

Una aventura de Luis Montejano

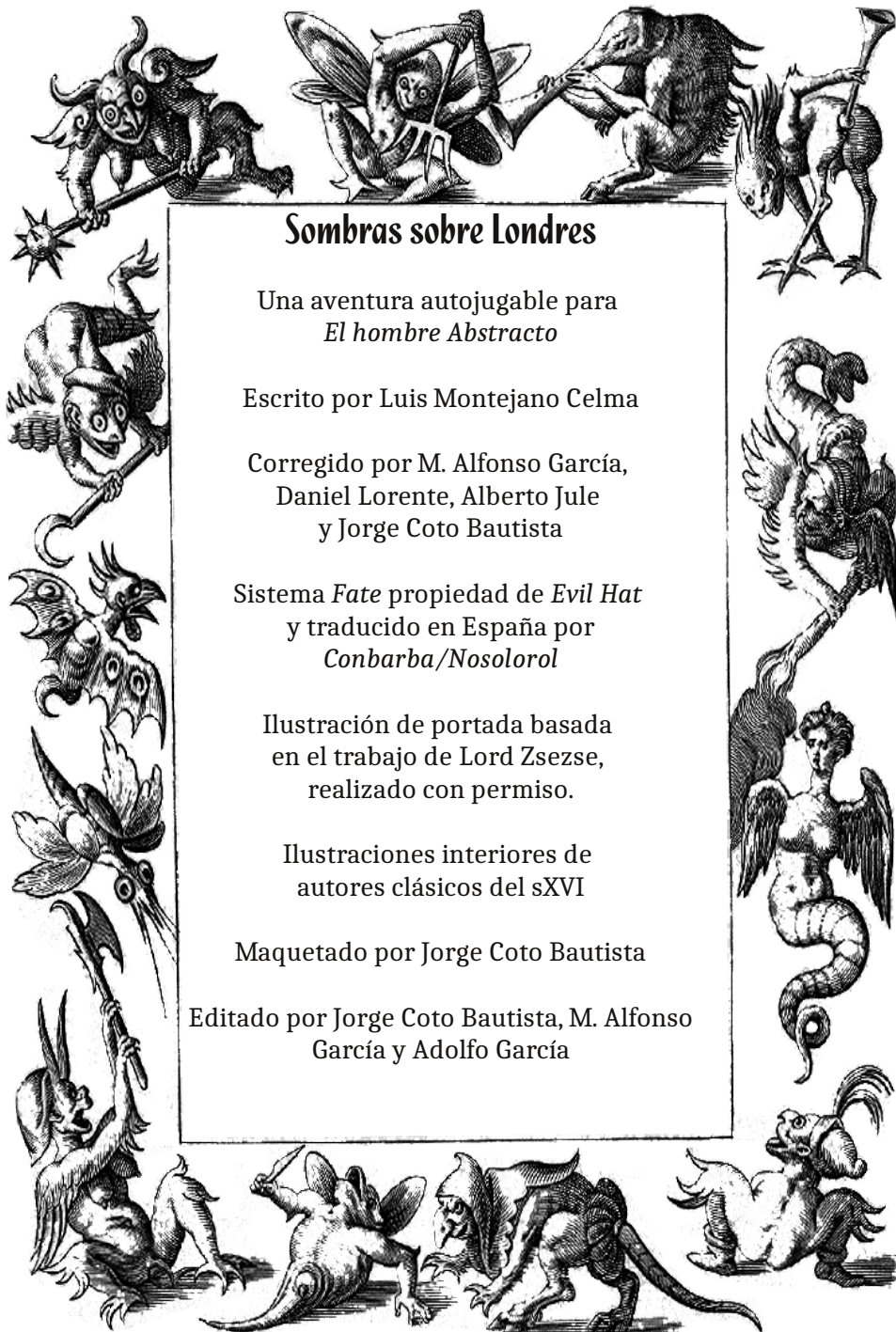
# Sombras sobre Londres

EL HOMBRE  
ABSTRACTO



POWERED BY  
**FATE**





## Sombras sobre Londres

Una aventura autojugable para  
*El hombre Abstracto*

Escrito por Luis Montejano Celma

Corregido por M. Alfonso García,  
Daniel Lorente, Alberto Jule  
y Jorge Coto Bautista

Sistema *Fate* propiedad de *Evil Hat*  
y traducido en España por  
*Conbarba/Nosolorol*

Ilustración de portada basada  
en el trabajo de Lord Zsezse,  
realizado con permiso.

Ilustraciones interiores de  
autores clásicos del sXVI

Maquetado por Jorge Coto Bautista

Editado por Jorge Coto Bautista, M. Alfonso  
García y Adolfo García

# Índice

Introducción .....	4
Este Documento .....	4
El Hombre Abstracto .....	4
Mecánica .....	5
¿Cómo jugarla? .....	6
Mecánica básica .....	6
La acción .....	7
El entorno .....	8
La Aventura .....	9
Trama .....	9
¿Cómo lo han hecho? .....	9
¿En qué punto llegan los PJ? .....	9
La Royal Society .....	10
Las entrañas de la bestia .....	10
Joseph y la desaparecida logia de la Orden .....	10
Escenas .....	11
¿Está todo en el texto? .....	11
La hoja de región .....	12
Sombras sobre Londres .....	13
Resumen de Escenas .....	14
Introducción .....	14
Escena 1: Sangre sobre Londres .....	16
Escena 2: Afinando pistas .....	18
La Pícara mozuela .....	19
La vieja fábrica .....	19
La casa tapiada .....	20
Otras opciones .....	20
Escena 3: La rata mojada (opcional) .....	20
¿Segunda sesión? .....	21
Escena 4: La noche de los 100 muertos .....	23
Escena 5: Las entrañas de la bestia .....	24
Provocar miedo y otras artimañas del narrador .....	25
Escena 6: La Royal Society of London .....	26
En la fiesta .....	26
El sótano .....	27
La Royal Society .....	27
Final .....	28

# EL HOMBRE ABSTRACTO

## Introducción

### Este documento

A continuación viene una aventura para *El hombre abstracto* (EHA). Si tu intención es jugarla, no la leas; deja que lo haga otra persona, ¡y convéncela para que te dirija!

Si eres el director de juego, sé bienvenido. Se trata de una aventura para EHA de una o dos sesiones, aunque puede ser alargada con facilidad. Este documento tiene todo lo necesario para ser auto-jugable: PJ, PNJ, ayudas, una trama por escenas, un entorno y un resumen de las reglas que puedes necesitar.

### Este documento contiene:

- **Introducción:** Una pequeña explicación de la trama y las reglas.
- **Sombras sobre Londres:** Todas las escenas de la aventura con sus PNJ y las reglas necesarias para jugarla.

- **Apéndices:** Las hojas de personaje y región, y un conjunto de semillas de aventuras por si queréis seguir jugado tras esta primera aventura.

### El hombre abstracto

*El hombre abstracto* es un juego de rol de investigación y terror, donde los jugadores interpretan hombres y mujeres abstractos pertenecientes a la Orden Da Vinci. Su función es la de descubrir y detener los fenómenos paranormales y las sociedades secretas que asolan la Europa del siglo XVII.

Es el año 1640 y Europa está sumida en un profundo cambio, dejando atrás los valores del Renacimiento y del Humanismo y adentrándose en una oscuridad que amenaza con cubrirlo todo. La guerra, las plagas y el fanatismo religioso quedan como telón de fondo de algo mucho







más horrible todavía; los tentáculos de una realidad paralela, tejida por el inconsciente humano, penetran en el mundo que conocemos dando lugar a la Anomalía, la «otra» realidad que el genio de Leonardo reveló y nombró. Es la Anomalía la causante de una serie de fenómenos sobrenaturales que no tienen cabida en nuestra realidad. Ha afectado a las leyes del espacio/tiempo, permitiendo que se filtrara la basura del inconsciente colectivo y el horror que la acompaña hasta las adoquinadas calles de las principales ciudades del renacimiento, provocando todo tipo de sucesos extraños y transformando a personas en monstruosidades.

Los jugadores se pondrán en la piel de *hombres abstractos*, personas que han llevado sus habilidades más allá de lo humano y han comprendido el funcionamiento energético y mágico del universo, adquiriendo la capacidad de influir de forma sutil en la realidad que les rodea. Los jugadores serán personas que han dejado atrás su pasado como artesanos, estudiantes o religiosos y se han unido a la secreta Orden da Vinci. Allí encarnarán el papel de cazadores de sombras, investigadores de lo oculto, maestros del disfraz o cualquier otro oficio que les permita luchar y sobrevivir en este oscuro mundo.

Los PJ no serán heroicos aventureros. La vida en el siglo XVII es difícil y la oscuridad que asola Europa hará que estos pierdan con facilidad el juicio o la vida. La locura y el caos energético estarán presentes todas las acciones que los PJ emprendan. Su interacción con la esencia y la Anomalía les conducirá a estados mentales y espirituales muy duros, a los que no todo el mundo logra sobrevivir... e incluso quienes lo consiguen quedan marcados para siempre.

### Mecánica

Una serie de desapariciones, incluyendo las de todos los miembros de la logia de Londres, han removido los cimientos de la Orden da Vinci en Europa. Los grandes obispos de la organización han decidido enviar a los miembros más preparados (o dispuestos) de la misma para investigar lo que está ocurriendo. Los indicios apuntan a que la sobrepoblada ciudad de Londres está sufriendo los azotes de la Anomalía y que la situación puede empeorar.

*Sombras sobre Londres* no es una aventura típica con un planteamiento lineal. Tras la primera escena los PJ pueden moverse al lugar de la ciudad que quieran. Tendrán varias posibilidades y en cada lugar al que se dirijan encontraran una serie de PNJ distintos y pistas que les ayuden a atar cabos. Por ello, cuando decidan ir a un lugar solo debes

moverta a esa escena con ellos, sin respetar ningún orden concreto. Podría ser, por ejemplo, que el grupo de jugadores desee ir primero a la vieja fábrica en lugar de al puerto. En el momento que empiecen a atacarse, hazles avanzar metiendo la siguiente escena, pero deja que piensen, se muevan, y disfruten con todo ello.

### ¿Cómo jugarla?

*Sombras sobre Londres* de EHA utiliza el sistema FATE Básico de No-solorol y Conbarba. Pero si no estás familiarizado con este reglamento, te daremos cuatro anotaciones para que puedas jugar de una forma sencilla.

#### Mecánica básica:

- La **tirada básica** se hace con 4 dados *Fudge*: Dados de seis caras que, en vez de números, tienen sus caras impresas con el símbolo (+), el símbolo (-) y un espacio vacío ( ). Deberán sumarse los (+), restarse los (-) y añadir la puntuación de habilidad apropiada.
- Las habilidades de los PJ y las dificultades de las acciones usan la misma **escala de valores**, que va de 0 a 8. Por lo tanto si un PJ debe superar un reto y este tiene una dificultad de +2, deberá obtener en una tirada de cuatro dados *Fudge* + su valor de Habilidad un total de +2 o superior para tener éxito.
- Los personajes no tienen solo habilidades, sino también **aspectos**, **proezas** y **extras**.

## ESCALA DE VALORES FATE

Legendario (+8)  
Épico (+7)  
Fantástico (+6)  
Excelente (+5)  
Enorme (+4)  
Grande (+3)  
Bueno (+2)  
Normal (+1)  
Mediocre (0)



### Los personajes

- Los **aspectos** son frases o adjetivos abstractos y amplios que definen a tu PJ. Cuando tu PJ utilice una habilidad y pienses que uno de estos aspectos puede influir de forma positiva, decláralo al narrador y, si es relevante y está relacionado, ganarás un +2 a la tirada o podrás repetirla. A esto se llama «invocar un aspecto» y cuesta un *punto de destino* (PD). De igual forma, cuando una situación te permita usar un aspecto negativamente contra tu PJ, sufrirá un contratiempo relacionado con este y, a cambio, recibirá un PD. De esta forma los PD van y vienen en el juego. Es importante que esto ocurra, ya que es el motor del sistema.
- Las **proezas** son capacidades especiales de los PJ que les permiten hacer cosas únicas. Adoptan la forma de bonificaciones o capacidades únicas.





- Los **extras** generalmente hacen referencia a las capacidades mágicas de los PJ.
- Los PJ poseen una habilidad llamada **Esencia** (de algún tipo) que les permite hacer cualquier cosa relacionada con su área de poder. Imagina y declara lo que quieres que tu PJ haga, el narrador ya se ocupará de poner la dificultad. Leer la mente, aumentar tu fuerza, seguir un rastro espiritual, fortalecer la material, etc. No hay límites.
- Los PJ pueden aceptar tres **consecuencias** cada vez que reciben daño físico, mental o espiritual (Salud, Cordura o Caos). Para ser exactos, los personajes tienen una consecuencia leve de 2 puntos, una moderada de 4 puntos y otra grave de 6 puntos. Cada vez que un personaje reciba un ataque, debe calcularse la diferencia entre la tirada de ataque del agresor y la tirada de defensa de la víctima, la diferencia marca las consecuencias que deben tacharse. Así que, si un PJ recibe tres puntos de daño, deberá aceptar una consecuencia moderada (ya que supera los dos puntos que le permitirían aceptar una leve). Las consecuencias son aspectos negativos que sus rivales podrán utilizar contra ellos, del tipo «*brazo herido*» o «*aterrado*» según el tipo de daño sufrido. Un personaje sólo puede tachar

una vez cada una de sus consecuencias, independientemente de que haya sido por daño físico, mental o espiritual. Para recuperarse de una consecuencia es necesario el paso de tiempo apropiado y una tirada de recuperación. Simplificando el proceso: para empezar a recuperar una consecuencia leve es necesario superar dificultad (+2) y dos escenas de tiempo. Una moderada lleva una sesión de tiempo y dificultad (+4) y, finalmente, las graves una historia de varias sesiones y dificultad (+6).

- Los ataques no tienen porqué ser solo físicos. Se pueden llevar a cabo con habilidades, como Provocar, para causar daño mental o pérdidas de Cordura.

### La acción

- El tiempo se mide en **turnos** o de **forma abstracta** según la escena lo requiera. El espacio funciona de igual forma. Existen **cuatro zonas**: la primera es el entorno más inmediato al personaje, la segunda es aquello que está más lejos, la tercera es lo que puede estar fuera de escena y la cuarta aquello que está muy lejos.
- Los PJ pueden hacer **cuatro tipos de acciones**: Atacar, Defender, Superar (que permite vencer retos y problemas) y Crear Ventaja (que permite crear o descubrir un aspecto).



● Un **impulso** es un aspecto temporal, pues duran solo un turno o un único uso. Un vez invocado (es gratis y no cuesta PD) desaparece. Por lo demás, funciona como un aspecto normal, proporcionando un +2 a una tirada o la posibilidad de volver a tirar.

### El entorno

● El entorno y los PNJ **poseen aspectos** que se pueden utilizar de igual forma. Si tu PJ entra en una calle oscura con la intención de esconderse y la escena tiene el aspecto *«Lúgubre y oscuro callejón»* puedes invocarlo para que te ayude en tu tirada de Sigilo.

● Las escenas también tienen **aspectos ocultos**. Estos representan las pistas de la escena. Los PJ no las conocen y deben averiguar su existencia mediante tiradas o deducción.

Esta es la base mecánica del juego. A lo largo de toda la aventura añadiremos diversas anotaciones para que puedas dirigirla sin problema. ¿Ves algún fallo en el sistema? Probablemente sea culpa nuestra; simplificar es complicado y hemos tratado de mostrar en un par de páginas un sistema mucho más complejo.





## La aventura

### Trama básica

El Londres de mediados del sXVII es una ciudad sobrepoblada, donde la miseria y la pobreza sumen en la desesperación a la mayoría de sus habitantes. A diferencia de la mayoría de grandes naciones, Inglaterra no ha participado de momento en la Guerra Infinita, pero está sumida en sus propios problemas: los conflictos entre católicos y protestantes están lejos de resolverse y todo el reino se encuentra al borde de una guerra civil entre absolutistas y parlamentarios.

Esta situación ha llevado a un grupo de eruditos a crear, este mismo año, una sociedad dedicada a la gestión y organización del poder; la Royal Society. La organización está llevando a cabo un plan que afecta a todo Londres. Su meta es acabar con un alto porcentaje de la población pobre, reduciendo así el número de personas a controlar y creando un ambiente de terror que les permita controlar las esferas políticas y religiosas que les otorgue verdadero poder. Y, entonces, imponer sus extrañas ideas científicas y ocultistas.

Su primer movimiento ha sido envenenar a una serie de familias pobres con una sustancia a la que denominan «Agua Negra», a modo

de prueba para determinar su efectividad antes de liberarla en los pozos que alimentan los barrios más pobres de la metrópolis. Para asegurarse de que nadie se inmiscuye en sus planes, han acabado con aquellos que podrían comprender sus planes y actuar contra ellos: los miembros de la Orden da Vinci residentes en la ciudad.

### ¿Cómo lo han hecho?

Han colocado una serie de cubos con su *Agua Negra* en puntos estratégicos que algunas de las víctimas han recogido y bebido confundiéndola con agua sucia (algo normal en estos días de pobreza). La realidad es que esta extraña sustancia es un icor oscuro obtenido a partir de un pozo contaminado por la Anomalía. Aquellos que lo consumen sufren un brote psicótico y asesino que les empuja a acabar con aquellos desdichados que caigan en sus manos, para después morir agonizando entre alucinaciones. Estos síntomas serán confundidos por un brote de una enfermedad nueva.

### ¿En qué punto llegan los PJ?

El plan lleva semanas en funcionamiento. Hasta el momento ha habido cuatro brotes y los miembros de la Orden da Vinci en la ciudad han sido eliminados por completo, ex-

cepto el obispo. Los PJ llegan a Londres una o dos noches antes de que la Royal Society de su próximo paso y libere las aguas ponzoñosas en el primer pozo.

## La Royal Society

La *Royal Society* es una pequeña sociedad secreta con tan solo media docena de miembros, sin embargo, aunque pocos, son muy poderosos e influyentes. De cara al exterior, son un club de burgueses que coleccionan arte, libros y a los que les gusta viajar. La realidad es que varios de ellos son hombres abstractos con ansias de poder. Actualmente en Londres hay dos de ellos ejecutando el plan, el resto esta fuera de la ciudad ocupados en otros asuntos. Poseen una sede en la zona alta, donde celebran fiestas o reuniones cada pocos días. No es fácil encontrarles por la ciudad y puede que los PJ ni les presten atención hasta descubrir que podrían ser quienes estar detrás de las desapariciones. De hecho, los PJ no deberían acceder a la sede ni a sus miembros hasta que se celebre una fiesta. Cuanta menos información tengan sobre la sociedad secreta de antemano, mejor.

## Las entrañas de la bestia

En las alcantarillas de la ciudad, se encuentran antiguas ruinas y cisternas de otra época. En una de estas cisternas los miembros de la Royal Society realizan sus rituales y

sacrificios, lanzando los cadáveres al agua, que más que roja se está volviendo negra a causa de su alta concentración de esencia anómala. Era un lugar de suicidio ritual en tiempos preromanos, y todavía hoy contiene el odio de pueblos enteros, una energía que ha estado siglos encerrada, lejos de debilitarse ha ido fermentando y robusteciéndose. El gran pozo que los sectarios de la Royal Society denominan «las entrañas de la bestia» emiten una fuerte energía de la Anomalía que puede incluso afectar a aquellos que estén cerca haciendo que se vuelvan locos y sedientos de sangre.

En este momento el lugar es un pozo de aguas negra oscura y corrupta, en donde flotan varios cadáveres (los de los miembros desaparecidos de la Orden da Vinci). Es de difícil acceso y muy peligroso. Es probable que no pueda purgarse jamás el lugar de dicha energía y la solución sea tapiarlo para siempre.

## Joseph y la desaparecida logia de la Orden

Joseph es el nexo de unión de la trama con los PJ, pero el pobre apenas sabe nada de lo que ocurre. Su labor era coordinar a los miembros desde *Black's Book*, la antigua librería que hace de sede de la orden en la región. Joseph les puede contar poco más sobre los casos que lo que tiene anotando en un papel que dará a los PJ, pues las







desapariciones de los seis otros miembros de la orden se han producido por la noche y sin ningún patrón establecido.

Utiliza este PNJ como te convenga; por ejemplo, si necesitas dar a los PJ alguna pista porque andan perdidos, hazlo a través suyo. Joseph no se involucrará directamente en la investigación y pasará la mayor parte de su tiempo en la sede.

## ESCENAS

**La aventura está dividida en seis escenas que tienen esta estructura:**

● **Descripción de la escena.** Está en cursiva y es ideal para leer o parafrasear a los jugadores.

● **Lugar.** En qué barrio de la ciudad se desarrolla la escena.

● **Los aspectos de la escena.** Si tiene aspectos, vendrán aquí indicados. Cuando son aspectos ocultos o pistas, los PJ no los conocen y deben averiguarlos, normalmente mediante una tirada de Investigar.

● **PNJ.** Estos vienen definidos por dos aspectos que, a su vez, son una sugerencia sobre cómo interpretarlos; El director puede usar estos aspectos durante el juego para apoyar una de sus tiradas, gastando un PD de su propia reserva (el director de juego tiene una reserva de PD igual al número de jugadores por escena). Los PNJ tienen una o dos habilidades

a +1; a veces incluso una a +2. Las que tú quieras. Quedan fuera de escena si reciben una consecuencia leve de dos o más puntos.

● **Notas:** Qué puede pasar o qué debes tener en cuenta durante la escena. Normalmente aquí se indican las tiradas o acciones que ocurren.

### ¿Está todo en el texto?

No. Es imposible contemplar todas las posibilidades. Si los jugadores se ponen a medir el tiempo, las escenas y cada palabra tendrás que improvisar mucho. Deja que jueguen y divaguen dentro de las escenas y, si se pierden, dales algún toque o alguna pista.

Hemos jugado esta aventura muchas veces ya y en cada una de las partidas he visto cosas divertidas que no tenían que ver con la trama principal pero que aun así han entrado en juego con un poco de improvisación. Estas son algunas de las acciones o frases de los diferentes grupos de juego:

● *El complot es culpa del fabricante de cubos.*

● *¡Vamos a registrar todos los burdeles!*

● *Joseph oculta algo, vamos a interrogarlo.*

● *Black's Book es una tapadera.*

● *Los mercaderes del puerto están acabando con sus antiguos empleados.*

Lo dicho. Si los jugadores se van por las ramas, improvisa y deja que disfruten. Luego ponlos sobre el camino o ya se darán cuenta ellos. Aquí tienes toda la información relevante que necesitas. Añade lo que quieras o quita lo que no te guste, es cosa vuestra.

## LA HOJA DE REGIÓN

La Hoja de Región cumple la función de un mapa, pero sin serlo. Se trata de una hoja donde vienen definidos los barrios, lugares y PNJ importantes de la ciudad. Estos quedan indicados a través de aspectos, así que también tienen relevancia en el juego: Por ejemplo, si los PJ entran en los barrios bajos (una región marcada con el aspecto «Cualquier cosa que no encontrarías en un mercado normal»), podréis invocar dicho aspecto gastando un PD como apoyo a la hora de hacer una tirada de Contactos.

Con la aventura incluimos dos hojas de región. Una rellena con datos y otra sin ellos. ¿Por qué? En mesa hemos visto que a los jugadores les gusta mucho ir añadiendo los aspectos a los barrios conforme van entrando en ellos y así tienen una cierta sensación de exploración que es bastante gratificante. Puedes usar cualquiera de ellas, según lo prefieras.

¡Vamos con la aventura!



# Sombras sobre Londres





Antes de pasar a la primera escena debes introducir a los PJ y asegurarte que todos entienden sus hojas de personaje y las reglas. Después lee la pequeña introducción y empieza con la primera escena.

## Resumen de Escenas

● **Escena 1:** Los PJ llegan a Londres y visitan la primera escena del crimen. Empieza la búsqueda de pistas. Encuentran el agua negra y el cubo que la contenía.

● **Escena 2:** Tras investigar el caso, los PJ buscan más pistas en los lugares donde han ocurrido hechos similares. Buscan por toda la ciudad y descubren varios testigos y cubos que podían contener más agua negra.

● **Escena 3 (opcional):** Los PJ siguen una pista concreta que les llevará ante **El Ancla**. Este les informará como se han distribuido los cubos y puede que tengan problemas con él.

● **Escena 4:** Un brote deja varias decenas de casos como el primero que investigaron. Descubren cual es la fuente del agua negra. Esto les lleva a las alcantarillas.

● **Escena 5:** Los PJ se adentran en las alcantarillas y descubren el foco de la Anomalía, junto con algo más. Si sobreviven y consiguen salir de las entrañas de la bestia descubren que la Royal Society está detrás de todo.

● **Escena 6:** Los PJ deben infiltrarse en una fiesta de la Royal Society para poder acabar con todos sus miembros y descubrir por qué han llevado a cabo este plan y cuáles eran sus intenciones.

## Introducción

*En todos los reinos de Europa hablan maravillas de Londres, la ciudad moderna por excelencia, donde el trabajo y las oportunidades de vida abundan y las mesas están siempre rebosantes de buenos alimentos. ¡Qué poco de cierto tiene en ello esas afirmaciones! La capital de el reino de Carlos I, elegido por Nuestro Señor, no es una ciudad de oro; ni siquiera de hojalata. Ciertamente es que la economía del reino se ha recuperado en los últimos años, que existe el trabajo y que, a pesar de ser protestantes, poseen la bendición del señor y una política económica muy avanzada respecto a otros reinos. Pero no todo han de ser alabanzas para la ciudad de la mugre.*

*Edificios de madera de hasta once plantas que apenas se tienen en pie se amontonan unos apoyados sobre otros. Dentro de ellos viven familias enteras, las más afortunadas tienen una única cama para toda la familia. Las ratas campan a sus anchas entre montones de fruta y alimentos podridos que se encuentran diseminados en las angostas calles. El centro de la*





ciudad y sus alrededores están abarrotados de personas, que van de un lugar a otro –incluso a caballo– entre cientos de puestos ambulantes que ofrecen pescado y comida. El humo de las industrias textiles fluye por encima de estas calles estrechas como una espesa capa de nubes negras que apenas dejan ver el cielo. Toses y flemas son tan comunes entre la población que esta huye temerosa ante cualquier indicio de contagio, y es que la peste se encuentra a la vuelta de la esquina. Hace apenas tres generaciones la muerte negra diezmo la población. Vuestras mercedes no tienen nada que temer, pues la viruela y otras enfermedades solo afectan a los más desfavorecidos fruto de la insalubridad propia de las personas malnutridas y pobres de la ciudad.

Por si esto fuera poco, cuando cae la noche y se encienden las lámparas de aceite, Londres se vuelve una ciudad tenebrosa. Los maleantes y rateros se esconden tras las esquinas esperando asaltar a cualquier gentilhomme que abandone el teatro a altas horas de la noche. Por fortuna la guardia de Londres está preparada para ello, pero hay muchas cosas que escapan a los simples ojos mortales: Brutales asesinatos, ruidos extraños y cosas que no son lo que parecen. Mientras tanto, los ciudadanos más nobles permanecen con

un ojo puesto en la rebelión de los obispos que amenaza con hacer estallar una nueva guerra civil entre los pueblos del reino.

Los últimos sucesos en Londres han sido terribles. En apenas unos meses los miembros de la logia local de la Orden da Vinci han desaparecido en extrañas circunstancias. La ciudad de Londres empieza a sufrir fenómenos sobrenaturales con creciente frecuencia y la Anomalía amenaza con golpear con fuerza la ciudad. Algunos dicen que la situación se prolongará hasta volverse insostenible y que llegará a formar parte de los libros de historia como ya lo hizo la peste negra. Nadie sabe cuál es el origen de ello, si es que hay uno, ni qué acabara ocurriendo, pero lo que es sí seguro es que cada semana ocurre algo extraño y que la orden ha perdido a todos sus miembros salvo uno. Con motivo de encontrar la raíz del caos sobrenatural de la ciudad. Joseph, obispo de la Orden en Londres ha pedido ayuda a las diferentes logias de las principales naciones de Europa, suplicando que envíen a algunos de sus miembros más destacados. Vosotros sois esas personas: Hombres abstractos con experiencia y poder suficiente para enfrentaros a cualquier mal y descubrir el origen de lo que puede ser el final de la ciudad de Londres.

## Escena 1: Sangre sobre Londres

Los PJ han viajado por distintos medios hasta el puerto de Londres, donde les espera un carruaje negro con cochero que fácilmente reconocen como su transporte gracias a las iniciales de la Orden o algún símbolo específico.

*A vuestra llegada al puerto de Londres (cada uno por su lado) os encontráis frente a un bullicio que no habíais visto en ninguna ciudad. Un constante ir y venir de trabajadores y mercancías, un hedor indescriptible y un molesto murmullo que no cesa. A unos metros de distancia distinguís un carruaje que en vez del habitual escudo de armas en la puerta lleva un libro grabado. Se trata del carruaje de la Orden que os espera. De pie, junto al coche, un cochero vestido elegantemente os espera con impaciencia.*

Una vez frente al carruaje los PJ deberían describirse y presentarse, pero sin mucho tiempo ya que Joseph les espera en una de las calles de Londres porque algo ha ocurrido mientras llegaban.

*Apenas habéis tenido tiempo para conoceros y ya os requieren. Apresuradamente subís al carruaje y este se lanza a una carrera contra el tiempo por las estrechas calles de la ciudad. Está comenzando a*

*llover cuando llegáis a un cruce de calles y el cochero se detiene. A través del ventanuco podéis ver al que, por la descripción, debe ser Joseph, el obispo y único superviviente de la Orden da Vinci en Londres. Se encuentra frente a una casa con la puerta abierta discutiendo con dos guardias. Parece que la cosa no pinta bien. Joseph se dirige a vosotros.*

Joseph invitara a los PJ a que vean la escena del crimen, no sin antes hablar con los guardias y usar un poco de su persuasión. Tras esto, los PJ podrán entrar sin ser molestados.

**Lugar:** Los barrios bajos.

*Apenas habéis entrado en la estancia cuando los pies se os empapan de un líquido. Es sangre. Una gran cantidad que cubre todo el suelo, formando un enorme charco. Su olor revuelve vuestros estómagos y apenas os deja respirar. Es un hedor pestoso, a medio camino entre humedad, podredumbre y muerte. En el centro de la estancia, apiñados, tres cadáveres. Uno pertenece a una mujer de mediana edad y los otros a dos niños que apenas han llegado a la adolescencia.*

*El edificio posee una segunda planta. Esta estancia parece el dormitorio de toda la familia. Hay varios lechos repartidos por ella, ropa y otros ele-*







*mentos cotidianos. En el centro, y sobre un charco de sangre, yace el que parece el hombre de la casa. Su cuerpo esta tendido boca arriba como observando el techo. Al acercarnos, veis que su mirada no existe, sus ojos han sido arrancados y las cuencas están cubiertas por un líquido negruzco que enfatiza su expresión de horror.*

Los PJ deberán pasar una tirada de Razón con dificultad Bueno (+2) para poder entrar en la escena. Si no la superan se sentirán horrorizados. Recuerda que para ello deberán lanzar los cuatro dados Fudge y sumarle su puntuación en Razón: si el resultado es +2 o más podrán entrar en la escena sin problemas. De lo contrario se sentirán horrorizados y, aunque también podrán entrar, ganarán un aspecto temporal llamado «horrorizado» que tú, malvado MS, podrás invocar para dificultarles alguna tirada de investigación. (Esto es una simplificación del sistema, si quieres ser más exacto, puedes tratarlo como un ataque a +2 y, en caso de producirse una consecuencia, aplicar el resultado adecuado.)

Los PJ deberán estudiar el lugar y superar una o varias tiradas de Investigar con dificultad Bueno (+2) para conseguir averiguar cualquiera de estos aspectos ocultos. Cada punto que obtengan por encima de la difi-

cultad podría darles una pista más, o no, según lo consideres. Pueden incluso hacer tiradas de Espíritu para ver si notan algo raro sobre el líquido y la estancia. Hay varios aspectos o pistas posibles: dales los que consideres más apropiados según lo que estén investigando.

### **Aspectos ocultos de la escena o pistas:**

- *El hombre parece haber asesinado al resto de la familia de forma brutal.*
- *Tiene restos de piel en las uñas, por lo que no ha usado ninguna arma.*
- *Se ha arrancado los ojos con sus propias manos.*
- *En la escena no hay ninguna señal de que se trate de un ritual o práctica ocultista.*
- *Se trataba de una familia pobre.*
- *El líquido que se encuentra en sus cuencas es muy extraño.*
- *No hay dudas de que los restos del líquido parecen tener una conexión con la Anomalía.*
- *No parece que haya entrado nadie más en la casa.*
- *Un cubo al final de la habitación contiene una pequeña cantidad de ese líquido negruzco.*

Tras investigar la escena y hablar con Joseph, este les dará un pequeño papel en el que hay anotados los lugares de los diferentes casos similares y la fecha aproximada. También les invitará a Black's Book, que es la librería que él vigila y se de de la Orden da Vinci en Londres.

**IMPORTANTE:** Deja que los jugadores desarrollen sus propias teorías, que investiguen, que piensen y que le den la vuelta a los hechos antes de pasar a otra escena. No se lo pongas fácil.

*Los sucesos de estas últimas semanas han sido terribles. Las investigaciones de la orden no han conducido a nada, únicamente a tener una leve idea de los sucesos y lugares donde han ocurrido hechos similares. Esto tiene que ser mucho más que un simple brote de locura. Estos son los hechos:*

● *Un marinero en el puerto fue abatido a disparos por sus compañeros, tras atacarlos e intentar arrancarse los ojos (puerto).*

● *Una familia fue asesinada nada más llegar a casa por una vecina, completamente loca, con arañazos por todo el cuerpo (barrios bajos).*

● *Siete empleados de las atarazanas reales acabaron a puñaladas tras sufrir un brote de locura colectiva (centro urbano).*

-Nota de Joseph.

## ESCENA 2: AFINANDO PISTAS

Tras la primera escena los PJ se encuentran con un misterio y una situación que no parece tener sentido. Apenas tienen pistas, pero ya se puede oler que hay un componente sobrenatural o inusual en los sucesos ocurridos. En este punto puede que quieran ir a visitar los diferentes lugares donde se produjeron los hechos en busca de información o pistas.

Esta escena no termina hasta que consideres que los PJ saben suficiente. Puede que sea tras visitar un lugar o varios, eso depende de ellos. La siguiente escena los sitúa frente a un suceso que les acabará de revelar lo que ocurre y los pondrá sobre la pista definitiva, así que alarga esta escena lo que consideres necesario para que investiguen. El cómo consigan estas pistas dependerá mucho de cómo jue-

guen. Puede que hagan tiradas de Persuadir para conseguir información, que los PNJ no sepan nada y sean ellos quienes descubran el cubo, que consigan información de algún contacto, etc. Lo más normal sería que consiguieran la información investigando las escenas de los crímenes y hablando con los posibles testigos.

Las tiradas sociales de Persuadir y Provocar son enfrentadas; esto significa, que su dificultad viene determinada por una habilidad o tirada opuesta del PNJ, como Razón. Si no tiene la habilidad, determina una dificultad sencilla como Normal (+1) o Mediocre (0). Aplica esa misma dificultad a las tiradas de Investigar. Lo importante es que los jugadores desarrollen las escenas sin necesidad de muchas tiradas.





## La Pícara mozuela

**Lugar:** *La Pícara mozuela* es un barco que se encuentra anclado en el puerto de Londres.

*En el puerto hay atracado un inmenso mercante en donde debe trabajar casi un centenar de marineros. No es el más grande pero sí en donde se aprecia más actividad. El barco está repleto de actividad, sus marineros no dejan de cargar y descargar mercancías.*

### Personajes:

- **El contraмаestre:** «Este barco no funciona solo», «Trabajadores o negocios es lo que quiero».
- **Pit el grumete:** «Un simple grumete», «¿Qué ordenes tiene para mí?»

En el puerto, los PJ acabarán averiguando que el incidente se dio a bordo del barco Pícara mozuela hace unos días. Allí, si indagan, podrán hablar con el contraмаestre o bien con uno de los compañeros del marinero muerto. Incluso podrían acceder a cubierta. Para ello deberán pasar tiradas de Investigar, Contactos, etc. o bien ingeniárselas para llegar hasta allí de otro modo.

### Aspectos ocultos de la escena o pistas:

- El marinero sufrió un brote de locura.
- Era una persona normal.
- Un cubo como el de la anterior escena se encuentra en el barco.

## Las viejas atarazanas

**Lugar:** Centro urbano.

*Un edificio gris se alza junto al río. Si bien existen en Inglaterra otros puer-tos mejor preparados para la reparación y construcción de barcos, estas atarazanas siguen teniendo una cierta actividad. Está separado por unos cuantos metros del resto de casas, rodeado por un alto muro y coronado por una puerta de acero forjado.*

### Personajes:

- **Señor Velier:** «Dulce y amable caballero de negocios», «No quiero problemas en mi fábrica».
- **Un trabajador:** «Un poco más de trabajo significa un poco más de comida», «Todos estamos condenados en esta vida».

Este lugar es el único donde los PJ no encontrarán un cubo como el de la primera escena. Pero hablando con alguno de los empleados podrán deducir que sí hubo alguno en el pasado. El capataz de la fábrica es un señor muy agradable, con un cierto toque diferente. Usa maquillaje y le encanta que visiten su fábrica; sin embargo, no hablará del altercado o le costará hacerlo. Los PJ deberán superar una tirada de Persuadir a dificultad Bueno (+2) para intentar sonsacarle algo de información.

### Aspectos ocultos de la escena o pistas:

- No es normal que siete compañeros en su sano juicio acaben a puñaladas.
- Se encontraban mal tras desayunar.



## La casa tapiada

**Lugar:** Una casa en los Barrios bajos.

La casa no destaca demasiado, excepto porque esta tapiada. Se apiña junto al resto en uno de los barrios más pobres y sucios de la ciudad. Aquí el olor a basura, animales y hombres es casi insoportable. Varias personas hacen su vida en la calle, ya sea mendigando o vendiendo baratijas.

### Personajes:

● **Vecino:** *«Intentamos salir adelante», «Unas monedas me solucionarían la semana».*

### Aspectos ocultos de la escena o pistas:

- *Una familia normal.*
- *En el exterior de la casa hay un cubo que os resulta familiar.*
- *Los hechos y el suceso son casi iguales al más reciente.*
- *El hombre solía acudir a la Rata Mojada (opcional).*

## ESCENA 3: LA RATA MOJADA (OPCIONAL)

Esta escena es opcional y lleva a los PJ a La Rata Mojada, un prostíbulo y fumadero de opio donde podrían contactar con El Ancla. Este último es un criminal de cierta importancia de los barrios bajos de Londres, a quien encargaron mover los cubos con agua negra por la ciudad.

## Otras opciones

Puede que los PJ deseen barajar otras opciones en la ciudad. Recuerda, pueden ir a cualquier punto que deseen. A la iglesia, a alguna posada, al mercado, preguntar por las calles, etc. En estos lugares será más difícil conseguir información que les ayude pero, si ves que los PJ van muy perdidos, puedes facilitarles alguna pista o aspecto oculto de otra localización.

A final de esta escena los jugadores tiene que tener una ligera sospecha de que en la ciudad alguien ha utilizado una serie de cubos con el «agua negra», provocando que varias personas sufrieran esos brotes asesinos. En este punto deberías introducir la siguiente escena a media noche o bien puedes introducir la escena opcional (ya que no tiene demasiada relevancia). Si quieres jugar la aventura en dos sesiones en vez de una, es un buen momento para introducir una escena de acción.

Hablar con El Ancla no es fácil. Si los PJ llegan a la Rata Mojada y preguntan por él sin más, uno de sus secuaces se hará pasar por él con la intención de sonsacarles qué quieren. Si lo que le dicen no le interesa, no los recibirá. En caso contrario, les hará llevar a su presencia.





Para resolver esta escena los PJ tendrán que hacer uso de su ingenio y conseguir convencer al secuaz del Ancla para que este los reciba. Si la cosa no va bien, es posible que se produzca un enfrentamiento en el local o que luego envíen unos matones a por ellos. Pueden hacer tiradas de Contactos, Investigar, Persuadir, etc. a una dificultad más alta, en torno a Grande (+3). Si consiguen hablar con El Ancla y lo convencer para que les ayude, este les dará información sobre los cubos y quién los ha colocado.

**Lugar:** Los barrios bajos.

La Rata Mojada es uno de los principales antros de la ciudad. Carne, opio, vino y todo aquello que se pueda desear, ya esté lluviosa o despejada la noche. En este lugar el ambiente siempre es bullicioso y prácticamente todos sus rincones están ocupados por clientes. El servicio está compuesto tanto por hombres como por mujeres, que ofrecen indistintamente su compañía. Todo ello iluminado bajo las penumbras rojizas de la escasa iluminación que dejan pasar los pañuelos de seda oriental.

#### **Aspectos ocultos de la escena o pistas:**

- *He estado entregando unos cubos de agua porque me pagaron bien por ello, sin preguntar.*
- *El hombre que me lo encargó estaba encapuchado pero su habla le delataba como alguien de buena familia. Mostraba una ligera cojera.*

● *¿Esos cubos estaban cargados con agua endemoniada? ¡Pues no es mi problema!*

Es una escena opcional, porque se puede jugar sin ella. Aporta más pistas e información al caso, si son necesarias, pero en realidad la escena no es de vital importancia pues la siguiente ya sitúa a los PJ sobre el camino correcto. Pese a todo, proporciona información útil para descubrir lo elaborado que es el plan de la Royal Society y que los PJ empiecen a sospechar que hay alguien oculto tras los sucesos.

#### **¿Segunda sesión?**

En este punto puede que llevéis jugando unas horas y queráis continuar otro día. También pudiera darse el caso de que los jugadores vayan muy rápidos y aún queda mucho tiempo por delante. Acabar una sesión en una escena de investigación dejara a los jugadores demasiado tranquilos, así que dales acción. Aquí tienes cuatro ideas para meter una escena de acción rápida y potente que sirva de inciso entre otras o cierre de la sesión.

- Quizás la Royal Society sepa que hay gente tras sus pasos, bien debido a alguna complicación, mala tirada o pista que hayan dejado los PJ. En tal caso, contratarán un grupo de maleantes para que les paren los pies.

● Si ha pasado al menos una noche desde su llegada, podrían producirse otros altercados, o incluso que alguien sea poseído por la energía de las entrañas de la bestia y cause problemas. En ese caso, los PJ se enfrentarán a un hombre corrompido, con los mismos fluidos negros en los ojos.

● Aunque El Ancla haya sido amable, puede cambiar de opinión y decidir que saben demasiado, de tal modo que envía a un grupo de sus hombres para acabar con ellos.

● Es posible que la Royal Society mueva sus hilos entre la justicia local, utilizando a la guardia de Londres para encontrar una forma de incriminar a los PJ. Usar un alguacil poderoso e intocable se lo pondrá más difícil a los PJ. Podrían incluso acabar en el calabozo si intentan atacarlo.

No enfrentes a los jugadores a un solo villano, emplea uno por PJ.

### **PNJ posibles:**

● **Maleante:** *«Tienes que morir, ahora»*. Pelear y Disparar +1. Solo soporta una consecuencia leve: si es dañado, quedará fuera de combate.

● **Hombre poseído:** *«¡Muerteeee!»*. Pelear y Atletismo +1. Solo soporta una consecuencia leve: si es dañado, quedará fuera de combate.

Usa los aspectos para darle un empuje a los PNJ cuando haga falta. Recuerda que activar un aspecto suma un +2 a la acción si es justificada o te permiten volver a tirar.

### **Mecánica de combate:**

● Todos los PJ y PNJ hacen una tirada de Pelear o Disparar para establecer el orden de actuación: quien obtuviese el resultado más alto actúa primero, y el resto en orden decreciente.

● Cuando un PJ ataca lo hace con la habilidad de Pelear o Disparar. El defensor hace una tirada de Atletismo, aunque también puede defenderse con Pelea de ataques cuerpo a cuerpo. Si el atacante obtiene un resultado superior en la tirada de defensa, causa estrés. El estrés es igual la diferencia entre ambos valores.

● Si un PNJ recibe uno o dos puntos de estrés, recibe una consecuencia leve; si recibe tres o más, quedará fuera de combate (a no ser que prefieras que soporten más consecuencias).





## ESCENA 4: LA NOCHE DE LOS 100 MUERTOS

**Lugar:** Mayfair

En cualquier momento que lo consideres oportuno (preferiblemente por la noche o la madrugada), Joseph informará a los PJ de que algo terrible ha ocurrido. Si habéis jugado la partida en dos sesiones, puede que hayan pasado uno o dos días.

*En el barrio de Mayfair se han producido varias decenas de muertes con las mismas características. Los guardias de la ciudad y el alguacil tienen la zona en cuarentena, por si se tratase de algún brote de alguna enfermedad que produce locura. Para cuando llegan los PJ, todo ha terminado, pero el lugar está plagado de guardias.*

La plaza principal del barrio de Mayfair está vacía. Formando un cerco a su alrededor se encuentran varias decenas de guardias, que no permiten el acceso al pozo situado en el centro de la plaza, la fuente de agua más importante del barrio. Gritos y lamentos son el sonido de fondo; la tragedia se masca en el ambiente. Joseph se encuentra charlando con algunos de los guardias y os hace una señal para que os acerquéis.

En este punto Joseph les informará sobre la situación. Los PJ pueden convencer a los guardias –con tiradas de Persuadir– para que les den acceso y poder ver las escenas de la tragedia, o bien deberán esperar a que se retiren todos, observando desde lejos como son retirados los cadáveres. Sea como sea. Pocas pistas que no conozcan obtendrán de las diferentes escenas. El punto importante es el pozo que, como resultará evidente para cualquier PJ que lo pueda examinar, está contaminado de aguas negras.

### Aspectos ocultos de la escena o pistas:

- Una decena de hogares han sufrido los mismo brotes psicóticos.
- En apenas unas horas, ha muerto varias decenas de personas.
- Esta vez no hay cubo, la causa directa es el pozo y lo que sea que haya bajo él.

Deja que los PJ aten cabos y pídeles alguna tirada de Investigar si es necesario. Cuando descubran que el pozo está contaminado con agua negra, el siguiente paso más lógico es descender a las alcantarillas y buscar el origen.



## ESCENA 5: LAS ENTRAÑAS DE LA BESTIA

**Lugar:** Alcantarillas bajo Mayfair.

*Encontráis una entrada del alcantarillado que desciende bajo tierra. Su diámetro es el de un hombre y, pese a la oscuridad de la noche, su boca se abre aún más oscura, como si ansiase devoraros. Al adentraros, camináis entre mierda y desechos descendiendo hacia las entrañas de la ciudad.*

*Tras avanzar unos minutos interminables, guiándoos más por vuestra intuición que por otra causa, llegáis a lo que parece la base del pozo del barrio de Mayfair donde estuvisteis antes. Una gran sala circular, tallada en la tierra y atravesada por un largo cilindro de piedra que debe ser el pozo que se clava en el corazón de la ciudad. Desemboca en la sala, de forma un tanto tosca y apresurada, un túnel construido en piedra que va a conectarse con el pozo central. No hace falta ser un experto para darse cuenta que su construcción es reciente a la par que apresurada. Una cañería improvisada se pierde en la oscuridad hacia la derecha siguiendo un ancho pasillo.*

Y tras caminar un buen rato llegarán a las entrañas de la bestia. En este punto puede que los PJ noten una fuerte energía de la Anomalía que invade todo el lugar.

*A medida que os adentráis por el túnel de la derecha, la oscuridad se va volviendo casi tangible. Camináis unos minutos hasta llegar a una estancia inmensa, quizás del tamaño de una barriada. El techo y las paredes están fuera del alcance de vuestra vista. El silencio es molesto y una presencia extraña ocupa toda la estancia; os oprime el pecho y no os deja respirar con normalidad. Al fondo de la sala, entre jirones de oscuridad casi palpable, distinguís una gigantesca cisterna de agua; por su aspecto, quizás sea de otra época. El agua que contiene está en calma.*

### Aspectos de la escena:

- Absoluta oscuridad.
- Una presencia y energía extraña.
- ¡No veo más salidas!

### Aspectos ocultos de la escena o pistas:

- Es el origen de la agua negra.
- Un lugar de mucho poder, a medio camino entre la realidad física y el mundo espiritual.
- Este lugar ha sido manipulado; hay señales de prácticas rituales.
- Sangre, cera y trozos de pergamino.
- Hay algo más en el agua.
- Una fuente de odio acumulado, procedente de otra época.

En este punto los PJ ya no deberían tener ninguna duda de cuál es el origen de este agua. ¿Pero que más





hay en ella? En un momento dado (cuando lo creas conveniente) el agua empezara a moverse y de ella, saldrán a flote algunos miembros humanos. Y, de entre estos, saldrán entre uno y tres cadáveres animados que se lanzarán sobre los PJ (según lo consideres). Estos cadáveres son los antiguos miembros de la logia de la Orden. Los PJ tendrán que combatir contra sus propios hermanos, alzados como monstruosidades por un extraño poder.

Los PJ sufren automáticamente un ataque de fuerza +3 contra su Razón. Los que fallen sufrirán aspectos del tipo «en estado de shock», «echo un ovillo», etc. Inmediatamente después serán atacados por los cuerpos de los que fueran sus hermanos de Orden. Los PJ ganarán automáticamente la iniciativa debido a la lentitud de los cadáveres.

### Personajes:

● **Hermano de la Orden:** *«El caos debe acabar con vuestro espíritu», «Hundios en las aguas de la corrupción».* Pelear y Atletismo +2. Provocar +1.

### Provocar miedo y otras artimañas del narrador

Gastando un PD, puedes usar los aspectos de la escena para que los cadáveres animados obtengan un +2 a su acción de Provocar. Esto ataca la

Cordura de los PJ. De esta forma, los PJ podrían sufrir consecuencias relacionadas con el miedo que los cadáveres animados producen. Recuerda que los PJ se pueden defender con Razón frente a este ataque.

De hecho, es muy probable que en este punto los PJ lo pasen mal. Por un lado, sufrirán las consecuencias del daño físico del enfrentamiento y, por otro, a las consciencias de Cordura del ataque mental. Haz que se enfrente con dos o tres cadáveres animados, no más. Si no, es posible que no lo cuenten.

Tras el combate, los PJ encontrarán una salida secreta por otro lugar que les llevara a un largo túnel. Este parece ascender y ascender, hasta salir a la ciudad. El camino que les lleva a la salida tiene claras muestras de haber sido transitado con regularidad: incluso puede que encuentren algún resto de pisadas o trozos de antorchas. Saldrán por una apertura tapada por unos listones de madera y oculta al exterior. Al salir, verán que se encuentran en el patio de la sede de la Royal Society. En este punto, los PJ ya pueden imaginarse que los causantes son ellos. ¿Pero cómo acceder a sus miembros o qué hacer llegados a este punto?

*El túnel que parece conducir a una salida en la ciudad está lleno de pi-*



*sadas y restos, así como trozos de antorchas consumidas. Sin duda este ha sido el camino que han utilizado aquellos que han ideado este maligno plan. El estrecho túnel os lleva a una salida cubierta con listones de madera; al despejar esta improvisada entrada, os hayáis en un patio frente a un inmenso y gris edificio. En el marco de la puerta puede leerse: Sede de la Royal Society of London.*

## ESCENA 6: LA ROYAL SOCIETY OF LONDON

En este punto los PJ ya saben que la Royal Society está detrás de todo, pero no saben porqué. Las entrañas de la bestia se pueden tapiar para que nadie vuelva a entrar o bien con el tiempo intentar eliminar esa energía negativa, algo que será casi imposible. Ahora mismo, los PJ pueden:

● **Esperrar una noche y asistir a la fiesta** haciéndose pasar por miembros de la nobleza.

● **Infiltrarse antes en el edificio** y buscar una entrada a los sótanos de la sede de la Royal Society.

### En la fiesta

*El gran edificio se viste de gala esta noche. Telas de seda y terciopelo visten la entrada. En su interior se respira un aire de nobleza y despreocupación. Una gran estancia alberga a todos los invitados, que rondan algo más del centenar. Un amplio banquete y pista de baile iluminados*

Ya sea a través de una tirada de Contactos o hablando con Joseph, los PJ descubrirán que se celebrará una fiesta a la noche siguiente en el lugar: una jornada de puertas abiertas para toda la nobleza de Londres. Un momento perfecto para colarse en la fiesta y acabar con los responsables de este plan tan macabro.

*por una inmensa lámpara de araña. Todos los rostros os parecen iguales. ¿Dónde encontrar el mal en un lugar así?*

Los PJ no lo tendrán fácil para localizar a los miembros de la sociedad secreta que emplea la Royal Society como tapadera. Deberán hacer tiradas de Espíritu con dificultad Buena (+2) para poder encontrar alguna señal en ellos. Los hombres abstractos que forman parte de la conspiración posiblemente sean conscientes de la la presencia de los PJ y, por su parte, podrían actuar de varias formas distintas:

● **Atacarlos** en medio de la fiesta mediante su habilidad de Esencia +1 (Espíritu o Mente), provocando terribles visiones o pesadillas y consecuencias de Cordura. Esto puede causar un enorme alboroto.





● **Descender al sótano**, donde se producirá un enfrentamiento más físico en el laberinto.

● **Huir**. Lo más sensato en este momento y que dejaría a los PJ desconcertados. Además, es una forma excelente de continuar la trama y transformar esta aventura en una pequeña campaña. También podría producirse un enfrentamiento durante su huida, como una persecución en carruajes a gran velocidad por las calles de la ciudad.

### El sótano

*El lugar es extraño. Una estancia inmensa dividida por paredes excavadas en la roca, formando algo así como un laberinto. Decenas de estancias a ambos lados de los pasillos muestran antiguas esculturas, pilas de libros, muebles de otra época, etc. Es un gran almacén de lo más misterioso. La poca luz que ilumina la estancia apenas os deja ver donde os llevan vuestros pasos. Es cuestión de tiempo que alguien os descubra aquí abajo.*

Los PJ podrían encontrar una entrada a este sótano a través de los túneles de las alcantarillas o colarse en él durante la fiesta, dejando atrás las salas más concurridas. El sótano es un pequeño laberinto de habitaciones y estancias donde descansan obras de artes, libros y ex-

trañas esculturas de épocas pasadas: la colección de la auténtica Royal Society of London.

Si los PJ bajan al sótano, el enfrentamiento con los miembros de la sociedad secreta será inevitable.

### La Royal Society

Solo hay dos miembros de la sociedad secreta en la fiesta o el sótano. Lo más probable es que se enfrenten a los PJ en el momento y lugar que consideres más apropiado. Ambos son hombres abstractos y, además, bien poderosos. Utilizarán su habilidad de Esencia para destrozarse la materia alrededor de los PJ, fortalecer las armas con las que ataquen, aumentar sus atributos físicos, golpear más fuerte, etc. Haz la tirada de Esencia por ellos y deja que empleen cualquier impulso generado para añadir un +2 a una tirada de ataque o actividad similar.

### Personajes:

● **John**: «La ciencia es la verdad», «Los materiales se pueden modificar con la mente». Razón y Espiritu +2. Disparar y Esencia (Materia) +1. Consecuencia leve y moderada.

● **Rupert**: «El guardaespaldas de la logia», «Mi sangre me fortalece». Pelear y Atletismo +2. Físico y Esencia (Vida) +1. Consecuencia leve y moderada.

Puede que los dos miembros de la Royal Society intercambien algunas palabras con los PJ revelándoles los planes que tenían en mente porque piensen que estos van a morir o que luego los PJ encuentren un dia-

rio que explique lo que estaban planeando. Sea como sea, los PJ descubrirán cual era el plan y habrán detenido, por el momento, a esta nueva sociedad secreta.

## FINAL

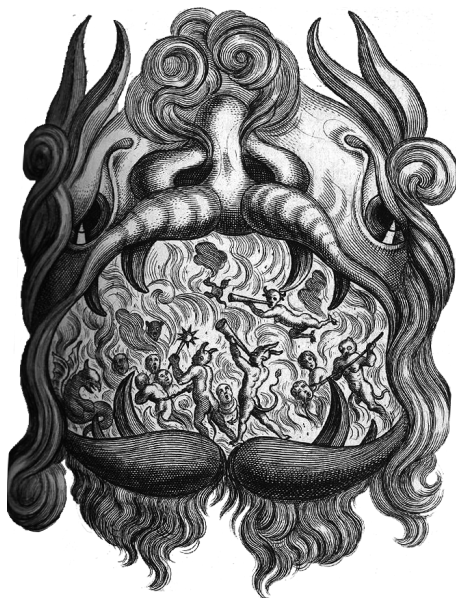
● Habrán destapado el plan y puesto en evidencia a la Royal Society. Londres no volverá a ser la misma. Los PJ podrán formar la nueva logia en la ciudad o regresar a sus países de origen.

● Quedan 26 años para el gran incendio de Londres, ¿Marcará este hecho el retorno de la Royal Society?

● ¿Ocurre algo similar en otros lugares de Europa y los PJ deberán estudiar esos fenómenos? ¿Se deben también a la Royal Society? ¿Acaso la Royal Society va camino de convertirse en una de las sociedades secretas más importantes de Europa?

● ¿Lograron huir? ¿A dónde? Los PJ seguirán a los prófugos en busca de venganza.

● Las entrañas de la bestia deben ser tapiadas para aislar el foco de otros indeseables. Pero hasta ese momento ¿ocurrirán más cosas?



**¡Hasta aquí, Sombras sobre Londres!**



# Hoja de Región

Región/reino Londres +5



La ciudad más próspera de Europa

Incendios, insalubridad y sobrepoblación

**Distrito** Barrios bajos

Cualquier cosa fuera del mercado

Vigilados por la guardia de la ciudad

**Lugar** \_\_\_\_\_

**PNJ** \_\_\_\_\_

**Notas:**

**Distrito** Centro urbano

Sede de la nobleza londinense

Acceso restringido

**Lugar** Black Book

**PNJ** \_\_\_\_\_

**Notas:**

La librería Black Book es la sede de la Orden en Londres

**Distrito** Mayfair

Industrias, extranjeros y mendigos

Humos y peligro de incendios

**Lugar** \_\_\_\_\_

**PNJ** \_\_\_\_\_

**Notas:**

**Distrito** El puerto

El puerto nunca descansa

Todos extranjeros

**Lugar** \_\_\_\_\_

**PNJ** \_\_\_\_\_

**Notas:**

Funciona durante todo el día y toda la noche

# Hoja de Región

Región/reino \_\_\_\_\_



Concepto

Otro

Complicación

Otro

Distrito

Concepto

Complicación

Lugar

Concepto

Complicación

PNJ

Concepto/Máscara

Complicación/Instinto

Notas:

Distrito

Concepto

Complicación

Lugar

Concepto

Complicación

PNJ

Concepto/Máscara

Complicación/Instinto

Notas:

Distrito

Concepto

Complicación

Lugar

Concepto

Complicación

PNJ

Concepto/Máscara

Complicación/Instinto

Notas:

Distrito

Concepto

Complicación

Lugar

Concepto

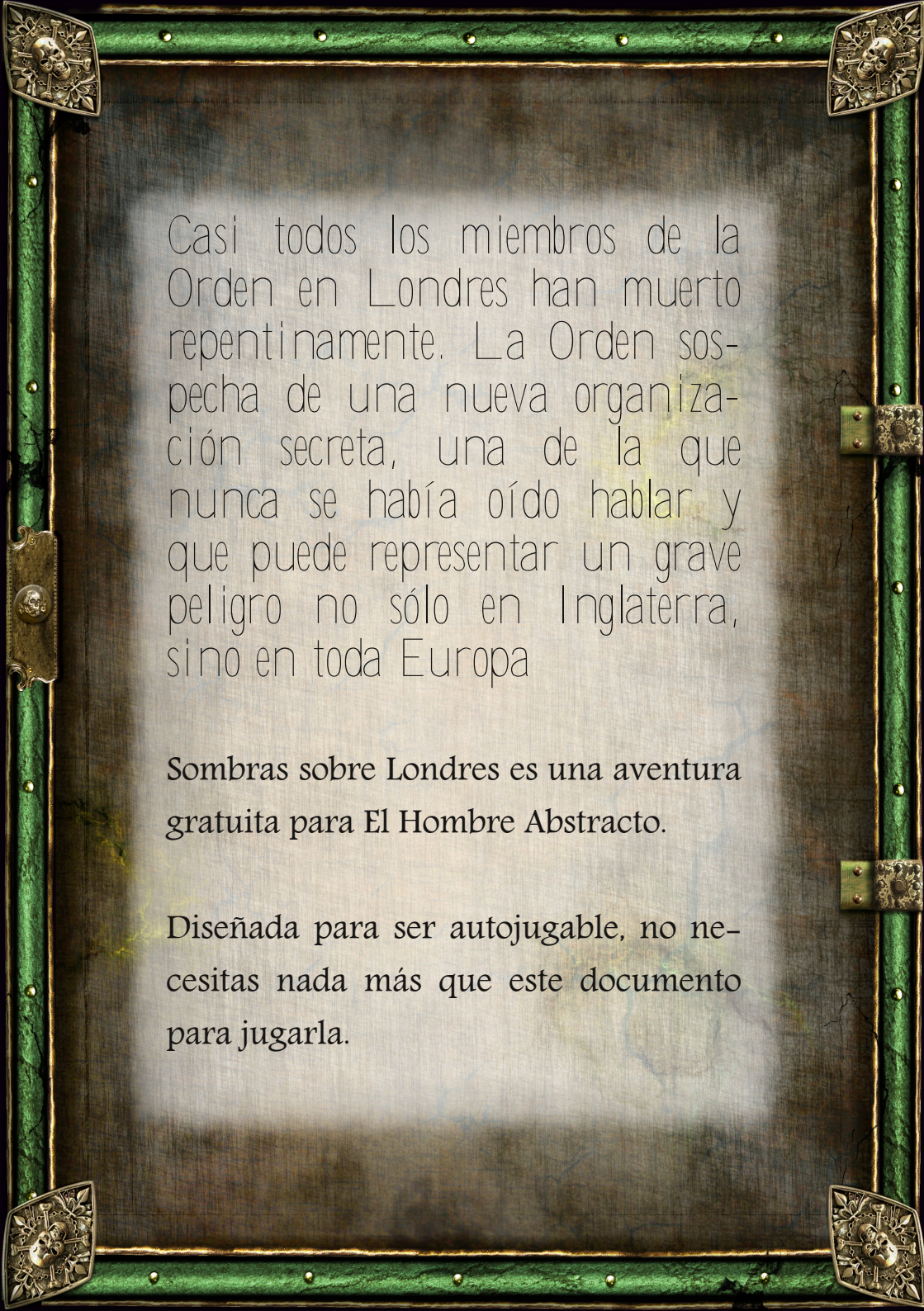
Complicación

PNJ

Concepto/Máscara

Complicación/Instinto

Notas:



Casi todos los miembros de la Orden en Londres han muerto repentinamente. La Orden sospecha de una nueva organización secreta, una de la que nunca se había oído hablar y que puede representar un grave peligro no sólo en Inglaterra, sino en toda Europa

Sombras sobre Londres es una aventura gratuita para El Hombre Abstracto.

Diseñada para ser autojutable, no necesitas nada más que este documento para jugarla.