluntad del Rey Dragón.

## COMPLICACIÓN

- + Las toxinas de su organismo a veces la hacen enfermar.

Yimei Song nació en el reino de Thasa en una de las cientos de familias pobres. Como muchos de los jóvenes del país, su única esperanza radicaba en ingresar en uno de los campos de entrenamiento de la Liga del Dragón, una organización criminal que tenía una fuerte presencia en el pequeño país. Con solo doce años superó a todos los demás rivales y comenzó su entrenamiento como asesina. Si bien la joven Song era una buena guerrera, donde demostró ser excepcional fue en su entrenamiento con venenos. Aprendió rápidamente a cocinar drogas y venenos e incluso empezó a experimentar con nuevas fórmulas de diseño propio consigo misma, lo que le granjeó el apodo de «Tarántula». Consciente de su talento, el Rey Dragón ordenó que se le concedieran los secretos del *gu*, el legendario veneno que había sido una de las armas secretas de la liga desde su fundación. Song es de los pocos miembros de liga que sabe los secretos de su elaboración.

Actualmente Song se encuentra en Betlam por órdenes del Rey Dragón para destilar *gu*. El motivo de esto es realizar una serie de asesinatos coordinados para obligar al Centinela a rendir la ciudad. Para desgracia de Tarántula, ha sido asaltada por unos guerreros de la Serpiente Blanca, los cuales tienen unos planes diferentes para el veneno. Ahora debe reparar su error sin que nadie de la Casa Carmesí, la Liga del Dragón o los vigilantes de Betlam se entere.

## CARACTERÍSTICAS

FOR 7 Sistema inmunitario mejorado

REF 9 Contorsionista

VOL 6 Decidida

INT 6 Alta concentración

## HABILIDADES

06 Tregar por las paredes

08 Agujas de combate

05 Puntos vitales

07 Acechar en la telaraña

03 Jactarse de su superioridad

05 Alquimia

08 Envenenadora

## COMBATE

12 Iniciativa

+3/+2 Daño

22 Defensa

10 Aguante



FOR 2 Huesos frágiles  
REF 5 Apenas puedes seguir  
sus manos  
VOL 9 Un destino  
INT 7 La edad da sabiduría

- 02 Camina varios kilómetros al día
- 07 Estilo de la serpiente
- 05 Analizar el peligro
- 08 Un anciano nunca mentiría
- 04 Verborrea de viejo loco
- 08 Historia oculta de Chinatown
- 10 Botánica

08 Iniciativa  
+1/+0 Daño  
17 Defensa  
06 Aquante

## Último de su tradición

**Nombre real:** Guang Fo

**Ocupación:** Botánico

**Estatura:** 1,53 m

**Peso:** 62 kg

**Pelo:** Blanco

**Ojos:** Azul pálido

- + Ha vivido la historia de Betlam y Chinatown.
- + Fue uno de los grandes maestros de la Serpiente Blanca.
- + Ha jurado no morir hasta culminar su venganza.
- + Conoce todas las plantas del planeta.

+ Tiene más de cien años.

Quizás sea una exageración decir que Guang Fo es tan antiguo como la ciudad, pero tampoco está tan lejos de ello. A lo largo de más de cien años ha visto cambiar las calles, los edificios, los gobiernos y también a sus gentes. Se crio en la vida del crimen como uno de los hijos de un líder de la triada que gobernaba Betlam, la Serpiente Blanca, y cuando crwwweció pasó a formar parte de la organización. Con el tiempo se transformó en uno de los maestros encargado de enseñar y preparar a los soldados de la triada a combatir. Guang Fo fue uno de los maestros más insistentes en golpear a la Casa Carmesí desde su primera aparición y fue el último en rendirse. Afortunadamente, cuando la Casa Carmesí y sus aliados, la Liga del Dragón, lograron la victoria y borraron de la historia a la Serpiente Blanca, él logró escapar. Cambiando de identidad a la del humilde señor Wu, sacó a los últimos descendientes de los leales a la Serpiente y empezó un plan a largo plazo para vengarse.

Al descubrir la llegada a Betlam de Tarántula, la legendaria maestra de venenos de la Liga del Dragón, Guang Fo ha decidido robarle los secretos del *gu*. Con este legendario veneno pretende crear siete bombas y ubicarlas en distintos lugares de Chinatown para asesinar tanto a los miembros de la Casa Carmesí como al pueblo que traicionó a la Serpiente Blanca, ya fuera pasándose a sus enemigos como olvidándola. Para este plan ha mandado a dos de sus mejores hombres contra Tarántula. Aunque no han podido acabar con ella, sí han logrado muestras del *gu* y la localización del almacén donde está el resto. Ahora los vigilantes de Betlam andan tras su pista, por lo que debe desviar su atención hacia la Casa Carmesí y la envenenadora hasta que sus chicos terminen de robar en el almacén de Bayonne y diseminen las bombas por el barrio.

Logging in Sentinel? Eyes Server... Login  
Checking systems  
GPS-1life proof system... OK  
Vocoder... OK  
Suit Energy 88.3%  
All suit systems ready and operative  
Terminus protocol status... Enabled

# VAMPIROS INMORTALES

- Fortaleza** 5 Manos de guerreros
- Reflejos** 5 Movimientos veloces
- Voluntad** 2 Una misión, un objetivo
- Intelecto** 2 Iniciativa en la lucha

- Iniciativa** 6
- Aguante** 6
- Daño** +2/+1
- Defensa** 16

**Habilidades:** Piruetas de combate 5, Armas tradicionales chinas 6, Encontrar a su señor 5, Pasar desapercibidos 4, Intimidante 4, Cultura china 2, Guardaespaldas 4.

Los Vampiros Inmortales son una pequeña organización dentro de la Casa Carmesí. Estos guerreros expertos en artes marciales y combate con armas sirven de guardaespaldas para algunas personas de alto rango de la triada. Llevan máscaras para ocultar su identidad y se les otorga un nombre específico que procede de su predecesor, de esa forma se da una imagen de que es siempre el mismo guerrero el que lucha.

# GUERRERO DE LA SERPIENTE BLANCA

- Fortaleza** 3 Constrictor
- Reflejos** 4 Serpiente
- Voluntad** 3 Honor
- Intelecto** 2 Le dicen qué pensar

- Iniciativa** 5
- Aguante** 4
- Daño** +1/+1
- Defensa** 13

**Habilidades:** Saltar por los tejados 4, Kung-fu 4, Escuchar 4, No ser visto 4, Lealtad a la Serpiente Blanca 3, Tradiciones de la Serpiente Blanca 2, Venenos 2.

Los últimos de los seguidores de la tradición de la Serpiente Blanca, entrenados durante más de una década por Guang Fo para ejecutar su venganza.



THE TIME OF THE WATCHERS #89 Y #90

EL JUEGO ORGANIZADO DE EL RESURGIR DEL DRAGÓN

# PIONEROS DE VOLDOR



APÚNTATE EN TU TIENDA FAVORITA  
Y CONSIGUE GRATIS LA REVISTA

VISITA EL SITIO WEB DE PIONEROS DE VOLDOR: [VOLDOR.NOSOLOROL.COM](http://VOLDOR.NOSOLOROL.COM)



# ROL GRATIS

VOLUMEN 4

No todos los héroes llevan capa. Ni todos tienen poderes o habilidades especiales. Pero algunos sí. Algunos vuelan, lanzan rayos por los ojos y visten ajustados pijamas con los calzoncillos por fuera, cubren su rostro con una máscara con orejas puntiagudas y llevan la capa ondeando al viento. Algunos son, más que héroes, superhéroes. Y pueden estar en todas partes.

En esta cuarta entrega de **Rol Gratis** te ofrecemos cuatro aventuras de temática superheroica para cuatro juegos distintos, diferentes enfoques de la temática de superhéroes salidos de los teclados de cuatro fantásticos autores. Cuatro aventuras e infinitas posibilidades.

En las 36 páginas de este libreto encontrarás:

- *La Mirada de El Vagabundo* para **7º Mar**.
- *Weird World Tour* para **Fate Básico**.
- *Los Héroes Nunca Duermen* para **No te Duermas**.
- *The Time of the Watchers #89 y #90* para **La Mirada del Centinela**.

¿Listo para combatir el crimen?

EJEMPLAR GRATUITO.  
PROHIBIDA SU VENTA.

NOSOLO 