

De Hombres y Bestias

(Módulo Para Magna Veritas)

En el libro de reglas de INS-MV, se nos habla de la existencia de varias marcas. La aventura está basada en la idea de la marca del Gothic Horror. Aunque el final podría parecer duro, puede ser jugada por unos recién llegados. Como DJ puedes situarla en cualquier época y lugar simplemente cambiando armas y ambientación

Al grupo se le asigna una misión rutinaria: averiguar si los rumores que hablan de la existencia de un hechicero en la ciudad son ciertos. Todos sabemos el odio que ambas partes profesan hacia los hechiceros. Su objetivo principal es recolectar datos sobre él, registrar su piso (si es posible), o cualquier otra idea que se les ocurran (para lo cual pueden recurrir a cualquier truco, como los clásicos de hacerse pasar por funcionarios de la compañía del gas, electricistas, fontaneros, -por favor que le echen algo de imaginación- etc...).

El tipo en cuestión se llama John Krickfalvsi; es estudiante, pero vive solo en un pequeño apartamento alquilado (es un niño rico). También se les da una foto suya. Si se fijan en ella podrán observar que tiene una cicatriz en la frente con una tirada media de PE. El portero del piso del hechicero es un pesado; ten esta circunstancia en cuenta durante la partida.

INFORMACIÓN PARA EL DJ

Aparte de las acciones que deci-



dan llevar a cabo los PJs, hay un par de hechos que ocurren aparte y son:

1- Un grupo de demonios de Melfás concretan la operación de secuestrar a John, con órdenes directas de su superior. La idea forma parte de un plan demoníaco a gran escala, que consiste en lograr convocar y pactar una gran alianza con poderosos seres de la Marca del Gothic Horror.

2- Un grupo de investigadores humanos le siguen los pasos al hechicero por motivos parecidos a los de los angelotes. Esto provocará sin duda confusiones entre los dos grupos.

El DJ puede manejar como quiera los diferentes conflictos que pueda haber en la aventura, pero los demonios deberán capturar, invariablemente, a John días antes de que los Pjs decidan ir a por él. En esos momentos habrán vuelto al piso para registrarlo a fondo. Viéndose sorprendidos por los PJs, intentarán hacerse pasar por los padres de John ayudándose de una foto que hay en un estante y en la que se ve a John con 12 años y a sus padres. Quizás algún PJ repare en que los "padres" están algo nerviosillos y en que no han envejecido nada desde la época de la foto...

LA DIRECCIÓN

Corresponde a un pequeño bloque de apartamentos situados en el centro. John no está en su piso, puesto que ya ha sido raptado por los demonios. El apartamento tiene todo lo necesario para vivir (de sobra) en una habitación y un cuarto de baño. Después de limar asperezas con los sicarios de Melfás, registrarán las habitaciones (por su propio bien) encontrando en el cuarto de baño una pequeña abertura camuflada en el botiquín empotrado, por el que podría deslizarse una persona de constitución normal.

LA HABITACIÓN SECRETA

Contiene varias estanterías abarrotadas de libros esotéricos e históricos, amén de una pequeña mesita en una esquina de la habitación. En el suelo hay pintada una estrella de 5 puntas inscrita en un círculo rojo, con velas en cada punta. Hay un gato bastante gordo desangrado en el centro. La habitación está totalmente pintada de negro, lo que crea un efecto extraño con la luz encendida.

Sobre la mesita hay un libro de tapas gruesas y gastadas, y algo tapado con una sábana negra, de forma cúbica no muy grande.

Tras quitarla queda al descubierto una caja de cristal en la que hay... ¡Un ojo!. Un ojo de pupila azul (¡Qué casualidad; del mismo color de ojos de John ...!) que parece estar vivo, pues hace un pequeño movimiento y se queda mirándoles fijamente.

El Libro: Trata sobre la existencia de seres de otros planos y, en concreto, de ciertos dioses menores que pueden ser convocados y doblegados por la voluntad. Contiene un hechizo de convocatoria y expulsión de un dios menor, que está (como todo el libro) en Latín. Al leer el pasaje se deben hacer en tiradas enfrentadas de VO. Si pierde, el monstruo debe irse. También contiene otro hechizo que ayuda a realizar el primero; si se realiza con éxito, da un bonus de +2 columnas al de expulsión. La ceremonia dura entre 10 y 20 asaltos dependiendo del Latín.

El Ojo: Si lo conservan, en momentos de relajación su portador recibirá una visión. (El ojo es un órgano de John, y con él se puede ver su mismo campo visual) El DJ debe hacer una descripción de la caverna donde los demonios tienen secuestrado al hechicero. Mediante al-

guna tirada de Geología, Supervivencia, etc., ..., pueden averiguar posibles zonas en la que podrían estar ocultos. Mediante algo de información posterior, un buen mapa y un par de días libres, no deberían tener muchos problemas para localizar el lugar en cuestión.

INVESTIGACIÓN

La información, que pueden encontrar en bibliotecas normales o angelicales, archivos, o buscando a la gente adecuada es:

1. En la zona costera en la que deben buscar, a finales del S. XV, tuvo lugar un macabro suceso: un grupo de personas se encerró en unas cavernas hasta la muerte dirigidos por su pastor.

El falso sacerdote era un demonio el cual predicó entre sus feligreses la destrucción del mundo.

Dichas cuevas adquirieron un carácter especial: al morir toda esa gente en nombre de Dios (aunque falsamente), sus almas quedaron allí y repelen todo lo relacionado con EL. Así pues, un ángel que no supera una tirada de Vol. no podrá entrar. Si la supera con menos de 3 tendrá problemas para desenvolverse, pues notará todo el rato unas presencias en torno suyo.

RU's Efecto

- 1 -2 Columnas a todo lo que haga.
- 2 -1 Columnas a todo lo que haga.

2: Historial médico de John: A los doce años le comenzó a salir una pequeña pústula en la frente. Sus padres decidieron operarle (esta es la razón de la pequeña cicatriz en la frente que aparece en la foto). El médico dictaminó que era una excreción ósea, pero no recuerda nada. Si se le busca y se usa algún poder con él, puede que recuerde, pero entonces se volverá loco al recordar que fue un ojo lo que extirpó, tras lo cual John le ordenó que olvidara.

LA CABAÑA EN LA COSTA

Esta parte de la aventura debe ser dirigida de un modo rápido y activo. Los PJs han conseguido localizar una sospechosa casita apartada de la civilización. Ésta no es más que un garage con un par de coches dentro y una escalera hacia abajo. Sigue con un lóbrego pasillo de paredes rocosas hasta llegar a otra puer-

ta. Si los demonios que hay dentro oyen algún ruido procedente de los PJs, activarán su detección del peligro. Tras la puerta hay una habitación en cuyo centro está John atado a una silla, inconsciente; hay algunos muebles viejos y otra trampilla que conduce a las profundidades de la tierra. Dos de los cuatro demonios se quedan esperando mientras los otros huyen por la trampilla. Si los siguen, descubrirán unas cuevas de gran amplitud que poco a poco conducen al mar. La convocación del dios menor ya ha sido realizada y, tras oír los agónicos gritos de los demonios. Podrán ver la forma del monstruo saliendo de las sombras. Tras este enfrentamiento final deberán decidir que hacer con el hechicero. Ascenso y Fin.

CARACTERÍSTICAS

INVESTIGADORES HUMANOS

HENRY HIGGINS/ ROB BROSANAN
PIERCE FRY/ ADRIAN LEIGH
profesor/ alumno
mercenario/ anticuario
37 años/ 20 años/ 40 años/ 47 años

FU 2 / 2 / 3 / 1
AG 1 / 2 / 3 / 1
VO 3 / 1 / 1 / 3
PE 2 / 2 / 2 / 2
PR 2 / 2 / 3 / 2
AP 2 / 3 / 1 / 2

HABILIDADES

CARRERA +0 / CARRERA +1 /
A.LARGAS +2 / RESTAURA.+2
SALTAR +0 / SALTAR +1 /
A.CORTAS +1 / CARRERA +0
GEOLOGÍA +2 / GEOLOGÍA +1 /
SUPERVIV.+2 / DISCRECIÓN +1
LATÍN +1 / A.CORTAS +0 / ESQUIVAR +1 / QUÍMICA +1
A. CORTAS +1 / LATÍN +1 / PELEA +1 / HISTORIA +1
EQUIPO
REV.22/ REV.22/ SUBFUSIL/
REV.22
/ NAVAJA / CUCHILLO

Buscan aventuras relacionadas con todo lo arcano, tienen conocimiento sobre otras formas de vida que a veces se deslizan en nuestro planeta, pero no saben nada acerca de ángeles y demonios. Pueden preparar encuentros con ellos durante toda la partida y poner así en apuros a los PJs para que conserven su anonimato.



DEMONIOS DE MELFÁS HOMBRES/MUJER

FU 5 / 2
AG 2 / 3
PE 2 / 3
PR 2 / 3
VO 4 / 5
AP 3 / 2
PP: 25

HABILIDADES:

ACROBACIAS +1/ ESQUIVAR +0
TEATRO +1/ FORZAR C.+ 1
SEDUCCION +1/ CAMELAR +1

EQUIPO: REV.44 / REV.22

PODERES: POLIMORFO, LEER SENTIMIENTOS, TELEPATIA (H) y DETECCIÓN VERBAL.

EL BICHO

Es un dios menor (y que acabaría con cualquier humano de una tortura).

FU 6
AG 2
PE 2
PR 4
VO 4
PP 42

RAYO (PE) +1

TENTÁCULO (AG) +2 10 m.+4 AL
RU
MIEDO +1 (NO GASTA POD.)
ATACA CON 4 TENTÁCULOS x
ASALTO
ARMADURA: 3 Ptos DE MASA AS-
QUEROSA
REGENERA: 1 Pto x ASALTO
CADA 3 PTOS. DE DAÑO PIER-
DE 1 DE VIDA, HASTA -1; ENTON-
CES, SU IMAGEN SE ESTIRA Y
CON UN CHILLIDO SALE DIS-
PARADO HACIA EL ESPACIO
EXTERIOR.

Diseño Gráfico del Dios Menor (c) ce-
dido por Jesús Ybarzábal y Sintetic
WorldsTM.

ADVERTENCIA: Manéjese con cuida-
do. Los titulares del Copyright no se ha-
cen responsables de los perjuicios cau-
sados por un empleo negligente o des-
cuido de Masters inexpertos.

ADAPTACIONES A LA LLAMADA DE CTHULHU

En caso de jugarse con LLC, sus-
tituir los demonios de Melfas por
Hombres Serpiente (ver pág. 48 del
manual) que conozcan el hechizo
Imitar Apariencia (ver Fragmentos
del Terror, pág. 14). "El Bicho" será
un Dios Menor (ver Otros Dioses
Menores, pág. 53 del manual), con
las siguientes modificaciones: INT
21, TAM 30, PV 50, AT: Golpe 60%
Daño: 4d6.

El otro equipo de investigación
debe de ser omitido (la cosa no tie-
ne gracia si lo PJs no tienen nada que
ocultar).

FRANCISCO JAVIER SAEZ
NÚÑEZ



DIRAC
Distribuciones

C/ Almogávares, 44 bajos
Tlfn (93) 300 64 12
08016 BARCELONA