

## Deathgasm

Aventura para carne fresca, para cuatro o cinco jugadores, inadaptados de un pueblo perdido de la mano de dios en Nueva Zelanda, que montan un grupo de death metal. Esta partida inspirada (sableada) de [Deathgasm](#), no obstante haber visto la película lo que puede dar pistas sobre lo que hay que hacer pero no resta diversión.

[Banda sonora](#)



## **Personajes**

### **Brodie**

Guitarrista Jevirulo.

Es un joven “MetalHead”, que se ha visto obligado a venir a vivir con su tío Ralph a Greypoint, tras el encierro de su madre en un hospital psiquiátrico. La relación con su familia es inexistente, sus tíos fervientes ortodoxos ven con mala cara las pintas y la música que escucha su sobrino.

Su primo Stephan es un experto en hacer “bulling” a los compañeros de su instituto, y en extensión a su primo. Si hay una forma de definir a Brodie es Legal/Bueno, sortea como puede las adversidades de su vida siempre que pueda escuchar o tocar metal. Le encanta dibujar.

Posesiones libreta llena de dibujos violentos, guitarra eléctrica.

Secreto: Este colado por Medina, pero es muy tímido.

### **Zack**

Bajista caótico Jevirulo.

Nadie te aseguraría que Zack sigue siendo menor, el Greypoint se ha ganado la fama de delincuente y violento. Fue expulsado del instituto tras clavarle un compás a un compañero que critico a King Diamond. Ahora hace que trabaja con su padre en el taller mecánico, pero siempre trata de conseguir algún trapicheo para pasárselo bien o hacer el burro.

Podríamos definirlo como Caótico/ neutral, ese tipo de influencia que nos gustaría tener lejos de nuestros hijos.

Posesiones un paquete de tabaco y un bajo.

Secreto: Mintió a Medina para liarse con ella a espaldas de Brodie. Estaba aburrido.

### **Dion**

Teclado friki rolero.

Giles es el típico estudiante que casi siempre te lo encuentras encerrado en el cuarto de baño, o que es víctima de cualquier que se sienta superior a alguien. Es un tipo muy inteligente y posiblemente cuando termine sus estudios será el jefe de todos sus abusadores, si sobrevive al instituto. Es un fanático de los juegos de roll y siempre va cargado en su mochila con manuales y hojas de personaje. Cualquier momento es bueno para echar unos dados.

Posesiones un teclado y una bolsa llena de dados.

Secreto: El mismo se lo niega, pero aún no ha salido del armario.

### **Giles**

Batería friki militar.

Dion es otro inadaptado del instituto, casi siempre acompaña a Giles, ya sea por su aspecto o por su apariencia, siempre viste con ropa militar, es objetivo de matones. Aficionado a Paint ball, soft combat y estas leches, le gustaría vivir en Estados Unidos para poder tener un arma real y no las réplicas de pintura o bolitas de plástico.

Posesiones una batería y una paintshoter.

Secreto: Está obsesionado con las chicas, todas.

### **Medina**

Chica guapita del instituto.

Median es la típica chica mona del instituto, buen estudiante, que no se mete en problemas y que todo el mundo admira. Pero Medina siente que le falta algo y que quizá lo que está viviendo no es lo que quiere. O quizá se sienta atraída por el nuevo compañero Brodie.

Secreto: Le gustaba Brodie, pero acabo enrollándose con Zack, que la engañó diciéndole que Brodie no estaba interesado en ella.

### **Introducción**

En el tranquilo y apacible pueblo de Greypoint, en nueva Zelanda, fue a esconderse el legendario Rikki Daggers integrante de la banda de heavy metal, Haxanisword, que sacaron su último disco hace años y desapareció del panorama musical, las malas lenguas aseguran que se gastó todo su dinero en drogas y mierdas ocultistas. De su último disco se dice que se publicaron únicamente 666 números y que cada uno de ellos estaba firmado con su sangre.

Evidente Rikki Daggers vive a las afueras de Greypoint en una casa apartada y tranquila, sin tener mucho contacto con el mundo exterior, tratando de pasar desapercibido. El motivo es su último disco, encontró una letra el Himno negro que tiene el poder de invocar a un demonio y traer el fin del mundo. Pero no solo él era el interesado en esa canción, un grupo de satánicos ha estado dándole caza desde que se enteraron que tenía el himno negro, por eso lo dejó todo y se retiró.

Si, bien podría haber destruido el himno negro y el problema hubiera desaparecido, pero la sensación de poder oscuro se la ponía palote.

Pero todo se torció cuando en una de sus compras furtivas fue reconocido por editor de la revista /fancine Death Records, que lo siguió y preparo un artículo para el siguiente numero donde detallaba la hubicacion de Rikki

### **Alien Records**

Alien Records es la tienda más “cool” de todo Greypoint, situada en la calle rock se accede cruzando el puente sobre el rio Maruta y tomando la primera salida. En ella se encuentran los mejores discos de metal, bueno la única, esta llevada por Simons D’Clare y su mujer Avigail pitonisa que lee las manos en la tienda. Allí es donde Broide y Zack se conocieron.

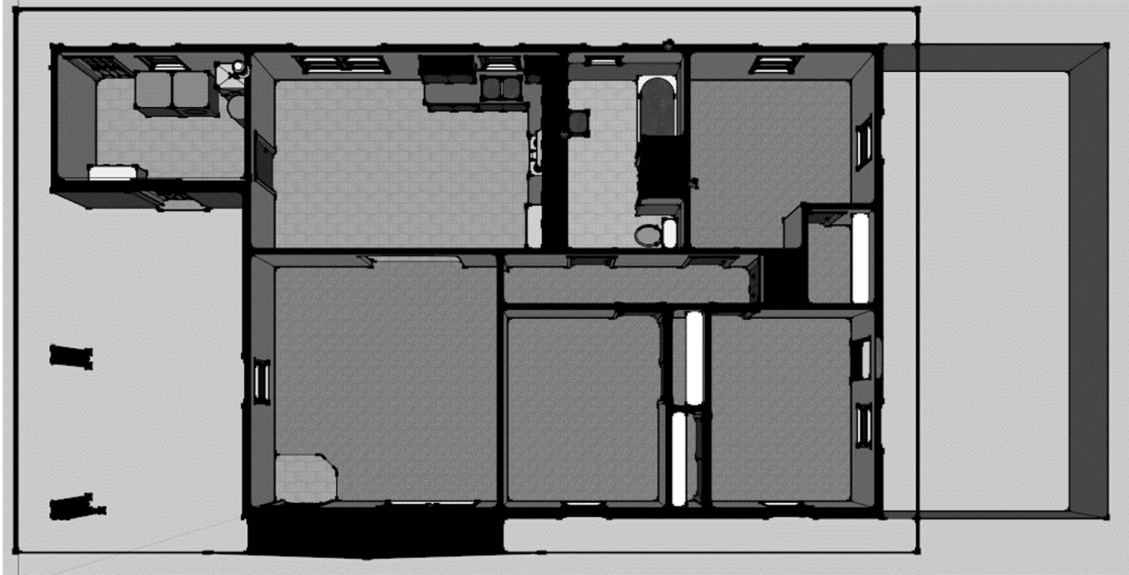
Simons a todos los recién llegados a su tienda les enseña su copia de “Haxanisword”, del cual solo se hicieron 666 copias y que esta firmadas con la sangre del propio Daggers, cantante y guitarra del grupo, por ello están súper buscadas. La que tiene en la tienda se vende por 213.00\$, no es mucho, pero los pjs son adolescentes y esa pasta no la tienen. Pero dice la leyenda que el número 666 se lo quedo el mismísimo Rikki Daggers, puede estar valorado en unos 10000\$. Desde ese disco el grupo se disolvió y el tipo está desaparecido, se metió en mierdas ocultistas y satánicas, muchos lo dan por muerto.

### **Death rage**

Fanzine de música Death, tiene un artículo que es una entrevista al desaparecido Rikki Daggers, al final de la entrevista el articulista añade una información que no os esperáis, por lo visto Daggers se encuentra alojado en un pueblecito perdido de la mano de dios, a solo 15 km de Greypoint.

### **Rikki Daggers.**

Llegan a la supuesta casa que según dice la revista pertenece a Rikki Daggers, si tratan de llamar al timbre este parece que no funciona y si pican a la puerta parece que nadie contesta. Si aun así quieren entrar en la casa, bien pueden hacerlo rompiendo una de las ventanas del lavadero o cualquier otra.



La casa está muy descuidada y sucia, pero si que encuentran referencia al grupo de Haxanisword, como poster y recortes de prensa colgados por las paredes, también algún artículo de sectas y ocultismo, siguen avanzando hasta llegar a un parte de la casa que es una gran sala.

Lo primero que os llama la atención es la cantidad de amplificadores y un pequeño escenario que hay daría para hacer un concierto a toda castaña, algo antiguos pero muy impresionante. En el otro lado de la sala hay un colchón en el suelo y sobre el esta Rikki Daggers con el disco Haxanisword en sus manos. Daggers parece muerto, pero en realidad está sobando, se despertará malhumorado cuando note la presencia de alguien. Con un bate amenazara a los pjs llamándoles ocultistas de mierda y protegiendo el disco que tenía en sus brazos.

*“¡Como me habéis encontrado, nunca lo tendréis!!!”*

Si le explican que son fans y que su ubicación salía en la revista Death Rage.

*“Mierda, estamos todos jodidos”*

Se escuchará un ruido en la casa, Rikki muy nervioso les dara el disco a los pjs y les dira que lo protejan con su vida si es necesario, diciendo esto les invitara a salir por la ventana de la sala, ¡cagando ostias!!!

### **El disco, y las partituras antiguas**

Si es el disco del que hablaba Simon en Alien records este puede costar unos 10.000\$. Pero claro tienen más curiosidad por lo que les ha dicho Rikki Daggers, protegerlo con vuestra vida. En el interior del disco hay unos papeles arrugados con aspecto de ser antiguo y un disco de Luis Cobos. Si Luis cobos “Suite 1700”.

Los papeles son una especie de partitura muy antigua con inscripciones en latin

*Rex daemonum. A nigro hymnum opes et fortuna*

*Al rey de los demonios. Un himno negro para conseguir poder y fortuna*

Pero la partitura seguro que se puede tocar y preparar un tema para la banda.

No les costara demasiado traducir el texto del latín al inglés, y dado lo penoso de sus vidas quizá les llame la atención el tema sobre el himno negro.

Si no se deciden puedes, explicar una de sus jornadas generales de bullying que sufren en el instituto, o por parte de sus familiares.

### **Comienza la fiesta**

Una tarde durante el ensayo en el garaje de los tíos de Brodie se les ocurre tocar la canción, solo empezar a sonar las primeras notas todos entran en una especie de trance, que les lleva a dar lo mejor de sí mismos. Tras tocar el tema, todos caen inconscientes al suelo.

Al despertar con un terrible dolor de cabeza, se dan cuenta de dos cosas, todos sus amplificadores se han quedado fritos. Y las hojas han desaparecido. Han debido estar inconsciente durante horas pues y es noche cerrada. Todos se despiden y regresan a sus casas, con una extraña sensación.

Al día siguiente en la escuela hay compañeros que no han aparecido, al igual que algunos profesores. En la hora de matemáticas el profesor Charles, con gafas de sol se la ha pasado escribiendo signos más extraños que de costumbre y balbuceando palabras sin sentido. Hasta lo que comenzó a balbucear no fue su boca sino su oje. Las risas de los estudiantes se cortaron cuando un reguero de sangre comenzó a caer por las piernas del profesor. Este se giró sobre sí de su boca comenzó a salir sangre.

Los alumnos salieron corriendo y oficialmente se cancelaron las clases por el día de hoy. Pero no son las únicas escenas extrañas que se toparon durante el día.

### ***Padre de Zack en el garaje***

El padre de Zack no paraba de golpearse la cabeza repetidamente contra una de las paredes del garaje, si se acercan él lleva los ojos cubierto por un trozo de tela.

“Puedo verte, ahora puedo verte”. Con sus ojos en sus manos.

### ***Casa de Tio de Brodie***

Los tíos de Brodie se han convertido en lo que demonios este pasando en la ciudad, ambos se han arrancado los ojos, y se han quedado esperando en casa

### ***La casa de Giles***

Al llegar a tu casa como de costumbre has saludado en voz alta y has subido a tu habitación, tras dejar los libros de la escuela has sacado un librete pues se te acaba de ocurrir una aventura genial. Cuando escuchas un sonido extraño, como despegar, unas tiras de embalaje.

Vas a la habitación de tus padres pues el ruido sale de ahí y te encuentras a tu padre sin ojos arrancado la piel a tiras de tu madre.

### ***Medina***

Llegas a casa y tu padre no ha regresado, es bombero y seguramente este ocupado. Mas hoy que ha sido un día muy extraño todo el mundo actuaba de forma muy extraña. Te asomas a la ventana y ves como una pareja de jóvenes persiguen a una mujer con un carrito. La tiran al suelo y la golpean al igual que golpean al niño.

## Comisaría

La comisaría del pueblo está situada cerca del centro comercial entre el cruce de las calles Main Street y Hokuno Street, dependiendo de la hora que decidan acercarse, se encontraran cosas bien diferentes.



Si es al comienzo de la “fiesta” la centralita estará saturada de llamadas y todos los agentes han tenido que desplazarse a atender incidencias, la chica de la centralita y el becario no dan abasto para tomar todas las llamadas que reciben. Con lo que tampoco podrán atender a los que se acerquen al mostrador.

*“Lo siento chicos, pero esto es un caos, aquí no queda nadie salvo Ben y yo, y estamos saturados, volver a vuestras casas y no salgáis...”*

Un grito ensordecedor sale del fondo de los pasillos, donde como alguno de los pj (Zack) conoce están los calabozos. Unos golpes rítmicos comienzan a sonar desde los calabozos, como si algo pesado estuviera golpeando las rejas.

Si le preguntan a quién tienen ahí dentro.

*“Solamente tenemos a Klaus el vagabundo que la lio ayer por la noche en el bar y a un conductor ebrio”*

Si se dirigen hacia allí, la recepcionista Jane y el becario Ben, parece no poner pega a que los pjs les acompañen. Lo que allí verán es al viejo Klaus con los ojos arrancados golpeando rítmicamente con el cuerpo descabezado de otro tipo.

*“Jajaja, me dijo que no podríamos salir!!!”, exclama Klaus en un tono nada humano.*

El efecto se vuelve aterrador cuando la luz del edificio se corta y las luces de emergencia comienzan a parpadear...

*“¡Poder y fortuna chicos, jajajaja!!!”*

En la comisaría y siguiendo indicaciones de Jane les mostrara donde está el armario de las armas, cerrado con un buen candado, las llaves las tiene el comisario Brand, y salió hace unas horas.

Reventar el armario no será tarea fácil, más bien muy difícil, pero con una tirada de manitas podría abrirse, en el interior hay dos escopetas y dos revólveres del 38, 25 cartuchos y 36 balas.

Si buscan por los escritorios de la comisaria encontraran un revolver del 38 cargado. Pero claro todo ello será muy precipitado pues 2 poseídos habrán entrado en la comisaria.

Si por el contrario deciden volver más tarde a la comisaria se toparán con otro escenario, todo estará revuelto y destrozados, las luces de emergencia apenas iluminan. El armario de las armas estará reventado, quizá alguien ha tenido la misma idea que vosotros, y en los calabozos, veréis los miembros desmembrados de un tipo, menos el torso que se ha quedado encajado entre los barrotes, las puertas de los calabozos estarán abiertas. Y de entre los muebles tirados se levantarán las figuras de Jane y el becario Ben, sin ojos, de los servicios de caballeros saldrá Klaus con uno de los brazos del individuo descuartizado rascándose la espalda.

Si la escena parece poco dantesca por la puerta de entrada aparecerán dos siluetas más.

Un coche patrulla se estampará en el despacho principal, ira conducido por el comisario Brand sin ojos y con una sonrisa risueña.

*“Jane no me pases más llamadas...”*

Este está armado con un 38, quien dijo que los poseídos no usaban armas...

## Encuentro con los Bomberos



Entre el caos creciente veis pasar un camión de los bomberos, Medina sabe que su padre estará en él, si deciden seguirlo llegaran a una casa que está ardiendo, alrededor de la casa hay un grupo de mirones que parecen no perder detalle de lo que sucede, tres de los bomberos se preparan para entrar en el edificio, el resto comienza a abrir las llaves de agua para apagar el fuego cuando una explosión sacude el interior de la casa, mucha gente ha caído al suelo sacudida por la onda expansiva y la casa se ha convertido en un conjunto de escombros y humo negro de su interior sale un bombero envuelto en llamas que cae sobre el césped ennegrecido.

Uno de los bomberos del exterior se dirige hacia su compañero y comienza a apagar las llamas del cuerpo de su compañero cuando este le golpea con una palanca en la cabeza, los que se han recuperado del suelo ven la escena y comienzan a correr regresando a sus casas.

El padre de Medina, es uno de los que ha entrado y no han salido. El bombero psicópata se volverá hacia los presentes.

En el camión de bomberos se pueden hacer con un hacha de bombero.

## **Abigail la Pitonisa**

La tienda de discos esta sin luz y aparentemente está intacta, pero al acercaros veis que su puerta está rota, el interior está completamente destrozado y veis a Abigail en suelo apoyada al mostrador, parece muerta.

Si os acercáis reaccionara y comprobareis que está herida, pero aun consciente. A su lado un libro con el dibujo de un demonio. Si le preguntan por lo que está sucediendo, les dirá:

*“Aeloth, el rey de los demonios parece que está de camino, sus emisarios mataran a todo ser viviente y durante la próxima luna roja, a la hora del demonio aparecerá. “(Las 3 de la madrugada)*

*“Estamos todos jodidos, solo hay una solución si tenéis las hojas, escuchar el Haxanisword...”*

No termina la frase porque un brazo atraviesa su pecho con el corazón en la mano, es o era Simón.

El disco de la tienda sí que contiene el disco original, al escucharlo normal oís las canciones que ya conocíais y no captáis ningún mensaje extraño, aparte de lo apocalíptico del disco mismamente. Si lo ponen al revés todas las canciones suenan más o menos parecidas menos la numero 6.

*El himno negro despertara.  
Al rey de los demonios, Aeloth el ciego.  
Con la luna de sangre.  
Promesas de poder y fortuna dará.  
Pero muerte y desesperación traerá.  
Las paginas marcaran el área de acción.  
Con un pentaculo hacia el boreal.  
Si Aeloth quieres expulsar.  
El himno negro al revés has de tocar.*

## **La secta**

La secta es un grupo ocultista que lleva tiempo tras la pista de Rikki Daggers para conseguir la partitura del Himno negro. La intención de la secta es preparar el advenimiento del Demonio Aeloth y ocupar un punto privilegiado en el nuevo orden mundial. Tras la noticia de que Daggers se ocultaba en la ciudad de Greypoint enviaron a un sicario a que se ocupara de él y consiguiera la partitura. Al no encontrarla han decidido ir al pueblo a buscarlo.

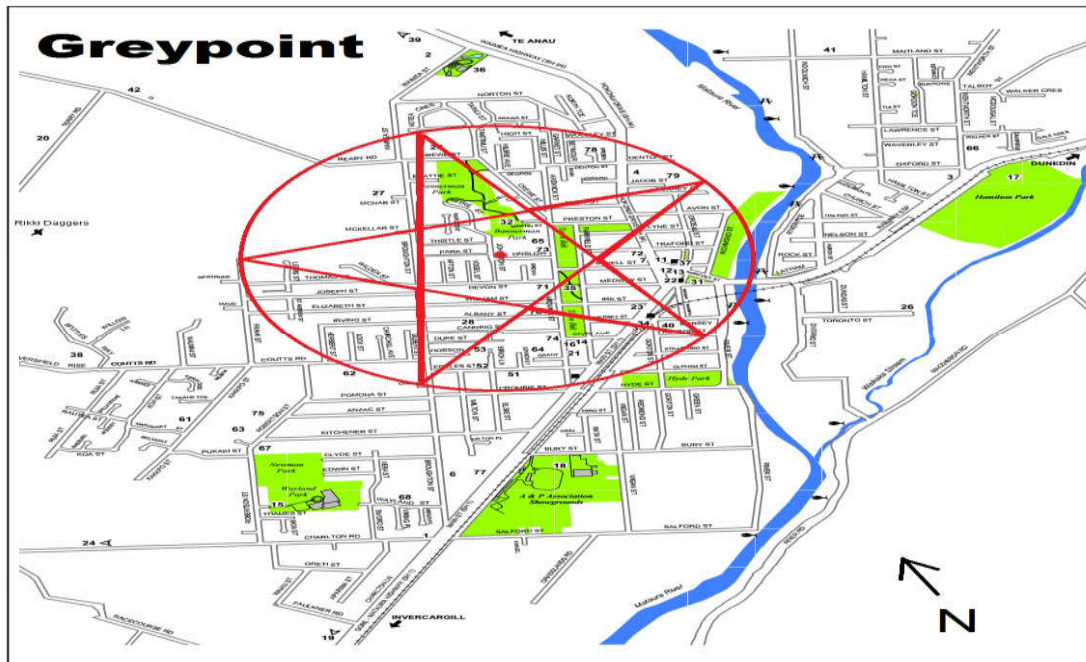
Al llegar al pueblo los efectos de tocar el himno ya han comenzado y se alían con los poseídos, para tratar de detener a los pjs, por si estos intentan revertir el efecto, los poseídos no les molestarán pues los necesitan para destruir la partitura, pues solo los seres con alma pueden tocarlas y ellos ya carecen de ella.

Puedes emplear a alguno de los sicarios de la secta que traten de dar caza a los pjs en sus andaduras por el pueblo.



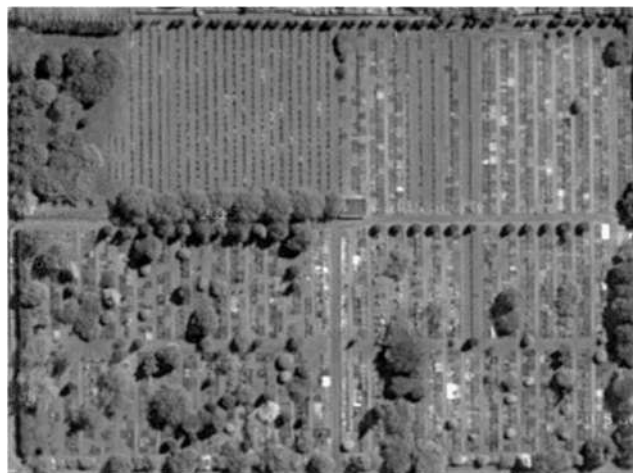
## La búsqueda de las hojas

Puede parecer difícil deducir donde puñetes están las hojas, pero una **tirada de ciencias**, les ayudara a determinar que con sus amplificadores a máxima potencia les da más o menos un radio de un kilómetro y medio, sabiendo estos datos, pueden dibujar un pentáculo apuntando al norte.



En cada punto tendrán encuentros con los poseídos igual al número de pjs +1, son poseídos normales y uno medio. Son incapaces de acercarse a las hojas hasta que estas son cogidas por los pjs.

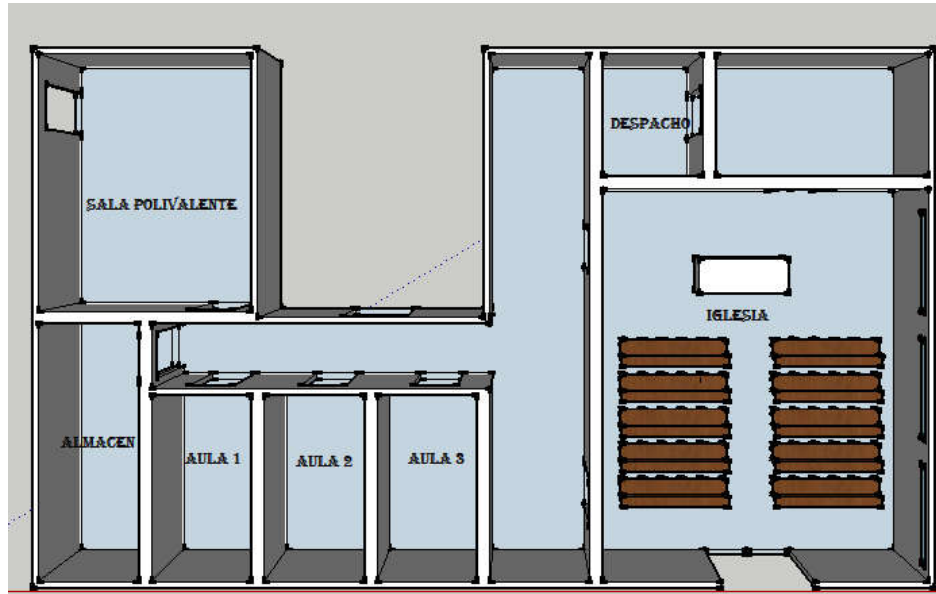
## Cementerio de Greypoint



Situado en el mapa en punto 25 es un recinto de 62 hectáreas aproximadamente, normalmente un lugar muy apacible y tranquilo. La iluminación es escasa y el número de lapidas muy grande, es como buscar una aguja en un pajar. Puedes plantear la escena como una búsqueda desenfadada mientras algunos inquilinos van resurgiendo del suelo, los muertos recientes o puede que alguien tenga la idea y busque

en el registro de lapidas que está en las oficinas donde está la lápida 666. Evidentemente tendrán visitas de poseídos.

### Iglesia Cristiana



Otras de las páginas del manuscrito está en la iglesia cristiana, situada en el número 79 cerca del motel. La iglesia es una construcción prefabricada, con múltiples salas, la principal recuerda a una sala de actos, presidida por una figura de Cristo y un púlpito. A los extremos hay dos confesionarios, y cerca de la entrada un pupitre con velas. En el interior solo permanecen encendidas algunas de las velas, la electricidad no funciona, en el suelo se ven manchas de sangre como si de un cuerpo se hubiera arrastrado. Una tirada de encontrar el Fragmento del himno se haya en el púlpito de la iglesia, mientras se acercan una feligresa poseída saldrá del confesionario, tras el púlpito está el cuerpo del cura con una cruz incrustada en la cabeza. Desde la sacristía se escuchan ruidos, hay dos poseídos más, un monaguillo y otra mujer. Unos cristales rotos en otras salas anuncian la llegada de más poseídos.

### Centro Comercial

Situado en el distrito comercial en el número 40 del mapa, es el centro de la ciudad de Greypoint, lleno de tiendas, restaurantes y un gran supermercado Smart. Es un edificio de dos plantas en la planta principal está la sección de alimentación y en la segunda planta tiene la sección de bricolaje, electricidad, electrodomésticos, muebles, etc.

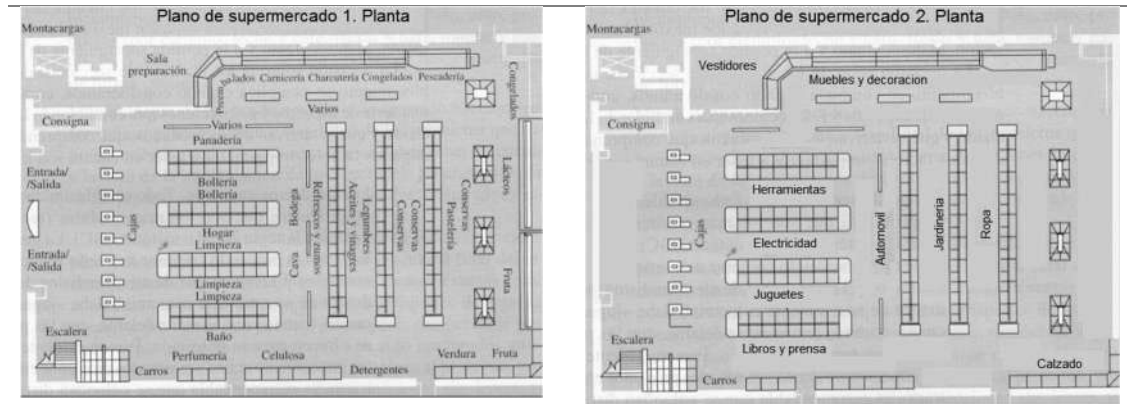
Al llegar a la zona veis una de las gasolineras que está completamente ardiendo y no hay presencia de los bomberos por ningún lado, el supermercado está iluminado por las luces de emergencia, algunos pasillos están bloqueados por la caída de las estanterías y hay sangre por paredes y suelos, al igual que algún miembro amputado.

Al entrar parece que hay un silencio sepulcral, que se rompe al sonar una de las ofertas por el equipo de megafonía, que aun funciona.

*“Les recordamos que la oferta del salmón noruego, en la sección de conservas...”*

*“El fin está cerca, os espera un sufrimiento eterno, bajo su yugo, Aeloth el ciego os está esperando, retorcerá vuestros intestinos, y empleará vuestras costillas como palillos...”*

Lo que se escucha en la megafonía pierde interés cuando escucháis ruidos en alguno de los pasillos que se dirigen hacia vosotros.



## Instituto Greypoint

El instituto al que asistís la mayoría está situado en el número 62.



El instituto está cerrado como es normal a estas horas y parece que está completamente desierto de poseídos. Y en la casa del conserje parece no haber luz. Si tratan de echar un vistazo, verán como una de las ventanas de una de las aulas está rota (1ESO-E), y esa aula parece destrozada, con restos de sangre por el suelo. Las luces de emergencia parecen que han agotado la batería y la oscuridad es casi total. Alguna iluminación que entra desde el exterior por las ventanas, lo que hace formar sombras extrañas. La partitura se encuentra en la sala de música (1) de la segunda planta la partitura, evidentemente no está sola y unos cuantos poseídos rondan cerca del campus y entre sus aulas, entre

ellos alumnos, profesorado y el conserje. En el habitáculo de mantenimiento se encuentra el empleado de limpieza John encerrado en su taquilla muerto de miedo.

### **Final de la calle Gertrude**

Ubicada en el final de la calle, un camino que reconocéis, por ahí se va a la casa de Rikki Daggers, el papel baila en el aire. Una vez que consigan todas las partes del texto deberán buscar amplificadores para poder tocar el himno al revés... Solo conocen la casa de Rikki Daggers.

### **La casa de Rikki Daggers**

La carrera contrarreloj de los pjs culminara en la casa de la leyenda de rock Rikki Daggers el motivo es que necesitan equipos de amplificadores para poder tocar los instrumentos e interpretar el himno al revés. Si todo aquel que escucho la canción se convirtió en un poseído, necesitaran un volumen brutal, y lo único que hay en el pueblo que puede dar tal potencia es el equipo de Daggers. Pero en la casa de Rikki se han reunido los sectarios son un total de 5 uno de ellos armado con un M16, el resto lleva espadas y armas ceremoniales, y están preparando el advenimiento de Aeloth a este mundo. La sacerdotisa se ha ofrecido a llegar a un pacto con el rey de los demonios, para detener a los pjs. A las 3 de esta noche aparecerá y por ello todos los poseídos van en romería hacia la casa.

La hora es algo importante pues si la búsqueda les quita mucho tiempo Aeloth aparecerá y eso será un problema para todos, haz que el tiempo siempre corra en su contra, los sectarios trataran de destruir la partitura y los poseídos a los pjs.

### **Aeloth**

La sacerdotisa está dispuesta a ofrecer su cuerpo para que Aeloth renazca en este mundo, solo poseerá a quien tenga el alma más oscura, si consiguen eliminarla y el demonio aparece, poseerá al pj más “malvado”, en principio seria Zack, pero eres libre de cambiar este efecto en función de la manera de jugar de tus pjs.

Un sonido brutal inunda el espacio como si la realidad se quebrara y una luz inunda la sala, todos los presentes caen al suelo aturridos por el sonido y Aeloth poseerá al ser más oscuro del lugar.

Si lo consigue los valores de Aeloth son inalcanzables para los mundanos humanos, jugara con ellos, puede tele transportarse y golpear, las armas físicas le causan heridas que curan inmediatamente.

Únicamente tocando el himno negro al revés lo expulsara de este plano, llevándose consigo el alma de quien poseyó o eliminado al cuerpo del portador, cuando este tome la forma humana, si es posible tomarla, de qué forma... Apelando a algo importante del pj, como tocando un tema del grupo, o confesándole su amor... Sino no pasa nada describe una brutal forma de morir de los pjs, y que vean como su promesa de poder y fortuna se han transformado en dolor y sufrimiento.

### **Dramatis personae**

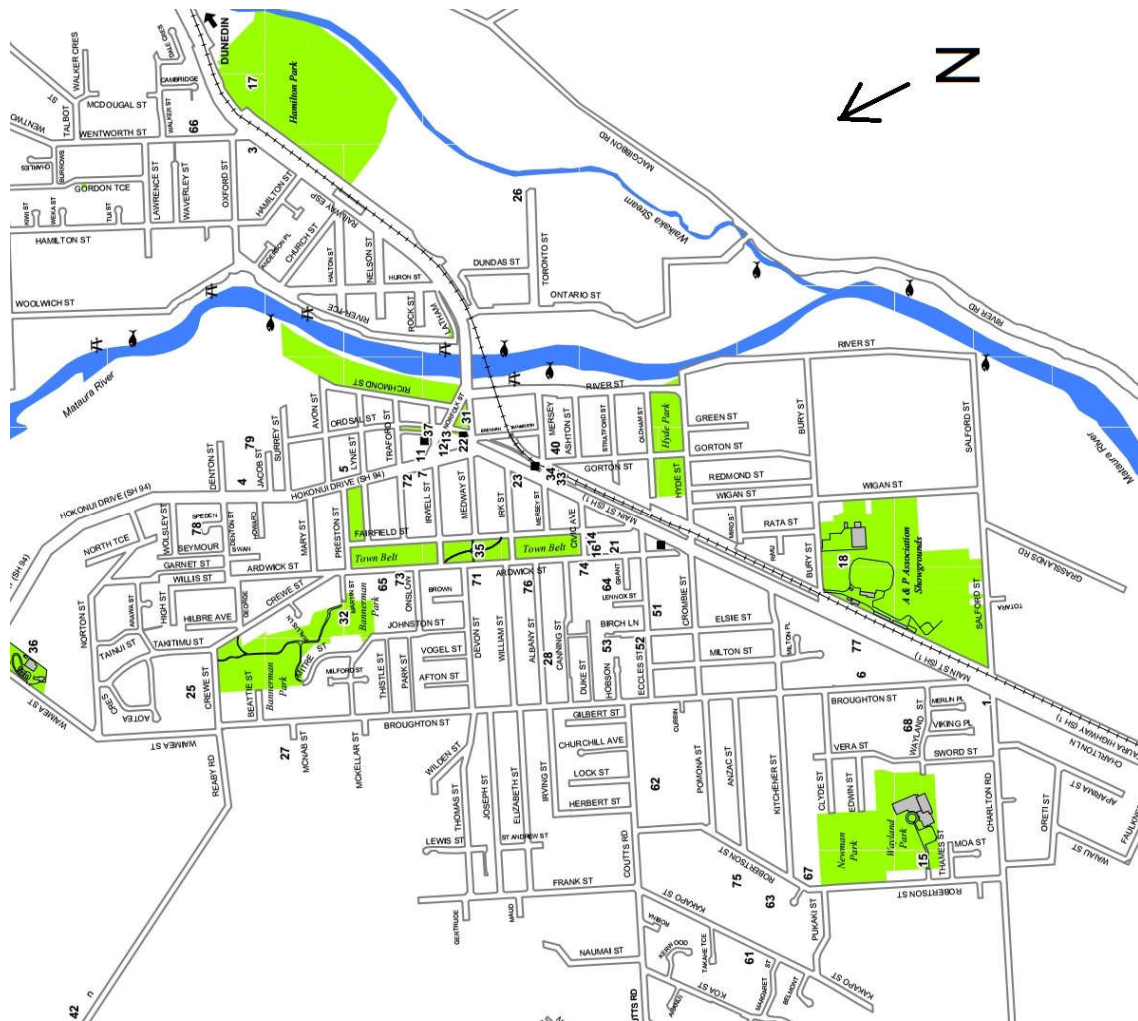
Poseídos		
Normal	Medio	Elite
FCO –	FCO 0	FCO +
Daño base 5+	Daño base 4+	Daño base 3+
Pelea desarmada 0	Pelea desarmada +	Pelea desarmada ++
AGI 0	AGI +	AGI +
INT –	INT 0	INT 0
ESP 0	ESP 0	ESP 0
Daño garras 1D6	Daño garras 1D6	Daño garras 2D6

Sectarios		
Típico	Sicario	Sacerdotisa
FCO 0	FCO +	FCO 0
Daño base 4+	Daño base 3+	Daño base 4+
Pelea desarmada 0	Pelea desarmada +	Pelea desarmada +
AGI 0	AGI +	AGI 0
INT –	Puntería ++	INT 0
ESP 0	INT 0	ESP +
Navaja 1D6	ESP -	Cuchillo ceremonial 3D6
Espada 3D6	Navaja 1D6	
	M16 3D6/30m	

Aeloth
FCO +++
Daño base 2+
Pelea desarmada +++
AGI +
INT +
ESP +
Garra 2D6
Niveles de daño 3/3/3
Inmunidad física
Teletransporte
Tensión (verlo/ser atacado): 3d6/5d6



## Ayudas



### Accommodation

- 1 Charlton Motel
- 2 Croydon Lodge
- 3 Esplanade Motel
- 4 Oakleigh Motel
- 5 Riverlea Motel
- 6 Gore Motor Camp
- 7 Old Fire Station (Backpackers)

### Services and Amenities

- 11 i-site Visitor Centre and Hokonui Heritage Centre
- 12 Eastern Southland Gallery
- 13 Gore Public Library
- 14 Gore District Council
- 15 Multisports Complex
  - Swimming Pool
  - Ice Skating Rink
- 16 James Cumming Wing

- 17 BMX Track
- 18 A & P Showgrounds
- 19 To Racecourse (1km)
- 20 Golf Course
- 21 Senior Citizens Centre
- 22 Police Station
- 23 Books'n'More (Post Shop)
- 24 To Charlton Park Cemetery (2km)
- 25 Gore Cemetery
- 26 Refuse/Transfer Station
- 27 Windsor Park Rest Home
- 28 Albany House Rest Home

### Attractions

- 31 Trout Statue
- 32 Deer Park/ Bannerman Park
- 33 First Electric Light
- 34 Romney Ram Statue
- 35 Gardens and Aviary

- 36 Pioneer Park/ Golf Driving Range
- 37 Clock Tower
- 38 The Reservation (Animals)
- 39 To Croydon Aircraft Co (15km)
- 41 Airforce Museum
- 42 To Dolamore Park (8.5km)

### Medical

- 51 Gore Medical Centre
- 52 Dr Parks Surgery
- 53 Gore Hospital

### Schools

- 61 SIT, Gore Campus
- 62 Gore High School
- 63 St Peters College
- 64 St Marys School
- 65 Gore Main School

- 66 East Gore School
- 67 West Gore School
- 68 Longford Intermediate School

### Churches

- 71 St Andrews Presbyterian Church
- 72 Anglican Holy Trinity Church
- 73 Gore Christian Fellowship
- 74 Church of the Blessed Sacrament (Catholic)
- 75 Calvin Presbyterian Church
- 76 Gore Baptist Church
- 77 The Church of Jesus Christ of Latter-Day Saints
- 78 Brethren Church
- 79 New Life Church
- 80 Grace Presbyterian Church