

STATUS del agente "El profesor" (La Biblioteca)



Indice

Table of Contents *generated with DocToc*

- [Objetivos](#)
- [Otras consideraciones](#)
- [Escena](#)
 - [1. Briefing y viaje a florencia](#)
 - [2. Investigacion inicial \(Florencia\)](#)
 - [2.1 Despacho de **El profesor** en la universidad](#)
 - [2.1.1 Encuentro con Gladis](#)
 - [2.1.2 Persecucion por el campus](#)
 - [2.1.3 Despacho del profesor](#)
 - [2.2 La casa de **El profesor**](#)
 - [2.2.1 Jardin y entrada a la casa](#)
 - [2.2.2 Planta Baja](#)
 - [2.2.3 Primera Planta](#)
 - [2.2.4 Sotano](#)
 - [3. La biblioteca](#)
 - [3.1 Llegan a la sala de manuscritos.](#)
 - [3.2 Empieza lo paranormal.](#)
 - [3.3 Lo paranormal sube de nivel.](#)
 - [3.4 Los fantasmas se quitan los guantes.](#)
 - [3.5 Enfrentamiento.](#)
 - [4. Conclusion](#)
- [Objetos](#)
 - [Reloj de bolsillo / Tempus fugit / memento](#)
 - [O pushka so sovel ando tunyariko \(El puñal que duerme a la oscuridad\)](#)
 - [La agenda del profesor](#)
 - [Il Re in Giallo \(El Rey de Amarillo\) \(italiano\)](#)
 - [Letaliter Sanctio \(Religias de la Muerte\) \(rutano antiguo\)](#)
 - [Mercurius ter Maximus \(rutano antiguo\).](#)
 - [El Guardián de la Eternidad \(italiano\)](#)
- [PNJs](#)
 - [El Profesor / Marcus Jones](#)
 - [Gladis](#)
 - [El agente de Taras del despacho](#)
 - [Agentes de Taras en la casa](#)
 - [Guido / El bibliotecario](#)
 - [Iryna](#)
 - [Estudiantes interesados en libros similares](#)
 - [Olaus Wormius / Guardián del Mercurius ter Maximus](#)
 - [Espectros](#)

Objetivos

- **STATUS de El profesor**
 - **El profesor** es un agente infiltrado en la universidad de florencia y lleva una semana sin informar a la agencia.
 - Investigar que le ha ocurrido e informar a la agencia

Otras consideraciones

Los villanos tomaran una via rapida de escape si son capturados

- Diran una frase criptica (*idea de la peli del capitan america con los agentes de hydra*)
 - La frase: **Tenebrae nos vocat. Tenebrae nos liberabunt.** (La oscuridad nos llama. La oscuridad nos hara libres.)
- Tomaran una de las siguientes soluciones:
 - PUM en la cabeza
 - Capsula de cianuro

Escena

1. Briefing y viaje a florencia

Briefing (Compartir con PJs):

El profesor, un agente de la organizacion infiltrado en la universidad de Florencia, lleva una semana sin reportar información sobre su estado e investigaciones.

El objetivo de los agentes es volar a florencia y descubrir el estado de **El profesor** pasando lo mas desapercibidos posible, tal y como la agencia de inteligencia suele operar.

Las dos localizaciones conocidas donde se sabia que trabajaba el agente son:

- Casa de **El profesor** en las afueras de florencia
- Despacho de **El profesor** en la universidad

La agencia les ha conseguido un vuelo para 4 agentes a florencia, un hotel para 1 semana y esperan informes con el estado de la investigacion lo antes posible.

Notas (SOLO GM):

- Los PJs se pueden preguntarse: ¿porque una agencia que se dedica al contraespionaje manda a un agente a infiltrarse en una univeridad?.
 - La respuesta de la agencia es: Porque se encuentra realizando la mision **No es asunto tuyo**.
 - Esta respuesta puede complacer a los PJs y que no pregunten mas, pero si levanta suspicacias deberian poder atar cabos para descubrir las motivaciones ocultas de la agencia en lo referente a su lucha contra fenomenos paranormales.

2. Investigacion inicial (Florenxia)

Florenxia es el núcleo urbano en el que se originó en la segunda mitad del siglo xiv el movimiento artístico denominado Renacimiento, y se la considera una de las cunas mundiales del arte y de la arquitectura así como también una de las ciudades más hermosas del mundo. Su centro histórico fue declarado Patrimonio de la Humanidad en 19823 y en él destacan obras medievales y renacentistas como la cúpula de Santa María del Fiore, el Ponte Vecchio, la Basílica de Santa Cruz, el Palazzo Vecchio y museos como los Uffizi, el Bargello o la Galería de la Academia, que acoge al David de Miguel Ángel.

La ciudad de Florenxia se encuentra situada en el centro de una cuenca rodeada por tres lados por las colinas arcillosas de Cercina que se sitúan sobre el barrio de Rifredi y el hospital de Careggi al norte, por las colinas de Fiesole al noreste, de Setignano al este, y de Arcetri, Poggio Imperiale y Bellosguardo al sur. La llanura sobre la que se encuentra la ciudad es atravesada por el río Arno y por otros cursos de agua menores como el Mugnone, el Terzolle y el río Greve.

Llegada de los PJs a Florenxia:

Una vez los pjs han llegado a florenxia tienen que decidir que hacer, lo mas evidente podrian ir a cualquiera de las dos localizaciones conocidas por la agencia (da igual el orden, aunque es interesante que vayan a las dos)

2.1 Despacho de El profesor en la universidad

Descripcion de la universidad de Florencia:

La universidad de Florencia (Università degli Studi di Firenze, UNIFI) es una de las universidades más grandes y antiguas de Italia, comprendiendo doce facultades y cerca de 60 000 estudiantes matriculados.

La agencia a dado a los PJs identidad de documentaristas para que puedan realizar su labor de investigación sin levantar demasiadas sorpresas.

Lo normal es que para encontrar el despacho de **El profesor**, utilicen alguno de los siguientes metodos:

- Buscar en el edificio de docencia revisando el directorio del mismo (un cartel en la entrada del edificio que indica los despachos de los distintos doctores y profesores de la universidad)
- Pregunten en la recepcion del edificio principal de la universidad

No deberia costarles demasiado encontrar el despacho. Este se encuentra en la primera planta del edificio destinado al personal de docencia en la mitad de un enorme pasillo, donde se encuentran una multitud de otros despachos de profesores y doctores de la universidad.

Gladis estará esperando en la puerta del despacho, dependiendo de la hora que decidan los PJs visitar el mismo:

- Si van en horario lectivo, encontraran algo de bullicio con profesores y estudiantes recorriendo el pasillo, algunos hablando en la puerta y comentando diversos temas de la universidad (notas, trabajos...), **Gladis** estará a un par de puertas vigilando la puerta del despacho y en cuanto note que se acercan a los personajes comenzara una conversacion con ellos.
- Si van fuera de horario lectivo, las puertas estaran cerradas y los despachos y el pasillo estaran vacios a excepcion de **Gladis** que se encuentra haciendo guardia en el pasillo. En cuanto vea a los PJs, se dirigira a ellos

2.1.1 Encuentro con Gladis

Notas para PJs:

- **Gladis** es una profesora de la universidad amiga del profesor de unos cuarenta y pico años

Notas GM:

- **Gladis** es una profesora de la universidad contratada por **Taras Int.** para vigilar al profesor
- Su motivación es solo económica
- Se le puede presionar fácilmente aunque sabe poco:
 - Sabe que el profesor estudia reliquias
 - Que una persona se le presentó en el despacho y le ofreció dinero para espiarle
 - En este momento, su objetivo principal, en este punto de la historia, es vigilar para que el agente de **Taras Intercorp** pueda registrar el despacho.

Al ver a los pjs, les entenderá (intentará llamar la atención del agente que se encuentra registrando el despacho) y para este cometido, hará a los PJs preguntas de diversa índole:

- **Fuera de horario lectivo:**
 - Disculpen, ¿quienes son ustedes?
 - ¿qué están haciendo aquí a estas horas?, los despachos se encuentran cerrados en este momento, si necesitan una cita pueden concertar una en la recepción dentro del horario lectivo.
- **Dentro de horario lectivo**
 - Disculpen, ¿tienen cita con el profesor?
 - El profesor no está en estos momentos, si necesitan una cita pueden concertar una en la recepción
- **En cualquier horario:**
 - Conozco a **El profesor**, somos buenos amigos, pero desde hace unos días no le he visto... Normalmente tomamos un café por las mañanas y nos contamos el último episodio de *Los bridgerton*, somos muy fans de la serie ¿sabéis dónde puede estar?
 - ¿Le conocéis por sus investigaciones? El bueno de **El profesor** es bastante reservado con sus investigaciones, aunque ambos somos lingüistas, los proyectos que tenemos asignados dentro de la universidad son diferentes... lo mismo ha tenido que hacer algún viaje por este motivo, no es raro en nuestra área de conocimiento... Me imaginé que su falta era debido a esto...
 - **Si los PJs le comentan que son documentaristas** ¿A sí...? qué emocionante, ¿de qué trata el documental?, ¿puedo salir en él?, ya verás cuando se lo cuente a *Roseta*, se va a morir de la envidia...

Una vez completadas todas las preguntas, se escuchará un ruido dentro del despacho (un jarrón romperse), y antes de que los PJs decidan qué hacer, **Gladis** actuará:

- ¿Qué ha sido ese ruido? ¿Habéis oído eso?
- Ha sido en el despacho de al lado... ¿no?

Nota GM: Me gustaba la idea de que los PJs tengan al menos una pista para saber la naturaleza de Gladis, esta podría ser esa pista, deliberadamente intenta dirigir a otro lado.

El agente de Taras del despacho, al abrir la ventana, ha tirado un jarrón, en cuanto vea a los PJs, saltara por la ventana.

Los PJs tienen que decidir:

- Seguirle, con lo que tendran que hacer una pequeña persecucion por el campus
- No hacer nada, con lo que **Gladis** seguirá haciendo algo de teatrillo:
 - ¿quien era ese sujeto?
 - Ohhh.. Santa Madona!!! que mal esta el mundo... ladrones en la universidad
 - ¿que buscaran en el despacho de el bueno de **El profesor**?

Gladis se ofrecerá a ayudarles en lo que necesiten, su motivación es ayudar a esclarecer lo que ha ocurrido con el profesor. Si los PJs son reticentes a recibir la ayuda por su parte, les lanzara una serie de indirectas como que tendrian que llamar a la policia para investigar lo sucedido. Los PJs deberian entonces decidir que hacer:

- Es mejor no llamar la atención por el bien de su operacion (revelar que no son documentaristas)
- Preguntar a la agencia que hacer, en cuyo caso la agencia, despues de hacer un chequeo de antecedentes de **Gladis** no tendra inconveniente de que revelen la naturaleza de su investigacion y que se apoyen en ella para investigar mas a fondo
- No preguntar a la agencia y que les de igual que llame a las autoridades, en cuyo caso **Gladis** se irá sin mas

Da igual lo que ocurra ya que **Gladis**, no llamara a las autoridades, aunque hay que tener en cuenta que en cualquier caso avisara a **Tara Intercorp** de todo lo sucedido

2.1.2 Persecucion por el campus

- **NEED: 6:** []-[]-[]-[]-[]-[]

Para resolver este evento seguir estos pasos:

- Uno a uno deciden que hacer
- Bajar de la primera planta **BRAWN + STUNT**
 - **MISS:** Se cae de culo -1 SPEED
 - **BASIC:** Sin modificacion
 - **CRITICAL:** +1 SPEED
 - **EXTREME:** +2 SPEED
- La persecucion:
 - **ACTION TURN (PJ):** **BRAWN + STUNT | BRAWN + ENDURE**
 - **REACTION TURN (El agente de Taras del despacho):**
 - **BRAWN + STUNT:** 3
 - **NERVES + SHOT:** 3
- Correr detras del **El agente de Taras del despacho**, para alcanzarle, tendran que conseguir **Endure dificultad Critica**
- Si consiguen capturar a **El agente de Taras del despacho:**
 - Dirá: **Tenebrae nos vocat. Tenebrae nos liberabunt.**
 - Le empezara a salir espuma por la boca
 - Los PJs pueden hacer una tirada en **Focus + Heal / Crime + Street Wise dificultad Critica**, y esto les hara entender, que ha reventado una capsula de cianuro que llevaba entre los dientes. Como no han visto meterse nada en la boca, es presumible que **El agente de Taras del despacho** lo tuviera ya preparado de antes.

2.1.3 Despacho del profesor

- Es un despacho un poco desordenado, con cajones abiertos y papeles por el suelo
- Si los personajes buscan en la habitacion **FOCUS + DETECT / CRITICA**, encontraran los siguientes objetos **tirar 2d6:**
 - [1] Si NO han encontrado el memento en la casa del profesor, encontraran que debajo de la mesa se ha colado rodando el **Reloj de bolsillo / Tempus fugit / memento** (ver en **Objetos / Reloj de bolsillo / Tempus fugit / memento**)
 - [2-6] Papeles, libros, etc... pero nada que les indique que ha pasado con el profesor
 - [2-6] Si YA han visitado la casa del profesor, encontraran tambien la agenda. Se encuentra escondida en un falso fondo del cajon del escritorio principal

2.2 La casa de El profesor

- Es una casa pequeña en las afueras de florencia
- Si preguntan a los vecinos, estos les comentaran que hace bastantes dias que no ven a **El profesor**
- Hay un jardin pequeño con un coche muy viejo aparcado debajo de un cipress y dispone de 2 plantas y un sotano

2.2.1 Jardin y entrada a la casa

- En la entrada **FOCUS + DETECT / CRITICA** encontraran marcas de neumaticos en el bordillo de la entrada a la vivienda que no pertenecen al coche del profesor.
 - Se trata de las ruedas de un coche de alta gama con un perfil muy ancho, seguramente de lujo
- Segun se acerca les llega un olor nauseabundo.
- La puerta esta cerrada (pero no esta cerrada con llave)
- Hay un camino que le lleva a la parte de atras de la casa, donde hay mas jardin y una puerta trasera

2.2.2 Planta Baja

- Nada mas entrar denota que la casa ha sido registrada a conciencia
- Dentro de la casa el olor nauseabundo se acentua
- Recibidor
 - Nada de interes, conecta con:
 - Salon
 - Escaleras arriba
 - Escaleras abajo
 - Cocina
- Cocina
 - Cucharros sucios y algunos malos olores,
 - La basura lleva tiempo sin vaciarse
 - No parece que el mal olor sea el que olieron con anterioridad
- Salon
 - con varios libros de historia desde la edad media hasta el principio del siglo XX
 - **FOCUS + DETECT / CRITICA** una foto de el profesor con el actual papa ha sido puesta boca-abajo.... ¿por que?
 - **Nota para los GMs:** Es un simbolo que los vampiros de **Tara Int.** que revisaron no parece agradarles y les molesta.

2.2.3 Primera Planta

- Despacho de profesor de universidad con libros y demas **FOCUS + DETECT**
 - La caja fuerte está abierta pero no parece que falte nada.
 - Buscando en esta habitacion **FOCUS + DETECT / CRITICA**:
 - [1] Si NO han encontrado el memento en la casa del profesor, encontraran que debajo de la mesa se ha colado rodando el **Reloj de bolsillo / Tempus fugit / memento** (ver en **Objetos / Reloj de bolsillo / Tempus fugit / memento**)
 - [2] Encuentran una foto del profesor con el Papa volcada y sin romper, al lado hay tambien un frasco con agua bendecida por el mismísimo papa.
 - Deberia levantar las suspicacias de los PJs el hecho de que la foto este sin romper y que el agua bendita no la hayan ni tocado...
 - [3-6] Papeles, libros, etc... pero nada que les indique que ha pasado con el profesor
 - [3-6] Si YA han visitado el despacho de la universidad, encontraran tambien la agenda. Se encuentra escondida en un falso fondo del cajon del escritorio principal
- Habitacion
 - Se encuentra la ropa tirada por el suelo y con signos de que han estado buscando tambien aqui.

2.2.4 Sotano

- Se encuentran una escena grotesca llena de sangre
- **El profesor** yace muerto atado a una silla
 - Le faltan varios dedos que yacen a su lado junto con un cortafrios
 - Esto podria ser motivo suficiente para que los PJs se den cuenta que **El Profesor** ha sido torturado
 - Tiene multitud de cortes por todo el cuerpo, la ropa hecha girones
- En una esquina se encuentra un amasijo de fluidos coagulados.

Los PJs que analicen la escena podran hacerlo usando alguna de estas habilidades:

- **FOCUS + DETECT Detective**
- **FOCUS + HEAL Medico**
- **FOCUS + KNOW Forense**
- **CRIME + STREETWISE Mafia**

Por el resultado de la tirada obtendran la siguiente info:

- **BASIC**:
 - La muerte se produjo por un corte que le secciono la arteria carotida
 - El profesor lleva muerto menos de 24 horas
 - El olor nauseabundo viene de la masa sanguinolenta y debe pertenecer a otra persona.
- **CRITICAL**
 - Descubre lo anterior
 - La masa sanguinolenta tiene indicios de que lleva muerto mas de una semana
 -
- **EXTREME / IMPOSSIBLE**

- Descubre lo anterior
- Entre la masa sanguinolenta nausabunda hay un pequeño brillo que delata algo metalico.

Si los PJs rebuscan en su interior (puaj que asco!) descubrirán un puñal metalico (de un palmo y medio) con un mango de cuero rojizo. **O pushka so sovel ando tunyariko** (ver mas abajo)

Combate extra por si vemos que va rapida la cosa:

GMs: Si vemos que la cosa va fluida, se me ocurrio meter un evento de combate extra.

- Al volver a la planta baja, se encontraran con 4 agentes de **Taras Int.** (Ver en PNJs, **Agente 1-4 casa**)
- Estos agentes se encontraban vigilando la casa y quieren saber si han encontrado algo.
- Uno de ellos (Agente 1 casa) dira que son de la universidad y que estan preocupados por el profesor
- No tienen pinta de ser de la universidad, van todos con traje al estilo **Agente Smith de Matrix** y con pinganillo
- Si los jugadores intentan algo distinto que no sea enfrentarse a ellos, tendran que hacer una tirada **Critical Reaction Roll (☹)** o **tener en la mano el puñal**
 - **NERVES + COOL** Averiguan sus intenciones
 - **BRAWN + FIGHT** Se defienden del ataque

Solo para GMs

- Hace una semana los agentes de **Taras** se cansaron de espiar a **El Professor**
- **El Profesor** se defendio de uno de ellos atravesandole el corazon con el puñal y murio en el acto
- Se trata de un agente vampiro de **Taras Int.**
- **El Profesor** perdio la pelea y acabo siendo torturado por los agentes de **Taras**

3. La biblioteca

Al llegar a la biblioteca les recibirá Guido, el bibliotecario.

Tiene en el ordenador un permiso firmado por el director de la biblioteca dando instrucciones para que les faciliten a los PJs todo lo que necesiten.

Les guiará a la sala de los manuscritos y la colección privada de incunables.

Toda la información está en una serie de libros incunables que no han sido digitalizados (algo que ver con malversación y un tal Berlusconi).

Los libros que van sobre Kuzma están escritos en ruteno (ucraniano antiguo).

Es necesario un lingüista experto en semiótica ucraniana para poder descifrarlo.

3.1 Llegan a la sala de manuscritos.



Al llegar se encuentran con 3 personas.

Iryna está estudiando los índices de libros y cotejándolo con unos apuntes que lleva en una pequeña libreta.

Los otros dos están impasibles junto a la puerta.

La lingüista les saludará con un pequeño cabeceo y los otros dos los ignorarán completamente.

Iryna y los PJs tienen interés en estudiar el Letaliter Sanctio. Pueden hacer una tirada enfrentada o intentar tangarle.

Si los PJs pierden, pueden estudiar mientras El Rey de Amarillo.

Alternativamente, también pueden intentar estudiar el índice por sí mismos o estudiar los intereses de Iryna.

3.2 Empieza lo paranormal.

En el momento que Iryna o los PJs empiecen a leer alguno de los libros, empieza la fiesta: Activan a Olaus.

El personaje que esté más alejado o distraído hace una tirada de **dificultad crítica en focus + detect** o de **dificultad crítica en crime + awareness**.

- Éxito básico: Nota algo por el rabillo del ojo pero no ve qué es.
- Éxito crítico: Ve un par de libros caer en las estanterías del pasillo superior.
- Éxito extremo: Ve que los libros han volado desde un extremo a otro del pasillo. Si se acerca a ver qué libros son, verá El Guardián de la Eternidad.

3.3 Lo paranormal sube de nivel.

Pocos minutos después todos hacen una tirada similar. Con éxito crítico detectarán que el reflejo de las vitrinas no refleja exactamente la biblioteca.

En el reflejo no aparece la máquina de escribir y en su lugar hay unos frascos de distintos colores. Parece un reflejo antiguo y oscuro.

Un **éxito crítico en focus + know** les permite ver que un libro con elaboradas runas similares a las del Mercurius ter Maximus está esparcido en la mesa, sin encuadernar.

No están seguros debido a la suciedad de las vitrinas, pero parece que unas sombras desdibujadas se mueven detrás de ellos en el reflejo.

Si estudian los fantasmas con más detalle, pueden distinguir:

- Olaus. Fantasma con toga. Una espada en una mano y un libro en la otra. Tiene unas grandes cuencas en lugar de los ojos. Su figura es la más imponente.
- Una chica ahogada con el pelo cubriéndole media cara. Se atisba un gesto de desesperación permanente. Una última agonía que se lleva prolongando desde no se sabe cuánto tiempo.
- Un hombre mutilado. Con el brazo izquierdo medio arrancado colgándole grotescamente a un lado y marcas de tortura; ¿cuchillos, quemaduras? Todo eso y más.

3.4 Los fantasmas se quitan los guantes.

Olaus no les va poner fácil llevarse los libros. Si lo intentan, atacará con su espada.

La sombra más prominente está frente al libro Letaliter Sanctio / Mercurius ter Maximus con una espada apuntando a la persona que está leyendo el libro.

Si algún PJ intenta coger el libro, el fantasma intentará darle con la espada.

- Si el PJ se aparta a tiempo (**dificultad crítico de nerves + stunt**) no pasa nada.
- Si falla el PJ adquiere el estado **scared** y tiene un brazo inútil hasta final de escena pero consigue ver claramente a los fantasmas.

Una tirada de **dificultad básica de crime + awareness** les indicará que el fantasma sólo ataca cuando se intenta mover el libro. No así 7 los otros dos fantasmas.

Alguien con experiencia en temas místicos puede hacer una tirada de **dificultad básica en focus + know** y recordar que a los fantasmas no les gusta la plata y que se los puede intentar contener con sal o con agua bendita.

Con un éxito crítico puede recordar que ha visto referencias al libro El Guardián de la Eternidad en el índice de Iryna.

3.5 Enfrentamiento.

En el momento que la cosa se ponga chungueta, Iryna intentará llevarse el Letaliter Sanctio y, si lo ha estudiado un poco, también el Mercurius ter Maximus.

Ella no se meterá en combate pero les dirá a los guardaespaldas que cojan los libros y se los lleven.

Los dos fantasmas intentarán:

- Poseer a los guardias de seguridad/matones y atacar a los PJs y a Iryna.
- Si alguno de los PJs intenta enfrentarse o retener a Olaus, los fantasmas pueden atravesar a un humano, éste se quedará paralizado durante 1 turnos.

Los PJs pueden capturar a Olaus en una ouija para interrogarlo y, si así lo deciden, liberarlo.

Para saberlo alguien debe tener un background sobrenatural o tendrán que leer El Guardián de la Eternidad.

4. Conclusion

- **Dificultad: Facil** Relacionar la desaparicion con **Taras Intercorp**
- **Dificultad: Facil** Llevar la investigacion a la biblioteca
 - **Dificultad: Varias** Conseguir información sobre qué es el Fénix de Jade y todo lo relacionado con él.
 - **Facil El profesor** investigaba el fénix
 - **Moderado** El fenix se creo para luchar contra seres sobre naturales
 - **Dificil** Concretamente **Kuzma** (vampiros)
 - **Dificil** La agencia habia puesto a cargo a **El profesor** para investigar reliquias con el motivo de poder luchar con lo sobrenatural (ver mas abajo)
 - **Dificultad: Dificil** Averiguar cómo protegerse o destruir a **Kuzma**.
 - Para poder llegar a la conclusion de como protegerse contra vampiros, tienen que saber que existen estos
 - Tienen que conocer la existencia de **Kuzma**
- **Dificultad: Dificil** Descubrir motivaciones ocultas de la agencia
 - La agencia ha enviado a **El profesor** para investigar la historia y posible existencia de objetos para luchar contra poderes paranormales.
 - Hay que tener en cuenta que en este punto, los PJs aun no deberian conocer que la agencia tiene esa parte oculta que se dedica a la investigación de lo paranormal.
 - Para no descubrir muy pronto el pastel, este objetivo debe ser muy dificil de conseguir, y solo deberia darse a los PJs si se muestran muy mosqueados en la motivacion de la agencia de enviar al profesor a estudiar reliquias

Objetos

Reloj de bolsillo / Tempus fugit / memento

- Reloj de bolsillo de plata pulida con la inscripcion en la parte trasera **Tempus fugit** y con unas iniciales **AVH**.
- **memento:** (At the beginning of each combat, flip a coin. Tails: you gain 1 ✂)
- Si los PJs lo estudian y superan **FOCUS + KNOW** se daran cuenta que:
 - Con resultado **BASIC** que se trata de un trabajo orfebre realizado por maestros orfebres holandeses de finales del siglo XIX y que tiene un valor de unos 500 \$.
 - Con resultado **CRITICAL**
 - Descubriran todo lo anterior
 - que se trata de un **memento**
 - Su valor dentro del mercado mistico puede rondar los 2,000 \$
 - Con resultado **EXTREME**,
 - Descubriran todo lo anterior
 - Que las iniciales (por la fecha de elaboracion) encajan con **Abraham van Helsing**
 - Que su valor a un coleccionista adecuado puede alcanzar cerca la cifra de los 20,000 \$

O pushka so sovel ando tunyariko (El puñal que duerme a la oscuridad)

- Es un puñal corriente con un mango cubierto de cora rojo tintado con la inscripcion **O pushka so sovel ando tunyariko daro vaś B.V.S.** (El puñal que duerme a la oscuridad regalo para BVS Buffy Vampire Slayer)
- **memento:** (At the beginning of each combat, flip a coin. Tails: you gain 1 ✂)
- Si los PJs lo estudian y superan **FOCUS + KNOW** se daran cuenta que:
 - Con resultado **BASIC** que se trata de un trabajo relativamente moderno con un valor de 5 \$.
 - Con resultado **CRITICAL**
 - Descubriran todo lo anterior
 - La inscripción esta escrita en Romani
 - Si el personaje tiene conocimientos acerca de lenguas europeas, podra saber el significado, no obstante una consulta a la agencia les dara la informacion en 15 minutos.
 - Con resultado **EXTREME**,
 - Descubriran todo lo anterior
 - Que se trata de un **memento** y ademas es un arma que usado a modo de estaca tiene un bonificador de **+1 contra vampiros**
 - Su valor dentro del mercado mistico puede rondar los 2,000 \$

La agenda del profesor

La agenda personal del profesor tiene indicadas diversas anotaciones de citas en la biblioteca privada de la universidad. Mas concretamente hacen referencia al estudio de los libros:

- **Letaliter Sanctio (Religias de la Muerte)** (Ver mas abajo)
- **Il Re in Giallo (El Rey de Amarillo)**

Il Re in Giallo (El Rey de Amarillo) (italiano)

Obra de teatro maldita que trata sobre seres sobrenaturales.

Llama la atención ciertos enfrentamientos con fantasmas y hombres lobos que parecen muy realistas.

NOTA. Si el PJ decide buscar con más detalle sabrá que:

- Los fantasmas y los hombres lobo son sensibles a la plata.
- Los fantasmas no pueden atravesar un círculo de sal o de agua sagrada.

Letaliter Sanctio (Religias de la Muerte) (rutano antiguo)

Trata sobre distintos artefactos que se han usado históricamente para enfrentarse contra seres sobrenaturales: Vampiros, Ghouls, Ekiminu, momias, etc.

Entre otros artefactos se menciona el Fénix de Jade: Da protección contra el control mental de los vampiros más poderosos. También puede inutilizar al vampiro si se le clava en el corazón. los PJsius ter Maximus. Desgraciadamente, cuando se consiguió los seguidores de Kuzma se lo habían llevado.

Mercurius ter Maximus (rutano antiguo).

Trata sobre el origen de los vampiros y el árbol genealógico de Kuzma.

Empieza por Filipo, alumno repudiado de Hermes Trismegisto, y como sus experimentos sincréticos mezclaban reliquias paganas y otros métodos alquímicos.

Cuenta cómo uno de estos experimentos creó al primer vampiro y cómo su estirpe continuó hasta Kuzma El Empalador, pasando por Adrian Fahrenheit Tepes ("Alucard") y otros vampiros infames.

En la parte final, el libro menciona que Kuzma es el último vampiro no-mestizo vivo que se conoce y detalla sus debilidades:

- Para poder cortarle la cabeza es necesaria una hoja de cobre con una empuñadura trenzada con el pelo de Thot (¿pelos de Babuino?) y bendecida por un pope ortodoxo.
- También menciona que los vampiros son vulnerables al Fénix de Jade, pero no dice más.

El Guardián de la Eternidad (italiano)

Aparece abierto en un página en la que hay un sólo párrafo:

"Tras fracasar en su intento de controlar los espíritus del Libro de los Muertos, Olaus se resignó a su inevitable muerte.
Pero no iba a ser tan afortunado y su final fue mucho más cruel: Condenado a proteger por toda la eternidad los secretos del Libro de los Muertos.
Sólo un conjuro de protección le permitiría librarse de semejante destino y, desgraciadamente, nadie sabía de su destino."

El rito para liberar a un espectro guardián consiste en:

1. Dibujar un pentáculo.
2. Colocar a los pies del pentáculo la prisión del espectro (el libro).
3. Hacer un círculo protector (sal o de agua bendita).
4. Convocar al espectro (Olaus).

PNJs

El Profesor / Marcus Jones

- Es el agente desaparecido de **PRIS-13**
- Un hombre atletico parecido a Indiana Jones
- Si necesitamos una hoja de personaje, valdria de base la de **Bones** (con los cambios pertinentes a su persona y orientandolo mas a letras que a ciencias)

Gladis

- Una lingüística que ha contratado **Taras Intercorp** para averiguar la información que haya sobre la reliquia.
- Rata de biblioteca de manual de unos cuarenta y pocos.
- Estaba infiltrada en la universidad desde hace unos meses por **Taras Intercorp**, por lo que una verificación de antecedentes por parte de la agencia no levantara sospechas
- Se ofrece a ayudar a los PJs, se pegará a ellos como una lapa.
- Su motivación publica es ayudar a esclarecer lo ocurrido con el profesor
- Si necesitamos una hoja de personaje, valdria de base la de **Bones** (con los cambios pertinentes a su persona y orientandolo mas a letras que a ciencias)
- Su motivación real es la buena pasta que le va a pagar **Taras Intercorp**
- Es una consultora externa de **Taras Intercorp**, por lo que no tiene ni capsula de cianuro ni pistola (no se suicidara si le aprietan los PJs).

El agente de Taras del despacho

- **Solo GMs** Es un agente de Taras y participó en la tortura pero no han encontrado dónde está la información de la reliquia.
- Cuando lo descubran, intentara huir
- Si lo pillan, se suicidará.
- **ATTACK:** CRITICAL
- **DEFENSE:** CRITICAL
- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]
- **Revolver:** []-[]-[]-[]-[]-[]

Agentes de Taras en la casa

- Son agentes destinados a vigilancia y no van armados
- Si pierden el combate se suicidan
- **RELENTLESS:**
 - (ENEMY FEATS, 2 FP)
 - The Enemies are not afraid of anything, they take huge risks in order to get the win.
 - The Enemies ignore Covering Fire. Heroes who lay down Covering Fire use up both their turn and mag, but gain no advantage.

Agente 1 casa:

- **ATTACK:** CRITICAL
- **DEFENSE:** CRITICAL
- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]

Agente 2 casa:

- **ATTACK:** CRITICAL
- **DEFENSE:** CRITICAL
- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]

Agente 3 casa:

- **ATTACK:** CRITICAL
- **DEFENSE:** CRITICAL
- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]

Agente 4 casa:

- **ATTACK:** CRITICAL
- **DEFENSE:** CRITICAL
- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]

Guido / El bibliotecario

- Tiene 20 años está haciendo prácticas en la recepción.
- Le flipan los libros de ciencia ficción y es un auténtico talibán con cualquier adaptación.

Si alguien dice que le parecen mejor las pelis de El Señor de los Anillos, intentará no pegarte; y si alguien dice que le gusta "Juegos de Tronos", preguntará lo más educadamente que pueda:

"¿Qué sólo leíste el primer libro, o estás hablando de esa puta mierda donde Daenerys tiene un pelo mágico que no arde?"

Iryna

- Una lingüística que ha contratado **Taras Intercorp** para averiguar la información que haya sobre la reliquia.
- Rata de biblioteca de manual de unos cincuenta y pocos.
- Si necesitamos una hoja de personaje, valdria de base la de **Bones** (con los cambios pertinentes a su persona y orientandolo mas a letras que a ciencias)
- Su motivación real es la buena pasta que le va a pagar **Taras Intercorp**
- Es una consultora externa de **Taras Intercorp**, por lo que no tiene ni capsula de cianuro ni pistola (no se suicidara si le aprietan los PJs).

Inventario

- Telefono
- Gafas

Atributos y habilidades

- **FOCUS**: 2
 - **FOCUS + Detect**: 4
 - **FOCUS + Know**: 5
- **SMOOTH**: 3
 - **SMOOTH + Speech**: 4
 - **SMOOTH + Style**: 5

Estudiantes interesados en libros similares

Dos esclavos hipnotizados. Están ahí para supervisar que el lingüista haga su trabajo y no se la juegue. No son demasiado brillantes ni parecen estudiantes precisamente.

CHIP (rubio)

- GRIT: []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]
- ATTACK: CRITICAL
- DEFENSE: CRITICAL
- Revolver: []-[]-[]-[]-[]-[]
- Cargadores: []-[]-[]

CHOP (moreno)

- GRIT: []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]
- ATTACK: CRITICAL
- DEFENSE: CRITICAL
- Revolver: []-[]-[]-[]-[]-[]
- Cargadores: []-[]-[]

Olaus Wormius / Guardián del Mercurius ter Maximus

Condenado a la eternidad como se narra en El Guardián de la Eternidad.

Para liberarle y poder interrogarle habría que:

1. Dibujar una ouija.
2. Colocar a los pies de la ouija el libro.
3. Hacer un círculo de sal o de agua bendita alrededor.
4. Convocar a Olaus.

Además de lo que dice el libro él les contará que Kuzma suele usar a hombres-lobo como guardianes y que los controla mediante collares de plata impregnados en su propia sangre.

Durante el combate:

- Empieza con 6 \searrow
- Gana 2 \searrow Cada turno que esta oculto despues de **DEMATERIALIZIZE**
- La unica forma de ganar \searrow es desapareciendo, asi que su forma de actuar es:
 - Acciones hasta gastar casi la totalidad de \searrow
 - DEMATERIALIZIZE
 - Esperar 2 ó 3 turnos (para cargarse de \searrow)
 - Vuelta a empezar

Habilidades

- BOO!
 - (GHOST, SPECIAL ACTION, Cost 1 \searrow)
 - The Ghost appears suddenly or does something purely terrifying.
 - Heroes who fail a Critical Reaction Roll in Nerves+ Cool, become Scared and suffer -1 to their next roll.
- DEMATERIALIZIZE
 - (GHOST, SPECIAL ACTION, Cost 1 \searrow)
 - The ghost suddenly vanishes into thin air.
 - After a Hero lands a blow, the Ghost ignores all loss of Grit.
- KNIFE VOLLEY
 - (GHOST, SPECIAL ACTION, Cost 2 \searrow)
 - The Ghost flings knives and other dangerous objects through the room.
 - All Heroes involved must make a Critical Reaction Roll in Brawn+Stunt. Heroes who fail to score at least a Basic Success become Hurt.
- SPECTRAL POSSESSION
 - (GHOST, SPECIAL ACTION, Cost 3 \searrow)

- The Ghost jumps into the body of a Hero.
- If the Hero fails an Extreme Reaction Roll in Nerves+Endure, they become Possessed. If they succeed, they become Smeared.
- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]
- **ATTACK:** CRITICAL (Lanza cosas a los heroes)
- **DEFENSE:** CRITICAL (Es un espiritu, solo se puede dañar con armas para estos)

Espectros

Durante el combate:

- Empieza con 6 \nearrow
- Gana 2 \nearrow despues de hacer **SMEAR THROUGH**

Habilidades

- BOO!
 - (GHOST, SPECIAL ACTION, Cost 1 \nearrow)
 - The Ghost appears suddenly or does something purely terrifying.
 - Heroes who fail a Critical Reaction Roll in Nerves+ Cool, become Scared and suffer -1 to their next roll.
- SMEAR THROUGH
 - (GHOST, SPECIAL ACTION, Cost 1 \nearrow)
 - The Ghost passes through a Hero.
 - The Hero is now Smeared.
- WHEEL AROUND
 - (GHOST, SPECIAL ACTION, Cost 1 \nearrow)
 - The Ghost whirls a Hero around mid-air.
 - If the Hero fails a Critical Reaction Roll in Focus+Endure, they become Confused and suffer -1 to their next roll

Estado especial **SMEARED**

- -1 to all rolls in Flirt and Style
- You are smeared in sticky green ectoplasmic discharge.
- You can get this Condition when a ghost goes through you.
- You can remove this Condition by taking a long bath during a Time-Out.

Espectro 1: Jane Doe

- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]
- **ATTACK:** CRITICAL (Lanza cosas a los heroes)
- **DEFENSE:** CRITICAL (Es un espiritu, solo se puede dañar con armas para estos)

Espectro 2: John Doe

- **GRIT:** []-[]-[]-< >-[]-[]-[]-< >-[]
- **ATTACK:** CRITICAL (Lanza cosas a los heroes)
- **DEFENSE:** CRITICAL (Es un espiritu, solo se puede dañar con armas para estos)