



KULT

EL ELEGIDO

Prologo

Esta aventura esta pensada para un grupo de jugadores con no muchos conocimientos en el mundo de Kult. Los jugadores inicialmente estan contratados por la New European Asurance (la NEA que aparece en Clavis Inferna primera semana). Eres libre de aplicar cualquier cambio.

Mis jugadores comienzan unos meses despues de resolver el Modulo de Clavis Inferna con lo cual uno de mis jugadores ha recibido el cilindrosello que Praticte Chabrol les mando. He introducido algunos efectos del cilindrosello dentro de la partida pero facilmente suprimibles.

En el transcurso de la partida encontraras dos modos de escrituras: El normal que son informacion para el Director de Juego para que comprenda el desarrollo de la partida y los hilos que detras se mueve. *La otra escritura sera en cursiva que son la descripcion de los escenarios que ven los jugadores o las conversaciones que escuchan.* Eres libre de leer literalmente lo que pone las letras cursivas o directamente hacer tus propias descripciones. Ademas habra imagenes para que te ayudaran a hacerte una idea de en que escenario se mueven tus jugadores, por si hay algun elemento que no esta descrito y algun jugador pregunta algo en concreto.

1. Despiertas y...

“Escuchas el timbre de la puerta resonando en tu cabeza. Abres los ojos y ves que son las diez de la mañana y te das cuenta de que el mundo sigue girando despues de los sucesos de Berlin. Te pones lo primero que pillas y abres la puerta con recelo.

El aire frio de la mañana que se cuela por el pasillo proveniente de la calle trae con sigo el agrio y seco sabor de la contaminacion. Un mensajero con un paquete te espera. Tras firmar te entrega un paquete envuelto en papel de periodico.

Al mirarlo mas detenidamente ves que el periodico esta escrito en aleman. Parece haber recibido algun que otro golpe pero sin mas. Al abrir con cuidado el papel que lo envuelve ves un amasijo de virutas de papel que envuelven su contenido. Al desenvolver el contenido y retirar las virutas de papel anti descubres un extraño artefacto de metal. Al examinarlo con detenimiento ves que es un cilindro de metal negro con un extraño seño con una escritura cuneiforme.”

Si los personajes saben algo de ugaritico como idioma sabran que la escritura del sello es algo referente a un caracter divino.

Si los personajes analizan el cilindrosello descubriran que es indestructible y si con resonancia o algun metodo sin romperlo de ver si interior tan solo descubriran que esta totalmente vacio. Aparte de esto no podran hacer

nada. El cilindrosello se abrira automaticamente cuando se encuentre en el lugar al que ha de ser llevado.



2. Un dia de Trabajo...

“El telefono comienza a sonar con su monotono soniquete y al otro lado una voz de mujer te saluda. Comienza a hablar contigo:

- Buenas Sr (o Sra dependiendo de quien coja el telefono lo llamara por su nombre) le llamo de la New European Asurance en realacion con el encargo que atendieron hace unos meses y tenemos un nuevo trabajo para ustedes.”

Los jugadores podran hacerle cualquier pregunta que deseen pero no dara informacion alguna sobre su encargo a menos de que los jugadores se pongan muy pesados. Si es asi la secretaria les pedira que por favor conecten alguna tele que tengan cerca y vean las noticias.

Si asi lo hacen los jugadores veran que una noticia esta en todas las cadenas y es la desaparicion en el acto de unas 168 personas es algo que desafia todas las leyes de la logica. Ese es el caso es que la NEA quiere que los jugadores investiguen. En la oficina central de Madrid les podran dar mas datos sobre lo que ha pasado.

En las oficinas les dara la informacion de que este

suceso ocurrio hace una semana pero el ejercito y la policia ha mantenido la informacion bajo llave para que no se produjera una situacion de panico. Hace unas horas alguien ha filtrado la informacion y la policia se ha quedado sin cobertura del ejercito. El ejercito se ha desentendido del asunto al aparecer la presa y negando toda implicacion en el suceso. La policia tan solo puede mantener la boca cerrada, pero tiene ordenes de no entrar en el edificio a la espera de que la prensa se centre en otro asunto y asi poder seguir con la investigacion.

A partir de aqui pueden investigar tres caminos: El unico superviviente, un bebe de once meses. Investigar el edificio y a todos los que en el se encontraban. Entrar en el edificio. La ultima opcion es la que los jugadores no deberian elegir, ponles cualquier excusa como que esta cerrado por la policia o presentales alguna prueba que seguir antes de que entren.

3. El elegido...

El niño ha sido adoptado por un millonario que no podia tener hijos, (Juan de Dios Gomez y Esperanza Savador) y desesperado ha comprado a algunas gentes para tener al niño como sea. Ahora mismo el millonario se desvive por el niño y su mujer, no querra recibir a nadie porque esta con su hijo a menos de que sea la policia o los jugadores hagan alarde de alguna buena razon.

Si consiguen ver al niño, el niño sera un niño normal y corriente, sano y bastante jugueton. Al rededor del niño hay medicos y niñeras que cuidan al niño a la perfeccion, pero las niñeras apenas tienen trabajo pues es la madre quien se encarga del niño.

Si consiguen examinar al niño con detenimiento veran una marca de nacimiento, ⚡. Aparte de eso el niño estara perfectamente. Si alguno de los personajes tiene algo de medicina y bastante percepcion se dara cuenta de que el niño no posee ningun lunar en su cuerpo.



Su padre dejara a los jugadores tratar al niño si estos le dan confianza y tienen una razon de peso. Colaborara en todo lo que pueda ayudar y si los jugadores se portan como es debido incluso podria ser en el futuro un aliado

interesante.

4. El edificio...

Si los personajes quieren investigar la historia del edificio deberan acudir a tres sitios donde tendran mucha informacion.

La primera fuente de informacion es el ayuntamiento donde podran saber quien era los propietarios y si tienen algo de persuasion podran saber a que se dedicaban. A continuacion pongo una lista de los habitantes del edificio y una pequeña descripcion de la familia:

- **Bajos:** Todos los apartamentos del bajo estan vacios, son casas pero actualente quieren ser convertidos en locales comerciales o despachos pero ningun se ha vendido aun. La venta la tiene una inmobiliaria del centro.
- Primero A: Vacio
- Primero B: Javier Fernandez Tomas (Ingeniero) de 50 años, su esposa Amanda Lopez de la Rosa (Secretaria de direccion) de 47años y su hija de 15 años Jennifer Fernandez Lopez (Estudiante).
- Primero C: Iñigo Domoso Trebiño (Diseñador Grafico) de 33 años, su compañera Laura Hinojoso Sanchez (Decoradora de interiores) de 23 años.
- Primero D: Carlos Jimenez Heredia (Agente Bancario) de 45 años, Rosa Maria Espinosa Feijó (Ama de casa) de 43 años, su hijo mayor Carlos Jimenez Espinosa (Estudiante de derecho) de 23 años, su hija Estefania Jimenez Espinosa (Estudiante de esteticien) de 20 años y su hija menor Nerea Jimenez Espinosa (Estudiante) de 13 años.
- Primero E: José Luis Garcia Quijada (Empresario jubilado) de 70 años, Josefa Tasada Diaz (Ama de casa) de 63 años.
- **Segundo A:** Felipe Sanchez Mejido (Abogado) de 45 años, su esposa Nuria Perez Gomez (Abogada) de 30años y Nestor Sanchez Perez (Estudiante) de 10 años.
- **Segundo B:** Sergio Bellver Vazquez (Fontanero) de 33 años y Fabiola Moreno Cepero (Secretaria de direccion) de 35 años.
- **Segundo C:** Tomás Romero Zafra (Asesor financiero) de 50 años, Vanesa20, Teresa25 y Tomás15
- **Segundo D:** Silvia23 y Virginia22
- **Segundo E:**
- **Tercero A:** Rau70l, Maria68, Jonathan40 y Jenifer15
- **Tercero B:**
- **Tercero C:** Patricio 89



- **Tercero D:** Jorge43 y Laura39
- **Tercero E:** Miguel55, Maria56, Ainhoa30 y Jose Joaquin31
- **Cuarto A:** Abel 18
- **Cuarto B:** Ismael20, Oliva20 y Salvador menos de un año
- **Cuarto C:** Jonathan Smith (Comercial) de 30 años y Samantha Smith (Azafata de congresos) de 27 años.
- **Cuarto D:** Johan Ludiwick Strauss (Pintor) de 35 años y Laura Ludiwick (Modelo) 18 años.
- **Cuarto E:** Fatima25, Virginia27 y Lorena24
- **Quinto A:** Diego 46 y Gustavo15
- **Quinto B:** Fernando45, Maria de la Luz41, Javier15 y Fernando15
- **Quinto C:** Agustin78 y Faustina69
- **Quinto D:**
- **Quinto E:** Fermin56, Carolina45 y Andres15
- **Sexto A:** Lazaro65, Marina60, Bernardo32, Sandra25, Carolina11 y Lazaro10.
- **Sexto B:** Leonardo56 y Monica45
- **Sexto C:** Pedro21, Tobias20 y Jacinto18
- **Sexto D:** David25 y Janire17
- **Sexto E:** Leandro45, Tamara40, Maria17 y Tania14
- **Septimo A:** Mario23, Fatima48 y Maria20
- **Septimo B:** Roberto37 y Nuria30
- **Septimo C:** Victor31, Jacobo24, Delia27 y Maria30
- **Septimo D:**
- **Septimo E:** Isaac45, Jesus50 y Julian43
- **Octavo A:** Bernardo45, Andrea43, Bernardo18 y Diana15
- **Octavo B:** Sara26 y Nestor30
- **Octavo C:**
- **Octavo D:** Daniel31, Maria del Carmen28, Noelia10 y Juan Carlos 10
- **Octavo E:** Oscar35 e Ivan45
- **Noveno A:** Felix57, Maria51, Felix 31 y Pedro 27
- **Noveno B:** Juan Luis58 y Susana60
- **Noveno C:**
- **Noveno D:** José Maria51, Maria Oliva50, Jose Luis25, Diana20 y Andres18
- **Noveno E:** Valentin48 y Diana50
- **Decimo A:** Gilberto60, Ana58, Jose20, Lucia18 y Tobias16
- **Decimo B:** Hugo34 y Angeles30
- **Decimo C:** Teresa45 y Moises65
- **Decimo D:** Justo52, Gloria49, Monica21 y Felipe 19
- **Decimo E:** Ivan45 y Cecilia40
- **Undecimo A:** Alejandro 37, Trinidad35, Cristian15 y Silvia13
- **Undecimo B:** Domingo67, Cintia56, Javier25, Laurana23, y Domingo20
- **Undecimo C:** Ulises93.
- **Undecimo D:** Gregorio78 y Jimena81
- **Undecimo E:**
- **Duodecimo A:** Antonio33, Juan Carlos38, Carlos30.
- **Duodecimo B:** Lucas 25
- **Duodecimo C:** José Antonio20 y Teresa18
- **Duodecimo D:** Guillermo53 y Juan Carlos23
- **Duodecimo E:** Angel 98
- **Decimotercero A:** Gabriel56. Maria50, Delia20 y Ariel15
- **Decimotercero B:** Ramon43 y Angelines39
- **Decimotercero C:** Vicente45 y Ofelia50
- **Decimotercero D:** Diana50, Carlos20, Ivan18 y Roberto16
- **Decimotercero E:**
- **Decimocuarto A:** Bruno47 y Cristina35
- **Decimocuarto B:** Juan José52 y Beatriz48
- **Decimocuarto C:** Octavio 67
- **Decimocuarto D:** Manuel45 y Josefa42
- **Decimocuarto E:** Lorenzo45, Lorenzo47 y Fermin43

Ninguno tiene ningun antecedente y ninguno tiene ninguna historia en concreto. Tan solo los ocupantes del Cuarto B que era una familia que no podia tener niños y hace dos años se quedo embarazada.

El niño nacio hace poco mas de un año nacio Salvador y se convirtio en el centro de la familia. Poco mas se puede saber, el niño jamas se puso enfermo y el parto fue sin problemas. El medico tan solo anoto en su informe que el niño nacia con una marca de nacimiento y que nacio el Lunes 7 de Julio del 2007, a las 3 de la mañana.

Aparte de los inquilinos los jugadores querran saber la

historia del edificio, para eso tendran que ir a la biblioteca donde en la hemeroteca podran encontrar noticias del pasado del edificio.



Una tirada de documentacion les vendra muy bien y descubriran mas informacion contra mas efecto consigan en la tirada:

1-5: El edificio es de Construccion nueva y apenas tiene historia. En la epoca de la dictadura uno de los pisos fue utilizado por un comando etarra como piso franco. La policia dismantelo el comando sin ningun incidente.

6-10: En la epoca de la Guerra Civil el edificio solo contaba con cinco pisos y en los sotanos habia una entrada para los tuneles para protegerse de los bombardeos.

11-15: Cuando el edificio original empezo a construirse a principios de siglo tirandose un edificio de dos plantas que servia como taberna. Al derrumbarse el edifio descubrio los muros de un antigua capilla que pertenecia a principios de la Edad Media.

16-20: En las catacumbas (que fueron cegadas en la Guerra Civil) los monjes encontraron una capilla dedicada a lo que parecian Dioses paganos, pero con gran parecido a los angeles y a los demonios cristianos.

Si los jugadores investigan la marca de naciemiento deberan pasar una tirada de documentacion y una tirada de ocultismo recibiendo informacion segun el efecto:

1-5: Es un simbolo ocultista que señala a su portador como alguien elegido por los astros para un destino elevado.

6-10: Es el simbolo de los elegidos por las fuerzas de la luz que se opondran a la oscuridad.

11-15: Es un simbolo pocas veces visto en la historia y siempre en personas que aparecen de la noche a la mañana guiando al mundo en la buena o en la direccion opuesta.

16-20: Los portadores del simbolo se remontan a la mitologia donde dicen que son dioses encarnados que luchan por la humanidad.

Esa es toda la informacion que pueden tener los jugadores, si los jugadores piden alguna informacion mas, inventatela, pero asegurate de que sea coherente y anotala para si vuelven sobre sus pasos.

5. Cambio de ritmo...

Cuando los jugadores crean que ya no hay mas informacion en el exterior querran ir dentro del edificio. En ese momento recibiran una llamada de Juan de Dios diciendoles que su hijo ha sido secuestrado que les pagara lo que quieran pero que han de recuperar a su hijo.

Los jugadores pueden ir directamente al edificio o pueden ir a casa de Juan de Dios Gomez, en los dos casos se encontraran con él. En la casa de Juan de Dios no hay ninguna pista, la madre se quedo dormida de un momento a otro, las niñeras no estaban en la habitacion y todas las ventanas y puertas estaban cerradas.

Juan de Dios comentara en algun momento... *"Esto es una tragedia, justo el dia de su cumpleaños nos roban a nuestro hijo..."* se hechara a llorar y acto seguido les dira a los personajes que pretende seguirles a donde sea.

6. Dentro del edificio...

"Al traspasar las puertas del edificio el tiempo parece



avanzar a la vista. El papel pintado de las paredes parece caerse a trozos, la pintura a cuartearse y las luces se apagan en el instante. El sonido de hierros retorcerse y chirridos de puertas cerrándose es lo único que os acompaña. Un olor a óxido y a humedad os envuelve.”

El piso está totalmente vacío y las leyes de lo que es arriba o abajo pueden cambiar. Los sótanos estarán en la azotea con lo cual los jugadores tendrán que subir, si los personajes intentan subir por el ascensor este no funcionará. Luego os doy unos encuentros aleatorios, tira un dado de veinte para saber que pasa:



1. “Comienzas a escuchar como algo se arrastra detrás tuya, al girarte un amasijo de carne parecido a una persona comienza a arrastrarse por el suelo en tu dirección. Su piel está cruzada por heridas supurantes que y desde sus cuencas vacías te miran haciéndote sentir incómoda. De su boca un hedor impresionante a podrido envuelve la sala”

Es una persona normal, lo que pasa es que lo mantiene el arte oscuro de los nefaritas que andan por el edificio. Si llega hasta los jugadores tratará de comunicarse con ellos para que le saquen de allí. Si están al lado de la puerta y lo

sacan se deshará en un dolor impresionante y morirá en el acto

2. “Vas caminando lentamente por el pasillo cuando escuchas un sonido sobre tu cabeza, al girar la cabeza hacia arriba y una sombra se avalanza contra (tira un dado para determinar quien es el elegido) Al mirar más detenidamente ves como tres cuerpos penden del techo envueltos en alambre de espino y la sangre aun rezuma de sus cuerpos. Sus ojos te miran fijamente como los ojos de una muñeca, sin expresión, sin vida.”
3. “Cuando entras en la habitación el olor a moho te atonta un segundo al tiempo que ves como una pequeña cuna de bebé se mece suavemente en mitad de la habitación y una canción de cuna suena de algún lugar indeterminado.”

Al acercarse los jugadores de la cuna saltará un bebé demoníaco que intentará morder a los jugadores. Las características pero cuando los jugadores tenga arrinconado a la criatura esta se transformará en un bebé angelical. Haz que pasen una tirada de EGO para poder dispararle la primera vez.

4. “La puerta que está delante de ti salta en pedazos y una gigantesca mano de metal negro surge de su interior. Un rugido atronador casi te hace doblarte de dolor.”

Si los jugadores son tan... gilipollas de quedarse a mirar que surge de la habitación estarán prácticamente muertos.

“De la oscuridad surgirá una figura de carne putrefacta y metal encorvado por la altura del techo. Tras una máscara de metal negro sus ojos brillan con un brillo enloquecido. Centenares de tubos de plásticos recorren su cuerpo de arriba a abajo transportando extraños fluidos.”

Un razida... que ams decir, los personajes tendrán que correr mucho o ingeniárselas de algún modo para no morir.

5. “De la ocurrencia surge una figura ensangrentada, en sus manos porta una espada y de su espalda dos alas rotas cuelgan inertes. Su expresión es de extrema tristeza y sus cabellos empapados en sangre le cubren el rostro.”

Si los jugadores le atacan el se defenderá pero si les dejan hablar tan solo dirá “Intenten salvarlo”

6. “Al girarte ves una ventana que da al exterior y ante ti un cielo rojo de nubes negra se alza. A los pies del edificio una inmensa ciudad se extiende más allá del horizonte.”

7. “Entrás en la habitación y en ese momento dos enormes garras de hierro negro oxidado agarran la pared que tienes frente a ti y las arranca como si fueran de papel. El aire arrastra un olor a carne quemada y a

descomposicion.”

8. “Cuando pasas por delante de una puerta puedes ver como dentro una sobre negra cono inmensos ojos rojos. Al volver a mirar con mas detenimiento tan solo una habitacion vacia.”
9. “Mientras andas lentamente por el pasillo detras tuyo te parece escuchar como tus compañeros a tus espaldas susurran algo. Intentas agudizar el oido y tan solo escuchas algo de “empujarla” y “deshacernos de el”
10. “Entrar por la puerta un chirrido de metal contra metal como el grito agonico de una criatura se aleja de ti al tiempo que por el rabillo del ojo puedes ver como algo se escapa de tu visio.”
11. “Al abrir la puerta el crugido de huesos llega a tus oidos y el desgarrar de carne. A tus pies puedes ver como un reguero de sangre llega hasta ti hacia el centro de la habitacion. Cuando iluminas el centro de la habitacion puedes ver a una decena de individuos agazapados en el suelo comiendo algun ser vivo que aun parece respirar. Sus rostros estan cubiertos de sangre y cuando les iluminas unos ojos totalmente blancos te miran”

Legionarios que tratan de alimentarse por una vez en la eternidad. Muchos de ellos les faltan miembros o heridas abiertas.

12. “En el centro de la habitacion hay una pequeña cuna desvencijada por el tiempo y con manchas de sangre. Al acercarte puedes ver como Salvador Gomez, el niño desaparecido ocupa la cama mirando a una esquina de la habitacion. Al girarte la sangre se te hiela. Un ser te mira desde la esquina, su rostro esta cubierto con una mascara blanca con manchas de sangre seca. Sus ropajes de cuero estan cosidos a la piel y de sus manos parecen salir cinco enormes pinchos de acero que al mirar con mas detenimiento te das cuenta de que son sus uñas.”

Un nefarita... poco mas hay que decir, salvo que este nefarita esta trabajando para Astaroth y pretende que se lleven al niño.

13. “Entre las tinieblas una figura humana atraviesa la oscuridad acercandose con paso lento. Al momento te mira con los ojos desencajados de terror y como si fuera una nube de polvo se deshace.”
14. “Caminas por un pasillo lentamente cuando a tus espaldas escuchas como tus compañeros comienzan a susurrar algo. Agudizas el odio pero tan solo puedes escuchar algo de “Debemos entregarla” y “Él la quiere muerta”
15. “Comienzas a caminar por el pasillo y en un momento el silencio te envuelve. Comienzas a sentirte intranquilo y al girar la cabeza te das cuenta de que estas solo.”

El jugador que este separado esta un piso por encima.

16. “En el centro de la habitacion ves un circulo de aspecto mistico. Dentro de el una figura con vestiduras de gasa blanca y mascara blanca cubriendole el rostro te mira. Abre los brazos descubriendo un pequeño bebe que aun tiene el cordon umbilical unido, sigues con la mirada el cordon y descubres que el cordon umbilical sale de tu vientre abierto”

Tirada de EGO, en cuanto intente reaccionar delante suya solo habra una sala vacia.



17. “Al andar por el pasillo comienzas a escuchar pasos paralelos a los tuyos. Miras atras pero tan solo tus compañeros, miras en las habitaciones de alrededor pero tan solo oscuridad. En un momento dado miras al techo y ves a cuatro criaturas casi compuestas solo por la piel que te miran con expresion curiosa. Sus ojos sanguinolentos y negros te miran y en ese momento sus labios se tuercen en una sinistra sonrisa al tiempo que dejan ver una fila de enormes dientes afilados.”

Son dobles corrompidos de los jugadores.

tendran sus mismas características y trataran de agarrar a los jugadores. Si estos son apresados intentaran un combate psiquico para poseer el cuerpo. Si lo consiguen todo terminara en ese momento... mas tarde volveran a la carga.

18. *"Al girar la vista ves por la ventana como un cielo rojo de nubes negras ilumina un mar totalmenten en calma de aguas negras. En el horizonte puedes ver un edificio o es una montaña que se levanta imponente."*
19. *"Un atronador rugido hace que todos los cristales de tu alrededor salten por los aires y tu sangre se hiela. Por mas que miras a tu alrededor tan solo oscuridad. Las fuentes de luz que portan parece que dejan de iluminar un poco y eso te aterra aun mas."*
20. *"Al girar la esquina ves como hay un agujero en el suelo al asomarte puedes ver miles de cuerpos que se retuercen, que surgen y que se hunden en un mar de cuerpos. Todos los cuerpos gimen y sus delgazos brazos se alzan al cielo buscando salvacion y heridas recorren toda su piel."*

Ahora los jugadores tienen dos opciones: O seguir subiendo y entrar en el sotano o bajar abajo del todo y salir a la azotea y pasar al edificio contiguo.

7. La azotea...

"Al llegar a la azotea un cielo azul y frio te da la bienvenida. En ese momento el suelo comienza a temblar y el suelo salta por los aires surgiendo de el una criatura mitad metal, mitad carne que con unas inmensas garras de metal negro intenta atraparnos."

Acojona un poco a los personajes y hazlos correr por la azotea pero no permitan que bajen por las escaleras. El Razida quiere acabar con el niño para que no puedan corromperlo.

"Un rugido rasga el velo de la noche y una criatura con las alas oscuras baja del cielo interceptando un golpe que seguramente os habria partido por la mitad. Su expresion esta cubierta por una mascara de color negro y unos cristales rojos hacen las veces de ojo. En sus manos porta una espada bellamente decorada que clava en el suelo y susurra unas palabras inteligibles."

El encantamiento de edificio se ha roto, el razida se ha quedado atrapado en la ilusion y ahora el edificio es totalmente seguro, hazselo ver a los jugadores por ejemplo haciendo que el papel pintado que pueden ver de las escaleras de subida esta en perfecto estado.

8. El sotano...

"Al abrir la puerta una red de tuneles se abren ate vosotros, todos de ladrillo rojo con pintadas y escrituras de todos los idiomas. Recorres el pasillo y comienzas a escuchar unos canticos ceremoniales, cuando llegas puedes ver una veintena de personas con tunicas

arrodilladas ante un altar. En el centro un personaje con ropajes negros que parecen estar compuestos de sombra eleva un cuchillo al cielo y se vuelve hacia los personajes. Y los mira tras una mascara negra con cristales rojos en lugar de ojos.

Tras el una figura grotesca se levanta con una mano extendida hacia la figura central. Esperando una ofrenda de sangre."

En ese momento la criatura central entabla un combate psiquico tratando de que la persona que tenga al bebe comience a avanzar para ofrecer al niño en sacrificio. No es en realidad un sacrificio pues solo quieren derramar parte de su sangre sobre la criatura y asi hacer que el niño se corrompa convirtiendolo en una especie de Astaroth.

9 Dan las tres...

En cualquier momento que los jugadores esten en serios problemas y no sepan como sacarlos de ellos daran las tres de la mañana.

"Al sonar la ultima campanada de las tres el bebe comienza a temblar al tiempo que crece. Se retuerce hasta tomar la altura de metro ochenta y se levanta convertido en un hombre que mira a su alrededor con aire de indiferencia. Acto seguido mira a su alrededor y el tiempo se para en seco y mira a los jugadores sonriendo. Cuando os dais cuenta estais en la calle frente al edificio y el hombre ante vosotros esta vestido."

El hombre es un despertado que se llama Arthur y no contestara a muchas preguntas.

Puntos de Experiencia:

- Por jugar 5 puntos.
- Por investigar la historia del edificio 1
- Por investigar a los inquilinos 1
- Por salvar al niño 1
- Por ayudar a Juan de Dios Gomez 1
- Por llegar a la azotea 1
- por llegar al sotano 2







