

EL ENCO MORTAL

una ayuda de juego para Necrorama RPG



Ocho necrólitos de las calles de Iron City,
listos para servir al Santo Patrón.
Compilados por Javier Arce

EL ENCO MORTAL

Una ayuda de juego para Necrorama RPG



4	Prefacio Kant al aparato	9	Mr. Peavey Mente Brillante / Magister
5	Charles Mallard Sombra / Anticuario	10	Morgan Flee Gadeteer / Taxista
6	Gladis Mérimée Femme Fatale / Pacificadora	11	Humunculus Fraiser Daredevil / Colono
7	Bresnius Erskine Mesmerista / Cabalista	12	Umberto Evangelista Fanático / Necroperario
8	Ivana Selya Supermujer / Cazadora	13	Nueva Virtud El Fanático

Por Javier Arce, 3 de Julio de 2010

Esta obra está **protegida** por una licencia de copyright
[Creative Commons by-sa 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/).

Las **tipografías** que utiliza son Rennie Mackintosh, Futura y Busorama.

Puedes encontrar más información sobre **Necrorama** y otros juegos de rol en
<http://www.the-power-is-yours.com>



P R E F A C I O

Estimado lector,

Como fiel y leal setter irlandés, me complazco en presentaos a nada más y nada menos que **ocho pintorescos necrólitos** de esta nuestra Iron City. Diez tipos tan duros como estúpidos, listos para acometer las gestas más intrépidas. Semejantes botarates han sido sacados recientemente de las tanatofábricas clandestinas, y a buen seguro más pronto que tarde conseguirán hacerse un nombre en las calles de la Ciudad –para su desgracia, obviamente–.

Sus Santos Patrones (demonios menores con nombres tan exóticos como Chusé, Antonio, Sonia, Jesús y Cris) están tremendamente orgullosos de sus creaciones, nacidas fruto de complejos procesos experimentales llamados –en esa irritante jerga de leguleyos– *partidas de playtest*.

Muchos otros quedaron en el tintero, aunque quizá vd. logre encontrarse con alguno de camino a la cola de reciclado más próxima.

Quede el octeto de merluzos a su entera disposición.

Atentamente, su biempensante servidor.

Kant



CHARLES “CENIZA” MALLARD



Desaparece en extrañas circunstancias el abogado del empresario Albert Carnegie. Faltan tres días para que comience el juicio por el famoso caso de la muerte de “Los Seis Niños”.

Impacto Narrativo: 3

Virtud: Sombra

Estrella: Antares

Carrera: Dialéctica hermética

Ocupación: Anticuario

Rol Social: Buscador encubierto

Santo Patrón: El Papa Negro

Caducidad: 9

Fondo de Acción: 3

Fondo de Karma: 21

Estados

*Furtivo +10, *Allanador +10, *Enigmático +10, Artimañas +6, Crítico +4, Mente afilada +3, Inmortal +3, \$Documentos de Carnegie +2.

Competencias

Advertir 5, Aguante 1, Astucia 2, Atletismo 1, Cosecha 2, Frialdad 1, Reliquias 6, Historia 6, Artes plásticas 4, Documentación 4, Idioma (Chino) 2, Allanamiento 3, Cultura popular 2.

Arcanos

El Diablo 6 (*Candidez, La podredumbre del Amo, Ceguera de Pluto*), La Emperatriz 4 (*Estampa de la Reina, Genuflexión, Despertar el apetito*), La Justicia 2 (*Paliar el hambre, Romper la Maldición, Voz de la conciencia*). Rituales de *Arruinar familia, Invocar elemental y Mal de ojo*.

Equipo

Pareja de estiletes +2, Cable de acero ahorcador +1, Cerbatana con curare +1, Traje gris, Muda interior de lana negra, Cámara fotográfica, Pipa, tabaco y fósforos, Maleta de cuero, Lupa, Gafas, Baraja de tarot.





GLADIS MÉRIMÉE



Durante la segunda batalla de Ypres, en abril de 1915, se cuantificaron 21 enfermeras muertas a causa del asfixiante ácido clorhídrico que los alemanes lanzaron al aire.

Impacto Narrativo: 3

Virtud: Femme Fatale

Estrella: Alphecca

Carrera: Ingeniería Energética

Ocupación: Pacificadora

Rol Social: Guardiana

Santo Patrón: Astaroth

Caducidad: 7

Fondo de Acción: 3

Fondo de Karma: 29

Estados

*Espía +10, *Seductora +10, *Sibilina +10, \$Obsesión por lucir un aspecto impecable +2, Inquieta +1, Adaptable +3, Inmortal +3, \$Servicial con los demonios de aspecto masculino +2.

Competencias

Advertir 3, Aguante 4, Astucia 2, Atletismo 2, Cosecha 2, Frialidad 1, Armas cortas (pistolas) 6, Pelea 6, Escopetas 4, Armas cuerpo a cuerpo 2, Intimidar 2, Recursos 2, Conducir motocicletas 2, Medicina 1.

Arcanos

El Carro 2 (*Espíritu de superación, Combatir la embriaguez, Grito de batalla*), La Torre 4 (*Pavesas incontrolables, Sofocar, Romper objeto*), El Sol 6 (*Cuerpo inmaculado, Telequinesia, Proyecto solar*).
Rituales de *Arruinar familia, Invocar elemental y Mal de ojo*.

Equipo

Derringer +3, Puñal +1, Motocicleta francesa Monnet Goyon +2, Maleta de primeros auxilios +1, Vestido de calle impecable con bufanda, botines y guantes de piel, Bolso negro con monedero, pañuelo de seda, tabaco "Gauloises", espejo, pintalabios, libreta y lápiz, pulverizador con perfume Myrurgia, Baraja de tarot, Esposas, Tenacillas, Porra.



BRESNIUS ERSKINE



Andrew Steindall. Amantísimo padre y tenaz sepulturero. 1852-1914.

Impacto Narrativo: 3

Virtud: Mesmerista

Estrella: Sirius

Carrera: Ciencias Psíquicas

Ocupación: Cabalista

Rol Social: Guardián

Santo Patrón: Astaroth

Caducidad: 7

Fondo de Acción: 3

Fondo de Karma: 27

Estados

*Empático +10, *Persuasivo +10, *Prodigioso +10, \$Soñador profético +4, \$Traficantes de drogas y otras malas compañías +2, \$Bebo a escondidas +1, \$Infravalorado por J. Howard +2, Sepulturero +1, Inmortal +3.

Competencias

Advertir 3, Aguante 2, Astucia 4, Atletismo 2, Cosecha 2, Frialdad 3, Tarótica 6, Química alquímica 6, Cultura demoníaca 4, Teoría mágica 2, Organizaciones 2, Recursos 1, Armas cortas (revólveres) 1.

Arcanos

La Luna 2 (*Billetes falsos, Modular voz, Quimera de la luna nueva*), La Estrella 6 (*Enfoque catódico, Instantánea, Visión de carbono*), El Mago 4 (*Barullo, Ventriloquía, Máscara imitadora*). Rituales de *Arruinar familia, Invocar elemental y Mal de ojo*.

Equipo

Smith & Wesson '38 +4 en sobaquera, Chaqueta de cuero de aviador +1, pantalones de pana, camisa blanca, zapatos, tirantes, Pequeña botella de ginebra, Paquete de tabaco Morris y cerillas, Cartera y llaves, Lápiz y papel de calco, Baraja de tarot.





IVANA SELYA



R.I.P. Kaleriya Sóbolev. A mi dulce tabernera. 1872-1902.

Impacto Narrativo: 3

Virtud: Supermujer

Estrella: Polaris

Carrera: Nigromancia cuántica

Ocupación: Cazadora

Rol Social: Guardiana

Santo Patrón: Astaroth

Caducidad: 7

Fondo de Acción: 3

Fondo de Karma: 23

Estados

*Agresiva +10, *Dura +10, *Fuerte +10, \$Mordaz con los déspotas +3, \$Meticulosa con la limpieza +1, Trabajo anónimo +2, \$"Debo encontrar al primer muerto" +1, \$Vigilo mi espalda +2, Inmortal +3.

Competencias

Advertir 6, Aguante 4, Astucia 1, Atletismo 2, Cosecha 2, Frialdad 2, Vida en la campiña 6, Armas cortas (revólveres) 4, Allanamiento 4, Organizaciones 2, Naturaleza y bestias 2, Idioma (Chino) 1, Lenguas eslavas 1, Conducir automóviles 3, Cultura popular 2.

Arcanos

El Emperador 6 (*Apagón, Voz resonante, Aspecto ominoso*), El Colgado 4 (*Osadía, Recuperar lo perdido, Mártir para los débiles*), La Muerte 2 (*Apariencia mortuoria, Embalsamado, Noche de Samhain*). Rituales de *Arruinar familia, Invocar elemental y Mal de ojo*.

Equipo

Smith & Wesson '38 +4, Puño americano +1, Traje de campo, Muda de sirvienta con delantal, cofia y guantes blancos, Bolso basto con maquillaje barato, monedero, libreta, joyas falsas, trapos, gafas de cristal ahumado, linterna, agua del carmen, fusta, Camioneta pickup vieja con toldo +1 llena de productos de limpieza, Baraja de tarot.





MR. PEAVEY



Ábate consagrado a la Gloria de Él y a la patria checoslovaca. Sus investigaciones acerca de la fermentación de la cerveza lo llevaron a los brazos de la Trinidad.

Impacto Narrativo: 3

Virtud: Mente brillante

Estrella: Deneb Algedi

Carrera: Ciencias de la Cábala

Ocupación: Magister de la Necroversidad Tiamat XIII

Rol Social: Guardián

Santo Patrón: Mefistófeles

Caducidad: 7

Fondo de Acción: 3

Fondo de Karma: 22

Estados

*Pedagogo +10, *Perspicaz +10, *Superdotado +10, Buena planta +2, \$Prosperidad de nuestro Barrio +3, Poco condescendiente +1, Inmortal +3, \$Amanuense y bibliotecario reputado +2.

Competencias

Advertir 2, Aguante 2, Astucia 3, Atletismo 2, Cosecha 2, Frialdad 2, Oratoria 6, Teoría mágica 6, Cultura demoníaca 4, Conocimiento terráqueo 2, Mitología y religión 2, Recursos 2, Idioma (Chino) 2.

Arcanos

El Sumo Sacerdote 4 (*Éxtasis de fe, Purificación, Diálogo con los espectros*), El Ermitaño 2 (*Comprensión animal, Exuberancia, Bestia sirviente*), La Sacerdotisa 6 (*Cálidas llamas, Restablecimiento, Huella de la historia*). Rituales de *Arruinar familia, Invocar elemental y Mal de ojo*.

Equipo

Traje negro con pajarita y bombín, zapatos de cuero cómodos, reloj de cadena, pañuelo, pequeño peine, Baraja de tarot, Pluma y tinta, Bastón de pomo +1, Libro de bolsillo en blanco, Anillo con sello personal, Cartera con dinero, pagarés y cheques, Diccionario de chino mandarín +1, Caja de comprimidos "Panacea Dr. Rometer para esquivar la aflicción", Baraja de Zenner.





MORGAN FLEE



André Luffon. Asesinado otro veterano de la Gran Guerra. Muerto por parricidio. La familia huida permanece en búsqueda y captura.

Impacto Narrativo: 3

Virtud: Gadgeteer

Estrella: Aldebarán

Carrera: Terraturismo

Ocupación: Taxista

Rol Social: Buscador encubierto

Santo Patrón: Caronte

Caducidad: 9

Fondo de Acción: 3

Fondo de Karma: 23

Estados

*Mañoso +10, *Preclaro +10, *Técnico +10, Leyes +1, Buenas propinas +2, \$En mi taxi mando yo +3, Inmortal +3, \$¡Muere, cabrón! +2.

Competencias

Advertir 2, Aguante 1, Astucia 2, Atletismo 1, Cosecha 4, Frialidad 2, Conducir automóvil 6, Vida urbana 6, Mecánica 4, Conocimiento terráqueo 2, Geografía 2, Recursos 3, Pilotar 1, Superciencia 1.

Arcanos

El Mundo 6 (*Momento universal, Rosa de los vientos, Explosión de octanos*), El Loco 4 (*Aturullar, Evasión de ataduras, Desafiar la fatalidad*), Los Enamorados 2 (*Guardián defensor, Manchas de odio, Salvados por la campana*). Rituales de *Arruinar familia, Invocar elemental y Mal de ojo*.

Equipo

Ford V-8 Victoria Coupé +3 con tacógrafo analógico, Mototaxi con sidecar +2, Autogiro (Volar +2, Planear +1), Caja de herramientas +2, Barra de hierro +1, Cartilla con licencias, Billetero repleto, Levita bien planchada, gorra de pana, gafas y gorro de piloto, guantes, Abrigo polar +1, Zapatos de recambio, Reloj cronómetro, Barómetro, Bidón de gasolina, Baraja de tarot.



HUMUNCULUS FRAISER



Muere en la ancianidad, solo y pobre, el descubridor inglés de las ruinas tibetanas de Kupwara. Los maullidos de sus veinticinco gatos alertaron a los vecinos. Estos intrépidos felinos sobrevivieron más de dos semanas alimentándose de los humores internos del cuerpo de su finado dueño.

Impacto Narrativo: 3

Virtud: Daredevil

Estrella: Proycon

Carrera: Ingeniería energética

Ocupación: Colono

Rol Social: Buscador encubierto

Santo Patrón: Flauros

Caducidad: 9

Fondo de Acción: 3

Fondo de Karma: 21

Estados

*Acrobático +10, *Afortunado +10, *Veloz +10, \$Vigorexia +3, \$Yo cerraré las Fallas +2, Cortante +1, Inmortal +3, \$Gran cabeza de yak forjada en bronce +2.

Competencias

Advertir 4, Aguante 3, Astucia 2, Atletismo 3, Cosecha 2, Frialdad 2, Geografía perdida 6, Geografía 6, Vida en la campiña 4, Escopetas 4, Documentación 2, Vida urbana 2.

Arcanos

El Carro 2 (*Combatir la embriaguez, Espíritu de superación, Grito de batalla*), La Torre 6 (*Pavesas incontrolables, Sofocar, Quebrar objeto*), El Sol 4 (*Cuerpo inmaculado, Telequinesia, Proyectil solar*).
Rituales de *Arruinar familia, Invocar elemental y Mal de ojo*.

Equipo

Escopeta del 12 +4 con bandolera de balas, látigo +1, Navaja suiza +1, Traje de campo, botas militares, sombrero de ala ancha, macuto con saco de dormir, fanal, Rollo de cuerda, Cartilla de albergues, Encendedor zippo de queroseno, Martillo y escarpas, Brújula, Bengalas, Baraja de tarot.





UMBERTO EVANGELISTA



Otro joven anónimo encontrado en un vertedero de las favelas de Sao Paulo. Todavía abrazaba entre sus brazos a un extraño perro con un collar de amatistas.

Impacto Narrativo: 3

Virtud: Fanático

Estrella: Pléiades

Carrera: Hechicería natural

Ocupación: Necroperario

Rol Social: Buscador descubierto

Santo Patrón: Fausto

Caducidad: 12

Fondo de Acción: 3

Fondo de Karma: 30

Estados

*Inspirado +10, *Magnético +10, *Tenaz +10, Verdad oculta +3, \$Aura de Fausto +2, Predispuesto +1, Inmortal +3, \$Paréntesis: volta ao mundo en el rondo +2.

Competencias

Advertir 1, Aguante 4, Astucia 3, Atletismo 1, Cosecha 2, Frialdad 1, Tanatocreación 6, Ciencias 6, Superciencia 4, Teoría mágica 2, Mecánica 2, Oratoria 1, Armas cuerpo a cuerpo 1, Pelea (Capoeira) 1, Recursos 1.

Arcanos

El Ermitaño 6 (*Comprensión animal, Exuberancia, Bestia sirviente*), La Fuerza 4 (*Éfigie sin parangón, Fuerza bruta, Inyección de stamina*), La Templanza 2 (*Mente en blanco, Obra maestra, Descanso reparador*). Rituales de *Arruinar familia, Invocar elemental* y *Mal de ojo*.

Equipo

Sable europeo de caballería +3, Ropajes anchos desgastados y sandalias, Zurrón, Incensario y hierbas "medicinales", Fajo de billetes, Aparejos de pesca, Pandeiro y reco-reco, Botella de caipirinha, Botella de batida de coco, Bicicleta, Biblia de bolsillo, Baraja de tarot.





NUEVA VIRTUD: EL FANÁTICO

El Fanático es un necrólito diseñado para manifestar un fervor ciego hacia su Patrón creador, de la misma forma que un castor lobotomizado defendería la integridad de su amo. Habitualmente, aquellos que se rodean de Fanáticos levantan un entramado religioso o místico a su alrededor; por lo cual no es raro encontrar Fanáticos en sectas, cábalas, órdenes y otros grupos donde la luz de la Razón brilla por su ausencia. La ventaja de los Fanáticos es que demuestran un ánimo implacable, una confianza sin límites y un fuerte poder de convicción. Para los demonios, son como arcilla maleable en sus manos, pero para el resto representan un formidable a la vez que poderoso ejemplo de superación y voluntad sin límites.

***Inspirado +10:** Crear una obra artística, fabricar algo improvisadamente, Tener una suerte siniestra, Protegerse de la Magia.

***Magnético +10:** Convencer a un infiel, Sermonear a una parroquia o muchedumbre, Consolar a un afligido.

***Tenaz +10:** Realizar un trabajo repetitivo o minucioso, Proteger al Patrón, Acabar con los enemigos del Patrón, Soportar torturas, Soportar el hambre y la sed, Caminar largas distancias, No dormir.

Ocupaciones: Cabalista, Cazador, Magister, Necrooperario, Pacificador, Atleta, Granjero, Pandillero, Sacerdote, Soldado, Vagabundo.



EDICIONES INDEPENDIENTES
THE POWER IS YOURS

