

# LOS SIETE DRAGONES DE ORO



Los espíritus de los 7 dragones más poderosos de la historia van a despertar tras milenios de sueño. Malignas fuerzas pugnan por su control, en una lucha que podría decidir el vencedor de la Guerra Secreta.

A no ser que un grupo de valientes guerreros puedan recuperarlos antes, en un viaje que les llevará a través del tiempo y el espacio...

## INTRODUCCIÓN

Nadie conoce el verdadero origen de los Dragones. Son un factor imprevisible en la guerra secreta, anárquicos y desorganizados y a la vez brillantes y peligrosos. A veces son aniquilados por completo, y a veces logran triunfos que ninguna de las otras facciones ha conseguido antes.

En una coyuntura olvidada ya hace mucho tiempo los Dragones, liderados por un grupo de siete héroes conocidos como los Dragones de Oro, lograron ganar. No fue una de sus habituales victorias temporales, sino que se hicieron con el control de la realidad, gobernando con una autoridad que hasta los cuatro monarcas hubieran envidiado. Y lo peor para el resto de facciones fue que lo que hicieron con ese poder fue dárselo a la gente. Se limitaron a crear un mundo extraño y lleno de maravillas, donde tanto la ciencia como la magia, tanto el fu como el heroísmo, eran fuerzas poderosas y creativas. Tenía cierto espíritu pulp, lleno de optimismo y de misterios por explorar. Siendo un mundo libre, había gente que optaba por el mal, pero incluso los conflictos con estos individuos tenían cierta nobleza y espíritu deportivo. Los Dragones de Oro seguían combatiendo contra el resto de facciones, convertidos en guardianes de su mundo, hasta que uno de ellos, cegado por un amor no correspondido, traicionó la confianza de los demás y proporcionó a sus enemigos la oportunidad de eliminarlos.

Y en efecto, aprovecharon la oportunidad. Una irrepetible coalición de Comedores de Loto, Ascendidos, Arquitectos, y algunas facciones más que hoy han desaparecido, atacaron la coyuntura de los Dragones de Oro, arrebatándoles sus lugares feng shui y asesinandolos en el proceso. La coalición por supuesto se hizo pedazos apenas se eliminó al enemigo común, e hicieron falta muchos giros de la historia para llegar al equilibrio precario que existe hoy. Pero los Dragones de Oro no fueron exterminados por completo. El último de ellos preparó un plan para asegurar que sus espíritus sobrevivirían y que algún día podrían volver para derrotar a los que desean esclavizar a la humanidad.

## LOS DRAGONES DE ORO

Los más grandes héroes de su época, y de muchas otras. Como corresponde a un grupo de héroes legendarios, ellos mismos respondían a papeles arquetípicos. Entre sus filas podíamos encontrar el Genio Científico, el Místico, el Hechicero, el Guerrero, el Pistolero, el Vengador y el Aventurero Burlón. Pero ni siquiera ellos estaban libres de defectos, y uno de ellos cedió a la tentación de emplear el poder para imponer sus deseos. Esto desencadenó la destrucción de todo el grupo. No obstante, el hechicero, el último en caer, se las arregló para plantar la semilla de otra oportunidad aún en medio de la derrota. Preparó un hechizo que interceptaría las almas de los Dragones caídos y las conservaría en algunos objetos. Esos objetos fueron escondidos y llevados al Inframundo, donde pasaron de un guardián a otro hasta que su rastro se perdió.

## LOS OBJETOS

Los espíritus de los Dragones quedaron encerrados en objetos con los que tenían un vínculo especial: la Cazadora de cuero del Aventurero Burlón, la Katana del Vengador, el Tatuaje de poder del Guerrero, el Orbe de conocimiento del Místico, las Gafas del Genio Científico, las Uñas de oro del Hechicero, y las Pistolas del Pistolero. Estos objetos permiten que, en las circunstancias adecuadas y con el usuario adecuado, el espíritu del Dragón atrapado en su interior se manifieste y proporcione al portador conocimientos o habilidades excepcionales. Los siete espíritus son conscientes de que uno de ellos era un traidor, y todos menos uno ignoran cuál de ellos fue.

Esta aventura está escrita para un grupo de personajes medianamente iniciados en la Guerra Secreta.

Se da por hecho que empiezan la aventura en Hong Kong; puedes llevarlos allí con cualquier excusa, o trasladar la aventura a cualquier otro lugar, con un mínimo de cambios...

## LOS ASCENDIDOS

Los Ascendidos fueron una de las facciones que más sufrió en el conflicto contra los Dragones, y estudiaron durante años la forma de sacar algún provecho del triste desenlace de aquella Historia del Mundo que ya nunca ha sido. Tras años de búsqueda consiguieron reunir dos de los objetos, y localizar el tercero, y hace relativamente poco que les han encontrado uso. Una avanzadilla de los Ascendidos en la coyuntura del 2056 consiguió raptar hace años al Dr. Alexander Villenschultz, uno de los más brillantes científicos del Buró, con la intención de que éste desarrollase armas arcaneréticas con las que armar a los ejércitos secretos de los Ascendidos, y tomar por la fuerza la siguiente coyuntura. Desgraciadamente para ellos, el Dr. Villenschultz demostró ser, a la par que un gran científico, un individuo paranoide e inestable, incapaz de centrarse en un mismo proyecto durante más de cinco minutos. Casi resignados ante el fracaso de su arriesgado plan, los dirigentes de los Ascendidos decidieron desempolvar uno de los objetos de los Dragones de Oro que guardaban, las Gafas del Genio Científico, y dárselas al Dr., en un desesperado intento de rentabilizar su costosa operación en

el futuro. Los resultados sorprendieron a todos; a los pocos días, el científico estaba trabajando 20 horas al día, dedicadas a un ingenio arcanerético que cambiaría para siempre la Guerra Secreta: el cañón estelar. Este cañón, que debe estar situado en el espacio, es capaz de ocasionar un impacto de destrucción masiva sobre cualquier lugar del mundo, y lo que es más, del Inframundo. Pero al ser un aparato arcanerético, y no disponer los Ascendidos de grandes hechiceros por razones obvias, era necesario potenciar místicamente el cañón para hacer posible su uso. Los Ascendidos cuentan con dos de los poderosos objetos de los Dragones de Oro, las Gafas del Genio Científico y el Orbe de conocimiento del Místico, y están a punto de conseguir un tercero, las Pistolas del Pistolero. Con estos objetos podrían poner en funcionamiento su cañón, que ya está construido en una base espacial escondida en el espacio exterior del 2056. Si consiguen su objetivo, sólo será cuestión de tiempo que extiendan su hegemonía mundial a través del tiempo.

## LOS COMEDORES DEL LOTO

Los Comedores del Loto encontraron por casualidad el Tatuaje del Guerrero, y lo guardaron para estudiarlo. Descubrieron sus poderes, pero no podían dejar que nadie lo llevase, porque sabían que poseería a su portador. Además, el tatuaje sólo puede pasar a un ser humano. En espera de un súbdito humano con la voluntad suficiente, lo ataron místicamente a un pequeño cofre, y lo dejaron al cuidado de demonios, ya que sabían que así estaría a salvo. Pasaron los años, y el contenido del cofre se olvidó.

## AYER

Ritzzo Ratzo, un buscavidas y eterno perdedor de la Guerra Secreta, jugaba una partida de sabbac con los tres demonios de la tormenta que guardan una especie de sala del tesoro que los Comedores del Loto han situado, para una mayor seguridad, en el Inframundo. Tras una arriesgada jugada, Ritzzo desplumó a los demonios; por fin un golpe de suerte. Para cubrir su apuesta, los demonios se vieron obligados a aportar un pequeño cofre, de aspecto poco valioso, que forma parte del enorme tesoro de los Comedores del Loto. Ritzzo se retiró feliz para contemplar tranquilamente sus recién adquiridas posesiones, y abrió el cofre. El tatuaje del Guerrero lo poseyó inmediatamente, y Ritzzo/Guerrero se marchó del Inframundo, en busca de los objetos que poseen el espíritu de sus antiguos compañeros de armas, dejando un rastro de destrucción a su paso. Los pocos que consiguieron sobrevivir a este torbellino de salvaje violencia fu aseguran haber visto como un tatuaje de un dragón se iluminaba en el brazo del joven guerrero.

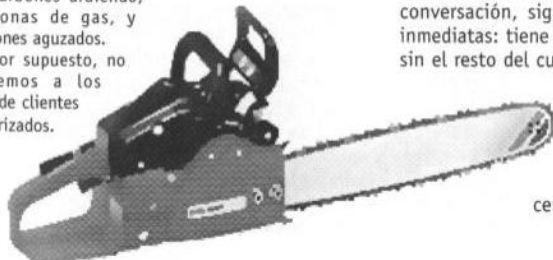
Zeng Zhao, uno de los jefes de Los Comedores de Loto, oyó los rumores y comprobó que el cofre ya no estaba la sala del tesoro. Tras torturar y ejecutar a uno de los demonios responsables de la pérdida, ha enviado a los otros dos demonios y a una cohorte infernal a la búsqueda de Ritzzo, guiados por Xen Gorthar, un perro demoníaco capaz de oler el alma de los humanos, y seguir su rastro. Este acaba de escapar del Inframundo y ha llegado a Hong Kong por un portal que va a dar a El palacio del bricolaje de Chow, un Leroy Merlín al uso, con los demonios de Zhao pisándole los talones.

## Y EN LAS OFERTAS DE HOY

Casualmente, los PJs se encuentran en este establecimiento, haciendo unas compras para, por ejemplo, realizar unos arreglos en su "local social" y se verán irremediamente inmersos en la lucha.

### Cosas que pueden pasar:

- Hay de todo en cuanto a materiales cortantes, punzantes y contundentes: motosierras, mazos, rastrillos de jardinería, serruchos, etc.
- Los pegamentos de contacto pueden ser muy divertidos. Se pueden pegar a los malos entre sí, o a cualquier otra superficie, como por ejemplo a las mesas. Recuerda también esas cintas de plástico con cierre a las que tan buen uso dio Jet Li en *Romeo debe morir*.
- Los botes de pintura están apilados en enormes pirámides que pueden ser derribadas, agujereadas, etc. La pintura también puede cegar o hacer resbalar.
- La mayoría de los disolventes son inflamables.
- Los clavos y tornillos pueden ser usados como proyectiles o metralla en un momento dado.
- Hay miles de listones de madera que pueden convertirse en armas improvisadas.
- Una clavadora automática puede sustituir a una pistola en un momento dado.
- La sección de baño y fontanería está llena de espejos, wateres, etc. que estallan en miles de fragmentos al ser alcanzados por las balas. Las bañeras pueden utilizarse como cobertura o para atrapar a un enemigo debajo.
- En la sección de jardinería hay barbacoas encendidas con carbones ardiendo, bombonas de gas, y espetones aguzados.
- Y por supuesto, no olvidemos a los miles de clientes aterrorizados.



Tras el combate, en el que se ha iluminado su tatuaje, Ritzzo y los PJs se retiran previsiblemente a un lugar tranquilo, ya sea éste el lugar de reunión habitual de los PJs o cualquier otro. Una vez allí, Ritzzo les cuenta su versión de la historia: después de dormir la mona de una enorme borrachera en el Inframundo, Ritzzo encontró con el tatuaje en su brazo. Vio como le seguían de forma bastante sospechosa unos demonios y, aunque no recordaba haberlos visto en su vida, decidió poner tierra de por medio. El asunto se convirtió en una persecución que culminó en el combate en el que los PJs tomaron parte. Parece obvio que esta persecución está relacionada con el tatuaje, así que lo lógico sería que los PJs intentaran averiguar su significado. Pueden recurrir a algún PDJ que hayan conocido en anteriores aventuras, o resolver el tema con unas tiradas de contactos y un poco de investigación. Si alguno de los PJs posee una habilidad de Info relacionada con la historia de los Dragones, o posee la habilidad de Hechicería (Conocimientos), puede averiguar con una tirada de Dificultad 10 que el tatuaje guarda un espíritu, y con un 15 que seguramente está relacionado con los Dragones.

De todas maneras, Ritzzo decidirá ponerse en contacto con Anna Finnegan, una amiga suya de alguna que otra correría por el Inframundo, miembro de los Jammers, y que en otro tiempo fue su amante. Se encarga de recoger viajeros de esta organización y ponerlos en lugar seguro a cambio de noticias jugosas para un reality show de la tele: "Misterios Desconocidos". Para ello utiliza una especie de Reloj de pulsera que es en realidad un localizador de movimiento por GPS con teléfono incorporado proporcionados por su organización que le puede indicar perfectamente dónde se encuentra situado su "compañero-por-un-día". Ritzzo le cuenta toda su historia, y Anna promete ayudarle; para empezar le indicará que se coloque uno de estos localizadores, que puede encontrar en la consigna número 23 de un grupo de taquillas de una estación de tren de Hong Kong. Obviamente no tienen llaves, y hay bastante policía en la estación, pero los PJs no tendrán demasiados problemas para conseguir el "reloj".

Por desgracia, lo que Anna no sabe es que debido a los efectos de la resaca, Ritzzo no la está llamando por un canal "seguro", y que casualmente, la llamada ha sido interceptada por fuerzas de los Ascendidos y la información pasada a Rain Yuen, la encargada de las misiones de acción de esta facción en Hong Kong. Rain ha informado a sus superiores de la conversación, siguiendo el procedimiento rutinario, y las órdenes que ha recibido han sido casi inmediatas: tiene que seguir a Anna Finnegan, llegar hasta el tatuaje, y hacerse con él, aunque sea sin el resto del cuerpo del individuo que lo luce. Han reconocido el tatuaje como lo que es, y saben que con él en su poder, podrían activar por fin el cañón estelar.

Un par de horas después de la conversación de Ritzzo con Anna, éste recibe una llamada en su transmisor: Anna ha dado con una persona que puede saber algo del tatuaje, y cita a Ritzzo en el pequeño restaurante del tío Kun Lao, un pequeño local de comida tradicional china situado en el centro de Hong Kong.



## LAS DELICIAS DEL TÍO KUN LAO

Cuando los personajes lleguen al restaurante "Las delicias de Kun Lao" (pequeño, pero muy cuidado y coqueto), el tío Kun Lao saldrá a recibirlos en persona, se presentará como dueño del local, y los conducirá a una mesa un poco apartada. Una tirada de Percepción de Dificultad 12 revelará a los personajes más atentos que hay algo que no encaja en el ambiente y la clientela (demasiado cliente con cara de actor secundario, gafas de sol y gabardina negra). Son los hombres de los Ascendidos que seguían a Anna, y que tras secuestrarla, le han sonsacado el lugar de la frustrada reunión. La tienen maniatada en un coche al otro lado de la calle. Cuando los PJs lleguen a su mesa el tío Kun Lao hará que su sobrino Mike se acerque con un carrito con dos bandejas, una cubierta y otra con una "galleta de la fortuna". El papel de esta galleta lo tienes a la derecha.

En la otra bandeja hay unas cuantas armas, tanto marciales como de fuego, que a los jugadores les dará tiempo a coger antes de que el sonido de unos disparos y del grito de "¡Mike!" del tío Kun Lao salgan de la cocina. Mike saldrá corriendo hacia la cocina, mientras que 15 de las personas que había sentadas comiendo (agentes de los Ascendidos), se levantarán con armas en las manos, e irán tras de él, ignorando a los PJs. Si estos no pasan a la acción inmediatamente, el tatuaje de Ritzzo se iluminará y lo poseerá, haciendo de él un temible adversario que empezará a repartir tortas entre los agentes de los Ascendidos que vayan llegando a la cocina. Allí se encuentra Kun Lao, que se esconde para evitar los disparos de dos matones con pistolas.

Aunque el combate se desarrolla en la cocina, también puedes utilizar los elementos incluidos el primer combate del módulo "Bautismo de fuego", incluido en el libro básico.

### Cosas que pueden pasar:

- Un grueso fajo de fideos chinos crudos pueden servir como improvisado látigo, o como momentánea cuerda con la que atrapar a algún personaje.
- Las salsas de la auténtica comida oriental son conocidas por ser extremadamente picantes, y pueden resultar de lo más molestas si se tiran a los ojos, o se hacen tragar.
- Hay en la cocina cuchillos de tamaños realmente amenazantes, que pueden sustituir esa espada perdida en el fragor del combate.
- No queremos llamar cerdo a nadie, pero en el gran horno en el que se preparan los cochinitos asados al estilo Pekín caben personajes de casi cualquier tamaño. Y alguien podría tener la maldad de ponerlo en funcionamiento después...
- Las altas columnas de platos pueden servir de inagotable fuente de discos lanzables con un devastador efecto.
- Hay varias ollas de gran tamaño, llenas de sopa hirviendo; pueden ser utilizadas como objetos contundentes, y se puede lanzar el líquido a la cara del enemigo, o incluso meterlo dentro.
- Una de las especialidades del local son las hormigas fritas que, aún vivas, se guardan para su uso en enormes cubas, hambrientas y nerviosas. Se pueden tirar sobre el enemigo, dejándole fuera de combate mientras se las quita de encima, o meterle la mano o la cara en una de las cubas, con desastrosos resultados.
- Todo los fuegos de la cocina están en funcionamiento, y hay bastantes.
- Al fondo de la cocina hay una cámara frigorífica para congelados, que se mantiene a una temperatura constante de -15°, y que se cierra por fuera.

no he podido asistir porque los Ascendidos me han descubierto de alguna manera y estoy intentando despistarlos. El tío Kun Lao y Mike son quereros secretos amigos míos. Kun Lao sabe mucho acerca de lo que buscáis.

Una vez derrotados estos adversarios, y cuando aun no han podido cruzar más que un par de palabras, entra en escena la temible Rain Yuen, seguida de 30 de sus agentes especiales, mientras que Kun Lao sale corriendo por la puerta trasera. Al ver el tatuaje descubierto de Ritzzo, y al grito de "¡Quiero ese brazo!", inician el combate. Incluso si acaban con todos ellos, seguirán viniendo más; este es un combate que los PJs no pueden ganar. Cuando veas que la pelea empieza a ser demasiado para los PJs, se abre en el techo de la cocina un enorme agujero, acompañado de una enorme explosión y una lluvia de cascotes (tiradas de Esquiva Pasiva con Dificultad 18 para no sufrir 5 Puntos de Herida). Bajan levitando por el agujero los dos demonios tormenta, uno de tamaño humano (Trueno) y otro gigantesco (Rayo) que sujeta además la cadena de llamas de un enorme perro de aspecto demoníaco. Pausa dramática. Señalando a Ritzzo, habla Rayo: "¡Jaja! ¡¿Crees que podías escapar de nosotros, insignificante mortal?! Soy Rayo, hijo de la tormenta, y mi perro, Xen Gorthar, puede oler tu alma y tu miedo a kilómetros de distancia. Despidete de tu brazo. ¡Ese tatuaje es nuestro!" Tras la sorpresa, Rain Yuen reaccionará, y con un enfático "¡Jamás, malditos Comedores del Loto!", se enzarzará junto con sus hombres en un cruento combate con los dos demonios. Si los PJs no ven la oportunidad, será Mike quien los conduzca a ellos a través de la puerta trasera del restaurante, dejando atrás el clamor de la batalla.

## PEQUEÑO GOLPE EN LA GRAN HONG KONG

Los demonios tormentas han perseguido y aniquilado a todos los agentes de los Ascendidos, excepto a Rain, que ha conseguido escapar a tiempo. En la subsiguiente persecución de los agentes menos valientes, han encontrado el coche donde se encontraba Anna, y Trueno se la ha llevado para ponerla a disposición de Zeng Zhao. Rayo, mientras tanto, prosigue la persecución de los PJs, guiado por su perro infernal. En un par de minutos les está pisando los talones. Tienes que presentar a Rayo como un demonio realmente temible, para que los jugadores ni si quiera se piensen en pararse a luchar con él, y huyan. Si le presentan pelea, haz con Rayo algo tan brutal que los jugadores se vean obligados a salir corriendo.

Los PJs han estado siguiendo a Mike en una loca carrera hacia ninguna parte en particular. Cuando se paren a hablar o tomar aliento, aparecerá por la esquina más cercana Rayo. La persecución es frenética, pero esta vez Mike si parece estar dirigiendo su camino con cierto criterio, al grito de "¡Por aquí!", tras un inesperado giro, se encuentran de frente con un enorme portal de aspecto de Tori franqueado por un par de carteles que anuncian "Dojo de Shih Ho Kuai". Tras cruzar la puerta, entrarán directamente en un patio de tierra cuadrado con escasa decoración, en cuyo extremo se encuentra un bajo edificio. A la llegada del apresurado grupo, los rostros de una treintena de estudiantes de kung fu se vuelven hacia ellos, y una figura hasta entonces sentada en el portal de la casa se alza y se acerca a los PJs. Es Shih Ho Kuai. Cuando va a abrir la boca, aparecen en escena Rayo y su perro, rompiendo ambos con su peso las losetas de piedra del patio. Shih Ho Kuai se dirige a él con sorna y desprecio: "Vaya, vaya. Parece que los Comedores del Loto no tienen suficiente con lo que roban en el pasado y quieren controlarnos también en el presente. Vuestra disputa no me concierne. Id a luchar fuera de este remanso de paz espiritual." Rayo le responde, con una atronadora voz de ultratumba: "Honorable Shih Ho Kuai, únicamente quiero a estos humanos. Entregádmelos y nos iremos." Shih le mira indignado: "No solo irrumpes en mi casa, sino que también te atreves a presentar exigencias. Esto es insultante." "Sólo el camino del puño cerrado puede lavar una afrenta como agua de río", como dijo Confucio."



Toda esta escena se vive en el más absoluto de los silencios, y lo único que se oye bajo las voces de Rayo y Shih es la monstruosa respiración de Xen Gorthar, el perro. Si alguno de los PJs desea hablar o actuar será inmediatamente interrumpido por Mike: "Shhhhhst...Pausa china....". Si alguno desoye su consejo perderá un dado de fortuna por romper el wa del momento. Después de una breve pausa de máxima tensión, Shih da el grito de lucha, y tanto él como sus alumnos se lanzan a por el demonio y su perro. El demonio, sin embargo, intentará llegar hasta los PJs.

#### Cosas que pueden pasar:

- Las tablas de madera en las que están escritas los ko-an zen del maestro Shih Ho Kuai pueden utilizarse a modo de objeto contundente.
- Los jarrones que ocupan el patio pueden lanzarse, servir de cobertura, o cualquier otra cosa, siempre que se rompan.
- Hay multitud de armas, destinadas al entrenamiento, que están al alcance de cualquiera.
- En una esquina hay un poste de entrenamiento con varios brazos, que puede utilizarse como protección o ser destrozado en miles de astillas por un golpe de Rayo.
- En otra esquina hay una colección de ladrillos para los ejercicios de rotura, que pueden ser empleados en combate, como proyectiles o protección.
- Un gran retrato del maestro de Shih preside la zona de entrenamiento. Romperlo provoca un frenesí vengador de furioso Kung Fu por parte del maestro.
- Algunos de los alumnos menos aplicados tenían baldes, fregonas y pastillas de jabón con los que limpiaban el patio. Los resbalones pueden ser muy oportunos, y un cubo lleno de agua sucia puede convertirse en un arma muy efectiva.

## DRAGONES EN BRETAÑA

Cuando cruzan el portal, se encuentran en un túnel lleno de coches que conducen a una velocidad endiablada. Hay que salvar tres tiradas de Conducir de Dificultad 18 para no tener un accidente que provocaría la pérdida del coche como medio de transporte y ocasionaría 5 Puntos de Herida a todos los que van en él. Una vez superadas las tiradas, consiguen entrar en el curso normal del tráfico. Cuando lo hacen, o cuando se están recuperando del accidente, descríbeles cómo entra en el túnel, por medio del mismo portal que ellos atravesaron, Rayo y su perro, y cómo un enorme trailer de gasolina choca inevitablemente contra él, derribándolo. Tras contarles que el conductor del trailer sale corriendo del lugar de la colisión, espera a ver si a alguno de los jugadores se le ocurre la idea de disparar contra el trailer, para que éste explote. Si no es así, y justo cuando Rayo se está levantando, la gasolina del trailer explota, provocando una enorme bola de fuego que llena el ancho de cuatro carriles del túnel, y golpeando a los PJs con su onda expansiva. Cuando la gasolina se consume, queda a la vista un enorme agujero en el suelo, y lo único que queda de sus perseguidores es la correa de fuego de Xen Gorthar, el perro. Si los PJs fuesen verdaderos dragones, se quedarían a ayudar a los posibles conductores accidentados, pero nadie es perfecto...

En cualquier caso, los personajes acabarán saliendo del túnel, y encontrándose con una señal de carretera que indica "Londres 12 Km.". Sí, están en Inglaterra, y deben marchar hacia su capital, Londres. Ritzzo va conduciendo su camino a través de la noche de Londres, sumidas en la oscuridad y la niebla, hasta que sus pasos le llevan frente a la famosa Torre (no, no es el Big Ben). La Torre de Londres es en realidad toda una fortaleza establecida en un margen del Támesis, que protege a varios edificios que se encuentran en su interior, incluida la torre en sí. Una foto del lugar es relativamente fácil de conseguir en internet o en cualquier guía de viaje o folleto turístico, y ayudaría a situar ambientalmente a tus jugadores. En el pasado ha servido, aparte de cómo fortaleza, como residencia real y como prisión; en la actualidad es un conjunto de edificios de interés histórico que constituyen una de las principales atracciones turísticas de la ciudad, y que sirve para proteger las famosas Joyas de la Corona. Ritzzo está completamente seguro de que el siguiente Dragón de Oro está allí. Las Joyas de la Corona son famosas por contar con la Corona de la Reina Victoria (2.783 brillantes, 277 perlas, 17 zafiros, 11 esmeraldas, y 5 rubíes), la Estrella de África (el mayor diamante del mundo), y las mejores medidas de seguridad jamás construidas. El sitio es una verdadera fortaleza: guardas especiales cada cinco metros, puerta con doble paso de identificación, cámaras, detectores de movimiento, etc, y eso es sólo lo que se puede ver desde afuera. Si hay algún hechicero en el grupo, y quiere hacer sus comprobaciones, detectará que la Torre también está protegida con brutales conjuros de seguridad (los Ascendidos odian la magia, pero odiarían mucho más perder los objetos y secretos que guardan aquí).

Tras las secuencias suficientes para que los personajes disfruten de sus capacidades de combate y vean a Ritzzo poseído por el tatuaje, y cuando veas que sus vidas peligran, aparecerá en escena el tío Kun Lao conduciendo un viejo utilitario, justo a tiempo para sacarlos de allí. Cómo ha sabido dónde encontrarlos es un misterio que se resolverá más tarde; si los PJs le preguntan al respecto, sólo ofrecerá evasivas. Parará el coche en mitad del patio, saldrá para avisar a los PJs, y le indicará a alguno de ellos que conduzca mientras él cura a los heridos. Mike se sienta en el asiento de copiloto, y le indica al conductor que entre en el edificio del dojo, subiendo las escaleras; Rayo está acabando con sus últimas víctimas, y sólo el maestro Shih sigue en pie, así que no hay tiempo de pararse a pensar o consultar con los demás. Al entrar en el edificio verán de frente una pared, decorada con un gong, contra la que Mike insiste que se estrelle. Tras el gong se encuentra un enorme portal al Inframundo que ha sido tapado con escayola, y que Mike conoce de cuando era alumno aquí. Si el conductor se niega, Mike intentará tomar el volante por sorpresa el tiempo suficiente para estrellarlos contra la pared del gong. En último caso, se abrirá paso hacia el Inframundo a patadas.

## ALGUNAS EXPLICACIONES Y UNA PERSECUCIÓN

Una vez en el Inframundo, la persecución continuará, pero Rayo y su perro nunca llegarán a acercarse lo suficiente como para poder atacar el coche de los PJs, aunque esto no es algo que los jugadores deban saber. En el trayecto el tío Kun Lao les contará la historia de los Dragones de Oro, e insistirá en la importancia de los objetos, y en lo desafortunado que sería que una de las malvadas facciones de la Guerra Secreta las encontrase, incluido el tatuaje de Ritzzo. Cuando le hayan hecho unas cuantas preguntas a Kun Lao, Ritzzo entrará en una especie de trance (cae como dormido, se le ponen los ojos en blanco), y dice: "Siento cómo me llama un dragón de oro. Seguid ese camino." A partir de ese momento, es Ritzzo quien guía al conductor del coche, mientras Rayo les sigue de cerca. Si algún PJ tiene éxito en una tirada de Detective de Dificultad 17, observará cómo Kun Lao frunce el ceño fugazmente al oír las palabras de Ritzzo. Al llegar a un largo pasillo, con un gran portal al fondo, Mike decide bajarse del coche para llevar a su tío a un lugar seguro, y cita a los PJs para un futuro encuentro en el restaurante, que necesita alguna que otra reparación. Pero Rayo sigue avanzando y no hay más tiempo para hablar; desaparecen por un pequeño túnel, mientras los PJs continúan la persecución. Tienes que hacer saber a los jugadores que Rayo les alcanzará rápidamente si siguen el camino a pie; su única opción es apretar el acelerador y cruzar el portal.

Tras el clamoroso fracaso de Rain Yuen, los Ascendidos han decidido tomar una postura más cómoda. Es obvio que tanto los PJs como los Comedores del Loto son fuerzas de combate a tener en cuenta, así que, sospechando que van a intentar recuperar todos los objetos místicos de los Dragones de

Oro, y que tendrán cierto éxito en su empresa, han decidido esperar a que sean ellos quienes los recolecten. Al menos uno de los objetos místicos, las Gafas del Genio Científico, está a salvo, escondido en una base espacial del futuro, así que (desconociendo el potencial de combate de los objetos) prefieren esperar a que consigan el mayor número posible para enfrentarse a ellos (aunque es una pena que esta decisión no haya sido transmitida a sus hombres del 1850, como veremos más adelante). En esta tesitura, sería absurdo dejar que los PJs busquen el Orbe del Místico, que forma parte de las Joyas de la Corona, en la Torre: si tienen éxito, posiblemente también se lleven otros objetos importantes, y obtengan información muy sensible para los Ascendidos, y si fracasan y mueren, dejarán de buscar el resto de objetos, y los que tengan quedarán a merced de los Comedores del Loto, que les persiguen y son un duro adversario. Por lo tanto han decidido esperar a que los PJs se acerquen



## EL TREN DEL INFIERNO

Una vez se alejen del lugar del robo, con el Orbe del Místico (que Ritzzo reconoce como uno de los objetos de los Dragones de Oro) en su poder, y cuando hayan tenido tiempo para curarse o hablar, sonará el localizador de Ritzzo. Tras una breve charla, les dice a los PJs que la llamada era de Anna, que tiene información interesante para ellos, y que ha quedado con ella en la estación de metro de Blackfriars. No le ha dado tiempo a preguntarle nada más. Sí, sí que huele a trampa, pero así son estas cosas. En el caso de que hayan hecho tirar el localizador a Ritzzo (aunque lo previsible es que se olviden del aparato), a pesar de que Ritzzo se niegue, éste asegurará haber oído un mensaje mental de Anna, diciendo lo anteriormente expuesto. Tras un par de preguntas a algún borracho nocturno, o mirando en algún mapa de metro de los que hay en la calle, encontrarán fácilmente la estación. También pueden llegar en metro, porque aunque ya es de madrugada, hay servicio. En cualquier caso, la estación parece estar desierta. Sólo cuando estén en uno de los andenes, aparecerán en escena, saliendo del túnel y subiendo al andén contrario, Trueno (el otro demonio de la tormenta), que tiene por cogida por el cuello a Anna, y sus seguidores, un nutrido grupo de secundarios ninjas (4 por PJ en total) que salen de todas partes. Saben que los PJs están en Londres por el localizador de Ritzzo, y porque Rayo, aunque herido, ha conseguido sobrevivir a la explosión. Tras una breve pausa de efecto, habla Trueno, el demonio: *"Entregadme inmediatamente al bastardo del tatuaje, o le parto el cuello a la chica. Tenemos cosas que hablar, ¿verdad, Ritzzo?"*. Antes de que nadie diga nada, hace su aparición un nuevo tren de metro, que para en la estación, y cubre la línea de visión entre ambos bandos. Viendo una oportunidad de oro, y asustado por las palabras de Rayo, Ritzzo salta al interior del tren, y empieza a correr hacia el vagón de cabeza. Trueno corre tras él, arrastrando consigo a Anna, y sus ninjas entran en el tren para detener a los PJs que, previsiblemente, no querrán perderse este simpático viaje.

para sacar el Orbe de la Torre, y facilitarles un poco el robo. Tampoco debería ser evidente que desean que lo roben, porque eso haría sospechar a los PJs. Deja que los jugadores se desesperen un poco al ver lo difícil del robo, y hasta que hagan algún plan; cuando veas que van a entrar en acción, o que la situación no da más de sí, cuéntales a los jugadores que ven salir un furgón blindado por la puerta de la fortaleza. Automáticamente, Ritzzo sentirá que el objeto que buscan va en el furgón, y se lo comunicará a los PJs. En el furgón, que marchará a unos 30 Km./h (hay mucha niebla y quieren que los PJs los alcancen) hay diez hombres equipados con armas pesadas (incluido el conductor), además de cinco perros. Para abrir la puerta de seguridad del vehículo es necesario superar una tirada de Intrusión o Sabotaje de Dificultad 20, o infligirle 40 Puntos de Herida (se considera que la puerta, por su dureza, tiene un valor de Esquiva de 15). Dentro, aparte de los guardias y los perros, sólo encontrarán una caja de acero de seguridad, abierta, con un pequeño y bello orbe en su interior. A las 10 secuencias de que haya empezado el asalto/combate, se empezará a oír el sonido de las sirenas de la policía londinense (a no ser que los PJs hayan sido extremadamente cuidadosos en su intento de robo), de *muchas* sirenas de *muchos* coches de policía, que llegarán al lugar del asalto en 1D10 + 5 secuencias. Mejor que los PJs no estén allí para entonces, pues se enfrentarían, con escasas posibilidades de triunfo, a un fuerte contingente de policías y fuerzas especiales del ejército inglés que masacran todo lo que tenga aspecto de no-inglés, o más de dos ojos y menos de una pierna.

En el tren, que no detiene su marcha ya que la siguiente parada queda a las afueras del núcleo urbano, se impone una magnífica escena de combate al más puro estilo *Preso de la secta*; los vagones tienen la amplitud mínima exacta para que se puedan usar con libertad katanas y ninjatos. No hay más pasajeros, así que los jugadores pueden entregarse a una masacre de sangre y ninjas, conforme vayan adelantando vagones. Al llegar al vagón de cabeza, observarán como un enfurecido Ritzzo/Guerrero se emplea contra el temible demonio, mientras Anna descansa inconscientemente (aparentemente) en el suelo. Suponemos que los PJs se sumarán al combate contra Trueno. Después de varias secuencias de combate, cuando Trueno empiece a estar realmente herido, se sacará de la manga una de esas curiosas bolitas de humo, que hará estallar contra el suelo, y que lo llenará todo de humo. Efectivamente, cuando el humo se disperse, Trueno habrá desaparecido, no sin antes pronunciar un inevitable *"Volveré"*. Anna, efectivamente, sólo ha perdido el conocimiento, y se encuentra en perfectas condiciones.

La siguiente, y última, parada del tren coincide con la salida del sol, lo que dejará al grupo en la estación de tren de un pequeño y bello pueblo de la campiña inglesa, con todo el día por delante. Pueden aprovechar para descansar en cualquier hotel, o seguir inmediatamente su camino, guiados por un nuevo tramo de Ritzzo, que les conduce a Norteamérica. Anna, por su parte, les da las gracias, y les ofrece la su ayuda, dándoles un número de teléfono ultrasecreto y absolutamente seguro por si llega el caso, y se marcha en el primer autobús. Si deciden descansar, asegúrate de recordarles el asalto al camión blindado de la noche anterior con noticias en televisión y radio del terrible incidente, y hazles notar que un grupo como el suyo llama bastante la atención en un pueblo como ese.

## BORN TO BE WILD

Después de su aventura inglesa, los PJs estarán deseosos de dejar (discretamente) el país, y además ya tienen nuevo destino: los EE.UU. Una vez allí, Ritzzo seguirá guiándolos hasta que, ya sea por avión (aeropuerto de Missoula) o vía Inframundo (un portal en medio del desierto marcado por dos motos en estado chatarra, a un par de kilómetros de su destino), los PJs llegan a un pueblo, señalado a su entrada en un cartel como "Hadley's Hope, Fundado en 1843"; se trata de un miserable poblacho (unos 1.000 habitantes) situado en la zona oeste de Montana. Quizás necesiten alquilar un coche o algo así; lleguen como lleguen a Hadley's Hope, verán en su camino como les pasa un grupo de salvajes moteros, al estilo de los Ángeles del infierno, con toda su distintiva vestimenta, tatuajes, y compañía (mujeres rubias de descomunales pechos en bikini). Hadley's Hope sirve de lugar de reunión a un grupo de motoristas conocido como Los Ángeles del Chi. Los Ángeles del Chi surgieron como una pequeña escisión de los Ángeles del Infierno, tras la llegada a las filas de esta organización de Tsuemine Tsai, un ángel del Infierno procedente del capítulo de esta organización en Hong Kong. La influencia y enseñanzas de Tsuemine Tsai crearon a su alrededor un nutrido grupo de seguidores, que se separó de su organización madre para seguir a su nuevo líder, bajo el nombre de Ángeles del Chi. Tras un par de breves y cruentos enfrentamientos con sus antiguos compañeros, en el último de los cuales murió Tsuemine, los Ángeles del chi consiguieron establecer su propio territorio en el panorama motero de los EE.UU., y disfrutan ahora de una duradera paz.

En el pueblo son propietarios de un estudio de piercing y tatuaje, y de un taller de reparación de motos. El resto de negocios del pueblo prospera gracias a la presencia de Los Ángeles Chi, y por lo tanto sus habitantes les están muy agradecidos; por eso, y porque son los chicos más serviciales y honrados del mundo. Sí, tienen el pelo largo, barba, visten de cuero, montan en enormes motos, y se rodean de una parafernalia de lo más intimidante, pero ayudaron a salvar la cosecha de patatas de Joe, y le arreglaron la lavadora a la adorable Sra. Smith. En el fondo son guerreros secretos como los PJs, cuyos máximos intereses en la vida son las motos, las mujeres rubias de increíbles curvas (o los hombres obesos, viriles, y barbudos), la cerveza, y la mejora del mundo por medio de un uso justo de los lugares feng shui. Pero los PJs, obviamente, no saben nada de esto. Una vez llegados al pueblo, el tatuaje de Ritzzo dejará de dirigir su sentido de la orientación. Las calles están llenas de motos: Harleys, Indians, Norton, etc. Según la hora, estarán abiertos un supermercado y el estudio de piercing y tatuaje. También hay dos locales más, un bar y una peluquería, que están siempre cerrados; el bar por

reformas, y la peluquería por razones obvias. Sólo hay un establecimiento, el que más parroquianos visitan, que siempre está abierto: el taller mecánico. Dentro del taller se reúne una veintena de Ángeles, que miran con recelo a los PJs. Obviamente no son lugareños, y tienen en sus ojos ese especial brillo propio de los que han visitado el Inframundo. Cuando pasan junto al taller, el tatuaje le habla a Ritzzo y éste le señala a los PJs la chaqueta de cuero que viste el que parece el jefe de los moteros como el objeto que vienen buscando. Los Ángeles del Chi son muy serviciales, sí, pero nadie dijo que fuesen amigables. Cualquier gesto medianamente agresivo u ofensivo por parte de los PJs desembocará en una trifulca. Si los PJs intentan usar cualquier tipo de influencia mental con los moteros, lo más probable es que estos avezados guerreros secretos lo noten, y pasen directamente al combate. Y tratar de convencerlos es inútil. No queda más que pelear por la preciada chaqueta de cuero (o retarle a una carrera, a un torneo medieval en moto o a un concurso de quien frena más cerca del barranco, después de todo el Aventurero Burlón es incapaz de resistir un desafío). El único personaje protagonista por parte de los Ángeles es Andy Ortega, el rudo hispano líder de la banda.

Tras un par de secuencias de combate (o acabando la carrera, el torneo o el concurso), aparece por la puerta ese gran amigo de los PJs, Rayo, seguido de 15 de sus demonios, y su ya famoso perro demoníaco. Xen Gorthar ha seguido el rastro de los PJs y el infernal contingente ha llegado hasta aquí por el cercano portal. Lo que no esperaba Rayo era la presencia de otro grupo de guerreros secretos. Al verlos, los Ángeles dejarán en paz a los PJs, y al grito de "¡Demonios!" se enfrentarán a los nuevos visitantes. Rayo, visiblemente sorprendido y aun herido (su armadura está rota en varios lugares, y su rostro muestra aun las marcas del fuego), se mantendrá en un segundo plano. Cuando sus lacayos hayan caído, o estén a punto de hacerlo, reirá maléficamente y lanzará un rayo contra un pequeño depósito de gasolina del taller, que estallará automáticamente. Los PJs deberán hacer tiradas de Esquiva Pasiva con una Dificultad de 20 para evitar 5 Puntos de Herida. En la conmoción subsiguiente, Rayo saldrá corriendo hacia el portal por el que llegó, desapareciendo después en los laberínticos pasillos del Inframundo.



Andy Ortega



## Cosas que pueden pasar:

- Una remachadora puede usarse como pistola, y clavar a alguien contra una pared (lo que eliminaría su capacidad de Esquiva).
- Dejamos las posibles utilidades de los destornilladores mecánicos, los tornillos, y los clavos, a tu imaginación y a la de tus jugadores.
- Hay latas de aceite con el que hacer resbalar a alguien, o al menos, ensuciarle la ropa (una afrenta irreparable para cualquier dragón que se precie).
- Hay también latas con ácido para batería, que tendría unos efectos bastante desagradables al entrar en contacto con la carne de cualquiera, demonio o humano.
- Un par de gatos hidráulicos (de los que suben las motos) pueden aplastar a alguien contra el techo.
- Hay muchos cables (de freno y embrague) con los que azotar, ahorcar, o atar, a alguien.
- Un buen número de pequeños rodamientos de acero podrían hacer peligrar el equilibrio de algún personaje, y provocar una ridícula caída.

## CABO SUELTO

Si los PJs tienen algún "cabo suelto" de su pasado relacionado con este lugar, podrían resolverlo ahora. Hay varias patrullas de demonios buscándolos, así que los jugadores tendrán que realizar una tirada de 1d10 cada hora que pasen en el Inframundo. Las posibilidades de encontrarse con una patrulla es de 1 entre 10 la primera hora, de 1-2 en la segunda hora, de 1-3 en la tercera, y así sucesivamente hasta que pasen 10 horas, momento en el que se encontrarán inevitablemente con alguna de las patrullas. A partir de este combate, se encontrarán con una patrulla cada media hora, ya sin tirada alguna. A partir del primer encuentro que tengan con una patrulla, las siguientes patrullas con las que se encuentren contarán con dos demonios más que la anterior. Aunque no debes contárselo a tus jugadores, las patrullas no cuentan con ningún método sobrenatural de seguimiento, sino que reconocerán a los PJs por la descripción física que se les ha hecho de ellos. Si se disfrazan, o enmascaran de algún otro modo su aspecto, los demonios tendrán que superar una tirada de Percepción contra una Dificultad determinada por la habilidad de Engañar o Hechicería del personaje responsable del ardid.

Tras el combate, los Ángeles se curan de sus heridas y hablan con los PJs, reconociéndolos ahora como dragones, o al menos como aliados en la guerra secreta. Tras una amena charla, en la que les cuenta su historia de redención chi, y siempre que los PJs hayan demostrado su valentía, Andy Ortega cede gustoso su chaqueta de cuero al PJ que considere merecedor de ella (el que se haya mostrado más audaz en combate), y se abren numerosas latas de cerveza. Andy cuenta que encontró la chaqueta en un lugar feng shui cercano, y la consideró una señal de su acierto al seguir la senda de los dragones. Siempre que no hayan matado a alguno de sus miembros en el anterior combate, los Ángeles del Chi les invitan a quedarse con ellos, y a que los acompañen a una reunión/fiesta de motoristas de toda Norteamérica que se celebra a un par de kilómetros esa misma noche. Si no aceptan la invitación, y tras asegurarse de que van a darle un buen uso a la chaqueta, les dirán adiós. Si aceptan la invitación, se relajarán totalmente e intercambiarán historias de la guerra secreta con ellos hasta la caída del sol, momento en el que montarán en sus motos y se dirigirán hacia la fiesta, que no es más que una reunión en mitad del desierto con unos 500 moteros más, en la que se habla de motos, armas, y se bebe sin parar. Quienes no sepan conducir irán de paquete de los pocos moteros sin pareja, y quienes sepan conducir dispondrán de una moto de gran cilindrada para ellos solos. Tras la fiesta, en la que como mucho habrá un par de inofensivas y breves peleas a puñetazos, y una vez dormida la mona, los Ángeles vuelven a Hadley's Hope con sus nuevos amigos, y los invitan a convertirse en miembros honorarios de su banda. Quienes acepten serán también invitados a entrar en sintonía con el lugar feng shui que se encuentra en el centro del pueblo, y que explica la presencia aquí de los Ángeles del Chi. Tras realizar todas las escenas necesarias con los simpáticos moteros, Ritzzo siente como el tatuaje le impulsa al Inframundo. Pueden buscar un portal que conozcan de otras aventuras, o pueden pedirle ayuda a Andy Ortega, que les indicará la existencia de un portal en mitad de la nada, marcado por un par de motos averiadas, casi esqueléticas, a un par de kilómetros del pueblo; este es el portal por el que salieron los PJs si llegaron a Hadley's Hope via Inframundo. Una vez llegados allí, Ritzzo siente cómo el tatuaje le dirige hacia una zona concreta del Inframundo, conduciéndole por unos pasillos determinados.

## FUERZA Y HONOR

Tras unos 45 minutos de camino, y tras una curva, los PJs se encuentran con un refulgente portal. Ritzzo asegura que el tatuaje le impulsa a cruzarlo... Deberías crear un poco de expectación y tensión en esta parte de la aventura; saben que tienen que atravesar el portal, y no tienen forma de saber con qué se encontrarán al otro lado. Deja que se preocupen, que especulen, y hasta que se preparen. Cuando crucen la puerta caerán, desde el techo, a una mugrienta y húmeda sala en la que hay una total oscuridad (19 Puntos de Herida por caída, ya que el portal se encuentra a 6 metros del suelo). Una veintena de personas (hombres, mujeres, niños, y ancianos), ocupan la espaciosa sala. No tiene ventanas y la única fuente de luz proviene de una diminuta rendija existente en lo que parece una puerta. Si crean luz de alguna forma (magia, mechero, etc) verán que se trata de una celda, ocupada por un grupo de personas de todas las edades, que visten con harapos. La celda tiene muros de piedra, y la única salida es una puerta de hierro de aspecto muy resistente; para abrirla es necesaria una tirada de Intrusión de Dificultad 15, contando con que el PJ tenga consigo sus herramientas, o infligirle 30 Puntos de Herida, (Esquiva Pasiva de 15 por su dureza) sin hacer mucho ruido, ya que, en caso contrario vendrá un interminable contingente de soldados dispuestos a meterlos en vereda a palos. Aparte de los murmullos de los demás prisioneros, sólo se escucha el lejano rumor de una multitud. Si hablan con los demás presos (que ni están en mucha disposición de hablar, ni tienen muchos ánimos para hacerlo), y hacen las preguntas indicadas, averiguarán que se encuentran en la Roma imperial del año 63 AD\*.

Lo que no saben ni ellos, que fueron conducidos aquí de noche, ni los PJs, es que están en una celda del coliseo romano, esperando una cita con los leones del circo. En cuanto se den cuenta de dónde están, ya sea por ellos mismos o hablando con los demás presos, o cuando empiecen a desesperarse, la puerta de la celda se abrirá.

Un grupo de 12 soldados de la Roma imperial, vestidos como si acabasen de salir de un *peplum*, sacará de la celda a todos los presos excepto a cuatro, y volverá a cerrar la puerta. Los supervivientes a esta primera visita son una mujer joven y su bebé, y dos jóvenes de unos 14-16 años (Livia, Quintus, Marcus, y Octavius, respectivamente, si preguntan sus nombres), además de los PJs, claro está. Al rato, cuando los PJs se dispongan a hacer algo, aparecerán de nuevo los soldados, que esta vez vienen a por ellos. El aspecto de los PJs llamará la atención de sus captores, pero nada más; el Imperio es grande, y se han acostumbrados a ver allí a gladiadores de lo más variopinto, provenientes de todo el mundo. De la celda salen a un pasillo débilmente iluminado por lámparas de aceite, e inundado de soldados, cuya labor es contener cualquier posible insubordinación de los esclavos y cristianos que se encuentran allí. Al fin y al cabo son gladiadores y tienen armas,

\* Bueno, en realidad entonces el tiempo se contaba de forma diferente, y lo que tendrían que decirle los habitantes de ese tiempo es que se encuentran en... ¿qué más da? ¡Esto es Feng Shui!

y lo último que quieren es que nazca un nuevo Espartaco. Tanto si salen de la celda por sus propios medios, como si esperan a que vengan a por ellos, las posibilidades de escapar son bastante remotas. Aparte de lo fácil que es perderse en el laberíntico entramado de túneles, éste tiene sólo dos salidas: una de ellas sirve de entrada exterior tanto para soldados como para luchadores y está fuertemente protegida, y la otra conduce directamente a la arena. En caso de urgencia, si los PJs son realmente buenos y consiguen merendarse a un par de docenas de soldados (o más, ya que con la presencia del César en el coliseo, su número se cuenta por cientos), estos siempre pueden llamar al campeón de la arena (propietario del objeto que buscan) y sus compañeros, que lucharán gustosos con los PJs en los pasillos subterráneos del coliseo. Si no hacen nada por evitarlo (o si lo hacen pero son reducidos), los soldados llevarán a los PJs y a los otros cuatro prisioneros hasta la arena, justo a tiempo para que vean cómo sacan a rastras de ella los destrozados cuerpos sin vida de sus antiguos compañeros de celda.

Al girar una esquina, y tras acostumbrarse al cambio de luz, aparecerá ante los PJs la arena del coliseo romano. Sí, esa que todos hemos visto en mil películas; ya sabes, miles de espectadores que rugen enfervorecidos, un enorme palco para el César, sol de justicia, armas para el uso de los luchadores apoyadas contra la pared, y... ¡leones! Efectivamente, los han echado a los leones, 15 de ellos concretamente. Tras un empujón, y con un desagradable “¡Luchad o morid!”, los soldados cierran la puerta tras los PJs y sus cuatro acompañantes. Los leones se abalanzan contra ellos inmediatamente, y sólo queda luchar. Los PJs pueden usar cualquier arma de las que ya se encuentran en el circo (espadas de todo tipo, lanzas, etc) o usar las que lleven encima, armas de fuego incluidas (el público se asombrará, el César fruncirá una ceja, pero no pasará nada más). Si los PJs son verdaderos dragones, intentarán defender del ataque de los leones a los desvalidos prisioneros que les acompañan; en caso contrario, estos morirán en la primera o segunda secuencia de combate. Acompañados por los vítores, aplausos, y abucheos del público, los PJs acabarán derrotando a los leones. Una vez que acabe el combate, los PJs serán llevados hasta su celda por un nutrido grupo de soldados, que los miran con recelo, ahora que han visto de lo que son capaces. Como premio a la gran actuación, la celda cuenta ahora con una lámpara de aceite, unos cuantos jergones de paja, y abundante comida y bebida. “Disfrutad de lo poco que os queda de vida. Dentro de un rato tendréis que pelear contra el campeón de la arena.”, dice un soldado mientras cierra la puerta. Si alguno de los otros cuatro presos que se enfrentaron a los leones sobrevive, será llevado a una celda diferente.

Los PJs dispondrán de una hora, aproximadamente, para curar sus heridas y prepararse para lo que les viene encima. Después serán llevados de nuevo a la arena. Allí sólo les recibirán el público y el sol. Cuando aun se estén acostumbrando a la intensa luz, y acompañado por un atronador recibimiento por parte del público, entra en escena Saero Namamatsu, campeón de la arena, seguido de sus cinco compañeros de armas. Saero es un hombre bajo de aspecto oriental, vestido con unos sencillos pantalones y un chaleco antibalas, y armado con una reluciente katana; un guerrero secreto, a todas luces. Sus cinco compañeros son también orientales, y van vestidos con la ropa típica de los Comedores del Loto de la época. Los seis son guerreros secretos, disidentes de los Comedores del Loto, que huyeron de sus superiores cuando realizaban una misión para ellos.

Cuando Saero ve en la arena a los PJs, los reconoce como guerreros secretos, y con una sonrisa cómplice se dirige a ellos: “¡Vaya! ¡Unos dragones! Supongo que vendréis a por mi katana. Os la daría encantado, pero la vida de lujos y excesos que me permite mi posición como campeón de la arena me hace imposible prestársela. Luchemos.” Saero intentará eliminar a cualquiera de los PJs que posean uno de los objetos de los Dragones de Oro, para quitárselo y usarlo él a continuación. Sólo los reconocerá si los PJs los usan, haciéndolos brillar. Después del combate, y tras la previsible victoria de los PJs, el público del coliseo vitoreará a los PJs como nuevos campeones, y hasta el César, desde su protegido y privilegiado palco, mostrará un gesto de aprobación hacia ellos. La katana yace sobre la arena del coliseo, esperando a que un PJ la recoja.

Mientras tanto, y siempre que hayan dado un buen espectáculo, el público les lanzará comida, vino, flores, y hasta mujeres. Cuando la gente se cansa de aplaudir, un grupo de soldados va a por los PJs y los escolta de nuevo hasta su celda, felicitándolos en el camino por su gran actuación. Cuando lleguen a la celda, verán que ésta ha sido acomodada con mobiliario de calidad, tapices, y todo tipo de comidas. Uno de los soldados les explica que le han caído en gracia al César, y que éste les va a conceder un pequeño edificio de la ciudad de Roma, con todos los lujos, así como el estatus de “libertos”. También han sido elegidos como Reyes de las Fiestas Dionisiacas, que se celebrarán próximamente. Con esto, y dejando la celda abierta, los soldados se marchan.

Lo más probable es que los PJs, ahora que tienen la katana, decidan marcharse por donde vinieron. Ya sea por medio de la magia, escalando, dando un salto fu, o simplemente amontonando mobiliario, los PJs atravesarán el portal (que es invisible desde este lado) y volverán al Inframundo.

**SOY UN COWBOY SOLITARIOOOOOO...**

Una vez en el Inframundo, Ritzzo tendrá una de sus corazonadas, y se encaminará hacia otro portal, que encontrarán a las 4 horas y media de camino, aproximadamente. Al cruzarlo, el sol deslumbrará durante unos instantes a los PJs. Cuando su visión se acostumbra al cambio de luz, verán que se encuentran en un desierto, y que el portal está en medio de la nada. Si algún jugador lo pide, puede hacer una tirada de Percepción (Dificultad 12) para asegurarse de que, aunque no tiene muchas referencias visuales (las motos no están), se trata del mismo desierto donde encontraron la chaqueta del Aventurero Burlón. Tras recorrer unos kilómetros, ven en el horizonte un grupo de casas que reconocen como Hadley's Hope. Conforme se van acercando, van notando pequeñas diferencias con respecto a su anterior visita: no hay postes de teléfono, ni carretera. Cuando están a menos de un kilómetro del pueblo, el ruido de unos caballos al galope llama su atención; se trata de una diligencia, tirada por cuatro caballos, y conducida por un tipo que parece salido de *El bueno, el feo, y el malo*, pero más sucio. Cuando lleguen a la calle principal del pueblo los PJs verán confirmadas sus sospechas: están en el Hadley's Hope de 1850, es decir, un pueblo del salvaje oeste (en realidad no está en el oeste de los EE.UU., pero nadie notará la diferencia) en toda regla. Tipos mal encarados con pistolas al cinto, caballos, el saloon, la casa de putas, el enterrador con sus ataúdes, la peluquería, la lavandería china, y polvo, mucho polvo.

Ritzzo pierde el rastro en cuanto cruza el portal. Lo único que justifica la existencia de Hadley's Hope es que sirve de parada para algunas de las rutas de diligencias que cruzan el estado. Nadie (aparte, posiblemente, de los PJs) sabe de la existencia aquí de un lugar feng shui, aunque éste funciona como un sutil imán para los pistoleros más audaces, o más inclinados a la mística, que sienten una inexplicable atracción por este indistinto conjunto de edificios situados en mitad del desierto. Esto ha ocasionado que este poblado se haya convertido en punto de encuentro de lo más concurrido.

Conforme los PJs vayan adentrándose en el pueblo, observarán cómo las calles empiezan a quedarse vacías de gente, las madres cogen a sus hijos en brazos y se apresuran a llevarlos a casa, las persianas se bajan, y poco después lo único que se mueve en la calle principal es el grupo de los jugadores, un par de matojos secos que cruzan la calle y (tirada de Percepción con Dificultad 14) unas cuantas sombras en los tejados. Una figura a caballo, que tira de un pequeño carro, hace su aparición, y se dirige al centro de la calle; es el típico hombre duro de frontera. Baja lentamente de su caballo y comienza a andar haciendo resonar sus espuelas al tiempo que los PJs observan como otro pistolero se le opone directamente en la calle, y le dice: *"Nunca debiste volver a este pueblo, O'Connor".* El tal O'Connor Jr. se cambia el puro medio consumido a la otra comisura de la boca y le responde: *"Todas las serpientes mueven el cascabel cuando se las pisa, Masters. Vengo a por las provisiones para el rancho de mi padre y no me iré sin ellas."* Todo esto dicho, la tensión se masca en el ambiente, el sol despunta en el cielo y el duelo esta a punto de producirse... ¡y los PJs están en medio! Demostrando ambos su habilidad en el uso del revólver, desenfundan y disparan en un único movimiento, veloz como el rayo. O'Connor Jr. ha sufrido un pequeño rasguño en la mejilla, de la que empieza a caer una gruesa gota de sangre, mientras que Masters cae al suelo, doliéndose del brazo derecho, y la manga de su camisa empieza a teñirse de rojo ocre. Masters rechina los dientes y ordena con un grito: *"¡Matadlo!".* Y ahora es cuando empieza el verdadero tiroteo. 10 hombres armados con rifles, y escondidos en los tejados de varias casas (cobertura del 90%, lo que suma +6 a la Dificultad de cualquier ataque), dispararán contra O'Connor Jr., y contra cualquier PJ que muestre una actitud de combate, aunque no haya atacado a nadie. De varias casas saldrán otros 10 pistoleros y 10 chinos expertos en artes marciales, que también se enfrentarán a O'Connor Jr. y los PJs. Cubierto por sus hombres, Masters tomará su caballo, y huirá.



O'Connor Senior

## Cosas que pueden pasar:

- Algún desaprensivo puede usar un caballo como cobertura.
- Si algún cobarde se escondiese en uno de los bebederos de los caballos, quedaría totalmente ocultado por el agua.
- Un pistolero podría llevar bajo su poncho una placa de acero que le conferiría un valor de protección por armadura igual al de un chaleco antibalas pesado (+2 a la Dureza y -2 a la Agilidad).
- Una herradura y una cuerda pueden convertirse en un arma terrorífica en manos de un experto, como demostró Jackie Chan en Shanghai Kid.
- En la tienda de abastos del pueblo (a la que se accede por la puerta o través de una cristalera grande) hay picos, palas, sacos de harina, patatas... y una caja de cartuchos de dinamita.
- El saloon tiene las tradicionales puertas batientes que pueden servir para golpear a un rival y pasar por encima o por debajo.
- Un maestro del kung fu puede saltar y subir a los tejados gracias a las vigas de los porches, tejadillos, etc, para encargarse de esos tiradores apostados. Eso sí, probablemente perseguido por varios chinos.
- La calle está llena de polvo y boñigas de caballos y reses, que pueden ser utilizados como divertidas distracciones.

Tras el combate, O'Connor, agradecido, les explicará a los PJs que Masters no es más que la marioneta de alguien que pretende hacerse con una pareja de pistolas que pertenecen a su padre, por un motivo que desconoce. Esto debería hacer que se encendiese una lucecita en la cabeza de tus jugadores. Uno de los objetos que aun les faltan son las Pistolas del Pistolero. O'Connor les explica también a los personajes que ha venido al pueblo para hacer acopio de provisiones, y reunir a cuantos aliados pueda, ya que se ha enterado de que Masters ha pagado a una tribu de cheyennes con whisky barato para que asalten el rancho de su padre, que se encuentra a un par de kilómetros del pueblo. La gente tiene miedo, y nadie quiere ayudarlo. Los PJs parecen buenos compañeros de armas, y estaría dispuesto a darles alojamiento y comida si pasan esa noche en el rancho, y le ayudan a defenderse del ataque de los indios.

## LA HISTORIA DE UN PISTOLERO MALDITO, O'CONNOR SR.

O'Connor Senior es un viejo pistolero que se ganó la fama y el respeto de sus compatriotas en la Guerra de Independencia con la ayuda de dos extrañas pistolas de herencia familiar, "Gladys" y "Quitapenas". Tras la guerra, varios de sus hombres se sintieron atraídos por Hadley's Hope y se establecieron allí, dedicándose al banditaje. O'Connor Sr., se sintió indignado ante esa villanía y, movido por su fuerte sentido del honor, los fue cazando uno a uno, llevándolos a la justicia o colgándolos de un árbol, aumentando al tiempo su leyenda y la de sus pistolas. Con el tiempo O'Connor Sr. aprendió que las pistolas eran "especiales" y la causa de su saludable longevidad, y por miedo a perderlas se refugió en un pequeño asentamiento llamado Hadley's Hope. Pero, aunque quería abandonar de una vez por todas su vida de violencia, los bandidos aterrorizaban la región, y la saqueaban continuamente, así que se vio obligado a desenfundar de nuevo las pistolas, y hacer justicia, abatiendo en solitario a 14 pistoleros en un infernal tiroteo, que le daría el puesto de sheriff y una indeseada fama. Uno tras otro venían al pueblo jóvenes que querían ser "El hombre que mató a O'Connor", haciendo de la vida del viejo pistolero un verdadero infierno. Un día su joven esposa, Theresa, le obligó a enterrar para siempre las pistolas y la estrella, y así lo hizo, consiguiendo para él y su familia una vida de relativa tranquilidad.

Hace poco, siguiendo el rastro de la Historia, los Ascendidos encontraron la pista de las Pistolas del Pistolero (uno de los objetos necesarios para poner en funcionamiento su cañón arcanerético), que le llevaban directamente hasta O'Connor Sr. Al no contar con muchas fuerzas en esta zona de Norteamérica, decidieron contactar con Masters, hijo de uno de los antiguos compañeros de armas de O'Connor Sr. (ajusticiado por éste), y temible pistolero por propio derecho. Le contaron la historia de su padre (así como bastante de la Guerra Secreta) y, alimentando sus ánimos de venganza, le indicaron el lugar de residencia de los O'Connor, y se ofrecieron a ayudarlo monetariamente con tal de que les entregase las famosas pistolas.



Masters ha intentado recuperar las pistolas, atacando tanto a O'Connor Sr. como a su hijo, pero hasta ahora no ha tenido éxito. Lo último que se le ha ocurrido ha sido pagar a una tribu india para que asalte el rancho de los O'Connor, aunque también ha planeado una alternativa aun más salvaje. En este momento es cuando han llegado los PJs.

## EL RANCHO DE LOS O'CONNOR

O'Connor Jr. invita a los PJs a subir a su pequeño carro, lleno de provisiones, para llevarlos hasta el rancho de su familia. Si alguien le comenta la posibilidad de ir a buscar a Masters, O'Connor Jr. le responderá con un simple "Mataré a Masters otro día", y no hará muchos más comentarios al respecto, aunque sí les contará la historia de su padre. El rancho se reduce a una gran casa y unos pocos cercados con reses; se encuentra en medio de una explanada a la que se accede a través de un estrecho paso por un cañón entre las colinas circundantes. Debido a su localización, es imposible que nadie se acerque sin ser visto por la gente del rancho; el carro de los PJs es recibido con un par de disparos de advertencia, que se convierten en una acalorada bienvenida cuando O'Connor Sr., su mujer Theresa, y sus cuatro aliados, distinguen la figura de O'Connor Jr. Los aliados de los O'Connor son cuatro hombres de avanzada edad y buen corazón que únicamente desean ayudar a su antiguo sheriff. A la llegada, Ritzzo avisa discretamente a los PJs de que siente cercana la presencia de las pistolas, aunque es incapaz de precisar más su localización. Tras las pertinentes presentaciones y un buen cocido de alubias para todos, los PJs disponen de toda una tarde para hacerle preguntas al viejo cowboy. O'Connor les cuenta su historia, si su hijo no lo ha hecho antes, y reconoce tener las pistolas, enterradas en un lugar de su finca. Se negará a entregárselas bajo ningún concepto: son demasiado peligrosas, y han provocado ya demasiadas muertes. La tarde irá dando paso a la noche imparablemente, y O'Connor Sr. organizará la defensa de su rancho del seguro ataque de la tribu india, situando a sus hombres, su hijo, y los PJs en la planta baja, y convenciendo a Theresa para que se esconda en el dormitorio de la planta superior. A pesar de la insistencia de su hijo, O'Connor Sr. no desenterrará las pistolas, y usará su rifle Winchester, que también maneja con soltura.

Y el ataque indio se producirá en toda regla al ponerse el sol. Aproximadamente una cuarentena de indios borrachos, y dos de sus shamanes, empezarán a llegar a caballo al rancho, gritando alrededor de la casa, haciendo uso de flechas, lanzas, hechicería, y tomahawks (las hachas, no los misiles, no seas bruto, hombre). Diviértete mientras el fuego y el humo se extienden por la casa, los indios inician el cuerpo a cuerpo, y los defensores luchan como leones. Cuando parezca que el grupo de los PJs tiene una victoria segura, bajará por las escaleras Theresa, envuelta en llamas. El fuego se ha extendido a la primera planta de la casa, y la ha atrapado. Por mucho que hagan por ella, Theresa muere en los brazos de su marido, pronunciando sus últimas palabras: "Por mí... La venganza no me resucitará... Honra mi muerte con la paz que te traje en vida... Te amo como...". La vida se le escapa para siempre. El tiroteo dura poco más, con los dos O'Connor saliendo de la casa para matar a los últimos indios vivos, con los ojos empapados en lágrimas.

Tras el combate, un enfurecido Jr. recriminará a su abatido padre: "¡Papá! ¡La han matado! ¡Cojamos las pistolas y acabemos con ellos!". "Olvidalo, hijo. Mañana las destruiré para siempre. Eso es lo que tu madre hubiese querido", responde O'Connor Sr. La cara de Jr. se transformará en una mueca de desprecio: "¡Eres un cobarde! Eres un viejo co...!", una bofetada del viejo acalla abruptamente las quejas de su hijo. En el más absoluto de los silencios, padre e hijo enterrarán esa misma noche a Theresa en sus tierras, marcando el lugar con una improvisada cruz de madera. Ni padre ni hijo estarán especialmente comunicativos con los PJs, e irán directamente a descansar en lo que queda de la casa. Al menos uno de los compañeros de O'Connor Sr. debe sobrevivir, como sea, a este tiroteo.

## SANGRE EN EL SALOON

Por la mañana, los PJs serán despertados por un alarmado O'Connor Sr.; ¡Jr. se ha ido en busca de Masters! En una breve nota que le ha dejado, Jr. avisa a su padre de que va a matar a Masters y vengar así la muerte de su madre. No, no se ha llevado las pistolas. O'Connor Sr. les suplica a los PJs que, acompañado de uno de sus aliados, vayan a por su hijo y le hagan entrar en razón (a él no le escuchará), antes de que se meta en problemas. Los PJs, esperamos, cumplirán su petición de ayuda, aunque O'Connor se negará a entregarles las pistolas si se las piden; va a destruirlas esta misma mañana. Cuando lleguen al pueblo, verán que las calles de éste están de nuevo casi desiertas. En mitad de la calle se encuentra O'Connor Jr. que, con un revólver en cada mano grita el nombre de Masters. Antes de que los PJs puedan hacer nada, varios disparos provenientes de un callejón impactan contra la espalda de Jr., que cae al suelo. Los 4 traidores atacantes (hombres de Masters) irán a rematar a su víctima, momento en el que los PJs podrán acabar con ellos. Cuando lleguen al lado de Jr., que ya se encuentra más allá de toda curación, éste le hablará directamente al personaje con el que haya hecho mejores migas, y le dirá: "Cu... cuida de mi padre y... dile que le quiero. Vénganos tú, (el nombre del personaje en cuestión), mi amigo. Busca a Masters en su habitación, en el saloon, yo ya no pue...". Ha muerto. Es de suponer que los PJs se dirijan al saloon, mientras que el amigo de O'Connor Sr. que les acompañaba se presta a llevarse el cadáver al rancho para darle a su padre la noticia de la muerte, y enterrarlo junto a su madre. El saloon parece también desierto, a excepción del barman, que les mira nerviosos. Si le preguntan por Masters, les indicará con un gesto que suban por las escaleras. Ante cualquier otra pregunta, les mirará con angustia, y responderá: "Yo sólo soy el barman." La planta superior está dividida en un mínimo pasillo, y tres habitaciones, dos obviamente desocupadas y una con la puerta cerrada. Una tirada de Detective de Dificultad 14 revelará al PJ que la saque que el olor a alcohol es un poco exagerado, hasta para un saloon como éste. Ya sea por medio de una tirada de Intrusión (Dificultad 10), o a golpes, la puerta cerrada se abre con relativa facilidad. Aunque resulta evidente que esta habitación si está siendo usada, en estos momentos no hay nadie dentro. Aparte de la cama deshecha, y una botella de whisky vacía, lo único reseñable son un par de papeles doblados que hay sobre la cama. Si los abren, podrán leer lo siguiente:

*Yo, Eduardo Rodríguez, del ejército de liberación mexicano, vendo una ametralladora y munición al gringo Masters por 4000\$.*

*Agente Masters, esperamos que esta última partida de dinero termine de resolver el asunto de las pistolas de una vez por todas. El cañón del cielo del que le hablamos ha sido construido y ya tenemos allí las Gafas; con eso, y estando el Orbe en nuestro poder, posiblemente sólo necesitamos las pistolas para poner el aparato en funcionamiento. Cuando las haya conseguido, vaya al portal que le mostramos, y siga el camino indicado. Nuestra organización necesita más hombres decididos como usted.*

Una vez hayan leído estas notas, o cuando decidan bajar para seguir buscando a Masters, los PJs se encontrarán con una desagradable sorpresa: nada más asomar la cabeza a la escalera, serán recibidos por una brutal salva de disparos, provenientes de un nutrido grupo de pistoleros que ríen y los jalean para que bajen. Son hombres de Masters que los han reconocido como amigos de los O'Connor y asesinos de sus amigos (sí, los matones secundarios también tienen amigos), y les han tendido una pequeña encerrona. Si asoman la cabeza por alguna ventana, se verán expuestos a los disparos de hombres apostados en la calle, que están esperando a que salgan. Los hombres de Masters también están siendo ayudados por un gran shaman indio, un poco más poderoso que los dos que asaltaron el rancho de los O'Connor, y que también se quiere vengar. Debes utilizar este hechicero para evitar que los PJs escapen (por el techo, por ejemplo), y pasen un mal rato, atrapados en la primera planta del saloon. Cuando lo veas adecuado, los pistoleros y el shaman prenden fuego a la escalera, que pasará rápidamente a la planta en la que se encuentran los PJs, que previamente ha sido rociada con alcohol. Cuando la situación parezca insostenible, las risas de los hombres de Masters se irán convirtiendo en maldiciones y gritos de dolor, acompañados del sonido de los disparos de un revólver. Si los PJs asoman de nuevo la cabeza entre las llamas, verán un espectáculo como pocos: O'Connor Sr. acaba de entrar en el saloon, con dos relucientes pistolas en las manos, la estrella de sheriff en la camisa, y el reflejo del diablo en los ojos. Los hombres de Masters caen a sus pies como moscas, con ciertos agujeros en la frente, mientras O'Connor demuestra la habilidad con el gatillo que le hizo tristemente famoso. Recuerda el final de *Sin perdón*, y lúcele en la descripción. Ya nadie se ocupa de los PJs, así que es el momento de que salten de la escalera en llamas (tirada de Agilidad de Dificultad 15 para no sufrir 3 Puntos de Herida por el fuego), y se unan a la vorágine de sangre y plomo. Cuando llegan al combate, quedan 20 pistoleros y el gran shaman.

Pasadas 8 secuencias de combate, el incendio empieza a ser imparable, y el calor insoportable. Hayan ganado el combate o no, deben salir de allí inmediatamente, o sufrir 3 Puntos de Herida por secuencia, al igual que aquellos de sus enemigos que aun sigan en pie. Pero cuando salgan serán recibidos por el resto de hombres de Masters (10 de ellos), y una gran carreta que inmediatamente levanta su lona. Debajo se encuentra Masters, al gatillo de una temible ametralladora, acompañado de 5 soldados mexicanos. Sin más preámbulos, Masters abre fuego, mientras ríe salvajemente. Masters no dispara en principio contra los PJs, sino que les obliga a volver al saloon para buscar un lugar del que refugiarse de los disparos. Entonces les conmina a que se rindan, y les entreguen a O'Connor y sus pistolas, dejándoles la opción de unirse a su banda. No hay más salida que la principal, y salir ahí sería un suicidio; antes de que tengan tiempo a pensar en un plan, O'Connor sale del saloon disparando con ambas manos, recibiendo una tremenda descarga de la ametralladora. Cuando los PJs salgan, Masters habrá muerto sobre la ametralladora, y los mexicanos dispararán contra ellos, asomándose tímidamente por la carreta, e intentando retomar el control del arma automática. Y no hay que olvidar a los hombres de Masters.

Tras el baño de sangre, O'Connor, herido de muerte por multitud de balazos de gran calibre, querrá hablar con los PJs: *"Gracias... Ahora podré encontrarme con mi familia en el cielo. No fui el mejor de los hombres, pero al menos lo intenté. Llévaos las pistolas, y usadlas para el bien. Yo..."* O'Connor morirá en paz, rodeado de amigos, y a la luz del fuego que devora el refugio del asesino de su mujer y su hijo. Deja que los PJs lloren, entierren a O'Connor, se curen, o lo que sea; ya nadie les molestará en este pueblo.

## Cosas que pueden pasar:

- Alguien podría subirse a la gran lámpara que cuelga sobre el saloon y disparar desde allí, o saltar sobre sus enemigos.
- Las mesas se pueden volcar y servir como cobertura.
- Parte del saloon está ya en llamas, y podrían tirar a alguien contra éstas.
- La barra sirve de excelente cobertura, además de estar provista de bebidas alcohólicas suficientes para cincuenta maestros de la senda de la botella vacía.
- La tapa del piano puede resultar bastante dolorosa si te pillan con ella las manos, el cuello, o lo que sea.
- El barman siempre guarda una escopeta bajo la barra, que puede reemplazar un arma perdida.
- Las sillas de saloon son tradicionalmente frágiles, pero útiles armas improvisadas.
- Y no olvidemos de nuevo las puertas batientes.

## HONG KONG, DULCE HOGAR

Ahora que ya tienen las pistolas, es posible que se vuelvan hacia Ritzzo, esperando su nueva corazonada. Pero Ritzzo no siente ninguna llamada esta vez. Está en blanco. Lo único que se le ocurre es volver Hong Kong, para ver a Anna, y hablar quizás con Kun Lao. La verdad es que no les queda mucho más que hacer en el Hadley's Hope de 1850. Conocen el camino de vuelta, a través del portal, y hasta otro portal que les deje en Hong Kong. Una vez allí, lo único práctico que pueden hacer es hablar con Anna, Kun Lao, y Mike. Curiosamente, todos están juntos en "Las delicias de Kun Lao", que está siendo objeto de una reparación, esperando a que los PJs den señales de vida. Cuando aparezcan, todo serán abrazos y felicitaciones, y oídos para escuchar las aventuras de los PJs. Después de la amena charla y un poco de comida y licor, Kun Lao abrirá una trampilla en el suelo (perfectamente camuflada), e instará a todos a que bajen a su refugio secreto. El refugio en cuestión es una especie de almacén de lo sobrenatural: botes con extraños líquidos, cajas señaladas con etiquetas en las que se pueden leer cosas como "Rugidos de león", "Ojos de murciélago", y todo tipo de cachivaches. Kun Lao saca mantas para todos, y les invita a dormir allí; asegura que es un lugar totalmente seguro. Él prefiere pasar la noche averiguando un par de cosas, y promete que mañana tendrá cosas interesantes que contarles.

La noche transcurrirá en tranquilidad (bueno, a no ser que los jugadores se busquen problemas por su cuenta), y por la mañana Kun Lao les despertará a todos, ofreciéndoles un sabroso desayuno cocinado por él mismo. Con lo que le han contado los PJs, dice haber resuelto el puzzle casi por completo, revelándoles todos los datos comentados hasta aquí en el módulo que desconozcan. Evidentemente, el tío Kun Lao es más de lo que parece (aunque no revelará aun la fuente de sus conocimientos). Tal como están las cosas, los PJs tienen dos alternativas para evitar que los objetos caigan en manos de los Ascendidos (que los utilizarían para su cañón arcanergético), o en manos de los Comedores del Loto (que los utilizarían para algo aun peor): esconderse ellos y los objetos, e intentar pasar desapercibidos el resto de sus vidas, o arrebatarles de las manos a los Ascendidos los objetos que quedan (saben que al menos tienen las Gafas del Genio Científico, escondidas en el espacio), y luchar con ellos contra los Comedores del Loto que los persiguen. Cualquier personaje digno de llamarse DRAGÓN sabe que la cobardía no es una opción. La cuestión es: ¿cómo llegar a la estación espacial? Deja que los jugadores se estrujen la cabeza un tiempo, y cuando se den por vencidos, o se dispongan a poner en marcha un arriesgado plan (y si no quieres tener que inventarte tú esa nueva vertiente del módulo), Anna ofrecerá la solución. Pueden ir a la coyuntura del 2056, a una base secreta de los Jammers, y pedirles prestada una nave espacial. Ella sabe manejarla, y vista la gravedad del problema, no le pondrán impedimentos para que se la lleve; es más, seguramente pondrán a sus órdenes a uno de sus

potentes grupos de operaciones especiales. Después, con la ayuda de los sistemas de rastreo de la nave y las direcciones de Ritzzo, no será difícil encontrar la estación, el cañón, y las Gafas del Genio Científico. Al ser el cañón un aparato arcanerético (necesita potencial místico/mágico para ponerse en funcionamiento), también se encontrará, necesariamente, en la coyuntura del 2056.

Tanto Anna como Kun Lao conocen la existencia de un portal al Inframundo relativamente cercano al restaurante; después de aclarar todo lo necesario a los PJs, se pondrán en marcha. Una desangelada puerta de un oscuro callejón les dará paso al Inframundo. Una vez allí, Anna guiará los pasos del grupo con decisión, avanzando con rapidez; a la espalda de los PJs empezarán a oírse extraños murmullos que irán creciendo de volumen conforme sigan andando. Minutos después, si algún personaje vuelve la cara verá cómo se acerca al grupo una inmensa manada de criaturas, de las que sólo se pueden distinguir los ojos, rojos como las brasas. La distancia será irá acortando, hasta que la marcha se convierta en una verdadera persecución a la carrera. Cuando lleguen al portal indicado por Anna, ya estarán encima suya: se trata de una multitud incontable de los más asquerosos engendros demoníacos existentes sobre la faz del Inframundo (y casi del Submundo), que se arrastran, vuelan, y corren, hacia el grupo de los PJs. Kun Lao, con gesto preocupado, llamará la atención del grupo: *"¡Huid! Yo los detendré el tiempo suficiente para que podáis escapar. ¡No, Mike! Es mi destino."* Anna insta a los PJs a cruzar el portal, y Mike la sigue, con lágrimas en los ojos. Si algún PJ insiste en quedarse a ayudar a Kun Lao, Mike intentará disuadirlo: *"Respetar su decisión. No malgastes su gesto de valor."* Si, aun así, el PJ decide quedarse, lleva aparte al jugador en cuestión y dile que, de momento, su personaje queda engullido por la turba demoníaca.

## EN EL ESPACIO NADIE PUEDE OÍR TUS KIAIS

Al cruzar el portal, se abre ante ellos un panorama desolador. Anna cae de rodillas, y empieza a gemir entre sollozos. Se encuentran en una zona totalmente devastada: edificios en ruinas, cadáveres putrefactos, y enormes cráteres cubren el suelo. Una pesada lluvia azota los rostros de los personajes. El Buró ha atacado la base de los Jammers, destruyéndola por completo. Todo parece perdido, pero no pueden detenerse, ya que los demonios pueden cruzar el portal en cualquier momento. Algún personaje tendrá que tirar de Anna, que está destrozada por la pérdida de sus compañeros. Mientras huyen, Ritzzo avisará a los demás: *"¡Mirad! ¡Esa nave parece intacta!"*. Entre un amasijo de escombros y chatarra retorcida brilla el casco de una nave, que resulta ser un pequeño transporte. Efectivamente, parece estar en buen estado. Anna, recuperándose, abre la escotilla con decisión, y se pone a los mandos. *"¡Vamos! ¿A qué estáis esperando?"* Cuando el resto del grupo entra en la nave, Anna enciende los motores, y despega, esquivando hábilmente la maraña de metal y hormigón que cubre el aparato. En pocos minutos atraviesan la atmósfera, y Anna pone en funcionamiento los sistemas de rastreo de la nave, al tiempo que Ritzzo se ve sumido en uno de sus trances. La sinergia entre ciencia y mística da como resultado la localización de una lejana imagen en el escáner de a bordo, que delata la silueta de una estación espacial.

Tras un par de horas de viaje, se acercan por fin a la enorme estación espacial, formada por 12 cuerpos de anillo, atravesados en su interior por un largo cilindro cubierto de símbolos arcanos: el cañón estelar. En la superficie de la estación se puede distinguir una solitaria figura embutida en un traje espacial. Anna se dirige hacia ella, dejando la nave a escasos centímetros de la estación con ayuda de los refinados

equipos de proximidad del aparato. Hay trajes espaciales de sobra para todos. Al salir de la nave, Ritzzo se adelantará a todos, y se dirigirá hacia el único tripulante de la estación, el Dr. Alexander Villenschultz. Para sorpresa de todos, y cuando el Dr. sólo había llegado a pronunciar un tímido *"Hola"*, Ritzzo atraviesa de un puñetazo el visor de su traje, tomando las Gafas que llevaba puestas, y haciendo implotar el cuerpo de su víctima. Ritzzo se vuelve entonces hacia los PJs: *"¡Jaja! Sí, yo soy el Dragón traidor, pero poco importa eso ya. Con los que lleváis encima, sólo me falta uno de los objetos místicos para alcanzar la perfección absoluta que me dará el dominio sobre la Guerra Secreta. Aquí nadie podrá ayudarnos. ¡Enfrentaos a mi verdadero poder!"* Tras esto, y con las Gafas del Genio Científico en uno de los bolsillos de su traje, Ritzzo/Guerrero se lanzará al combate contra los PJs, intentando arrebatarles los objetos de los Dragones de Oro para hacer uso de ellos. De todos las armas de fuego o arcaneréticas que lleven, sólo las Pistolas del Pistolero funcionarán.

En este combate se usarán las siguientes reglas, ideadas para la acción en situaciones de Gravedad 0.

## REGLAS DE COMBATE EN GRAVEDAD 0.

Lo malo del exterior es que un agujerito en el traje y adios muchachos... desde luego, añade mucha emoción. Los trajes espaciales de los Jammers tienen dispositivos autosellantes, pero sólo servirán si el impacto hace menos de 5 puntos de daño. En caso contrario sólo te permitirán aguantar un par de segundos, el tiempo justo para alcanzar un refugio presurizado... Para los Extras (cuando los hay) las cosas son mucho peores, si los alcanzas se rompe su traje, se descomprimen y plof, mermelada.

Por lo demás, las cosas son de lo más divertidas. Los estilos externos de artes marciales (basados en patadas y puñetazos) lo llevan fatal. Tus golpes te lanzan de un lado a otro de la habitación, haciendo que te golpees con las paredes, o te dejan girando sin control. Las proyecciones y presas de los estilos internos tampoco van mucho mejor, no es fácil coger un punto de apoyo firme en gravedad cero y rebotas de un lado a otro con tu rival. Las estrangulaciones son lo que van mejor. En cuanto aprendes a rebotar en las paredes para impulsarte o frenarte la cosa mejora sensiblemente, y las peleas se parecen mucho a las escenas de cable de las películas wuxia. Esto se traduce en que todas las tiradas tienen una dificultad de +5, hasta que se logran acertar tres golpes, en ese momento la cosa baja a "sólo" +3. El Mov, si partes de un punto de apoyo se duplica desde ese momento (es fácil tomar velocidad).

Si alguien dispara (¿Se acordó de dejar el arma fuera del traje? Disparar desde el interior no se recomienda), recordad que la tercera ley de newton sigue en vigor: el retroceso te lanza con igual fuerza en dirección contraria, posiblemente girando como una peonza. Es necesaria una proeza de Artes Marciales de dificultad 15 para retomar el control.

### Cosas que pueden pasar:

- En la estación puede haber antenas de comunicaciones, discos de parabólica, paneles solares, etc. que se pueden arrancar y usar como armas o protecciones
- Los golpes y balas perdidas hacen reventar módulos auxiliares de la estación
- Casi no hay peso, alguien afianzado puede coger a un rival por un pie y usarlo como arma.
- Si alguien es lanzado al vacío, puede adquirir velocidad de escape y alejarse hacia el infinito... ¿podrás coger a tiempo un cable o una mochila propulsora y rescatarle?
- También podéis estropear la mochila propulsora de alguien o pulsar sus botones y ver como empieza a girar sin control... o si va con un cable de sujeción, tirar de él y hacerle girar



Tras el duro combate, y cuando esté a punto de morir, Ritzzo usará sus últimas fuerzas en destruir la nave de los Jammers en la que llegaron hasta aquí, haciéndola estallar. El cuerpo del Guerrero traidor es despedido por la onda expansiva, y se pierde para siempre, junto con su Tatuaje, en el infinito espacio. La explosión daña también a la estación espacial, que empieza a arder, consumiendo el aire que la hace habitable. El oxígeno de los trajes de los personajes también está ya al mínimo. Si los PJs no saben qué hacer,

Anna tomará la iniciativa, y entrará en la estación. Dentro el aire es respirable, aunque una amable voz femenina, perteneciente al ordenador central del complejo espacial, les irá avisando de los módulos que van siendo destruidos: "El Módulo 1 ha quedado inutilizado, pasen al Módulo 2. El Módulo 2 ha quedado inutilizado, pasen al Módulo 3..." A la voz la acompaña el sonido de las explosiones. Ve dosificando las explosiones para hacer sufrir un poco a tus jugadores, y exprime su desesperación todo lo que puedas.

## EL MOMENTO DE LA VERDAD

Cuando crean estar condenados a una muerte segura, se abrirá junto a ellos un portal. No hay más opciones. El portal, creado por un Forjador de Portales robado por los Comedores del Loto a los Jammers, conduce directamente a un desolado paraje del Inframundo, una pequeña isla de terreno rodeada por un mar de lava. Allí les esperan, acompañados del Forjador, Zeng Zhao, Xen Gorthar, Trueno, y Rayo. Aunque no lo conocen, es obvio por la actitud de sus enemigos que Zeng Zhao es el líder del grupo, y el que se dirige a ellos: "¡Por fin! ¡Seis de los Dragones de Oro! ¡Todos serán míos! ¡Míooooooooos!". Cuando se dispone a dar la orden de ataque a sus lacayos, aparece en escena, volando, Kun Lao, que le responde: "No cantes victoria aun, Zeng Zhao. Te enfrentas a verdaderos dragones." "Iluso", dice Zeng Zhao: "Sólo el Hechicero podría rivalizar conmigo en poder, y su rastro se perdió hace miles de años." "Yo no estaría tan seguro, Zeng Zhao", dice Kun Lao mientras muestra las Uñas del Hechicero y se posa junto a los PJs. Visiblemente contrariado, Zeng Zhao duda aun: "¡Es imposible! ¡Es un renacimiento cósmico! Pero estos bastardos que te acompañan morirán y después lo harás tú. Ellos no son verdaderos dragones." Zeng Zhao toma posición de combate, y le responde: "Ahora lo comprobaremos." Y se enzarza en un duelo mágico con el Comedor del Loto mientras los personajes se enfrentan a Trueno y Rayo cercados por la lava. Es la hora de la verdad, la luz contra la oscuridad, el bien contra el mal, y los PJs decidiendo posiblemente el curso de la Guerra Secreta, y por lo tanto del pasado, presente, y futuro, del universo. En realidad, todo depende de que los jugadores derroten a los dos demonios (Xen Gorthar es un perro de caza, no de combate, y no atacará a no ser que le ataquen primero); digamos que los otros dos están allí para dar ambiente con su combate místico de proporciones épicas (lo cual no evita que cualquier PJ decida enfrentarse a Zeng Zhao). Las continuas sacudidas producidas por la titánica magnitud de la magia y el poder liberados en el combate, se unirán al resquebrajamiento del suelo y a su división en bloques de tierra cada vez más pequeños, separados por ríos de lava. El Forjador de Portales caerá a la lava, perdiéndose para siempre. Usa la excusa de la tierra desgajándose para dar más emoción a la pelea, o haciendo que los PJs tengan que realizar tiradas de Agilidad de Dificultad creciente para no caerse a la lava. Ten también en cuenta que los PJs derrotados en combate sufren un grave riesgo de caer a la lava si están inconscientes, y ninguno de sus compañeros les ayuda. Cuando Trueno y Rayo hayan sido derrotados, no les quedará más que sumarse a la lucha contra Zeng Zhao, que, al igual que Kun Lao, ha sufrido ya la mitad de sus Puntos de Herida. Deja que sea uno de ellos el que le propine el golpe final. Cuando Zeng Zhao muera, Kun Lao los sacará de allí volando, hasta dejarlos en tierra firme. Cuando Kun Lao se dispone a salir de allí, escucha el gemido de Xen Gorthar, y se apiadará de él, haciéndolo levitar junto con los demás. Desde allí pueden cruzar el portal más cercano que, curiosamente, les llevará de vuelta a Hong Kong. En caso de que Kun Lao muera antes que Zeng Zhao, y si no tienen manera de salir del inestable terreno, Xen Gorthar se acercará hasta ellos trotando por el aire, y ofreciéndoles su lomo para que se puedan montar en él. Una vez que todos se hayan subido encima, los llevará volando hasta dejarlos junto a un portal.



Zeng Zhao, Xen Gorthar, Trueno y Rayo

## THE END

Una vez en Hong Kong, Kun Lao cocinará para todos, incluido Xen Gorthar, y felicitará a los PJs por su gran actuación. Sin duda merecen \*llevar consigo los objetos de los Dragones de Oro. Si hay un hechicero en el grupo, y el jugador que lo interpreta se queja mucho de que él se ha quedado sin objeto, haz que Kun Lao le dé las Uñas en señal de agradecimiento. Xen Gorthar, alejado de la perniciosa influencia de sus antiguos amos, demuestra ser un perro bastante inteligente y cariñoso (para haber nacido en el Infierno, claro), que estará encantado de servir a los PJs como nuevos dueños.

Los Ascendidos, que han perdido casi tres objetos de inmenso poder y un costoso artefacto que podría haberles dado la superioridad definitiva en la Guerra Secreta, se convertirán desde este momento en los principales enemigos de los PJs. Los Comedores del Loto tampoco verán con muy buenos ojos el que parte del poder de los Dragones que ya los derrotaron en el pasado vuelva a este mundo, y aprovecharán cualquier ocasión para recuperar los objetos místicos. Los Ángeles del Chi serán unos valiosos aliados, siempre que se encuentren en los EE.UU.; además, siempre que puedan probar su alianza con ellos, recibirán la ayuda de casi cualquier club de moteros del mundo. Si después de esta aventura quieren relajarse un poco, recuérdales que siempre tendrán un lugar como campeones de la arena del coliseo romano.

Pero bueno, ahora es momento de la felicidad, del disfrute, de la alegría... ¡Y del licor de Kao Liang!



Kun Lao



### RITZZO RATZO/GUERRERO

Ritzzo Ratzo es un tipejo absolutamente despreciable, quejica, mentiroso y borrachuzo, que se enredó en la guerra secreta por error y que ocupa los nichos del trileño, ladrón de bolsos y timador de poca monta en la cruel ecología del Inframundo. Dado lo implacables que son la mayoría de los habitantes del lugar con los chorizos, su supervivencia hasta la fecha supone todo un homenaje a su capacidad para poner pies en polvorosa al menor indicio de problemas.

#### • Ritzzo Ratzo – Buscavidas a la fuga

**Línea de Diálogo:** “¿Pero es que mi mala suerte no tiene límites!?”

**Atributos:** Fis 5 (Mov 8), Chi 0 (For 7), Men 5, Ref 5 (Vel 8)

**Habilidades:** Juego 12, Artes Marciales 10, Armas 10, Engaño 12

**Armas:** Puñetazo (6), Patada (7)

**Virguería Excepcional:** La Senda de la Cucaracha

Ritzzo es un auténtico cobarde, acostumbrado a suplicar por su vida. En una situación de clara amenaza, puede hacer una patética y conmovedora petición de clemencia al villano o de auxilio a un PDJ. Si supera una tirada de Engaño con un +2 contra la voluntad del sujeto (ajustada en función de la situación y sus intereses), Ritzzo puede conseguir un poco más de tiempo o ayuda limitada (permitiendo que sus rescatadores lleguen a tiempo o dándole la oportunidad de salir pitando).

**Desventajas Especiales:** Ritzzo es un perdedor nato. Cuando recurre a los dados de Fortuna, automáticamente le pasa también algo malo que compensa su golpe de suerte. Es decir, su suerte puede ayudarlo a salvar el pellejo, pero en el proceso pierde inevitablemente su botín o sus ganancias, de modo que nunca levanta cabeza. Esta mala-buena suerte es lo que le ha mantenido vivo hasta el momento.

**Objetos Mágicos:** El Tatuaje del Guerrero

#### • Ritzzo Ratzo – Poseído

Cuando está poseído por el Guerrero, Ritzzo es un implacable maestro de la senda del Tigre Furioso (la parte violenta del Tigre Saludable), que extermina grupos de secuaces con la sultura de Conan el Bárbaro y con parecido recuento de víctimas posterior. Sus ojos llamean, sus manos atraviesan la carne y parece crecer en tamaño (sus músculos, en efecto, son más abultados, y si lleva ropa ceñida se romperá). Utiliza toda clase de técnicas y golpes, pero tiene predilección por los que provocan atroces fracturas abiertas de huesos (como Steven Seagal, pero aún más cafre).

**Atributos:** Fis 8 (+3), Chi 0 (Fu 9, sustituye a su For), Men 4 (-2), Ref 9 (+3)

**Habilidades:** Artes Marciales 167

**Armas:** Puñetazo (9), Patada (10)

**Poderes Fu:** La Garra del Tigre, La Posición del Tigre, La Posición del Tigre Implacable, La Venganza del Tigre, El Paso del Suce, Salto Fabuloso



### KUN LAO

Kun Lao es un abuelete simpático y un poco miope que cocina de muerte. Lo que la mayoría de la gente no sabe es que también es un Guerrero Secreto y hechicero de primer orden, que además posee las Uñas del Hechicero.

#### • Kun Lao – Cocinero y Mago Extraordinario

**Línea de Diálogo:** “¡No, no, no! ¡No es así como se patea adecuadamente el culo de un demonio!”

**Atributos:** Fis 5, Chi 2 (Mag 9, 10 por las Uñas), Men 8, Ref 6

**Habilidades:** Info/Demonios 12, Intimidación 10, Medicina 14, Hechicería 16, Info/Cocina 17

**Virguerías Mágicas:** Descarga: Chi (11), Adivinación, Invocación, Influencia, Movimiento

**Armas:** Puñetazo (6), Patada (7)

#### • Kun Lao – Poseído

Cuando está poseído por el Hechicero, Kun Lao es un hechicero todavía más formidable, aunque con cierta tendencia a excederse con la potencia de los hechizos. Raras veces recurre a este poder.

**Atributos:** Fis 5, Chi 0 (Mag 11), Men 9 (+1), Ref 7 (+1)

**Habilidades:** Hechicería 18 (+2)

**Virguerías Mágicas:** Además de las que ya tiene, adquiere Descarga: Fuego y Tiempo.



## MIKE Y ANNA

Utilizad los arquetipos Artista Marcial (pág. 22) y Manitas (pág. 37) del libro básico respectivamente. Mike es el prototipo de "Pequeño Dragón" estilo Bruce Lee, suele ayudar a su tío Kun en la cocina y es un experto con la cuchilla de carnicero. Anna es una agente de los Jammers, experta en cacharros varios y muy, muy independiente. Si se consiguiera sacarle las ropas holgadas con bolsillos llenos de artefactos y se le pusiera un vestido, tacones y maquillaje haría que las cabezas se girasen con mucha frecuencia.



## RAIN YUEN Y LOS EXTRAS DE LOS CONSAGRADOS

Ver página 218 de libro básico de FS.



## TRUENO

Imaginemos a Jackie Chan convertido en demonio ninja y sin gracia ninguna. Pues bueno, ya tienes a Trueno. Este demonio es rápido como el mercurio y va armado con un arma conocida como el Horrendo Devastador Ígneo, que tiene el aspecto de ser un bastón de llama fluida. Dicho bastón se convierte en toda clase de armas de cuerpo a cuerpo en un instante, lo que convierte a Trueno en un letal adversario. Imaginadlo: Tu PJ es el mejor espadachín del reino medio, y ataca con flexibilidad de junco. Trueno para tu estocada con una espada de fuego, devuelve el golpe y hop, su arma es una cadena de fuego que tu parada, perfecta para una contra de espada, no puede detener bien. Aturdido por el golpe retrocedes, pero Trueno salta hacia delante, utilizando un bo de fuego como una pértiga y golpeando tu pecho con ambas piernas... caes al suelo, y ruedas justo a tiempo de evitar un par de nunchakus de fuego que hacen migas el mármol sobre el que estabas hace un segundo... Aparte de eso, Trueno utiliza el tradicional surtido de artefactos arrojados ninja para bloquear cañones de armas o desaparecer en una nube de humo.

### • Trueno – Ninja Demoníaco

**Línea de Diálogo:** "Me gustaría medir tu espada con la mía (sonrisilla diabólica)"

**Atributos:** Fis 5, Chi 0 (Fu 8, Mag 8), Men 5, Ref 7

**Habilidades:** Artes Marciales 16, Poderes Sobrenaturales 15

**Armas:** Puñetazo (6), Patada (7), Horrendo Devastador Ígneo (Tipo de Arma + 1), Shuriken (5)

**Poderes Fu:** Salto Fabuloso, Salto Celestial, Espada Voladora

**Poderes Sobrenaturales:** Aumento Condicional (+1 Ref al recibir más de 10 puntos de herida en un ataque), Regeneración: 1, Vuelo

**Objetos Mágicos:** Horrendo Devastador Ígneo

Esta es una arma mágica de gran poder que fluye de una forma a otra dependiendo de la voluntad de su usuario. Sólo puede duplicar armas de cuerpo a cuerpo, aunque en el caso de armas que tradicionalmente se utilizan por parejas, como nunchakus o espadas chinas, aparecerán dos. El HDI hace el daño habitual del arma duplicada +1 por el fuego. Cada cambio de forma requiere una toma y un punto de Fu.



## RAYO

A primera vista da la impresión de ser lento, como un torrente de lava. Segundos después descubres que no lo es, pero es tarde para lamentarse. Lleva un tetsubo (mazo enooooooooorme lleno de remaches de acero) que blande con soltura de jugador de béisbol, haciendo pulpa a propios y extraños. Esta criatura es inmune a las balas y a la electricidad, y las explosiones y la hechicería no le hacen gran cosa. ¿Qué queda para hacerle daño? Exacto: el cuerpo a cuerpo. Que no os pase ná... Además, este tipo tan simpático lanza de forma ocasional espectaculares relámpagos azules que hacen que a todo el mundo se le pongan los pelos de punta y que dejan a algunos tipos carbonizados en el suelo. Como podéis suponer, siembra el pánico con suma eficacia, y por supuesto tiene el poder Regreso Inevitable.

### • Rayo – Mala Bestia Demoníaca

**Línea de Diálogo:** "¡¡¡Prueba el poder de los hijos de la tormenta!!! ¡¡¡ZZZZAAAPPP!!!"

**Atributos:** Fis 13, Chi 0 (Mag 10), Men 5, Ref 5

**Habilidades:** Artes Marciales 14, Poderes Sobrenaturales 14

**Armas:** Puñetazo (14), Patada (15), Tetsubo descomunal (18), Rayos (12)

**Poderes Sobrenaturales:** Descarga (Rayo), Vuelo, Regreso Inevitable, Regeneración: 3, Inmunidad: Balas Normales, Electricidad



## XEN GORTHAR, EL PERRO DEMONIACO

Los perros de Tíndalos son vulgares caniches al lado de esta bestia. Atado con una cadena de puro fuego abrasador, Xen es un perro con unos colmillos tan monstruosos que no puede tener la boca cerrada por completo, lo que provoca un continuo chorrear de gotitas de ácido en el suelo. Su cola es una serpiente agresiva que no pierde oportunidad de morder a todo el que se acerca más de lo debido. Sin embargo, no deja de ser un perro, y si alguien lo trata decentemente y le da un hueso jugoso (no especificaremos de qué) puede llegar a hacerse amigo suyo.

Xen Gorthar es un sabueso de caza infernal que sigue a sus víctimas a través de su rastro de chi. Una forma de despistarse sin recurrir a medios mágicos es entrar o salir del Inframundo (el equivalente místico a meterse en el agua para despistar a un perro corriente), ya que el flujo de magia y chi del tránsito entre coyunturas le hace perder el rastro temporalmente. Xen puede volver a encontrar el rastro si se encuentra en la misma coyuntura que su presa, pero esto puede llevarle unas horas (lo que al DJ le venga bien).

### • Xen Gorthar – Sabueso Infernal

**Línea de Diálogo:** "Grooooooooooooo"

**Atributos:** Fis 10, Chi 0, Men 2, Ref 5

**Habilidades:** Artes Marciales 7, Poderes Sobrenaturales 8

**Armas:** Mordisco (12), Cola (8)

**Poderes Sobrenaturales:** Rastrear Presa, Vuelo



## LAS SOMBRAS DE LA OSCURIDAD PONZOÑOSA

Como su nombre indica, estos tipejos son sombras más o menos fluidas de humanos. Son esencialmente bidimensionales, se deslizan por cualquier rendija y se camuflan con facilidad, por lo que su táctica favorita es saltar sobre sus víctimas desde sitios insospechados. La única señal que perciben sus víctimas son unas sádicas risitas contenidas pocos instantes antes del ataque. Sus ataques favoritos son asfixiar a sus víctimas (envolviendo la cabeza del rival como una capucha), inmovilizarlas envolviendo sus miembros, y provocar cortes dolorosos como los que produce una hoja de papel (sus formas tienen bordes extremadamente afilados), que a menudo ejecutan por parejas (la tijera cercenadora lo llaman). Son extremadamente difíciles de golpear, ya que cuando se ponen de lado no hay forma de acertarles. Cuando mueren se hacen añicos de forma espectacular, o caen en un montoncito desmadrado de sombra.

### • Sombras de la Oscuridad Ponzoñosa

**Línea de Diálogo:** "Ji ji ji - ¿Quién anda ahí? - Ji ji ji; SWISH! - ¡¡¡AAAAAARRGGGHHH!!!"

**Atributos:** Fis 5, Chi 0, Men 4, Ref 8

**Habilidades:** Artes Marciales 8, Poderes Sobrenaturales 10

**Armas:** Corte con los bordes de sus cuerpos (9)

**Poderes Sobrenaturales:** Púas Abisales x2



## LOS INFERNALAS DIABILLLOS DESMONTABLES

Estos demonios son monstruosidades reptilianas cubiertas por toda clase de escamas, espinas, cuernos aserrados, colmillos, etc., lo que supone que golpearles directamente es muy doloroso. Por lo demás, su principal característica es que son muy frágiles, y prácticamente cualquier golpe hace que se desmonten en pedazos (manos por allí, cabeza por allá, tronco en la esquina, etc.). Lamentablemente, se vuelven a montar con igual facilidad. Sin embargo, su capacidad para reconstruir el diseño original es más bien escasa: encajan las cabezas en el extremo de los muñones, pies en los cuellos, etc. Y cuando se mezclan las piezas de dos o tres lo que puede salir es de miedo: centauros con cuatro piernas, bichos con cabezas en los extremos de cada mano... un mecano monstruoso de padre y muy señor mío. Las partes no se mueven de forma independiente (una cabeza suelta no hace más que quejarse y gritar, aunque si te pones a tiro si te puede dar un bocado), pero un monstruo emprendedor puede ponerla al extremo de una pierna y construir un garrote monstruoso, o lanzarla como proyectil. En fin, risas aseguradas. ¿El remedio? Quemar las piezas o reventarlas hasta convertirlos en pulpa, ya sea con un mazo o con balas explosivas.

### • Infernales Diabilllos Desmontables

**Línea de Diálogo:** "¡Hey tú, esa es mi pierna!"

**Atributos:** Fis 7, Chi 0, Men 2, Ref 5

**Habilidades:** Artes Marciales 7, Poderes Sobrenaturales 10

**Armas:** Puñetazos (10), Patadas (11), Mordiscos (10), Cuernos (11)

**Poderes Sobrenaturales:** Púas Abisales x1





## ESTUDIANTES DE KUNG FU DEL DOJO

Para el Maestro Shih Ho Kuai y sus estudiantes, ver pag. 223 del libro básico de FS. Usar Artista Marcial de los Inmortales del mañana.



## POLICÍAS DEL FURGÓN DONDE VA EL ORBE DEL MÍSTICO

Policías al servicio de los Consagrados, equipados para el combate y armados hasta los dientes. No saben lo que se les viene encima.

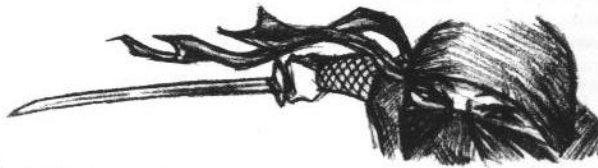
### • Policías del Furgón

**Línea de Diálogo:** "¡Freid a ese cabrón!"

**Atributos:** Fis 7 (Dur 9 por chaleco), Chi 0, Men 5, Ref 7 (Agi 5 por chaleco)

**Habilidades:** Artes Marciales 7 (5 por chaleco), Armas 8, Policía 9

**Armas:** Puñetazo (8), M16 (13\*/5/30), Glock 17 (10/1/17+1), Chaleco Antibalas Pesado (+2 Dur, -2 Agi)



## NINJAS DEL LOTO

Tus asesinos orientales preferidos. Vienen en grupos de 20, y salen de todas partes, como los amigos de los donettes. Crees estar solo en una habitación y de pronto salen de debajo del sofá, de detrás de las cortinas, de la nevera y de debajo de la mesa y te rodean con sus katanas haciendo posturitas. Daredevil y Lobezno no se cansan de darles para el pelo, así que los PJs no deberían ser menos.

### • Ninjas del Loto

**Línea de Diálogo:** "¡¡¡Nadie desafía al Loto y vive para contarlo!!!"

**Atributos:** Fis 6, Chi 0, Men 5, Ref 6

**Habilidades:** Artes Marciales 9, Intrusión 8, Engaño 8

**Armas:** Puñetazo (7), Patada (8), Katana o Ninjato (10), Shuriken (5)



## ANDY ORTEGA

Este apuesto hispano sabe que Elvis está muerto; de otro modo, no podría haberse reencarnado en él. Como corresponde a un rey, es chulesco, valiente y tiene un corazón que no le cabe en el pecho. Si añadimos el hecho de que lleva la chaqueta del aventurero burlón, es fácil imaginar que es prácticamente incapaz de resistir un desafío.

### • Andy Ortega – Líder de los Ángeles del Chi

**Línea de Diálogo:** "¿Crees que puedes vencer al rey? Estás más loco de lo que parece."

**Atributos:** Fis 7, Chi 0 (For 10), Men 5, Ref 7

**Habilidades:** Armas 13, Artes Marciales 13, Conducir/Moto 15, Juego 12

**Armas:** Puños Americanos (9), Patada (9),

**Virguería Excepcional:** Intocable

Andy tiene un sexto sentido que hace que sea muy difícil golpearle en combate. Su estilo es poco ortodoxo, y contiene más rodillazos en los huevos y patadas en la boca que posturitas del dragón, pero es virtualmente imposible pillarle desprevenido. Tiene un +2 a su defensa pasiva, y no le afecta ningún tipo de penalización por ataques por sorpresa. Además, nunca se despeina. Andy tiene la virguería 1) del Héroe por Accidente, y los Dados de Fortuna que gasta no reducen su valor en Fortuna a efectos de tiradas.

**Objetos Mágicos:** La Chaqueta del Aventurero Burlón.

### • Andy Ortega – Poseído

Cuando está poseído por el Aventurero Burlón, Andy es todavía más rápido y su lengua más afilada. El único problema es un ligero exceso de confianza.

**Atributos:** Fis 7, Chi 0 (For 12, +2), Men 5 (Car 10), Ref 9 (+2)

**Habilidades:** Engaño 14, Juego 14 (+2)

Adquiere además la Virguería Excepcional completa del Héroe por Accidente.



## EXTRAS DE LOS ÁNGELES DEL CHI

Paladines de la justicia, la libertad y el derecho inalienable a montar en una moto de verdad y no una de esas porquerías de plástico japonesas. Son mucho más aficionados al cuerpo a cuerpo que a los tiros, y cuando se sienten festivos usan toda clase de llaves inglesas, cadenas de moto, cascos y navajas para machacar concienzudamente a sus rivales. No obstante, como buenos muchachotes americanos son capaces de emplear gran cantidad de armas automáticas e incluso lanzagranadas con la misma soltura (eso sí, primero tendrán que ir a por ellas, no las suelen llevar encima).

### • Ángeles del Chi

**Línea de Diálogo:** "¡Maldito cabrón, nadie toca mi moto!"

**Atributos:** Fis 7, Chi 0, Men 5, Ref 5

**Habilidades:** Artes Marciales 9, Armas 9, Conducir Moto 10

**Armas:** Puñetazo (8), Llave inglesa o navaja (11), Desert Eagle .357 Magnum (11/3/10+1)

### Beneficios del lugar feng shui de Los Ángeles del Chi

Este lugar feng shui en mitad de Montana era el centro de un valle por el que los caballos salvajes han corrido libres prácticamente desde que los españoles los llevaron a América. Los jóvenes guerreros indios de la zona acudían a este lugar para capturar su montura como parte de su paso a la mayoría de edad.

Este lugar está consagrado a la libertad y a la velocidad, y por eso los moteros han encajado perfectamente. Un PJ sintonizado gana un +1 a su habilidad para cabalgar o conducir una moto o un vehículo siempre que vaya a toda velocidad (esto es, a galope con el caballo y en cuarta o quinta con el coche o la moto), y obtiene un +1 contra cualquier intento de controlar su mente, ya sea mediante poderes, hechicería, drogas o tecnología.



## SOLDADOS ROMANOS

Pues como los de Asterix, pero más fornidos y mejor entrenados. El Emperador está presidiendo los juegos, y por tanto la Guardia Pretoriana es la que se encarga hoy de la seguridad.

### • Pretoriano

**Línea de Diálogo:** "¡¡¡Protegé al Emperador!!!"

**Atributos:** Fis 6, Chi 0, Men 5, Ref 6

**Habilidades:** Artes Marciales 8, Intimidación 10, Policía 9

**Armas:** Puñetazo (7), Patada (8), Lanza (10), Escudo (8)



## LOS LEONES

Leones del circo, una abundante dieta de cristianos los ha ablandado un poco, pero están más que dispuestos a ofrecer una buena pelea.

### • Leones

**Línea de Diálogo:** "Roarrrrrrrggggghhhhh"

**Atributos:** Fis 10, Chi 0, Men 1, Ref 7

**Habilidades:** Artes Marciales 7

**Armas:** Mordisco (12), Zarpas (11)



## SAERO NAMAMATSU Y SUS CINCO COMPAÑEROS

Los seis son guerreros secretos, disidentes de los Comedores del Loto, que huyeron de sus superiores cuando realizaban una misión para ellos. Han encontrado su lugar en Roma como campeones de la arena, ofreciendo sangre al populacho. Saero en particular es un experto en ofrecer nuevas formas de liquidar adversarios y en deleitar al público con algunas de sus maniobras favoritas, como la decapitación en salto o su costumbre de usar golpes apuntados para seccionar tendones y hacer caer de rodillas a sus rivales antes de dar el golpe de gracia.

### • Saero Namamatsu – Soldado del Loto convertido en Gladiador

**Línea de Diálogo:** "Aprendete esta frase: 'Morituri te salutant' Es lo más apropiado considerando lo que te espera."

**Atributos:** Fis 10, Chi 0 (Fu 5), Men 5 (Car 9, Vol 9), Ref 8

**Habilidades:** Artes Marciales 14, Info/Guerra Secreta 7, Info/Gladiadores 12, Intimidación 15, Liderazgo 13.

**Armas:** Puñetazo (11), Patada (12), Katana (15)

**Poderes Fu:** Las Fauces del Dragón, Orden Natural, Salto Fabuloso

El vencedor no cooperará con Saero, ya que mata por divertirse al populacho. El dragón ha intentado hacerse con el control varias veces, pero sin éxito. Por otro lado, Saero tampoco logra invocar los poderes del arma.

## • Compañero de Saero - Guerrero

**Línea de Diálogo:** "Preparate a morir la muerte de los mil golpes"

**Atributos:** Fis 6, Chi 0 (Fu 5), Men 4, Ref 5

**Habilidades:** Artes Marciales 10, Intimidación 8, Armas 8

**Armas:** Puñetazo (7), Patada (8), Lanza (10) o Hacha (10)

**Poderes Fu:** Manos sin Sombra

## • Compañero de Saero - Mago

**Línea de Diálogo:** "Mi magia es muy superior a tus patéticas armas"

**Atributos:** Fis 4, Chi 0 (Mag 7), Men 6, Ref 5

**Habilidades:** Artes Marciales 8, Intimidación 8, Hechicería 10

**Virguerías Mágicas:** Descarga: Fuego o Hielo, Movimiento

**Armas:** Puñetazo (6), Patada (7), Espada China (8)

## 尚 O'CONNOR JUNIOR Y SENIOR

Todo lo que querían los O'Connor era cultivar tranquilamente las patatas que a sus antepasados irlandeses tantas veces les faltaron. Lamentablemente, el mundo parece exigir una y otra vez que tomen los Colts y hagan justicia. Los forajidos y pistoleros no parecen aprender jamás.

### • O'Connor Senior

**Línea de Diálogo:** "Juré que no volvería a tocar un arma. Hoy voy a hacer una enorme excepción."

**Atributos:** Fis 7, Chi 0, Men 5, Ref 8

**Habilidades:** Armas 17, Intimidación 15, Conducir/Cabalar 14, Info/Granjero 14

**Armas:** Puñetazo (6), Patada (7), Colt Navy (10/3/6), Rifle Winchester (13/5/6+1)

**Virguerías de Armas:** Baño de Sangre x4, Desenfundar Rápido x3, Recarga Relámpago x3

### • O'Connor Junior

**Línea de Diálogo:** "Papá, deberíamos hacer algo ya contra ese Masters."

**Atributos:** Fis 9, Chi 0, Men 5, Ref 6

**Habilidades:** Armas 13, Intimidación 12, Conducir/Cabalar 15, Info/Granjero 14

**Armas:** Puñetazo (10), Patada (11), Colt Navy (10/3/6), Rifle Winchester (13/5/6+1)

**Virguerías de Armas:** Desenfundar Rápido, Recarga Relámpago.

## MASTERS

Masters es un individuo consumido por dos pasiones: el dinero, y vengarse de O'Connor, el hombre que mató a su padre. Como tiene cierto sentido de la autoconservación, no ha ido directamente a por él. Cuando lo atrape, quiere tener todas las bazas en su mano para evitar que le pase lo mismo que a su progenitor.

### • Masters - Forajido sin escrúpulos

**Línea de Diálogo:** "Los forasteros no son bienvenidos en mi pueblo. Los conocidos tampoco."

**Atributos:** Fis 7, Chi 0, Men 5, Ref 8

**Habilidades:** Armas 15, Intimidación 12, Conducir/Cabalar 13, Engaño 12

**Armas:** Puñetazo (8), Patada (9), Colt Navy (10/3/6), Rifle Winchester (13/5/6+1), Gatling Gun (ver abajo)

**Virguerías de Armas:** Dos Cañones Humeantes x2, Desenfundar Rápido x2, Recarga Relámpago x2

**La Gatling:** Esta bestia tiene como características 13\*\*/5/100, y derriba extras a puñados. Sin dos personas que la atiendan, tiene una probabilidad de encasquillarse de 3 entre 10 por cada asalto que dispare, lo que pone fin al festival de plomo por esta secuencia salvo que algún manitas la arregle (dificultad 15). Un dado de fortuna gastado evita este problema y permite seguir disparando. Necesita un trípode, sólo una Mala Bestia o similar pueden disparar con ella llevándola en brazos.

## PISTOLEROS, KARATECAS, MEXICANOS, E INDIOS, DE MASTERS

¿Pero es que necesitas una descripción? Anda, alquilate "Sin Perdón", "Grupo Salvaje" y "Shangai Kid", y dirige luego este capítulo.

### • Artistas Marciales Chinos

**Línea de Diálogo:** "Kiaaaaaaaaaaaaaaiiiiiii"

**Atributos:** Fis 5, Chi 0, Men 4, Ref 5

**Habilidades:** Artes Marciales 8, Intimidación 6

**Armas:** Puñetazo (6), Patada (7)

### • Pistoleros de Masters

**Línea de Diálogo:** "Estate quieto para que pueda darte, maldito chino"

**Atributos:** Fis 5, Chi 0, Men 4, Ref 5

**Habilidades:** Armas 8, Artes Marciales 6, Intimidación 6, Conducir/Cabalar 9

**Armas:** Puñetazo (6), Patada (7), Colt Navy (10/3/6), Rifle Winchester (13/5/6+1)



### • Guerreros Indios

**Línea de Diálogo:** "¡Tu cabellera adornará mi tienda!"

**Atributos:** Fis 5, Chi 0, Men 4, Ref 5

**Habilidades:** Artes Marciales 7, Intimidación 6, Armas 7, Conducir/Cabalar 10

**Armas:** Puñetazo (6), Patada (7), Lanza (10), Tomahawk (8), Arco y Flechas (7/5/1)

### • Shamanes Indios

**Línea de Diálogo:** "¡Gran Espíritu, envía tus rayos!"

**Atributos:** Fis 4, Chi 0 (Mag 7), Men 6, Ref 5

**Habilidades:** Artes Marciales 6, Intimidación 8, Hechicería 10, Conducir/Cabalar 9

**Virguerías Mágicas:** Tiempo

**Armas:** Puñetazo (6), Patada (7), Lanza Medicina (8, se considera daño mágico)

### • Shaman Jefe

Igual que los anteriores, pero tiene Mag 8, Hechicería 12 y la Virguería Mágica de Curación.

### • Soldados Mexicanos

**Línea de Diálogo:** "¡Muere maldito gringo!"

**Atributos:** Fis 6, Chi 0, Men 4, Ref 5

**Habilidades:** Armas 8, Artes Marciales 7, Intimidación 5, Conducir/Cabalar 7

**Armas:** Puñetazo (7), Patada (8), Colt Navy (10/3/6), Rifle Winchester (13/5/6+1)

## ZENG ZHAO

El típico hechicero eunuco de los Comedores del Loto es un cretino pagado de sí mismo que cree que todos los que le precedieron fracasaron porque eran ineptos, que los que le sirven son unos completos inútiles y los que se les oponen son locos. Pues Zeng Zhao no es una excepción; sin embargo es algo más cauto que la media, y un poco más astuto. Su éxito tratando con demonios le ha convertido en un poderoso agente del Loto, y tiene a su disposición una horda de monstruos con variados talentos que le permite llevar a cabo cualquier misión por complicada que sea. Su único problema es la costumbre de regodearse cuando lleva ventaja, al más puro estilo villano de James Bond, pero ya sabemos que nadie es perfecto.

### • Zeng Zhao - Demonólogo del Loto

**Línea de Diálogo:** "¡A por él mis preciosos! ¡Sólo necesito el brazo, el resto es vuestro!"

**Atributos:** Fis 5, Chi 2 (Mag 10), Men 8, Ref 6

**Habilidades:** Engaño 12, Intimidación 10, Liderazgo 12, Hechicería 17

**Virguerías Mágicas:** Descarga: Fuego (Daño 12), Adivinación, Curación, Movimiento, Invocación

## OBJETOS MÍSTICOS: PODERES Y MALDICIÓN

Los objetos mágicos que vamos a describir contienen los espíritus de los desaparecidos Dragones de Oro. Son reliquias valiosas que ya tenían un gran poder mágico intrínseco antes de eso, y todas las facciones están dispuestas a matar, mutilar y torturar con tal de echarles el guante (aunque sólo sea para usarlas como combustible para superarmas, como el caso de los Ascendidos).

Cada objeto confiere al portador unos beneficios pasivos de los que disfruta constantemente. Además de eso, el usuario puede invocar conscientemente el poder del objeto para disfrutar de los beneficios principales durante una secuencia de combate completa. No obstante, esto supone ceder parte del control al Dragón de Oro que habita el objeto, y cuanto más a menudo se recurre al poder del objeto, más control posee el espíritu del Dragón sobre el portador, llegando en el caso extremo a reemplazarlo permanentemente. Si el Dragón no te considera digno, puede negarte sus poderes. No hay modo de forzarle, salvo utilizando magia y superando el resultado de una tirada de Poderes Sobrenaturales del objeto, que marca la dificultad.

El efecto de este dominio es generalmente gradual: primero el carácter del personaje cambia para reflejar el del Dragón de Oro correspondiente, y luego pasará a ser dominado parcialmente en determinadas circunstancias. El personaje que lleve la Chaqueta del Aventurero Burlón, por ejemplo, tendrá que pasar una tirada de Voluntad cuando le retén a algún tipo de duelo, el Vengador no puede presenciar una injusticia sin hacer nada, etc.. La dificultad de esta tirada (que llamaremos Momento de Tensión) se irá incrementando conforme el personaje use más los poderes del objeto, a razón de 5 puntos por cada uso. Cada semana que transcurra sin utilizar los poderes principales del objeto rebaja esta dificultad en 5 puntos, con un mínimo de 5 (una vez que estableces la conexión con el Dragón del objeto no hay forma de deshacer por completo el enlace). Si alguna vez esta dificultad llega a 30, el Dragón de Oro tomará control permanente del PJ (y esto no tiene por qué saberlo el jugador). La mente del PJ quedará relegada al asiento trasero, y a partir de este momento, sólo la ayuda mágica podrá permitirle recuperar su cuerpo.

La comunicación con el objeto es bidireccional, y el Dragón puede en algunos momentos dar indicaciones o transmitir sensaciones al portador aunque no lo controle. También puede intentar dominar por las bravas al portador en un momento dado, aun cuando este no haya invocado sus poderes. Este tipo de acción es una tirada de Poderes Sobrenaturales del objeto contra el valor de Esquiva Pasiva del PJ. Si tiene éxito, dominará al individuo por una secuencia, mientras que si falla no podrá volver a intentarlo en 12 horas y rebajará en 5 puntos la dificultad de las tiradas de Momentos de Tensión, ya que el intento de control hostil debilita el vínculo con el portador. Si el objeto decide que su portador es indigno, puede intentar este tipo de táctica para pasar a otro mejor. Los objetos se iluminan cuando entran en acción, igual que los ojos de los personajes poseídos.

Para cada objeto proporcionamos la siguiente información:

**Nombre**

**Descripción**

**Personalidad del Dragón de Oro**

**Habilidad de Poderes Sobrenaturales:** Si el objeto debe hacer tiradas para controlar o resistir a alguien utiliza esta puntuación.

**Beneficios pasivos:** Un modificador que confiere el objeto y que se disfruta permanentemente.

**Beneficios activos:** Se indica una serie de modificaciones o sustituciones de las puntuaciones del personaje, y una serie de virguerías que se añaden a las que el personaje posee. Un "w" indica que esa puntuación no se modifica, sólo las que aparecen con valores. Si una puntuación sustituye a otra mayor o igual, en lugar de eso se aplica un modificador de +1 a la puntuación original. Ej. Si alguien que tiene Artes Marciales 17 y Fu 10 usa el Tatuaje del Guerrero, en lugar de obtener AM 16 y Fu 9 recibirá un +1 a sus puntuaciones originales, quedando con AM 18 y Fu 11.

**Defectos:** Todos los objetos tienen sus problemáticas...

**Momentos de Tensión:** Situaciones que provocan una tirada de Voluntad para evitar ser controlado por el Dragón del Objeto.



### TATUAJE DEL GUERRERO

**Descripción:** Un hermoso tatuaje dorado y esmeralda de un dragón, que parece moverse mientras lo miras.

**Personalidad del Dragón de Oro:** El Guerrero es un hombre furioso poseído por la sed de combate, que acaba con sus enemigos con técnicas brutales y efectivas.

**Habilidad de Poderes Sobrenaturales:** 15

**Beneficios pasivos:** +1 al VA de Artes Marciales para cualquier acción que implique golpear a alguien, pero no para acrobacias o similares.

**Beneficios activos:**

**Atributos:** Fis +3, Chi = (Fu 9), Men -2, Ref +3

**Habilidades:** Artes Marciales 16

**Poderes Fu:** La Garra del Tigre, La Posición del Tigre, La Posición del Tigre Implacable, La Venganza del Tigre, El Paso del Sauce, Salto Fabuloso

**Defectos:** La voluntad del portador baja en 1 punto mientras lleve el Tatuaje. El autocontrol nunca fue su fuerte.

**Momentos de Tensión:** Cualquier situación de combate o amenaza hacia el portador. Se tira una vez al principio, y el efecto perdura toda la secuencia.



### GAFAS DEL GENIO CIENTÍFICO

**Descripción:** Unas gafas de montura metálica, con cristales levemente azulados.

**Personalidad del Dragón de Oro:** El genio científico es Edison y Einstein mezclados con Indiana Jones. Es como un crío, pero uno que puede improvisar una bomba nuclear con sus piezas de Lego. Queda fascinado por cualquier artefacto o tecnología que no conoce, lo que le hace fácil de distraer.

**Habilidad de Poderes Sobrenaturales:** 12

**Beneficios pasivos:** +1 a Arreglar

**Beneficios activos:**

**Atributos:** Men 10

**Habilidades:** Arreglar 18, Info/Todas las ciencias (menos arcanergetica) 18

**Defectos:** El Científico tiende a ser confiado, o simplemente no presta atención. Tus tiradas de Percepción para descubrir emboscadas o trampas tiene un -2 permanente.

**Momentos de Tensión:** Descubrir un aparato o tecnología desconocida.



### KATANA DEL VENGADOR

**Descripción:** Una hermosa y afiladísima espada japonesa con su funda a juego, que parece irradiar luz (Daño Fue + 5)

**Personalidad del Dragón de Oro:** El vengador no tiene sentido del humor. Ni paciencia con los malvados. Ni compasión con los que abusan de los inocentes. Su cordura siempre ha sido tema de debate.

**Habilidad de Poderes Sobrenaturales:** 15

**Beneficios pasivos:** +1 al VA de Artes Marciales cuando se usa.

**Beneficios activos:**

**Atributos:** Fis +3, Chi = (Fu 9), Men = (Car -4), Ref +3

**Habilidades:** Artes Marciales 16

**Poderes Fu:** Arma Personal, Salto Fabuloso, Salto Celestial, Espada Voladora, Acero Leal, Espada de Agua

**Defectos:** El personaje pierde todo sentido del humor, lo que le proporciona un -2 a sus tiradas de Carisma.

**Momentos de Tensión:** Presenciar una injusticia o un acto de maldad sin castigo.







## CHAQUETA DEL AVENTURERO BURLÓN

**Descripción:** Una chaqueta de cuero sin mangas, con bordados moteros de los 50 de otra realidad. Sólo cuando te fijas detenidamente notas las sutiles inconsistencias (la bandera americana tiene más estrellas, hay unas motas llamadas Comanche, etc.).

**Personalidad del Dragón de Oro:** Es como Spiderman, no puede dejar de burlarse de sus rivales mientras brinca a su alrededor repartiendo golpes. Pese a lo bien que se le da, disfruta mucho más cuando prevalece por ingenio que por fuerza bruta.

**Habilidad de Poderes Sobrenaturales:** 12

**Beneficios pasivos:** +1 a Engaño y Juego

**Beneficios activos:**

**Atributos:** Chi = (For 10), Men = (Car 10), Ref +2

**Habilidades:** Engaño 14, Juego +2

Adquiere además la Virguería Excepcional completa del Héroe por Accidente.

**Defectos:** El aventurero burlón tiene una enorme confianza en sí mismo que le conduce a errores de cálculo. No se debe informar al jugador de los fallos de sus tiradas, siempre creerá que ha hecho todo bien. Si se ha equivocado, lo descubrirá tarde.

**Momentos de Tensión:** Cualquier clase de desafío o reto personal.



## ORBE DE CONOCIMIENTO DEL MÍSTICO

**Descripción:** Una esfera con un brillo violáceo que no corresponde al de ningún mineral conocido.

**Personalidad del Dragón de Oro:** El místico es, bueno, un místico, con tendencia a elucubrar y perderse en el infinito. Pero también patea traseros como nadie.

**Habilidad de Poderes Sobrenaturales:** 13

**Beneficios pasivos:** Percepción +1

**Beneficios activos:**

**Atributos:** Fis =, Chi =, Men 12, Ref +2

**Habilidades:** Detective 16, Info/Geomancia 16, Info/Guerra Secreta 14

**Virguerías Mágicas:** Adivinación (se puede usar con Percepción o Detective).

**Defectos:** Bueno, el místico tiene, eh, debilidad por las sustancias que alteran la consciencia y amplían las percepciones.

**Momentos de Tensión:** Cualquier enigma, acertijo o puzzle.



## UÑAS DEL HECHICERO

**Descripción:** Unas uñas de oro puro largas y decoradas.

**Personalidad del Dragón de Oro:** El mago es un conocedor de todas las clases de magia, que desea impedir que el poder llegue a malas manos o que los demonios campen a sus anchas. Tiene cierta tendencia a utilizar munición de mayor calibre que lo necesario.

**Habilidad de Poderes Sobrenaturales:** 14

**Beneficios pasivos:** Hechicería +1

**Beneficios activos:**

**Atributos:** Fis =, Chi = (Mag 11), Men +1, Ref +1

**Habilidades:** Hechicería +2

**Virguerías Mágicas:** Descarga: Fuego, Movilidad y Tiempo.

**Defectos:** El mago tiene una extrema preocupación por el uso incorrecto de la magia, nunca abandonará una reliquia que pueda caer en malas manos o dejará escapar a un hechicero o demonio peligroso. Si ignora esto conscientemente, pierde un dado de magia hasta que logra cumplir con su tarea autoimpuesta.

**Momentos de Tensión:** Aparición de magos malvados, reliquias de poder.



## PISTOLAS DEL PISTOLERO

**Descripción:** Una pareja de Colts plateados que nunca pierden brillo. Son (11/3/6).

**Personalidad del Dragón de Oro:** El pistolero es un hombre con un trabajo que debe hacerse. No habla mucho, pero la gente escucha cuando lo hace, y su sentido del humor es seco y ácido.

**Habilidad de Poderes Sobrenaturales:** 13

**Beneficios pasivos:** Recarga Relámpago x4 (no hay que recargarlos nunca)

**Beneficios activos:**

**Atributos:** Fis =, Chi =, Men = (Car +2), Ref +4

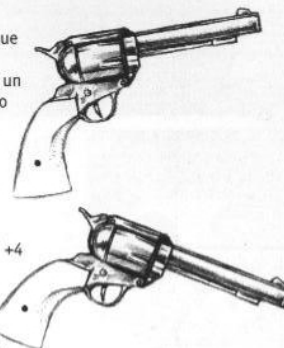
**Habilidades:** Armas 16

**Virguerías de Armas:** Desenfundar Rápido x2,

Baño de Sangre x4, Ojo de Águila

**Defectos:** El pistolero tiene como norma no disparar primero. Si lo haces, te quedarás sin balas...

**Momentos de Tensión:** Un tiroteo o un duelo al sol.



# www.rpg-magazine.com

## perro malo responde...

¿Qué?! Perro Malo responde... será la sección del correo del lector que encontrarás en próximas entregas de RPG magazine. Envíanos tus cartas sobre lo que quieras a [correo@rpg-magazine.com](mailto:correo@rpg-magazine.com). Por fin podrás quejarte de todo aquello que siempre quisiste... eso sí, prepárate para la respuesta de Perro Malo...

## colaboraciones

Para cualquier tipo de sugerencia, consulta, colaboración o petición, envíanos un correo a [rpg@rpg-magazine.com](mailto:rpg@rpg-magazine.com)

## publicidad

Para la inclusión de publicidad en próximos números y conocer las tarifas envíanos un correo a [publicidad@rpg-magazine.com](mailto:publicidad@rpg-magazine.com)

## super-pregunta

Sorteamos una suscripción de 6 números entre los acertantes a la siguiente pregunta: El director de *Delicias turcas* rodó una película histórica que volvía a reunir a dos actores del reparto de una famosa producción de ciencia ficción, en la que uno de ellos citaba un fragmento de un famoso poema. ¿Cuál es el poema, y quién es su autor? Envía tu respuesta y tus datos completos a [rpg@rpg-magazine.com](mailto:rpg@rpg-magazine.com)

## suscripciones

Recorta o fotocopia este resguardo y envíalo con tus datos a: RPG magazine. Edge Entertainment. Sta. Clara 35 2ºB - 41002 - Sevilla. O envía los mismos datos por correo electrónico a [suscripciones@rpg-magazine.com](mailto:suscripciones@rpg-magazine.com).

Las suscripciones son de 6 números y se paga en la primera entrega contrareembolso.

Nombre .....

Dirección .....

Localidad .....

Código Postal / Provincia .....

Teléfono de contacto .....

e-mail .....

Deseo una suscripción a partir del número ..... (inclusive)  
de 6 números por 20 Euros (pago contrareembolso).