

Nephilim

EL NOMBRE DE LA ROSA

por Jordi Cabau

En los pasados Días de Joc salía al mercado la traducción al castellano de Nephilim, realizada por Joc Internacional. Nosotros no te ofreceremos un artículo de este juego, puesto que eso ya lo hicimos en el LIDER 37. Sin embargo, lo que si ponemos a tu disposición es este módulo introductorio, que te servirá para empezara familiarizarte con el juego de Multisim.

Este escenario ha sido ideado con el fin de facilitar la aproximación al mundo de NEPHILIM. En él los Nephilim, cuya última encarnación puede haber tenido lugar varios siglos atrás, se encontrarán con el viejo problema de tener que adaptarse a una nueva época, con la dificultad añadida de que nada más llegar a la misma ya tienen tras de sí a una sociedad secreta dispuesta a complicarles la vida.

Modificándolo ligeramente este escenario puede cumplir la misma función con uno o varios jugadores. La acción puede ambientarse teniendo como punto de partida cualquier pueblo cercano a una ciudad medianamente importante.

Agradecimientos: A Juanjo, Marta, Alex y Roser por su colaboración y paciencia.

Antecedentes

Javier es el representante de un importante grupo inversor extranjero. Su nombre aparece a menudo en los medios de comunicación y es invitado regularmente a participar en convenciones, debates, etc.

Durante una reciente crisis internacional Javier ha recibido orden de convertir en capital líquido parte de las inversiones que tiene el grupo financiero. Dicha orden está motivada por la urgente necesidad que tienen sus jefes de financiar algunos aspectos turbios de la crisis.

Debido a la urgencia del caso algunas de las operaciones realizadas por Javier son de legalidad más

que dudosa. La complejidad de las relaciones nacionales e internacionales, así como los intereses políticos y económicos, son la causa de que algunos representantes políticos próximos a Javier hagan la vista gorda a las maniobras de éste.

Una de las diversas operaciones ideadas por Javier para proporcionar de forma rápida capital líquido a sus jefes consiste en la compraventa de un importante paquete de acciones. La operación producirá unos beneficios considerables sin ningún riesgo: esto último es posible gracias a una información filtrada por un conocido de Javier.

Las leyes internacionales que regulan los intercambios bursátiles hacen necesaria la presentación a las autoridades pertinentes de una garantía que cubra las posibles pérdidas que pueda generar la operación de compraventa en caso de fracaso. Javier sabe que dicha posibilidad es inexistente pero, aún así, está obligado a presentar la garantía correspondiente para poder llevar a cabo la operación.

Para disponer de la cantidad requerida para la garantía Javier necesita tiempo, algo de lo que no dispone. A estas alturas una ilegalidad más ya no importa, por lo que Javier inicia la falsificación de los documentos necesarios para permitirle presentar como garantía una serie de antigüedades y objetos de arte de gran valor que no son de su propiedad.

El auténtico propietario de los objetos es una institución que los tiene en custodia en uno de los bancos administrados por Javier. La maniobra de Javier es desconocida por los verdaderos propietarios, los cuales están convencidos de que dichos objetos permanecen seguros en las cámaras acorazadas del banco.

El hecho de que dichos objetos lleven guardados muchos años y de que sus propietarios no los saquen nunca ha sido el factor que ha motivado su utilización por parte de Javier, el cual está convencido de que una ausencia temporal de los objetos no será detectada.

Con el fin de averiguar el valor exacto de los objetos de arte propiedad de la institución, Javier reúne toda la documentación almacenada en el banco sobre los mismos. El hecho de que no encuentre papeles que indiquen el valor o la procedencia de las antigüedades le hace llegar a la conclusión de que la institución guarda dicha documentación fuera del

banco. Javier necesita conocer el valor exacto los objetos, ya que falsificará los documentos de propiedad dependiendo de éste.

La discreción es vital, por ello Javier decide encargar del asunto a un joven y prometedor ejecutivo de su empresa llamado Mario. Javier sabe que éste tiene un amigo que podrá realizar el trabajo de forma eficiente y discreta.

Este amigo es Gaspar, jefe de restauración de uno de los más importantes museos de la ciudad. Gaspar ha escrito algunos artículos y monografías sobre restauración y sus estudios le califican para realizar un informe pericial que valore los objetos en cuestión, informe que podrá ser presentado por Javier ante las autoridades encargadas de la garantía bursátil.

Javier se ha informado sobre Gaspar, averiguando que éste ha realizado con anterioridad trabajos de éstas características para museos, galerías de arte y casas de subastas, gozando de cierto renombre en los ambientes especializados.

Cuando Javier contacta con Mario no informa a éste de las especiales circunstancias que rodean el trabajo de peritación que le encarga, planteándole el asunto como un favor personal que requiere la máxima reserva y cierta rapidez. El carácter ambicioso de Mario hace que éste vea en el encargo una excelente oportunidad para destacar a los ojos de su jefe, por lo que no presta especial atención al hecho de que éste insista varias veces en la discreción que deberá rodear su labor.

Cuando Mario telefona a Gaspar para pedirle que se encargue de la tarea de peritación éste no puede negarse: su amigo es un hombre cuya amistad podría serle útil algún día, los honorarios son generosos y, además, las fotografías que le ha enviado por fax para que se haga una idea del trabajo excitan su curiosidad.

Una extraña colección

Al día siguiente, llegan las antigüedades al museo de Gaspar. Los objetos vienen en una furgoneta blindada escoltada por media docena de guardias de seguridad contratados por Javier. Nada más abrir las cajas surge el misterio: los objetos que hay en las cajas se encuentran en tal desorden que algunos de ellos han sufrido desperfectos a lo largo de años de almacenamiento. Poco después el misterio aumenta: la mayoría de los objetos, tomados inicialmente por imitaciones debido a su pésimo estado de conservación y falta de cuidados, resultan ser originales. Para Gaspar y su gente la disparidad del contenido de las cajas en temática, época y valor es difícil de explicar, a este misterio viene a sumarse el de la procedencia de las cajas. Pronto es evidente que el trabajo de peritación exigirá más tiempo del previsto, aunque promete ser apasionante.

Gaspar telefona a Mario para informarle de que necesita más tiempo y, de paso, ver si puede averiguar algo acerca de la procedencia de las antigüedades. El ejecutivo lamenta no estar autorizado a dar más información e insiste en que se debe cumplir el plazo previsto, prometiendo una prima. Gaspar ha de aceptar la respuesta y promete cumplir el plazo previsto.

A su vez Mario pregunta a Gaspar si puede ade-

lantarle el valor aproximado de los objetos que tiene en ese momento en el laboratorio. El joven yuppie oculta su sorpresa ante la enorme cifra que su amigo le dice, no sabiendo que responder ante la

afirmación de Gaspar de que la cantidad no es mayor debido al actual estado de conservación de los objetos. La conversación telefónica finaliza cuando Gaspar ruega a Mario que informe al propietario de los objetos de que estos necesitan una urgente restauración, de la cual puede encargarse él mismo. Mario por su parte asegura a Gaspar de que informará de ello al propietario.

Después de colgar el teléfono es evidente para Mario de que un misterio rodea la existencia de dichas antigüedades, por lo que decide ponerse a investigar discretamente el asunto por su cuenta.

Mientras, Gaspar reúne a su equipo de colaboradores y les plantea la situación: el informe pericial debe ser realizado en el tiempo de que disponían inicialmente, por lo que recibirán en compensación una generosa prima. Gaspar sabe que, dentro del plazo de tiempo en el que deberán realizar el trabajo, tienen lugar unas fiestas (Semana Santa, Navidad, Carnaval, etc.) y que algunos de sus colaboradores ya habían hecho planes al respecto.

Durante la reunión se realizan diversas propuestas por parte de todos los miembros del equipo: algunos proponen renunciar a sus vacaciones, otros sugieren organizar turnos para trabajar y se habla de enviar algunos de los trabajos actualmente en curso a otros talleres de restauración.

Tras debatirse las diversas propuestas Gaspar propone un plan de trabajo intensivo que adopta todas las sugerencias encaminadas a ahorrar tiempo. Por otro lado las vacaciones se dividirán en turnos, de este modo se impedirá la acumulación de cansancio y estrés que puede llegar a influir en la calidad del trabajo.

Una mansión todavía más extraña

Mientras Gaspar y su equipo dan inicio a la identificación y valoración de los objetos de arte, Mario decide informarse sobre la institución propietaria de las antigüedades. De hecho Mario sólo dispone del nombre y dirección de la entidad (lo único que Javier se ha molestado en averiguar sobre la misma). Mario no es un detective privado y su trabajo de investigación se centra en reunir todo tipo de informes sobre la sociedad desde su pequeño despacho decorado con muebles de diseño.

Pronto se da cuenta de que algo va mal: según los principales organismos oficiales encargados de regular la existencia de sociedades e instituciones dicha entidad no existe. Creyendo que Javier le ha dado unos datos equivocados Mario le telefona, siendo el mismo financiero quien le confirma que los datos de que dispone son correctos.

En vista de esto Mario sube a su automóvil y se va a la dirección dada por Javier. Dicha dirección se encuentra en uno de los barrios más antiguos de la ciudad, un dedalo de callejuelas cerradas a la circulación de vehículos que le obliga a dejar su flamante deportivo en un parking y andar el resto del camino. Encuentra la calle gracias a una guía urbana y finalmente comprueba que la dirección dada por Javier

coincide con la de una mansión de tres pisos de varios siglos de antigüedad, de las que se hacían construir los ricos burgueses y mercaderes de épocas pretéritas y que acostumbraban a tener un patio interior con jardín.

La casa tiene todas las puertas y ventanas cerradas y sus oscuras paredes de piedra están llenas de carteles rotos y pintadas. Junto a la enorme y vieja puerta de roble no hay ninguna placa que indique que la casa sea sede de ninguna entidad.

Mario presiona el anacrónico timbre eléctrico que hay junto a la puerta, ya que la impoluta blancura de éste parece ser el único indicio de que la casa se halla habitada, pero es en vano: no oye ningún timbre o campanilleo tras la puerta. Varias veces presiona el timbre, esforzándose en escuchar algún sonido proveniente del interior de la oscura casa, lo único que obtiene es la extraña sensación de que sus movimientos son observados atentamente.

Mario se marcha con la sensación de que alguien lo sigue y, aunque utiliza varias veces el reflejo de los escaparates de las tiendas para comprobar si esto es verdad, no ve a nadie sospechoso. A1 final decide ignorar sus impresiones al darse cuenta, tras permanecer varios minutos frente al mismo escaparate, de que éste pertenece a una tienda de ropa interior femenina y de que las jóvenes dependientas lo observan divertidas. Cuando llega a su despacho se toma un trago del licor que guarda para las ocasiones especiales, decidido a no dejarse impresionar. Mario llama por segunda vez a Javier. Esta vez se pone la secretaria personal de éste, la cual le cuelga el teléfono cuando Mario le pregunta tímidamente si puede confirmarle de nuevo la dirección.

Haciendo de tripas corazón Mario empieza a investigar la dirección dada, con lo cual empieza la que será la peor semana de su vida: las autoridades municipales, los organismos oficiales y las compañías de luz, agua, gas y teléfono no tienen constancia de la existencia de ninguna casa en la dirección dada por Mario. Según dichas instituciones la calle en cuestión consta sólo de (por ejemplo) 30 números... cuando Mario sabe perfectamente que la casa que ha visto tenía el número 31.

Por fin, hablando por teléfono con uno de los carteros de la zona, Mario averigua que éste sí conoce la casa. Cuando el funcionario afirma haber llevado correo a la misma Mario le pregunta qué tipo de correo ha llevado y cómo son las personas que lo han recogido. A la primera pregunta el cartero responde que suelen ser sobres de papel de gran calidad que no acostumbran a llevar remite y, si lo llevan, es siempre una apartado de correos o similar; el funcionario sabe que algunas de las cartas vienen de países extranjeros por los sellos (entre otras: Gran Bretaña, Francia, Japón, Australia e, incluso, Nepal). Respecto a la segunda pregunta no sabe qué responder, él siempre echa las cartas por debajo de la puerta, ya que ésta no tiene buzón.

Investigando la entidad bancaria que custodia las antigüedades Mario averigua que ésta es una de las más adelantadas en la aplicación de la informática a su labor, destacando sus sucursales y oficinas por lo avanzado de su concepción y diseño. Aún así, los edificios sociales más antiguos han sido restaurados preservando su carácter original con el fin de conservar una parte de la historia de la entidad bancaria. Es en una de dichas sucursales, concretamente en la que fue primera sede del banco, en donde se hallaban custodiadas las antigüedades.

En los archivos del banco correspondientes al alquiler de las cámaras acorazadas Mario descubre que éstas han sido arrendadas por la misteriosa institu-

ción desde el día siguiente a su instalación, a finales del siglo pasado. Asimismo, en los archivos históricos del banco, descubre que la entidad propietaria de las antigüedades ha sido cliente del banco desde la fundación de éste: el hecho de que el banco haya optado al título de «banco más antiguo del país» (perdiendo por escaso margen) no contribuye en absoluto a tranquilizar a Mario.

A estas alturas Mario empieza a inquietarse por el retraso de los informes bancarios sobre la institución que ha solicitado hace varios días. Poco después, recibe una llamada telefónica de alguien que se presenta como «responsable administrativo de la Fundación», dicho individuo le pregunta al joven ejecutivo para quién trabaja y para qué quiere unos informes bancarios de la Fundación; el tipo cuelga al exigirle Mario que se identifique más claramente.

Al día siguiente, un viernes por la tarde, Mario regresa a su apartamento de soltero dispuesto a contactar con cualquiera de sus múltiples «amigas» para encontrar consuelo en sus brazos o, en su defecto, en el fondo de una botella.

Nada más entrar en el apartamento Mario se da cuenta de que algo raro sucede: Todo está en orden aunque hay algunas cosas ligeramente cambiadas de sitio, evidentemente alguien ha registrado su vivienda. Los intrusos no se han llevado nada. En la pantalla de su ordenador encendido alguien ha escrito con su procesador de textos la frase siguiente: «Olvidalo, no te pagan tan bien».

La Fundación

Como ya habrá podido imaginar el Maestro de Juego, la institución propietaria de las antigüedades es en realidad una antigua y poderosa sociedad secreta. Dicha sociedad, conocida como la Fundación, es una obediencia templaria dedicada exclusivamente al cuidado y administración de los fondos de una sociedad secreta mucho más poderosa (cuya verdadera identidad sólo conoce el Gran Maestro de la Fundación) conocida como la Orden.

Pese a la antigüedad de la Fundación, ésta nunca ha dudado en adoptar aquellos nuevos métodos que han ido surgiendo con el tiempo y que pudieran facilitar su labor de administrar y ocultar los recursos de la Orden. Debido a ello hoy en día la totalidad del trabajo de la Fundación se realiza de forma informática por lo que es difícilmente detectable.

Pero hay cosas que nunca cambian. A lo largo de su historia la Orden ha ido acumulando gran cantidad de trofeos que luego han sido puestos bajo la tutela de la Fundación. Algunos de dichos objetos han servido posteriormente para financiar la labor de la Orden, pero otros han sido entregados a la Fundación con el mandato explícito de que nunca deberían ver la luz del día. El motivo no es otro que algunos de los objetos son estasis de Nephilim... algunas de ellas con Nephilim prisioneros en su interior. El misterioso edificio visitado por Mario es la sede de la Fundación. La mansión perteneció en su día a un miembro de la Fundación quien la cedió a ésta al morir. Desde entonces y a lo largo de los siglos se ha ido ocultando cualquier referencia a dicho edificio en los documentos oficiales. Servicios como la luz, el agua y el teléfono han sido provistos mediante la derivación de tuberías y cables a través del sistema de alcantarillado.

Nephilim

La inmensa mayoría de vecinos de la mansión no se han molestado nunca en averiguar nada respecto a ésta. Los pocos que lo han hecho se han contentado con el bulo, difundido por la misma Fundación, de que el edificio es desde hace décadas motivo de disputa entre diversos organismos administrativos, encargándose de su mantenimiento un modesto funcionario. Un reciente intento por parte de la asociación de vecinos del barrio de reclamar el edificio para convertirlo en centro cívico hizo que la Fundación se moviese entre bastidores para conseguir que éste fuese construido en otro sitio.

En el edificio sólo vive el miembro de la orden que ejerce las funciones de portero. Antiguamente la mansión servía de centro desde donde llevar las cuentas de la orden. Actualmente sólo se usa como archivo y para celebrar las ceremonias de admisión de nuevos miembros, para lo cual dispone de un par de salas amuebladas al efecto. Cada 29 de febrero (es decir cada cuatro años), se celebra un Cónclave General de todos los miembros de la Fundación (alrededor de una veintena). El edificio dispone de una pequeña biblioteca esotérica en la planta baja (POT Información Oculta: 6). La mayoría de habitaciones están vacías y llevan décadas cerradas.

El despertar

El mismo viernes en que Mario lee el inquietante mensaje en la pantalla de su ordenador, Gaspar y su familia avanzan por la autopista en dirección al pueblo donde viven los padres de María, ignorantes de que su vida va a sufrir un cambio radical.

Efectivamente, el sábado siguiente es el primer día de las cortas vacaciones que se hallan en medio del plazo dado por Mario a su amigo para que realice su trabajo. Desde hace ya varios años que Gaspar y María no desaprovechan ninguna oportunidad de pasar unos días en casa de los padres de ésta. Gaspar, fiel a la costumbre, arregla su turno en el trabajo para poder ir con su familia al pueblo.

De todas formas, debido a lo urgente del trabajo, Gaspar se ha llevado con él parte de éste: concretamente algunas de las piezas a peritar. Dichas piezas las ha escogido por su poco volumen, embalándolas con extremo cuidado. Para llevar a cabo su labor Gaspar ha cogido un par de obras de consulta y su ordenador portátil con la intención de dedicar dos o tres horas al día a la redacción de los informes correspondientes a las piezas.

Nada más llegar al pueblo, como tienen por costumbre la pareja sube con el coche hasta un cercano mirador desde donde puede verse una impresionante vista de la región iluminada por el sol poniente.

La pareja se conoció con motivo de unos trabajos de campo que Gaspar realizó en el pueblo un verano para completar sus estudios. María era el único habitante de la localidad que se había molestado en investigar la historia de ésta, siendo un poco la cronista extraoficial del lugar. Al principio Gaspar acudió a ella para conocer el lugar, aunque pronto resultó evidente que ambos sólo tenían ojos el uno para el otro. El hecho de que María se hallase en aquellos momentos de vacaciones en casa de sus padres y que llevase a cabo sus estudios en la mis-

ma ciudad donde vivía Gaspar ayudó a proseguir su relación. La costumbre de subir al mirador tenía su origen en el hecho de que fue en dicho lugar donde Gaspar se declaró a María.

Para llegar a la pequeña explanada que hace de mirador la pareja coge con el todo terreno un camino de tierra: atajo que sigue el lecho seco de un río pasando por debajo de los restos de un viejo puente medieval conocido por los lugareños como el Puente del Diablo.

El Puente del Diablo es una bella realización de arquitectura gótica. Se trata de un puente constituido de un solo arco en el que pueden verse todavía dos gárgolas medio borradas a cada extremo del mismo. Estas gárgolas parecen representar criaturas voladoras, tal vez ángeles caídos. La parte central del puente se derrumbó a consecuencia de una fuerte tempestad que hizo que el río se desbordara. Hace mucho tiempo que el río se secó e incluso en las épocas de más lluvia no desciende agua por él. Los expertos dicen que a consecuencia de una desviación del caudal subterráneo que daba nacimiento al río.

Lo que no dicen los expertos es que el Puente del Diablo fue construido para señalar la existencia de un Plexus de Aire. Dicho Plexus es permanente y su intensidad se puede doblar cuando tienen lugar fenómenos como una tempestad o una ventisca. El puente fue destruido hace cerca de trescientos años cuando el campo mágico del Agua que surcaba el río entró en lucha contra el campo mágico del Aire situado en dicho lugar. La lucha fue titánica y marcó la memoria de los hombres que vivían en el pueblo. El campo mágico del Aire salió vencedor y el río empezó a secarse rápidamente, dejando lugar a las fuerzas brutas del Aire. Ello resultará fatal para la pareja... y una suerte para los Nephilim de los jugadores.

Efectivamente: los dos objetos a peritar por Gaspar que, debido a las prisas, se encuentran en el maletero del coche no son otra cosa que las estasis de los Nephilim... con ellos atrapados dentro desde su última reencarnación. Las circunstancias ambientales provocarán el despertar de los Nephilim y su encarnación en los cuerpos de Gaspar y María, que son los únicos que en ese momento se hallan cerca.

El Maestro de Juego deberá empezar pues la partida en este punto, informando al jugador cuyo Nephilim se haya reencarnado en Gaspar de lo poco que sabe éste respecto a la procedencia de las estasis. Inmediatamente será evidente para ambos personajes que la persona que tienen a su lado es también un Nephilim recién encarnado (visión-Ka). Ambos se hallan unidos por el misterio de la procedencia de sus estasis, por lo que sería absurdo no colaborar en vista de la relación que une a sus simulacros.

El Maestro de Juego puede ampliar o reducir los detalles que describen el entorno de Gaspar y María. De todas formas sería aconsejable que los Nephilim decidiesen seguir adelante con sus actuales simulacros, no rompiendo los lazos que los unen al resto de familiares y amigos: más adelante ello podría ser de utilidad como medio de introducción a la campaña «Los Vigilantes», uno de los primeros suplementos que seguirá a la aparición de Nephilim.

Los hechos se precipitan

Desde el mismo momento en que Mario ha empezado a mostrar interés por la Fundación, ésta se ha fijado en él, intentando averiguar los motivos de tal interés. El secreto que rodea la maniobra de Javier ha hecho que la Fundación no descubra los motivos del interés de Mario, por lo que el Gran Maestre de la Fundación ha solicitado la ayuda de la Orden. Ésta ha enviado a uno de sus mejores agentes, Héctor, tras la pista de Mario. Fue Héctor el que telefoneó a Mario y el que ha registrado su apartamento.

Gracias a algunos datos hallados en el ordenador de Mario, Héctor se ha puesto sobre la pista de los objetos substraídos por Javier, advirtiéndole inmediatamente al Gran

Maestre de la Fundación sobre la posibilidad de que estos no se hallen donde deberían estar.

A primera hora del sábado el Gran Maestre de la Fundación visitará personalmente las cámaras acorazadas del banco; poco después el Gran Maestre confirmará a Héctor la desaparición de una parte del tesoro de la Fundación y lo que es peor, la posibilidad de que sean liberados accidentalmente algunos de los Nephilim prisioneros.

Evidentemente la Fundación no podrá acudir a las autoridades para denunciar el robo: durante años ha evitado las tasas fiscales con que el Estado grava los objetos de arte, además existe el peligro de que sea descubierta la existencia de la Fundación. Por todo ello Héctor recibirá la orden de recuperar los objetos con la mayor rapidez y discreción posibles, eliminando a cualquier persona sospechosa de ser un Nephilim.

El sábado al mediodía Héctor acudirá a la finca que Javier tiene en las afueras. Gracias a las influencias de la Orden conseguirá sin problemas una entrevista con el financiero. Durante la entrevista Héctor ordenará literalmente a Javier que restituya los objetos al lugar de donde proceden. El tono de voz usado por Héctor (así como la influencia de las personas que le han anunciado la llegada de éste, de hecho miembros de la Orden) convencerán a Javier de que ha tropezado con algo gordo y que lo mejor que puede hacer es obedecer y olvidarse del asunto.

Javier telefoneará a la empresa de seguridad que se encargó de llevar los objetos al museo de Gaspar, ordenándoles que lleven de vuelta los objetos al banco. Cuando los guardias de seguridad lleguen al museo los colaboradores de Gaspar se negarán inicialmente a entregar los objetos sin la autorización de éste.

Pero, teniendo en cuenta que el hombre que dirige a los guardias (que no es otro que Héctor) les muestra unos papeles según los cuales el propietario de los objetos ha cambiado de opinión respecto a la peritación de estos, no les quedará otro remedio que permitir que se los lleven. Héctor descubrirá enseguida que faltan algunos de los objetos; averiguando por los colaboradores de Gaspar que es éste quien los tiene. Después de haberse asegurado de que los objetos incautados se hallan a resguardo en el banco, Héctor procederá a localizar a Gaspar para conseguir las piezas que faltan.

Cita con el destino

Lo que suceda a continuación dependerá en gran medida de la forma de actuar de los Nephilim de los jugadores; mientras tanto el árbitro deberá tener en cuenta los siguientes sucesos y posibilidades:

- Héctor intentará ponerse en contacto connotar sabrá lo de la casa en el campo (ya sea a través del equipo de restauradores del museo o al registrar el apartamento en la ciudad) por lo que, el sábado por la noche, se presentará en la casa que la familia de Gaspar tiene en el pueblo para reclamar los objetos.

- Dependiendo del número de jugadores que haya en la partida y del carácter que el árbitro quiera imprimir a ésta, Héctor puede presentarse acompañado por uno o más ayudantes miembros de la Orden, con el fin de reclamar de forma contundente Gaspar. Primero irá a la casa que éste tiene en la ciudad y, al no obtener respuesta, penetrará ilegalmente en ella registrándola hasta asegurarse de que allí no se encuentran los objetos. De una forma u los objetos. Asimismo Héctor puede llevar encima un talismán de Auricalco con el fin de detectar y/o protegerse de la posible presencia de Nephilim.

- De igual forma, con el fin de aumentar la tensión, el árbitro puede hacer que, a primera hora del sábado, un Mario histérico se presente en la casa que Gaspar tiene en el pueblo: el joven ejecutivo habrá

estado conduciendo (borracho y/o drogado) toda la noche para derrumbarse en medio de la salita balbuceando incoherencias.

El principal objetivo de los personajes deberá ser el pasar inadvertidos como Nephilim ante Héctor, buscando alguna forma de conservar sus estasis sin atraer la atención de la Orden. De esta forma podrán disfrutar con seguridad del entorno en el que se han encarnado, disponiendo de una excelente cobertura para proseguir sus aventuras en la campaña «Los Vigilantes» de próxima aparición.

MARIO

Sexo: Masculino
Edad: 37
Nivel Social: 16
Oportunidad (nsx3): 48
Educación: 18
Cultura Siglo XX (edux3): 54
Profesión: agente de bolsa
Familia: POT 7
Acciones: 4
Mod Daño: +1 d4

POSESIONES

Un BMW coupé sport. COMPETENCIAS
Artes: Comedia 40%.
Atletismo: Squash 45%, Correr 65%.
Combate: Puñetazo 40%.
Comunicación: Regatear 65%, Informarse 40%, Comerciar 55%, Seducción 10%.
Percepción: Escuchar 50%.
Social: Adaptación 85%, Dirigir 55%.
Técnica: Gestión/contabilidad 65%.
Cultura del Siglo XX: Economía 65%, Inglés 75%, Alemán 50%, Italiano 45%, Conducir automóvil 50%.

CARACTERÍSTICAS

FUE: 14 CON: 10 INT: 14 DES: 15 CAR: 16
Ka-Sol: 8

HECTOR

Sexo: Masculino
Edad: 32
Nivel Social: 12
Oportunidad (nsx3) 36
Educación: 15
Cultura Siglo XX (edux3) 45
Profesión: ?
Familia: POT 4
Acciones: 4
Mod Daño: +1d6

POSESIONES

Un Volkswagen Golf GTI. Una navaja automática.
Una pistola cal. 32 con silenciador.
COMPETENCIAS
Atletismo: Correr 45%, Nadar 55%, Saltar 30%.
Combate: Esquivar 50%, Artes Marciales 70%, Pistola 50%.
Comunicación: Informarse 80%.
Discreción: Desplazarse en silencio 45%, Seguir 65%.

Exterior: Caza 45%, Orientación 40%, Seguir rastros 65%.
Ocultismo: Conocimiento de los Nephilim 15%, Conocimiento de sociedades secretas 50%.
Percepción: Todas a 50%. Social: Corrupción 65%.
Técnica: Bricolaje 50%, Informática 50%.
Cultura: Conducir automóvil 75%, Conducir motocicleta 35%, Conducir camión 50%.

CARACTERÍSTICAS

FUE: 17 CON: 14 INT: 12 DES: 16 CAR: 16
Ka-Sol: 16

PNJ's

Se incluyen las características de Pedro y Luz, dos hipotéticos hijos de Gaspar y María, para el caso de que el master decida arbitrar la partida a varios jugadores.

GASPAR

Sexo: Masculino
Edad: 38
Nivel Social: 14
Oportunidad (nsx3): 42
Educación: 18
Cultura Siglo XX (edux3): 54
Profesión: restaurador de obras de arte
Familia: POT 14

COMPETENCIAS

Artes: Pintura 70%.
Comunicación: Informarse 50%.
Social: Contactos 40%.
Cultura: Historia 70%, Geografía 70%.

CARACTERÍSTICAS

FUE: 12 CON: 14 INT: 15 DES: 13 CAR: 12
Ka-Sol: 13

PEDRO

Sexo: Masculino
Edad: 14
Nivel Social: 14
Oportunidad (nsx3): 42
Educación: 10
Cultura Siglo XX (edux3): 30
Profesión: estudiante
Familia: POT 14

POSESIONES

Un PC. Una *mountain bike*.
COMPETENCIAS
Artes: Música 30%.
Comunicación: Regatear (cartas de *Magic*) 50%.
Discreción: Despl. en silencio 50%, Disimular 50%.
Ciencias: Informática 60%.
Atletismo: Saltar 30%, Escalar 30%.

CARACTERÍSTICAS

FUE: 9 CON: 10 INT: 12 DES: 10 CAR: 9
Ka-Sol: 8

MARIA

Sexo: Femenino
Edad: 35
Nivel Social: 14
Oportunidad (nsx3): 42
Educación: 18
Cultura Siglo XX (edux3): 54
Profesión: bibliotecaria
Familia: POT 14

COMPETENCIAS

Artes: Fotografía 60%.
Comunicación: Informarse 75%.
Ciencias: Informática 45%.
Cultura: Historia 30%.
Social: Adaptación 30%.
Percepción: Psicología 60%

CARACTERÍSTICAS

FUE: 12 CON: 12 INT: 14 DES: 15 CAR: 15
Ka-Sol: 12

LUZ

Sexo: Femenino
Edad: 15
Nivel Social: 14
Oportunidad (nsx3): 42
Educación: 10
Cultura Siglo XX (edux3): 30
Profesión: estudiante
Familia: POT 14

POSESIONES Una cazadora de cuero con adornos metálicos. Una amplia colección de CD de *heavy metal*.

COMPETENCIAS Artes: Comedia 40%, Cantar 30%, Música 30%, Poesía 70%.
Comunicación: Elocuencia 50%, Informarse 50%.
Ocultismo: Astrología 30%.

CARACTERÍSTICAS

FUE: 10 CON: 14 INT: 13 DES: 16 CAR: 12
Ka-Sol: 12