



# UNKNOWN

MENTES EN BLANCO

CIDICE



# CODICE

*De la unión de ideas de cuatro roleros nace CODICE, un manuscrito donde todo tiene cabida.*

*Una compleja investigación policial con estremecedor desenlace, una visita a una tétrica mansión o un habitat orbital alrededor de un planeta desconocido. Todas las aventuras que puedas imaginar estan recogidas en CODICE, en ellas puedes encarnar a un pirata del siglo XVIII, un anodino oficinista con terroríficos secretos, un joven mago con ansias de poder...*

*CODICE pretende recopilar historias en las que sumergirse, apostando por la calidad y una cuidada presentación.*

*Se trata de un suplemento gratuito de roleros para roleros, pero especialmente para directores de juego, pues el contenido de CODICE está expresamente pensado para vosotros; las historias que aparecen son totalmente adaptables a diferentes sistemas de juego.*



Thriller psicológico



Hitos es un juego de rol de Nosolorol Ediciones



Se estiman 3 sesiones de 3 horas



Diseñada para 3 jugadores



## UNKNOWN

MENTES EN BLANCO

### "INTRODUCTION" SOLAR FIELDS

Unknown es un módulo que pretende ser una interpretación de la película "Mentes en blanco" ("Unknown", 2006).

Si bien se ha preparado con el sistema Hitos en mente puede ser jugada con cualquier sistema puesto que se basa mayoritariamente en la interpretación de los jugadores mas que en superar tiradas de habilidad. Únicamente al final de la aventura hay una situación de enfrenamiento pero que dada su naturaleza, esta puede resolverse de forma narrativa, sin recurrir a tirada alguna. De todos modos queda en manos del Director de Juego cómo y de qué manera jugar.

La aventura comienza con los personajes despertando en un entorno y situación que les son desconocidos habida cuenta del episodio de amnesia que parecen sufrir. Esta falta de recuerdos va desapareciendo a medida que pasa el tiempo pero también esto juega en contra de los personajes, puesto que dichos recuerdos les podrá poner en bandos contrarios, con secuestradores y secuestrados compartiendo el mismo espacio. Sus aparentes captores o causantes de su circunstancia están próximos a llegar a la fábrica abandonada donde han recuperado la consciencia. En el apéndice 2 encontrará el director de juego una sucesión de los acontecimientos previos al comienzo del modulo.



## "WAKE ME UP"

ALOE BLACC

Chaqueta Motera (CM) despierta, mareado, tremendamente aturdido y con un zumbido que le perfora el cerebro y pegando grandes bocanadas de aire y. No recuerda NADA. Si mira a su alrededor, verá que se encuentra en una especie de fabrica. Hay varios elementos que llamaran su atención:

- Un tipo yace tumbado boca abajo unos metros delante de él. A su lado, los restos de un teléfono móvil, completamente destruido e inservible.

- Otro está atado a una silla, mas cerca aun que el anterior, e inconsciente.

- A su espalda, una última persona que cuelga de una barandilla (de una pasarela elevada) a la que se encuentra esposado por su brazo derecho. Parece estar inconsciente.

Puede ser que se dedique a inspeccionar la planta baja de esta aparentemente abandonada fabrica (y eso incluye el cuerpo principal, la antesala y algunas pasarelas elevadas a las que se accede a través de escaleras metálicas)

o a comprobar el estado del resto de las personas que se encuentran a su alrededor (todas vivas pero inconscientes, incluido el que cuelga esposado que parece tener una algún tipo de herida por la mancha de sangre que tiene en el pecho, cerca del hombro derecho). No importa lo que se intente hacer para despertar a los que no están conscientes, será totalmente infructuoso.

Tampoco tardará mucho en darse cuenta de que unas escaleras llevan a un segundo piso o nivel. Antes de que, motu proprio, suba al segundo piso, una serie de golpes, como si se golpeará algo de metal llegan desde esa planta alta. Si se guía del sonido, llegara a una sala bastante grande, con varias hileras de taquillas en todo el espacio de la sala, bancos para sentarse, como si de una sala de vestuarios se tratara. El ruido lo provoca una chapa metálica, que parece tapar lo que parece ser una ventana de lamas metálicas fijas. La chapa, sujeta por un tornillo al marco, es movida por el viento que entra por la ventana y choca contra las lamas, generando el ruido.

Si inspecciona la habitación, al encontrarse bastante mareado, con la vista borrosa y con malestar generalizado, de poco se percatará.







Si verá una puerta en esa habitación que lleva a unos aseos.

En los aseos, no sería mala idea intentar ver si sale agua corriente de los grifos e intentar refrescarse. Cualquier excusa será buena, llegados a este punto, para que el personaje se vea reflejado en los espejos sobre los lavamanos, y vea a un desconocido. El grado de amnesia es tal, que no se reconocerá. Este instante será propicio para que el personaje tenga un flashback. Y en esa serie de recuerdos que llegan a su cabeza, como un torrente, el personaje verá lo siguiente:

- Se verá junto a una niña pequeña, mientras ambos sonríen y hablan animadamente.
- Luego, corriendo por un pasillo, quién sabe si de un hospital o un colegio, con la misma niña en brazos.
- Por último, el personaje en un parking o garaje con varias figuras con pasamontañas que les cubren las caras. No sabría decir que están haciendo.

Después de esto, más asentado, podrá ver más claramente donde se encuentra y percatarse de más cosas (puede que se percate de dos sillas, puestas respaldo contra respaldo, aunque uno de ellos esté roto y trozos de

cuerda en el suelo).

Suena un teléfono, de esa misma planta, en la oficina. Si el personaje lo descuelga y responde, un ruido estruendoso como de obra de construcción se cuela por el aparato. Su interlocutor al otro lado no parece dudar de la voz del pj. Primero lo llamará "grandullón" y si luego no responde usará el nombre de Randall. Dependiendo de cómo actúe el pj usará otro nombre más ("¿Eres tu, Brockman?") y le preguntará por que no contestaba al móvil. Luego le dirá que un tal "Piel de Serpiente" quiere saber si se dejó la pistola "por ahí, en la mesa del despacho". Lo más cercano a un arma que encontrara el personaje si busca será una funda de pistola en uno de los cajones.

Si contesta afirmativamente, el tipo al otro lado del teléfono lo dará por bueno y luego le preguntará por otra persona, un tal Coles. Según como salga de esta, el personaje puede sacar algún dato mas, pero nada importante. Si contesta negativamente, su interlocutor le dirá que probablemente se la haya dejado en el coche.

Sea como sea, le dirá que volverá a llamar. Un nuevo ruido, que proviene del piso de



abajo, llamará la atención del único personaje consciente hasta este momento.

El personaje de Pantalones Vaqueros (PV) despierta bruscamente y con sus movimientos varios objetos que estaban a su lado en la pasarela metálica donde yacía caen al suelo frío y duro de hormigón de la nave principal de la fábrica. Aunque aturdido y con los sentidos mermados, se percatará de que está en una superficie metálica, elevada sobre el suelo de la nave principal de la fábrica. Haya bajado o no CM, PV podrá inspeccionar la zona en la medida de sus posibilidades, puesto que además de sus sentidos mermados, su cuerpo esta engullido y sus articulaciones doloridas. Descubrirá lo mismo que CM cuando volvió a la realidad.

Tarde o temprano los personajes se encontrarán en algún punto de la instalación, siendo completos extraños el uno para el otro (además de para sí mismos) lo cual dará lugar a una mas que probable conversación en la que la aparente amnesia que sufren será el tema principal. Durante la conversación, PV comenzara a sufrir nauseas y ganas irrefrenables de vomitar. Sea cual sea el lugar en donde lo haga (quizás CM le de indicaciones de cómo llegar al baño), después de mitigar las nauseas sufrirá su primer flashback:

- Primero una mano disparando una pistola
- Luego unas figuras con el rostro cubierto que parecen salir de un vehículo frente a él
- Luego se ve a si mismo arrastrando un cuerpo por la fábrica
- Por ultimo, se ve a si mismo como un policía o agente de seguridad recibe un disparo por la espalda mientras parece huir

Después de esto, es cuando Nariz Rota (NR) empieza a toser, lanzando algunos esputos sanguinolentos por la boca; aparece que va recuperando la consciencia, pero bastante

mareado y abotargado. El panorama que se encontrará será el mismo que sus compañeros despertados, incluido el hecho de que no recuerda nada de sí mismo o de cómo acabó allí. Como en el momento anterior, es casi seguro que se produzca una conversación entre los personajes.

Ni que decir tiene que su nariz está rota y eso duele considerablemente. Sería deseable algún tipo de apósito en su nariz o al menos limpiársela. Quizás en el baño pueda haber un botiquín. Si dirige sus pasos al baño o a cualquier otro lugar en busca de algo que poder aplicarse, encontrará varias páginas sueltas de un periódico (el Rosales Register del 11 de marzo de 2008). Noticias de política, deportes y algo de sucesos. Poco más.

Si va al baño, encontrará un botiquín con gasas, alcohol y agua oxigenada. Es en este punto, quizás después de limpiarse la nariz, en donde tendrá su primer recuerdo de algo ya pasado:

- Se ve a si mismo recibiendo un cabezazo que rompe su nariz. No puede discernir quien le golpea





## "WALKING ON SUNSHINE"

KATRINA & THE WAVES

A partir de este punto los tres personajes ya están plenamente conscientes y podrán actuar en equipo o por separado intentando averiguar qué ha pasado y cómo han terminado con sus huesos en una especie de fábrica abandonada, amén de intentar recuperar la libertad.

**Si buscan por la instalación,** podrán encontrar:

- Un pack de botellas (de plástico) de de agua cerca de la puerta de entrada.

- Un juego de llaves, entre ellas las de un vehículo con cierre electrónico, y no muy lejos de las botellas.

NOTA: si alguien juguetea con el cierre del coche en la oficina del segundo piso, cerca de la ventana, podrá oír como se abren y cierran las puertas de un vehículo que debe encontrarse cerca.

- Una lima. **NOTA:** no servirá de mucho con los barrotes que tiene cada ventana de la antessala.

- Una bombona de un compuesto químico gaseoso. Parece que ha recibido algún golpe y lo que fuera que había dentro (si es que había algo) se ha esparcido. Hay algo escrito por el exterior del recipiente pero borrado en su mayor parte. Solo quedan los caracteres "C8H10". **NOTA:** si se busca expresamente en la instalación por un registro de productos químicos o de documentación similar, se podrá encontrar información de un compuesto químico cuya formula acaba en C8H10, de nombre casi impronunciable y cuya exposición prolongada puede causar, además de náuseas, inconsciencia y vómitos, amnesia retrograda severa sobre la memoria narrativa de la per-

sona expuesta, e incluso la muerte.

- CM, si rebusca en sus bolsillos (quizás antes ya lo hubiera hecho pero estaba tan embotado que no se percató), encontrará un mechero zippo en el que están grabadas las palabras "Con amor Erin".

Puede ser este, si el director lo ve oportuno, un buen momento para que despierte y vaya volviendo al mundo de la vigilia el tipo que está atado de pies y manos a la silla. Como los demás, despierta tosiendo y pegando bocanadas de aire, asustado y mirando en torno suyo. Cuando es consciente de su situación, pide ayuda a gritos para que lo suelten de las ataduras que lo mantienen sujeto a la silla. Este tipo no es excepción y tampoco recuerda nada de nada, ni sobre sí mismo ni como acabó prisionero en una silla.

Su comportamiento, en caso de que no lo liberen, pasará de buscar compasión entre sus compañeros de infortunio a molestar e intentar irritarlos. Después de un rato, asumirá su situación y pasará a estar la mayor parte del tiempo callado y observador de cómo se va desarrollando la situación. También tendrá una visión de lo ya sucedido, y en ella, se ve cavando una oquedad o agujero en un suelo de tierra polvorienta con una pala. Los callos en sus manos dan credibilidad a la visión.

En este momento, el moribundo que cuelga de la pasarela que recorre esta nave principal de la fábrica abre la boca, en un momento en el que todos estén reunidos en la planta baja, quizás hablando de la su extraña situación. Y abrirá la boca para hacerles sabedores a todos de que CM contestó a una llamada telefónica al poco de recuperar la consciencia. Salvo que no se los haya comunicado ya el propio CM, esto seguramente hará que todos se giren hacia él en busca de una explicación.

**IMPORTANTE:** el estado del moribundo esposado es casi crítico. Ha recibido un disparo entre el pecho y el hombro derecho, y esta colgando





de su brazo derecho (cercano a la gangrena por estar esposado a la barandilla de la pasarela), como ya se ha indicado. Parece poco probable que sobreviva y cualquier movimiento en aras de situarlo en una postura más cómoda podría acelerar su muerte, quedando esto en manos del DJ. Como todos, no tiene ni la más remota idea de quién es o cómo ha acabado así. Y dado su estado preferirá guardar silencio puesto que sus fuerzas son exiguas.

Una búsqueda más concisa en la zona de las taquillas de la planta superior puede hacer que uno de los personajes encuentre una sorpresa en una taquilla: el cuerpo sin vida de un hombre uniformado metido de mala manera en el habitáculo. Lleva un uniforme de vigilante de seguridad y en una de las mangas de su camisa lleva, cosido, un logo de una estrella y tres letras, "LPW". Si superan una tirada apropiada, CM puede reconocer que esas tres letras se corresponden con Liberty Plaza West, pero no sabría decir a que hace referencia o por qué lo sabe. NR, de igual manera, podrá recordar que en el periódico que encontró hace unas horas había una noticia relativa a ese LPW (ver el recorte de periódico).

## "TIME IS RUNNING OUT"

MUSE

En este punto, si el director de juego así lo considera, y aprovechando cualquier momento en que los tres personajes estén en la nave principal o en la antesala, se percataran de que el tipo que había despertado atado a la silla (lo hayan desatado o no) esta intentando coger algo (una pistola) de debajo de una estantería metálica cercana a donde estaba prisionero. Si aún permanece atado, intentará alcanzarla apañándose las con los pies, estando en este caso la pistola más "a mano".

Sea como sea, no llegara a cogerla, y los personajes tendrán tiempo de impedirselo e intentar hacerse (todos o solo uno de ellos) con el arma. El arma, una Glock 9mm. es plenamente funcional y tiene 10 balas en el cargador. Este nuevo "actor" traerá cambios.

Salvo que no sea funcional por circunstancias producidas durante la partida, el teléfono de la oficina suena de nuevo. NOTA: si este teléfono no fuese funcional, otro de emergencia



sonará pero en otro rincón de la fábrica, y con un sonido más bajo que el de la oficina lograba enmascarar.

Sea quien sea la persona que lo coja, el individuo al otro lado de la línea no esperara ningún intercambio de palabras y escupirá un escueto "Soy yo. Ya esta hecho. Nos vemos al anochecer".

Es en este punto cuando los personajes tendrán la segunda tanda de flashback o recuerdos. Cualquier momento de relajación o de introspección servirá para que el torrente de imágenes acuda imparable a las cabezas de los personajes.

Comenzamos con NR:

- Primeramente se ve a sí mismo siendo empujado después de un intento de huida para luego ver como le ponen un saco o bolsa que le tapa toda visión.

- A continuación, mas que una visión, una certeza de haber estado hablando con alguien y cerrando un trato o acuerdo.

Seguimos con el fornido CM:

- Está rodeado por cuatro figuras, todas con pasamontañas, que están forzando a sentarse a dos figuras con el rostro cubierto en sendas sillas. Están atados de pies y manos y colocados espalda contra espalda.

- En otra "secuencia", en los baños de esta instalación abandonada, CM está frente al espejo y se quita la capucha mientras deja un móvil (el mismo que vio en la nave principal hecho trizas) al borde del lavamanos.

Y por último PV, que después de darse cuenta de lo amoratadas que tiene las muñecas, revive lo siguiente:

- Camina por un sótano, garaje o similar y de repente un vehículo, una furgoneta, aparece de la nada; de ella se baja cinco individuos, que lo golpean y tiran al suelo, para a continuación meterlo en la furgoneta. Eso es todo.

- Luego ve como lo sienta en una silla, a la fuerza, atado de pies y manos. A él y a





alguien más, al notar el contacto de su compañero de fatigas. Algo le tapa la cabeza. Y se recuerda intentando romper el respaldo de donde esta sentado balanceándose, quien sabe si con ayuda del otro cautivo.

- Parece que lo consigue porque lo que revive a continuación es su intento de huida de esta fabrica, durante la cual consigue atacar a un secuestrador. Su compañero de cautiverio ha conseguido golpear con una pala a otro secuestrador, dejándolo K.O.

- Aparece otro criminal, armado con una pistola, y también pelea contra el, moviéndose por la fábrica.

- En la pelea, algo (una bombona) cae al suelo para luego escuchar una fuga de gas.

Algo parece estar sucediendo fuera de la fábrica en este momento. Puede haberse dado cuenta algún personaje jugador o quizás el viejo de la silla. Un vehículo ha aparcado cerca del edificio y de él se bajan dos personas, un adulto y un niño.

El primero se dedica a bajar cosas de su coche y a dejarlas fuera del vehiculo. Parece basura o desperdicios de algún tipo. El niño se dedica a jugar con una pelota, corriendo de aquí para allá por los exteriores de la fábrica. Cualquier intento de llamar su atención será infructuoso, o eso parece, porque después de un rato ambos marchan otra vez por donde vinieron.

En este punto, el herido de bala parece que ha recordado él también algo de su pasado y lo contará si sus fuerzas se lo permiten cuando todos estén en la nave principal. Contara que conoce a CM de algo y de hace mucho tiempo, "de cuando éramos niños e íbamos al lago a remar". Luego da un intento de tomar una bocanada de aire y muere.

## "FACING THE ENEMY" DISCHORD

El día ha ido pasando y ya ha anochecido. Quienquiera que sean los que han llamado, están a punto de llegar. Puede ser que los pj quieran preparar una defensa y quizás una posibilidad de escapar, si es que todos han sido alertados de lo que se aproxima. O quizás, si se han hecho una idea de quién es quién, quieran jugársela y engañar a sus aparentes secuestradores. Sea como sea, alguien está aproximándose y probablemente no le va a gustar lo que vea, así que será decisión de los personajes cómo hacer frente a la tormenta para intentar salir de una pieza y escapar.

Piel de Serpiente y sus cinco secuaces aparcarán su vehículo frente a la fábrica y accederán al interior. Si los jugadores han decidido la vía de la confrontación con sus captores, la sorpresa inicial (para los criminales) dará paso a un enfrentamiento en el cual los malos portan todos armas de fuego, mientras que los cautivos solo una pistola de 9mm. Cómo se desarrollará el combate dependerá de cómo decidan defenderse.

Si la situación toma un cariz muy desfavorable para los jugadores, el DJ puede optar por la aparición de la policía justo en ese momento. Piel de serpiente deberá dividir sus fuerzas.

Y es que fuera de la fabrica, en el resto del mundo, ha tenido lugar una investigación por parte de la policía, alertada por la mujer de PV, que ha intentado locali-





zarlo desde que se dio aviso de su posible secuestro. Además, las indicaciones del hombre que se paró junto a su hijo en las afueras de la fábrica a dejar basura y escombros, sobre que algo raro pasaba en ese lugar sirvió a las fuerzas de la ley para dar con la pista definitiva de dónde tenían retenido a PV.

Si los jugadores deciden optar por intentar cualquier tipo treta con sus captores pero sin peleas de por medio, salvo manio-  
bra o plan magistral (lo cual queda a discreción del DJ), serán reducidos a las primeras de cambio. En este punto puede hacer su aparición la policía y desatarse el caos. Una vez más se deja a discreción del director de juego cómo lidiar con la situación y qué pasará con los personajes, teniendo claro que tarde o temprano, Piel de Serpiente y sus secuaces serán reducidos. Pero mientras tanto, y hasta que eso suceda, se puede dar alguna situación de combate entre secuestradores y secuestrados, pudiendo haber bajas en ambos bandos. El tipo que despertó atado a la silla tiene elevadísimas probabilidades de pasar a mejor vida.

## "TRUTH LIES LOW" THE DRAMS

Como se ha dicho, los criminales serán eliminados y los pj (al menos los que sigan vivos) liberados. Una vez la situación haya recuperado la calma, la policía les dirá que tanto William Coles Jr (PV) y Richard McCain (NR), un empresario de éxito de Nuevo México y su asesor financiero, fueron secuestrados la madrugada del 10 al 11 de marzo por un grupo de criminales. Estos no tardaron mucho en pedir rescate a la esposa de Coles Jr, la cual se puso en manos del FBI.

En un intento de atrapar a los secuestradores, se accedió a entregar parte del dinero que pedían a cambio de Coles, pero el plan no fue todo lo bien que debería. No todo estaba perdido, ya que el aviso por parte de un civil que rondaba la zona y que aseguró ver algo sospechoso en la zona de la fábrica alertó a las autoridades locales y al FBI.



Esto dio pie a las fuerzas de la ley para orientar sus pasos a este lugar y rescatar a los cautivos. Además, Match Wozniak (CM) es un agente especial de policía que logró infiltrarse en la banda de secuestradores, los cuales estaban siendo vigilados por el FBI desde mucho antes para cogerlos con las manos en la masa.

Si se da la circunstancia de que CM se cruza con la mujer de PV tendrá un último flashback:

- Primero se ve a si mismo llorando y abatido, en una habitación de hospital con la misma niña de su primera visión, la cual yace tendida sobre una cama, blanca y fría.
- Luego otra escena de desayuno en una cocina, con la misma niña, una mujer y él mismo con uniforme de policía.
- Por último, él mismo, vestido de calle con la mujer de PV, la cual le pone al tanto sobre un plan para que secuestren a su marido, acaben con él y así cobrar una importantísima póliza de seguros. Luego,

en otra escena donde CM le cuenta a Piel de serpiente su plan, como forma de ganarse su confianza y entrar dentro de su banda.

Lo que piensen cada uno de los personajes sobre qué pasó en realidad será cosa suya.

#### Apéndice 1:

### "CALL THE POLICE"

#### Rude Tin

Puede suceder que, dado que el teléfono tiene línea, decidan los jugadores llamar a la policía y dar cuenta de lo que sucede. Ninguno, por su estado de amnesia, sabría que contar sin que lo tomaran por loco. Poco o nada van a poder aportar que sea información útil, salvo que son cinco personas, una de ellas gravemente herida, que han despertado en lo que parece ser una instalación industrial sin la más remota idea de cómo han llegado ahí. Si aun así quieren ir por ese camino, la situación cambia:





**Apéndice 2:**  
**"JOURNEY THROUGH THE PAST"**  
**Chris Olley**

Ha habido secuestro, si. Pero no ha sido denunciado aun. El tiempo que llevan en el edificio es menor, pero la amnesia es igual de dramática. La policía esta ahora al tanto e intentara dar con la localización de los personajes intentando localizar la llamada. Al final, casi al mismo tiempo que los secuestradores, llegan al lugar y se desatara el tiroteo.

El recorte de periódico con la noticia del secuestro ya no tendrá cabida, puesto que no se ha puesto aun en conocimiento de la población.

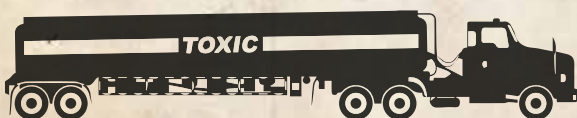
Será opcional la "visita" del padre e hijo por la zona.

El segundo flashback de NR será diferente, ya que se vera primeramente hablando, en una cafetería, con una mujer morena (la esposa de PV, aunque obviamente no lo sabe) y se diría que cerrando un trato; luego se vera dentro de sí, reviviendo como lo golpean unos desconocidos y lo meten cual fardo en un vehículo; un último pensamiento le viene a la cabeza, la frase "se han equivocado"

En esta alternativa, todos los personajes tendrán una tercera tanda de recuerdos que aflorarán en sus cabezas. Para CM, la visión comienza con él mismo en la cama de una habitación de hotel, con una mujer (la esposa de PV, algo que tampoco recuerda) que le dice que todo esta arreglado y que su marido estará en el Liberty World Plaza a la hora indicada. Para PV, el recuerdo consiste en una escena con familia y amigos, en una barbacoa. Entre los presentes en esa fiesta, su mujer y NR. En el caso de NR, se verá a sí mismo en un acto público en el que PV junto a su esposa (la que aparecía en su flashback anterior) están realizando algún tipo de presentación a los medios.

Una vez reducidos los secuestradores, la policía les ayudara a terminar de recordar quienes son y que ha pasado. En esta situación alternativa CM seguirá siendo un agente del FBI infiltrado con el mismo trasfondo que en la propuesta inicial.

El resto de acontecimientos tendrán lugar sin ningún cambio y en su mismo orden, si el DJ así lo determina.



Se muestra a continuación qué pasó antes de que los personajes despertaran en la fábrica abandonada:

- Piel de serpiente y sus secuaces (entre ellos CM) secuestran a PV y NR en el garaje del Liberty World Plaza y en su intentona matan a un guardia de la seguridad privada del edificio. A todos, incluido el cadáver, se los llevan a la edificación que se convertirá en su prisión.

- Piel de serpiente y algunos compinches se marchan a otras tareas de criminal confeso dejando a CM y EB al cargo.

- PV y NR consiguen escapar de los vestuarios donde estaban retenidos y en su intento de huida consiguen dejar fuera de combate a AS (armados con una pala). NR se hace con la pistola que llevaba AS. En ese momento aparece CM.

- NR, portando el arma de fuego, y CM se enzarzan en un combate y este último le rompe la nariz al primero de un cabezazo.

- Al mismo tiempo, PV (que ha decidido ir por otro camino) y EB luchan en la pasarela metálica. Durante la refriega EB da un empujón a PV, el cual golpea, con su inercia, una bombona que cae al duro suelo de hormigón de la nave principal. Esta caída provoca que comience a salir el gas que contenía el recipiente cilíndrico, que se expande por la instalación.

- Volviendo al combate entre PV y EB, el primero ejecuta una brillante maniobra que acaba con EB colgando de la barandilla de la pasarela, por unas esposas que él mismo llevaba y que PV hábilmente emplea.

- El gas que provocará la amnesia y que los acercará a todos peligrosamente a la muerte sigue ocupando el edificio.

- NR y CM han seguido peleando y en un descuido provocado por el cabezazo recibido, NR dispara su arma, acertado en EB, de forma casi fatal.

- El gas ha seguido expandiéndose y poco a poco todos empiezan a notar sus efectos, perdiendo la consciencia hasta fundirse todo a negro.



Apéndice 3:  
"CHARACTERS"  
Lowers

**Match Wozniak** (Chaqueta Motera – CM): varón de unos 40 años, en torno a 1,85 m. y 85 kg. de peso. Tiene el pelo negro lacio, los ojos oscuros, boca fina y alargada y nariz afilada. Viste chaqueta motera negra camiseta de manga larga azul marina, pantalón vaquero y botas. Es cauteloso y algo reservado, pero si lo ve claro, actúa sin dudar.

**"No me fío de nadie y no quiero meterse en mas líos de los que ya tengo sin comerlo ni beberlo. No se como explicar todo esto y no voy a dejar a estos tipos que me jodan mas la vida si les da por hacer cualquier gilipollez".**

**William Coles Jr.** (Pantalón vaquero – PV): varón de entre 35-40 años de 1,75 m. de altura, delgado y fibroso. Tiene el pelo rubio, muy corto, los ojos hundidos y de color claro, el ceño muy pronunciado y la nariz pronunciada y ganchuda. Viste camisa y pantalón vaquero y unas deportivas. Es decidido e intenta ser resolutivo, pero primero ante una situación complicada o problemática, intenta plantear todos los escenarios posibles escogiendo siempre la mejor opción para él. Es un negociador nato. **"Hay un tío herido de muerte, o sea que hay armas de por medio. Todo esto es muy complicado de explicar, así que no cometerá ninguna insensatez. Y tampoco se lo permitiré a estos tíos, sean quienes sean. Por lo menos hasta que se me aclare la puta cabeza".**

**Richard McCain** (Nariz Rota – NR): varón de 40-45 años, de 1,70 m. de estatura, algo grueso y no muy buena forma física. Tiene el pelo castaño oscuro, los ojos azules y facciones redondeadas. Viste un suéter de cremallera, azul claro, pantalones vaqueros y botas. Es desconfiado por naturaleza, tiene una mente analítica y matemática y todo lo pasa por el filtro de las posibles consecuencias de cualquier acto.

**"Desconfío de todos y mas vale solucionar esta mierda sin empeorar la situación ni lo mas mínimo. Hasta que no tenga claro que ha pasado aquí, mas vale andarse con cuidado.**

**Cualquier chorrada que se les ocurra a todos estos puede ser fatal".**

**Brockman** (Atado a la silla – AS): rozando los 60 años, bajito y regordete. Calvo, salvo por una tonsura, con barba castaña. Lleva gafas. Viste pantalones chinos y una camisa de botones, además de una chaqueta de punto. Calza mocasines.

**Bobby** (Esposado a la barandilla – EB): Joven de treinta y pocos años, altura y constitución medios. Pelo negro rizado y perilla. Viste una chaqueta verde, camiseta gris y pantalón vaquero.

**Stefan Burian** (Piel de Serpiente – PS): Unos 50 años, alto y delgado. Su cabeza esta calva pero sin embargo tiene melena por detrás. Tiene una barba fina que le recorre el borde de la mandíbula, muy marcada. Camiseta oscura, pantalones de cuero y botas de piel de serpiente, de color blanco.

**Elisa Coles:** Mujer morena delgada, de 1,60 m de estatura. Pelo largo negro azabache y ojos marrones. Facciones muy marcadas y de gran atractivo.





**Apéndice 4:**  
**"FACTORY "**  
**Samian**

El edificio donde despiertan los personajes es una fábrica abandonada hace tiempo. Tiene dos plantas, una planta baja y otra alta. La planta baja tiene una serie de pasarelas metálicas situadas a unos 4 metros sobre el suelo de la nave principal. Es un edificio con muros de hormigón y ladrillo, con pilares circulares de hormigón y una cubierta metálica, de una sola caída, que descansa sobre estos pilares y sobre el resto de elementos estructurales.

**Interior – Planta Baja**

**1. Antesala**

- Puerta metálica, fuertemente cerrada, protegida por un cierre electrónico y panel numérico que emite una luz verde por el panel LCD. Es plenamente funcional.
- A la derecha de la puerta, una zona de ducha de descontaminación y un traje de protección rasgado.
- A la izquierda, una pequeña ventana rectangular, con cristal de seguridad y barrotes. Mas a la izquierda, y a una altura algo mayor, una ventana cuadrada, también con cristal de seguridad y barrotes.
- Junto a la puerta metálica, a un metro del suelo, hay un marco metálico, sobre el que hay

una placa metálica soldada. Este marco metálico es un pasamuros que llega al otro lado del muro, con otra placa metálica en el extremo exterior de este orificio pasante.

Desde las ventanas o el hueco al otro lado de la puerta se puede ver, a lo lejos, un vallado que se mantiene a duras penas en pie, escombros, electrodomésticos abandonados y mucha basura.

**2. Nave principal**

- Suelo de losas de hormigón, muy sucio y abandonado.
- Cubierta metálica inclinada y a unos 10-12 metros. Perfilería metálica que apoya sobre pilares de hormigón.
- En la parte más alta de la nave principal, en la pared donde apoya la parte más alta de la cubierta hay unos ventanales grandes.
- La sala es prácticamente rectangular.
- Dentro de la nave principal hay escaleras que dan acceso tanto a las pasarelas metálicas como al segundo nivel del edificio.
- Por mobiliario, en este área hay estanterías de aluminio, bidones (algunos vacíos y otros llenos con un liquido viscoso, negruzco y fuerte olor a cloro), bombonas, botellas de cristal. La basura campa por doquier.

**Interior – Planta Alta**

**1. Vestuarios**

- Gran cantidad de taquillas de dos cuerpos, en vertical (puertas arriba y abajo). Algunas de estas taquillas están cerradas y otras están





atrancadas siendo imposible abrirlas. Archivadores vacíos, estanterías llenas de la sempiterna basura que inunda este lugar, algún montón de papeles y poca cosa más.

- Una puerta lleva a los baños.
- Frente a esta puerta, dos sillas con respaldos enfrentados (uno de ellos roto en el suelo) y unas cuerdas deshilachadas, también en el suelo.
- Las ventanas de esta área son de lamas metálicas fijas.

## 2. Aseos

- Una puerta metálica, desde los vestuarios, da acceso a los baños.
- Una hilera de urinarios de pie en una pared, en frente WCs con tabiques separadores.
- Junto a estos WCs, lavamanos con grifos goteantes y espejos.
- Paredes alicatadas y suelos de cerámica, en otro tiempo blancos.

## 3. Oficina

- Mesa de madera con tacos de papeles, vasos de plástico, un flexo y un teléfono. Un cenicero a rebosar de colillas. En los cajones de la mesa hay una postal de un paisaje boscoso y un río, una caja vacía de cartas, cerillas, chapas, albaranes y facturas de empresas variadas, folletos de restaurantes de Nuevo Méjico, una cartera vacía y una cartuchera de pistola.
- Estanterías con archivadores, cajas de cartón con más papeles y un par de botas de obra gastadas.

- En general, mucha basura.

- Desde una ventana con lamas metálicas fijas, se puede llegar a ver, a duras penas, un agujero o fosa a medio cavar, fuera del edificio.

Apéndice 5:

**"ASSISTANCE"**

Ispacwalksometimes

# Rosales Re

Martes, 11 de Marzo de 2008.

## Sigue investigación en LWP

La policía investiga la desaparición de William Cole Jr, de Valores Consolidados Cole y de su asesor financiero Richard McCain. A pesar de que los coches de ambos fueron encontrados ayer lunes por la mañana en el parking de su empresa en el Liberty West Plaza, nadie los ha visto desde el domingo a

primera hora de la mañana. La policía sopesa el secuestro como causa de la desaparición.

Unos testigos aseguraron a este medio oír disparos en la zona el domingo a media noche. La esposa de Cole solicita cualquier información que se pudiera facilitar a la policía.

Recorte de periodico del rosales register

## PIEL DE SERPIENTE

(Aguante 5 / Puntos de resistencia 15)

For 3 - Pienas algo enclenques

Ref 3 - Buen oído

Vol 5 - Perseverante

Int 5 - Más listo que el hambre

Fortaleza física 4

Combate 4

Percepción 8

Subterfugio 4

Iniciativa 5

Defensa 12 Desprevenido 10

Dñ C/C +1 Dis+1

Equipo: Pistola 9mm Dñ mM

## MATONES

(Aguante 5 / Puntos de resistencia 15)

For 3 - Pienas algo enclenques

Ref 3 - Buen oído

Vol 5 - Perseverante

Int 5 - Más listo que el hambre

Fortaleza física 3

Combate 3

Percepción 3

Subterfugio 3

Iniciativa 4

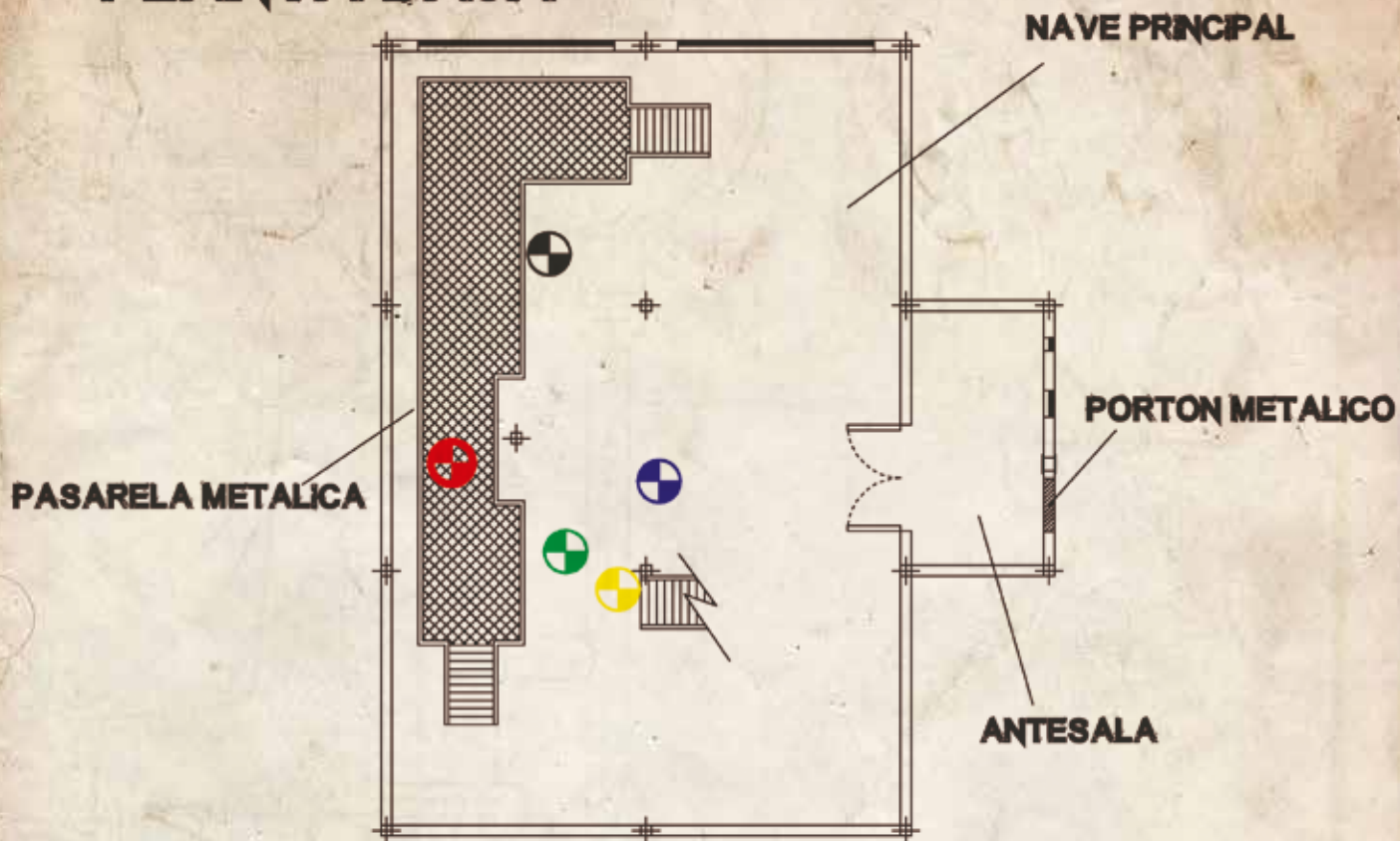
Defensa 11 Desprevenido 6

Dñ C/C +1 Dis 0

Equipo: Pistola 9mm Dñ mM  
escopeta 2 cañones Dñ CM








# PLANTA BAJA



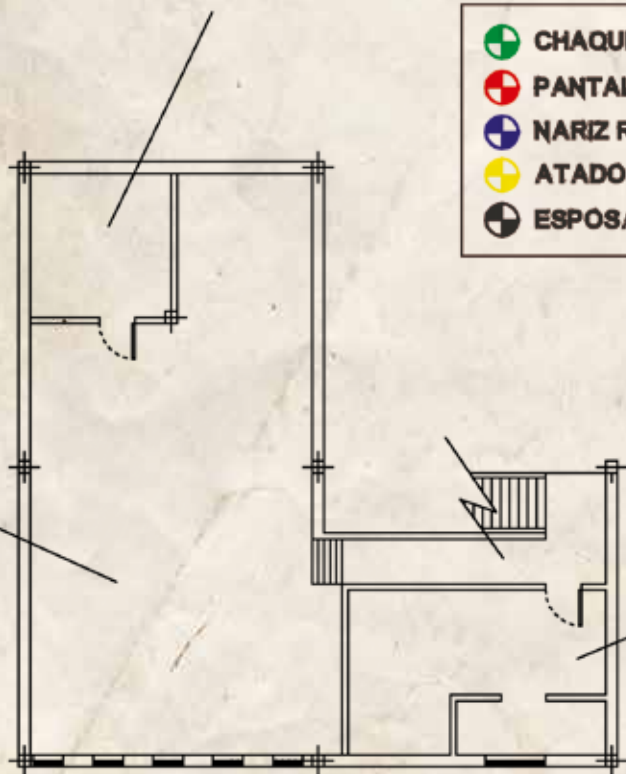
## ASEOS

### SITUACION INICIAL DE LOS PERSONAJES

-  CHAQUETA MOTERA
-  PANTALONES VAQUEROS
-  NARIZ ROTA
-  ATADO A SILLA
-  ESPOSADO A BARANDILLA

## VESTUARIOS

## OFICINA



# PLANTA ALTA



NOMBRE "Nariz Rota"(NR)

CONCEPTO *Mente analítica y desconfiado por naturaleza*

CITA "Hasta que no sepa que ha pasado aquí, me andaré con cuidado"

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE

## CARACTERÍSTICAS

FOR              *Casi fofisano*

REF              *Se tropieza con su propia sombra*

VOL              *Si tiene un objetivo, lo tiene todo*


INT              *Sagaz*


DRAMA


PUNTOS DRAMÁTICOS


<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>


## HABILIDADES


 *Muchos partidos de la NFL en mi sillón*


 *Alguna ostia bien dada puedo llegar a dar*


 *Ojos hasta en la nuca*


 *Ladrón 24h*

 *Pasé por la universidad de la calle*









## COMBATE

DEFENSA

DES.

DAÑO O ATAQUE

DAÑO

C/C  D/S

DAÑO

INICIATIVA

## SALUD

RESISTENCIA

AGUANTE


HERIDO


INCAPACITADO


MORIBUNDO


SECUELAS


## OTRAS HABILIDADES











## CORDURA

ESTABILIDAD MENTAL

ENTEREZA

ALTERADO

TRASTORNADO

ENTRUECADO

TRASTORNOS MENTALES

DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL

## HITOS

## COMPLICACIÓN

Nariz rota



NOMBRE "Chaqueta motera"(CM)

CONCEPTO Cauteloso y reservado; no duda en actuar

CITA "No quiero mas lios de los que tengo"

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



## CARACTERÍSTICAS

FOR	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Fornido y musculado
REF	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Movimientos entrenados
VOL	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	A veces duda
INT	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	En ocasiones se abstrae

DRAMA

5

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## HABILIDADES

	Mi entrenamiento: Full-body + HIIT	7
	Golpeo fuerte y me muevo rápido	7
	Vi como te lo escondias	7
	A veces me cuesta expresarme adecuadamente	4
	La escuela no fue mi mejor época	5

## COMBATE

DEFENSA

DES.  
17 15

ARMA O ATAQUE

DAÑO

C/C D/S  
3 7

DAÑO

## SAUD

AGUANTE

7/21

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HERIDO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

INCAPACITADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MORIBUNDO

SECUELAS

## OTRAS HABILIDADES

		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

## CONDICIÓN

ENTEREZA

☐

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ALTERADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

TRASTORNADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENTRUBECIDO

TRASTORNOS MENTALES

## HITOS


## COMPLICACIÓN

Creo que ya la he cagado antes en algo parecido, lo se

DEGENERACIÓN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

--



NOMBRE "Pantalón Vaquero"(PV)

CONCEPTO Intento plantear todos los escenarios posibles

CITA "No cometeré ninguna insensatez"

GUÍA GENÉRICA

HITS

HOJA DE PERSONAJE



## CARACTERÍSTICAS

FOR	3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	En buena condición física
REF	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Paso seguro
VOL	5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Mirada heladora
INT	4	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	Atento a los detalles

DRAMA

5

PUNTOS DRAMÁTICOS

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## HABILIDADES

	Crossfit tres veces x semana	5
	Las muñecas, mi punto débil	4
	No se le escapa la letra pequeña	7
	Buen negociador	6
	Siempre tengo la última palabra	8

## COMBATE

DEFENSA

14 12

RAMA O ATAQUE

INICIATIVA

6

DAÑO

C/C 2 D/S 1

DAÑO

## SALUD

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

AGUANTE

6/18

HERIDO

INCAPACITADO

MORIBUNDO

SECUELAS

## OTRAS HABILIDADES


## CORDURA

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ENTEREZA

ALTERADO

TRASTORNADO

ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

DEGENERACIÓN

ESTADO ACTUAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

## COMPLICACIÓN

A veces le pueden los nervios





*Autor del modulo  
Unknown*



*Encuentra en nuestra web material adicional,  
personajes pregenerados, ayudas de juego y  
otras aventuras listas para jugar,  
completamente gratuitas.*

*Bienvenido a Códice, el compendio de historias  
interminables donde encarnar los personajes  
más variopintos.*

*Tan solo te pedimos que nos dejes algún  
comentario sobre la partida que has jugado y  
que nos menciones en el caso de jugarla  
online.*



[www.codice.tk](http://www.codice.tk)



Codice grupo creativo



[codicegrupocreativo@gmail.com](mailto:codicegrupocreativo@gmail.com)



*Ya disponible...*

*Maquetación*



*Harlock*

