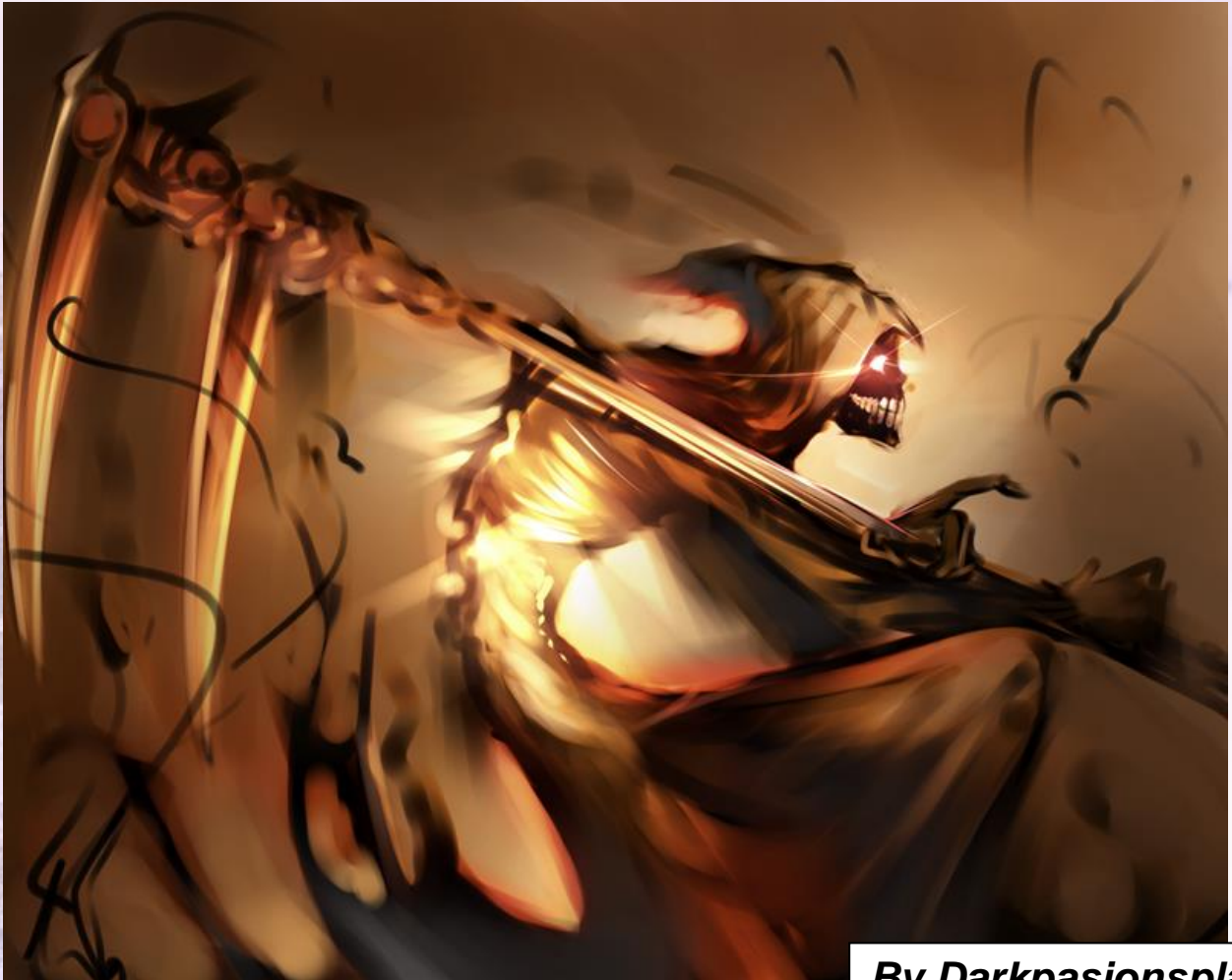


# EL PUERTO DEL FIN DEL MUNDO

Aventura para PLENILUNIO el juego de rol



***By Darkpasionsplay***

El anciano observaba el océano embravecido que se estrellaba contra las rocas. Los suspiros del espumoso oleaje arrancaba en su mente ecos de un pasado brillante... una época que todos los que vendrían ya habían perdido.

Sonrió... después de todo el extraño futuro que para ellos se dibujaba era culpa de seres incomprensibles para la raza humana. ¿Qué más daba realmente quién era la ficha sobre el tablero del destino?

***Antonio L. Ocaña Fernández***

## EL PUERTO DEL FIN DEL MUNDO

### SINOPSIS

España, año 2027, algún punto entre la frontera francesa y el cabo de Finisterre. El otrora considerado fin del mundo representa ahora una estrella de esperanza para nuestros precursores. En la red se rumorea que el extraño anciano que custodia el faro es capaz de conseguir un pasaje hacia Nueva York.

El gobierno de la península ibérica no tardó en sucumbir a las revueltas que se iniciaron en Europa tras el año 2020. Tras años de recurrente crisis económica el pueblo pugnaba por deshacerse de unos dignatarios que hacía mucho dejaron de representarles. Ahora, como el resto de países europeos, se encuentra envuelto en un halo de misterio que ni siquiera sus habitantes son capaces de desentrañar, pues es más fácil limitarse a sobrevivir.

### **RESERVA INICIAL DE DATOS DE DESTINO: 5**

### PERSONAJES

El grupo de jugadores estará formado por cuatro aventureros, de orígenes diversos, en busca de un método para atravesar el océano Atlántico destino Nueva York. Para la aventura se han prediseñado unos personajes, a los que se les ha dado un trasfondo relacionado.

En cualquier caso, a grandes rasgos los presentaremos a continuación. Más adelante dejaremos información destinada al DJ que decida narrar la aventura. Son los siguientes:

- **Cazador/a:** En nuestro caso se trata de un personaje femenino. Básicamente se trata de un personaje misterioso que los otros dos personajes encontraron desmayado en medio del bosque durante su viaje hará una semana. Solo recuerda algunos trazos de su pasado.
- **Buscador/a:** De origen francés, acompaña al último personaje desde el paso de éste por París. Ambos tienen como objetivo la localización de una extraña reliquia y su custodia hasta Nueva York. Sinceramente le importa una mierda la reliquia pero es divertido acompañar a la extraña japonesa.
- **Mestiza lunar, miembro de las 110 Katanas:** Número 110 de las protectoras de la luna. Ésta semilunar se entrenó como guerrera y supuestamente según sus superiores tiene un destino más grande del que puede comprender. Su objetivo de momento es encontrar una colección de dagas de intrincado diseño y custodiarla hasta Nueva York.
- **Guía/aventurero:** Éste personaje, de origen vasco, fue contratado por los dos personajes anteriores justo después de atravesar la frontera francesa. Los mapas no son fiables en estos días, y nunca viene mal tener a alguien que reconozca el terreno, y enseñe algún que otro refugio de confianza. Cobra sus servicios a precio de oro, pero es bueno en su trabajo cuando le apetece cumplirlo.



**Encontrarás más detalles sobre los secretos de los personajes a partir de la página 11.**

### **Escena 1. El aburrido camino.**

Seguir lo que antaño se conocían como autovías no parece ser el método más práctico para viajar. Según sus últimas noticias se han convertido en una manera peligrosa de atravesar el país, como en el resto de Europa las bandas de carroñeros las utilizan en sus constantes viajes en busca de una de esas gotas de oro líquido.

Lo mejor y menos peligroso para cuatro viajeros sin ganas de meterse en problemas es atravesar las rutas secundarias. Ciertamente, desde la caída del sistema político ningún camino es seguro, pero al menos las carreteras secundarias solo están transitados por comerciantes y granjeros sin ganas de pelea y algún que otro ser menos agradable.

Llevan varios días andando sin más compañía que algunas aves y alimañas de poca importancia, sin más refugio que un manta y un buen fuego. De hecho lo más interesante que le ha ocurrido al grupo en la última semana es encontrar a la cazadora inconsciente en medio de la carretera.

Se podría aprovechar ésta escena introductoria para que los personajes se conozcan, de modo que los jugadores puedan acostumbrarse a su manejo y darles una personalidad propia. **Sería interesante introducir algún flashback que narre como se conocieron los personajes. (No conviene aún dar mucha información al cazador).**

#### **Ideas de Flashback:**

**-Buscador y Mestiza:** París, una persecución en plena calle. El cuerpo de guardia oficial de la ciudad persigue a un chico menudo y con gafas. Una extranjera de extraño atuendo observa la escena desde la distancia ¿Intervendrá o dejará que capturen al chico?

**-Buscador, Mestiza y Guía:** Puesto Fronterizo autovía Irún-Francia, se ha creado una especie de posada en lo que antaño fuera un puesto fronterizo. Los viajeros discuten sobre el abrupto camino y un jugador de cartas intenta sacar algo de pasta entre la concurrencia.

**-Buscador, Mestiza, Guía y Cazadora:** En algún punto de la red de carreteras secundarias del norte. El grupo de viajeros se encuentra con un cuerpo tumbado en medio del camino. Un perro callejero rebusca entre las ropas de la inconsciente desconocida.

Al acercarse la noche el grupo llegará a lo que parece un pequeño pueblo (Cee), quizás a las afueras de una ciudad más grande. En éste punto sería importante que los precursores buscaran un lugar en el que pasar la noche. El narrador podría hacer a sus jugadores hacer una tirada de Astucia – Difícil (3). El objetivo de ésta tirada es introducir a los jugadores en el ambiente opresivo de constante peligro del mundo de Malefic Times.

<b>Chatarrero - Ladronzuelo</b>		
Fortaleza	2	Escalar
Combate	2	Cuchillo
Voluntad	2	Curiosidad
Astucia	2	Supervivencia
Sutileza	3	Emboscar
Presencia	3	Negociar
Cultura	2	Tecnología
Aguante	4	
Destino	1	

Si superan la tirada los jugadores podrían percatarse de que están siendo observados, quizás del movimiento de alguna sombra o el sonido de una bota al pisar descuidadamente. Puede que no estén tan solos como piensan. Si no superan la tirada los personajes podrían ser sorprendidos por 4 chatarreros de poca monta que quieran robarles sus pertenencias a unos viajeros descuidados.

## **Escena 2. La ciudad del fin del mundo.**

Parecen haber pasado doscientos años desde que Finisterre fuese nombrado en canciones que ahora solo pululan por la red. Lo que antaño fuese un pequeño municipio, asido a las rocas del cabo del fin del mundo, se ha convertido ahora en un enclave autosuficiente y completamente amurallado. Desde el exterior asemeja a un recinto medieval sacado de cualquier libro de historia antigua.

Parece que no solo sus habitantes han recuperado la antigua muralla, sino que su población ha crecido durante los años de crisis. Lo que explicaría el estado de abandono del pueblo que anteriormente han visitado. Ciertamente desde un punto de vista táctico goza de una posición sin igual, ya que su peligrosa y escarpada costa lo hace inexpugnable desde el mar, mientras que la vigilada muralla previene cualquier ataque desde tierra adentro.

Nuestros aventureros se encontrarán con una población hosca, poco acostumbrada a las visitas pero dispuestos a comerciar a cambio de un buen trueque. Si no se han deshecho de los chatarreros les resultará mucho más fácil responder ciertas preguntas, ya que son conocidos en el lugar.

Refugio de viajeros desde tiempos inmemoriales el pueblo posee algo así como un hotel de aspecto macizo. En realidad se trata de un antiguo refugio de peregrinos frente a una iglesia bastante descuidada y semiderruida. El aparente cuidado que los habitantes profesan al resto de las edificaciones no parece haber se extendido a la antigua construcción religiosa.

*El objetivo de los jugadores es encontrar al mago que los rumores dicen que vive en el faro.* Ante las preguntas la gente se mostrará desconfiada y negará la existencia de dicho personaje, para convencer a alguien de que les dé una información medio veraz deberán superar una tirada de Presencia –Difícil (3). Si lo consiguen algún parroquiano podría dejar caer la idea de que es posible que el responsable del puerto, o del castillo de San Carlos que protege la costa, pueda decirles algo del barco ese del que hablan o del mago.

Si deciden ir al faro por su cuenta durante el día encontrarán la puerta cerrada a cal y canto, mientras que si lo hacen durante la noche se toparán con dos guardias de anchas espaldas armados con semiautomáticas. No les será fácil convencerles de que les deje pasar Presencia –Muy difícil (4). Durante toda la conversación tendrán la sensación de estar siendo observados, el hecho es que la parte superior del faro si observan bien (Astucia-Difícil (3)) Podrán ver una serie de minúsculos ojos rojos clavados en ellos.

Si deciden hacer frente a los guardias se verán rodeados rápidamente por un numeroso grupo de hambrientos querubines. **(Manual Básico Plenilunio Página 155)**

En cuanto al puerto, queda claro con un simple golpe de vista de que es imposible que un transatlántico ataque allí, repleto de pequeños barcos pesqueros reconvertidos a vela parece una estampa bastante anticuada. Encontrarán un amplio mercado entre los atraques en los que se ofrecerá pescado, carne, armas punzantes, viejos restos de tecnología, redes de pesca y gran cantidad de productos variados.

### Escena 3. Pequeña ladronzuela escurridiza.

Al segundo o tercer día de estancia en el pueblo es normal que tanto jugadores como personajes empiecen a estar hartos de esperar. Los habitantes son esquivos, y la imposibilidad de entablar conversación con ningún personaje importante empezará a hacer mella en su voluntad.

<b>Eva García – Ladronzuela 9 años</b>		
Fortaleza	2	Tirar piedras
Combate	2	Arco
Voluntad	3	Curiosidad
Astucia	3	Supervivencia
Sutileza	2	Escondarse
Presencia	2	Burlarse
Cultura	1	¡Animalitos!
Aguante	5	Movimientos
Destino	2	felinos (1)

El narrador puede aprovechar ésta situación haciéndoles superar alguna tirada de voluntad de dificultad Media (2) o Difícil (3), ante provocaciones o bravuconadas sin importancia por parte de algún marinero o comerciante. Quizás podrían entablar alguna disputa que será detenida inmediatamente por la guardia ciudadana, que por extraño que parezca porta un uniforme medianamente coherente a su puesto.

En ésta situación el personaje que permanezca vigilante puede percatarse de la mirada de una niña durante sus paseos, o de que extrañamente ha chocado ya dos veces con la misma muchacha/o de pelo oscuro y rizado. Podría realizar alguna tirada de Astucia dificultad media (2) para percatarse de si la chica/o le ha robado algo.

Se trata de un niño/a de cabello oscuro y apariencia menuda, con unos ocho años de edad y unos ojos vivos y alerta parece estar vigilando al grupo en varias ocasiones durante los dos días anteriores.



**Nota importante:**

*Éste niño/a no es otro que el cazador/a durante su despreocupada juventud en la localidad. Está al cuidado de un importante comerciante, que extrañamente solo se deja ver durante la noche, momento en el que mantiene sendas reuniones con los personajes importantes del enclave.*

Cuando el jugador que interprete al cazador/a permanezca un tiempo junto al niño/a o mantenga una conversación a solas con él sería el momento perfecto para meter un flashback sobre el pasado más inmediato del personaje. Ojo, debemos elegir bien el momento para introducirlo ya que el personaje podría sufrir un fuerte dolor de cabeza o perder el conocimiento ante el grupo etc.

**Flashback Cazador/a de Solares.**

*Durante el Flashback el personaje se verá a sí mismo corriendo a lo largo de una estrecha y oscura calle, delante de él una figura grácil sigue su mismo ritmo sin mediar palabra. En sus propias manos porta el arco que lleva a la espalda, una flecha está lista y tensa en él. El flashback acaba cuando el personaje no es capaz de mantener el ritmo de la carrera, momento en el cual ambas figuras serán rodeadas por varios seres alados.*

*El agua cala las capas de ambos personajes y la figura que se mantiene junto a él deja caer su capucha. Una melena de cabello plateado riega su espalda y una sonrisa burlona aunque triste se dibuja en su semblante. En efecto no es otra que luz, en su mano solo hay una Katana normal y tendrá aproximadamente unos 16-17 años.*

*Pueden entablar una pequeña revuelta con los seres alados. Tienen la apariencia de estatuas y parece que las flechas y los golpes reboten en sus cuerpos sin hacer daño alguno. Lo último que sentirá el personaje antes de recuperar la consciencia es una fuerte presión en el hombro derecho.*

**Solar de piedra – Ángeles llorosos**

Fortaleza	6	Agarrar
Combate	5	Trasladar en el tiempo
Voluntad	5	Cazadores
Astucia	3	Presa
Sutileza	5	Emboscar
Presencia	4	Intimidar
Cultura	1	Historia
Aguante	11	Camuflaje perfecto
Destino	5	Movimiento silencioso
		Se mueven si no se les mira

Los jugadores deberán ganarse la confianza del niño/a para que les lleve ante el viejo. Solo podrán verlo durante la noche y él insistirá en que es mejor no agobiarle con muchas preguntas, porque entonces se aburrirá y los echará para no verlos más. Parece divertirse éste hecho por lo que en casi todo momento se mostrará curiosa y alerta.

Si se le pregunta sobre el mago no dirá mucho más, solo que viste de forma extraña y que tiene una forma de hablar muy rara. También especificará que no es su papá pero que parecen divertirlos sus preguntas y siempre se empeña en que él está destinado a jugar y no sé qué cosa celestial.

#### **Escena 4. El mago de la costa de la muerte.**

Tras ganarse la confianza de la niña, esta les preguntará si quieren ver al mago durante la noche. Les cuenta que hoy ha cancelado las citas con la gente importante y tendrán una sesión de entrenamiento. No les dará mucha más información ni sobre el entrenamiento ni sobre el origen del mago.

Una vez lleguen al faro se encontrarán con los mismos guardias (si es que lo han visitado antes) de la vez anterior. Ésta vez se mostrarán mucho más amigables e intercambiarán algunas bromas con la niña y los personajes.



Al atravesar la puerta entrarán en un salón espacioso. Se ha adaptado una chisporroteante chimenea en uno de los costados de la estancia. Un agujero con una pequeña construcción de ladrillos arcaicos, un añadido que obviamente no estaba disponible en



periodos anteriores. Verán varios sillones de un color rojo chillón organizados formando un semicírculo frente a una pesada mesa de madera noble.

Queda claro que nada de lo que allí se encuentra dispuesto acaba de salir de la fábrica, pero lo cierto es que se encuentra en mucho mejor estado que cualquier cosa que los personajes hayan visto en su vida. Al cazador/a deberá quedarle claro que la estancia le resulta familiar aunqueno sabrá precisar de dónde le viene esa sensación.

Sobre la mesa hay dispuestas varias copas de fino cristal, junto a una botella de verde cristal y rojizo contenido. Tras ella y vuelto de espaldas se encuentra un sillón giratorio tapizado con la misma tela rojiza que el resto del mobiliario. Parece que hay alguien sentado en él, pues si los personajes se fijan, serán capaces de vislumbrar el lento humo de un cigarro que asciende en volutas desde la penumbra.

El resto de la estancia se asemeja más a un despacho o un taller que otra cosa. Libros apilados en estanterías de madera noble, cuadros con diferentes estampas mundanas fotografiadas en su interior, una de la niña que los ha traído hasta allí, e instrumentos de aspecto extraño.

Cuando el sillón da la vuelta se encontrarán a un hombre joven, aparentemente no más de treinta años. Viste un traje blanco de negocios de línea clásica y fuma tranquilamente un cigarro mientras los observa. Su mirada es inteligente y su presencia más que notable. Las sombras parecen moverse en el límite de la visión de los personajes, como si algún ser los observara desde el límite de su visión.

Este personaje no es otro que Adán, el primer hombre. Desde luego no se presentará con su nombre original, sino que utilizará un seudónimo (El guardián, el vigilante etc.). Para ellos será una figura de gran importancia, aquél que puede conseguirles los billetes, darles información sobre sí mismos, y quizás decirles donde están las dagas.



<b>Adán – Primer Hombre</b>		
Fortaleza	6	Vigor
Combate	4	Cuchillo
Voluntad	6	Mantener engaño
Astucia	6	Mirada penetrante
Sutileza	6	Chantaje
Presencia	6	Charlatanería
Cultura	6	Psicología
Aguante	11	<i>Alegoría de la</i>
Destino	8	<i>realidad 9</i>

Adán no da nada de forma gratuita, así que intentará conseguir siempre algo de los personajes. El trato final sería que Adán les



encargara encontrar las 8 dagas con forma de serpiente que según se dice están ocultas en un bosque cercano. Bajo una antigua cripta y protegidas por según las leyendas un maleficio.

### **Escena 5. El bosque hambriento.**

Cuando finalmente el grupo decida aceptar la misión de Adán éste les dará las indicaciones necesarias y les dirá que uno de sus “chicos” les esperará a las puertas de la ciudad para acompañarlos. La niña/o podría insistir en acompañar al grupo, Adán en lugar de negarse podría mirar enigmático al grupo y decir que han de ser ellos los que elijan, insuflando algo más de energía en sus palabras.

Independientemente de si la niña los acompaña o no al salir del pueblo habrá un querubín sin huesudo y sin rostro esperándoles, les señalará el camino con un gesto y comenzará a caminar frente a ellos. Los conducirá hasta el borde de un bosque gigantesco, un bosque que hace unos años seguramente ni siquiera existía. El querubín continuará sin detenerse pero los personajes podrían tirar Astucia Difícil (4) para intentar localizar el origen de su desasosiego.

Al llegar a lo que parecen los restos de un asentamiento abandonado no hace mucho tiempo el querubín se detendrá, señalará hacia adelante y saldrá corriendo en dirección al pueblo. Si deciden registrar el asentamiento encontrarán los restos de lo que parece un combate y una huida acelerada, no habrá ningún cadáver ni mancha de sangre sino que parecerá que la gente ha desaparecido sin más.

La investigación lleva al grupo a través del asentamiento, justo en la dirección que había señalado el querubín. Una especie de senda horadada por pasos humanos que los lleva hasta las puertas de lo que parece una vieja iglesia o un monasterio. Dos estatuas a ambos

lados de la puerta indican que alguna vez fue un lugar santo. Seres hermosos de mirada triste los observan desde sendos anaqueles.



Una pesada entrada de madera yace medio podrida en uno de sus flancos. Parece que alguien la destrozó en un arrebato de ira. Los bancos también han desaparecido, seguramente consumidos por las hogueras del cercano asentamiento. No parece nada extraño, no todos respetan igual los lugares santos en estos días.

Varias estatuas más se encuentran situadas en pedestales interiores. Tienen diferentes formas, pero la mayor parte de ellos miran el suelo o hacia los personajes, nada que cruce la mirada de dos estatuas al mismo tiempo.

En la parte derecha del altar una segunda puerta parece haber sido derribada a base de hachazos. Tampoco hay restos de vida, no hay ningún tipo de luz, pero varias antorchas parecen haber sido apiladas a un lado de la derribada puerta.

A partir de éste punto los personajes explorarán la sacristía y las habitaciones aledañas. Todo parece haber sido revuelto o saqueado. No hay rastro de oro, e incluso la ropa sacerdotal ha desaparecido. **A medida que se adentren en las estancias los personajes pueden sentirse perseguidos. Notar como ciertas sombras se mueven o ver alguna de las estatuas anteriores en alguna habitación donde antes creían que no había nada.**

Finalmente los personajes encontrarán unas estrechas escaleras. Parecen continuar hacia lo que podría ser alguna especie de sótano. El olor a humedad y podredumbre aumenta a medida que descienden y al llegar abajo podrían encontrar algún rastro de sangre. **¿Quizás algún carnívoro se ha adueñado de los sótanos de la iglesia?**

Los precursores podrían ser asediados por un pequeño grupo de dos o tres hambrientos decrepitos. Las estatuas parecerán estar con ellos durante todo el recorrido, pequeñas estancias, camas destartaladas y pequeños almacenes.



<b>Hambriento – Infectado</b>		
Fortaleza	3	Persecución
Combate	3	Mordisco
Voluntad	1	Temeridad
Astucia	4	Buscar
Sutileza	0	
Presencia	0	
Cultura	0	
Aguante	4	<i>Hambre inhumana</i>
Destino	0	

**Para no aburrir mucho a los jugadores quizás el narrador no debería extenderse demasiado en la exploración, aunque los jugadores deberían sentirse abandonados y nerviosos.** Debería quedar claro que algo no anda demasiado bien en ese sótano, cosas que no deberían moverse se mueven, estatuas que aparecen en esquinas inesperadas.

No será hasta que los personajes lleguen a una amplia sala (que el narrador puede meter en el punto que considere oportuno) fuertemente decorada, y que extrañamente no parece haber sido desvalijada. Allí sobre un altar dos de las estatuas sujetan una caja con



extrañas inscripciones. En su interior ocho dagas con forma de serpiente forman un juego de intrincados diseños.

En el momento en que se hagan con el paquete los ángeles comenzarán a perseguirlos a través de los pasillos. No se detendrán ante nada. El cazador/a podría ser instigado a utilizar algún punto de destino, o sus habilidades en cultura o astucia, para intentar averiguar cómo derrotarlos.



Solar de piedra – Ángeles llorosos		
Fortaleza	6	Agarrar
Combate	5	Trasladar en el tiempo
Voluntad	5	Cazadores
Astucia	3	Presa
Sutileza	5	Emboscar
Presencia	4	Intimidar
Cultura	1	Historia
Aguante	11	Camuflaje perfecto
Destino	5	Movimiento silencioso
		Se mueven si no se les mira

**Deben hacer que los seres se miren directamente entre ellos, así quedarán petrificados para toda la eternidad.** Si la niña/o ha ido con ellos y es enviada atrás en el tiempo la cazadora adulta también desaparecerá, ya que técnicamente su línea temporal ha desaparecido y el futuro en el que ella existe jamás sucederá.

Debería también quedar claro que la única arma que parece dañar las estatuas es la **maza a dos manos de la japonesa**. Quizás sea por el hechizo ancestral que posee o porque es el único que puede machacar piedra. En realidad no importa demasiado, son demasiados como para que pueda retrasarlos a golpes ella sola y es imposible que mantenga vigilado todos los ángulos al mismo tiempo.

## EPÍLOGO

Existen tres posibles finales para la aventura, en función de las decisiones de los personajes y de lo que el narrador quiera conseguir con la partida.

1. **Los precursores logran esquivar la persecución de los ángeles llorosos y llevan las dagas hasta Adán.** Éste les encargará que las custodien hasta un pequeño templo en Little Tokio en Nueva York. Precisamente el lugar al que las quiere llevar nuestra guerrera de las 110 Katanas. Un gran transatlántico se encuentra anclado no muy lejos de la costa, esquivando las rocas y las corrientes de la costa. Adán les dirá que están esperándolos para zarpar.

2. **Los precursores huyen pero deciden esquivar a Adán.** Los jugadores no sabrán de la existencia del navío, y por tanto deberán buscar una ruta alternativa para llegar hasta Nueva York. Seguramente lo del barco no fuese más que un rumor inútil.
3. **Los precursores son capturados por los ángeles y enviados atrás en el tiempo.** Aparecerán en medio del Nueva York de 1942. La policía no tardará en rodearlos, van armados hasta los dientes por lo que no dudarán en arrestarlos o abatirlos. La 2ª Guerra mundial ha comenzado y los Estados Unidos están inmersos en su lucha contra los alemanes.

Una posible aventura surgida de éste final podría ser la aparición de un extraño abogado de traje blanco interesado en defenderlos oficialmente de la acusación de espionaje. En realidad se tratará de un Adán 80 años más joven interesado en los extravagantes espías.

## PERSONAJES

Convendría dar solo algunos datos a los jugadores durante la partida. Son datos secretos del narrador y que los personajes casi desconocen.



**Nombre:** Eva García.

Chica de unos 18 años. Compañera y amiga de Luz durante una de sus misiones. Se conocieron hacia el año 2034 poco después de que su maestro abandonara a la joven.

En 2036 Luz y ella llevaban a cabo una infiltración, alguien perseguía a su amiga y tenían que descubrir quién. Durante la misma fue capturada y enviada al pasado por uno de los ángeles llorosos.



**Nombre:** Karlos.

Joven de 24 años. Ha pasado la mayor parte de su vida viajando a uno y otro lado de la frontera para buscarse la vida. Es un buscavidas, un ladrón sin escrúpulos.

En realidad es una fachada. Desde hace un tiempo siente un impulso que no quiere reconocer. Algo le dice que tiene que viajar, viajar mucho... a un lugar desconocido y que en realidad no le importa lo más mínimo. Estos dos extraños parecen fuertes, un buen grupo para viajar estos días.





**Nombre:** Pierre Benoit.

Joven de 26 años. Parisino. Se ha dedicado a vender y comprar información por todo París. Incluso el líder de la ciudad hacía negocios con él.

Esa loca japonesa se metió en medio de un nido de mafiosos con la intención de matar a su líder. La cantidad astronómica de dinero que le ha ofrecido no es más que una excusa para viajar a Nueva York. Quiere conocer a Jellybean, esa chica maravillosa que le ha salvado el cuello en más de una ocasión.



**Nombre:** Haineko Nuriko. Mestiza Lunar. (Nuriko Haineko)

Su edad es desconocida incluso para ella misma. Lo primero que recuerda es el templo de las 110 Katanas en Tokio. Alguien la dejó en la puerta. La Superiora siempre ha dicho que fue el destino el que la trajo hasta ellos.

Por qué usa una maza gigantesca en lugar de la katana sagrada está claro. Su cuerpo parece haber sido fabricado para sostener un arma más firme. Quizás sea gracias a su herencia familiar.

Su objetivo es encontrar las ocho dagas sagradas y custodiarlas hasta Nueva York. El mago del fin del mundo ha de ser su guía.

## EXPERIENCIA

Los jugadores reciben 3 puntos de experiencia solamente por superar la aventura. Si cumplen los objetivos de su personaje o recuperan sus recuerdos ganan 1 punto extra. Si mantienen vivos a los chatarreros 1 punto extra más. El jugador que tenga alguna idea brillante para superar la aventura puede recibir 1 punto extra más.

## SOBRE EL COPIRRIGH

La idea original del módulo pertenece a Antonio Luis Ocaña y Memorias del Soñador, que lo comparten sin afán de lucro a través de su web: <http://memoriasdelsoador.blogspot.com.es/>

La idea original de los Ángeles Llorosos pertenece solo y exclusivamente a su autor Steven Moffat y son propiedad intelectual exclusiva de la BBC. Las imágenes utilizadas en el resto del módulo son propiedad intelectual exclusiva de sus autores.

En ningún caso se pretende hacer uso comercial de ninguna de ellas sin el correspondiente permiso. Rogamos que si alguien se siente herido, o desea que se retire modifique algo por lo anteriormente dicho, se ponga en contacto con nosotros a través del correo electrónico que encontrará al final de la próxima sección.

## DECLARACIÓN DE INTENCIONES

Francia, 16 de Enero de 2015

Bienvenido viajero, sé que ahora mismo estarás desorientado. Quizás hayas perdido el tiempo en intentar comprender la complejidad de éste escrito. Sé que puede resultar complicado intentar descifrar todo lo que contiene, así que estoy dispuesto a ayudarte.

Los solares de piedra, cómo el lector atento y conocedor básico de los secretos ocultos habrá sabido descifrar, están sacados de las historias del señor del tiempo que viaja entre dimensiones, aquél al que llaman El Doctor. Estos inmortales seres se han mantenido ocultos en lo más profundo de nuestra cultura, esperando... esperando el momento preciso para actuar en su guerra.

Ahora mismo no es seguro ni para mí ni para vosotros hablar de ellos. Ellos siempre vigilan. Si estoy escribiendo estas líneas es porque creo que ya están tras mi pista. No estoy seguro de si seré capaz de enviar este escrito antes de que me encuentren. Ya oigo sus pasos... la cámara sobre el quicio de la puerta los está grabando.

No puedo extenderme mucho más. Espero querido lector, y narrador, que tus jugadores disfruten con la partida que acabo de diseñar. Al menos tanto como yo he diseñándola. Puede que mi destino me haya alcanzado con la culminación de mi obra, aún no lo sé... pero, ¿Quién sabe eso realmente?

Dejar claro por último que la utilización de las imágenes de éste módulo no tiene ningún fin comercial. El disfrute de los fans es todo lo que perseguimos con él. Disfrutad lo máximo posible de nuestras palabras.

Si nos necesitáis o queréis comentar cualquier cosa con el equipo no dejéis de visitarnos en:

**BLOG:** <http://memoriasdelsoador.blogspot.com.es/>

**MAIL:** [memoriasdelsonador@gmail.com](mailto:memoriasdelsonador@gmail.com)

**YOUTUBE:** *Memorias del Soñador*

**TWITTER:** <https://twitter.com/Memoriasdel>

Debo irme... están rasgando la puerta...

**RECORDAD: No dejéis NUNCA de mirarlos.**

**Antonio Luis Ocaña Fernández**

***Darkpasionsplay***



NOMBRE **Karlos**  
 CONCEPTO *Explorador y guía*

# MALEFIC TIME

## PLENILUNIO

JUEGO DE ROL

3 FORTALEZA  
*Aguante*

4 COMBATE  
*Espadas*

3 VOLUNTAD  
*Cabezota*

4 ASTUCIA  
*Supervivencia*

3 SUTILEZA  
*Estafar*

2 PRESENCIA  
*Ligar*

2 CULTURA  
*Primeros auxilios*

### DESCRIPCIÓN E HISTORIA

De origen vasco su única meta en la vida en estos momentos es disfrutar de la vida lo máximo posible en ésta mierda de mundo que tenemos.

Si la vida es dura él lo es más. Claro y directo nadie sabe muy bien como le resulta tan fácil convencer a la gente.

ARMAS	BONIFICACIÓN	DAÑO	ALCANCE	CARGADOR
Espada	+1	F+2	C/C	
Cuchillo	-	F+1	C/C	
Pistola 9mm	+1	6	Medio	15

AGUANTE RESISTENCIA 18

6



SANO

MAGULLADO

HERIDO

MALHERIDO

MUERTO

DESTINO FORTUNA 3

3



DONES  
*Hilos del espíritu (1)*

*Puerta ignota (2)*

EXPERIENCIA

### EQUIPO

*Mochila*

*Muda limpia*

*Chaqueta de cuero Protección 1 Pena. 1*

NOMBRE Desconocido

CONCEPTO Cazadora

4

FORTALEZA  
*Correr*

3

COMBATE  
*Arcos*

3

VOLUNTAD  
*Mantenerse firme*

4

ASTUCIA  
*Supervivencia*

3

SUTILEZA  
*Estar alerta*

1

PRESENCIA  
*Empatía*

3

CULTURA  
*Zoología*

AGUANTE RESISTENCIA 21

7



SANO



MAGULLADO



HERIDO



MALHERIDO



MUERTO

DESTINO FORTUNA 4

4



DONES

*Mudar la piel (3) - Lechuza*

*Movimientos Felinos (1)*

EXPERIENCIA



# MALEFIC TIME

## PLENILUNIO

JUEGO DE ROL

### DESCRIPCIÓN E HISTORIA

Lo primero que recuerda es despertar en medio del bosque con los tres aventureros mirándola y ofreciéndole ayuda.

### ARMAS

BENEFICACIÓN DAÑO ALCANCE CARGADOR

*Arco* - F+1 Largo 1

*Cuchillo* - F+1 C/C

### EQUIPO

*Mochila*

*Muda limpia*

*Libro de herbología*



NOMBRE **Pierrete Bennoit**

CONCEPTO **Buscardor— Investigador privado**

# MALEFIC TIME

## PLENILUNIO

JUEGO DE ROL

2 FORTALEZA  
*Conducir*

2 COMBATE  
*Cuchillo*

3 VOLUNTAD  
*Superioridad*

5 ASTUCIA  
*Investigar*

1 SUTILEZA  
*Disimular*

3 PRESENCIA  
*Ligar*

5 CULTURA  
*Informática*

### DESCRIPCIÓN E HISTORIA

**Esa loca japonesa casi hace que la maten en París. ¿A quién se le ocurre preguntar en un reducto de la mafia directamente por su jefe?**

**Si no hubiese sido porque él estaba en el restaurante le hubiesen vaciado diez cargadores encima antes de que la mujer se mueva.**

**Justo después ella le ofreció una suma ASTRONÓMICA por acompañarla hasta Nueva York**

ARMAS BONIFICACIÓN DAÑO ALCANCE CARGADOR

*Cuchillo - F+1 C/C*

AGUANTE RESISTENCIA 15

5



SANO



MAGULLADO



HERIDO



MALHERIDO



MUERTO

DESTINO FORTUNA 3

3

DONES

*Ver las señales (2)*

*Ojos del tiempo (1)*

EXPERIENCIA

### EQUIPO

*Mochila*

*Muda limpia*

*Ordenador portátil*

*Cargador solar*

NOMBRE Nuriko Haíneko

CONCEPTO Guerrera número 110 de las 110 Katanas

# MALEFIC TIME

## PLENILUNIO

JUEGO DE ROL

4

FORTALEZA  
Acrobacias

5

COMBATE  
Maza a dos manos

3

VOLUNTAD  
Fiel a su destino

2

ASTUCIA  
Percepción

3

SUTILEZA  
Sigilo

3

PRESENCIA  
Dar órdenes

2

CULTURA  
Ocultismo

### DESCRIPCIÓN E HISTORIA

Guerrera semilunar de origen japonés es una de las guerreras ceremoniales. Su destino como el de todas es proteger y ayudar a la 13ª encarnación de la luna.

La gran madre le dio ordenes claras. Encuentra al mago en el fin del mundo y recibe las 8 dagas sagradas.

Habrás de custodiarlas hasta Nueva York y entregarlas en Little Tokio.

### ARMAS

BONIFICACIÓN DAÑO ALCANCE CARGADOR

Katana +1 F+3 C/C

Maza +1 F+4 C/C

AGUANTE RESISTENCIA 21

7



SANO



MAGULLADO



HERIDO



MALHERIDO



MUERTO

DESTINO FORTUNA 3

3



DONES

Golpe certero (2)

Movimientos Felinos (1)

EXPERIENCIA

### EQUIPO

Mochila

Muda limpia

Katana de las trece lunas – no se desafilan

Maza a dos manos ceremonial