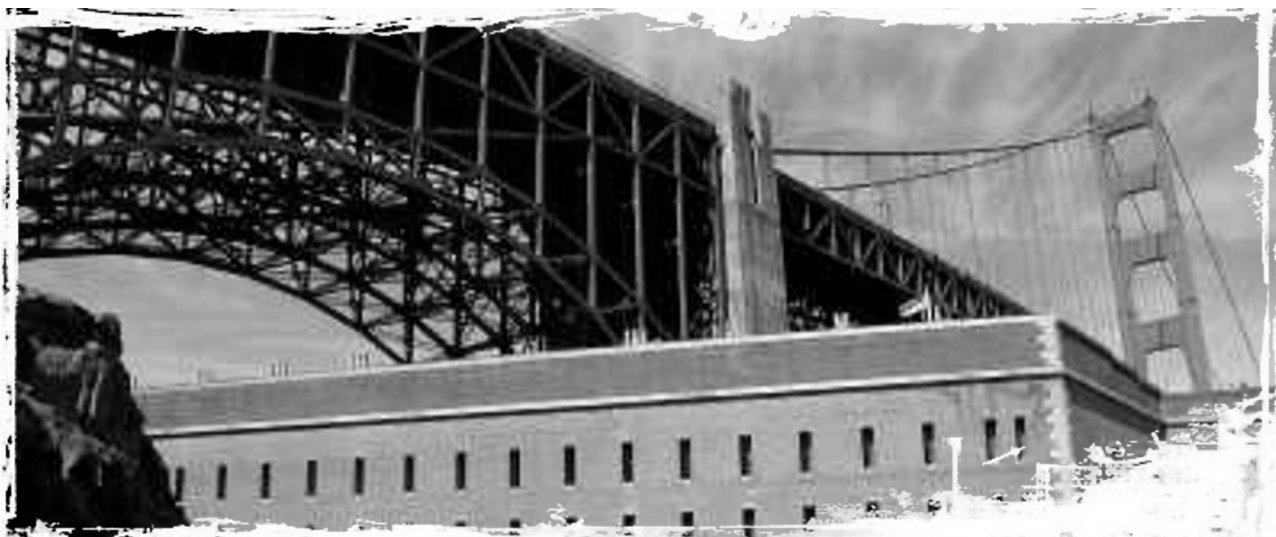


KULT



Una rosa roja record

Por Tarasken



Prologo

Viniendo de “Rosas para una tumba abierta” esta es la continuacion. Termine como termine la partida hay algunas cosas que no se explican alli y una de ellas es el cabo suelto que en esta se resuelve. ¿Que paso con Mama Tomasa? Pues aquí se resuelve. Responderemos a las cinco preguntas ahora mismo.

¿Que? El cuerpo de Mama Tomasa aparece a la semana siguiente de que termine la partida. A los jugadores se les pedira que se personen en la comisaria para ver el cuerpo de Mama Tomasa e identificarlo ya que no tiene parientes cercanos. Alli los jugadores identificaran el cuerpo de Mama Tomasa y la doctora Susan Maguerit les dira que deben rellenar unos impresos. Que pasen a su despacho. Acto seguido se despertaran en sus respectivas casas en un charco de sangre con una herida grave sin recordar que es lo que ha pasado.

¿Como? Cuando Mama Tomasa se dio cuenta de con quien estaba involucrada tuvo que salir por patas, pero no contaba con uno de los servidores de “El mal de Togarini”. Este la mato y al ver como los jugadores se volvian a meter en el caso quiso quitarlos de enmedio. Por medio de un conjuro les borro la memoria e hizo presenciar a los jugadores el asesinato de Susan Maguerit, todo para incriminarlos.

¿Donde? Pues todo esta entre el deposito, la tienda del servidor de “El mal de Togarini”, la casa de Susan Maguerit, la casa de los jugadores y tambien los tuneles que hay debajo de la tienda.

¿Cuando? Todo se urde poco despues de que los personajes acaben la partida de “Rosas para una tumba abierta.”

¿Por que? Pues la verdad es que “El mal de Togarini” queria quitar de enmedio una de las pocas personas que sabian el conjuro para expulsarla (conocia el de invocacion y como hablamos de un conjuro Vudú y no de ningun saber solo hay que hacer un pequeño cambio). Se lo exigio a su nuevo peon, pero este queria cubrirse las espaldas asi que intento inculpar a los jugadores y asi

matar dos pajaros de un tiro. Cumplia el encargo de su amo y de paso le libraba de unos enemigos.

Y es aquí donde los jugadores se han de poner las pilas para desbaratar sus planes. Las consecuencias de fallas pueden ser acabar en la carcel o bajo tierra.

Como siempre las partes en cursiva son las descripciones para mi, sois libres de cambiarlas. Las imagenes son para hacerme una idea de como es la escena y poder poner mas detalle si mis jugadores me pregunta. La aventura esta planeada para ser jugada en San Francisco (creo que la imagen de arriba me delata) pero apenas hay referencias, asi que es muy facil ponerla en otro lugar.

La idea no es del todo mia, es de un episodio de la serie Bones que vi un dia en la tele mientras escribia “Rosas para una tumba abierta” y me parecia una buena continuacion. Espero que os gusten las dos partidas



CAPITULO I: Atando cabos

“La noche ha sido larga y el alba no parece traer nada bueno. Ha dejado de llover pero el regusto amargo de que la persona que se hacia pasar por Kim Hathaway se os hubiera escapado es algo que aun te impide desconectar.

“Notas como el agente Torat se acerca y te dice: “Dejalo ya, la tormenta ha pasado y ya habra mas oportunidades. Nosotros hemos dado la alarma y no podemos hacer nada mas. Descansa y dejalo.” pero sus palabras son te calman.

“La siguiente semana casi no te puedes concentrar en tu vida diaria, temes casi encontrarla en cualquier paso pero no es asi. Al final de la semana vas tomando conciencia de que la tormenta ya paso y que era como te dijeron en el barrio hispano, “El mal viene y va”. Vuelves a sonreir y vuelves a concentrarte en tus libros y en tu tienda. Vuelves a pensar en lo que paso en la mansion de los Perkins y en Sarah. Todo vuelve a ser normal.

“RIIIIIIIINGGGGG”(Yo recomiendo que si tienes un movil lo utilices aquí con el tono nostalgico para crear algo de ambiente.) El telefono de tu casa rompe esa sensacion de tranquilidad, sabes que todo volvera a desmoronarse en cuanto cojas el telefono. Pero algo te dice que debes cogerlo.

Si los jugadores no quieren cogerlo les dara igual un agente se personara en su casa para llevarlos a comisaria. No se puede escapar del destino, ellos se metieron en medio y ahora deben apechugar. Ademas si no van la partida termina aquí asi que arreando que es gerundio.

Al descolgar el telefono escucharan la voz de la Doctora Susan Maguerit que les pedira que vengam al deposito de cadaveres.

“En los ultimos dias las cadenas de radio y television no han parado de vomitar noticias sobre la aparicion de cadaveres por la riada de hace una semana. Ni una sola palabra de la muerte del señor Perkins y nada sobre el ritual que tuvo lugar. Nadie quiere que eso salga a la luz y tu sabes que esos cadaveres que aparecen son los que se levantaron la noche que el señor Perkins murio. La riada les vino de perlas a todos.

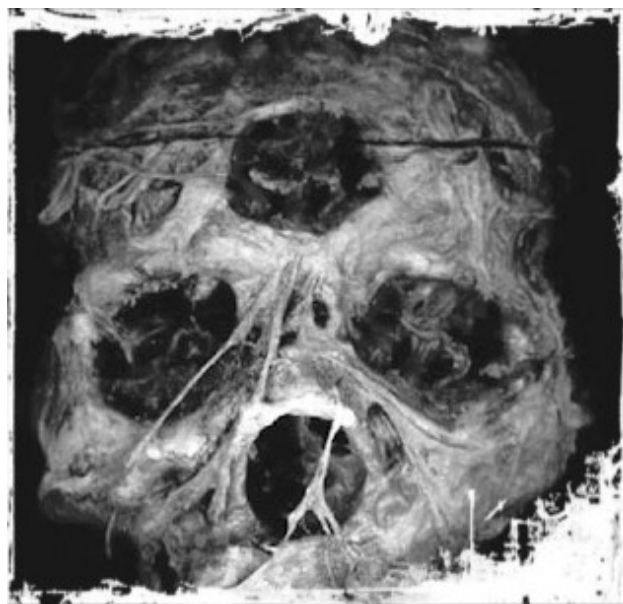
“Al llegar a la comisaria Brandon te espera en la puerta con un café y te acompaña hasta la morgue. La sola vision de esos azulejos verdes y la luz te provocan un escalofrio por la espalda. Aunque hay que agradecer que ahora mismo no hay tantos cadaveres. Al fondo del pasillo se encuentra la doctora Maguerit revisando unos papeles sobre la mesa de autopsias.

“-Buenas detectives Torat y Carson, me alegra que hayan venido. Tengo un cadaver que puede que les interese.

Les llevara hasta las neveras y de camino les dara las gracias por salvarle, que antes de hacer el informe oficial queria darles la noticia a ellos. Les lleva delante de una de los nichos y abre la puerta dejando ver un cadaver muy maltratado por el agua y los animales.

“-Creo que ya la conocen pero ustedes la conocieron algo mas... rellenita. Les informo que este es el cuerpo de

la mujer conocida como Mama Tomasa. Murio hace menos de yba senama pero el cadaver no ha aparecido hasta ahora, la causa de la muerte parece ser un disparo del 44. No he podido precisar mucho porque no tiene organos internos ni nada con lo que saber cuando paso exactamente, el agua arrastra muchas pistas.



El agente Brandon se ira mientras los jugadores hablan un poco sobre como murio y algunas cosas mas con la razon de que ha de rellenar informes y esas cosas. Las pertenecias de la victima era una extraña raiz y su vestimenta nada mas. La doctora invitara a los jugadores como agradecimiento por salvarles la vida ya que se va unos dias esa misma noche y asi podran conocer mas sobre el cuerpo de Mama Tomasa.

CAPITULO II: Fundido en negro

“La cabeza te da vueltas y miras a tu alrededor para saber donde estas. Estas tirado en el suelo de tu baño, la cabeza te palpita y ves que a tu alrededor hay manchas de sangre. Te intentas incorporar cuando un dolor horrible te recorre el brazo ¿Que ha pasado?”

Jaja! Los personajes han perdido la memoria ahora deberan decidir que hacen ¿Avisar a la policia? Estan cubiertos de sangre y no saben que ha pasado. ¿Avisar a Brandon? Pues la cosa es que el es policia. ¿Avisar a Sarah? Bueno, ella puede ayudarles pero no es una gran investigadora. Por cierto los jugadores tienen dos heridas leves en el brazo y en la cabeza; y un rasguño por unas cuantas heridas superficiales de poca importancia.

Si registran su propia veran que hay una bolsa con una pequeña raiz y un ticket de una tienda en la que se compro “raiz de Kingonbó” y el vago recuerdo de que quedo con la doctora para comer. Ella queria agradecerles que les salvara la vida.

Varias opciones: Ir al medico y por tanto que la policia sea avisada. Ir a la policia y ellos le llevan al medico. Saltarse todo eso y ir directamente a la tienda (entonces habra riesgo de infeccion y seria una excusa para utilizar las reglas de infeccion del libro). Sea como

sea la herida leve sera en la mano mala del personaje.

La consulta del medico



“Tras pasar por pruebas, placas, analisis de sangre y un test de agresion sexual te encuentras en la fria consulta del medico. Tus heridas estan curadas y te han dado algo para el dolor, pero tu cabeza aun da vueltas. Te han dejado a solas mientras van por los resultados y para rellenar papeleo.

“La puerta se abre de golpe y una mujer entra muy rapido, no lleva bata. Se para delante tuya y mientras mira unos papeles te das cuenta que en su cinturon hay una pistola y una placa.

“- Señorita Cartson, soy la detective Walters. ¿Que es lo que recuerda?”

Si el personaje tiene empatia o intuicion se dara cuenta de que no esta de muy buen humor. Le hara las tipicas preguntas ¿Que recerda? ¿Que estaba haciendo antes de no recordar nada? Y si quiere que avisemos a alguien.

“La puerta se abre la puerta y la doctora interrumpe hablando como si no se diera cuenta de quien esta en la habitacion.

“- Señorita Cartson las pruebas dan negativo para violacion y para drogas. No hemos encontrado nada que explique la perdida de memoria, pero los golpes en la cabeza pueden provocar perdidas a corto plazo. Le daremos una receta para el dolor y el alta.”

Los personajes son libres pero la detective Walters les dice que no salgan de la ciudad y que se mantengan en contacto. Les da la impresion de que los trata como a sospechosos (y es que para ella lo es).

La comisaria de policia

En la comisaria de policia le mandaran directamente al hospital y tendremos la escena “La consulta medica”. Si pide ver al agente Torat le diran que ahora mismo no esta y que debe ir al hospital. Si los personajes lo piden se le dejara una nota pero no podran hablar con el.

La tienda de Voodoo

Si los personajes pasan de llamar a nadie esto correra en su contra mas tarde cuando sean acusados de la muerte de la doctora Maguerit, pero ellos son libres. Tambien pueden ir despues de que hayan hablado con la policia y

con los medicos.

“La tienda esta situada en la parte baja de la ciudad pegada al puerto. La zona no es que sea muy buena y ademas te trae malos recuerdos. Es el mismo barrio donde te colaste en la secta esa donde el hombre frances ese desaparecio.” (Esto es referente a una partida donde mi jugador coincidio con el agente Torat)

“La tienda es chica con el forntal de madera y unas vistosas letras de neon rojas que aun de dia llaman la atención. En los escaparates delante de unas cortinas de terciopelo rojo descansan baratijas y tarros con remedios que prometes toda suerte de milasgors. Las tipicas muñecas de voodoo estan omnipresentes en todas partes. Tambien amuletos cuelgan en expositores baratos. Y detras del mostrador un rostro amable les sonrie.

“- Buenos dias ¿En que puedo ayudarle?”

“Justo detras de el aparece una mujer joven de unos veinte años que machaca unas plantas para ponerlas en un tarro y etiquetarlos.”

Los personajes podran preguntar ahora. El dependiente se llama Heri Benois. Si le pregunta por la raiz afirmaran que el ticket es suyo pero que no reconoce a los jugadores. Si alguno tiene intuicion o puede ver las auras vera que esta nervioso pero no miente. La hija que es la joven tampoco recuerda a los personajes jugadores. Si le pregunta para que sirve les dira que para muchas cosas, que se utiliza como medicina y en algunos rituales de voodoo. Resaltara tambien que esta es una de las pocas tiendas que se mantienen abiertas. Hablara de la “Secta roja” que son voucard o magos malvados como la causante de que todas las tiendas de la ciudad esten cerrando. Tambien dejara caer que la tormenta que asolo la semana pasada la ciudad es obra de su magia.

Su hija en algun momento dira que los Voucard son mas poderosos y que por eso todos cierran. A lo que el padre le dira que no son mas poderosos si no que el camino es mas facil. Malvado pero facil.

Que ocurre

Los jugadores acaban de levantar la liebre y ahora deberan tener mucho cuidado. Henri es el causante de la perdida de memoria de los jugadores.

Despues de que salieran de la morgue la doctora les dijo que habia encontrado polvo de raiz de Kingonbó debajo de las uñas y entre los dedos. Se acercaron a esta tienda a preguntar y Benois supo lo que estaban investigando. Asi que realizo un ritual voodoo para someter los cuerpos de Maguerit y los jugadores a su voluntad. Se las llevo a la casa de Maguerit pero cuando iba a ordenarle a los jugadores que mataran a Maguerit estos estallaron en rabia y atacaron a Benois para luego salir corriendo. Perdieron la memoria pero Benois sabe que si sigue por ese camino la memoria volvera asi que tiene que prepararle algo. Va a probar a que los jugadores pierdan la memoria otra vez y les manda una bolsa a su casa (ir a la seccion “Un merecido descanso.”). Si so no funciona se pondra mas drastico.

Ahora los jugadores se han quedado sin pistas, asi que si van acompañados de alguien les dira que seria mejor que descansasen o si no sus heridas no se van a

recuperar nunca. Los jugadores pueden irse a dormir o ir a visitar la casa de la doctora Maguerit pero esta estara cerrada. Si insisten en entrar ve un poco mas adelante (pero sera peor para ellos.) hasta la seccion "Visita a domicilio".

Capitulo III: Un merecido descanso

"Vuelves a casa despues de todo el agetreo del dia, aun estas un poco confusa de todo lo que ha pasado y no sabes como ordenar tus pensamientos. Abres la puerta para entrar y te encuentras a Agnes, tu vecina de toda la vida que te saluda. Va paseando a su perrito.

Si los jugadores son unos savorios y unos siesos (antipaticos) no les molestara mas, si se quedan y hablan con ella un poco mas les dira

"Muy majo el chaval que mandaste esta tarde para que te quitara el correo del buzón. Era muy amable y muy guapo. Me dijo que te habias caido y que necesitabas algunas cosas de tu casa ¿Estas bien?"

Si los jugadores le preguntan por quien era esa persona les dira que era una persona de color pero no se acuerda de quien era. Si la atosigan mucho se sentira muy mal por no haber llamado a la policia y le entrara un ataque de ansiedad. (A algunos jugadores les dara igual pero a mi me importa las relaciones que los jugadores deben cultivar sin que les reporte nada.)

Los jugadores, sobre aviso o no, entraran en la casa.

"Despues de dejar a Agnes fuera te despidas de ella y entras en la seguridad de tu hogar. El silencio te envuelve, el olor a libro viejo y la oscuridad ahora son tu amiga. La cabeza aun te palpita desde esta mañana, no te has acordado de tomarte las pastillas de la doctora (Si se ha acordado añade un "Desde hace un rato"). Subes las escaleras y te preparas para irte a la cama.

Haz que hagan una tirada de percepcion o de Buscar la que sea mas alta de las dos. Se tienen que dar cuenta de lo que hay debajo de su almohada. Si no quieren forzar la situacion diles que se han quedado dormidos en otro lado, en un sofá o en un sillón o en la ducha da igual. Pero si van a dormir en la cama que lo descubran.

"Abres la cama tirando todos los cojines al suelo y miras la cama con ansia. Tu cuerpo no puede mas te sientas en la cama miras el reloj y decides no poner el despertador. Miras al almohada y decides darle la vuelta para que este mas fresca y entonces todo tu cuerpo se cuaja. Debajo de tu almohada hay una bolsa pequeña de cuero con un pequeño cordón.

La pequeña bolsita es un ritual voodoo que ha colocado alli el ayudante de Benois (uno de los mozos que trabaja para la doctora Maguerit, el mismo que le aviso sobre que habian dado con el cuerpo de Mama Tomasa), el mismo ayudante que ahora mismo descansa junto al cuerpo de mama Tomasa con un tiro en la cabeza. El ritual es para que olvide todo lo que ha pasado en las ultimas 24h. En su interior contiene un poco de sangre de pollo, un poco de pelo del personaje y un diente de la doctora Maguerit Si el personaje no descubre la bolsa y es la policia en un registro quien lo hace el personaje lo va a pasar mal para explicarlo.

Visita a domicilio

Ya sea porque el jugador este cansado de pasearse frente a la casa de la doctora Maguerit o porque ha decidido ir y entrar a la fuerza, en algun momento tendra que ir a casa de la doctora.



"Al llevar frente a la casa de la doctora veras la tipica casa americana. Su césped recién cortado a la entrada y su buzón azul con la flecha roja. Su porche de madera con su puerta de cristal e incluso el valancin a la derecha para tomar limonada en esas tardes calurosas.

"Subes los tres escalones del porche con sigilo escuchando cada sonido pero no escuchas nada. Te acercas a la puerta y miras por el cristal ambarino decorado con motivos florales. Nada, tan solo la oscuridad."

Los personajes no lo saben pero la doctora Maguerit esta muerta en su dormitorio. En los anexos te doy un mapa con la disposicion de la casa. En la casa hay pistas de quien ha sido, asi como pistas que indican que el personaje estuvo alli, los personajes necesitan las dos.

1. *"El porche de madera es acogedor. El pequeño columpio se mece por el suave viento. Todo esta en calma."*
2. *"La entrada de la casa esta totalmente a oscuras. Las persianas han sido bajadas y tan solo la luz que proviene de la calle ilumina la casa. Hay algo que no te gusta, es una sensacion rara, sabes que ya has estado alli y sabes tambien que hay algo malo."*
Si los personajes buscan en esta estancia encontraran pisadas de barro mezcladas con sangre en el suelo.
3. *"Al abrir las puertas corredizas miras un pequeño despacho con diplomas medicos en la pared y estanterias con centenares de volumenes medicos."*
Si buscan en esta habitacion no hayaran nada, nadie ha entrado en esta habitacion.
4. *"La cocina esta totalmente recogida, ni cacharros sucios ni nada por enmedio."*
5. *"Al entrar en la estancia descubres que es un salon bastante grande que tiene una television enorme y tambien un equipo de musica bastante bueno."*

Si los jugadores buscan en esta estancia descubrirán un recorte de periodico donde se habla de lo ocurrido en la nave donde murio el señor Perkins y ademas de la secta roja. Al parecer la secta opera por la zona de los muelles y aparece su simbolo. Una serpiente encerrada en un circulo que a la vez esta encerrada en un triangulo vigilada en sus vertices por ojos y en sus lados por runas.

6. *“Esta habitacion de invitados esta perfectamente limpia y no tiene ni una mota de polvo. Todo esta como en una revista de decoracion.”*

Si buscan los jugadores no encontraran nada.

7. *“El cuarto de baño esta impoluto. Todo blanco y reluciente.”*

8. *“Dejando atrás la cocina entras en el garaje donde el coche de la doctora Maguerit esta aparcado, con las puertas abiertas y las luces de posicion encendidas.”*

Si los jugadores observan bien el coche se daran cuenta de que no estan puestas las luces de posicion, si no que la bateria se esta agotando.

9. *“Las escaleras ascienden, pero la oscuridad es aun mas perpetua en la planta de arriba. Las escaleras estan enmoquetadas con lo cual el silencio de tus pasos se hace aun mas patente.”*

Si los jugadores buscan encontraran un pendiente con el gancho manchado como si se lo hubieran arrancado a su propietaria.

10. *“El distribuidor de la planta de arriba tan solo tiene un pequeño sofá, una mesita pequeña donde descansan unas fotos de familia y un espejo de cuerpo completo.”*

Si los personajes buscan debajo de la mesita del distribuidor encontraran una tarjeta de la tienda de Henri Benois. La puerta que da a la habitacion 13 esta bloqueada.



Un éxito critico en buscar hara que los personajes vean que pegado al techo esta un legionario “dormido” que se encuentra bajo un hechizo para proteger la escena del crimen. Al salir escucharan como un pequeño cristal rompiendose bajo su pie, veran una pequeña canica de cristal negro. Entonces despertara el legionario.

11. *“Al entrar en la habitacion te das cuenta de que es un enorme vestidos. Tiene armarios en las cautro paredes y miles de estantes con zapatos.”*

12. *“Abres la puerta y ves un largo baño preparado para dos habitaciones. Con espejos separados pero los dos cuartos de baño conparten la misma bañera. De la habitacion del fondo un tenue fulgor surge para iluminar otro espejo.”*

13. *“Al entrar en la habitacion principal lo primero que te llama la atencion es el cuerpo de la doctora Maguerit clavada en la pared. Su cuerpo desnudo aun humedo y pegajoso por la sangre esta iluminado por las pequeñas lamparas de las las mesillas de noche que estan tiradas en el suelo. La puerta que da al distribuidor esta bloqueada por el somier y a los pies del cuerpo el humedo colchon por la sangre de la doctora descansa.”*

Si los personajes buscan en esta habitacion encontraran que debajo del colchon hay un simbolo extraño. Una serpiente atrapada en un circulo, que a su vez esta atrapado en un triangulo vigilado en sus vertices por un ojo y en sus lados por runas.

14. *“Atraves de las puertas de cristal puedes ver un balcon con una tumbona”*

¡Alto la policia!

Cuando los personajes salgan de la casa de la doctora Maguerit la policia estara esperando. Si han decidido ir antes por la casa de la doctora y entrar eso empeorara las cosas ya que los vecinos apuntaran a los jugadores como los merodeadores. Si han dejado una nota a Torat al principio de la partida este les llamara antes de que salgan de la casa y les dira que estan en busqueda y captura. Una llamada anonima ha dicho que ha escuchado ruidos muy fuertes en la casa de la doctora.

Ahora los personajes deberan pensar en como salir corriendo y escapar de la policia. Brandon Torat no se puede meter, Sarah Perkins puede ayudarles de forma indirecta... el resto queda en manos de los personajes.

Los mas probable es que los jugadores hayan encontrado o la tarjeta de Henri Benois, o el simbolo o el pendiente. Cualquiera de las cosas le deberia llevar a la tienda de voodoo.

Vuelta a la tienda

Ya sea con la policia pisandole los talones o sin ella los personajes es de suponer que llegaran a la tienda de Henri Benois. En cuanto pillen a Benois este les dira que el no ha hecho nada, que el estaba en la tienda durante todo este rato. Cuando los personajes le presionen les diran... *"La unica persona que ha salido es... ¡Oh dios mio! Martha, mi hija."* y se llevara las manos a la boca. Si le preguntan donde esta este les dira que esta abajo, en el sotano.

La puerta del sotano esta cerrada asi que los jugadores deberan empujarla.

"Tras la puerta escuchas un grito desgarrador mientras un extraño humo sale de debajo de la puerta."

Tirada de percepcion con un efecto de 10 escucharan perfectamente como una pequeña canica de cristal es aplastada por los dedos de Benois. Si se giran veran como este sale corriendo como alma que lleva el diablo. Es de suponer que los jugadores le den una patada a la puerta o que salgan corriendo detras de Henri.

"La puerta cede ante el golpe, con un sonoro crujido y puedes ver como Martha Benois yace en el suelo a los pies de una extraña criatura. Puedes ver su cara, pero a la vez es como si se fundiera con las sombras y sus ojos vacios te miran. Detras suya puedes ver como si entre los ladrillos un brillo surgiera de una grieta que poco a poco se tapa. Miras un momento atrás para decirle a Benois que corra, pero el ya no esta alli."

Delante el jugador tiene un legionario invocado por Benois con un objeto magico y para huir ha utilizado otro objeto magico, una pequeña canica de cristal negra esta detras de los jugadores. ¿Donde pillarlo ahora? Despues de derrotar al legionario el personaje debera pensar. La unica pista que les queda es las actividades de la secta roja en los muelles.

Capitulo IV: A los muelles

Los jugadores podran ir corriendo a los muelles. Cro que la presion de la policia y de los legionarios sera

suficiente como para darle alas a los personajes.

"La zona de los muelles nunca fue un sitio recomendable, y menos ahora con sectas y zombies sueltos en la ciudad. Ese pensamiento te hace esbozar una sonrisa. Todo parece tranquilo y las calles solo estan habitadas por el vapor que surge de las tapas de alcantarillas. Atraves de una ventana de un edificio de tres plantas ves una luz pasar y subir piso a piso."

"Al entrar en el edificio sientes un frio humedo y un olor a moho envolviendolo todo. Escuchas la acelerada respiracion de Henri Benois corriendo escaleras arriba y ves la luz desapareciendo por el hueco de la escalera."

"Corres escaleras arriba persiguiendo al desgraciado que ha sido capaz de jugar con su propia hija por... ¿Por que? ¿Que es tan importante como para abandonar a tu propia hija?"

"Cuando llegas arriba del todo ves a Benois rezando ante un altar con una cabeza de carnero y un centenar de velas encendidas."

aquí hay tres posibilidades:

O suben haciendo ruido con lo cual Benois se dara media vuelta haciendo que el edificio se envuelva en llamas y los personajes tengan que pelear con el fuego de por medio.

O los jugadores van con sigilo con lo cual van mas lentos y por tanto cuando llegan ven como Benois mira un reloj para luego reirse y desaparecer.

O los jugadores pueden llegar y en sigilo a tiempo (No se como.... ganchos de ascension de la guerra de las galaxias, si no no se me ocurre como.) y deguellan a Benois antes de que este haga nada.

Fin de la partida. Los legionarios se pararan y la policia descubrira la sangre de Benois debajo del colchon de la casa de Maguerit. La version oficial del caso es que tanto la doctora Maguerit como la detective Cartson fueron atacadas por Henri Benois, quien propino un golpe fuerte en la cabeza a Cartson haciendo que esta perdiera la memoria. Se le amonestara por huir de la policia y poco mas.



Epilogo

“El vapor sube poco a poco enroscandose en las columnas de marmol que sostienen la bobeda desde la piscina de agua. Unos pasos resuenan en el suelo de baldosas blancas y negras, dispuestas como en un tablero de ajedrez. Una niña pequeña envuelta en un disfraz de gatito se acerca al agua sonriendo.

“- Mi señor, todo marcha como lo planeamos. Esta aprendiendo deprisa y comienza a ver la verdad.

“Del agua surge una figura gigantesca envuelta en sombra que apoya su enorme brazo fofo, azulado y algo traslucido en el borde de la piscina. Una sonrisa malevola aparece en sus labios finos y los dientes puntiagudos asoman.

“- Bien, sigue con ella y asegurate de que sigue nuestros planes.

“Una risa malvada llena la estancia mientras la niña con un brillo en sus ojos comienza a volver a la oscuridad de la que salio.

Puntos de experiencia

- Por jugar 5 puntos de experiencia.
- Por interpretacion de 1 a 3 puntos de experiencia.
- Si van a la casa de Maguerit antes de tiempo (aunque no entren) 2 puntos de experiencia.
- Si hablan con Agnes 1 punto de experiencia.
- Si suben los tres pisos sin hacer ruido antes de que Benois se marche a metropolis 5 puntos de experiencia.
- Si acaban con Benois 3 puntos de experiencia.

Recompensas

Si acaban con Benois recibiran aparte:

- Collar de mando: *“Un collar con diez pequeñas cuentas de cristal negro. El cristal parece ahumado en vez de ser negro y en su interior un rostro fantasmal se mueve.”* Este collar fue creado por un alquimista del siglo quince. Consiguio atraves de pactos con Astaroth captar parte de su poder en estas cuentas. Cuando las rompe esa pequeña parte de poder se introduce en el usuario dandole el poder de mandar sobre todos los Legionarios que esten cerca. Su creador desaparecio cuando termino su obra pero las cuentas de cristal se desperdigaron por el mundo. Se dice que si rompes aunque solo sea una de ellas Astaroth sabe donde estas en todo momento ya que parte de el ahora reside en ti.
- El reloj negro: Este reloj fue creado en la segunda guerra mundial por un miembro de las SS. Su creador consiguio la ayuda de un tecron que le ayudo a burlar las ilusiones. Con

el reloj las ilusiones se rompen por un tiempo determinado, tan solo una hora y es un tiempo imparable. Cada vez que se usa la manecilla se mueve una hora, nadie sabe que pasara cuando vuelva a XIII y todos sus anteriores propietarios desaparecieron o murieron en extrañas circunstancias. No se sabe si obra del reloj o no.

Cosas malas

- La inspectora Julia Walters no esta convencida del informe oficial y cree que los jugadores ocultan algo. Se han ganado un enemigo de por vida que los acompañara lejos.

Reparto

NOMBRE:	LEONARDO		
TRABAJA PARA:	ASTAROTH		
ALTURA:	1,80m	PESO:	70kg
		EDAD:	N/A
PELO:	CORTO	OJOS:	NO TIENEN

ITEM	PROB.
1. TOPEQUE	15
2. ARMAS AUTOMÁTICAS	16
3. PISTOLA	16
4. ARMAS PESADAS	16
5. ESCUADRA	16
6. PUNAL	20
7. A CONTINGENTES	20
8. LATIGOS Y CADERNAS	20
9. COMBAT. SIN ARMAS	22
10. ESCANDIBARSE	10
11. BUSCAR	10
12. INTERROGAR	10
13. CONDUCIR COCHE	10

HAB. _____ PTOS. _____

AGI	16
BEL	5
PER	11
FUE	22
EGO	11
EDU	5
CON	ESP
CAR	11

BONDI DE INICIATIVA

.....

BONDI AL DADO

.....

BONDI MENTAL

.....

N DE ACCIONES	3
RESISTENCIA	N/A

LOS LEONARDAOS
SE RECOMPONE Y
SON AMUNES AL
DOLOR O LA
FATIGA CABA
PARTE DE SU
CUERDO TIENE
VIDA PROPIA Y SE
MUERE POR SI
SOLO.

VENTAS / PODERES

Desventajas / Limitaciones

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	5
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	---

Equilibrio Mental: -15%

HAB. _____ P105.

HA8. _____ PT05. _____

NOME:	HENRI BENJOS
TRABUA PARA:	AUTONOMO
ALTURA:	1,60m
PESO:	80kg
EDAD:	65
PELO:	NEGR0
OLHOS:	NEGR0S

HAB. _____		PTOS. _____	
PASTORA	13		
ESCAMBIO	13		
COMB. SIN AGUA	10		
ESCAMBERSE	10		
DEBATE	8		
ASTROLOGIA	10		
CONTRIBUCION	10		
DOCUMENTACION	10		
DOMAS			
VALES	10		
FRANQUES	10		
ESPAÑOL	10		
HATTAHO	NATVO		
METACRON	15		
NUMEROLOGIA	10		
OCULTISMO	20		
PAPACOLOGIA	10		
10 AVULOS	10		
VENAJOS	15		
ACTUAD	20		
DIAMONDA	10		
PETRODA	20		

148. PIOS.

CIENCIAS NATURALES

HERPETOLOGIA 15

ARENAS TIENE

CONDICIONADOS

MUCHOS TAN SOLO

SABER AVOCAR

LEONARDO

AGI	10
BEL	8
PER	13
FUE	15
ECO	20
EDU	15
CON	8
CAR	15

Bono de Iniciativa	0
Bono al Dado	+2
Bono Mental	0

N DE ACCIONES	2
RESISTENCIA	70

HERIDAS:

4	RAS = 1 HL
3	HL = 1 H6
2	H6 = 1 HM

VENTAS / PODERES

EMPATA

INTUICION MACACA

DESVENTAJAS / LIMITACIONES

OBSESSION

EQUILIBRIO MENTAL: -6

HAB. _____ PROT. _____

ADAM: 6-00-04 M73

DAS 1-5

H LEVE 6-9

H ADAM 10-15

H MODAL 14

CF 5 / 7C 2

HA8. _____ PT05. _____

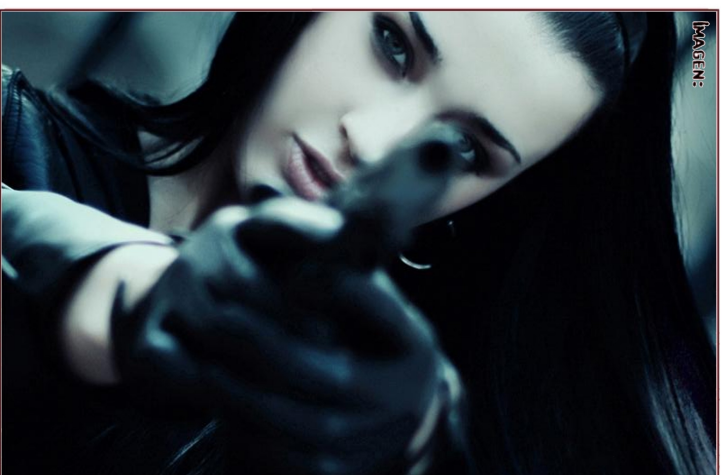


IMAGEN:

NOMBRE: **EMMA WALTERS**

TRABAJO PARA: **POLICIA DE SAN FRANCISCO**

ALTURA: **180cm** PESO: **80kg** EDA: **26**

PELO: **LARGO, NEGRO** OJOS: **VERDES**

HAB. _____ PTOS. _____

ACTES MAGIALES 30

GOLE 10

PARADA 10

LAVAMIENTO 10

POESA 10

FLUJOER 10

CAER 10

ADAMA DEFENSA 10

ESQUAD 15

SCALO 5

PISTOLA 15

CABENAS 10

ELUSAO 10

ADOPACAS 10

DEPORTE 10

DESIGNUNDAZ 10

TDO DOBLE 10

DOCUMENTACION 10

INFORMANTIA 5

MECANICA 10

AVANZAS 10

3

HAB. _____ PTOS. _____

INTERDICCION 15

DETORCA 10

ALANAMIENTO 10

CONDUCTA 16

COMANDUCA 5

CENAS SOCIALES 5

DEDECHO 10

ADAMA DEFENSA 10

ESQUAD 15

PISTOLA 15

CABENAS 10

ELUSAO 10

ADOPACAS 10

DEPORTE 10

DESIGNUNDAZ 10

TDO DOBLE 10

DOCUMENTACION 10

INFORMANTIA 5

MECANICA 10

AVANZAS 10

HERIDAS:

4 RAS = 1HL 0000000000

3 HL = 1HB 0000000000

2 HB = 1HM 0000000000

BRNO DE INICATIVA +4

BRNO AL DADO +2

BRNO MENTAL 0

N DE ACCIONES 3

RESISTENCIA 80

AGI 16

BEL 12

PER 16

FUE 10

EGO 13

EDU 14

CON 10

CAR 9

VENTANAS / PODERES

AMIGOS

INFLUYENTES

BUENA FAMA

SENTIDO DEL CUERPO

SAVEDAD

DESVENTANAS / LIMITACIONES

ANTIPATICO PARA

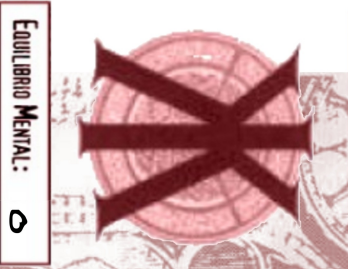
LOS ANIMALES

FANTASMA

INTOLERANCIA

CAUSALIOSA

DIACONALISTA



EQUILIBRIO MENTAL: 0

HAB. _____ PTOS. _____

ADAMA GLOUC MIT

DAS 1-5

HL LEVE 6-9

HL ADAME 10-15

HL MODTAL 16

CF 5 / TA 2

ADAMA DEFENSA

DAS 1-11

HL LEVE 12-15

HL ADAME 16-19

HL MODTAL 20+

ADAMA CABENIA

DAS 1-8

HL LEVE 9-12

HL ADAME 13-16

HL MODTAL 17+

HAB. _____ PTOS. _____

PNJ

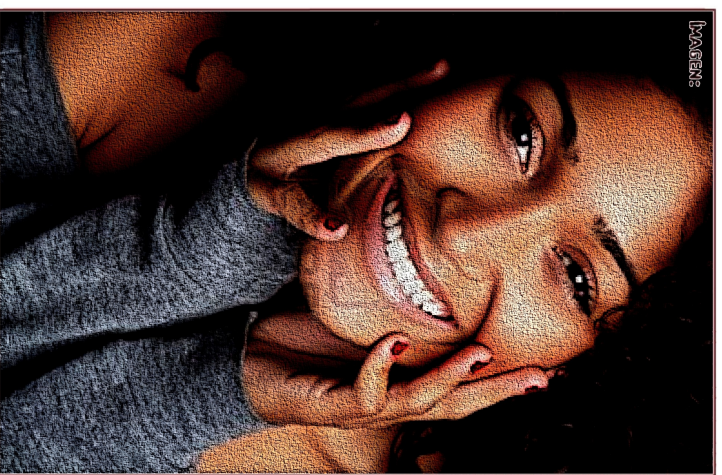


IMAGEN:

NOMBRE: **MADTHA BENOIS**

TRABAJO PARA: **SU PADRE**

ALTURA: **1,65M** PESO: **60kg** EDA: **18**

PELO: **NEGRO LARGO** OJOS: **MARRONES**

HAB. _____ PTOS. _____

DEPORTE 12

DOCUMENTACION 15

DETORCA 10

POESA 5

CENAS NAT: 10

ELUSAO 15

FALE 15

COMBT. SIN ADAMA 10

ESQUAD 10

HAB. _____ PTOS. _____

HERIDAS:

4 RAS = 1HL 0000000000

3 HL = 1HB 0000000000

2 HB = 1HM 0000000000

BRNO DE INICATIVA 0

BRNO AL DADO 0

BRNO MENTAL 0

N DE ACCIONES 2

RESISTENCIA 80

AGI 10

BEL 10

PER 15

FUE 8

EGO 17

EDU 17

CON 10

CAR 13

VENTANAS / PODERES

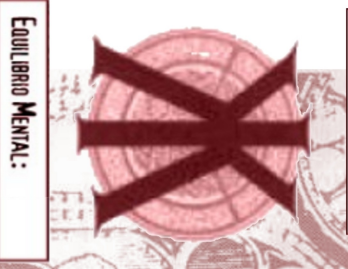
INTUICION MAGICA

DESVENTANAS / LIMITACIONES

DEPRESION

DEPRESION

DESABILLAS



EQUILIBRIO MENTAL: 0

HAB. _____ PTOS. _____

HAB. _____ PTOS. _____

NOTAS:

SU PADRE HA

DESCUBIERTO EL BON

QUE HAY EN ELLA PERO

AIN NO LA DEJA

AMARZAO YA QUE AIN

ES RUDA DE COAZON

ELLA TIENE DESABILLAS

EN LAS OES S PADRE

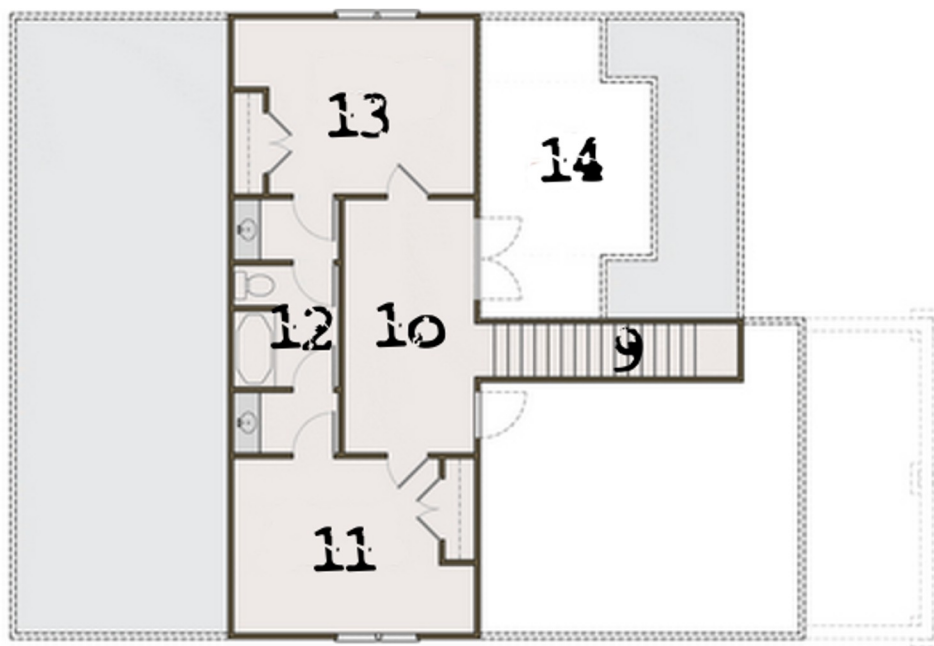
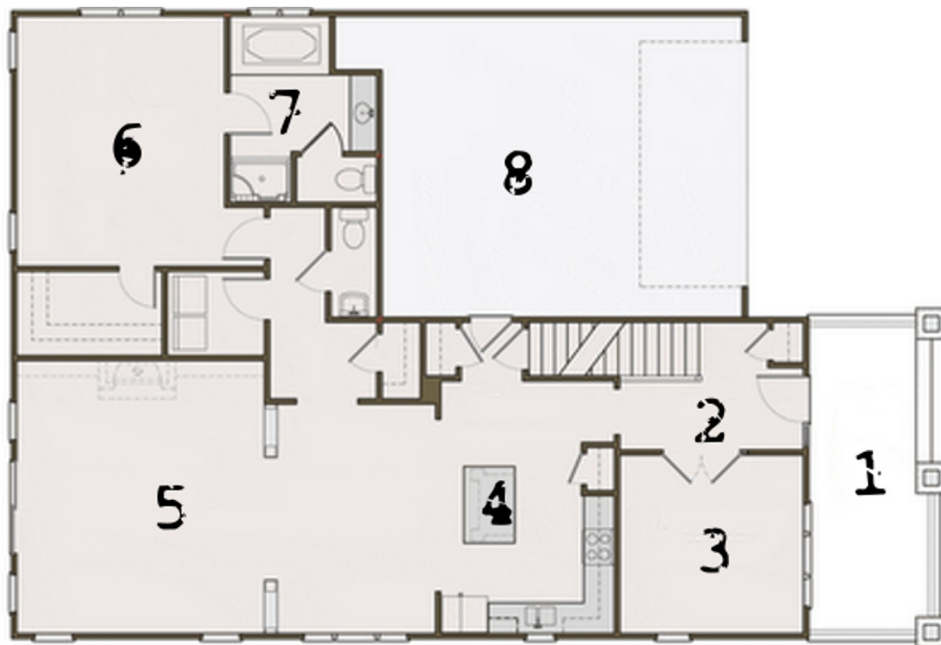
WCE OSCUROS DATUALES

CON ELLA Y EN LOS

QUE ABUSA DE ELLA

PNJ

La casa de la doctora Susan Maguerit



Somos nuestros recuerdos pero
que pasa cuando nos arrebatan
todos nuestros recuerdos.
Adentrarse en una apasionante
aventura donde nuestros heroes
no siempre saben que hacen pero
tienen una idea muy clara del
bien y el mal.



- Modulo con ficha y mapa
ambientada en Sanfrancisco.
- Parte de una campaña que
recorrera el globo de punta a
punta.



Tarasken