

KULT

GRITOS EN EL TUNEL



PROLOGO

Esta aventura es para un grupo de jugadores, todos ellos con alguna conexión con grupos de investigación, ya sea la policía, detectives privados o investigadores de la N.E.A. (New European Assurance, que es una aseguradora que aparece en el mítico módulo de Claves Inferna).

Todos los jugadores serán iniciales y sin ninguna restricción aparte de que solo uno de ellos puede tener intuición mágica. Es más que recomendable que uno de ellos sea mago y que tenga el conjuro de Pentagrama de protección.

La aventura nos sitúa en Madrid en la actualidad (Perdón por los fallos geográficos que pueda tener pero es que yo soy de Cádiz y necesitaba una ciudad con metro, y me fastidia que todo el mundo se quiera hacer de Estados Unidos para portar armas) aunque puede ser perfectamente ambientado en otra ciudad con metro.

Es mejor que todos los personajes se conozcan pero no es indispensable.

EL TREN DESAPARECIDO

Ahora pondré tres formas de comenzar la partida y ajusta cada una de ellas a los jugadores.

1. *“Atraves de la cortina de laminas de tu pequeño despacho de la comisaria miras como la gente para calmar el dolor de cabeza. El telefono de tu despacho comienza a sonar.*

-Señor (/a Nombre del personaje) quiero poner una denuncia, me han robado... un metro entero.”

El interlocutor se presentara como Bernardo Santiago Bernaz y jefe de seguridad del metro de Madrid. Le cuenta lo sucedido.

Esta noche en el recuento de los trenes de metro uno de ellos ha desaparecido. Se han pasado la noche registrando los tuneles a ver si en uno de los recovecos estaba el metro. Ha desaparecido con más de una treintena de pasajeros dentro, es difícil calcular cuantos son pues durante todo el día de hoy el tren parece haber estado apareciendo y desapareciendo durante toda la mañana. El sistema de metro está totalmente parado por miedo a que en una línea se crucen y se produzca una colisión.

2. *“Los papeles se acumulan en tu pequeño cubiculo en la oficina de la New European Assurance. El teclear incesante de tus compañeros te martillea la cabeza y te recuestas sobre la silla intentando calmar tu dolor de*

cabeza.. En ese momento el telefono suena y la familiar voz de Carmen, la secretaria del director te saca de tu sopor.”

Cuando acude al despacho del director le recibirá muy preocupado y le invitará a tomar un café. Cuando se sienten comenzará a explicarle de que se trata. Alguien al parecer ha robado un tren de metro y quieren reclamárselo al seguro. Él cree que detrás de todo esto está la compañía de metro ya que según algunos trabajadores dicen haberse cruzado con él. Y le toca a él investigarlo.

3. *“El despertador comienza su zumbido y con un golpe seco lo apagas. El telefono suena unos minutos despues. Recorres el camino hasta el telefono deseando llegar porque el dolor de cabeza te va a matar.”*

Al coger el teléfono una mujer te contesta al otro lado, dice ser Clarisa Gomez y que te necesita para buscar a su hijo. Se le vio por última vez en el metro de Madrid, volvía de unas clases nocturnas y jamás llegó a casa. Llamó a la policía pero ellos dicen que harán lo que pueda pero que no se mueven. Te pagará unos 1000€ si encuentras a su hijo.

Sea como sean todos acabarán en la estación de Príncipe Pio a las dos de la tarde. Si alguno tiene sexto sentido les alertará de los demás jugadores.

“Al bajar las escaleras el sonido de vuestros pasos retumba por los vacios pasillos y una brisa fria os asalta. La estacion esta vagamente iluminada. En el momento en que bajais al anden podeis ver como cuatro personas estan esperando. El sonido de un tren resuna por una de las entradas.”

“Acto seguido una especie de locomotora entrara en la estacion y el chirriante sonido de los frenos taladra vuestros oidos. La pequeña locomotora tieneluces intermitentes naranjas y dos personas con desgastados monos azules se paran para hablar con las cuatro personas.”

Cuando bajen les estarán esperando el concejal de seguridad, el jefe de seguridad del metro, el jefe de personal del metro y el defensor del consumidor. Les podrán hacer las preguntas que crean necesarios.

- Si preguntan por los recovecos les dirán que hay millares y algunos que ni siquiera aparecen en los planos, ni en los más nuevos y que ha habido muchas modificaciones desde que se creó.
- Si preguntan por el encargado de saneamiento y actualencargado de las instalaciones les dirán que no responde al teléfono. No saben donde está, porque en su casa no responde y en la universidad donde da clases no sabe nada. Les darán la dirección de su casa y les dirán que tienen suerte porque vive relativamente cerca.
- Si preguntan por las cámaras de seguridad les dirá que en ellas no se ha visto ni una sola vez el metro desaparecido.
- Si preguntan por los encontronazos que han tenido con el tren les traeran al último que se encontró con el metro. Este les dirá que no vio nunca el metro, en

vez de esto lo que paso es que en una intersección las luces decían que venía un tren. Bajo la ventanilla y escucho como si un metro pasara delante suya pero allí no había nada. Al cabo de un momento el ruido se alejó de él y la luz volvió a verde y siguió su marcha. El jefe de personal intervendrá diciendo que eso es porque el sistema eléctrico es muy viejo y a veces falla que sufren apagones y que no es nada de lo que preocuparse. Pero el jefe de seguridad dirá que aun así en los controles de mando de la central aparece el tren y desaparece en una vía para aparecer al momento al otro lado de la ciudad.

- Si preguntan por alguno de los pasajeros no saben nada pues es algo impreciso dar un número y menos quienes son. Si aun así quieren revisar los videos de seguridad pues se les concederá. Si son tan frikis de contar las personas que salen y entran no podrán precisar mucho pero sabrán que en el metro podría haber cerca de unas treinta y cinco personas sin contar con el conductor. Pero no está todo perdido pues en los videos se puede ver como una persona aparece que les puede llamar la atención y es el jefe de saneamiento que se sube en la estación. *“La pantalla de color azulado muestra un ir y venir de personas pero una de ellas te llama la atención. Su aspecto es bastante ajado, los pantalones están manchados y la gabardina parece algo raída por debajo. Parece que lleva días sin afeitarse y se limpia las gafas compulsivamente y secarse el sudor de su frente. A la espalda lleva una mochila vieja que parece gotear pero por la definición no se puede saber más.”*
- Si preguntan por la persona del video sabrán que es Sebastian Paulov, el jefe de saneamiento del sistema de metro.

PISTAS

A continuación voy a enumerar las posibles rutas que podrían seguir los jugadores.

EL ESTUDIANTE DE BACHILLERATO: El estudiante salió del instituto y se dirigió a las inmediaciones de Príncipe Pio. Allí descubrirán una cafetería algo rara en la que dirán que el estudiante estuvo allí una hora tomando un café y hablando con un señor algo calvo con gafas y algo desaliñado, parecía un vagabundo.

Allí también encontrarán a una vidente que les pida que por favor acepten un regalo. Esta mujer dará a cada jugador una carta al azar de su tarot y que *“tengan cuidado con cavar muy hondo pues abajo está el infierno”*

LOS TUNELES: Si los jugadores solicitan revisar los túneles les dejarán e irán con los dos operarios. En el transcurso de su deambular por los túneles verán como las vagas luces que hay en las paredes a veces fallan.

“El ruido de la pequeña locomotora retumba en las paredes del túnel. Hace frío y la humedad es casi insoportable debido a algunas tuberías que ves gotear a los lados. En un momento las luces del túnel se apagan

en la lejanía una a una acercándose, como si la oscuridad se acercara a la locomotora poco a poco.”

“La locomotora chirría ante el miedo de los operarios que activan los frenos y encienden las luces agachándose en la parte de atrás. (Tirada de EGO para permanecer impasible y mirando) La oscuridad os invade y solo las pequeñas sulces naranjas iluminan intermitentemente a vuestro alrededor. Segundos después todo a vuestro alrededor es oscuridad y en ese momento un tren se acerca hacia vosotros a toda velocidad.”

Si los jugadores pretenden permanecer allí deberán hacer una tirada de EGO y sacar un efecto de quince o se apartarán en ese momento. Si lo consiguen el tren les atravesará como si nunca hubiera estado allí. Si tratan de bajarse y agarrarse al metro en marcha solo conseguirán una herida grave por rotura de brazo, siempre y cuando se intenten subir un poco antes de la locomotora amarilla.

“Cuando el choque va a tener lugar te encoges ante la idea del estruendo pero en vez de eso solo el silencio te envuelve. Las luces vuelven a estar encendidas y todo a tu alrededor parece estar normal. Los operarios se levanta y empiezan sonreír diciendo que será un metro fantasma de esos que pululan y se echan a reír.”

Tirada de EGO para no perder la cabeza o echarse a reír nerviosamente (Que es lo que les ha pasado a los operarios) o algo peor. Si fallan solo perderán cinco puntos de desequilibrio mental.

Si siguen buscando tan solo verán como en un cruce las luces del semáforo se enciende cuando están cerca de ellas en verde y con un parpadeo, como si un cable estuviera suelto pasa a rojo. En ese momento el sonido de un tren como si pasara por delante se pierde por el otro lado de la intersección y al momento siguiente el semáforo se vuelve a poner en verde para luego apagarse.

Cuando salgan ya será de noche a pesar de la hora a la que hayan entrado, se han pasado todo el día dentro.



EL APARTAMENTO DE SEBASTIAN PAULOV: La casa de Sebastian Paulov se asienta de la estación de Bilbao al noreste de Príncipe Pio. Es un inmueble viejo perteneciente al centro viejo de la Villa de Madrid.

“El edificio que se levanta ante vosotros es viejo y ajado con vertices de piedra vista con la fachada blanca. Sus tres pisos se recortan contra el cielo cubierto de nubes iluminadas por las farolas de la ciudad. En el tercer piso veis como algunas ventanas están patinadas con tablas de madera con algunos símbolos extraños.”

Tirada de Ocultismo para saber que parecen ser alguna protección pero están al revés, no parecen impedir que algo entre, si no que algo salga.

“El arco de piedra da a un recibidor, tras atravesar la puerta os dais cuenta de que el suelo es como un tablero de ajedrez negro y blanco. Unos buzones de metal oxidado que antaño eran de color verde cuelga a vuestra derecha. Viejas tarjetas con nombres dicen de quien es cada compartimento.”

Sebastian Paulov vive en el tercer piso algo que los jugadores pueden saber por los informes que les hayan dado los del metro o por los buzones.

“Al subir a la tercera planta el deterioro del edificio se hace más patente. La pintura de las paredes se cae a pedazos mientras y las dos puertas del pasillo están agrietadas por la humedad. La ventana que hay al final del pasillo tiene el cristal sucio y roto.”

Cuando llamen a la puerta de Paulov nadie contestará. Si insisten la puerta de enfrente se abrirá y saldrá Laura.

“Una preciosa muchacha de unos dieciséis años, con enormes ojos verdes y un pelo castaño sedoso os mira desde el piso de enfrente.”

“¿Desean algo del señor Paulov?”

Les dirá que se llama Laura y que vive con su abuela y que alimenta a los gatos de Paulov mientras este no está. Si le insisten tendrán que convencerla con una tirada de Persuasión o algo parecido para que esta les permita entrar en la casa de Sebastian Paulov.

“Cuando sale veis que solo lleva un corto vestido muy ceñido que deja poco a la imaginación y aun menos fuera de la vista. Lleva unas zapatillas deportivas y el pelo suelto. Cuando sale del interior de la casa una voz estropeada por los años pregunta “¿A dónde vas?” y ella guiñandote un ojo (Al personaje masculino más cercano) “Voy a darle de comer a los gatos abuela” para luego comenzar a abrir la puerta del apartamento del señor Paulov.”

Ahora unas cuantas mentiras, Laura no vive con nadie, y tiene algunos más de dieciséis años. La verdad es que tiene unos cincuenta años, pero no es humana... o más bien, no del todo pues ya ha pasado del umbral del tiempo y el espacio. Estaba esperando a los jugadores ya que Paulov estaba haciendo cosas muy raras y las energías que salían de aquella casa no eran normales. Ella trabaja para un poder superior, un nefarita que trata de saber que pasaba en ese piso y que estaba haciendo Paulov. Ella lo único que sabe es que el piso está lleno de marcas mágicas y que había antes círculos de protección y de invocación... También sabe que tiene algo que ver con el metro, pero no sabe exactamente el que.

“Al abrir la puerta un olor fuerte a gato asalta vuestra nariz. El apartamento no es pequeño pero la sensación de agobio os envuelve, el fuerte olor, la cantidad de estanterías llenas de libros, muebles y objetos de decoración algo excéntricos.”

La cocina está ordenada pero cubiertad y cubierta de polvo solo removido por pisadas de gatos. Laura se agacha para dar de comer al gato que se avalanza a por la comida.

El salón está totalmente de papeles de los cuales muchos son informes topográficos o de terrenos. Algunos sobre resistencias de materiales. Una pequeña máquina de diapositivas está sobre una mesa apuntando a la pared blanca. En una pared encuentras una pequeña mesa de dibujo técnico llena de planos del metro de Madrid y de apuntes sobre densidad y cálculos que no sabes a que pueden venir.

El dormitorio está desordenado, la cama sin hacer, el armario abierto y la ropa agolpada dentro, y algo de ropa repartida por el suelo.

El cuarto de baño está razonablemente limpio. Los azulejos están perfectamente blancos pero las juntas son negras. Las toallas parecen algo raídas y amarillentas.

Una tirada de buscar en el dormitorio permitirá a los jugadores descubrir una decena de planos del metro por partes y uno de la planificación de la nueva línea que se está contruyendo. Estaban ocultos en una carpeta bajo el colchón.



Una tirada de buscar en el salón permitirá a los jugadores descubrir una pequeña caja metida al fondo de un cajón una caja con unas cuantas diapositivas.

Si hacen otra tirada de buscar en el salón descubrirán una Sephiroth en la que la mayoría de los vértices de la cabala están tachados, todos menos uno. El vértice de Geburah. También en la caja y lo que es más inquietante encontrarán ocho bolsas que contienen un diente y un mechón de pelo.

Otra tirada en el salón hará ver a los jugadores un álbum de fotos que ha sido recientemente removido de su sitio y bastante ajado por el uso. Dentro de él ven fotos familiares de Paulov y recortes de noticias de dichas fechas. También hay un árbol genealógico de su familia y algunos nombres resaltados sin orden ni concierto. Al final del todo hay unos recortes de periódicos, parecen recientes y son de sucesos, tan solo aparecen titulares.

1. Un hombre se arroja a las vías del metro en la

- estacion de Argüelles.
2. Las drogas llegan al metro de Canal.
3. Rituales satanistas en la estacion de Bilbao.
4. Momia encontrada en los tuneles de Gran Via.
5. Asesinato en Embajadores.
6. Aparece un cadaver en la parada de Marques de Vadillo.
7. Un muerto en la Plaza Eliptica victima de juegos de rol.
8. Racismo en la parada de la Laguna.

-Una tirada de buscar en el baño permitira a los jugadores descubrir un resto en las juntas de los azulejos del suelo. Es un resto rojo que parece marcar un circulo de color rojo a lo largo de todo el suelo. (Era en realidad de de un circulo de invocacion pero apenas quedan restos para identificarlo.)

“Suena la voz apagada por la edad de la abuela de Laura y esta sobresaltada les dice que tienen que salir por la escalera de emergencia. Las precarias escaleras de incendios estan oxidadas y chirrian bajo vuestro peso. La ultima en salir es Laura que os acompaña hasta la calle. Y luego se vuelve para sonreiros”

Ahora les dira a los jugadores que por favor les deje ir con ellos que ahora mismo su abuela esta muy cabreada y que no puede volver a subir. Se lo pedira por favor pero si se niegan...

“La tercera planta saltara por los aires en una enorme bola de fuego al tiempo que la honda expansiva tirara a los jugadores al suelo. Laura con ojos desorbitados mirara como el humo y el fuego escapa por las ventanas. Acto seguido se abrazara al jugador masculino mas cercano y se echara a llorar.”

Lo que ha pasado en realidad es que un Lictor, el padre José Mena Gomez, era el que intentaba entrar en el piso de Sebastian Paulov. Laura utilizó un truco del saber de la Locura para hacer que suene la voz de su supuesta abuela. El padre José entro en el apartamento y al ver que ya habia sido desvalijado la rabia pudo con él y no pudo controlar su poder oscuro causando una explosion que destrozó todo el tercer piso. Los unicos muertos han sido el gato de Sebastian (Espia y compañero de Laura).

LA UNIVERSIDAD: En la universidad no tienen noticias de Sebastian Paulov desde hace mucho tiempo. Daba clases de materiales, aunque mas que el las daba su ayudante y ademas los exámenes y trabajos los corregia desde casa. Hacia meses que no se pasaba por allí. No recibia correo en la Universidad.

LOS RECORTES DE PERIODICO: Si los personajes investigan algo mas sobre los recortes de periodicos un poco mas descubrirán que todos son cadaveres.

1. El suicida de Argüelles al parecer no era un suicida, tenia marcas de ataduras en las manos y ademas la marca de un cañon en la parte de atrás de la cabeza. Al parecer le golpearon en la cabeza con el cañon de una pistola y se cayó a las vias. Nadia vio nada y dado que era hora punta es normal. En la gravilla de las vias habia una especie de pintura pero no saben de que se trata, al parecer el cadaver salpico mucha sangre cuando el tren le paso por encima.

2. El yonqui que aparecio muerto en Canal tenia una escarificacion en el pecho reciente. Ademas parecia que tenia marcas de ligaduras en muñecas y alrededor de la boca.
3. En los baños privados de la estación de Bilbao aparecio un cadaver en mitad de un pentagrama. Su cuerpo estaba apuñalado en el corazon.
4. Cerca de la estacion de Gran via se encontro una momia, aunque la persona solo hacia unas horas que habia desaparecido. Estaba clavado en la pared y parecia que habian limpiado alrededor del cuerpo. Algo extraño, pero no saben lo que pudo pasar.
5. Una mujer aparece asesinada de dos puñaladas en el pecho en la estacion deEmbajadores. Los alrededores del cadaver fueron limpiados a conciencia y solo se encontraron las manchas de una mano ensangrentada, de un bebe... presuntamente del niño de la victima. No se tiene noticias de él.
6. Por la mañana aparecio un cadaver en la parada de Marques de Vadillo. Estaba en el interior del metro, las ventanas estaban ensangrentadas y la sangre parecia medio coagulada. Aunque cuando los policias lo encontraron no hacia ni una hora que lo habian matado de un tiro en la cabeza.
7. En el centro de la Plaza Eliptica aparecio el cuerpo de un bebe desnudo. El bebe fue asesinado axfisiado. Aparecido en mitad de un pentagrama pero se ha detenido a un vagabundo que estaba al lado del cadaver. Esta loco y lo unico que dice es que los demonios subieron de los infiernos para asesinar al bebe. En su mano se encontro una cuerda con la que asesinaron al bebe.
8. Un hombre de color fue encontrado en el centro de la estacion de Laguna. El cuerpo estaba colgado del techo con una cadena y le habian vaciado los organos internos, parece que tenia una marca en los instentinos, pero eso fue antes de que estos se desparramaran por el suelo.

Con todo esto los jugadores ya deben de hacerse una idea de lo que pasa y sabran que el proximo cadaver estara en la parada de Principe pio, la nueva, la de la linea trece.

LA NUEVA PARADA DE PRINCIPE PIO



“El pasillo de servicio que lleva a la nueva estacion de Principe Pio aun esta por alicatar y los azulejos blancos se apilan a los lados. Las luces aun no estan colocadas y todo esta a oscuras. Tan solo una debil reja de metal separa las dos paradas.”

“El oscuro pasillo circular da a una espaciosa estacion que permanece a oscuras. Las vias aun no estan puestas y las paredes son solo de cemento fresco. Las escaleras que en un futuro van al exterior, al edificio trasero de la estacion de Principe Pio estan aun cegadas y no dan a ningun lado, tan solo a un muro de piedra.”

Si los jugadores hacen una tirada de Buscar en la estacion encontraran unas marcas extrañas en una de las paredes que diran en una mezcla de Latin, Cuneiforme y grigo antiguo algo como *“Quien atraviere este muro entrara en los dominios de Astaroth”* Si echan abajo el muro se daran cuenta de que los ladrillos estan totalmente sueltos.

Si los jugadores hacen mucho ruido unos zelotes saldran de los tuneles para atacarles, o si los jugadores entran en sus dominios. Habra un combate, el numero lo dejo a eleccion, yo sugiero uno por jugador si no estan preparados para el combate y dos si todos los jugadores son combatientes.

ZELOTE

AGI 23 FUE 31

PER 25 CON 18

EGO 4 BEL 1

MODIFICADOR A LA TIRADA DE TERROR: --

ESTATURA: 170cm

PESO: 70kg

SENTIDOS: Agudos. Huyen de la luz fuerte.

MOVIMIENTO: 10m/RC

ACCIONES: 4

BONO DE INICIATIVA: +9

BONO AL DAÑO: +5

CAPACIDAD DE DAÑO:

4 Rasguños = 1 Herida Leve

3 Heridas Leves = 1 Herida Grave

3 Heridas Graves = 1 Herida Mortal

RESISTENCIA: 105

PROTECCION NATURAL: Ninguna

HABILIDADES: Tregar 20, Sigilo 20, Buscar 15,

Nadar 15, Armas contundentes 15.

TIPOS DE ATAQUE: Barras de hierro, tubos de acero o armas naturales, 2 Garras 15 (ras 1-7, hl 8-14, hg 15-22, hm 23+)

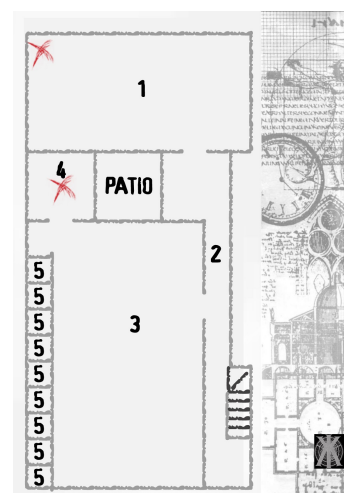
TERRITORIO: Los subterranos de Metropolis

ARTE OSCURO: 0

NUMERO EN QUE SE ENCUENTRAN: ¿?

LLAMAS EN EL TREN

TERCER PISO



Los jugadores apareceran en la X que esta en el numero uno.

1. *“Cuando el muro se viene abajo da a un enorme estancia a oscuras tan solo iluminada por los rescoldos de una chimenea mortecina. A vuestra derecha una estanteria llena de viejos tomos con cubiertas llenas de polvo.”*
“A su lado una especie de altar resurge encima de la chimenea. Un angel sostiene con su espalda y con su brazo una pesada losa de marmol que sostiene la cabeza de un carnero. Dertras de este un tapiz muestra un carnero sobre dos patas en mitad de un circulo de personas. Todas esas personas van desnudas y sangran por cortes echos en su piel.”
“Al otro lado de la habitacion cinco camas esperan a ser utilizadas. Las sabanas de seda negra parecen dibujar formas extrañas con la poca luz que hay en ellas.”
“La pared que teneis a vuestra derecha esta totalmente en las sombras y apenas llega a vislumbrarla con claridad. Podria estar tranquilamente a unos cien metros. Pero al final de esta podeis ver una puerta entreabierta de la cual sale luz.”
Una tirada de Buscar en las estanterias descubriran algunos conjuros simples como pentagramas de proteccion o consagrar templo.
Una tirada de Buscar en las camas vera que algunas de las camas han sido utilizadas recientemente y en una de ellas descubre a un bebe que esta inconsciente. (En realidad no esta inconsciente si no que esta muerto, pero ya estan mas alla de las barreras de la ilusion y la muerte no es nada. El bebe se movera en el momento mas inoportuno mordiendo al jugador que lo coja. Con esto debera realizar una tirada de EGO.



2. *“Al traspasar la puerta un pasillo amplio, solo iluminado porunas extrañas lamparas a ambos lados te da la bienvenida. Cuando te acercas a las lamparas te das cuenta de que son algo parecidos a humanos. Sus ojos estan tapados por un trapo manchado, sus*

rasgos estan secos, como si estuviera momificado, pero lo mas importante es que no posee piernas. Su torso esta seccionado por la mitad y su columna vertebral sigue sin que nada la recubra. Esta sujeto a la pared por unas cadenas que le dan holgura y le permiten moverse alli donde hay ruido. Si, pueden moverse, flotan en mitad de la nada. (Tirada de EGO)”

“En mitad del pasillo hay una puerta de doble hoja cerrada y algo ajada por el paso del tiempo. El polvo y la suciedad se hacen presentes en cada centimetro del pasillo. Al final del pasillo unas escaleras hacia abajo se sumergen en la oscuridad.”

Una tirada de Buscar no encontrara nada.

3. *“Una inmensa oscuridad se esconde detras de la puerta de doble hoja. Apenas entra luz por la puerta como para ver la pared contraria y menos la pared que se levanta a la izquierda. A la derecha una tremula luz rojiza se cuela por tres grandes vidrieras parecidas a las de las iglesias.”*

“Al moverte por la habitacion puedes ver por el suelo viejos biombos de telas roidos y manchas de color parduzco. En el centro de la habitacion parece haber una inmensa mesa metalica de cuatro metros de largo por dos de ancho. Cerca de las vidrieras parece haber una mesita auxiliar cubierta por un trozo de cuero. Al destapar la mesilla auxiliar puedes ver instrumental quirurjico manchado.”

Si los jugadores hacen una tirada de buscar tan solo encontraran suciedad y manchas por doquier de un color parduzco.

“En la pared de enfrente de la puerta hay una serie de puertas de un metal negro y toscamente hechas. Tienen pequeños miradores los cuales dan solo a la oscuridad.”

4. *“Al lado de las vidrieras hay una muerta que antaño debio ser muy lujosa y de madera noble, ahora no obstante esta agrietada y vencida por la edad. Tras ella un despacho totalmente revuelto se abre ante vosotros.”*

Tirada de buscar en el despacho solo descubriran unas hojas que no son de papel si no de papiro que tienen estudios anatomicos de criaturas medio mecanicas, aves, perros e incluso humanos.

Si los jugadores miran por las vidrieras tan solo vera... *“Una debil luz rojiza viene con la misma intensidad de abajo como de arriba. El edificio te oculta el cielo y no se puede ver mas alla del segundo piso. Las vidrieras del segundo piso estan totalmente a oscuras.”*

Tirada de PER para darse cuenta de que una figura esta cerca de la vidriera observandola. Al instante desaparece dejando una mancha de sangre en el cristal facetado.

5. *“Una pequeña celda de apenas unos diez metros cuadrados se esconden detras de las puertas*

metalicas negras. Algunas de ellas poseen grilletes en la pared y en algunas otras solo la oscuridad habita en ellas.”

En una de estas habitaciones hay una criatura temible. La verdad es que es un simple experimento que apenas salio bien ya que la inteligencia de la criatura es mas bien limitada.

CRATURA

“De la oscuridad surgieron dos criaturas medio humanas, medio insectos. Eran criaturas desproporcionadas uno de sus brazos era como su cuerpo entero y lo arrastraban provocando el sonido del metal contra el suelo. No poseian ojos y mandibula inferior se abria dejando ver una hilera de afilados dientes. De su otro hombro salian tres brazos algo mas delgados pero capaces de partir a un hombre en dos con la facilidad de una hoja.”



AGI 15 PER 8

FUE 45 EGO 5

CON 18

MODIFICADOR A LA TIRADA DE TERROR: -5

MOVIMIENTO: 7m/RC

ACCIONES: 2

BONO A LA INICIATIVA: +3

BONO AL DAÑO: +7

CAPACIDAD DE DAÑO:

5 rasguños = 1 herida leve

4 heridas leves = 1 herida grave

3 heridas graves = 1 herida mortal

RESISTENCIA: 120

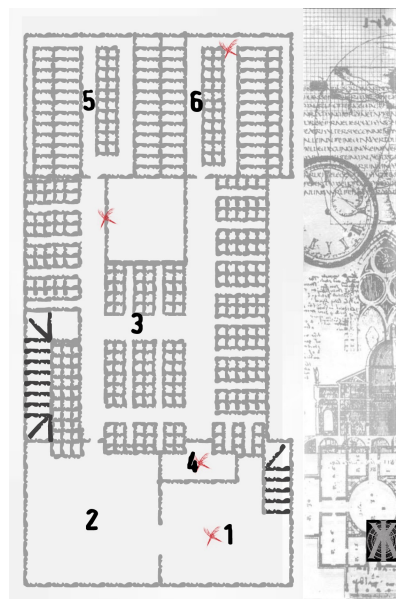
HABILIDADES: Saltar 15, trepar 15, compate sin armas 10, sigilo 10

TIPOS DE ATAQUE: Mordisco 10 (ras 1-8, hl 9-14, hg 15-19, hm 20+) Garras derecha 10 (ras 1-8, hl 9-14, hg 15-19, hm 20+) Garra izquierda 12 (ras 1-5, hl 6-9, hg 10-15, hm 16+) presa con la pinza derecha 10

ARTE OSCURO: 0

La criatura esta encerrada en la habitacion numero 07 y esta escondido en el techo. No le apetece morir asi que no atacara a los jugadores si entran todos pero luego saldra y perseguira a los jugadores. El pobre tiene hambre.

SEGUNDO PISO



1. “Tras bajar un piso por los lujosos peldaños de marmol negro llegais a un enorme despacho que esta vagamente iluminado por restos de luz que atraviesan unas vidrieras de cristales facetados. Apenas podeis ver el exterior, pero lo que si veis es que las ventanas estan cubiertas de alambre de espinos sin orden ni sentido.”
“Una mesa de despacho rellena de papeles y un trio de sillones hacen de mobiliario principal. A un lado hay un armario con miles de botes con sustancias quimicas con un pequeño laboratorio para mezclarlas. Al otro lado un tresillo junto a una mesa de baja estatura y un pequeño armario son el unico mobiliario que hay en la habitacion.”

Una tirada de buscar tan solo revelara un libro antiguo que habla de un olvidado angel que daba el conocimiento para traspasar las barreras del cielo y entrar en el reino de Dios. Eso es lo que se puede sacar de una lectura rapida, para leerlo un poco mas en profundidad tendrian que tener tiempo y libros de referencias.

2. *“Al abrir una puerta de doble hoja de corredera una enorme sala de esperas mas grande que el propio despacho acogido en la mortecina oscuridad es lo que podeis ver. Una decena de sofás de cuero rojo y unas cuantas mesas con revistas amarillentas por el paso del tiempo es el unico mobiliario. Los mismos ventanales con cristales facetados y el alambre de espinos recubriendo el exterior estan al fondo de la sala.”*

Una tirada de Buscar solo revelara que no hace mucho tiempo una persona atravesó esta sala a todo correr. Tambien descubren unas cuantas gotas de un liquido rojizo.

3. *“Un pasillo inmenso de unos veinte metros de ancho se extiende ante vosotros sumiendose en la oscuridad y a lo lejos puedes ver algo de claridad pero nada mas.”*

“Miles de celdas de pequeño tamaño hay a izquierda y a derecha. Tras pesadas puertas de madera hay habitaciones vacias casi en su totalidad y tan solo un pequeño cabecero de tela, una camilla y una estanteria hecha de ladrillos es lo unico que hay.”

“Al abrir la puerta de la habitacion 156 ves como todas las paredes han sido utilizadas para escribir mensajes incoherentes, colgar fotos antiguas y recortes de periodicos. Algunas fotos son de la guerra civil, otras de personas de rasgos asiaticas y de bosques norteos lejanos en el tiempo y el espacio.”

Si los jugadores hacen una tirada de buscar en esta habitacion encontraran imagenes del metro de madrid y de la sephitoth tachada en todos sus vertices.

Esta habitacion es una habitacion atemporal en la que los jugadores veran como todo lo que viven ya ha sido vivido por otros y que su futuro ya ha sido escrito pero los calculos seran erroneos. (El libre albedrio.)

“Al acercarte a los ventanales que parecen vidrieras de iglesia puedes ver una mancha de sangre en el, como la palma de una mano. Si miras hacia abajo ves iluminado con mortecinas luces rojas un claustro.”

4. *“La pintura agrietada de la pared daba a una reja de metal recio con espinas que daba a un recoveco que no encajaba en el lugar. Dentro hay dos lujosos sillones, uno en frente de otro, sin marcas de que el tiempo pasara para ellos. Un cuadro de un clérigo rezando en un estilo muy del siglo XVI observa la escena con sus ojos muertos, mientras desde el techo una lampara de araña cuelga iluminando la estancia.”* Esto no tienen sentido en ese lugar y si alguno de

los jugadores tiene sexto sentido elige a uno de ellos y dile: *“Un deja vú te asalta la mente, ya has visto ese lugar y has estado dentro, sentado, casi puedes notar el tacto de los sillones y como el cuero esta agrietado bajo los reposabrazos. Tambien sabes que al lado de uno de los sillones en la pared, fuera de tu actual vista hay un pequeño mueble bar.”*

Esto es para proximas aventuras.

5. *“Al final del amplio pasillo das de bruces con una pesada puerta de madera con una ventanilla de rejillas. Dentro la humedad y el frio es mucho mas intenso dando la sensacion de que la muerte camina entre los pasillos esperando en la oscuridad.”*

“La puerta se mueve pesadamente con un chirrido que invade el edificio y te parece escuchar que algo se ha movido detras tuya. Giras la cabeza y tan solo la oscuridad es lo que encuentras. Al traspasar el umbral te das cuenta de que el suelo no es el mismo que en el resto del edificio, aquí la piedra viva te sosriene y su irregular superficie da lugar a charcos de agua. A los lados puertas de metal sin numero, sin formas de distinguirlas se descubren ante ti. Los cerrojos de las puertas es algo tosco pero muy efectivo desde dentro. Ni ventanas ni lamparas de ningun tipo hay en esta habitacion y solo la oscuridad o las pesadillas pueden vivir sin la luz.”

Estas eran las salas de castigos para locos sin cura posible, no hay nada en los pasillos. Dentro de las habitaciones tira un d6 y diles lo que encuentran.

o *“La habitacion que se abre ante ti esta forrada de una tela blanca amarillenta llena de manchas parduzcas. Unas cuerdas desde los vertices de la pared cuelgan lacias.”*

oo *“Al abrir la puerta un olor rancio te asalta la nariz, tomas valor y alumbras dentro. De unas viejas cadenas oxidadas cuelga un cadaver momificado. Sus piernas ya no existe y sus instentinos son solo cuerdas negras que se esparcen por el suelo. El olor a muerte cubre toda la estancia y la pared viva reluce con manchas rojizas.”*

Tirada de EGO por el cadaver.

Si los jugadores se atreven a entrar en la pared encontraran un mensaje *“Tu seras el siguiente (Nombre de uno de los jugadores)”*

ooo *“Al abrir la puerta con el pesado movimeitno notas como si algo se moviera dentro y escuchas el crujir de huesos y un sonido metalico como si un cuchillo arañara el suelo.”*

“Al iluminar dentro una masa de carne se mueve veloz como arrastrada por miles de manos se aleja del haz de luz. Un grito perfora tus sentidos y un olos a quemado te asalta la nariz. Al momento ves como la habitacion esta totalmente vacia y solo cuerpo descansa en el suelo.”

“El cadaver esta tendido en el suelo inmovil. Al

acercarte puedes ver que esta hinchado y amoratado. Al tocarlo te das cuenta de que es solo una masa pulposa sin huesos recubierta por una especie de baba que irrita tu piel”

Acaban de cruzarse con el amigo Cairat, un asiduo en mis partidas, me encanta.

oooo *“El olor a desperdicios humanos traspasa la puerta haciendo que vuelvas la cara un segundo. Al abrir la puerta ves como una camilla de tosco metal descansa en mitad de la estancia. Un cuerpo tendido sobre el exsuda sangre y agarrado con grilletes metalicos. Al aproximarte a el ves que el cuerpo no tiene piel y los musculos al aire estan recubiertos de miles de pequeños cortes. Sus ojos desorbitados sin parpados te mira y su boca sin labios te muestra los dientes en un afan por comunicarse. Apenas se mueve tan solo leves movimientos y a cada movimiento un olor a sangre y a pus inunda tus sentidos.”*

Tirada de EGO al saber que esta vivo y tirada de CON para soportar el olor.

ooooo *“Al abrir la puerta ves que una luz danzante se derrama por el suelo y un olor a incienso se esparce con rapidez. Al mirar dentro ves como la habitacion esta inuncada de velas, todas encendidas que se mueven al unisoso. En el momento que abres la puerta todas las luces danzan y comienzan a apuntar a la zona mas alejada de la puerta. Alli hay un vacio de velas que muestra un circulo pintado con tizas y con restos de sangre decorado. En el centro un cuento con un liquido rojizo proyecta una sombra irreal sobre la pared.”*

Esto es algo impreciso, así que doy ideas. Una puede ser que se este invocando a un Nefarita o que simplemente sea un circulo de proteccion y esto les devuelva a la ilusión.

oooooo *“Al abrir la puerta un vacio negro llena tu corazon y tus sentidos y comienza a moverse por el suelo con zarcillos negros que se extienden con rapidez hacia ti. (Inmediatamente una tirada de EGO para no salir corriendo) Cuando roza tus pies el frio te atenaza el cuerpo y comienzas a marearte. En ese momento la puerta se cierra dandote un golpe y tirandote al suelo.”*

Se acaban de ver cara a cara con la nada, el olvido... Una tirada de EGO, quien no la supere perdera parte de sus recuerdos si les ha tocado tendran una herida leve que les impedira correr.

6. *“Al final del amplio pasillo das de bruces con una pesada puerta de madera con una ventanilla de rejas. Dentro la humedad y el frio es mucho mas intenso dando la sensacion de que la muerte camina entre los pasillos esperando en la oscuridad.”*

“La puerta se mueve pesadamente con un chirrido que invade el edificio y te parece escuchar que algo se ha movido detras tuya. Giras la cabeza y tan solo la oscuridad es lo que encuentras. Al traspasar el umbral te das cuenta de que el suelo no es el mismo que en el resto del edificio, aquí la piedra viva te sosriene y su irregular superficie da lugar a charcos de agua. A los lados puertas de metal sin numero, sin formas de distinguirlas se descubren ante ti. Los cerrojos de las puertas es algo tosco pero muy efectivo desde dentro. Ni ventanas ni lamparas de ningun tipo hay en esta habitacion y solo la oscuridad o las pesadillas pueden vivir sin la luz.”

Si los jugadores quieren volver a abrir alguna puerta ponles lo mismo que en las otras salas pero hay algo diferentes en esta sala. Si quieres en una de ellas puedes poner.

“Entras en una sala totalmente salpicada con manchas parduzcas y un ser con un latigo dentado en una mano. En ese momento levanta el brazo y diriges tu mirada a lo que tiene delante. Es un cuerpo humano, lleno de latigazos y sangrando por cada poro de su piel. A sus pies miles de cristales rotos relucientes como espejos. Al oir el restallar del latigo los cristales saltan y sefracturan sin mas. No puedes ver mas, no sabes porque tus sentidos se niegan a responderte y cierras los ojos escuchando como la puerta se cierra a tus espaldas.”

Esto es una tirada de EGO pues acaba de ver como un humano es despojado de su pasado y de todo su ser a manos de un nefarita.

Si los jugadores no se andan con cuidado se daran de bruces con un Razida. Ten en cuenta que el razida no esta intentando ser sigiloso asi



que con una tirada de PER podran saber que hay alguien paseando por los pasillos.

RAZIDA

“Entre las sombras surge una perfida criatura mitad viviente mitad mecanica, forjada de metal, carne, cristal y sangre que apenas puedes ver. Los fluidos corporales corren por tubos de plastico conectados a los organos. La piel cubierta de cicatrices y correosa como el cuero cubre gran parte del cuerpo. Su poderoso brazo termina en unas inmensas garras de metal negro de mas de un metro de largo con las que suavemente araña la pared. Su cabeza metalica permanece en la oscuridad como si la luz rehuyera su cara y tan solo puedes ver el brillo de unos dientes metalicos. Su pesada respiracion retumba en toda el pasillo como un gutural rugido acompasado por el tremendo sonido de sus paso.”

AGI 31 FUE 62

PER 31 CON 51

EGO 20 BEL 1

CAR 3 EDU 21

MODIFICADOR A LA TIRADA DE TERROR: +5

ESTATURA: 400cm

PESO: 600kg

SENTIDOS: Agudos. Infrarrojo y ultravioletas.

Radar. Puede sentir el magnetismo.

MOVIMIENTO: 15m/RC

ACCIONES: 5

BONO DE INICIATIVA: +19

BONO AL DAÑO: +11

CAPACIDAD DE DAÑO:

12 Rasguños = 1 Herida Leve

11Heridas Leves = 1 Herida Grave

9Heridas Graves = 1 Herida Mortal

Resiste tres heridas mortales antes de morir.

RESISTENCIA: 209

PROTECCION NATURAL: 5

HABILIDADES: Todas las armas de fuego 25, Esquivar 30, Todas las armas cuerpo a cuerpo 40, Buscar 20.

TIPOS DE ATAQUE: Mordisco 15 (ras 1-5, hl 6-12, hg 13-22, hm +23), Garras metalicas (ras 1-8, hl 9-12, hg 13-18, hm +19)

TERRITORIO: El infierno.

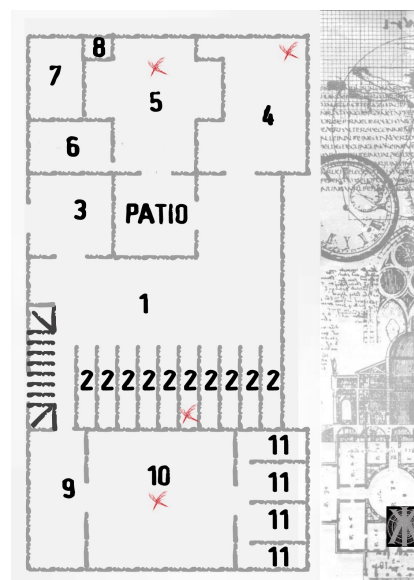
ARTE OSCURO: 10

LAS ESCALERAS

“Tras una pequeña puerta de madera se descubre un recibidor de unos veinte metros que iluminado por las pobres luces se hace irreal y enorme. Las paredes estan recubiertas por una malla de alambre de espino y detras de esta malla un papel pintado ajado por el paso de los años muestra un muro de un extraño material. Te acercas para estudiarlo con mayor detenimiento y te das cuenta de que esta hecho de huesos.”

“Al otro lado del recibidor hay unas escaleras que acompañadas por el alambre de espino desciende hasta el piso inferior. La sensacion de agobio se agarra a tu corazon y cuando apartas la mirada tienes la impresion de que dedos esqueleticos agarran la malla intentando salir.”

PRIMER PISO



1. *“Tras bajar por los peldaños de marmol se abre ante ti un pasillo estrecho que desemboca en una amplia sala. Al otro lado una estrecha puerta de madera que tiene una ventana de cristales facetados manchados boqueadas por una decena de sillas de ruedas. En la pared que tienen ante ti se extiende una interminable fila de camillas y sillas de ruedas siempre en la misma configuracion. Primero una camilla, luego una silla tumbada hacia su lado izquierda, luego otra camilla y luego otra silla tumbada en el mismo sentido y asi sucesivamente. Frente a la pared unas escaleras bajan hacia una oscuridad inquietante que hiela la sangre.”*
“El suelo pulido de cuadrados blancos y negros esta totalmente limpios junto con los techos altos te da la sensacion de estar en mitad de la nada. Un olor a sangre e incienso flota en la sala y el sonido de unos gemidos apagados que parecen venir del techo se sobrecoge. Al avanzar un poco das con unos bancos de madera roidos por el paso del tiempo, con algunos arañazos y golpes. Cerca de ellos un brasero quema con luz queda

incienso haciendo flotar sobre el el humo que adopta imagenes de sueño que llegan a asemejarse a manos fantasmales intentando asirse para salir del infierno.

2. *“A la izquierda unas puertas de madera con cristales facetados se extiende hacia la oscuridad. Al abrir la puerta ves como un pasillo se extiende a tus pies sumergiendose en la oscuridad. En el suelo miles de folios amarilleados por el paso del tiempo se extienden y en la pared un mapa del cuerpo humano ha sido manchado con inscripciones hechas con sangre. Sigues avanzando por la sala puedes ver una camilla a tu izquierda y un pequeño armario de madera noble a la derecha. Al fondo puedes llegar a ver un escritorio y un perchero metalico que sostiene una bata blanca manchada en los bajos y un estetoscopio.”*

Los papeles en el suelo estan escritos en griego y a todo el que lo lea da un pequeño esbozo del plan de Sebastian Paulov.

Todas las habitaciones son iguales asi que introduce cambios. Hace a la idea de un rectangulo alargado: En la esquina inferior izquierda hay un mapa anatomico, siguiendo este sentido hay una camilla en la parte izquierda, luego el perchero en la esquina superior izquierda. En la esquina superior derecha el escritorio, en la pared hay un pequeño armario pequeño. Ten en cuenta que la habitacion puede tener unos cuarenta metros de largo y no mas de unos tres de ancho.

Uno de ellos es especial: *“Al abrir la puerta una luz se derrama sobre el suelo y te das cuenta de que al final de la estrecha habitacion hay un enorme ventanal. Cuando te acercas a el te das cuenta de que esta da a la rotonda que hay enfrente de la estacion de Principe Pio. Los coches y los viandantes siguen con su ritmo ajenos a que tu estas alli mirando.”*

No, no es tan sencillo, es una ilusion.

3. *“Encuentras delante tuya una enorme puerda de madera con tachuelas de metal oxidado. La puerta podria tener unos veinte metros de ancho por otros tantos de alto. Una pequeña puerta de servicio descansa en una de las hojas de las inmesas puertas.”*

“Tras las puertas hay algo sobrecogedor, tan

solo vacio y nada mas. Otra inmesa puerta de madera descansa a la izquierda de las mismas dimensiones. Al frente podeis encontrar un enorme sofá de un cuero desgastado que practicamente cubre la pared en su parte baja. A la derecha un enorme cuadro oscuro da la nota de elegancia a la habitacion. Es el infierno de Boticelli.”

4. *“Un amplio pasillo de mas de sesenta metros de ancho con el piso pulido de dameros negros y blancos.”*

“Encuentras unos inmensos ventanales parecidos a los de una iglesia que dan al claustro iluminado con una luz rojiza. Siguiendolos das con un gran portico por el que puedes entrar al claustro y caminar en su interior. Sigues caminando por el pasillo lentamente llegando a la esquina y frente a ti una puerta de doble hoja, de paso dan paso a otra estancia.”

“Al traspasar las puertas un frio tremendo entumece tus cuerpos y un olor quimico se te clava en la nariz. El suelo cambia a un blanco inmaculado.”

“Avanzas lentamente por la sala en mitad de la oscuridad y el sonido del rasgar de una tela rompe el absoluto silencio en el que se encuentra la sala. Derrepente tropiezas con una camilla metalica donde hay un cuerpo cubierto con una saban. Observas a tu alrededor y poder llegar a ver como hasta donde alcanza tu vista como camillas y camillas se extienden por doquier. Te das la vuelta intentando volver a la puerta pero ya no estas alli y te encuentras rodeado de camillas.”

El espacio se plego sobre si mismo ahora se necuentran donde esta la marca roja mirando hacia la parte de arriba del mapa.

Una tirada de PER les dira que algo se mueve a un paso lento.

Cuando pasen por una de las camillas hazles una tirada de PER para que vean como de una de las camillas la sabana se mueve y un vaho sale de la nariz de uno de los cuerpos. Si son tan tontos como para levantar la sabana se encontraran a ellos mismos como si fueran muertos a los que les han practicado la autopsia.

5. *“Al otro lado del claustro una enorme puerta de*



un metal verdoso cierra el paso entre un portico de piedra donde santos y virgenes hacen las veces de tacitos guardianes de piedra."

"Al empujar levemente las puertas estan se abre lentamente y sin ningun ruido dando paso a una estancia llena la danzante luz de las velas y a un silencio roto tan solo por una voz solitaria recitando alguna especie de rezo" El rezo esta en latin.

"Tapices cubren las paredes a izquierda y derecha las paredes, estos muestran escenas biblicas. Dos lineas de bancos continuan acompanando tu vista hasta un extraño altar de forma circular que esta cubierto por cadenas gruesas de un metal negro. Tras este un rico retablo dorado decora la pared mostrando un cristo y tras el el paso por los infiernos de Jesucristo cuando murio en la cruz."

"Toda la escena esta iluminada por centenares de velas repartidas en candelabros y sitios donde encender velas por los muertos."

"Una silueta se recorta en la primera fila, parece estar de rodillas y con las manos entrelazadas como rezando."

"Al acercarte lentamente la figura a contraluz se vuelve y con voz asustadiza pregunta "Quien anda ahí? Eres tu Gabriel?" para luego levantarse torpemente mirando en tu direccion" Este personaje es un humano atrapado por als fuerzas de la oscuridad, cegado y todos los dias atormentado. El unico trato que tiene es con el que el ha rebautizado "Gabriel" con el que tiene charlas y "Gabriel" cuida de el.

"Cuando te acercas puedes ver como el hombre va vestido con una sotana negra que le llega al suelo y te tiende sus manos. En ese momento te fijas en su cara y te das cuenta de que sus ojos han sido cegados, te mira desde unas cuencas vacias llenas de sangre."

El sacerdote es el Padre Julian Lopez que esta alli desde el año pasado (el 1936) y que esta alli para cuidar de las almas de los pocos que luchan aun por la republica en las calles de madrid.

El no se querra mover de la capilla ni siquiera a la bicaria y menos dejarla. Les pedira que recen por las almas de los pobres condenados y que tengan cuidado.

6. Tirada de Buscar para acceder a la puerta que esta detras de un tapiz.

"Tras el tapiz que representa la caida de Lucifer tras el combate con el Arcangel San Miguel a las puertas del cielo encuentras una pequeña puerta que da a una amplia bicaria."

"La bicaria esta contruida en madera noble y parece que para esta estancia no ha pasado el tiempo. Encima de una mesa llace el habito blanco y la cinta consagrada para dar misa. Un caliz de oro y un plato dorado descansan al lado."

Una tirada de Buscar en esta habitacion tan solo descubririran en los cajones un periodico del año 1936.

"Al fondo a la izquierda una chimenea encendida conforta la sala e ilumina unos escalones que dan a una simple puesta con cerrojo de metal negro."

7. *"Al traspasar la puerta das a un dormitorio de madera noble y pobremente iluminado por un quinqué de aceite. Una cama de sabanas blancas con bisel y un gran armario que descansa a la derecha es el unico mobiliario de la sala. A la izquierda una ventana de pequeños cristales viselados en forma de rombo dan algo mas de luz a la entrada."*

Tras una tirada de Buscar descubrieran unas marcas a los pies del armario que indican que este ha sido movido en otras ocasiones arañado el suelo.

Si los jugadores abren la ventana se encontraran una imagen dantesca. *"Al abrir la ventana una ola de calor golpea tu cara haciendote apartar la vista durante unos segundos. Tras esto el calor es intenso pero miras y ante ti la imagen de unos lagos de fuego y miles de cuerpos retorciendose dentro de él. Al fondo una gran montaña no para de escupir fuego y humo haciendo el aire casi irrespirable. Miles de figuras algunas apenas humanas corren por doquier esgrimiendo armas."*

Esta imagen es solo el purgatorio de el padre Julian Lopez que representa como las fuerzas del mal aliadas con las fuerzas nacionales ha convertido la tierra en un infierno, algo clasico. No les dejes bajar que si no se lo comen los razizas, los malditos y demas florida fauna del infierno.



8. *"Apartas el pesado armario y ves como un pequeño cubiculo donde se guardan armas de fuego, fusiles, pistolas, algunas granadas y municion como para un regimiento. Tambien*

puedes ver una montaña de antiguos libros ajados por el tiempo, algunos chamuscados que parecen ser tipicos libros escritos por los monjes hace siglos."

Aquí no hay nada de interes, pero oye cumple la ilusion de los jugadores por tener un AK47 (jejeje).

9. "Tras apartar las sillas de ruedas que bloquean la puerta la abres y ante ti se extienden una estancia en penumbra de unos cien metros. En todas las paredes vitrinas con instrumental quirurgico y volumenenes de herbologia se extienden hasta las puertas de paso que ves a mano izquierda."

En esta sala no hay nada de interes.

10. "Al traspasar las puertas de paso puedes ver una sala de operaciones bastante moderna. Con telas verdes que cubren una especie de tienda de campaña que hay sobre la emsa de operaciones. Hilos de sutura atan la sabana al techo y una luz intermitente hace transparentarse las telas haciendo sombras irreales. En las paredes del supuesto quirofano descansan ventanales tapiados con tablones y en los cristales se ven letras en un lenguaje antiguo que suscribe un lenguaje macrabo. Tras la mesa de operaciones unos pequeños biombos de una tela amarillentas bloquean el paso y la vista a unos departamentos oscuros.

Debajo de la sabana verde pueden encontrar una escena algo macabra.

"Al levantar las sabanas puedes ver a un hombre atado de pies y manos bocaabajo. Apenas tiene piel sobre sus huesos y solo musculos y sangre los recubre. El pecho le ha sido abierto y mantenido asi por hilos que lo atan a las esquinas de la mesa. Sus organos descansan en el charco de sangre formado sobre la mesa metalica. Recorres el cuerpo estupefacto y cuando llegas a su cara ves como sus labios estan cosidos y en ese momento te das cuenta de que sus ojos te miran fijamente."

Tirada de EGO a -5.

El lenguaje es Cuneiforme y en el se puede leer "EL SER HUMANO TIENE OJOS PARA VER LA VERDAD, PERO DIOS NO QUIERE QUE VEAMOS LA VERDAD"

11. "Apartas los biombos para mriar detras con la luz intermitente que hay en el supuesto quirofano. Puedes ver como cuatro cortinas cubren lo que te recuerda a las habitaciones de urgencias. Todas ellas estan cubiertas con manchas de salpicaduras pero no se ve nada mas. Tras un segundo empiezas a escuchar el tipico pitido de las maquinas que controlan el pulso de los pacientes."

"Al descorrer las sabanas puedes ver unos cuerpos tendidos sobre las camas envueltos por completos en alambres de espino y la sangre gotea al suelo y este lo reabsorve enseguida."

En una de ellas hy una figura algo ams inquietante que se vuelve a los personajes

encarandoles.

"Ves una figura de oscuridad absoluta que se vuelve para mirarte. Su cara esta cubierta con una mascara blanca manchada de sangre y sus ojos brillan desde la oscuridad de sus cuencas. El pelo manchado de sangre cuelga goteando a ambos lados de la mascara. Sobre la piel trozos de tela cosidos al cuerpo y una decena de cuchillos y clazos atraviesan su carne. Su mano derecha apenas es visible ya que clavos de mas de cincuenta centimetros atraviesa cada centimetro de piel y en su mano izquierda puedes ver un gancho. Tu corazon se detiene y sabes en ese momento que debajo de la mascara una sonrisa diabolica te da la bienvenida."

Es un nefarita asi que la sera inevitable la subsiguiente tirada de EGO a -5



NEFARITA

AGI 31 FUE 41

PER 15 CON 41

EGO 21 BEL 3

CAR 15 EDU 15

MODIFICADOR A LA TIRADA DE TERROR: +5

ESTATURA: 200cm

PESO: 100kg

SENTIDOS: Como un humano, pero tambien tiene la capacidad de ver auras y percibir el equilibrio mental de las personas.

COMUNICACIÓN: Habla todos los idiomas. Telepatia.

MOVIMIENTO: 15m/RC

ACCIONES: 5

BONO DE INICIATIVA: +19

BONO AL DAÑO: +9

CAPACIDAD DE DAÑO:

10 Rasguños = 1 Herida Leve

9 Heridas Leves = 1 Herida Grave

7 Heridas Graves = 1 Herida Mortal

Resiste dos heridas mortales antes de morir.

RESISTENCIA: 235

PROTECCION NATURAL: Ninguna

PODERES: Telepatia: puede leer los recuerdos y los sentimientos. Distorsiona el tiempo y el espacio como una persona con desequilibrio mental superiores a 300. Cambia de aspecto hasta el doble o la mitad de la propia estatura del nefarita. Controla a todas las personas con desequilibrio mental entre -50 y -100. Hace falta una tirada de Ego con mejor efecto que el nefarita para evitar el control.

HABILIDADES: Armas automaticas 15, Pistola 15, Armas pesadas 15, sigilo 25, esquivar 25, puñal 25, Latigos y Cadenas 25, Combatir sin armas 20, Buscar 15, tortura 75

TIPOS DE ATAQUE: según arma

TERRITORIO: El infierno o algun purgatorio.

ARTE OSCURO: 20

y sangrando sobre vosotros.”

“Al llegar abajo podeis ver ante vosotros un espacioso anden de metro. Las luces que cuelgan del techo son de un color amarillentos y permiten ver las miles de pintadas con sangre que hay en la pared, algunas ilegibles, otras que nombran a personas, otras dibujos. No hay nadie en el anden y los tuneles que se abren a ambos lados brillan con una luz extraña.”

Deja a los jugadores investigar un poco el lugar. Si buscan un poco mas pueden encontrar una pequeña estancia con taquillas oxidadas donde pueden conseguir un latigo dentado.

“Justo ahora escuchais como un tren de metro de acerca al anden desde uno de los lados. Momentos despues aparece un tren humeante a una velocidad vertiginosa que se para justo ante vosotros y las puertas se abren. Veis que las luces en su interior estan encendidas y un puñado de persona estan sentados tranquilamente.”

“Al entrar instantes despues el tren arranca con una velocidad que desafia la logica y vosotros no sentis el mas minimo movimiento. Los pasajeros estan absortos y no reaccionan ante nada.”

“Al mirar por la ventana te das cuenta de que las imagenes se suceden muy rapido ante tus ojos. A veces ves oscuridad, a veces ves un desierto enorme ante ti, a veces ves andenes de tren. A veces ves ante ti la silueta de una ciudad recortada contra un cielo rojizo.”

A los mandos del metro esta Sebastian Paulov, pero no esta solo. El angel de la muerte de que es seguidor ha encargado a algunos seguidores que cuiden de Sebastian hasta que este termine su trabajo. Por cierto que esta a punto de terminar pues esta a punto de completar la Sephiroth matando a un inocente dentro del primer vagon.

Si laura esta con ellos todavia les dira que ella tiene miedo y que se quedara alli quieta. No quiere que los ojos de los legionarios del angel de la muerte lo descubran, ella esta observando desde lejos.

VAGON 08

“En este vagon cinco personas estan esimismadas.”

VAGON 07

“En este vagon podeis ver a seis personas quietas mirando ensimismadas por las ventanas como si eso no fuera con ellos.”

Tres de ellos son seguidores que var armados con espadas cortas y pistola.

VAGON 06

“Al avanzar ves como diez personas estan absortas en sus propios pensamientos y alguno leyendo el periodico de cuando el tren desaparecio.”

VAGON 05

“El siguiente vagon tiene dos personas que estan profundamente dormidos.”

VAGON 04

“Abris la puerta y veis como un inmigrante duerme recostado sobre una señora mayor y un ejecutivo mira su reloj preocupado.”

VAGON 03

“Accedeis al siguiente vagon hay unos siete personas repartidas por él sin preocuparse por lo que hay fuera.”

Tan solo dos seguidores es lo que tienen.

VAGON 02

PARADA DEL INFIERNO

“Bajais hacia la oscuridad por las escaleras de marmol sintiendo una corriente de aire sube refrescando el aire a vuestro alrededor. Las paredes forradas de alambre de espinos os siguen dando la sensacion de que alguien se agarra en ellas e incluso ahora podeis escuchar como si las agitaran. Llegais a un rellano que hace que las escaleras turzan a la izquierda y a ambos lados podeis ver unas escaleras mecanicas que bajan. Continuais la marcha cuando algo gotea desde el techo y echandote la mano a la mano te das cuenta de que es sangre. Alumbras al techo y puedes ver miles de cuerpos aplastados contra la malla, todos retorciendose de dolor

“Al acceder al siguiente vagon veis como diez personas estan esperando que el metro llegue a su destino ajenos al destino que les esta siendo escrito.”

En este vagon hay tres seguidores.

VAGON 01

“Al entrar en el vagon cuatro seguidores se abalanzan sobre vosotros y apenas os da tiempo a ver la escena. Tan solo podeis ver como un hombre esta tumbado en mitad de un circulo con extraños simbolos a su alrededor que refluyen con una luz maligna. Sobre el un hombre con un cuchillo alzado se dispone a apuñalarlo con furia.”

Los jugadores tienen unos 10 asaltos antes de que lo apuñale ya que causan un chick en Sebastian y este tiene que volver a recitar la letania a toda prisa para completar el conjuro. Una vez que lo haga apuñalara al chico y cerrara la Sephiroth sumergiendolo el metro en el palacio del angel de la muerte.

SEGUIDORES

AGI 10 FUE 14

PER 16 CON 16

EGO 5 BEL 6

CAR 18 EDU 12

MODIFICADOR A LA TIRADA DE TERROR: +5

ESTATURA: 175cm

PESO: 80kg

MOVIMIENTO: 15m/RC

ACCIONES: 2

BONO DE INICIATIVA: +0

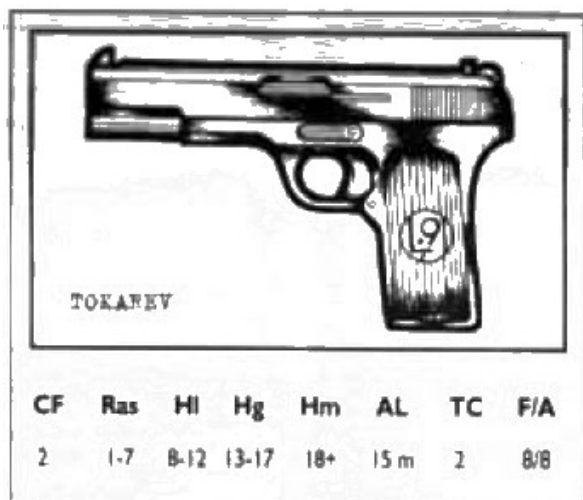
BONO AL DAÑO: +1

CAPACIDAD DE DAÑO:

5 Rasguños = 1 Herida Leve

4 Heridas Leves = 1 Herida Grave

3 Heridas Graves = 1 Herida Mortal



RESISTENCIA: 110

PROTECCION : gabardinas de cuero.

HABILIDADES: Pistola 10, sigilo 20, esquivar 15, puñal 10, Combatir sin armas 10, Buscar 15, espada 12.

TIPOS DE ATAQUE: Pistola Tokarev

Espada corta (ras 1-7, hl 8-13, hg 14-17, hm +18)

EPILOGO

“Tras detener a Sebastian (Procura como DJ que no muera) el tren se detiene en la estacion de Principe Pio donde los cuatro responsables estaban observando como se iban los operarios a seguir buscando. En ese momento se sorprenden y os miran con ojos desorbitados.”

No quieren explicaciones solo felicitan a los jugadores por encontrar el metro y les dan las gracias. Lllaman a la policia y ellos si que preguntan. Luego el metro de madrid les da en agradecimiento la entrada gratis de por vida.

La policia llevara a Sebastian Paulov a la comisaria y de alli ya se vera que se hace con el.

EXPERIENCIA

Solo por jugar otorga tres puntos de experiencia.

Si ven lo de la sephiroth sin que les des piestas otro punto de experiencia.

Si ayudan a Lauro otro punto de experiencia.

Si investigan la estacion de Principe Pio dales otro punto de experiencia.

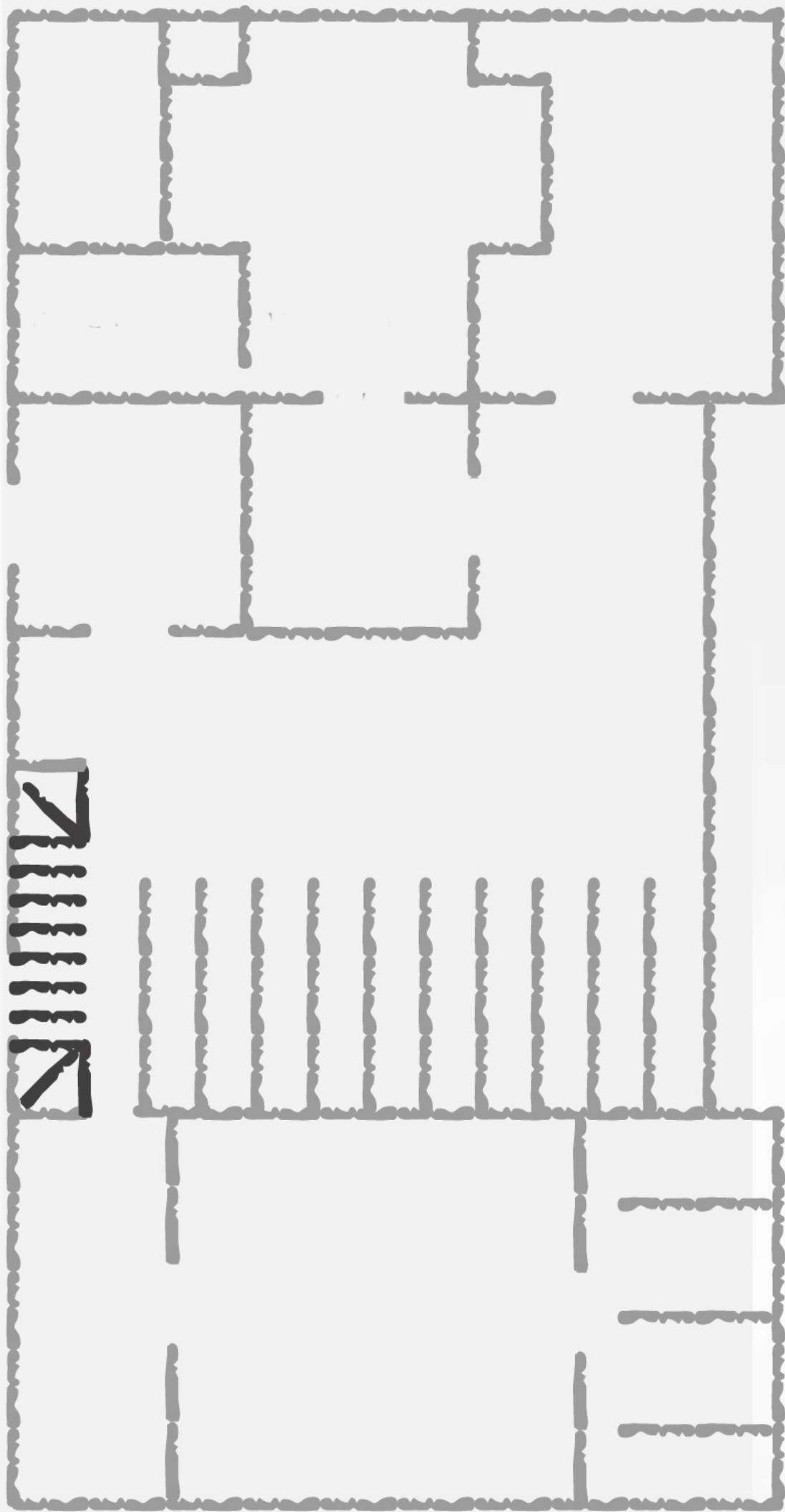
Si ayudan de algun modo a alguien dentro de la estacion dales un punto por cada uno, aunque solo sea por la intencion.

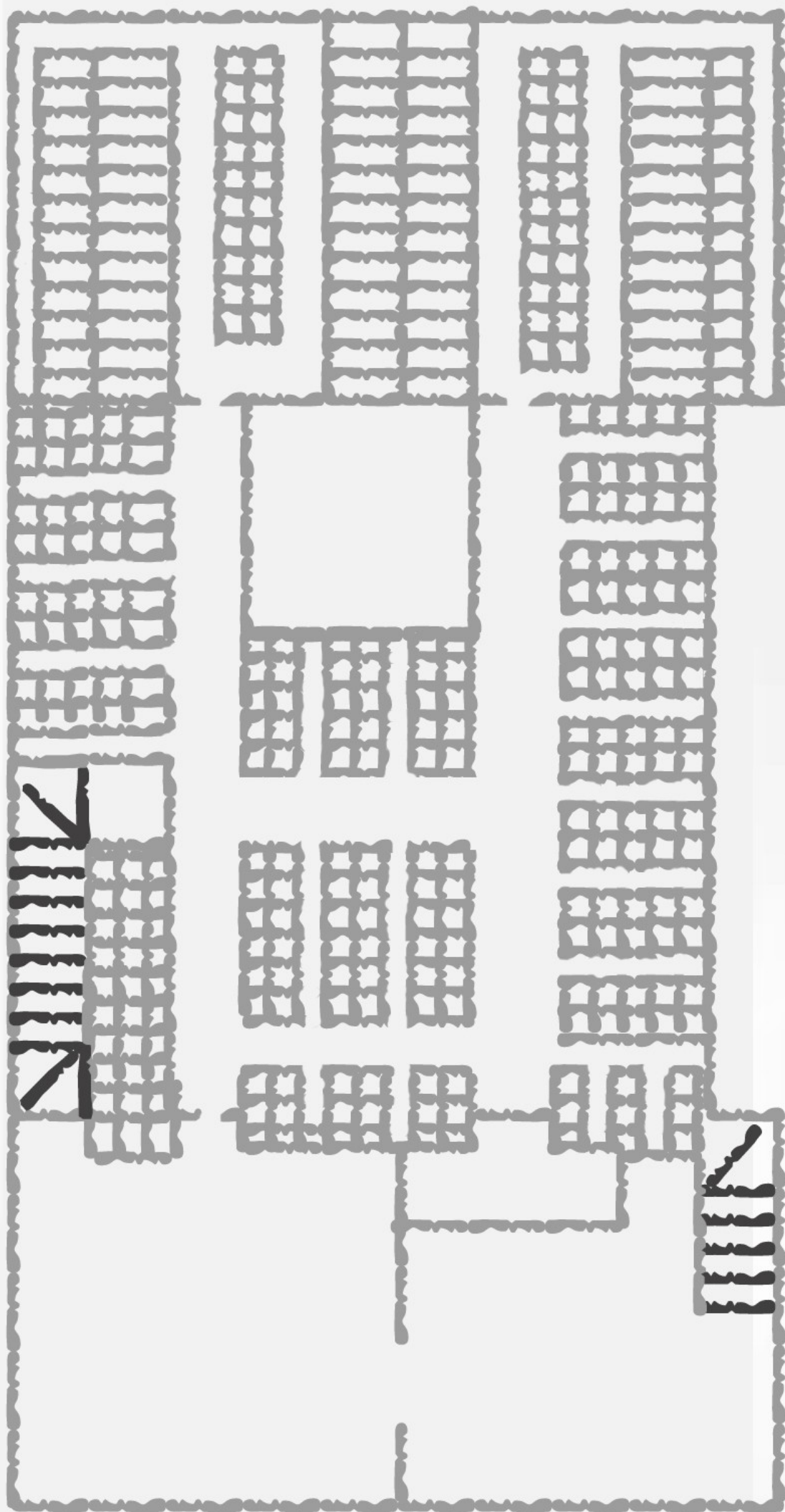
Si salvan al chico que esta a punto de ser asesinado dales otros tres.

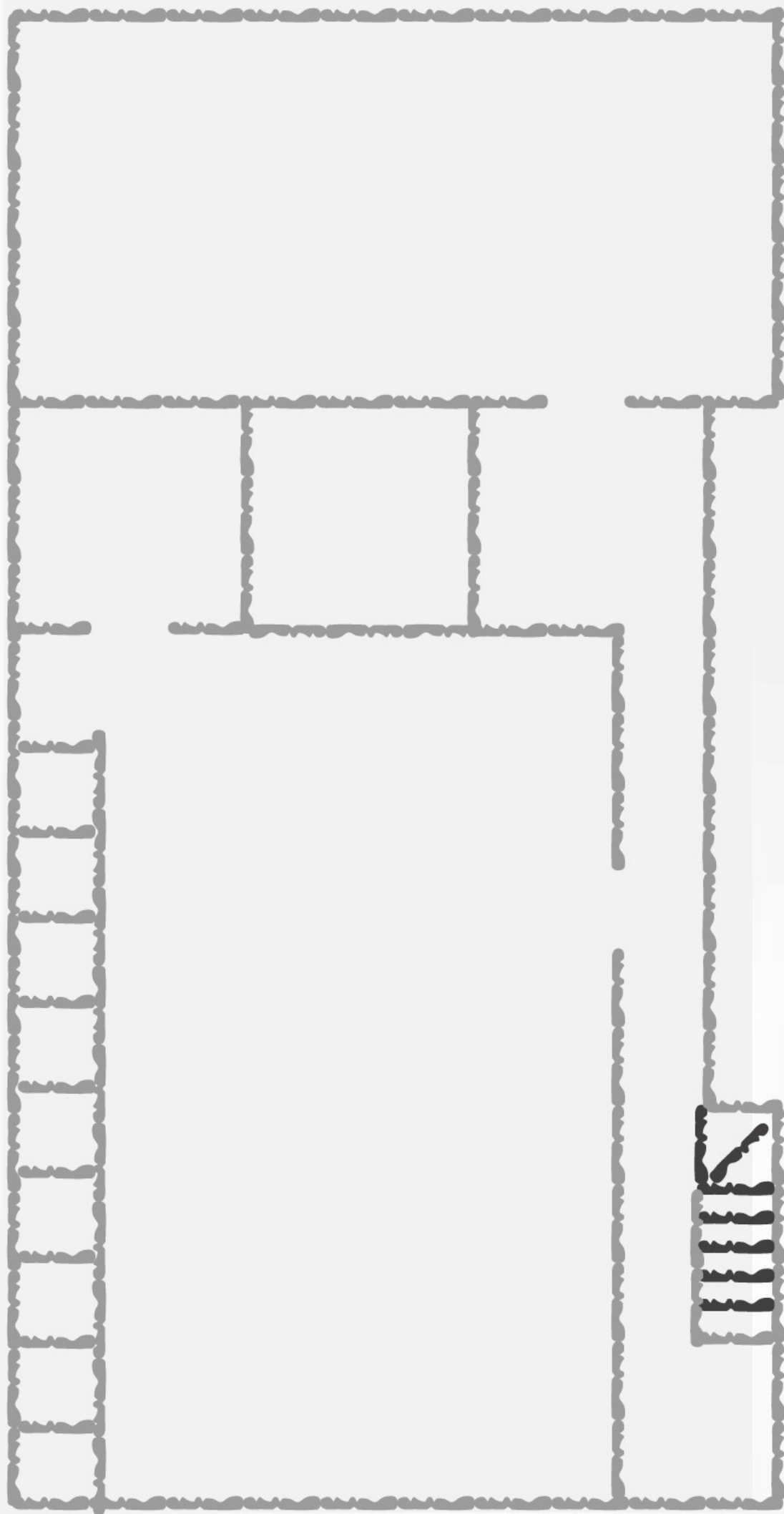
Pide a los jugadores que voten al jugador mas util y otorgale otro punto.

Ademas reciben un punto de heroe y su desequilibrio aumenta en +20









simbología

- Transbordo entre líneas de Metro
- Transbordo largo entre líneas de Metro
- Estación con horario restringido
- Estación con acceso para personas con movilidad reducida. Ascensor
- Acceso con rampa
- Estación de Cercanías • Renfe
- Estación de largo recorrido • Renfe

B1 B2 B3

Cambio tarifario exclusivamente para abonos mensuales y anuales, y títulos de 10 viajes



Mayo 2003



Comunidad de Madrid

CONSEJERÍA DE OBRAS PÚBLICAS,
URBANISMO Y TRANSPORTES

MetroSur



leyenda

- 1 Plaza de Castilla / Congosto
- 2 Ventas / Cuatro Caminos
- 3 Legazpi / Moncloa
- 4 Argüelles / Parque de Santa María
- 5 Canillejas / Casa de Campo
- 6 Circular
- 7 Las Musas / Pitis
- 8 Nuevos Ministerios / Barajas
- 9 Herrera Oria / Arganda del Rey
- 10 Fuencarral / Puerta del Sur
- 11 Plaza Elíptica / Pan Bendito
- 12 MetroSur
- R Opera / Príncipe Pío



