



**UNA AVENTURA NO OFICIAL  
PARA EL JUEGO DE ROL  
SPIRIT OF THE CENTURY (PARTE II)  
POR: KIKE GÓMEZ**



# LAS ESFERAS DE LA LLAMADA



## PARTE II

Esta aventura de Spirit Of The Century es la segunda parte de “Las esferas de la llamada. Parte 1”. Es conveniente haber jugado la primera parte para entender la evolución de la historia.

**Advertencia:** A partir de aquí, si no eres DJ y quieres participar en esta aventura, ¡no sigas leyendo!

## RESUMEN DE LO ACONTECIDO EN LA PARTE ANTERIOR

Los personajes se desplazaron hasta la zona de los Cárpatos rumanos después de que su amigo (PJ1 en la parte 1), les invitase a investigar una zona en la que podría estar oculto un objeto que podría ser peligroso si cayese en manos equivocadas.

Cuando llegan al lugar indicado, PJ1 no está. Además, les sorprende la llegada de otro grupo que acaba secuestrándolos y llevándose el objeto que habían ido a investigar.

Una vez liberados, sus pesquisas les llevan hasta el Castillo de Hunyad. Dentro de ese edificio se esconde un misterioso personaje protegido por decenas de esbirros. Los PJs consiguen abrirse paso hasta su despacho, o laboratorio, pero desafortunadamente no consiguen capturarlo. Al menos, sí consiguen arrebatarse una de las esferas y cierta información que les sirve de punto de partida para sus siguientes pasos en busca de los orígenes de una religión denominada Moldoveana y que rinde culto al dios Moldon.

Los miembros del Century Club –nuestros aventureros— han conseguido hacerse con una de las tres esferas. Lo que no saben es que han salvado, sobre la bocina, que la secta que busca reunir las lo consiga. Charles Beckett tuvo en su poder la tercera de las esferas, pero antes de que consiguiese descifrar sus inscripciones aparecieron los PJs.

Ahora la secta que ha contratado a Beckett hará todo lo que esté en su mano por recuperarlas. Las esferas tienen el poder de invocar un arcaico mal, a través de la lectura de las inscripciones que se ven al trasluz colocadas juntas una tras de la otra, en un ritual llamado: La Llamada del mal que se hará un día de luna llena, en el hemisferio sur. Una vez que se finalice, se liberarían efectos devastadores sobre la tierra para limpiarla y llenarla de nuevos pobladores, puros y no contaminados.

## ¿QUÉ SABEN LOS PJs?

- Un antiguo Rey de un linaje rumano fue enterrado con una esfera de cristal irrompible bajo los montes Cárpatos. Este linaje procesaba la religión moldoveana.
- Algunos escritos hablan de un ritual de guerra en el que utilizaban tres esferas de cristal, pero no se sabe para qué ni cómo.
- Un hombre viejo en una antigua subasta peleó por una de estas esferas, dejando la posibilidad de que quizá conociese algo sobre esos poderes.



- Después de su último viaje a Rumania, hay alguien más que está interesado en esas esferas y que probablemente sí que conozca ese poder mágico de las esferas pues después del asalto al castillo descubrieron un documento en el que se hablaba de ese ritual.



Los más viejos, tratando de prevenir que el poder de las esferas cayese en manos no iniciadas decidieron dispersar las esferas por el mundo, asustados por el peligro que suponía que cayesen en manos inadecuadas.

## **INTRODUCCIÓN A LA SEGUNDA PARTE**

Han pasado varias semanas desde que los Pjs se hiciesen con la esfera (sacándola del agua o arrebatándosela de las manos de Beckett), pero no han logrado descifrar nada sobre ella. Solo han conseguido certificar que sí que se trata de un extraño material que a todas luces parece cristal, peor irrompible.

El PJ1 después de valorar mucho sus opciones, ha llegado a la conclusión de que el único lugar que puede aportar un poco de luz a sus investigaciones está en Roma, más concretamente en el Vaticano. La biblioteca contiene libros que tratan sobre religiones antiguas y desconocidas que puede ampliar sus conocimientos sobre la religión Moldoveana.

La capacidad económica de Charles Beckett le permite tener una gran red de mercenarios y equipo a su disposición. Por eso los aventureros no pueden fiarse de nadie y tampoco disponen de mucho tiempo antes de que den con ellos y con la esfera que guardan.

## **PARTE 2**

### **PRIMERAS INVESTIGACIONES**

12 de noviembre de 1922

ROMA: Después de que los PJs estén al tanto de sus infructuosos esfuerzos por conocer algo de la utilidad de la esfera, acaban de aterrizar en la capital italiana.

El PJ1 les ha propuesto visitar la biblioteca Vaticana para intentar consultar libros antiguos desclasificados que tratan sobre religiones antiguas y desconocidas con la intención de conocer algo más sobre ese ritual de la religión Moldoveana.

De los personajes depende su grado de precaución. Desde luego saben que hay, al menos, un grupo interesado en hacerse con las esferas y una persona conoce que ellos poseen una de ellas.

Antes de plantearles su paseo por Roma, deben dejar claro qué han hecho con la esfera: ¿La llevan con ellos encima –Lo más prudente en realidad–? ¿La han dejado en algún lugar escondida? (En cualquier caso, es mejor que la tengan lo más cerca posible).

Una vez todo eso decido los personajes han de plantearse la forma de lograr el acceso a la biblioteca del Vaticano. Deben decidir si van a intentarlo haciendo las gestiones pertinentes o bien haciendo una incursión clandestina.

Si optan por lo primero, lo más probable es que los gestores del vaticano nieguen la existencia de libros desclasificados y sea fantástica la dificultad de carisma o engaño lograr entrar de ese modo. En cualquier caso, lo logren o no, los contactos de Beckett a lo largo del mundo también están en el Vaticano y darán la voz de alarma sobre la visita de un grupo de personas interesadas en libros sobre religiones antiguas, con lo que a la salida un grupo de esbirros puede estarles esperando.

Si por el contrario optan por una incursión nocturna en la biblioteca, las dificultades no serán menores. Quizá alguno del grupo –menos fuerte o atlético– opte por quedarse al margen. En cualquier caso, el DJ tiene toda la libertad para fantasear sobre la incursión a la biblioteca. La única cuestión fundamental es que si, por el motivo que sea, les descubren, los PJs tendrán que retirarse e intentarlo de nuevo al día siguiente, con menos dificultad, pues ya conocen el terreno que pisan. Lo único es que Beckett también conocerá sus



planes y les estará esperando.

Una vez que logren entrar en los archivos, la dificultad de investigación para encontrar los libros que buscan será excelente. Con un éxito simple, los PJs verán que los libros no están en un estante común de la biblioteca, sino en una sala secreta y acorazada y climatizada, llena de más libros y pergaminos con contenidos de lo más sugerente.

Si la tirada no ha sido por más de 3 éxitos, las alarmas saltarán en el último momento, justo cuando los PJs tengan el libro entre sus manos.

Les dará tiempo para salir con él.

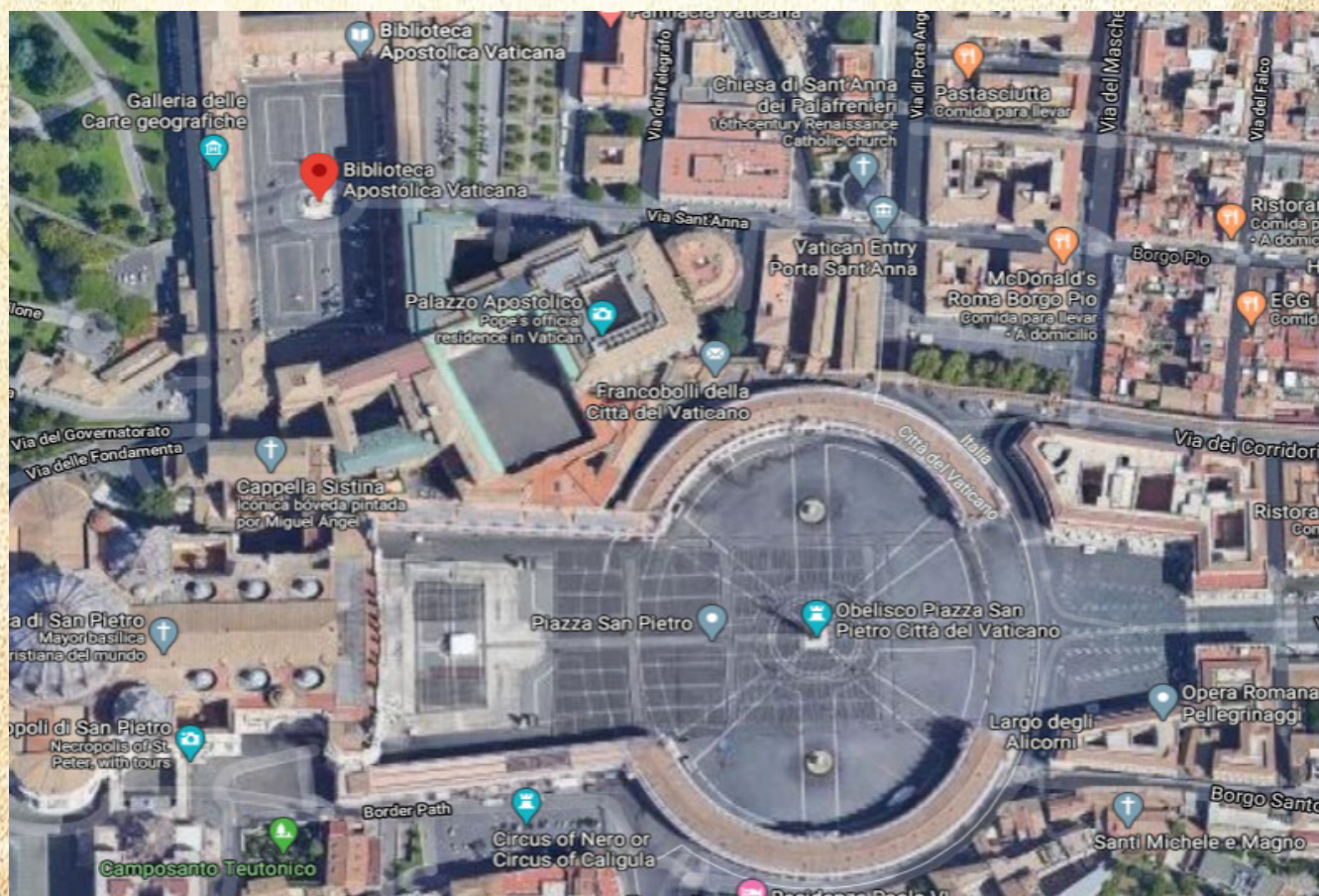
Pero si:

- Los PJs no fueron muy prudentes en su llegada a Roma.
- Los PJs decidieron hacer las gestiones de entrada en la biblioteca sin éxito o con uno muy bajo (2 o menos).
- Los PJs fueron descubiertos en su primera incursión clandestina a la biblioteca.



En estos tres casos, los esbirros de Beckett les estarán esperando a la salida para una buena escena de persecución en coche -también puede ser a la carrera- por las calles de Roma.

Será un buen momento para que la esfera que transportaban con ellos caiga en manos no adecuadas. En el momento en el que se la roben o en algún momento antes, los PJs verán que los esbirros tienen un extraño tatuaje en el pecho.





## PARTE 2.1



18 de noviembre de 1922

**UNA SEMANA DESPUÉS:** Ha pasado una semana después de que los PJs se deshiciesen de los esbirros. Han tenido tiempo para leer tranquilamente los libros que han conseguido sustraer de la biblioteca. Sabrán entonces que:

Las tres esferas tienen el poder de invocar un arcaico mal, a través de la lectura de las inscripciones que se ven al trasluz colocadas juntas una tras de la otra, en un ritual llamado: La Llamada del mal que se hará un día de luna llena (Desconocerán que es únicamente en el hemisferio sur donde funciona). Una vez que se finalice ese ritual, se liberarían efectos devastadores sobre la tierra.

Los más viejos sabios moldoveanos, asustados de que el poder de las esferas cayese en manos no iniciadas decidieron dispersar las esferas por el mundo, prevenidos del peligro que suponían si caían en las manos inadecuadas.

Con una de ellas se enterró al Rey moldoveano otra se marchó directamente al centro de África y la otra en el lejano continente más allá del mar (América).

Si los personajes no llevaban con ellos la esfera, descubrirán que desgraciadamente la esfera ha desaparecido del lugar donde lo ocultaban.

Desesperados por haber perdido la única esfera que tenían en su poder con la que poder estar tranquilos de mantener alejado ese peligro ahora se enfrenta a la incertidumbre de qué es lo que puede pasar. Quedan solo unas horas para la próxima luna llena y se temen lo peor (Aquí el DJ puede darles algo de tiempo para que se rompan la cabeza y discutan acerca de lo que pueden hacer).

Inesperadamente en algún momento de ese día, mientras van a realizar alguna investigación, los PJs recibirán una visita inesperada.

Un hombre se presenta a los PJs como Charles Beckett y les asegura que tiene algo importante que decirles, pero que no disponen de mucho tiempo. Es algo sobre las esferas que persiguen.

Cuando llegan a un lugar oculto y protegido, el hombre se quita el disfraz –dice que temía que le siguiesen-. Al verlo, los PJs reconocen al hombre que escapó en el último momento del Castillo de Hunyad al saltar por la ventana con un propulsor. El mismo al que arrebataron la esfera que encontraron en la tumba del Rey.

Beckett les contará todo:

Que una de las nuevas ramas de la antigua religión moldoveana se ha vuelto a interesar por las esferas y que su líder le contrató para tratar de reunir las todas.

El líder de la secta quiere realizar el ritual para purificar el mundo corrupto por una humanidad cruel a la que se le ha quitado la careta con el horror de la primera guerra mundial. Quiere aniquilar a la humanidad para crear una nueva: limpia, pura y más perfecta.

El ritual se llevará a cabo esa misma noche de luna llena en un lugar apartado del norte del Congo Belga, donde han hallado la última esfera.

Charles Beckett se interesa por su ayuda porque sabe que solo un grupo como el de los PJs puede acabar con los esbirros que acumula Razvan Ferka (así se llama el líder de la secta) y detener esa barbaridad. Confiesa sentirse arrepentido.

Los PJs son libres para fiarse de él o no hacerlo. Si pretenden descubrir si les está engañando, la dificultad de empatía será normal. Si consiguen un éxito descubrirán que Beckett no miente con respecto a la secta; pero además, si la prueba ha sido superada por 3 o más éxitos, verán que hay algo turbio en todo lo que dice; algo que no quiere confesarles.

Si presionan un poco más (aquí a discreción del DJ en cuanto a dificultades y maniobras de los PJs), pueden descubrir que el trato al que habían llegado el líder de la secta y Beckett era que Ferka respetaría al propio Beckett, haciéndole partícipe del ritual, pero que en el último momento le excluyeron y prohibieron su participación (Un mercenario no es una parte pura de la humanidad). Eso sí, a cambio de muchísimo





dinero. Pero Beckett se siente resentido y no quiere que salga el plan. Lo que pretende Beckett en realidad: su plan es hacerse él mismo con las esferas, pues sabe que el ritual no funcionará en el hemisferio norte. Una vez desbaratado y con las esferas en su poder, pretende salir disparado hacia el hemisferio sur para llevar a cabo el ritual él mismo y hacerse con ese poder hiperpoderoso).

## **PARTE 2.2**

**VIAJE EN AVIÓN AL CONGO:** Una vez que deciden ir con Beckett se lanzan en el avión privado del mercenario en busca de la zona donde se llevará a cabo el ritual.

Está atardeciendo por lo que los PJs tienen poco tiempo de maniobra.

El clima sobre la zona de los bosques del CONGO es malo, se está levantando una tormenta, aunque por el momento solo es un fuerte viento el que hace que el avión se vea atacado por enérgicas turbulencias (si hay algún PJs que tenga miedo a volar se le puede pegar algún susto).

El avión autotripulado poco se va a acercando a la zona que les ha indicado Beckett: una construcción megalítica tipo crómlech plagada de cientos de personas, esbirros y seguidores de la secta diseminados por una especie de valle entre montañas verdes y húmedas.

Razvan Ferka está en el centro del círculo de piedras en el que las tres esferas forman un triángulo equilátero. El líder echa un vistazo hacia arriba y ve al avión, por lo que estará prevenido.

Aterrizar allí no es recomendable -Beckett se negará-, así que los PJs tienen que valorar las opciones para intervenir. Sería conveniente meterles un poco de prisa.

Un buen salto en paracaídas, una arriesgada acción en turbo jet o algo parecido sería lo más conveniente y heroico. Pero antes de que los PJs tomen una decisión, Beckett les dice que quizá derribando al propio líder, los demás sectarios abandonen su intención de luchar.

Los PJs pueden aceptarlo o no, eso a su elección. Lo más importante es que el mientras los PJs están entretenidos luchando, peleando por hacerse con las esferas en lo que podría ser un combate épico con cientos de opciones y enemigos, la luna irá apareciendo en el cielo y Ferka completando el ritual.

EL DJ debe ser hábil para entretener a los PJs y así lograr que Ferka -Atención a sus poderes mesmerísticos- pueda completar el ritual para decepción de los PJs. Pero una vez que lo haya completado y no haya pasado nada, el líder empezará a valorar qué es lo que puede haber fallado.

Mientras están pensando en qué es lo que puede haber fallado, Beckett se hará con las esferas que habrá ido recopilando mientras los sectarios se arrodillan sumisos frente a los PJs.

Los propios PJs se darán cuenta de que el avión de Beckett se marcha sin ellos. Ha utilizado su Jet pack para volver al avión que se ha mantenido dando vueltas sobrevolando el lugar.

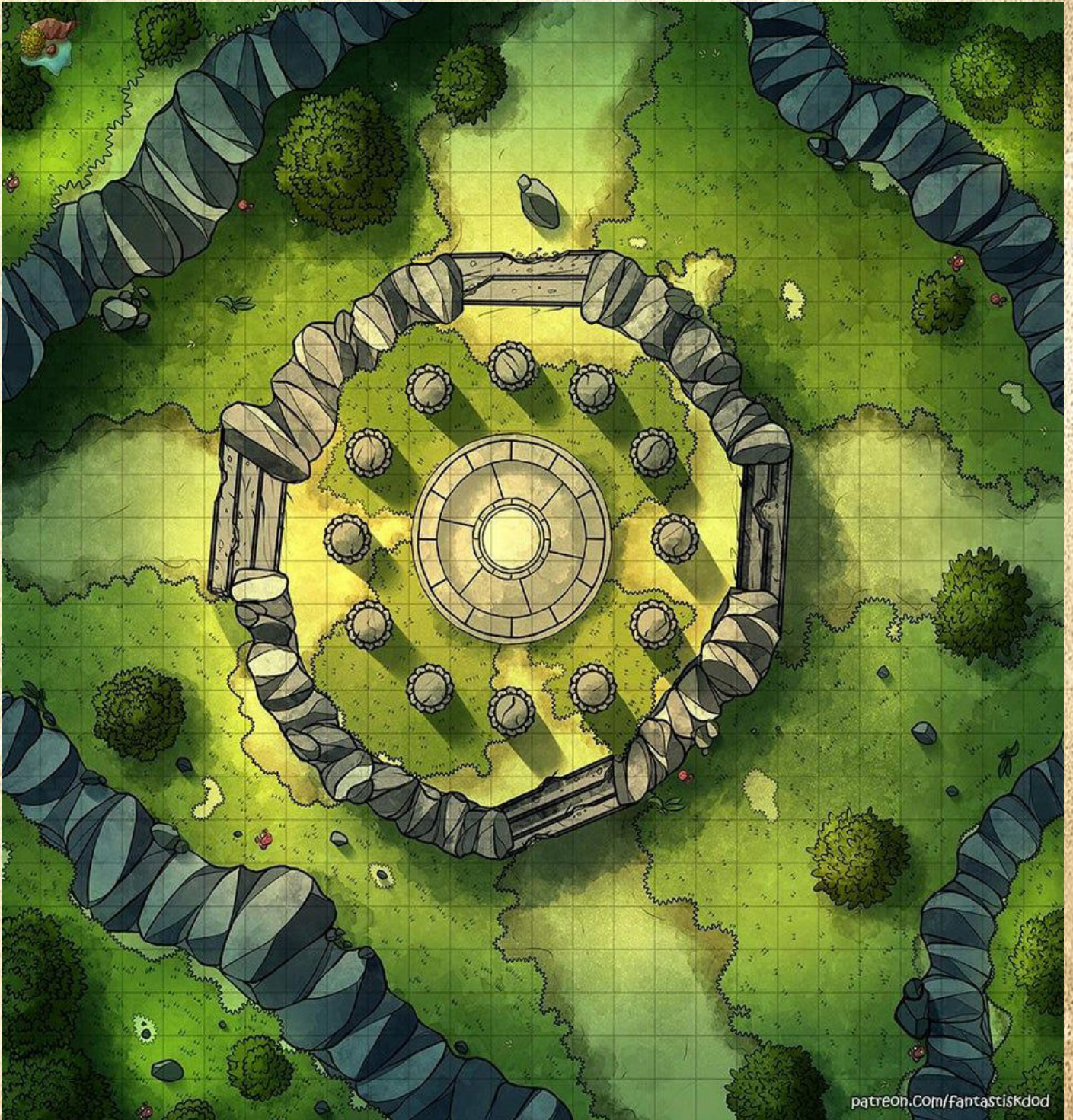
Si ninguno de los PJs se ha dado cuenta, será el propio líder Ferka quien les advierta de que Beckett se ha hecho con las esferas. Entonces se dará cuenta de que algo trama.

Los PJs pueden tratar de entender qué es lo que busca Beckett, entonces, Razvan Ferka recordará de nuevo el ritual y las palabras que le advierten que:

“Acércate a la zona más baja del mundo para que se escuchen las palabras de la llamada”.

Eso quiere decir que el ritual solo ha de funcionar una vez se haya cruzado el hemisferio la línea del ecuador hacia el sur. Beckett va a llevar a cabo el mismo el ritual.









**BECKETT ESCAPA CON LAS ESFERAS:** Los personajes apenas tienen tiempo para detener a Beckett. Se han de lanzar en su búsqueda rápidamente.

Para que no le pierdan el rastro, el líder de la secta le da el modo de seguir la pista de las esferas a las que les ha puesto un rastreador o algo parecido para que ya no vuelvan a alejarse de su poder.

Aquí la imaginación de los PJs es fundamental para inventar alguna solución, algún Gadget o trasto, pero si la cabeza de los jugadores no da para mucho, pueden interrogar a Razvan Ferka para que les indique tiene un avión dos plazas al otro lado del valle.

En el caso de que los PJs hayan decidido realizar algún invento que les retrase, no puede ser más tiempo de 4 o cinco horas.

Con la ayuda del rastreador de Ferka, los PJs deben ir tras Beckett al que la tormenta, afortunadamente, ha retrasado; pero no lo suficiente como para que los PJs den con él antes de que cruce el ecuador.

En este punto se producirá una épica persecución en avión en la que Beckett irá realizando el ritual dentro del avión, mientras que la luna se va a abriendo paso entre las nubes.

Del avión de Beckett saldrán varios robots con jet Packs que tratarán de frenar la persecución de los PJs.

El avión de Beckett comenzará a dar vueltas sobrevolando el mismo lugar, mientras que en el cielo se irá abriendo un portal del que saldrán rayos y truenos que dificulten la actividad de los PJs.

**VICTORIA O DEMASIADO TARDE:** Aquí el Dj debe decidir la actuación de los PJs. Si consiguen deshacerse de los robots, quizá logren desbaratar los planes de Beckett. Si tardan demasiado, quizá sea demasiado tarde para salvar a la humanidad del nuevo orden que el villano Charles Beckett quiere imponer –el DJ puede imaginar lo que quiera en este punto, pero que quede bonito y en el recuerdo de los PJs; que ese sea su gran fracaso-.

En cualquier caso, Beckett no morirá esta vez. Saldrá despedido en su jet pack mientras lanza su propio avión contra el portal que se ha abierto para que las esferas desaparezcan por él. Se producirá una explosión silenciosa que haga que los PJs se estrellen.

## **CONCLUSIÓN**

Evidentemente los PJs no morirán tampoco, cuando despierten, estarán convalecientes en sus propias habitaciones. Nadie les aplaude, nadie va a recibirlos.

Solo tienen una tarjeta al lado de unas cuantas flores en la que pone: Gracias.; firmado por: The Century.

# **FIN.**





## **CHARLES BECKETT (SECTARIO MERCENARIO)**

### **Aspectos significativos:**

"Identidad secreta", "Propósito oculto", "Necesito saber",  
"Nunca es lo suficientemente bueno" y "Líder Natural".

### **Habilidades:**

**Excelente:** Engañar

**Enorme:** Recursos, Liderazgo

**Grande:** Atletismo, Investigar, Misterios

**Bueno:** Ciencia, Vigor, Armas, Determinación

**Normal:** Robo, Pelea, Educación, Alerta, sigilo

### **Proezas:**

Guarida (Recursos)

Ciencia Bizarra (Ciencia)

Maestro del disfraz (Engañar)

Esbirros (Liderazgo)

### **Gadgets:**

Jet Pack (Avión, 4) Uso alternativo (Atletismo en lugar de pilotar).

**Estrés:** 4

**Salud:** 4

**Puntos de Destino:** 10

-Robots: Grande calidad.

-Robot principal: Calidad enorme.





## ***RAZVAN FERKA (LIBERTADOR DEL MUNDO)***

### **Aspectos significativos:**

“Arquitecto de la nueva normalidad”, “Marcado por el destino”, “Elegido por su mundo”, “Grandes esperanzas”.

### **Habilidades:**

**Excelente:** Misterios

**Enorme:** Empatía, Liderazgo

**Grande:** Atletismo, Carisma, Fuerza

**Bueno:** Ciencia, Vigor, Armas, Determinación

**Normal:** Supervivencia, Pelea, engañar, Alerta, sigilo

### **Proezas:**

Mesmerismo (Misterios)

Habla Hipnótica (Misterios)

Nublar la mente (Misterios)

Esbirros (Liderazgo)

**Estrés:** 6

**Salud:** 4

**Puntos de Destino:** 10

-Sectarios: Normal calidad.

-Esbirros: Buena calidad.

-Esbirro principal ayudante: Calidad enorme.

