



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

LAS ESFERAS DE LA LLAMADA



PARTE I

Esta aventura de Spirit Of The Century está diseñada para 2 o 3 PJ. Se puede ampliar el número de PJ hasta un máximo de 4. Sería conveniente que alguno de los PJ tuviese interés por el arte y el conocimiento. Este PJ tiene permiso para llegar unos minutos tarde a la partida y será considerado a lo largo de estas páginas como **PJ1**.

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

INTRODUCCIÓN

Poco después de la Primera Guerra Mundial en los países de las potencias centrales, derrotadas en la guerra, surgieron muchas casas de subastas donde las familias que tenían problemas económicos vendían reliquias de familia, rarezas, objetos antiguos u obras de arte con las que pretendían solucionar o paliar sus problemas.

Uno de los PJ (**PJ1**) -de buena familia, con alto valor en Educación, Arte o Investigación, estuvo presente durante una de esas subastas en la que se presentó, entre otras muchas cosas, una esfera de cristal antiquísima. Se trataba de una esfera transparente, revestida de una pátina de color oro con la que se representaban algunos símbolos sin ningún significado conocido. Su extraordinario valor se fundamenta en su antigüedad y, sobre todo, en su perfecto estado de conservación. Es la pieza de cristal registrada con la datación más antigua y la que mejor conservación presenta.

El precio de salida era, de por sí, muy alto. Se rumoreaba que solo habría un pujador: un ricachón caprichoso que se había hecho con casi todos los lotes anteriores de ese mismo día. Pero, para sorpresa de todos, un viejo barbudo, desconocido por todo el mundo, puso contra las cuerdas al ricachón que se finalmente tuvo que retirarse de la puja.

Enfadado, una vez que vio perdido su botín, corrió hacia la esfera de cristal y la estampó contra el suelo. Contra todo pronóstico y a pesar de lo que todos los presentes esperaban, excepto el viejo barbudo, la esfera no se rompió.

La prensa recogió el suceso y muchos expertos arqueólogos, historiadores, científicos e ingenieros se interesaron por aquella esfera de cristal ya no por sus características artísticas, sino por conocer más de cerca las características de ese material irrompible del que estaba hecha. Desgraciadamente para ellos, aquel viejo barbudo, una vez saldada la cuenta con la casa de apuestas, desapareció con la esfera y nunca más se volvió a saber de él.

EL PODER DE LAS ESFERAS

Las esferas tienen el poder de invocar un arcaico mal, a través de la lectura de las inscripciones que se ven al trasluz una vez reunidas y colocadas una detrás de la otra. Las esferas son irrompibles y pertenecen al material ritual de una antigua religión. La religión Moldovena enraizada en el este de Europa y que desapareció tras la llegada del cristianismo y otras religiones modernas. Su desaparición fue progresiva. La irrupción de esas nuevas religiones fue fundiendo los antiguos ritos con los nuevos, creando diferentes ramas de la religión primigenia.



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.

Pero una de las nuevas ramas de la antigua religión Moldovena ha vuelto a interesarse por las esferas y trata de reunir las todas en un intento por purificar el mundo corrupto, a la humanidad cruel que se ha quitado la careta con el horror de la primera guerra mundial.

El encargado de reunir las esferas es el viejo barbudo **Charles Beckett**, aunque su verdadero aspecto no es el de un viejo. En realidad, es un hombre de mediana edad especialista en el arte del disfraz y el camuflaje. Es heredero de una gran fortuna y, en el aspecto público de su vida, un cotizado experto en arte y religiones antiguas pero cuyos conocimientos sobre la religión Moldovena esconde. Cuando se enteró de la subasta de una de las esferas, que todos creían desaparecidas, su enfermiza egolatría y su ansia de conocimiento sobre el Moldovenismo provocaron que se ofreciese para reunir las tres esferas a cambio de poder asistir al “Ritual de la Llamada” del mal y así poder ser uno de los que se librarían de los efectos de ese mal y ser uno de los nuevos pobladores de la tierra. Su poderío económico le permite tener una gran red de mercenarios y un potente equipo a su disposición.

PRÓLOGO

4 de octubre de 1922

En esta primera escena el PJ que mejor encaje para la aventura –Experto en arte, científico, arqueólogo, explorador...-, será el único que no estará cautivo. Ese **PJ1** será el que ha hecho la llamada para que acudan los otros PJ y su apareceración será más adelante. Por lo que es conveniente que no cuente nada de lo que sabe al resto de PJ.

LA CELDA: En las faldas de algún pico de los Cárpatos (Rumanía), los PJ, encapuchados, acaban de ser encerrados en una habitación, húmeda y oscura, a modo de celda. Una puerta metálica, de un *Excelente* grosor y una cerradura de seguridad *Grande*, se cierra tras ellos y no deja pasar ningún sonido que provenga del otro lado. No saben el motivo, ni quién les ha encerrado; solo que se han visto envueltos en una emboscada cuando acudían a esa parte de los Cárpatos por una llamada urgente de su amigo **PJ1**. Nada más llegar al punto indicado por él, varios hombres armados y camuflados se echaron encima de ellos dejándoles sin opción de maniobrar. Les quitaron el equipo y todas las armas que portaban, les ataron las manos y les taparon la cabeza para introducirles en aquella sala.

Si un personaje tiene alta *Supervivencia* no tendrá que hacer tirada para saber -por el olor, la sensación de humedad, la temperatura y el eco de sus voces y movimientos- que se encuentran en una especie de almacén subterráneo bastante profundo.

Si un PJ tiene una *Fuerza* alta, puede intentar romper las cuerdas que lo atan con una dificultad *Mediocre* (+0). Si no lo consigue, u otro PJ lo propone antes, es posible que se haya acercado a la pared y notado que la habitación en la que se encuentran está escavada en la roca y los muros presentan las irregularidades afiladas de la piedra sin pulir. Se pueden ayudar de ellas para desgastar las cuerdas y liberarse.

Una vez que se han liberado y quitado las capuchas, apenas son capaces de ver como un hilo de luz se cuelga por la parte baja de la puerta.

En esta escena los PJ deben decidir qué hacer para poder salir de la celda. Si algún personaje quiere derribar la puerta tendrá una dificultad de *Legendario* +2, pero no sería la mejor solución (La más Pulp). En realidad, es el momento apropiado para que los PJ dejen volar su imaginación y planteen la utilización de algún tipo de mecanismo improvisado que eche abajo la puerta. En esa celda improvisada tiene cabida de todo. Puede haber alguna bombona de gas olvidada, cuerdas, rieles en el techo... Se hará una tirada de *Ingeniería* –a la que se puede añadir el modificador de algún aspecto-. En este caso no habrá fallo, pero dependerá de los aumentos obtenidos la situación que se encontrarán justo después. Si la tirada no se supera, la puerta quedará semi abierta. Suficiente como para entretener a los PJ en terminar de abrirla con su propio empuje pero también para que los hombres (2 por PJ máximo de 6) que los encerraron lleguen atraídos por el ruido. Si la tirada se ha superado con 1 aumento, la puerta se abrirá del todo dejando a la vista un pasillo alargado excavado en la roca con la salida al fondo y otros dos pasillos que se pierden en la oscuridad a ambos lados



del principal desde el que empiezan a llegar los esbirros armados.

Si se supera con más de 1 aumento, la puerta se abre y a los jugadores les dará tiempo de pensar hacia donde van, antes de que el grupo de esbirros llegue hasta ellos.

Si los PJ deciden perderse por los pasillos oscuros, no se verán sorprendidos por los esbirros. Se encontrarán en unas antiguas catacumbas, repletas de polvorientas lápidas con inscripciones en caracteres cirílicos. Nada relevante. Es el momento de realizar una tirada de *Alerta* en el momento en que se oyen los pasos de los esbirros que han llegado a hasta la puerta derribada de la celda. Si se pasa la tirada, los PJ escucharán cómo los esbirros se dan cuenta de que han escapado.

“Deben de haberse ido por uno de estos pasillos”, dice uno. “Da igual, larguémonos de aquí rápido. Esto está a punto de explotar”, dice otro. ¿Qué hacen los PJ?

Si, por otro lado, los PJ consiguen acabar con este grupo, pueden advertir que por el suelo corre un río de cables que conducen a lo que parece ser la salida. Por el camino observarán que, a cada poco, hay cartuchos de dinamita colocados. ¡La cueva está a punto de explotar!

Si no consiguen acabar con los personajes en dos o tres asaltos, los esbirros se mirarán entre sí, se girarán y saldrán corriendo desentendiéndose de los PJ. Los PJ pueden preguntarse qué ocurre y entonces verán los cables que corren por el suelo.

EN EL MOMENTO EN EL QUE SALEN DE LA CUEVA: Cuando los personajes salen de la cueva, observarán varios camiones con lonas poniéndose en marcha. Hasta ellos ascienden los esbirros que hayan conseguido huir (Mínimo 10). En un coche más elegante, un hombre vestido con americana y botas de explorador, bigote y pelo engominado hacia atrás, sostiene una esfera de cristal en una mano enguantada y un detonador en la otra. Los PJ no tienen tiempo de reaccionar, la cueva explota detrás de los personajes que salen despedidos por la onda expansiva.

AL DESPERTAR: Los PJ se recuperan de los efectos de la explosión. Al poco tiempo llegará hasta ellos el **PJ1** que todavía no había participado. Deben largarse de allí rápido, pues puede que vuelvan los esbirros a revisar si ha habido supervivientes. Si los PJ parecen no tener prisa, se les puede meter un susto con alguna tirada de *Alerta* y algún coche que se acerque. Una vez que se pongan a salvo, será el momento para ponerse al día.

El **PJ1**, experto en arte, les explicará los motivos por los que convocó al resto de PJ y los pormenores de las esferas. Les puede contar lo que sucedió en la casa de subastas de hace unos años y todo lo que ha averiguado en los últimos años. No tiene ni idea de quién es el tipo de la puja de subastas ni tampoco de quién es el hombre engominado. Aunque en realidad se trate del mismo Charles Beckett. Sería bueno que eso despiste un poco a los PJ.

La investigación de **PJ1** se centró en el origen y significado de aquella extraña esfera. Después de varios años, descubrió la existencia de otras dos esferas del mismo tipo. Todas ellas estaban relacionadas con una ancestral religión del este de Europa, pero de la cual en ningún lugar, ni en ningún manuscrito se precisa su uso, ni se habla tampoco del material del que están hechas.

Siguiendo una de las pistas llegó hasta ese antiguo cementerio que acaba de explotar por los aires, construido en el interior de unos túneles secretos pertenecientes a un antiguo castillo de los Cárpatos. La esfera que se acaba de llevar Charles Beckett estaba enterrada junto a un noble perteneciente a esa antigua religión. La religión Moldovena.

Está claro que hay algo extraño alrededor de esas extrañas esferas para que un puñado de personas inviertan tanto dinero y esfuerzo en recuperarlas.

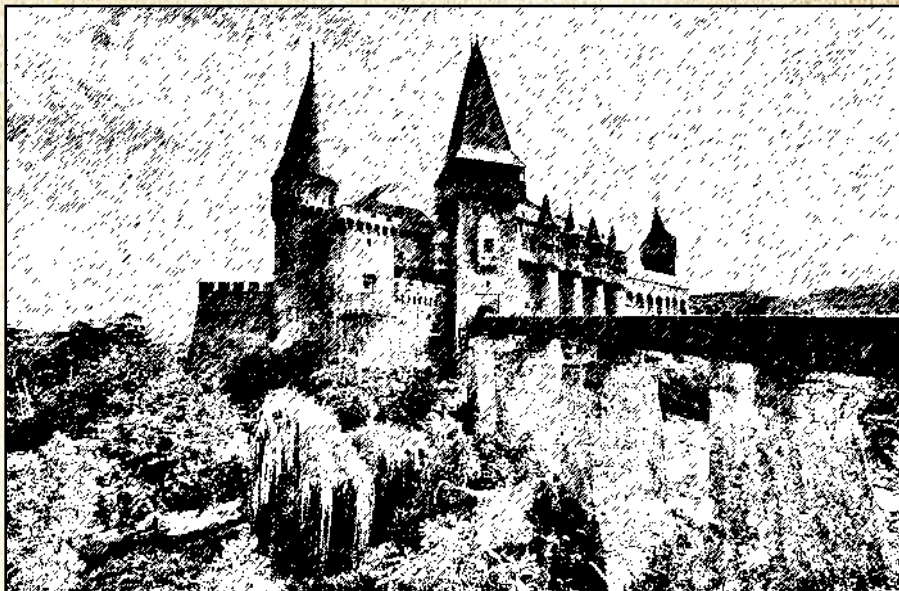
Pero lo principal es que el **PJ1** aprovechó el tiempo que había tenido justo antes del incidente para averiguar que todavía pueden una oportunidad de rescatar la esfera o de saber algo más. Aunque quizá no tengan mucho tiempo, toda la logística de ese grupo de asaltadores de tumbas la tienen montada en el castillo que se alza en lo alto de la montaña. Quizá ese sea un buen punto de partida para continuar con esta aventura ya todos juntos.

PARTE I



Si los personajes siguen las huellas de los vehículos no tardarán en saber que toda la caravana se ha dirigido hacia el castillo que se esconde entre bosques y montañas en un lugar poco accesible. Por el camino pueden aprovechar un ligero descanso para eliminar el estrés acumulado o alguna de las consecuencias leves que hayan podido tener en las escenas anteriores.

EL CASTILLO DE HUNYAD: camuflados por una espesa vegetación boscosa, los PJ pueden ver cómo se alzan al cielo los muros de un magnífico castillo, de estilo gótico. Es un edificio prácticamente inaccesible desde cualquier otro lado que no sea su puerta principal a la que se llega desde un larguísimo puente que conecta la colina donde está construido el castillo y la colina que queda justo en frente. Esta es mucho más accesible desde cualquier lado y es en la que se encuentran en ese mismo momento los PJ. Justo donde em-



pieza el puente en dirección a la puerta del castillo, hay una garita de piedra destartada. No parece estar preparada para su uso funcional.

Un profundo lago rodea toda la colina donde está el castillo. Tiene dos torres principales y una almena de vigilancia en la parte sur. El tamaño es inmenso y su estado de conservación es bastante mejorable; sobre todo por lo que se observa en algunas partes derruidas de la alta muralla y algunos tejados medio hundidos de los edificios centrales. El puente que conecta las dos colinas se ve que ha sido reparado, lo que una tirada de *Alerta* o *Ingeniería* les puede dar a los PJ la información necesaria para pensar que nadie se tomaría las molestias de reparar ese puente sino va a amortizar su uso. Es posible que ese grupo de gente no tenga intención de moverse en los próximos días. Y así es. En realidad, el castillo es la base de operaciones del Charles Beckett. Desde allí trata de localizar la última esfera que le queda, aunque los personajes no tienen por qué saberlo. Por el momento deberían sospechar que las dos personas que tienen alguna esfera, él y el viejo de la subasta, son personas diferentes.

Por el momento no se ve mucho movimiento por las inmediaciones ni el interior del castillo. Algunas personas armadas y con prismáticos en las almenas haciendo labores de vigilancia, pero sin mucho esmero. No parecen esperar a nadie.

Los PJ pueden hacer noche allí, pero el invierno se está acercando y no sería lo más apropiado. Podrían tener una penalización de -1 a todas sus habilidades al despertar del día siguiente por los efectos de la congelación, hasta bien avanzado el día. Si por algún casual se les ocurre encender una hoguera, no es mal momento para que reciban una visita inesperada con la que se haría más complicada aún su misión de saber algo más sobre las esferas dentro del castillo. Por eso, es posible que los PJ, antes de dirigirse al castillo y tratar de asaltarlo, prefieran planificar bien sus próximos pasos. No lejos de allí hay una pequeña aldea, semi abandonada, que puede dar cobijo a los PJ para esa y alguna que otra noche.

Desde allí pueden observar los turnos de vigilancia del castillo, valorar posibles entradas y salidas, construir algún cachivache, encontrar algo que les pueda servir de utilidad, armas blancas, quizá alguna escopeta...



EN EL PUEBLO: Si hacen noche en el pueblo, pueden ocupar alguna de las casas avandonadas que hay por allí. Aunque en ninguna de ellas encontrarán nada útil más que unos cuantos muebles desgastados perfectos para hacer una huguera en la chimenea.

Uno de los pocos edificios habitados es una taberna que está abierta. Está situada en un viejo edificio de la plaza principal del pueblo, con la fachada colorida y un candil que ilumina la entrada, pero sin letrero. Si entran, verán que la regenta una mujer vieja con el pelo canoso, muchas arrugas y un incipiente mostacho que le decora la cara. Chapurrea algo de inglés y, ya sin necesidad, mantiene abierta la taberna solo por el gusto de dar servicio a pastores y montañeros que se mueven por la zona como antes habían hecho sus padres y abuelos.

Si le preguntan por movimientos extraños por los alrededores del castillo es posible que les de algo de información –nada que no sepan ya los PJ– acerca de un hombre que lo ha alquilado por tiempo indefinido, pero que no sabe decirles a los PJ su nombre, nacionalidad, dedicación ni el motivo por el que se ha instalado allí. Esta misma mujer les puede dar la opción de quedarse a dormir en su taberna. Los personajes son libres de decirle donde se van a alojar, pero algo en esa mujer puede hacerles sospechar de ella. Una tirada por *Empatía* puede lograr que la mujer revele un aspecto si se consiguen 2 o más aumentos. El aspecto a rebelar será: *“Nunca desaprovecho una oportunidad”*.

Si lo vuelven a intentar, puede que revela otro aspecto: *“Tengo mis propios principios”*. Y es que esta mujer, a la que ahora no le hace falta el dinero, no fue así hace mucho tiempo. En realidad no hasta que un ricachón –Charles Beckett–, interesado en no sé qué, le pagó una fortuna por onvertirse en su informante particular sobre todos los movimientos de quien anduviese por los alrededores del castillo: cuántos, qué buscan, qué preguntas hacen... Los personajes son libres de hacer lo que ellos crean después del resultado de esa tirada. En mitad de la noche la tabernera saldrá de la casa muy sigilosa y se dirigirá camino del castillo. En medio del sendero habrá un par de esbirros de Beckett esperándola, como cada noche, para conocer sus informes.





Los personajes pueden haber estado *Alerta*, si sospechaban de ella con anterioridad, sino, puede que algún ruido les despierte después de una tirada de *Alerta*. Del mejor o peor resultado de la tirada dependerá la situación que se encuentren los Pj a continuación. Cuanto peor sea la tirada, más tarde llegarán al encuentro con los esbirros y la mujer. Hasta el punto de que con una tirada fracasada, solamente lleguen a ver cómo se despiden. Cuanto mejor sea la tirada, o si ya estaban prevenidos por la información conseguida en la taberna, más información recibirán de ese encuentro con los esbirros.

LA TABERNERA Y LOS ESBIRROS: Dos esbirros, una vez que han mantenido el encuentro con la tabernera y tengan la información, se marcharán andando hasta salir del bosque donde tendrán aparcada una moto con sidecar. Es el momento para que los personajes planeen qué hacer. Es posible que se vean con ganas de una escena de persecución porque, quizá, cerca de donde están, o por donde hayan pasado antes, alguno de ellos vio un cercado donde pacían caballos. O quizá sea un oportuno relincho el que les llame la atención y pueda despertar su imaginación. Un PJ con buenas dotes de *Supervivencia* puede lanzarse al galope tras la motocicleta con algún otro personaje que tenga buen *Atletismo* en la grupa del caballo. Si alguno de ellos quiere hacer algo arriesgado desde la montura, una buena tirada de *Atletismo* combinada con *Determinación* puede que salga adelante cualquier escena brillante Pulp o quizá solo sea un disparo a lo lejos con *Armas de fuego* y *Atletismo*.

El problema es que si no logran atajar ahora el mensaje, su plan para asaltar el castillo se complicará más adelante. Beckett les estará esperando. Si logran detener el mensaje, tendrán que ponerse manos a la obra lo más pronto posible, después de decidir qué es lo que hacen con la mujer de la taberna.

PARTE 1.2

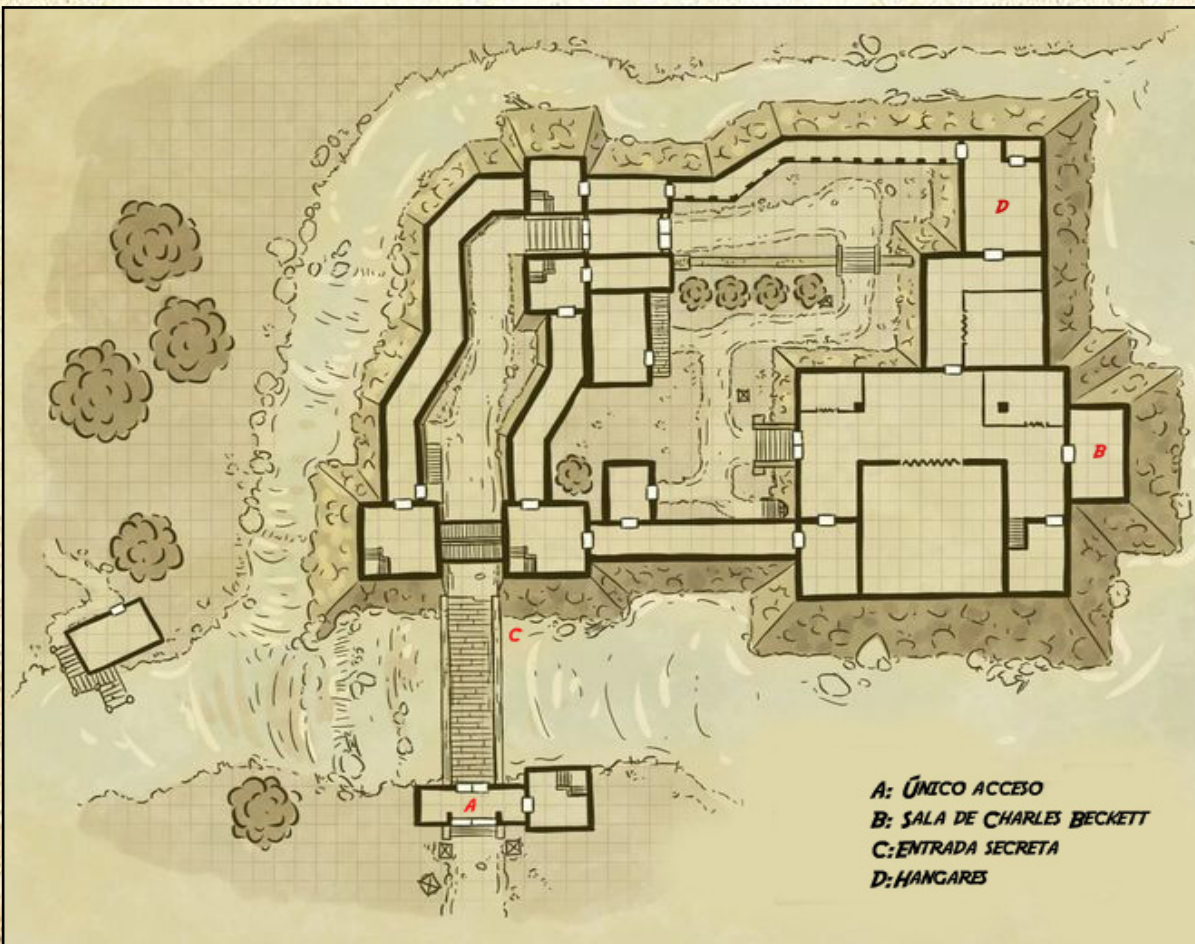
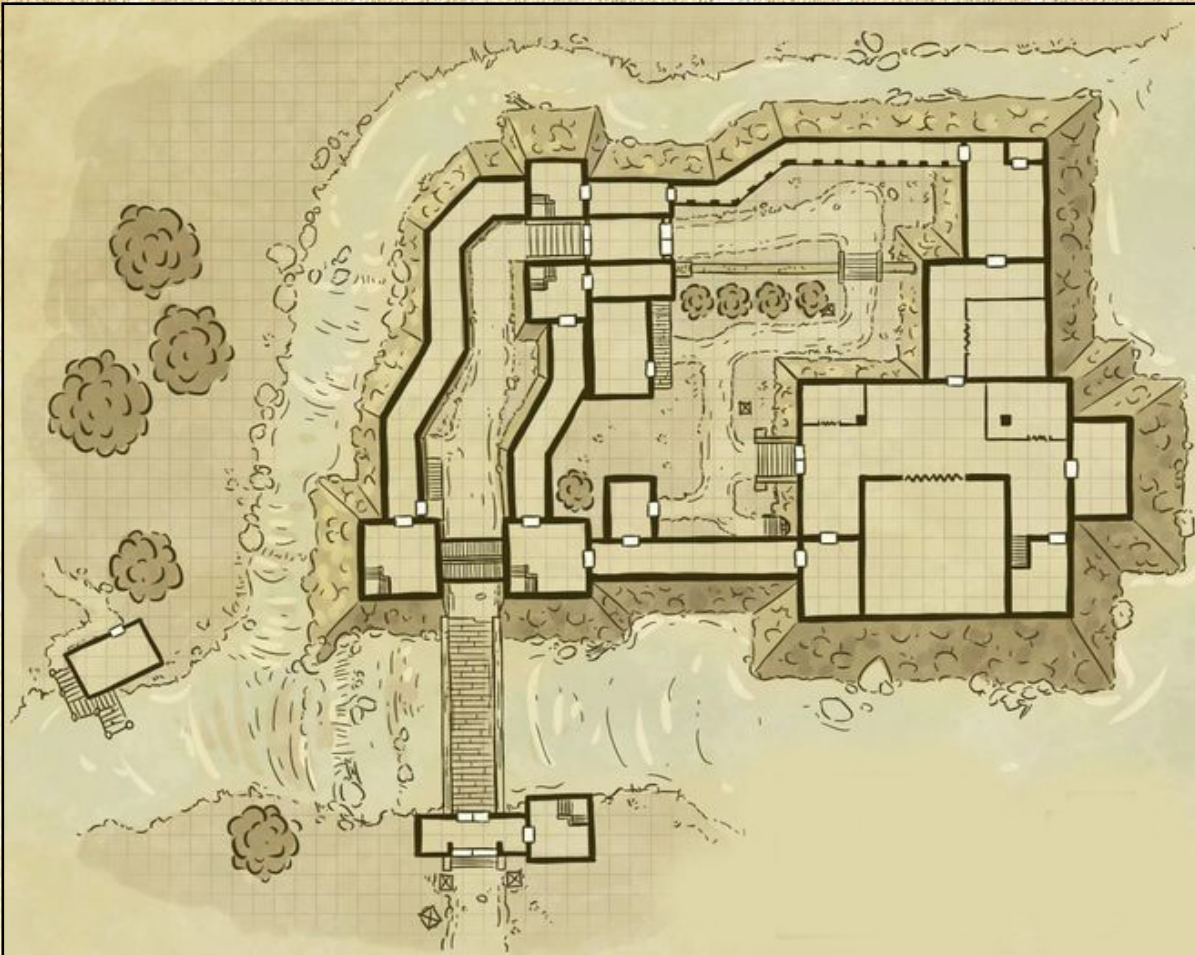
Si los PJ consiguieron detener la moto con el mensaje, no tendrán mucho tiempo, solo hasta la noche siguiente para llevar adelante su plan de asalto sin que Beckett se ponga alerta –si han interrogado a la mujer de la taberna con *Intimidación* les dirá todo lo que sabe: que todas las noches dos esbirros esperan su mensaje con los informes de todas las personas que rondan el castillo. Si han tenido una buena tirada (2 aumentos o más), puede revelar además algún truco de acceso al castillo sin ser vistos (ver mapa).

Si, a pesar de los intentos, los esbirros consiguen escapar, los PJ deberían de estar muy alerta en sus próximas acciones. Saben que están allí.

ASALTO AL CASTILLO: Como hemos dicho con anterioridad, el castillo es inexpugnable. Su único acceso es por la puerta principal, atravesando el puente de madera reconstruido. Ese, y una puerta secreta justo debajo del puente, en un saliente de la roca al mismo nivel del agua, que llevará a los pasillos interiores del castillo; por lo tanto, quien la utilice, evitará pasar por el patio interior. Pero la existencia de esa puerta secreta será totalmente desconocida para los PJ, excepto si consiguieron intimidar a la mujer de la taberna con la suficiente determinación. En cualquier caso, en el castillo hay una buena cantidad de esbirros (PJ x6) dispuestos a usar sus armas o sus puños en el caso de que alguien logre colarse dentro. Todos ellos estarán diseminados por las diferentes estancias del castillo, por las almenas, las torres, el patio principal, los hangares...

Estén alerta o no los esbirros, sería bueno que los personajes no hagan demasiado ruido al intentar introducirse en el castillo. Si, Beckett está alerta, pero no sabe en qué momento van a llegar y tiene mucho trabajo por delante. En manos de los PJ queda cómo hacerlo. Es el momento para que den rienda suelta a su imaginación para colarse en el castillo e ir eliminando uno a uno a los esbirros haciendo buenas tiradas de *Ciencia* y así lograr buenos efectos matemáticos con rocas que caen, cuerdas que pueden atrapar a un matón... o de *Sigilo*, *Pelea* o *Armas*.

Si deciden visitar los hangares es posible que encuentren todo tipo de artilugios de reparación, algún arma blanca; quizá puedan encontrar también algún látigo y otro tipo de herramientas que puedan utilizar como arma. En ese lugar estarán los dos camiones que vieron el día de la explosión en la cueva, el coche un poco más elegante y la moto con el sidecar si no consiguieron detenerla a tiempo.



A: ÚNICO ACCESO
B: SALA DE CHARLES BECKETT
C: ENTRADA SECRETA
D: HANGARES



Por otro lado, una vez que están dentro de los pasillos interiores del castillo y después de haberse enfrentado a un puñado de esbirros, pueden ser desafiados por el mecanismo de alguna trampa que asuste a los personajes. Una loseta que se mueve y si no se aplaca su efecto puede provocar una fuerte explosión que haga ponerse en alerta a todo el castillo y quizá algún tipo de consecuencia al PJ que se vio envuelto o quizá sea un suelo que se abre bajo los pies. Si se consigue reducir la caída de alguna manera (me acuerdo de un látigo o una fuerte dentadura saliendo de la manga), pueden encontrar abajo un nuevo pasadizo que les llevará directamente a los aposentos de Charles Beckett. Si no se les ocurre nada en ese momento deberán realizar una tirada de *Atletismo* con una dificultad de +2 que si no es satisfactoria tendrá una consecuencia leve física -Que solo podrá curarse ya al final de esta aventura- y podrá encontrar igualmente ese pasadizo.

EL DESPACHO DE CHARLES BECKETT: Sera un estudio, laboratorio en la torre más alejada de la entrada principal. Allí tendrá toda la documentación que ha conseguido reunir sobre las esferas a lo largo de los años, así como un altar repleto de velas encendidas en honor a los dioses de la religión Moldovena con cientos de inscripciones y símbolos de esa religión.

Si los PJ llegan a su despacho, por sorpresa lograrán ver a Charles Beckett ahora sin bigote y con el pelo sobre la frente. Si el **PJ1** está entre ellos podrá realizar una tirada de *Empatía* para relacionar al viejo de la casa de subastas con ese hombre, si no consigue pasar la tirada, tendrá una dificultad de borde extra +1 en la siguiente acción al quedarse paralizado tratando de relacionarlo con alguien que ha visto antes, pero sin lograr hacerlo. Antes de que puedan interactuar con él, Beckett se lanzará por la ventana con tan mala suerte de que el golpe de viento por la ventana rota hace que las velas se desparramen por la ventana y hagan arder algunos documentos que hirán contagiando el fuego a otros y así sucesivamente. Un instante después del salto se oirá el sonido de un motor activándose. Es el Rockett Pack con el que Beckett se marcha volando. Algún PJ puede -debería- lanzarse tras él, con una tirada de *Atletismo* (con un borde 2 de la ventana). Falle o no, logrará alcanzar una de sus piernas con una mano, lo que provocará que Beckett se tambalee y pierda una de las esferas que sostenía en las manos.

La esfera cae en el lago que rodea el castillo, mientras el PJ y Beckett siguen su enfrentamiento. Si la tirada es buena (1 aumento o más), el PJ puede lograr hacerse con la esfera antes de que esta caiga al agua. No tiene mucho tiempo antes de que Beckett consiga deshacerse de él y caiga al agua con la esfera de la mano o sin ella.

Los PJ pueden rescatar algún documento importante antes de que se queme.

Si, por el contrario, los PJ han hecho demasiado ruido, Charles Beckett les estará esperando con su mejor esbirro (x2) protegiéndole las espaldas. La dificultad para llegar hasta él ahora se multiplica con una tirada de *Atletismo* (+1) y un borde de 3 en la ventana, al tener que pasar cerca de su esbirro. Siempre, claro está, que al menos uno de los PJ se enfrente con el esbirro o consiga el modo de que no moleste a quien se lance tras Beckett.

Si consiguen atajar a los esbirros a tiempo, un PJ con altos conocimientos de *Ciencia* logrará descifrar alguno de los manuscritos antes de que se quemen totalmente.

Si la esfera cayó al agua, algo tendrán que hacer los PJ para recuperarla. Una vez que se hagan con ella deberán regresar a sus hogares y sus estudios o laboratorios para hacerle un examen exhaustivo.

CONTINUARÁ...



LO QUE SABE EL PJ

Conoce lo que sucedió en la casa de subastas de hace unos años; lo del viejo hombre con pelo blanco y la esfera que no se consiguió romper. En los últimos años ha averiguado que un noble linaje Rumano procesaba una antiquísima y ya -se cree- desaparecida religión llamada: Moldoveana. También conoce la existencia de algunos escritos donde se mencionaba la presencia de tres esferas de cristal transparente que se utilizaban como elementos rituales en épocas de guerra. Lo último que se sabe es que uno de los últimos reyes de ese linaje fue enterrado junto con, al menos, una de las esferas. Por lo demás, no tiene ni idea de quién es el tipo de la puja de subastas ni tampoco quién es el hombre engominado. Aunque en realidad se trate del mismo Charles Beckett.

LO QUE AVERIGUAN LOS PJ DE LOS DOCUMENTOS DE BECKETT

El DJ puede leer la cursiva siguiente a los PJ:

¡Oh, Dios Moldon! Nos reunimos hoy aquí en tu honor, alredeore de las esferas para llamar tu atención, para que desencadenes sobre nuestros enemigos el mal que, por fin, acabe con ellos y permita a nuestro pueblo y a nuestra religión purificar el mundo corrupto.

Algunas grabados muestran una especie de invocación maligna saliendo del interior de las tres esferas y cayendo desde el cielo.

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) Usó alternativo (Atletismo en lugar de pilotar).

Estrés: 4

Salud: 4

Puntos de Destino: 10

Esbirros: Buena calidad. Uno será de calidad Grande, siempre acompañado de dos con Buena calidad.



Octubre 2018.