

Capasero Errante:

Última actuación.



Adaptación de la aventura homónima de una hoja
que se encuentra en el manual básico de Savage Worlds.

Caballero Errante:

Última actuación

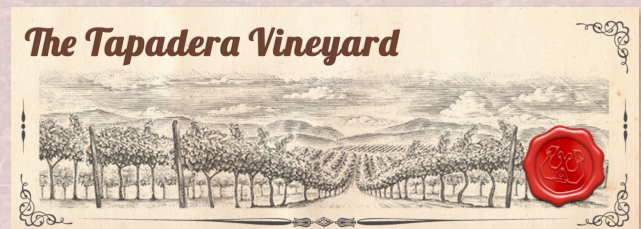
Caballero Errante: Última actuación es una adaptación de la aventura homónima de una hoja que se encuentra en el manual básico de *Savage Worlds* en castellano.

Savage Worlds es un sistema de juego de rol genérico creado por Shane Lacy Hensley, Clint y Jodi Black, Matthew Cutter, John Goff, Joel Kinstle, Piotr Korys, Jordán Peacock, Teller y Simón Lucas y traducido al castellano por M. Alfonso García para la editorial HT Publishers.

Revisión y corrección por Ignacio Sánchez Aranda (Grupo Creativo Walhalla).

Adaptación y ampliación de la aventura por Eduardo Rodríguez Herrera (Grupo Creativo Walhalla).

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product."



Introducción

Algo ha despertado en el Orfeón, un viejo edificio del centro de Ciudad Real que ha sido desde matadero hasta teatro de variedades. Los protagonistas de la aventura son empleados de Caballero Errante, una agencia de detectives especializada en lo macabro y que contrata nuevos agentes con aterradora regularidad.

Los personajes han recibido órdenes de investigar las obras de renovación del teatro Orfeón, situado en el antiguo barrio judío de El Perchel, una de las áreas más deterioradas del centro urbano de Ciudad Real. Las obras han registrado una serie de accidentes inexplicables y la compañía de seguros sospecha que su propietario, Giovanni Bruzzo, está sabotando los trabajos deliberadamente para cobrar el seguro. La aseguradora ha recurrido a los servicios de "Caballero Errante" para investigar el asunto. Ha habido algunas desapariciones de empleados y varios accidentes extraños.

Si no vas a ser el director de juego de esta aventura, por favor NO CONTINÚES LEYENDO.

NOTA IMPORTANTE: La aventura se ha diseñado para ser jugada con un grupo concreto de personajes pregenerados. Este grupo se presenta y describe en la parte final del documento. Se puede jugar con cualquier otro grupo de personajes, pero todo el texto que sigue a continuación parte de la base de que la aventura está protagonizada por los PJ pregenerados que se ofrecen aquí.

En realidad, lo que sucede es que los trabajadores han molestado a un vampiro y su séquito que llevan utilizando el Orfeón como guarida desde 1936. Ya han devorado a varios trabajadores e incluso el sire está ampliando la manada con nuevos vástagos. El vampiro veterano es el antiguo dueño, Giuseppe Bruzzo, padre del actual propietario, Giovanni Bruzzo.

Primeros pasos

Estamos en el año 1984, un martes 6 de noviembre. Los personajes han sido informados de la misión que deben realizar. Fred conduce su Renault 5 blanco donde viaja junto con sus cuatro compañeros. En el radio cassette suena la BSO de Rocky III, el tema *Eyes of the tiger*. Fred es un fiel seguidor de la saga Rocky, su BSO suena una y otra vez en su automóvil, algo que cansa especialmente al resto de veteranos, sobre todo a Rosario Fuertes, "Rosarito".

El Orfeón es un viejo edificio construido en una de las zonas más humildes de la ciudad. Un barrio viejo y deteriorado donde los vecinos suelen ser gente de edad avanzada. Indigentes, droga y corrupción campan a sus anchas en este variopinto escenario. Lo cierto es que se trata de un lugar muy poco apropiado para construir un teatro. Este, aunque bastante desvencijado, destaca como una rosa en una porquera.

Los personajes han salido de Madrid bien temprano sin haber desayunado. Son las 10 de la mañana y aparkan sus vehículos frente a la entrada principal del Orfeón. La entrada tiene una anchura de unos 15 metros. Tres

escalones dan lugar a un rellano que desemboca en unas grandes puertas que en su día sostuvieron enormes cristalerías. Sin embargo, justo delante de estas puertas unas rejas metálicas descienden desde el techo impidiendo la entrada al recinto. Una tirada de **NOTAR** desvela que esa puerta y esas rejas no se abren desde hace mucho tiempo.

A la izquierda los personajes pueden ver un montón de cartones, alguna manta y una pierna que sobresale entre ese amasijo. Si deciden acercarse un indigente se despertará. Si no lo hacen... bueno, igualmente lo hará. El indigente se presenta como Antonio García y en cuanto ve a los personajes curioseando por el Orfeón les propone desayunar en el Bar Gregorio, que queda justo enfrente del teatro.



ANTONIO GARCÍA

Antonio es un anciano delgado y desgarbado de 72 años con pelo gris revuelto y barba de varios días. Huele a alcohol. A pesar de su aspecto y su dura vida, no aparenta esa edad. Desde niño ha vivido en el barrio.

Si los personajes entran en el bar con Antonio, este, por supuesto, no pagará nada. Pedirá un vodka a su manera, diciendo a Gregorio algo así como "*A mí ponme de lo mío*", soltando una carcajada ahogada en un golpe de tos. A partir de ahí los personajes podrán sacar toda la información que quieran al indigente.

INFORMACIÓN QUE PUEDE PROPORCIONAR ANTONIO:

- El Orfeón abre sus puertas a comienzos del SXX (1916). Antonio nació en 1911.
- Al principio el Orfeón ofrecía espectáculos musicales y teatrales, no venían grandes artistas, pero sí jóvenes promesas.
- Con el tiempo, sobre todo en los últimos cinco años antes de su cierre, el tipo de espectáculos fue cambiando. Venían magos, prestidigitadores, "*gente rara*", gente del circo (la mujer barbuda, la niña con dos cabezas...), etc.
- En 1936, justo antes de la Guerra, "*pasó lo que pasó*". Una terrible masacre en la última función. Muchas muertes. Dicen que los cuerpos estaban destrozados. "*Una lástima*". Por más que le pregunten a continuación, Antonio no sabe más de este tema.
- 10 de febrero de 1955. Antonio está obsesionado con ese día, aunque los personajes no puedan entender su relación con el teatro. Antonio era médico, tenía mujer e hijo. Ambos murieron atropellados por un SEAT 1400. Se martiriza pensando en el **efecto mariposa**. "*Si los hubiera retenido 3 segundos más, un beso, solo un beso...*" Es importante hacer hincapié en este aspecto, ya que aunque parezca anodino y algo que no tiene nada que ver con el Orfeón, será la clave para resolver la aventura.

- Después de cerrar, el Orfeón funcionó de matadero en la década de los 70.
- Sorprendentemente Antonio ha trabajado en las obras de rehabilitación del Orfeón. Bueno, más o menos, pues tan solo estuvo un día. Fue despedido. Joaquín, su amigo de la calle, al parecer continúa trabajando, aunque hace varios días que no lo ve.

GREGORIO

Gregorio es el dueño del bar, un hombre de unos 60 años serio e introvertido. Servicial. Se dirige a Antonio García con el apelativo de *doctor*, pista para que los personajes indaguen sobre el pasado del indigente. Gregorio se muestra reacio a entablar conversación con los personajes, que tan solo conseguirán como respuesta a sus preguntas una frase: *"Si piensan entrar en el Orfeón ándense con cuidado. Ese lugar está maldito"*.

FRUTERÍA "LAS CINCO FRESAS"

Se trata del negocio que está junto al bar, enfrente de la puerta del Orfeón. La frutería está regentada por Juani, mujer de 35 años, hija de Doña Consuelo, la dueña de la tienda. Juani se muestra muy abierta y servicial. Sin embargo, en el momento en el que los personajes preguntan por el Orfeón, su semblante cambia claramente. Baja entonces la voz y en tono confidencial mostrará su temor hacia el teatro. Los personajes también pueden intentar hablar con Doña Consuelo, una anciana de 80 años con avanzada sordera. Se encuentra en la trastienda.

INFORMACIÓN QUE LOS PERSONAJES PUEDEN SACAR DE LA FRUTERÍA:

- El antiguo propietario era un hombre muy raro. No se dejaba ver por el barrio. Prácticamente no salía del teatro.
- La noche de la masacre (Doña Consuelo) estaba recogiendo y limpiando la tienda. Se

oyeron gritos. Nadie salía. Los gritos cesaron y las puertas se abrieron. De allí salieron hombres corriendo como alma que lleva el diablo. Nadie sabe lo que pasó de verdad; la policía no decía nada.

- Luego estalló la Guerra. En los años 70 el teatro fue un matadero durante unos 8 años.
- Ahora el Orfeón es lugar de encuentro de mendigos, indigentes y drogadictos.

CARPINTERÍA "JOSÉ E HIJOS"

Este es otro negocio de las inmediaciones. Los personajes verán que la carpintería está cerrada. Una tirada de **NOTAR** revela que permanece cerrada desde hace mucho tiempo.

Si los personajes deciden entrar en la carpintería (**FORZAR CERRADURAS**) e investigan el establecimiento (**INVESTIGAR MUY DIFÍCIL-4 / NOTAR MUY DIFÍCIL -4**) encontrarán en un patio trasero lleno de utensilios y restos de tablones de madera un antebrazo humano al que prácticamente no le queda piel. En uno de los dedos de la extremidad hay un anillo de oro. En el interior del anillo se puede leer *"Catalina y José 16/3/1943"*. Se trata del brazo de José, antiguo propietario de la carpintería. Fue presa del ataque de los vampiros. En el combate José perdió un brazo, sin embargo, el vampiro veterano decidió no acabar con su vida y convertirlo en un nuevo vástago de su manada. Esta información, por supuesto, es desconocida para los personajes. Ellos solo han encontrado el brazo. Más adelante, cuando se enfrenten a un vampiro manco deducirán lo que realmente le sucedió al carpintero.

AGUSTÍN EL ZAPATERO

Este es el último de los negocios que quedan cerca del Orfeón. Agustín es un hombre mayor de escaso pelo cano y barba blanca. Se

trata de un hombre escéptico. Todo, según él, tiene una explicación totalmente racional, incluso los raros sucesos del teatro.

Si los personajes preguntan por la carpintería les dirá que cerró hace un par de años. José abandonó a su familia de un día para otro, algo que sorprendió a todo el barrio. Al menos esa es la versión oficial. Sus hijos no fueron capaces de salir adelante y cerraron el negocio poco después. La desaparición de José nunca quedó muy clara.

Visita al Orfeón

Los personajes deben averiguar que al Orfeón se entra por la puerta trasera. Un trabajador (Tobías) les abre y los acompaña hasta la oficina.

En el interior del teatro destacan las filigranas doradas, enlosado de mármol y un generoso uso de gruesas cortinas rojas. En general el estado de conservación es deplorable, aunque el lugar despierta cierta sensación de nostalgia, recuerdo de épocas pasadas donde el gusto era bien distinto. Los personajes se sienten impresionados. ¿Qué hace un teatro como este en un lugar tan poco apropiado?

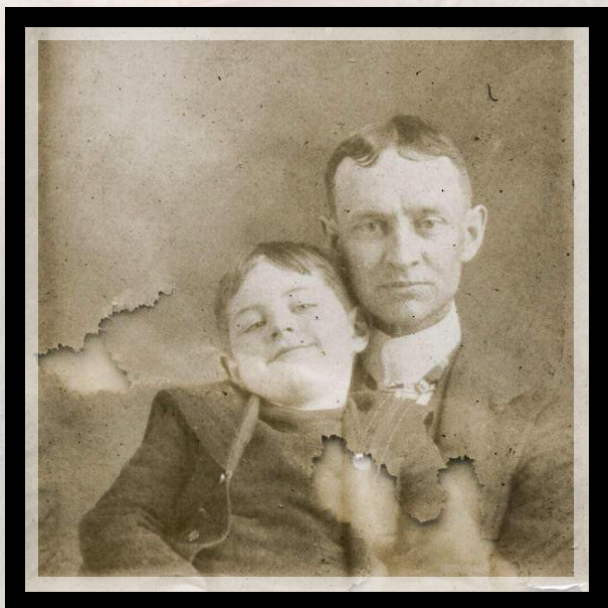


REUNIÓN CON GIOVANNI BRUZZO

Giovanni Bruzzo es un hombre de unos 50 años, de estatura baja y complexión gruesa. Tiene poco pelo y el que aún conserva está descuidado. Lleva un traje de chaqueta viejo, muy usado y tiene un fuerte acento italiano. Se trata de un personaje bastante peculiar, extrovertido y risueño. Se encuentra sentado tras una mesa muy desordenada, llena de papeles. Cuando los personajes entran en su oficina tiene los ojos cerrados. Un tocadiscos hace sonar el "Va pensiero" del Nabucco de Verdi (el coro de los esclavos) y Giovanni les hace esperar a que termine su pasaje musical favorito antes de atenderles. En ese momento el Sr. Bruzzo cierra el cajón de la mesa y se dirige por fin a los personajes. Si más tarde algún personaje decide buscar en el cajón encontrará lo siguiente:

- Un revolver.
- Un recorte de periódico del 12 de abril de 1936 sobre la masacre de la noche del 10 de abril.
- Y una fotografía en la que aparece un hombre de mediana edad junto a un niño.





El Sr. Bruzzo puede comentar que le suenan de algo las caras de los personajes (más adelante se entenderá por qué). Se muestra cortés, educado y atento en todo momento, cooperando en lo que esté a su alcance. En principio no está al corriente del cometido de los protagonistas (no los esperaba, de hecho).

INFORMACIÓN QUE PUEDE OFRECER GIOVANNI BRUZZO:

- Está preocupado por los retrasos del proyecto de renovación.
- Gran parte de las obras de renovación del teatro consisten en deshacer y reparar las modificaciones que se hicieron en su etapa como matadero de animales.
- Solo si los personajes preguntan al respecto, Giovanni les contará que se decide a emprender el proyecto de renovación del Orfeón por motivos más emocionales que económicos o comerciales. El teatro perteneció a su familia y él ha decidido volver al lugar donde pasó buena parte de su infancia.
- Varios trabajadores han abandonado las obras. No entiende a los españoles. Abandonan de repente sus trabajos y eso le obliga a contratar nuevos trabajadores. Ya ha sucedido en tres ocasiones.
- **Accidentes.** El primer accidente sucedió mientras los obreros retiraban el antiguo instrumental del matadero. Uno de los

hombres casi se arranca un brazo con una sierra oxidada, desangrándose antes de que llegara la ayuda médica.

- Sospecha que alguien entra de madrugada, pues se encuentran ventanas rotas, y las luces del sótano estallan todas las noches. Giovanni ya está harto de esto y piensa pasar la noche allí.
- Si los personajes se lo piden, Giovanni les ofrece sin ningún problema los libros de contabilidad. **TIRADA DE CONOCIMIENTO (contabilidad).** Un éxito en esta tirada revela que el hombre tiene serias deudas por el proyecto. Incluso si llegase a cobrar el seguro, tal vez tendría que declararse en bancarrota para pagar todo lo que ya debe.

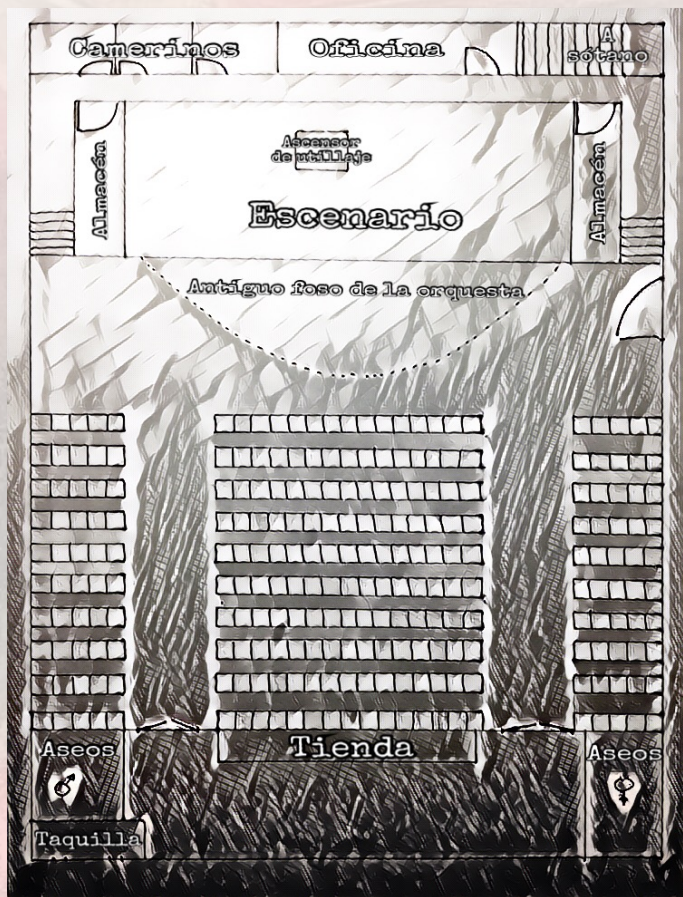
Tras la conversación, el Sr. Bruzzo llama a Tobías (que parece el encargado u hombre de confianza del patrón) para que muestre el teatro a los personajes. Si le preguntan, Tobías les dirá que todos los desaparecidos trabajaban en el sótano y que nadie los vio irse.

PLANTA PRINCIPAL

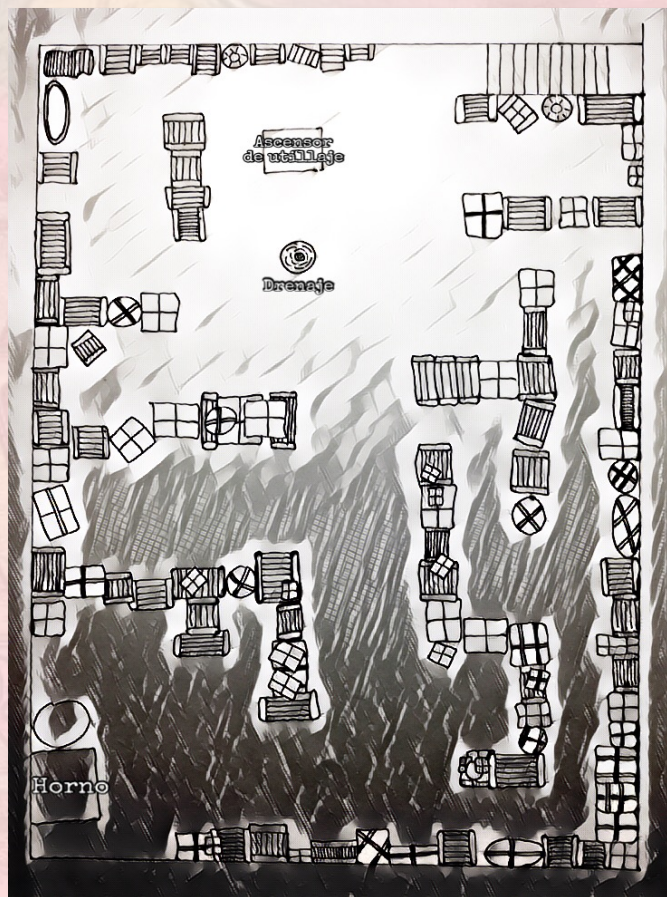
La visita a la planta principal transcurre sin hechos significativos. Es un teatro en ruinas. Llamará la atención, eso sí, que Tobías no quiera abrir el almacén de utillajes. Si algún personaje insiste en entrar ahí, el empleado le advertirá que solo contiene suciedad y cacharros viejos. Si persiste en el empeño, al abrir la puerta caerá un foco sobre la cabeza del personaje (tirada de **AGILIDAD-2**. El fallo causará **D6 puntos** de daño).

SÓTANO

Al bajar al sótano, Tobías les cuenta que las subidas de tensión son frecuentes y hacen estallar las bombillas. Esta misma mañana las ha vuelto a cambiar, aunque ya solo coloca por la zona más próxima a la escalera. En ese preciso instante suena el *walkie* de Tobías, le necesitan arriba. Los personajes se quedan solos en el sótano (véase el plano adjunto).



Planta principal



Sótano

El sótano no es sino un apretado caos de cajas, embalajes y muebles que forman un virtual laberinto. Lo que los personajes pueden encontrar y hacer por allí es todo o parte de lo siguiente:

- **TRAMPILLA DE DRENAJE.** Tirada de **NOTAR/INVESTIGAR**:
 - *Éxito simple*: se observan unas manchas rojizas.
 - *Aumento*: algunos rasponazos recientes en la trampilla indican que podría haberse movido varias veces.
- **ABRIR LA TRAMPILLA DE DRENAJE.** Tirada cooperativa de fuerza.
- **ARCHIVOS DEL ORFEÓN** (están ahí en el sótano, apilados de cualquier manera). Dos tiradas de **NOTAR/INVESTIGAR**:

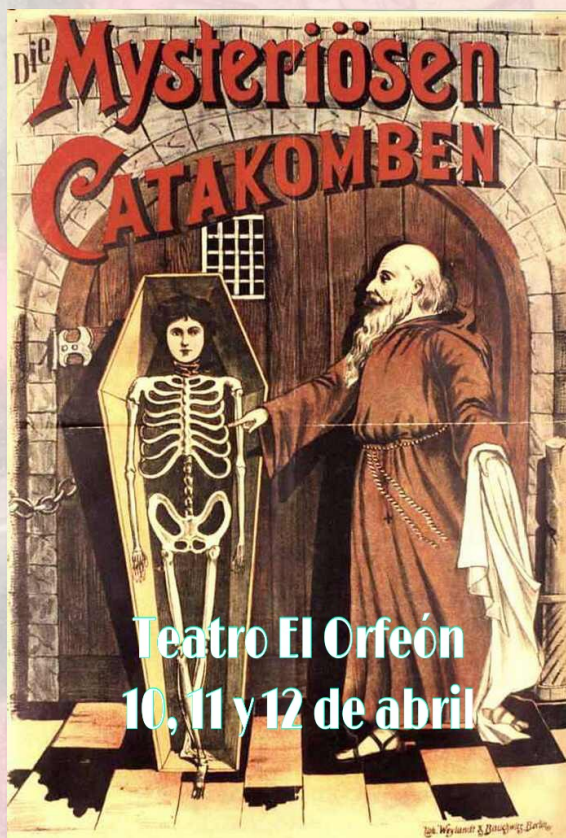
- 1ª. Encuentran un recorte de periódico del 12 de abril de 1936 sobre la masacre de la noche del 10 de abril (es el mismo que hay en el cajón de la oficina del Sr. Bruzzo).
- 2ª. Encuentran cartel de la última función "*Die Mysteriösen Carakomben*" Teatro Orfeón, 10, 11 y 12 de abril de 1936.

- **ELEVADOR DE UTILILLERÍA.** No funciona.
- **ZONA MÁS ALEJADA DEL SÓTANO** (zona inferior derecha del plano). Tirada de **NOTAR/INVESTIGAR -2**:
 - *Éxito*: bajo unas cajas caídas asoma un brazo humano. Pertenece a un cuerpo destrozado. Viste lo que queda de un mono azul. Si registran el cuerpo encontrarán una cartera ensangrentada con su DNI: *Joaquín Rodríguez Expósito, nacido el 19 de mayo de 1921 en Ciudad*

Real..." Se trata del compañero y amigo de Antonio García, el indigente.

- **CAJA DE MADERA.** Tirada de **NOTAR/INVESTIGAR -2:**

- *Éxito:* es una caja más que no debería llamar la atención, sin embargo, algún personaje puede fijarse en ella, ya que la madera es bastante más clara que el resto, se encuentra sin tapa, vacía, con mucha suciedad y con un golpe en una de sus esquinas.

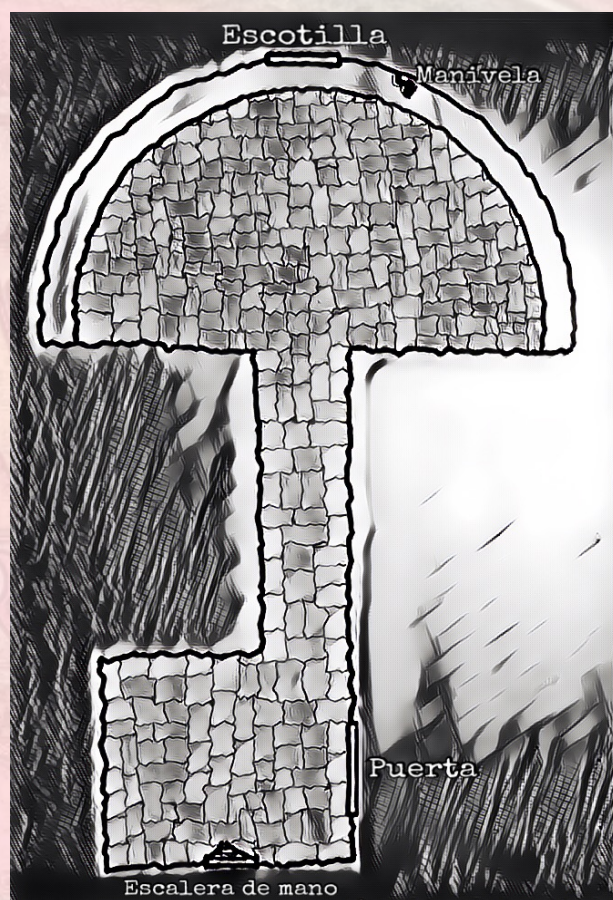


Cartel de 1936. Última función antes de la masacre.

DESCENSO A LAS CLOACAS

Desde la trampilla de drenaje, una vez abierta, los personajes observan una escalera de metal anclada sobre el muro este que descende hacia una absoluta oscuridad. Los jugadores deben intentar conseguir alguna fuente portátil de luz para iniciar el descenso a las cloacas.

Una vez hayan descendido se encuentran en el plano *Cloacas 1*.



Plano Cloacas 1

Tras descender los personajes se hallan en una pequeña estancia de unos 16 metros cuadrados. El suelo presenta grandes manchas de color oscuro. Una tirada de **CONOCIMIENTOS ARQUEOLÓGICOS** o **NOTAR -4** informa de que todos los muros tienen varios siglos de antigüedad excepto uno, que es el que enmarca una puerta de metal. Dicha puerta carece de pomo, cerradura o bisagras. Es imposible de abrir desde esta parte.

De la estancia sale un pasillo de unos ocho metros que desemboca en otra habitación mucho mayor que la anterior. La pared frontal forma una semicircunferencia. Existe un escalón de aproximadamente medio metro que bordea el semicírculo. En la zona central de dicho murete se observa lo que parece una **escotilla** de metal de unos 70 cm de diámetro. Si la abren observarán que no da a ninguna parte: tan solo se observa el

muro. En esa misma pared también hay una **manivela**. Algún personaje puede hacerla girar, notando que algún mecanismo se pone en funcionamiento, pues vibra ligeramente y parece una dinamo. Sin embargo, no sucede nada más. Los personajes deberán investigar en la habitación hasta dar con una **losa suelta**. Bajo ella se encuentra un resorte circular que puede ser accionado.

Si giran la manivela, pisan la losa (ambas cosas al mismo tiempo), al abrir la escotilla descubrirán como aparece tras ella una nueva estancia. Se trata de un verdadero portal mágico.

Los personajes que hayan accionado la manivela y la losa pueden tener dificultad para pasar por el portal, ya que al dejar de accionarlas el portal se cierra en unos cinco o seis segundos. La acción conlleva una tirada de **AGILIDAD**. Si fracasan se chocan con el muro y reciben un **D6** de daño.

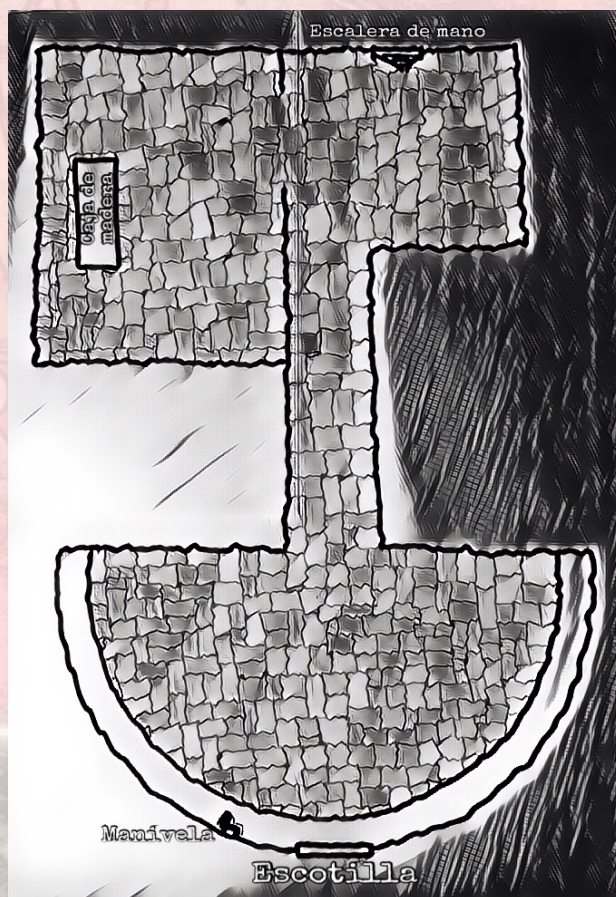
VIAJE EN EL TIEMPO (I).

Viernes 3 de abril de 1936.

Al acceder a la nueva estancia (véase el "*Plano Cloacas 2*") los personajes sienten cierta presión en sus cabezas acompañada de un pitido agudo en sus oídos. Esto exige una tirada de **VIGOR -2**. Los que no saquen la tirada se sentirán **fatigados** (-1 en todas sus rasgos). Deberán repetir la tirada cada diez minutos mientras permanezcan en el pasado, ya que el viaje afecta fuertemente en la salud de los personales.

Al inspeccionar las diferentes zonas de la nueva habitación se pueden observar leves curvaturas en el espacio. La escotilla continúa abierta pero de nuevo no hay nada

tras ella, solo muro. Existe una manivela idéntica a la anterior y si buscan la losa que acciona el resorte también la encontrarán. El muro vuelve a ser semicircular con el escalón de medio metro. Todo es idéntico, salvo que ahora están al otro lado. Frente a ellos se abre un pasillo oscuro.



Plano Cloacas 2

El pasillo lleva a los personajes a la sala que contiene la escalera de salida al sótano. Sin embargo, esta sala ha cambiado. Donde anteriormente existía una puerta de metal ahora solo está el muro con el hueco. Se observa claramente que esa parte del muro ha sido construida hace poco tiempo, pues aún está fresca. En la pared opuesta se encuentra la puerta de metal descolgada y dejada caer sobre el muro junto a varias herramientas. Todo hace indicar que se está terminando una obra en esa zona.

A ESTAS ALTURAS LOS PERSONAJES DEBEN INTUIR LO QUE REALMENTE HA SUCEDIDO: ¡ACABAN DE VIAJAR EN EL TIEMPO!

Ahora sí que pueden investigar lo que hay en el interior de la sala sin puerta. Se encuentran entonces en una amplia estancia de unos 10 x 10 metros. Está vacía a excepción de una enorme caja de madera de unos 3x1 metros. Es de una madera clara y tiene un golpe en una de las esquinas (es la misma caja que encontraron en 1984 en el sótano). Si deciden abrirla encontrarán en su interior un ataúd con un hermoso árbol de grueso tronco, copa redonda y grandes raíces tallado en la tapa (símbolo de la vida en la muerte).

Por último, tras haber pasado ya diez minutos desde que volvieron al pasado, los personajes han de realizar una nueva tirada de **VIGOR**, aunque ahora a -4.

SUBIDA AL SÓTANO DE 1936.

Cuando los personajes decidan subir al sótano observarán como este ha cambiado sustancialmente. Las cajas están colocadas de otra forma, hay objetos de por medio, el montacargas tiene alguna luz encendida...

- Si deciden probar el **montacargas** aparecerán en el escenario, donde un mago intenta cortar por la mitad a una bella dama ante el estupor del escaso público. Los personajes deberán apañárselas para salir de semejante embrollo.
- Si por el contrario utilizan las **escaleras** llegarán hasta la parte trasera del escenario.

El director de juego puede solicitar en cualquier momento una tirada de **NOTAR** para escuchar las voces e incluso los aplausos de la planta superior.

A cualquier persona que pregunten les dirá, con cara de asombro, que están en 1936, viernes 3 de abril. Recordemos que la misteriosa masacre se producirá el 10 de abril.

Tras el escenario, una voz con acento italiano les llega desde la oficina del director. Se trata

de una conversación telefónica. Una tirada de **SIGILO** puede permitir a los personajes escuchar la siguiente conversación.

- *Sí, por supuesto, no le quepa duda.*
- ...
- *Claro, claro, tutto estará listo para el día 10, el próximo viernes. Ya busqué incluso el cartel de la obra. Es un cartel en alemán (risas), pensé que atraería al público. Aparece un viejo junto a un ataúd...*
- ...
- *Por supuesto, la asistencia está asegurada.*
- ...
- *Por cierto, ...eh..., de su parte del trato ningún problema, ¿verdad? (titubeando)*
- ...
- *Grazie, mille grazie. No se arrepentirá. Chiao. Bon appetit, caballero.*

NOTA IMPORTANTE: Giuseppe Bruzzo, propietario del Orfeón, es el padre de Giovanni Bruzzo. La conversación telefónica que acaban de escuchar se ha dado con un auténtico vampiro y un pacto de por medio. El viernes 10 de abril de 1936 tendrá lugar una función especial. En ella el público se convertirá en el succulento manjar para una horda de vampiros hambrientos. Giuseppe se encargará de que las puertas del teatro estén bien cerradas. Los vampiros podrán disfrutar de un banquete de sangre fresca. A cambio, el propietario ha pactado con el líder del grupo recibir el abrazo vampírico, permitiendo así acabar con el sufrimiento mortal alcanzando la vida eterna. Giuseppe sufre una enfermedad terminal que afecta a sus pulmones. De hecho frecuentemente tose sangre. En dicha masacre recreará su propia muerte.

Si los personajes deciden entrar en la oficina, tendrán una conversación con Giuseppe Bruzzo. Si no deciden entrar, un trabajador del teatro los descubrirá y, ante la discusión, Giuseppe Bruzzo saldrá al pasillo.

ACTITUD DE GIUSEPPE BRUZZO DURANTE LA CONVERSACIÓN.

En primer lugar, se siente enfadado e irascible ante la presencia de extraños en su oficina a esas horas y sin previo aviso. Giuseppe conoce el portal temporal, e incluso podría llegar a hablar del tema en cierto momento. Lo ha utilizado y sabe como afecta su uso sobre la salud. Aunque en un principio le supuso un gran hallazgo, poco tiempo después ha acabado viendo la inutilidad del portal. ¿Para qué viajar al futuro si no se puede estar más de media hora en él? La historia del portal, en cualquier caso, es muy interesante, pues fue concebido y construido por el inventor manchego Mónico Sánchez. Así lo demuestra un diario del inventor que cayó en manos de Giuseppe cuando adquirió la propiedad del inmueble. Una tirada de **CONOCIMIENTO -2** permite identificar a Mónico Sánchez como el Tesla español. Sus trabajos sobre electricidad han sido muy importantes. (*Véase "Ayudas del juego y anexos"*).

Al margen de todo lo anterior, Giuseppe dice que piensa mandar a Giovanni con sus abuelos a Italia. De hecho el niño puede aparecer por allí. El padre le preguntará si hizo las maletas, ya que al día siguiente viaja hacia Florencia y de allí a Lucca, pueblo de la Toscana.

Una tirada de **NOTAR -2** permite fijarse que en la oficina hay varios libros de ocultismo. Llama la atención uno especialmente titulado "*Vita Mortis*". Es un libro antiquísimo con pasta de piel oscura. Tiene varias hojas marcadas. Si los personajes logran verlo o robarlo verán que todas las marcas están sobre el mismo capítulo titulado "*Vampirismo*". En dicho capítulo se explica perfectamente cómo transformarse en vampiro.

VIAJE EN EL TIEMPO (II).

REGRESO AL PRESENTE: Viernes 3 de abril de 1936.

Los personajes deberán marcharse más pronto que tarde debido a su estado de salud, pues no es sino el viaje a través de la coordenada temporal el causante de su empeoramiento progresivo. Para atravesar el portal temporal deberán accionar de nuevo el mecanismo. Al regreso recuperarán su nivel de salud (Fatiga 0).

De repente, los personajes escucharán un grito que procede de algún nivel superior del teatro. Al pasar frente a la habitación cerrada descubrirán que está abierta. En su interior permanece el ataúd que vieron en el pasado, pero abierto. Alrededor, trozos raídos de tela, algunos más recientes. Son trozos de lo que parece el uniforme azul de trabajo de los obreros del teatro.

Volvamos a los gritos. Estos vienen del piso superior. Sobre el escenario, Giovanni Bruzzo está siendo acosado y perseguido por cinco seres con aspecto humano. Están totalmente desnudos, tienen piel blanca grisácea, carecen de pelo. Tienen unos ojos desproporcionadamente grandes, largos brazos con uñas en forma de garras y afilados colmillos. Todos son extremadamente ágiles. Una tirada de **CONOCIMIENTOS EXOTÉRICOS** permite reconocer a estos seres como vampiros.

Por cierto, si los personajes no suben al piso superior y deciden volver al pasado, serán atacados en las cloacas antes de que esto suceda.



COMBATE CONTRA LOS VAMPIROS

Número de vampiros: 5
Uno de ellos es manco.

Todos son PNJs Extras



Atributos:

AGI d8, AST d8, ESP d8,
FUE d12+1, VIG d10

Paso: 6, Parada: 6, Dureza: 9

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d8,
Lanzar d6, Notar d8, Pelear d8.

Daño (garras o mordisco): FUE + d4

Capacidades especiales:

- **Debilidad (agua bendita):** Un vampiro rociado con agua bendita queda fatigado. Si se le sumerge en ella prende en llamas.
- **Debilidad (estaca en el corazón):** Si se le apunta con ataque apuntando al corazón (-4) debe hacer una tirada de VIGOR. Si tiene éxito recibe el daño con normalidad. Si falla se desintegra al instante dejando una mancha de polvo y ceniza.
- **Debilidad (invitación):** Un vampiro no puede entrar en una casa privada sin haber sido invitado a ella. En lugares públicos entran sin problemas.
- **Debilidad (luz solar):** Los vampiros prenden en llamas cuando parte de su piel se ve expuesta a la luz solar directa. Sufren 2d10 de daño por cada ronda hasta que solo quede polvo.
- **Debilidad (símbolo sagrado):** Un personaje con un símbolo sagrado puede mantenerlo a raya si se lo muestra. Si el vampiro quiere atacar debe hacer una tirada opuesta de espíritu al portador.
- **Invulnerabilidad:** Solo reciben daño a través de sus debilidades. El resto de ataques puede aturdirlos, pero no causar heridas.
- **Sire:** Quien muera a manos de un vampiro tiene un 50% de posibilidades de regresar de entre los muertos tras 1d4 días como otro vampiro.

TRAS EL COMBATE.

Tras el combate (esperemos que con la victoria de los personajes), se escuchan palmas desde el público. Comienza siendo una sola persona, pero pronto se suman más. Se oye una voz con fuerte acento italiano.

"¡Bravissimo! ¡Grande! ¡Bello!"

La figura se acerca por el pasillo central de butacas. Cuando logran verle la cara, lo reconocen. A pesar de no tener pelo y de su extrema palidez, las fuertes y marcadas facciones no dejan lugar a dudas, se trata de Giuseppe Bruzzo. Tras él caminan más de una decena de vampiros, muy distintos a los anteriores. Estos visten gabardinas negras de cuero. Se trata de vampiros veteranos, mucho más poderosos. Giuseppe tomará la palabra con un tono de voz sencillamente aterrador:

"Me alegra mucho volver a verles después de tantos años, no han cambiado nada, ¡jajaja! Les estaba esperando para darles la bienvenida. Me tomé la libertad de traer invitados, los mismos comensales que ya visitaron el mío teatro."

El grupo de vampiros comienza a rodear a los personajes. Estos tendrán dos opciones:

- Enfrentarse a un combate suicida.
- Una tirada de **ASTUCIA -2** hará recordar a alguno de los personajes las palabras que tanto repetía Antonio García (el indigente): *"Efecto mariposa"*. Esta pista indicará a nuestros héroes que la única opción para resolver todo esto es viajar a 1936 y asesinar al causante de todo: Giuseppe Bruzzo. Por lo tanto deberán correr hacia el segundo sótano imponiéndose en 3 tiradas de **CORRER enfrentadas** para viajar al pasado.

COMBATE SUICIDA CONTRA LOS VAMPIROS VETERANOS

Número de vampiros veteranos: 15



Todos pnjs extras excepto Giuseppe Bruzzo (comodín)

Atributos: AGI d8, AST d10, ESP d10, FUE d12+3, VIG d12

Paso: 6, Parada: 7, Dureza: 10

Habilidades: Disparar d8, Intimidar d12, Lanzar d8, Notar d8, Pelear d10.

Daño (garras o mordisco): FUE + d4

Capacidades especiales: las mismas que el vampiro común. A las que habría que sumar:

- **Dominación:** Los vampiros veteranos pueden usar el poder Marioneta sobre sobre miembros del sexo opuesto al suyo, usando ASTUCIA como habilidad arcana. Pueden lanzar y mantener el poder de forma indefinida, pero solo pueden afectar a un blanco a la vez.

Deben asesinar a Giuseppe Bruzzo y volver al presente antes de que el nivel de fatiga de cada uno impida su regreso. Asesinar a Giuseppe es realmente sencillo (recordemos que aún no es vampiro y además se trata de un hombre enfermo). El director de juego, por supuesto, puede ponerlo más difícil con varios de los trabajadores tratando de impedir el "asesinato" y luchando contra los personajes. En cualquier caso, si todo sale tal y como planean, los protagonistas podrán retornar al presente atravesando el portal temporal. En ese mismo momento vivirán en primera persona la separación y viaje a la nueva línea temporal que han creado. Se trata de una serie de tiradas de VIGOR antes de que caigan inconscientes. Sucederá lo siguiente y en el orden que sigue:

1. Los personajes sufren fuertes mareos y observan como la realidad se curva. **TIRADA DE VIGOR-2.**
2. *Si hay éxito:* el mareo aumenta, dolorosos pitidos en los oídos y sensación de asfixia. Ven un punto negro que se acerca y se agranda. La realidad se curva cada vez más. **TIRADA VIGOR-4.**
3. *Si hay éxito:* la sensación de mareo es inaguantable, presión en todo el cuerpo. Espasmos. La cabeza parece que va a estallar. El punto negro está a punto de engullirlo todo. La curvatura del espacio es abominable, hasta el extremo de parecer un cilindro. Su propio cuerpo se curva. Fuerte dolor. Grito.

Todo es oscuridad.

...desean...desean...desean...desean...

- *¿Qué desean? ¿Qué van a tomar?*

Los personajes están sentados en el Bar Gregorio. No saben cómo han llegado hasta allí. Es miércoles 7 de noviembre de 1984. El estado de salud de todos es perfecto. Gregorio les pregunta por lo que van a tomar.

- *Si lo prefieren, les dejo un momento para que se decidan...*

SI LOS PERSONAJES DECIDEN HUIR...

VIAJE EN EL TIEMPO (III).

REGRESO AL PASADO.

Los personajes aparecen en el mismo instante que la vez anterior. Todo se repetirá exactamente igual, con tiradas de **VIGOR** cada 10 minutos para superar el efecto negativo que supone viajar en el tiempo sobre la salud.

Pasados unos minutos, aparece un hombre mayor trajeado con dos críos de la mano.

- *¡Buenos días, doctor! ¿Unos churritos para sus nietos?*
- *Sí por favor, Gregorio. Hoy me ha tocado hacer de abuelo. Mi hijo y mi nuera están en la capital en unas jornadas de medicina. Y Gloria viene ahora. Así que un par de cafelitos bien cargados.*

Antonio mira a los personajes y da los buenos días. Llega Gloria, la esposa de Antonio, que también da los buenos días.

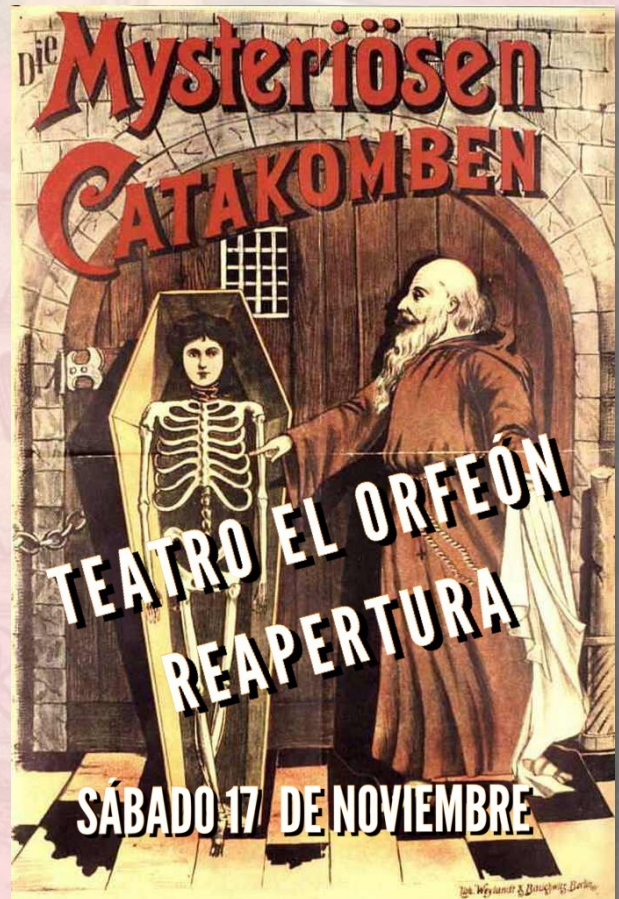
- *¡Abuela, vamos a comer churros!*

Los cuatro se sientan.

Si los personajes preguntan:

- La masacre de 1936 no existió.
- El director del teatro, Giuseppe Bruzzo, fue asesinado. Nunca se encontró al culpable.
- El teatro cerró en 1936.
- El hijo del director del teatro se fue a Italia con sus abuelos.
- En los años 70 el teatro sirvió de matadero.
- Hace un tiempo lo adquirió el hijo del antiguo propietario. Reabre la próxima semana.

Entra entonces en el bar un simpático Giovanni Bruzzo con unos papeles enrollados bajo el brazo. Saluda a Gregorio y le dice que estrenan el próximo sábado 17 de noviembre. Le pide que cuelgue un cartel del espectáculo en su bar. Le entrega uno y Gregorio lo despliega. Los personajes observan la escena y quedan atónitos. El cartel que ven es el mismo que Giuseppe Bruzzo utilizó el día de la masacre de 1936: "MYSTERIÖSEN CATAKUMBEN".



FIN

AYUDAS DE JUEGO Y ANEXOS

CRONOLOGÍA DE LA AVENTURA

- **1911:** Nace el Dr. Antonio García (el indigente).
- **1916:** Abre sus puertas el Orfeón.
- **1936** (3 de abril, viernes): día de destino en el viaje al pasado.
- **1936** (10 de abril, viernes): masacre.
- **1955:** mueren la mujer y el hijo de Antonio García atropellados por un SEAT 1400.
- **1984** (6 de noviembre, martes): Los personajes llegan al Orfeón.
- **1984** (7 de noviembre, miércoles): El día después.

Tanto el teatro Orfeón como los personajes que aparecen en la aventura son totalmente ficticios. Sin embargo, en la historia existen datos reales que requieren ciertos apuntes:

● EL PERCHEL.

El Perchel es uno de los barrios más antiguos y con más historia de Ciudad Real. Ha sido siempre un barrio humilde, de gente obrera, teniendo allí sus orígenes la Judería de Ciudad Real.

Su historia se remonta a 1492, cuando se produjo la expulsión de los Reyes Católicos, y la comunidad judía abandonó la ciudad. La Judería pasó a ser habitada por conversos al cristianismo.


No es de extrañar que en barrios judíos como el Perchel pudieran existir sótanos de casas que albergaban sinagogas donde los judíos conversos a partir del siglo XIV, a pesar de hacerse pasar por cristianos, seguían practicando su religión de manera oculta. De esta forma, la "cloaca" que aparece en la aventura bien podría ser una sinagoga clandestina.


El barrio judío tuvo su Sinagoga en la calle Libertad, de la que se conserva la puerta en el Museo Provincial. Gran parte de la Judería fue destruida por el gran Terremoto de Lisboa del año 1755 y lo que quedó, también se destruyó después por las tropas de ocupación Napoleónicas en el año 1809 para hacer soportes en su fortín de la calle Toledo y el Cuartel de la Caridad.

Hoy en día, el barrio del Perchel, es un barrio de tradiciones, principalmente, cristianas. En él, se encuentra el Convento de las Hermanas de la Cruz y la Iglesia de Santiago.

1936												1937																							
ENERO			FEBRERO			MARZO			ABRIL			MAYO			JUNIO			JULIO			AGOSTO			SEPTIEMBRE			OCTUBRE			NOVIEMBRE			DICIEMBRE		
L M M J V S D			L M M J V S D			L M M J V S D			L M M J V S D			L M M J V S D			L M M J V S D			L M M J V S D			L M M J V S D			L M M J V S D			L M M J V S D			L M M J V S D			L M M J V S D		
— 1 2 3 4 5			— 1 2 3 4 5			— 1 2 3 4 5			— 1 2 3 4 5			— 1 2 3 4 5			— 1 2 3 4 5			— 1 2 3 4 5			— 1 2 3 4 5			— 1 2 3 4 5			— 1 2 3 4 5			— 1 2 3 4 5			— 1 2 3 4 5		
6 7 8 9 10 11 12			6 7 8 9 10 11 12			6 7 8 9 10 11 12			6 7 8 9 10 11 12			6 7 8 9 10 11 12			6 7 8 9 10 11 12			6 7 8 9 10 11 12			6 7 8 9 10 11 12			6 7 8 9 10 11 12			6 7 8 9 10 11 12			6 7 8 9 10 11 12			6 7 8 9 10 11 12		
13 14 15 16 17 18 19			13 14 15 16 17 18 19			13 14 15 16 17 18 19			13 14 15 16 17 18 19			13 14 15 16 17 18 19			13 14 15 16 17 18 19			13 14 15 16 17 18 19			13 14 15 16 17 18 19			13 14 15 16 17 18 19			13 14 15 16 17 18 19			13 14 15 16 17 18 19			13 14 15 16 17 18 19		
20 21 22 23 24 25 26			20 21 22 23 24 25 26			20 21 22 23 24 25 26			20 21 22 23 24 25 26			20 21 22 23 24 25 26			20 21 22 23 24 25 26			20 21 22 23 24 25 26			20 21 22 23 24 25 26			20 21 22 23 24 25 26			20 21 22 23 24 25 26			20 21 22 23 24 25 26			20 21 22 23 24 25 26		
27 28 29 30 31			27 28 29 30 31			27 28 29 30 31			27 28 29 30 31			27 28 29 30 31			27 28 29 30 31			27 28 29 30 31			27 28 29 30 31			27 28 29 30 31			27 28 29 30 31			27 28 29 30 31			27 28 29 30 31		
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12			1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12																																

AGROMAN-EMPRESA CONSTR

Toda clase de  ARQUITECTU



construcciones de  E INGENIERI


Teléfono 71542 (tres líneas)-MADI

1984

		Febrero			Marzo					
L	2 9 16 23 30	6 13 20 27	5 12 19 26	L	1 8 15 22 29	M	6 13 20 27			
M	3 10 17 24 31	7 14 21 28	6 13 20 27	M	2 9 16 23 30	M	7 14 21 28			
M	4 11 18 25	1 8 15 22 29	7 14 21 28	J	3 10 17 24 31	J	8 15 22 29			
V	5 12 19 26	2 9 16 23 30	8 15 22 29	V	4 11 18 25	V	9 16 23 30			
S	6 13 20 27	3 10 17 24	9 16 23 30	S	5 12 19 26	S	10 17 24 31			
	7 14 21 28	4 11 18 25	10 17 24 31		6 13 20 27		11 18 25			
	8 15 22 29	5 12 19 26	11 18 25							
		Abril			Mayo			Junio		
L	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	L	1 8 15 22 29	5 12 19 26	L	1 8 15 22 29		
M	3 10 17 24 31	8 15 22 29	5 12 19 26	M	2 9 16 23 30	6 13 20 27	M	2 9 16 23 30		
M	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	M	3 10 17 24 31	7 14 21 28	J	3 10 17 24 31		
V	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	V	4 11 18 25	8 15 22 29	V	4 11 18 25		
S	6 13 20 27	4 11 18 25	9 16 23 30	S	5 12 19 26	9 16 23 30	S	5 12 19 26		
	7 14 21 28	5 12 19 26	10 17 24 31		6 13 20 27	10 17 24 31		6 13 20 27		
	8 15 22 29	6 13 20 27	11 18 25							
		Julio			Agosto			Septiembre		
L	2 9 16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24	L	1 8 15 22 29	5 12 19 26	L	1 8 15 22 29		
M	3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25	M	2 9 16 23 30	6 13 20 27	M	2 9 16 23 30		
M	4 11 18 25	8 15 22 29	5 12 19 26	M	3 10 17 24 31	7 14 21 28	J	3 10 17 24 31		
V	5 12 19 26	9 16 23 30	6 13 20 27	V	4 11 18 25	8 15 22 29	V	4 11 18 25		
S	6 13 20 27	10 17 24 31	7 14 21 28	S	5 12 19 26	9 16 23 30	S	5 12 19 26		
	7 14 21 28	11 18 25	8 15 22 29		6 13 20 27	10 17 24 31		6 13 20 27		
	8 15 22 29	12 19 26	9 16 23 30							
		Octubre			Noviembre			Diciembre		
L	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24	L	1 8 15 22 29	5 12 19 26	L	1 8 15 22 29		
M	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	M	2 9 16 23 30	6 13 20 27	M	2 9 16 23 30		
M	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	M	3 10 17 24 31	7 14 21 28	J	3 10 17 24 31		
J	4 11 18 25	8 15 22 29	6 13 20 27	J	4 11 18 25	9 16 23 30	J	4 11 18 25		
V	5 12 19 26	9 16 23 30	7 14 21 28	V	5 12 19 26	10 17 24 31	V	5 12 19 26		
S	6 13 20 27	10 17 24 31	8 15 22 29	S	6 13 20 27	11 18 25	S	6 13 20 27		
	7 14 21 28	11 18 25	9 16 23 30		7 14 21 28	12 19 26		7 14 21 28		

apodo: 4012028

apodo sólo fabrica calidad  www.todas las cosas por un precio 

Busque este marca 

Destacan sus calles aledañas con casas bajas, entre las que encontramos algunas con los colores típicos manchegos: el añil y el blanco. También son característicos sus balcones, adornados con geranios muchos de ellos.



(Fuente: Blog *Retales de mi Tierra*)

● MÓNICO SÁNCHEZ.

Mónico Sánchez Moreno (Piedrabuena, Ciudad Real, 4 de mayo de 1880 - 6 de noviembre de 1961) fue un inventor e ingeniero eléctrico español, pionero de la radiología, telecomunicaciones sin cables y electroterapia, conocido por el invento de un aparato portátil de rayos X y corrientes de alta frecuencia en 1909.



El 12 de octubre de 1904 Mónico tenía 23 años y se subió a un barco en Cádiz con 60 dólares en el bolsillo y destino a Nueva York.

El ingeniero Frederick Collins, que quería construir los primeros aparatos de telefonía sin cables, se fijó en Mónico, y le fichó como ingeniero jefe de la Collins Wireless Telephone Company, ofreciéndole medio millón de dólares por su invento, con la idea de comercializarlo desde su compañía. En la Feria de la Electricidad de 1909, el stand de la Collins, donde el español fue retratado, era contiguo al de la General Electric de Edison y al de la Westinghouse de Tesla.

'No wires. No poles. No Franchises. The Collins Wireless Telephone Co.'

'Sin cables. Sin postes. Sin franquicias. The Collins Wireless Telephone Co.'



En 1912, con 32 años regresó a España convertido en un emprendedor millonario. En 1913 construyó en Piedrabuena el Laboratorio Eléctrico Sánchez que ocupaba una superficie de 3.500 metros cuadrados. Instaló una central eléctrica en su pueblo, abastecida por el carbón llegado en carros tirados por mulas. Hizo llegar la electricidad a las casas de Piedrabuena. Montó un cine en Piedrabuena. Hacia el final de su vida dejó de vender sus aparatos y tuvo ciertas dificultades económicas.

Muchos de los aparatos que fabricó en su pueblo a partir de 1913 se exponen hoy en el Museo Nacional de Ciencia y Tecnología, con sedes en La Coruña y Madrid.

(Fuentes: *Wikipedia*; *elconfidencial.com*)



PERSONAJES

ALFREDO (FRED) VILLALOBOS.

Exboxeador de 35 años. Hijo del famoso Joselito "El Toro" Villalobos. El nombre de tu padre pesa como una losa sobre tu espalda. Todo tu entorno tenía grandes expectativas acerca de tus capacidades sobre el ring, sin embargo, tu



carrera pugilística fue bastante modesta. Sin pena ni gloria sentías como decepcionabas a mucha de la gente que un día se hacían llamar amigos.

Desde hace cinco años, y tras varios bamboleos por diferentes trabajos, te dedicas en cuerpo y alma a la Agencia de Detectives Privados Caballero Errante, siendo el miembro más antiguo y veterano del equipo. Sientes que por fin has encontrado tu sitio.

Tu relación con Rosarito, miembro más veterano de la agencia después de ti, es tensa. Los dos sois unos bocazas y la tozudez desborda las situaciones más simples. Sin embargo, ambos sabéis que en el fondo existe cierta atracción.

En este momento te encuentras conduciendo tu R5 blanco con Rosarito de copiloto y los dos novatos detrás, la japonesa y el fotógrafo. Aunque lo han repetido varias veces, no tienes ni idea de cómo se llaman los dos polluelos. Viajáis desde Madrid hasta Ciudad

Real. El teatro Orfeón es vuestra próxima parada.

Desventajas:

- **Tozudo (m):** cabezota como tú mismo, siempre quieres llevar la razón y nunca admites que te puedes equivocar. Incluso si es obvio que has cometido un error, intentarás justificarlo con medias verdades.
- **Heroico (M):** en el fondo eres una persona de alma noble que nunca rechaza a nadie que lo necesite. Puede que protestes y reniegues por ello, pero siempre acudirás al rescate de quienes creas que no pueden protegerse ellos solos. Toda historia trágica activa tu faceta solidaria.

Ventaja:

- **Reflejos de combate:** te recuperas con mayor rapidez de lo normal del trauma y la conmoción. +2 en ESPÍRITU cuando intentas recuperarte del aturdimiento.

Atributos: AGI d8, AST d6, ESP d6, FUE d8, VIG d8

Carisma: -2, **Paso:** 6, **Parada:** 6, **Dureza:** 6

Habilidades: Callejear d6, Disparar d8, Forzar cerraduras d6, Intimidar d8, Investigar d6, Lanzar d8, Notar d6, Pelear d10, Persuadir d6, Rastrear d6, Reparar d6, Robar d6, Sanar d6, Sigilo d6, Supervivencia d6, Trepas d8

ROSARIO FUERTES

De padre español y madre colombiana, eres una mujer valiente e independiente. Llevas tres años trabajando como contable en la Agencia de Detectives Privados Caballero Errante. Hasta hace bien poco te has dedicado a tareas administrativas. Sin embargo, tu don de gentes y capacidad resolutive te ha otorgado un lugar en el trabajo de campo, acompañando a tus compañeros en las últimas investigaciones.



Tu relación con Fred, miembro más veterano de la agencia, es tensa. Los dos sois unos bocazas y la tozudez desborda las situaciones más simples. Sin embargo, ambos sabéis que en el fondo existe cierta atracción.

En este momento te encuentras sentada de copiloto en el R5 de Fred. En el asiento trasero viajan los novatos, la japonesa y el fotógrafo. ¿Cómo se llamaban? ¡Qué más da! Serán más un estorbo que una ayuda. Viajáis desde Madrid hasta Ciudad Real. El teatro Orfeón es vuestra próxima parada. No has desayunado y Fred no ha querido parar.

Desventajas:

- *Bocazas* (m): "En boca cerrada no entran moscas" es el refrán que menos te define. Tienes dificultad para mantener la boca cerrada. Dices lo que piensas y a veces no piensas lo que dices. Te cuesta medir medir tus palabras. Tienes un problema serio para guardar secretos y hablas en los momentos más inoportunos.

- *Escéptica* (m): Intentarás racionalizar cualquier suceso paranormal que observes. Todo tiene una explicación lógica y científica.

Ventajas:

- *Extrovertida y atractiva*: No es ningún secreto que a la gente guapa se le abren puertas en la vida que a otros les están cerradas. Si además la simpatía hace acto de presencia lo tenemos todo para caer bien al resto del mundo. +2 en CARISMA.

Atributos: AGI d8, AST d8, ESP d8, FUE d6, VIG d6

Carisma: 2, **Paso:** 6, **Parada:** 5, **Dureza:** 6

Habilidades: Callejear d8, Disparar d8, Forzar cerraduras d8, Intimidar d6, Investigar d8, Lanzar d6, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d8, Rastrear d8, Reparar d6, Robar d6, Sanar d6, Sigilo d8, Supervivencia d6, Tregar d6

CARLOS CABRERA

Nunca creíste que escribir en tu currículum "fotógrafo profesional" pudiera abrirte las puertas de, nada más y nada menos, que una agencia de detectives. ¿Qué diferencia hay entre "profesional" y "aficionado"? Tan sólo se trata de una pequeña connotación léxica sin importancia. En fin, parece que en la entrevista dieron más importancia a tus dotes fotográficas que a tu licenciatura en Química.



A tus 26 años prefieres una buena juerga nocturna a un trabajo que conlleve madrugar. Sin embargo en casa la situación es insostenible. Las continuas discusiones con tu madre te desbordan. Desde que murió tu padre hace siete años, las cosas han ido de mal en peor. Así que por primera vez en tu vida has decidido buscar trabajo. Y... ¡Bingo! Tras leer en el periódico una extraña oferta de empleo tu currículum fue el elegido. Una entrevista y... ¡conseguido! Un mes de prueba en la Agencia de Detectives Privados Caballero Errante. Sabes que tan solo será un trabajo temporal, pero ¡qué diablos! ¡Vas a ser detective!

En este momento te encuentras en el asiento trasero de un R5 blanco junto a una japonesa. Conduce un robusto hombretón llamado Fred. En el asiento del copiloto viaja una atractiva mulata de pelo corto. Vas ataviado con tu Polaroid y una navaja multiusos. Salisteis de Madrid bien temprano. Os dirigís hacia Ciudad Real. Desconoces los datos sobre la investigación que vais a llevar a cabo.

Desventajas:

- *Curioso (M)*: "La curiosidad mató la gato". Los personajes curiosos se ven atraídos con facilidad hacia todo tipo de aventuras. Tienen que comprobar en persona cada ruido extraño que escuchen y siempre querrán saber qué es lo que se oculta tras todo posible misterio.
- *Corto de vista (m)*: Con gafas correctoras no hay penalización. Si alguna vez pierdes tus gafas -2 en todas las tiradas que impliquen detectar visualmente algo que esté a más de cinco pasos.

Ventajas:

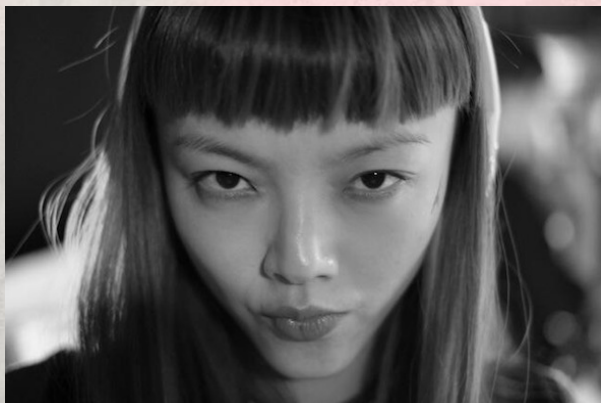
- *Acaparador*: Una vez por sesión el héroe puede "recordar de repente" que tiene exactamente el objeto que necesita encima.

Atributos: AGI d8, AST d8, ESP d6, FUE d6, VIG d6

Carisma: 0, **Paso:** 6, **Parada:** 5, **Dureza:** 5

Habilidades: Callejear d8, Disparar d6, Forzar cerraduras d8, Intimidar d6, Investigar d8, Lanzar d6, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6, Rastrear d8, Reparar d6, Robar d6, Sanar d6, Sigilo d8, Supervivencia d6, Tregar d6.

HIROMI KAWAKAMI



Sólo contabas con cinco años cuando el fantasma del cáncer se llevó a tu madre. Desde entonces te criaste con tus abuelos en el hermoso pueblo samurai de Magome cerca de Nagoya. Allí llevaste una vida tranquila y sosegada. Tu abuelo te enseñó la técnica tradicional de uso de la katana, el Kenjutsu. Tus avances en dicha técnica son dignos de elogio.

Los contactos con tu padre siempre fueron algo complicados. Un par de veces al año recibías cartas procedentes de tierras occidentales: Italia, Francia y, finalmente, España. Un espíritu libre que recorría mundo, un artista incomprendido que malvendía sus obras, una vida muy distinta a la que llevabas con tus abuelos en tu pequeño pueblo.

Por ello, a los 19 años decidiste aceptar la invitación que tantas y tantas veces te había lanzado tu progenitor. Decidiste emprender el camino hacia tierras españolas y convivir con ese extraño que te escribía cartas. Iban a ser unas semanas, quizás algún mes, sin embargo se han convertido en tres años llenos de vivencias, anécdotas y peripecias en una vida muy distinta a la que llevabas en Japón.

Vives entre lienzos, óleos y pinceles. Entre los sueños de un loco al que has llegado a querer y comprender. Te gusta el estilo de vida español. Has vivido en la costa y en el

interior. Hace un par de meses que os mudasteis a un pequeño cuchitril de la capital. Nunca creíste que la gran ciudad te atrajera de esta forma.

Hoy comienzas un nuevo empleo, y ya van varios. Sin proponértelo el destino ha querido que hoy comience tu fase de prueba para entrar como ayudante-aprendiz en una agencia de detectives: Agencia de Detectives Privados Caballero Errante.

Estás sentada en el asiento trasero de un R5 blanco junto a un chico llamado Carlos al que acabas de conocer. Parece aún más nervioso que tú. Conduce un robusto hombretón llamado Fred. Junto a él, una hermosa mulata te observa con cierta curiosidad. Supones que no está acostumbrada a que una japonesa meta su katana en el maletero y se siente en el asiento trasero.

Desventajas:

- *Código de honor (M)*: El honor es muy importante para ti. Mantendrás tu palabra, no abusarás de posibles prisioneros (ni los ejecutarás sin mas) y, en líneas generales, intentarás actuar siempre de un modo honorable.
- *Risilla estridente (m)*: sufres de una risilla aguda y molesta que no puedes controlar cuando algo o alguien te hace reír.

Ventajas:

- *Acróbata*: Eres un personaje especialmente ágil. +2 en AGILIDAD y +1 en PARADA.

Atributos: AGI d8, AST d8, ESP d8, FUE d6, VIG d6

Carisma: 1, **Paso:** 6, **Parada:** 6(1) **Dureza:** 5

Habilidades: Callejear d6, Disparar d6, Forzar cerraduras d8, Intimidar d6, Investigar d8, Lanzar d6, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d6, Rastrear d8, Reparar d6, Robar d6, Sanar d6, Sigilo d8, Supervivencia d6, Trepar d6.

FONSI PASCUAL



Tu nombre es Alfonso Pascual Richarte. Toledano de nacimiento y criado en Ciudad Real. Desde muy temprana edad empezaste a interesarte por los fenómenos inexplicables. A los 15 años cayó en tus manos *"El libro de los condenados"* de Charles Fort. Fue un antes y un después en tu evolución como parapsicólogo aficionado.

Vives con tu abuela, una anciana de 94 años que necesita cuidados continuos. Utilizas la habitación de la azotea como sede del grupo parapsicológico "La Zona Oscura", del cual te sientes enormemente orgulloso como cofundador. El otro miembro es Richi Quintana, amigo y compañero de tantas y tantas investigaciones. Ambos formáis un peculiar equipo que busca respuestas a los hechos insólitos que la ciencia no es capaz de explicar.

Presentáis un programa en una radio local. Todas las madrugadas del domingo al lunes, durante una hora, exponéis vuestras investigaciones, hallazgos, con entrevistas, testimonios...

El Orfeón siempre ha sido un lugar donde rondan mil y una historias. Muchos consideran que este teatro está maldito desde la masacre del 36. Hace varias semanas comenzaron las obras de reapertura y el teatro ha vuelto a estar en boca de los

ciudadrealeños. Ha llegado el momento, "La Zona Oscura" va a entrar en acción.

Cargados de cachivaches y aparatos diversos os pensáis presentar frente al nuevo dueño para proponerle un estudio parapsicológico del teatro.

Estás sentado junto a Richi desayunando en el Bar Gregorio. Frente a vosotros se alza el imponente teatro.

Desventajas:

- *Tartamudo (m):* No eres capaz de evitar tartamudear cuando te pones nervioso o intentas transmitir mucha información.
- *Crees a pies juntillas en lo paranormal.(m).* Ves lo que quieres ver y oyes lo que quieres oír. Piensas que los fenómenos inexplicables están muy presentes en nuestras vidas, lo que sucede es que no les prestamos atención. Cualquier indicio lo llevas a tu terreno.

Ventajas:

- *Erudito en ciencias ocultas:* Eres un experto en este campo. +2 en CONOCIMIENTOS ESOTÉRICOS.

Atributos: AGI d6, AST d8, ESP d8, FUE d6, VIG d6

Carisma: 0, **Paso:** 6, **Parada:** 5 **Dureza:** 5

Habilidades: Callejear d6, Disparar d6, Forzar cerraduras d6, Intimidar d6, Investigar d8, Lanzar d6, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6, Rastrear d8, Reparar d4, Robar d6, Sanar d6, Sigilo d6, Supervivencia d4, Trepar d6.

RICHI QUINTANA

R i c a r d o
Q u i n t a n a ,
ciudadrealeño
de nacimiento.
Tu vida dio un
vuelco a raíz del
"suceso" que
sufriste a los 12
años. Fuiste
abducido por
alienígenas.



Tienes pleno convencimiento de ello. Fue una calurosa noche de agosto. Una cegadora luz entró por tu ventana. Intentaste gritar, correr... pero una extraña parálisis se adueñó de tu cuerpo. Flotaste como un diente de león a merced del viento. Una fuerza desconocida se apoderó de ti y saliste por esa ventana en dirección al origen de aquel insólito resplandor. Lo que sucedió allí es una mezcla de recuerdos: una camilla, tubos, agujas, extrañas manos que palpaban todo tu cuerpo... Al día siguiente despertaste en tu cama, pero solo tú sabes que no fue un sueño.

Aprendiste a no compartir tu historia, pues no querías que te tomaran por loco. Sin embargo ahora has madurado. Sigues viviendo con tus padres y formas parte del grupo parapsicológico "La Zona Oscura" del que eres cofundador junto a tu inseparable amigo Fonsi. Bueno...de hecho sois de momento los dos únicos miembros del grupo. Os soléis reunir en la casa de la abuela de Fonsi, donde tenéis la sede de la organización.

Ambos formáis un peculiar equipo que busca respuestas a hechos insólitos que la ciencia no es capaz de explicar. Presentáis un programa en una radio local. Todas las madrugadas del domingo al lunes, durante una hora, exponéis vuestras investigaciones, hallazgos, con entrevistas, testimonios...

El Orfeón siempre ha sido un lugar donde rondan mil y una historias. Muchos

consideran que este teatro está maldito desde la masacre del 36. Hace varias semanas comenzaron las obras de reapertura y el teatro ha vuelto a estar en boca de los ciudadrealeños. Ha llegado el momento, "La Zona Oscura" va a entrar en acción.

Cargados de cachivaches y aparatos diversos os pensáis presentar frente al nuevo dueño para proponerle un estudio parapsicológico del teatro.

Estás sentado junto a Fonsi desayunando en el Bar Gregorio. Frente a vosotros se alza el imponente teatro.

Desventajas:

- *Obeso (m):* +1 en DUREZA. CORRER d4
- *Delirio (M):* Estás convencido de que los alienígenas nos observan. Viven entre nosotros. Parecen personas normales y corrientes. Crees que han llegado al gobierno. Desconoces sus intenciones, pero estas te preocupan.

Ventajas:

- *McGyver:* Eres un manitas. De hecho gran parte del instrumental que transportáis para vuestras investigaciones ha sido creado por ti. Además, si dispones de suficientes herramientas, material o instrumental variado, generalmente puedes improvisar algo para conseguir el objetivo que te plantees.

Atributos: AGI d6, AST d8, ESP d6, FUE d8, VIG d6

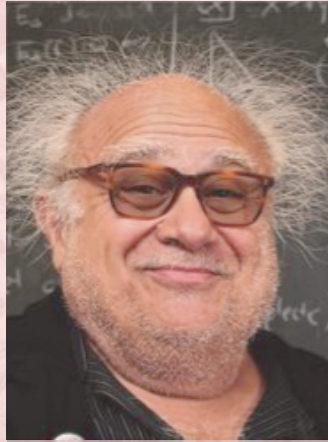
Carisma: 0, **Paso:** 6, **Parada:** 6 **Dureza:** 5

Habilidades: Callejear d4, Disparar d6, Forzar cerraduras d6, Intimidar d6, Investigar d8, Lanzar d6, Notar d8, Pelear d8, Persuadir d6, Rastrear d8, Reparar d10, Robar d6, Sanar d4, Sigilo d6, Supervivencia d6, Tregar d6.

PNJ

GIOVANNI BRUZZO

Giovanni nació en 1930 en Ciudad Real. Hijo de Giuseppe Bruzzo y de Isabella Rizzo, una pareja italiana afincada en España y dueña del teatro Orfeón en Ciudad Real. Isabella falleció dando a luz al pequeño Gio. Fueron momentos



difíciles para Giuseppe. Con 6 añitos su padre lo envió a Lucca, pueblo de la Toscana italiana y residencia de sus abuelos maternos. Giuseppe Bruzzo murió a los pocos días en lo que los medios de la época llamaron "La masacre del Orfeón", una serie de asesinatos atroces cometidos la noche del 10 de abril de 1936 en el teatro manchego.

La vida de Giovanni se desarrolló en Italia. A los 25 años ya había fundado su primera empresa, una lavandería. Poco a poco fue progresando en el mundo empresarial convirtiéndose en dueño de varias empresa textiles. Sin embargo, la década de los 70 no trató especialmente bien a Gio. Los negocios comenzaron a ir de mal en peor.

En 1984 decidió volver a su tierra natal, aquella en la que tan solo estuvo 6 añitos. La idea de reabrir el Orfeón le entusiasmaba.

Atributos: AGI d4, AST d8, ESP d6, FUE d4, VIG d6

Carisma: 0, **Paso:** 6, **Parada:** 5 **Dureza:** 4

Habilidades: Callejear d4, Disparar d6, Forzar cerraduras d4, Intimidar d4, Investigar d6, Lanzar d6, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d6, Rastrear d6, Reparar d4, Robar d6, Sanar d4, Sigilo d6, Supervivencia d6, Tregar d4.

GIUSEPPE BRUZZO

Antiguo propietario de El Orfeón y padre de Giovanni Bruzzo. Tras enviar a su hijo de 6 años a Lucca (Italia) cumplió su parte del pacto con un vampiro con el que había entrado en contacto tras investigar un libro arcano.



Organizó una última función en la que una horda de vástagos se daría un festín de sangre a cambio de recibir el abrazo del vampiro. La masacre de El Orfeón sería el punto y final del teatro manchego. Giuseppe utilizó como "hogar" el refugio que construyó previamente en las cloacas del teatro. Durante las obras de reapertura ha sido molestado y no ha dudado entrar en acción.

Características humanas:

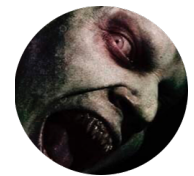
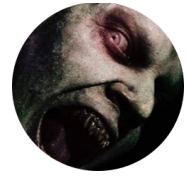
Atributos: AGI d6, AST d8, ESP d6, FUE d6, VIG d6

Carisma: 0, **Paso:** 6, **Parada:** 5, **Dureza:** 5

Habilidades: Callejear d6, Disparar d6, Forzar cerraduras d4, Intimidar d6, Investigar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Rastrear d6, Reparar d4, Robar d6, Sanar d4, Sigilo d6, Supervivencia d6, Tregar d6.

Características como vampiro:

Ver vampiro veterano.



CARPINTERÍA
JOSE E HIJOS

BAR
GREGORIO

FRUTERÍA
LAS FRESAS

AGUSTÍN
EL ZAPATERO

EL ORFEÓN



Camerinos

Oficina

A
sótano

Almacén

Ascensor
de utilaje

Almacén

Escenario

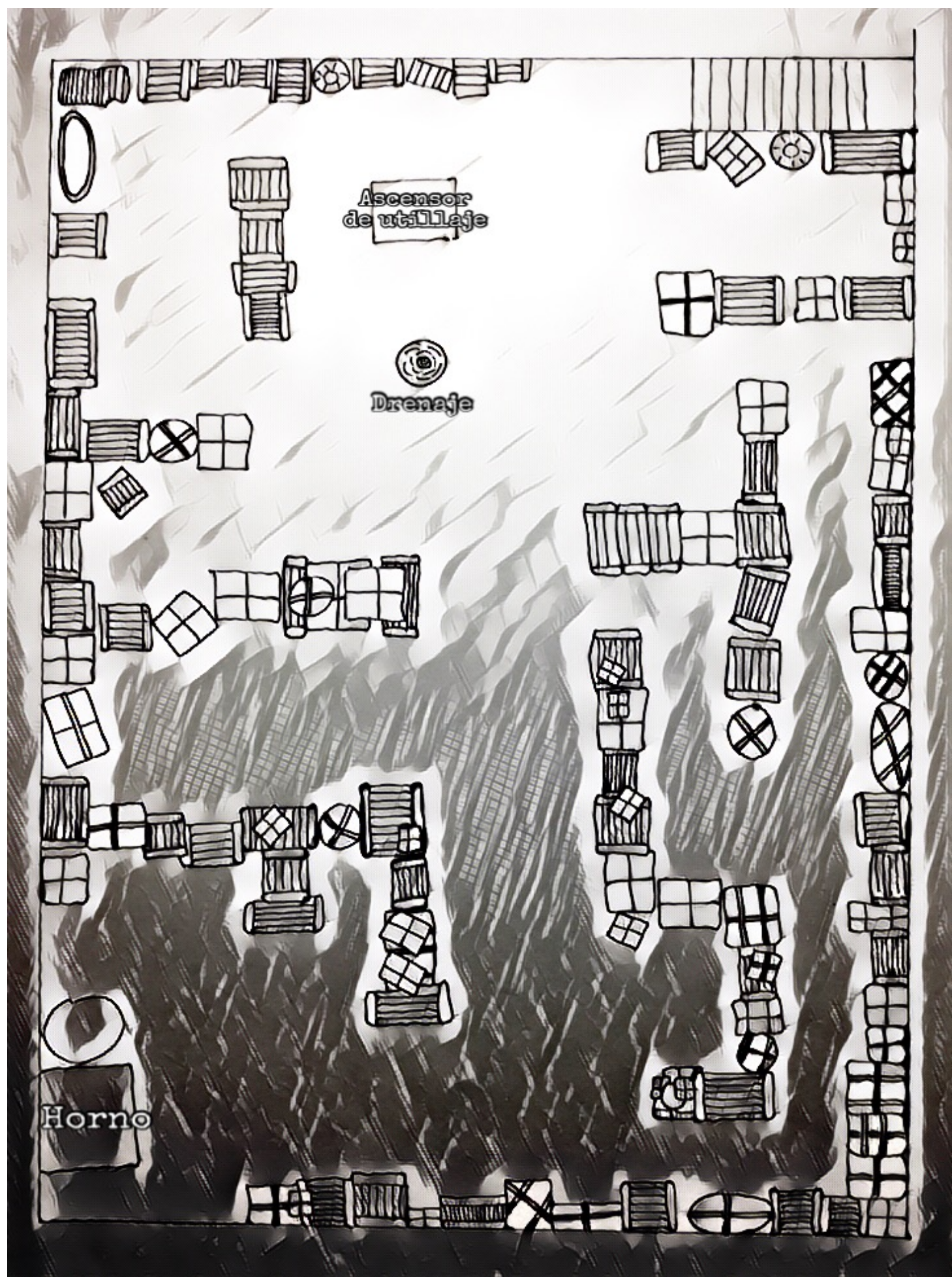
Antiguo foso de la orquesta

Aseos

Tienda

Aseos

Taquilla

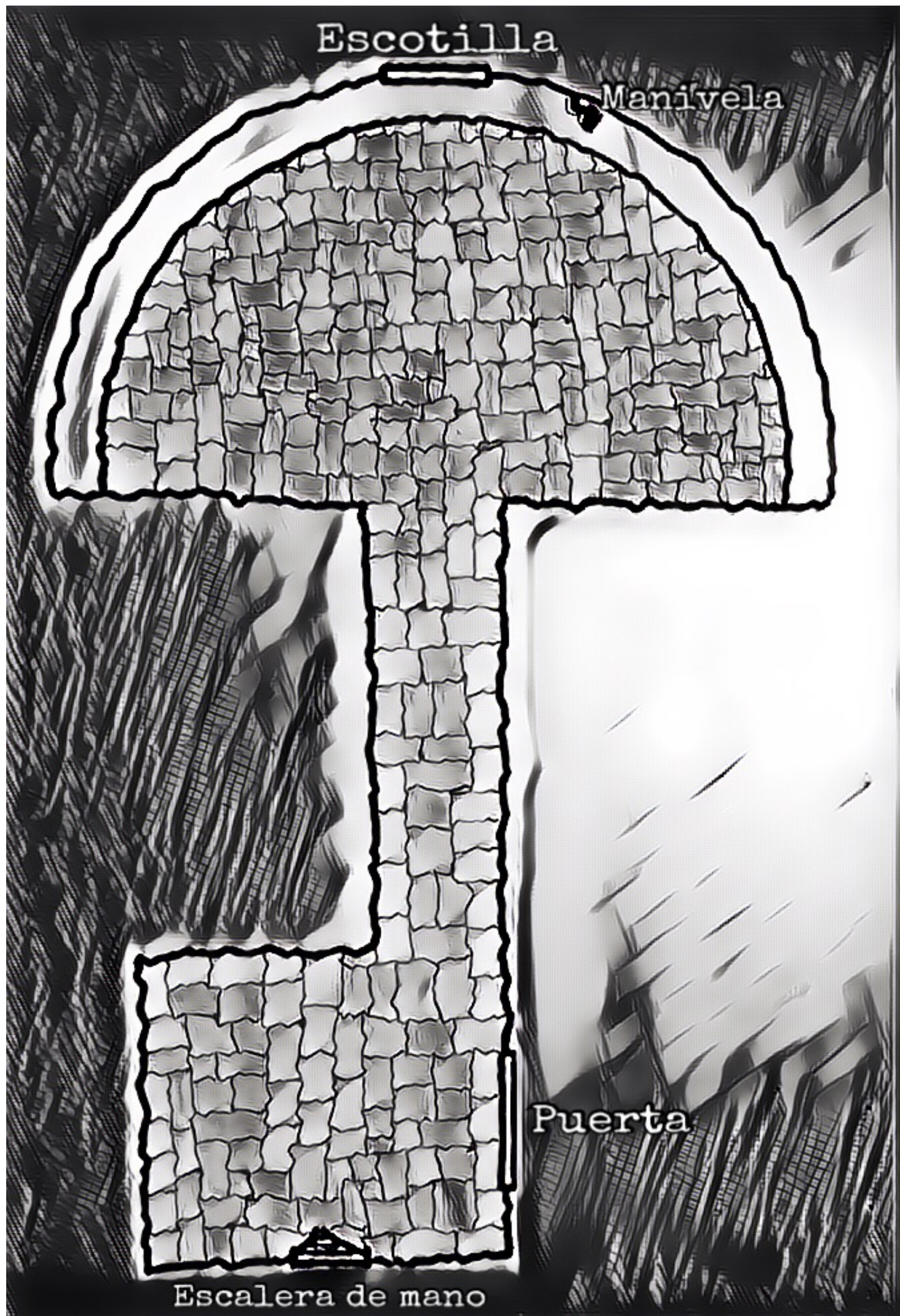


Escotilla

Manivela

Puerta

Escalera de mano



Escalera de mano

caja de
madera

Manivela

Escotilla

