



EL JUDIO ERRANTE



DIEGO LÓPEZ

EL JUDÍO ERRANTE

Escritor

Diego López “Darokin”

Ilustraciones

Luis NCT

Diseño y cartografía

David Lanza

Maquetación

Manquel J. Sueiro

Corrección

Jokin García

Adaptación al sistema hitos

Pedro J. Ramos y Jokin García

Responsable editorial

Pedro J. Ramos

Las reglas y mecánicas de juego incluidas en este libro se declaran *open content*. El resto del material, incluyendo las ilustraciones, se declaran *product identity*.

Copyright © Nosolorol Ediciones, 2013

Copyright © Diego López, 2013

Publicado por

Nosolorol Ediciones

C/ Mirlo 23, 3ºD 28024 Madrid

www.nosolorol.com

ediciones@nosolorol.com

EL JUDÍO ERRANTE

DE DIEGO LÓPEZ "DAROKIN"

INTRODUCCIÓN

LA LEYENDA DEL JUDÍO ERRANTE

INTRODUCCIÓN

Esta aventura está inspirada en una conocida leyenda de la mitología cristiana, la leyenda del Judío Errante, de la que se han escrito numerosos poemas y obras literarias e incluso varias películas han sido llevadas al cine.

Existen numerosas versiones de dicha leyenda. Quizás la más extendida de ellas y en la que se inspira principalmente esta aventura, sea la de **José Cartafilus**, quien habría sido una especie de guardia de la puerta del pretorio de Poncio Pilatos. Cuando sacaron a Cristo de dicho pretorio para crucificarlo, para que saliese más prontamente y evitar la aglomeración, José Cartafilus le dio un empujón en la espalda, a lo cual Cristo volviendo el rostro le dijo: "El Hijo del Hombre se va, pero tú esperarás a que vuelva". Se trata de una profecía del mismo Cristo, por la que este judío no habría de morir hasta que Cristo volviese a juzgar vivos y muertos. Cada cien años sufría enfermedad y angustia de muerte, pero luego sanaba y rejuvenecía hasta los treinta y tres años, edad que tenía cuando Cristo murió.

Muchos de los datos que encontraréis en las páginas siguientes han sido fruto de una pequeña pero muy interesante labor de investigación; otros, por el contrario, no son más que ideas surgidas de la imaginación del autor y modificaciones de la realidad que pretenden dar colorido a la aventura.

El Judío Errante es una campaña ambientada en nuestro mundo, en la época actual, y está diseñada para ser jugada solamente con este libro. Se divide en cuatro partes que se juegan de forma sucesiva y en cada una de ellas los personajes avanzarán un paso más en la resolución de un misterio de dos mil años de antigüedad. Además de la presente introducción y los cuatro capítulos se incluye un apéndice con el sistema de reglas empleado en esta aventura, que recibe el nombre de "Hitos", así como un anexo que recopila todos los personajes no jugadores de la historia. Con respecto al sistema de reglas, a lo largo de la campaña encontrarás que se hace referencia a tiradas de habilidad, viniendo siempre indicado con un icono. Por ejemplo, todos los personajes tienen habilidad de Forma Física , aunque se llame de forma diferente en cada uno de ellos. A

veces una habilidad podrá ser utilizada en vez de otra, y en otras podrá no ser utilizada. Especialmente en el caso de habilidades de Cultura  o Profesión , donde se da por hecho que tiene que ser una habilidad relevante, de forma que un viejo ermitaño con la Habilidad de Cultura  "Saberes arcanos 7" y como profesión  "Cuidar de su huerto" 4, difícilmente podría utilizar su habilidad para una tirada de  o  requerida para hackear un ordenador. De la misma manera, si ves que se pide una habilidad, pero el personaje tiene otra más relevante, puedes permitir que se use esa. En caso de duda, remitimos siempre a tu sentido común como Director de Juego.

Al final de esta introducción se incluyen los **mercenarios**, cinco personajes listos para jugar.

En el **Capítulo 1 - Nueva York**, los jugadores encarnan a un grupo de mercenarios profesionales que son contratados por un excéntrico millonario para adquirir por él un valioso objeto. Los personajes se cruzarán pronto con sus rivales en esta búsqueda y comenzará una carrera contrarreloj que los enviará a Europa, mientras su contratista les cuenta una antigua y sorprendente leyenda.

En el **Capítulo 2 - Alemania**, nuestros mercenarios recorrerán el sur del país en busca de los restos de un antiguo escritor, conocedor de la leyenda, intentando adelantarse a sus rivales y abandonar el país sin ser detenidos.

En el **Capítulo 3 - Los Alpes**, los personajes están perdidos en las montañas al sur de Alemania, allí descubren la verdadera historia del Judío Errante y se enfrentan cara a cara a sus rivales en esta búsqueda: los Herederos del Reich, un temible grupo neonazi que tiene su base en un antiguo castillo en las montañas.

En el **Capítulo 4 - Suiza, Francia, Italia**; los personajes recorrerán media Europa recogiendo los últimos retazos de información para terminar con su búsqueda en el mismo centro de la cristiandad, la Ciudad del Vaticano.

¿Podrán los personajes adelantarse a los Herederos del Reich y averiguar toda la verdad sobre la leyenda del Judío Errante?

CONFIDENTIAL

JASON "CHISPAS" STORM

Genio asocial

H I M ESTADO

ARMAS

- Taser (C+1)
- Beretta 92F (m+M+1)

COMPLICACIONES

- A veces vive en su mundo y pierde la concentración.

DRAMA

5

HITOS

- Ha vivido entrando y saliendo de centros de acogida.
- Su primera familia de acogida intentó aprovecharse de él, pero se vengó de ellos.
- Las máquinas son su vida.
- Ha trucado varias veces su taser.

COMBATE

AGUANTE PUNTOS DE DEFENSA INICIATIVA DAÑO A DAÑO CUERPO

RESISTENCIA DISTANCIA A CUERPO

5 15 14 7 +1 +2

CARACTERÍSTICAS

- FOR 0000000000 Escuchimizado
- REF 0000000000 Manos increíblemente hábiles
- VOL 0000000000 Autodidacta
- INT 0000000000 Superdotado

HABILIDADES

- 4 Ágil cuando es necesario
- 5 Esquivar los golpes
- 2 Torpe social
- 5 Gran observador
- 4 Ser ignorado
- 8 Base de datos
- 8 Trastear con todo tipo de máquinas

"DAME CINCUENTA MINUTOS Y YO TE DARÉ CIENTO CABALLOS."
(CHISPAS BAJO LA ATENTA MIRADA DE PANCHE MIENTRAS COMIENZA A DESMONTAR EL MOTOR DEL CAMIÓN)

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Con tus diecinueve años recién cumplidos eres con diferencia el más joven del grupo. Vistes ropa informal y propia de tu edad, como vaqueros, zapatillas deportivas, camisetas y gorras de todos tipos y colores. Pasas media vida conectado a tu MP3 portátil.

HISTORIAL

Tus padres murieron en un accidente de coche cuando no eras más que un bebé y tampoco llegaste a conocer a tus abuelos, de modo que tu infancia la pasaste en un orfanato. Tu primera familia adoptiva se dio cuenta rápidamente de que tenía a su cargo a un genio en potencia, pero tú también te diste cuenta en seguida de que pretendían sacar provecho de la circunstancia y les hiciste la vida imposible.

Has pasado la mayor parte de tu vida entrando y saliendo de reformatorios, centros de adopción y casas de acogida, incómodo con los que te rodeaban y cansado de ser tratado como un crío. Como muchos superdotados antes que tú, tu mente maduró demasiado rápido para tu cuerpo.

Hace un año conseguiste trabajo en un taller de mecánica y no tardaste mucho en despuntar a pesar de ser solo un aprendiz. Los motores no tienen secretos para ti, como tampoco lo tienen la electrónica o los ordenadores.

Un día Janet vino a charlar contigo y te ofreció trabajar para ella, no sabes quién le habló sobre ti, probablemente el jefe del taller, pero le estás muy agradecido por ello, por fin has encontrado un grupo de gente que te respeta.

PERSONALIDAD

Eres rebelde y autodidacta, con una curiosidad insaciable y tan alocado e inconstante como cualquier chico de tu edad. Tan solo te centras cuando tienes ante ti un reto para tu inteligencia. Las máquinas son tu mundo, mecánicas o electrónicas. Da igual, todas te gustan. Puedes desmontarlas y volverlas a armar con los ojos cerrados y tu MP3 atronando a todo volumen. Tienes especial predilección por tu taser, al que continuamente estás haciendo mejoras puntuales para aumentar su efectividad o su alcance, en realidad el arma pasa más tiempo desmontada que en funcionamiento.



Cazadora

CONFIDENTIAL

FOR ██████████ ○○○○○○ Cuerpo bien formado
REF ██████████ ████████ ○○○○○ Criada en la naturaleza.
VOL ██████████ ○○○○○○ Alma solitaria
INT ██████████ ○○○○○○ No pierde el tiempo con tonterías

- ☒ Nunca ha conocido a su familia biológica.
- ☒ Su padre adoptivo la crió como un guerrero.
- ☒ Nunca ha dejado un cabo suelto.
- ☒ Nunca le preocupó incumplir las leyes.

AGUANTE	PUNTOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	DAÑO A DISTANCIA	DAÑO CUERPO A CUERPO
6	18	17	8	+1	+2

- Arco compuesto (M+1)
- Beretta 93R (m+M+1)
- HK PSG11 (C+M+1)

🔴 Le cuesta mucho confiar en los demás.

- 6 Entrenada desde niña
- 5 Tiro con arco
- 2 Tratar con personas
- 6 Sentir a los depredadores
- 6 Allannar propiedades
- 2 Sin estudios reglados
- 5 Conocimiento de la Naturaleza.
- 3 Arreglos de taller

**"POR SUPUESTO QUE SOY INDIA. PERO CUANDO TE ARRANQUE LA CABELLERA DEJARÁS DE PREOCUPARTE POR EL COLOR DE MI PIEL."
(LUNA TRAS EL COMENTARIO INCRÉDULO DE SU ÚLTIMO CLIENTE)**

Tienes veintiocho años, eres una joven negra de mediana estatura, atractiva, de ojos oscuros y negro cabello rizado por debajo de los hombros. Vistes de modo informal, normalmente vaqueros y camisetas, con botas de cuero y una cazadora gruesa. En el cabello siempre llevas al menos una pluma y también sueles llevar colgantes o collares, todo ellos en señal de tu educación india.

Nunca has conocido a tu verdadera familia, te criaste con una familia india que te encontró abandonada de noche en las cercanías de la reserva donde vivían. Te pusieron de nombre “La que llega con la Luna”, aunque todos te llamaron Luna desde el principio. Siendo afroamericana y criada en una reserva india has tenido doble motivo para sentirte distinta y discriminada. Durante tu infancia siempre te sentiste desplazada, salvo cuando estabas junto a tus padres adoptivos, que siempre te dieron su apoyo.

Fue durante esa temprana edad cuando aprendiste muchas de tus actuales habilidades, las cuales perfeccionaste en tu juventud. Tu padre indio te educó para sobrevivir como un guerrero: si los de alrededor te rechazaban por ser distinta, tenías que ser doblemente capaz de defenderte sola.

Quando alcanzaste la mayoría de edad, tu padre te presentó a Janet, una neoyorkina de fuerte carácter que se dedicaba a realizar trabajos poco legales para clientes que deseaban un alto nivel de anonimato. Tus habilidades encajaban a la perfección con lo que ella necesitaba y bajo su tutela, mejoraron aún más, por lo que confías ciegamente en su criterio y obedeces sus órdenes sin dudar.

En la actualidad formas parte del “equipo de trabajo” habitual de Janet y junto a Pancho formáis un trío muy unido. Son los mejores amigos que has tenido nunca y os encargáis de celebrarlo periódicamente, normalmente charlando y bebiendo hasta altas horas de la madrugada en el lujoso apartamento que tiene Janet en Manhattan.

Introvertida y solitaria, prefieres resolver las cosas por tu cuenta sin tener que preocuparte de que otros puedan meter la pata. Muy profesional en tu trabajo, intentas no dejar jamás un cabo suelto, asumes cualquier responsabilidad y te consideras capacitada para llevar a cabo cualquier tarea que te encomienden. Solamente con Janet y Pancho das rienda suelta a tu alegría y te permites relajarte un poco, sobre todo a partir de la tercera ronda de tequila.

CONFIDENTIAL

PANCHO CASTILLO

Amigo fiel

H I M ESTADO

ARMAS

- Súper armas (m+3)
- TEC-9 (C+M+T)

COMPLICACIONES

- Incapaz de luchar con algo que no sean sus puños o sus escopetas.

DRAMA

5

HITOS

- Siempre ha tenido una vida sencilla.
- Nunca ha perdido una pelea a puñetazos.
- Sus reflejos le salvaron de una muerte segura al volante.
- Siempre tiene una botella de tequila a mano.

CARACTERÍSTICAS

- FOR ██████████ ○ ○ ○ ○ Hombre de hierro
- REF ██████████ ○ ○ ○ ○ Se guía por su instinto
- VOL ██████████ ○ ○ ○ ○ ○ ○ Aspecto peligroso
- INT ██████████ ○ ○ ○ ○ ○ ○ Cabezota.

HABILIDADES

- 6 Cargar mercancía
- 7 Peleas de bar
- 4 Acongojar
- 5 Orientarse en la carretera
- 2 Ocultar sus sentimientos
- 4 Conoce todas las putas
- 7 Conducir y cuidar su camión

COMBATE

AGUANTE PUNTOS DE DEFENSA INICIATIVA DAÑO A DAÑO CUERPO

RESISTENCIA A DISTANCIA A CUERPO

8 24 17 6 +1 +3

“¡AGÁRENSE FUERTE! ¡NO MÁS, AHORITA MISMITO LO CRUZAMOS!” (PANCHO, ACELERANDO AL MÁXIMO EL JEEP PARA SALTAR SOBRE UN HUECO DE METRO Y MEDIO EN UN DESVENCIJADO PUENTE DE MADERA)

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Tienes cuarenta años, eres un mejicano grande en todos los sentidos, rozando el metro noventa de altura y con una apariencia robusta y fornida que incluye desde tus enormes brazos y pecho hasta tu prominente barriga acostumbrada a la cerveza y el tequila. Te gusta vestir ropa holgada, con preferencia por los pantalones y chaquetas militares, y cuando portas tus escopetas te gusta llevar atravesado en el pecho el cinto con los cartuchos. Cuidas con mimo tu gran bigote ya que el pelo de tu cabeza está comenzando a desaparecer a gran velocidad.

HISTORIAL

Eres un camionero y nunca has pretendido ser otra cosa, sin embargo las circunstancias de la vida te han llevado a unirse a Janet y su grupo de mercenarios. Para ser sinceros, más que las circunstancias ha sido la amistad y, sobre todo, la que te une con Luna.

Conociste a Luna una noche hace ya cinco años, acababas de llegar a Nueva Jersey, eras más de las tres de la madrugada y buscabas un buen sitio donde aparcar el camión y echar una cabezada hasta que pudieras entregar tu carga a primera hora de la mañana, circulando por una calle desierta escuchaste un tiroteo en un solar cercano. Con la escasa luz de las farolas distinguiste una figura que corría y se ocultaba tras una caseta, no tuviste duda de que era una mujer, siempre has tenido buen ojo en eso. Sus perseguidores eran cuatro vigilantes y un par de perros. Demasiada desventaja para quedarte quieto, de modo que sacaste tus recortadas de debajo del asiento del camión y te uniste a la fiesta disparando a discreción. Desde esa noche la amistad entre Luna y tú no ha hecho más que aumentar cada día y aunque nunca ha ido más allá, en el fondo sientes por ella más de lo que aparentas.

Actualmente eres el conductor oficial del grupo, a pesar de las numerosas objeciones que pone Arthur y de sus críticas desaforadas hacia tu “forma caótica y suicida de conducir”, pero Janet es la que manda y tú el que conduce, y ninguna de las dos cosas está sujeta a discusión, faltaría más.

PERSONALIDAD

Impulsivo, temerario e inconsciente, jamás rechazas una juerga ni das un paso atrás salvo que Luna o Janet te lo griten varias veces (cosa que sucede bastante a menudo). Amas profundamente cuatro cosas en la vida: conducir (especialmente camiones, cuanto más grandes mejor), una buena pelea a puñetazos (jamás has perdido una), el tequila (siempre tienes una botella a mano) y tus dos escopetas recortadas (aunque Arthur diga que hacen mucho más ruido que bajas, jamás cambiarás de armas).



JANET WEISSMANN

Relaciones públicas

CONFIDENTIAL

ESTADO

H I M

CARACTERÍSTICAS

FOR ██████████ Se mantiene atractiva
REF ██████████ Piensa rápido, actúa deprisa
VOL ██████████ Camaleón social
INT ██████████ Negociante nata

HITOS

- Se crió en la calle.
- Habla varios idiomas con soltura.
- Obtuvo una beca por sus buenos resultados académicos.
- Usa su lujoso apartamento en Manhattan como base de operaciones.

COMBATE

AGUANTE PUNTOS DE DEFENSA INICIATIVA DAÑO A DAÑO CUERPO
RESISTENCIA DISTANCIA A CUERPO

5 15 13 7 +0 +1

ARMAS

- Cuchillo (G+L)
- Glock 20 (G+M)

DRAMA

5

COMPLICACIONES

- Aunque no le interesan los hombres, no puede evitar que se sienten atraídos por ella.

HABILIDADES

- 3 Clases de yoga
- 3 Sabe defenderse
- 7 Leer a las personas
- 5 Recabar información
- 4 Ocultar información
- 7 Administración de empresas
- 4 Hacer dinero

“DESDE LUEGO, PODEMOS HACERLO. AHORA LA PREGUNTA ES, ¿PUEDE USTED PAGARLO?” (JANET, CERRANDO UN LUCRATIVO NEGOCIO EN UN ELEGANTE CLUB NOCTURNO DE NUEVA YORK)

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Treinta y ocho años, de mediana estatura, morena, muy atractiva y con un físico bien cuidado aunque sin voluptuosidades. Vistes normalmente con trajes elegantes, como cualquier mujer de negocios de Wall Street o similares.

HISTORIAL

Naciste en Nueva York. Tu padre era capitán de un barco mercante, un hombre cariñoso al que veías apenas cuatro o cinco semanas al año. Tu madre trabajaba como camarera en un local de escaso renombre en la zona portuaria de la ciudad, por lo que pasaste casi toda tu infancia y adolescencia en la calle. Pronto descubriste lo fácil que te resultaba ganarte la confianza de los demás y tu talento para los negocios, ya en el instituto te sacabas un dinerillo extra comprando y vendiendo pequeños aparatos de segunda mano entre tus compañeros. El truco era ser capaz de escucharles, descubrir sus deseos y buscar a alguien que pudiera satisfacerlos a bajo coste, luego todo era cuestión de subir el precio.

Te volcaste en tus estudios, aprendiste idiomas y comenzaste a encaminar tu vida gracias a una beca por tus buenos resultados académicos. En tu último año de universidad lograste una oferta de trabajo en una compañía inmobiliaria de cierto renombre. No habían pasado más que unos meses cuando accediste a información confidencial sobre una compraventa multimillonaria de terrenos. Tras todo un fin de semana de dudas, finalmente decidiste aprovechar la situación y colocar esa información en manos de una compañía rival, ganando mucho dinero en el proceso.

Con el dinero y tu fuerte personalidad, en seguida comenzaste a moverte por círculos de sociedad a los que no aspirabas en un principio y pronto descubriste que a ese nivel las cosas tampoco cambiaban demasiado. Todo el mundo deseaba algo y estaba dispuesto a pagar por ello, solo que los deseos eran mucho más caros y no siempre legales.

Actualmente trabaja para ti un pequeño pero selecto equipo al que cualquiera con los contactos apropiados puede contratar. Hay pocos trabajos que rechaces, pero quien esté interesado tiene que llegar con una buena cantidad de dinero, porque tus servicios son caros. Es tu equipo y todos acatan tus órdenes, aunque te une una buena relación con cada uno de ellos, principalmente con Pancho y Luna.

PERSONALIDAD

Eres un auténtico camaleón social, siempre muestras la cara que se espera de ti en cada momento y eres capaz de tratar de tú a tú a todos, desde el botones del edificio hasta el más alto ejecutivo de una empresa. Capaz y decidida, orgullosa y testaruda, consideras que tienes el mejor equipo posible y que estáis preparados para cualquier cosa. Tu punto débil son las mujeres y en especial Luna, por la que sientes una gran atracción a pesar de ser consciente de que nunca seréis nada más que amigas.

ARMAS

- Katana (M+2)
- TEC-9 (C+M+1)

COMPLICACIONES

- 🌀 La fama le persigue.

DRAMA



CARACTERÍSTICAS

[illegible]

REF ~~XXXXX~~○○○○○ Reflejos felinos

VOL ~~XXXXX~~○○○○○ Inquebrantable

INT  Aprende deprisa

HABILIDADES

- 6 Pruebas físicas
- 5 Kenjutsu
- 4 Imponer respeto
- 5 Ojo avizor
- 6 Tres meses como fugitivo
- 3 Estudio para ser policía
- 6 Guardia de seguridad

HITOS

- ❖ Falló las pruebas de acceso a la policía.
- ❖ Fue acusado injustamente de intento de asesinato...
- ❖ ...pero reunió pruebas de su inocencia.
- ❖ El propio alcalde se disculpó con él.

COMBATE

AGUANTE	PUNTOS DE RESISTENCIA	DEFENSA	INICIATIVA	DAÑO A DISTANCIA	DAÑO CUERPO A CUERPO
---------	-----------------------	---------	------------	------------------	----------------------



6 18 16 7 +1 +2

"SI, SOY YO. ¿TE IMPORTA DEJARME EN PAZ?" (ARTHUR, FIRMANDO LA CAMISETA A UN FAN QUE LE HA RECONOCIDO MIENTRAS SIGUE A UN OBJETIVO POR UN CENTRO COMERCIAL)

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Tienes treinta y cinco años. Eres un tipo alto, de complexión atlética y llevas el pelo muy corto al estilo militar. Sueles llevar una indumentaria bastante normal, con pantalones y camisas o sudaderas y te gustan los abrigos largos que permiten ocultar tu katana. Cuando piensas ir en tu moto, sueles usar la ropa de cuero habitual en los moteros.

HISTORIAL

Has pasado la mayor parte de tu vida sirviendo a la ley, o al menos así te gustaba considerarte. No superaste las pruebas de acceso para la policía y acabaste como guardia de seguridad. Tu buen hacer y tu dedicación te permitieron ascender puestos y acabaste contratado como jefe de seguridad para una gran compañía de Nueva York.

Hace unos cinco años, tu compañía se vio envuelta en un gran escándalo relacionado con las elecciones a la alcaldía y el intento fallido de asesinato del que luego sería alcalde de la ciudad. Fuiste acusado injustamente y la prensa se cebó contigo, lograste escapar de la policía y durante tres meses tu vida fue una locura mientras intentabas averiguar la verdad, probar tu inocencia y escapar de la justicia. La prensa y la televisión te llamaron “El Fugitivo”, como al de la serie de televisión.

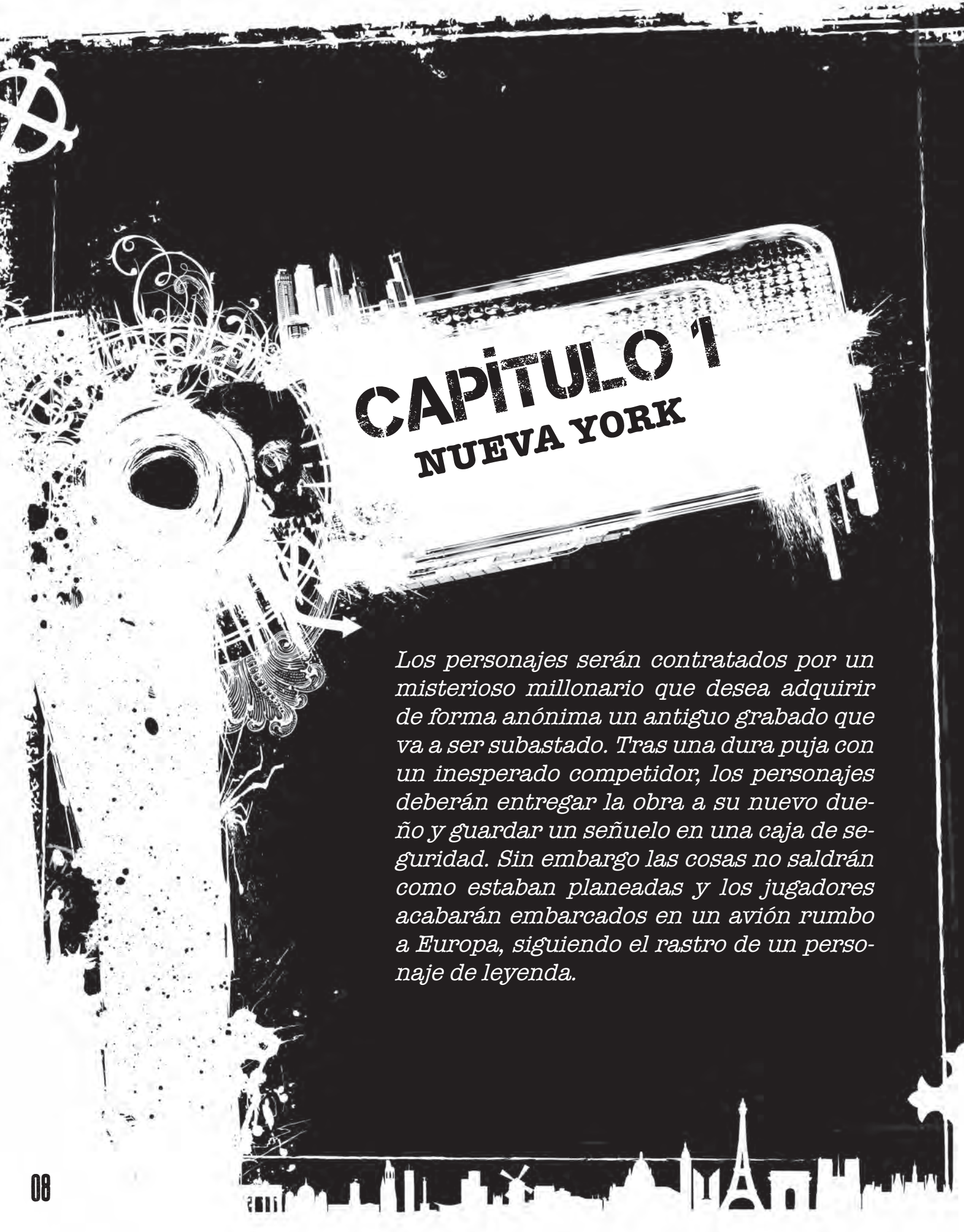
Tras aquellos intensos tres meses, reuniste las pruebas suficientes como para entregarte y librarte de todos los cargos, incluso llegaste a recibir las disculpas del alcalde en persona. Como consecuencia, los meses siguientes la prensa no te dejaba en paz, de modo que saliste del país y desapareciste durante cuatro largos años.

Ahora has vuelto a tu ciudad, Nueva York. Apenas si llevas tres meses aquí y a través de algunos antiguos contactos has entrado a formar parte del grupo de la señorita Weissmann, donde te han recibido casi como a una vieja leyenda. Por Internet aún se pueden encontrar videos de algunos fragmentos memorables de tus meses de fugitivo y existe un foro de fans que darían cualquier cosa por localizarte. Algo que algunas veces ocurre.

PERSONALIDAD

Eres una persona sociable y educada, valiente aunque sin ser temerario, no aceptas que el fin justifique los medios y a veces te cuesta hacer “lo que sea necesario” si existe otra opción más acorde con tu moral. Tus decisiones están marcadas por la injusticia que trastocó totalmente tu vida y que a punto estuvo de acabar con ella por lo que te posicionas normalmente como la “conciencia” del grupo, aunque Janet es la que tiene la última palabra y tú, como el resto, aceptas sus órdenes.





CAPÍTULO 1

NUEVA YORK

Los personajes serán contratados por un misterioso millonario que desea adquirir de forma anónima un antiguo grabado que va a ser subastado. Tras una dura puja con un inesperado competidor, los personajes deberán entregar la obra a su nuevo dueño y guardar un señuelo en una caja de seguridad. Sin embargo las cosas no saldrán como estaban planeadas y los jugadores acabarán embarcados en un avión rumbo a Europa, siguiendo el rastro de un personaje de leyenda.

EL EXCÉNTRICO SR. BUTTER

Los personajes se han reunido en el piso que Janet tiene en Manhattan en la Segunda Avenida, a escasos ochocientos metros de Central Park. La reunión es informal y la suelen realizar dos veces al mes para mantener el contacto mientras no haya algún trabajo en marcha. Son aproximadamente las nueve de la noche y el grupo está cenando entre risas y charlas cuando suena el videoportero.

Quien acuda a abrir verá por el monitor a un chico de unos veinte años. Se trata de un repartidor de una casa de mensajería, de las muchas que se mueven habitualmente por la ciudad. A la pregunta del personaje el chico consultará sus notas mientras responde con un: "Traigo una carta para... la señorita Weissmann".

Una vez firmado el resguardo (el muchacho insistirá en que sea la señorita Weissmann en persona o pedirá todos los datos pertinentes al que firme), les entregará un pequeño sobre cerrado, sin remitente. En el interior tan solo vendrá una tarjeta, concretamente de una invitación para el selecto Club Eclipse. La tarjeta, impresa en letras doradas sobre el cartón rojo sangre, pone lo siguiente:

*Club Eclipse, Sala Medianoche
Srta. Janet Weissmann y acompañantes
Esta noche. 23:50 h.*

En el reverso de la tarjeta, escrito a pluma en elegantes trazos podrán leer lo siguiente:

"Sirvanse acudir a la hora señalada para una reunión de negocios.

Atte. Marcus Butter."

Cualquier personaje que realice una tirada de 10 conocerá sobradamente el Club Eclipse. Para conocer algo sobre Marcus Butter será necesario hacer una tirada de con dificultad 15 (Se da por hecho que tienen un dispositivo con acceso a Internet). La información que podrán conocer es la siguiente, que el Director de Juego puede ajustar según el resultado de la tirada o las circunstancias en que se obtenga:

- Marcus Butter es un excéntrico millonario de unos 50 años, poseedor de una importante fortuna que ha sabido multiplicar con ayuda de excelentes asesores.
- El origen de su riqueza no está demasiado claro, aunque hay rumores que apuntan a una antigua herencia familiar.
- Actualmente posee acciones en muchas de las grandes compañías nacionales e internacionales, aunque no es la cabeza visible de ninguna de ellas, ni tan siquiera forma parte de ningún consejo de administración.
- Se prodiga poco en las reuniones de sociedad, viviendo de forma discreta, alejado de los típicos escándalos que suelen envolver a ricos y famosos.
- Se desconoce su residencia habitual aunque tiene propiedades en Europa y Estados Unidos.



- 
- No parece mantener ningún tipo de relación sentimental con nadie, ni esposa ni novia.

Es esperable que los personajes tengan algo más que curiosidad por conocer al millonario Sr. Butter y ver qué pueden hacer por él que les reporte una buena suma de dinero, por lo que seguramente se pongan en camino al Club Eclipse a la hora señalada.

EL CLUB ECLIPSE

El Club Eclipse es el número uno entre los muchos nightclubs de Nueva York, situado en pleno corazón de Manhattan, en la 8ª Avenida, a pocos metros del esplendoroso Broadway. El club es propiedad de una empresa internacional, que también posee clubes similares en Ibiza y París. El Club Eclipse consta de cinco enormes pistas de baile de cristal, cada una varios metros por debajo de la anterior y conectadas por varias rampas que descienden en espiral hasta la planta inferior del club, conocida como "Eclipse Total". Este último nivel posee una serie de habitaciones reservadas, protegidas con todo tipo de medidas de seguridad para garantizar la privacidad de las conversaciones que se mantengan en su interior. Por supuesto, la Sala Medianoche es una de esas habitaciones.

Nada más llegar al club, verán una enorme cola de entrada que se extiende por la acera hasta unos diez metros de la puerta, donde dos enormes guardias de seguridad controlan el acceso. La mayoría de los que llegan hasta los guardias son rechazados con educación y la cola avanza muy lentamente. Por supuesto, los personajes no tienen por qué aguantar la cola teniendo la invitación (como sabrá cualquiera que supere una tirada de  15), pudiendo ir directamente hacia los porteros que abrirán el paso en cuanto muestren la invitación, siempre y cuando vayan adecuadamente vestidos. En el interior hay un pequeño control de seguridad con otros dos guardias, donde los personajes serán rastreados con un pequeño detector de metales manual y tendrán que mostrar nuevamente su invitación. Si alguno lleva un arma, los guardias le pedirán con mucha educación que la entregue y la recoja nuevamente a la salida. Si algún personaje pretende pasar con ella a pesar de todo, y es del tamaño de una pistola o similar, será necesario un pequeño soborno y una tirada exitosa de  20. Si el jugador falla la tirada, el guardia agradecerá el soborno pero seguirá sin permitirle pasar armado. Si la tirada fuera una pifia el guardia se enfadará por el soborno y hará un registro exhaustivo, poniendo pegas por cualquier cosa que se le ocurra. Si otro personaje quiere interceder por el compañero, un chequeo de  20 suavizará la tensión y se les permitirá entrar, pero sin armas. Sacar una nueva pifia debería desencadenar en un pequeño follón que hará a los personajes que-

dar bastante mal con su futuro cliente, que tendrá que acudir para que les permitan el acceso. En cualquier caso, es esperable que los personajes tendrán suficiente sentido común como para no llegar a este extremo.

Al cruzar la segunda puerta deberán pasar por un escáner que les tomará una fotografía y la almacenará en una base de datos, pero esto solamente será detectado si algún personaje está pendiente de ello y supera una tirada de  25. Este sistema forma parte del protocolo de seguridad del interior del club. También forman parte del protocolo entre tres y cuatro guardias que vigilan cada planta. Una tirada de  12 revelará que están armados. De hecho, los porteros son los únicos desarmados. Los personajes serán detenidos por personal del local en cada nivel que bajen a partir del tercero, requiriéndose en todos los casos sus invitaciones para continuar el descenso, aunque ya no les registrarán en busca de armas.

La sala a la que les acompañará el último guardia de seguridad es ciertamente impresionante. Está decorada, al igual que el resto del club, con motivos "nocturnos", pero en ella podrán encontrar grandes y cómodos sofás, una mesa de reuniones con capacidad para una docena de personas, un ordenador portátil con conexión a Internet, un completo bar magníficamente equipado y un gigantesco equipo de sonido y video. La música, que suena en el resto del local a un volumen atronador, se reduce aquí hasta un nivel mínimo, prácticamente inaudible, que permite charlar cómodamente sin tener que elevar la voz.

Exactamente a medianoche llegará Marcus Butter. Se trata de un hombre de cincuenta años, de mediana estatura y aspecto fornido, sin duda un habitual de algún gimnasio. Viste elegantemente con un traje gris de corte impecable, corbata roja y reloj de oro. No le acompaña ningún tipo de guardaespaldas y tampoco parece ir armado, lo que quizás llame la atención de los personajes. Si le preguntan al respecto se echará a reír y les preguntará a su vez si acaso corre algún peligro.

Se presentará uno por uno a todos los personajes, refiriéndose a sí mismo como "Marcus", usando un trato informal y pidiéndoles que hagan lo mismo. Antes de sentarse, se servirá una copa de Jerez y les ofrecerá otra a los personajes (si es que no lo han hecho ya), acomodándose después en uno de los sillones e invitará a los mercenarios a que lo acompañen. Tras pasar unos segundos observándolos y disfrutando de su bebida, decidirá que le sirven para lo que necesita y pasará directamente al grano.

Marcus les contará que pasado mañana, a las once de la noche, se celebrará una importante subasta en el hotel Gramercy Park, en la que se pujará

por numerosos artículos pertenecientes a diferentes colecciones privadas. Serán subastados desde coches y mansiones hasta obras de arte y piezas de museo. Su interés se centra en una pieza muy especial que será subastada en séptimo lugar, un grabado del siglo dieciséis que llevaba desaparecido tres años y que es conocido como "El Judío Errante".

Tras una breve pausa, para ver si los mercenarios reaccionan o tienen una mínima idea de lo que les está hablando, les preguntará si conocen el mito del Judío Errante. Probablemente respondan que no (si algún jugador conoce la leyenda, permite que su personaje también la conozca). Entonces dejará su bebida sobre la mesa y les explicará brevemente la leyenda:

*"El Judío Errante es el nombre con el que la leyenda se refiere a **José Cartafilus**, portero de Poncio Pilatos que maltrató e injurió a Jesús de Nazaret durante su subida al monte Calvario, condenándole Dios por ello a vagar por el mundo, sin poder morir, hasta el día del Juicio Final."*

Tras los comentarios de rigor y después de pedir a alguno de los mercenarios que le sirva una nueva copa de Jerez, el Sr. Butter les contará que lo que desea de ellos es el grabado, pero que tiene una serie de condiciones respecto al modo en que desea adquirirlo. Tiene dinero suficiente para comprarlo, pero no desea que se conozca que es el poseedor de la obra. Tampoco quiere robarla, ya que la aseguradora de la casa de subastas no descansaría hasta encontrar el grabado y eso tampoco le interesa en absoluto.

Su propuesta es que uno de los personajes pueje en su lugar con una línea de crédito que él le proporcionará. Pujará hasta donde sea necesario para hacerse con la pieza. Tras finalizar la subasta y transferido el dinero, la pieza será guardada en la caja fuerte del hotel hasta su traslado, el cual se hará en un furgón blindado protegido por el resto de personajes. La obra debe ser llevada hasta el Banco Estatal de Long Island, para alojarlo en una cámara de seguridad. Aunque lo que los personajes guardarán en el banco no será más que una caja vacía, ya que el verdadero grabado debe cambiar de manos mucho antes.

Por supuesto los personajes tendrán un montón de preguntas que hacer a estas alturas y Marcus intentará responderlas lo mejor que pueda. Algunas de las cosas que pueden preguntar y que él les explicará serán las siguientes:

- El participante en la subasta será preferiblemente mujer y si no la hay en el grupo, será el que pase lo más desapercibido posible. Marcus será bastante insistente en esto y probablemente tras echar un par de vistazos a los personajes, escogerá a uno de ellos y pedirá que sea el pujador (esto queda a decisión del Director de Juego. Si se utilizan los personajes pregenerados la elección lógica es Janet, y si





no, Arthur). Por supuesto la etiqueta es obligatoria durante la subasta y solo puede acudirse con una invitación, que él conseguirá a nombre de quien ellos le digan.

- El furgón blindado, los disfraces de guardias de seguridad y toda la parafernalia que necesiten han de conseguirlos ellos mismos. Marcus no conoce ese mundillo y no le interesa entrar en esos detalles, él solamente proporcionará el dinero, aun así insistirá en que es de gran importancia que todo resulte lo más realista posible.
- No responderá a ningún tipo de pregunta que implique el contarles los motivos por los que no compra la obra directamente. Sobre eso no habrá ningún tipo de concesiones. Aunque si le preguntan directamente, sí admitirá que teme que puedan intentar robar la obra cuando esté en su poder y que, por supuesto, deberían ir armados en el furgón. Cuando se centren en el traslado de la obra, Marcus sacará un pequeño plano del centro de la ciudad y les indicará la ruta que ha previsto que recorran.

La ruta que ha marcado le llevará hasta las oficinas del Banco Estatal en Long Island, que ya estará advertido de su llegada. El Sr. Butter les concederá libertad para cambiar la ruta si lo desean, pero invariablemente deberán cruzar el puente Queensboro. Antes de llegar a dicho puente deberán disponer el grabado dentro de un recipiente hermético que les proporcionará en su momento y, cuando estén sobre el puente, lanzarlo.

A partir de ahí no han de preocuparse por el grabado ya que en el río habrá una barcaza de recreo desde la que él mismo recogerá el paquete. Para finalizar su trabajo ya solo tendrán que llegar hasta el banco y deshacerse del señuelo depositándolo en la caja de seguridad.

Tras estos últimos detalles tendrán que ponerse de acuerdo en el tema del pago. Marcus estará dispuesto a pagarles generosamente y el dinero no será ningún problema, accediendo a cualquier cifra cabal para un trabajo de estas características. La cantidad que acuerden estará en el interior de la cámara de seguridad en la que han de depositar el señuelo, salvo la parte que deseen cobrar como anticipo, que les será entregada de inmediato a través de una transferencia que Marcus hará desde su móvil a la cuenta que los personajes le indiquen. Aunque los protagonistas no lo sepan, Marcus quiere el señuelo en la caja de seguridad porque está convencido de que hay otras personas interesadas en el grabado y quieren que se convenzan de que el grabado se guarda allí.

El recipiente hermético para el grabado, la invitación a la subasta y la línea de crédito para la misma, así como los datos necesarios para acceder a la cá-

mara de seguridad del Banco Estatal, les serán enviados a la dirección que los mercenarios indiquen o, si lo prefieren, podrán recogerlos en una taquilla privada del servicio postal.

Una vez terminen de encajar todos los datos, Marcus se despedirá de ellos ya que probablemente no tendrán ocasión de charlar nuevamente en el futuro. Les sugerirá que disfruten de la estancia en el club ya que la sala en la que están ha sido alquilada para varias horas y está todo pagado. Después se marchará para que puedan discutir los detalles del trabajo entre ellos.

LA SUBASTA

Los personajes tendrán dos días para realizar los preparativos necesarios para acudir a la subasta y transportar la obra hasta el banco. Antes del mediodía del día siguiente ya tendrán a su disposición el recipiente hermético (un maletín de tamaño medio con un cierre de código de seguridad mediante ruedecillas numeradas) y los datos bancarios necesarios para poder realizar la puja en la subasta y para acceder a la cámara de seguridad del Banco Estatal.

Los personajes necesitarán conseguir los trajes de guardia de seguridad, para ello tienen dos opciones posibles:

Pueden acudir a alguna tienda de uniformes y buscar varios que sirvan, para después imprimir los emblemas de alguna compañía de seguridad y colocarlos en la furgoneta y en la ropa (una tirada de 🎲 10 engañará a cualquier observador ocasional, y con una dificultad 12 también lo hará con policías o guardias de seguridad que echen un vistazo casual).

Otra opción es averiguar dónde encarga su ropa alguna compañía de seguridad real y tratar de conseguir los verdaderos uniformes. Para ello necesitarán primero una tirada de 🎲 15, utilizando internet o preguntando a sus contactos. Después alguien tendrá que personarse en la tienda en cuestión y encargar los trajes necesarios, para lo cual tendrá que mostrarle a la dependiente algún tipo de identificación que previamente deberán haber preparado (una tirada de 🎲 15 será suficiente). Por último habrá que convencerla de la urgencia de su pedido y del hecho de no estar utilizando los cauces habituales para hacer el encargo (basta con una tirada de 🎲 15). Si el personaje no ha preparado ningún tipo de documento falso para apoyar sus argumentos, la tirada de 🎲 será de 20. En realidad la dependiente está bastante dispuesta a creer al personaje y a despachar su trabajo lo antes posible, pero si el jugador no es lo bastante convincente le entrarán dudas,



porque no quiere cargar con una bronca de su jefe o quedarse sin empleo.

Conseguir una furgoneta que parezca un transporte de seguridad será un poco más complicado. Si buscan un vehículo normal al que “vestir” como vehículo de seguridad, tendrán la opción de alquilar uno (aunque luego tendrán que devolverle su apariencia original o dar muchas explicaciones) o robar uno. Sea como sea, disfrazar el vehículo requerirá pintarlo y pegarle el emblema de la compañía de seguridad que pretendan imitar (de nuevo una tirada de  o  12 será suficiente para la mayoría de las personas que echen un vistazo al vehículo de forma ocasional, con un 15 superará el examen superficial de cualquier guardia de seguridad, policía o similar).

Conseguir un vehículo blindado de verdad en dos días es tarea casi imposible, la opción de robar uno está prácticamente descartada (planificar y ejecutar un robo de estas características conllevaría más tiempo y riesgos que el propio trabajo para el que les han contratado), comprarlo no es posible ya que estos vehículos se realizan por encargo, y conseguir uno prestado requerirá de un personaje carismático que tenga las habilidades y contactos apropiados (como Director de Juego, tú decides si el personaje tiene los contactos apropiados, de los personajes pregenerados que acompañan a esta aventura, Ja-

net o Arthur, si los tienen). Deja que el jugador llame a sus contactos y trate de convencerlos, ofrezca favores a cambio, sobornos o lo que se le ocurra, si consideras que ha sido suficientemente convincente pídele dos tiradas, primero una tirada de  20 (si el personaje ha ofrecido a cambio favores o un soborno, puedes concederle el aspecto temporal “ha movido hilos para conseguir la furgoneta”). Después tendrá que pasar una tirada de su habilidad de  25 si no supera ambas, no habrá modo de conseguir el vehículo.

Por último también tendrán que falsificar algún tipo de documentación para hacerse pasar por guardias de seguridad ya que tanto la entrada al hotel como el acceso al banco, requieren superar unos pequeños controles. Esta documentación sí que será objeto de un examen más detenido que los emblemas que puedan llevar en ropa o furgoneta, de modo que tendrán que esmerarse en su falsificación. Si ninguno de los personajes ha visto antes una identificación de este tipo (en el caso de los personajes pregenerados, Arthur las conoce sobradamente) la tirada de  20 incluirá el aspecto implícito “Desconoce lo que está falsificando”, de manera que podrá ser activado en su contra.

La noche de la subasta todo debe haber quedado dispuesto y, mientras el resto del equipo permanece a la espera de la llamada que los llevará al hotel





en su papel de guardias de seguridad, el personaje escogido llegará a la subasta vestido de rigurosa etiqueta y con la invitación correspondiente. Si lo desea (la invitación así lo pone) puede llevar un acompañante, aunque deberían recordar las sugerencias del Sr. Butter acerca de no llamar demasiado la atención.

HOTEL GRAMERCY PARK

El Gramercy Park es un hotel de lujo situado en el número 2 de la Avenida Lexington, en pleno Manhattan. Se trata de un hotel bohemio pero lujoso, rodeado de los esplendidos jardines del Parque Gramercy. Estos se encuentran adornados con fuentes y estatuas de los más modernos diseños.

La entrada al complejo está a unos 150 metros de la puerta principal del hotel. Una gran verja de acero ornamental coronada por dos cámaras de seguridad impide el acceso hasta que sus ocupantes hayan sido debidamente identificados. Al otro lado una pequeña caseta de seguridad se comunica directamente con el exterior a través de una puerta metálica situada en el muro junto a la verja, cubierta también por una de las cámaras, que permite el paso de los guardias sin tener que abrir el portón principal.

Hay cuatro guardias de servicio, tres de ellos están sentados tras el cristal blindado de la caseta, controlando las cámaras y ocupándose de abrir el portón, mientras que el cuarto se encuentra habitualmente fuera, comprobando las identidades de quienes llegan al hotel. Los guardias están comunicados entre sí y con la recepción del hotel, de modo que pueden averiguar instantáneamente si las personas que quieren acceder al interior están autorizadas o no. La noche de la subasta solamente pueden acceder los que han sido invitados a la subasta y quienes estén alojados en el hotel. Si llega alguna persona o un mensajero que pregunte por alguno de los clientes del hotel, inmediatamente se hará cargo uno de los numerosos botones y la persona en cuestión no pasará de la puerta, salvo autorización expresa del cliente.

Tanto los jardines del hotel como el interior del edificio se encuentran bastante vigilados, ya que esa noche la seguridad es del máximo nivel. Si cualquiera de los personajes intenta colarse en el hotel y comete el mínimo desliz, el personal de seguridad más cercano acudirá en pocos segundos.

Cuando el personaje escogido llegue al hotel, encontrará que las puertas están abiertas y dos de los guardias fuera de la caseta. La razón es que están llegando la mayoría de los invitados a la subasta y abrir y cerrar el portón todo el rato ralentiza mucho el proceso. Aun así, habrá dos coches delante del suyo esperando a que comprueben sus

invitaciones. Una vez le llegue el turno, el guardia le dará las buenas noches y examinará su invitación, comprobando por radio con su compañero que el nombre se encuentra en la lista de invitados, y permitiéndole continuar después. En la puerta del hotel un botones le recibirá y abrirá la puerta del vehículo, llevándose para aparcarlo y entregándole al personaje un recibo para poder recogerlo posteriormente. Si el personaje acude en un coche con un chófer que tenga que esperar hasta la finalización de la subasta (o en un taxi al que le pida lo mismo), otro guardia de seguridad pedirá la identificación al conductor, quien tendrá que esperar fuera del recinto junto a su vehículo. Si el conductor es otro de los personajes, debería tener también la documentación en regla (en el caso de que se hayan molestado en pedir expresamente permiso para introducir su vehículo) Si no, se verá obligado a abandonar el hotel y esperar en los exteriores, una tirada de  15 bastará para superar el examen del guardia.

Tras cruzar el magnífico hall de entrada del hotel, unas amables azafatas contratadas para la ocasión indicarán al personaje que la subasta se celebrará en el Salón Dorado, que está en la planta baja. Varios carteles indican cómo llegar. Además, un nutrido grupo de personas se dirige hacia allí, todas vestidas con gran lujo y pompa. El personaje puede distinguir a algunas personalidades de la ciudad como políticos, altos ejecutivos de compañías importantes y alguna famosa estrella del cine o la canción con una tirada de  12.

En el Salón Dorado hay dispuesto un cóctel y unos aperitivos que servirán una docena de camareros uniformados. También encontrarán a su disposición unos pequeños libros con la relación de piezas que se van a subastar, la descripción de las mismas y la puja inicial. La subasta parece que comenzará con un poco de retraso, así que mientras esperan los personajes podrán distinguir (mediante una tirada de  15) al Sr. Butter entre la gente, charlando amigablemente con unos y otros. A las 23:30 en punto serán invitados a ocupar sus asientos en los que encontrarán una pequeña tablilla numerada que podrán alzar durante la subasta para pujar por algún objeto.

La subasta se desarrollará sin mayores complicaciones. El director de la subasta es un caballero de unos 45 años que se presentará como Albert Morrison y que hará un par de simpáticos chistes acerca de cómo piensa quitarles su dinero. Después procederá a subastar los primeros artículos.

El ritmo de la subasta será muy parecido para todos los artículos: Albert mostrará el objeto a subastar o en su defecto una imagen de video proyectada a su espaldas (la mayoría de los objetos se mostra-

rán mediante imagen, salvo los de menor valor), explicará su origen y alabará sus excelencias con todo lujo de detalles y comentarios graciosos y procederá a dar un valor de comienzo para la puja. Después todo será levantamiento de tablillas numeradas e incrementos en las cantidades hasta que cada objeto encuentre un nuevo dueño.

El séptimo artículo de la noche será el grabado de "El Judío Errante". Albert contará cómo el grabado, creado en el siglo XVI por un autor desconocido, perteneció a la colección privada del profesor Isaac Lakedem, un importante historiador y arqueólogo que falleció en 2009 en el incendio de su mansión de Chicago. Durante mucho tiempo se creyó que la obra había sido consumida por las llamas, sin embargo reapareció hace seis meses entre las pertenencias de Henry Lafont, un banquero francés fallecido recientemente. Sus herederos son los que se han decidido a sacarlo a subasta. El precio de salida serán 700.000\$.

La puja comenzará con cuatro interesados: el personaje, un banquero judío delgadito y de ojos saltones llamado Samuel Kleintz, la voluptuosa ex-actriz porno y ex-esposa del presidente de una gran compañía petrolífera, Samantha Irving y un abogado alemán llamado Hanz Göering que encaja perfectamente con la descripción del típico alemán de raza aria (conocer estos datos requerirá del jugador varias tiradas de  o  con dificultades entre 15 y 20). En cuanto la puja pase de 1.350.000\$, tanto la Srta. Irving como el banquero se habrán retirado de la puja y todo quedará reducido a un mano a mano entre Hanz Göering y el jugador. Por supuesto hará rato que la sala está llena de murmullos de asombro y admiración, con todas las miradas centradas en ambos pujantes. La puja final con la que el jugador se hará con la pieza será de, como mínimo, 3.000.000\$ y provocará que más de uno, incluido el director de la subasta, se echen las manos a la cabeza ante tal cantidad por un grabado del que ni siquiera se conoce el autor. Obviamente, el personaje acaba de dejar de pasar desapercibido.

La subasta continuará con media docena más de artículos, pero el personaje ya podrá desentenderse y tomarse una copa tranquilamente mientras uno de los ayudantes del Sr. Morrison, un nerviosísimo muchacho de veintipocos años que aún no se cree el dinero que va a desembolsar el personaje, arregla los trámites del pago. El Sr. Butter desaparecerá discretamente minutos después (tirada de  20 para advertirlo).

Mientras todo esto ocurre, Hanz Göering se acercará al personaje, se presentará y le dará la enhorabuena por la adquisición. Estará interesado en conocer los motivos por los que el personaje deseaba hacerse con la pieza. Es un hombre educado y atrac-



tivo, de unos 35 años, alto y atlético, y se nota que está bastante afectado por no haberse podido hacer con la pieza. Como él mismo confesará, no conta- ba con tener una oposición que pudiese llegar a las cantidades que estaba dispuesto a ofrecer, y eso le ha disgustado bastante. Durante la conversación (y preferiblemente cuando el personaje pregunte a su vez por sus motivos para adquirir el grabado), una llamada al móvil del Sr. Göering interrumpirá su conversación y se alejará disculpándose y hablando en alemán. Si el personaje conoce el idioma, una tirada de  15 le permitirá entender partes de la conversación; está contándole a alguien llamado Markus que no ha podido hacerse con el grabado, aunque no podrá escuchar mucho. Mientras tanto, finalizarán los trámites de la compra y el jugador podrá llamar a sus compañeros para hacerse cargo de la pieza (el muchacho que lo atiende se sorprenderá de la rapidez con la que ha sido todo dispuesto, aunque no pondrá ninguna pega). Hanz se despedirá del jugador antes de que se marche y regresará a la subasta para pujar por una colección de armas de la II Guerra Mundial.

Si los mercenarios han hecho bien sus deberes, no tendrán ninguna dificultad para acceder al interior del hotel: los guardias revisarán la documentación



que han falsificado, echarán un vistazo por encima a la furgoneta y les dejarán pasar para recoger el grabado y a su compañero.

En caso de que la documentación no esté en orden o que los guardias sospechen algo, los retendrán unos segundos mientras llaman al interior y un guardia de seguridad se pone en contacto con el personaje de dentro para comunicarle que "hay un problema", haciendo también una llamada a la compañía de seguridad que los personajes estén imitando (si es que están imitando alguna), lo que rápidamente echará su tapadera al traste. En primera instancia, los guardias pensarán que el invitado y la compañía de seguridad que viene a recogerle no tienen nada que ver y que el pobre comprador de la subasta está a punto de ser víctima de un robo. Por supuesto el hotel también se interesará por su cliente y pondrá a su disposición todos los servicios de que disponen, llamando a la policía y ofreciéndole su propio servicio de seguridad para trasladar el grabado a donde desee.

La seguridad del hotel hará lo posible por retener a los personajes mientras acude la policía, aunque no se involucrarán hasta el punto de poner en riesgo sus vidas si los personajes deciden echar mano de sus armas. En ese caso se defenderán e intentarán inutilizar la furgoneta, disparando a las ruedas principalmente. La policía está avisada y en menos de cinco minutos se podrán escuchar las sirenas, acudirá un coche si la situación es normal y un par de ellos si se han denunciado disparos o algún otro

tipo de agresión, según esté la situación cuando lleguen, podrán llamar refuerzos.

El personaje que ha participado en la subasta será considerado la víctima mientras no haga nada sospechoso, esto le permitirá abandonar el hotel en un taxi o en su propio vehículo si lo desea, aunque será tremendamente sospechoso si lo hace llevándose el grabado consigo, sobre todo después de haber pagado una fortuna por él, sin embargo no habrá ningún motivo para detenerlo. Esto podría permitir a los personajes reunirse en algún punto fuera del hotel siempre que los de la furgoneta hayan podido abandonar la zona sin mayores complicaciones. Evidentemente ir hacia el banco perseguidos por la policía es una idea terrible y los personajes deberían cambiar el plan sobre la marcha, pero siempre teniendo en cuenta que han de pasar por el puente y soltar el "paquete" y que si quieren cobrar, su dinero está en la caja de seguridad del Banco Estatal de Long Island.

QUEENSBORO

Los mercenarios conducirán durante unos veinte minutos antes de llegar al río, tiempo que dedicarán a preparar el paquete falso y proteger el grabado en el recipiente hermético. No habrá demasiado tráfico en la carretera por la zona del puente por lo que no tendrán que preocuparse de que nadie se fije en la extraña maniobra que han de hacer.



MANHATTAN



El puente se eleva un centenar de metros sobre la superficie del agua y está dividido en dos tramos, separados por la isla Roosevelt. El tramo oeste mide trescientos cincuenta metros y el este unos trescientos metros. Desde antes de llegar podrán observar como un pequeño yate de recreo se desplaza río arriba, acercándose a la sección oeste del puente, la primera que han de atravesar los personajes.

Pueden lanzar el paquete sin detener el vehículo, aunque la estructura de hierros entrelazados del puente puede dificultar la operación (será necesario una tirada de  dificultad 20). Un fallo representará que el maletín hermético ha chocado contra alguna de las traviesas del puente y no ha caído al agua, con lo que alguno de los personajes tendrá que bajarse y perder un par de minutos en recuperarlo y lanzarlo de nuevo. Hacerlo sin presión no tiene demasiada dificultad, pero si van con prisas (por que la policía les sigue o algo así), el jugador que quiera recuperar el maletín tendrá que hacer una tirada de  15, y un fallo supone que el personaje cae hasta el río (con el consiguiente daño por la enorme caída, concretamente C+M). Si desean asegurarse y paran, el lanzamiento no tendrá ningún problema, pero si han tenido problemas en el hotel y les viene siguiendo la policía, puede que esa opción sea complicada. El paquete caerá al agua e irá flotando suavemente río abajo mientras del yate echan al agua una pequeña lancha neumática a motor. Si disponen

de prismáticos o algún otro medio para ver a distancia observarán en la cubierta del yate al Sr. Butter tomando una copa mientras que un tipo, que por la ropa que viste parece el capitán del yate, baja a la lancha y se dirige a “pescar” el grabado.

Los personajes se estarán alejando ya del puente cuando sobre el sonido de la lancha les lleguen los zumbidos de varios motores más. De un lateral del río, donde permanecían ocultos entre las sombras y la vegetación, salen tres motos de agua seguidas por una lancha rápida. En cada moto hay un tipo vestido con traje de neopreno y armado con un subfusil que comenzarán a abrir fuego sobre la lancha y el yate, abatiendo al capitán al instante y obligando al Sr. Butter a ponerse a cubierto. Una de las motos llegará rápidamente hasta el paquete y lo recogerá, partiendo todas en dirección a la lancha rápida.

Los personajes quizás tengan intención de intervenir, y tendrán ocasión de hacerlo. Están demasiado lejos como para llegar hasta el río con el vehículo pero desde el puente podrán abrir fuego sobre las motos, que están a unos 120-150 metros de ellos. Las motos responderán al fuego, pero estarán más pendientes de hacerse con el paquete y llevarlo hasta la lancha. Dicha lancha es cerrada, cuenta con un pequeño blindaje (5 puntos) y cristales oscuros que impiden ver quien se oculta en su interior. En caso necesario la lancha se acercará y cubrirá a la





moto que transporte el paquete (en caso contrario, permanecerá a unos 200 metros de los personajes), también podrían salir a cubierta un par de hombres armados con rifles (solo si los personajes logran abatir a un par de los motoristas). El tiroteo atraerá a las fuerzas del orden, si es que estas no venían ya tras los personajes. Una vez comience el tiroteo comenzarán a llegar vehículos de la policía en unos minutos (si quieres determinarlo al azar, haz una tirada y el resultado central es el número de minutos que tardarán en llegar).

El robo del paquete es fundamental para la aventura, por lo que es importante que este tenga éxito. La lancha y las motos supervivientes se alejarán en dirección al mar. En caso de que alguno de los personajes pudiera seguir a las motos o las lanchas de algún modo, parte de las motos rivales restantes vendrá para impedir que los sigan. Si con todo los personajes consiguen seguirles, verán cómo a varios kilómetros de la costa los tripulantes de la lancha embarcan junto con el material en un submarino. El submarino lleva la insignia nazi en uno de sus laterales y desaparecerá de su vista pasados unos minutos. Si los personajes logran ver la cara de alguno de los asaltantes comprobarán que todos los hombres que vean encajan con la descripción del alemán ario. Por supuesto, si van siguiendo a la lancha hasta el submarino, los tripulantes del submarino y la lancha sacarán sus armas y abrirán fuego sobre los personajes hasta que se alejen o sean abatidos.

Tras el asalto, probablemente los personajes se reunirán con el Sr. Butter en el yate o en la orilla del río minutos después, salvo que esté llegando la policía, en cuyo caso Marcus contactará con ellos más tarde, a través del teléfono móvil. Su cliente está totalmente abatido, la pérdida del grabado ha supuesto un duro golpe para él, y no habrá modo de elevarle la moral. Cuando se recupere del shock hará ver a los personajes que es necesario que sigan con la farsa y entreguen el señuelo al banco para evitar que la policía acabe metiendo las narices en el asunto. Además, va a seguir necesitando de sus servicios, si es que ellos aceptan continuar. En caso afirmativo los citará al amanecer del día siguiente en las proximidades del Aeropuerto Internacional JFK, en un local de carretera llamado Air Inn. Les recomendará que se traigan algo de ropa y el equipo que consideren necesario ya que van a salir de viaje. Si preguntan su destino, solo dirá: "Europa"; cualquier otra cosa que pregunten tendrá que esperar hasta mañana.

CUENTOS Y LEYENDAS

Los personajes no tendrán apenas tiempo para hacer ninguna consulta a sus contactos habituales, de modo que tampoco podrán conseguir información fiable sobre el ataque de anoche. De hecho, no podrán hacer muchas cosas aparte de preparar el equipo que quieran llevarse de viaje. En cualquier caso, si consiguen tiempo para investigar sobre los arios solamente podrán descubrir que existen muchos grupos neonazis, y si superan una (tirada de 20) sabrán que solamente un grupo está lo suficientemente organizado para algo así: los Herederos del Reich, que llevan activos desde principios de siglo. Sin embargo no se sabe que tengan base de operaciones en Nueva York, ni siquiera en Norteamérica, y desde luego nadie sabe nada de ningún submarino.

El local en que han quedado citados con el Sr. Butter es un pequeño bar de carretera donde paran a desayunar algunos de los trabajadores del aeropuerto, en su mayoría mozos, mecánicos y empleados de bajo nivel. Cuando lleguen habrá media docena de clientes, todos vestidos con monos de trabajo del aeropuerto.

El barman es un tipo agradable llamado Bob que se extrañará un montón de ver allí a gente que no trabaja en el aeropuerto y comenzará a hacerles preguntas, llevado por la curiosidad. Poco después uno de los trabajadores se levantará y se acercará mandando callar a Bob, que obedecerá de inmediato. El tipo es un joven afroamericano que se presentará como Willy y les pedirá que le acompañen a la calle ya que el Sr. Butter llegará en seguida. Cuando se recuperen de la sorpresa y salgan al exterior con Willy, éste les explicará que conoce al Sr. Butter desde hace algún tiempo y que le echa una mano cuando necesita cargar su avión con algún tipo de material que las aduanas "no necesitan ver". Después de las explicaciones y las presentaciones les pedirá que le entreguen todo aquello que deseen sacar de Estados Unidos y con lo que puedan tener problemas en los controles de aduanas. Lo que le den lo meterá en un cajón en la parte de atrás de una ranchera bastante destartada y lo cubrirá con una simple lona.

Marcus Butter llegará minutos después en un vehículo todoterreno que conducirá él mismo. Viste con ropa muy informal: vaqueros, jersey y una gorra de béisbol. Tras recoger a los personajes y despedirse de Willy, conducirá hasta el aeropuerto. No parece estar de muy buen humor y si le hacen alguna pregunta les pedirá que esperen hasta estar en el avión, donde les dará todas las explicaciones necesarias. No se dirigirán hacia la entrada principal, sino que entrarán a un aparcamiento en una zona apartada de las pistas comerciales, repleta de

hangares privados donde descansan los aviones de quienes pueden permitirse alquilar una plaza en semejante lugar.

Desde la zona de aparcamientos entrarán a un pequeño edificio superando un par de controles rutinarios. No habrá problema alguno siempre que los personajes no hayan cometido la imprudencia de quedarse con un arma o algo similar. Tras los controles les espera una atractiva rubia ataviada con uniforme de piloto a la que Marcus saludará afectuosamente. Camino del avión la presentará como Marilyn Mathieson, su piloto. Marilyn tiene unos 30 años, aunque parece aún más joven, y será muy agradable con todos, tratando a todos siempre de usted, Butter incluido.

Marilyn los guiará hasta el vehículo, que estará dispuesto para despegar. Se trata de un lujoso y pequeño jet privado, está equipado con todo tipo de comodidades en su interior. Willy se encuentra cargando sus cosas en el avión cuando lleguen y les saludará con un guiño. Una vez dentro del aparato podrán acomodarse como más les guste e incluso si alguno tiene habilidad como piloto podría ocupar el puesto de copiloto junto a Marilyn, donde observará como ésta se enfunda bajo la chaqueta una Glock de 9mm que ha sacado de un pequeño armario junto al asiento del piloto. En el avión no viaja nadie más aparte de ellos.

Tras los permisos de rigor, el avión cogerá pista y se dispondrá a despegar. En menos de veinte minutos estarán en el aire. Una vez en vuelo y conectado el piloto automático, Marilyn se unirá a ellos en la parte posterior y servirá unas copas. Habrá llegado el momento de que el Sr. Butter explique qué van a hacer y por qué viajan a Europa.

En primer lugar les explicará que el grabado que compraron anoche para él y de cuyo robo fueron testigos no es lo más importante que ha perdido. El Sr. Butter está convencido que tras el grabado, oculto en un doble fondo, se encontraban unos documentos escritos por un importante historiador y arqueólogo del siglo XX, el profesor Isaac Lakedem. Esos supuestos documentos eran el verdadero interés que la obra tenía para él a pesar del indiscutible valor artístico e histórico del grabado.

Si se interesan por el profesor Lakedem, Marcus les contará que era de origen judío, superviviente de los campos de concentración nazis de la II Guerra Mundial, en los que pasó varios meses cuando era apenas un adolescente. Falleció en el incendio de su casa de Chicago en el año 2009, a la edad de 83 años. El profesor vivía solo desde la muerte de su mujer en 2004 y no tenía hijos ni se le conocían otros familiares con vida. En aquel incendio también se perdieron la mayor parte de sus posesiones

y, según se creía hasta ahora, también fue destruido el grabado que ayer fue robado.

Respecto a los misteriosos papeles que esperaba encontrar en el interior del grabado, el Sr. Butter les contará que el profesor era un apasionado de la edad media y la edad antigua, siendo una de sus principales investigaciones y a la que se dedicó con más pasión, la del mito del "Judío Errante". El profesor estaba convencido de la autenticidad del mito y dedicó buena parte de su vida a intentar localizar el rastro de José Cartafilus a lo largo de la historia, desde el mismo momento en que Cristo murió hasta nuestros días. El diario de dichas investigaciones es lo que esperaba encontrar oculto en el grabado.

Si los personajes manifiestan su incredulidad o hacen comentarios despectivos o burlones de algún tipo, Marcus se mostrará comprensivo, pero les pedirá un poco de paciencia y amplitud de miras.

Respecto al robo sufrido la noche anterior, Marcus les confesará que uno de los asistentes a la subasta, el Sr. Hanz Göering, es el cabecilla de un grupo que anda tras los papeles del profesor Lakedem desde hace tiempo. Sin duda también habían llegado a la conclusión de que el diario del profesor podría hallarse oculto tras el grabado y pretendía hacerse con él en la subasta. A pesar de que lleva notando su presencia desde hace tiempo y que ha sufrido algún intento de robo anterior, nunca habían atentado directamente contra él antes de la noche anterior. Si los personajes le interrogan acerca de esos intentos de robo anteriores o cuando pregunten por los motivos de su viaje a Europa, el Sr. Butter les explicará que dispone de unos documentos que forman parte de los diarios del profesor. Estos documentos, junto con una gran cantidad de objetos de valor, fueron robados de casa de Lakedem en 1.999, mientras se hallaba de viaje por Europa con su esposa. El robo fue perpetrado por unos ladrones que ya no tenían las notas en su poder cuando la policía dio con ellos pocas semanas después. Se habían deshecho de ellas por considerarlas sin valor. Marcus logró hacerse con esas notas hace unos cuantos meses y, aunque incompletas, ha podido estudiarlas en profundidad. Las notas han sido objeto de intentos de robo anteriores y también son el motivo del viaje actual. El profesor Lakedem, tras muchas dudas y caminos erróneos, logró encontrar el rastro de José Cartafilus en una de las identidades que tomó en el pasado. Según los documentos de su investigación, a finales del siglo XVI, Cartafilus tomó el nombre de Chrysostomus Duduloeus.

Chrysostomus Duduloeus, como cualquiera de los personajes puede confirmar haciendo algo de investigación por su cuenta (aunque el Sr. Butter podrá aportarles todos estos datos), nació en Alemania,

de padres griegos, y fue el primer escritor conocido, que relató la leyenda del Judío Errante.

El profesor Lakedem estaba convencido no solo de que Duduloeus había decidido contar su propia leyenda de forma "novelada", modificando y camuflando muchos datos y, sin duda, ocultando aún más, sino de que habría escrito también una versión íntegra, su propia y verdadera historia hasta ese momento. Esta versión íntegra habría sido ocultada por el escritor tras la "muerte" de su identidad como Chrysostomus Duduloeus y, según las notas del profesor (con las que el Sr. Butter está absolutamente de acuerdo), se encontraría enterrada en la tumba de Duduloeus.

En las notas del profesor hay algunas investigaciones posteriores en las que cree localizar de nuevo el rastro de José Cartafilus en una nueva identidad, aunque pierde el rastro cuando esa "nueva vida" llega a su fin trágicamente en un accidente de tren. El resto de la documentación del profesor de que dispone el Sr. Butter es bastante inconexa e incompleta y no permite sacar más información.

Marcus manifestará su temor de que Göering esté trabajando ya sobre los documentos del profesor, mucho más completos y que le permitirán llegar a las mismas conclusiones que ha llegado él en mucho menos tiempo. Recuperar el diario de Cartafilus antes que su rival es la prioridad.

Respecto a cómo localizar el diario, el Sr. Butter les informará que Duduloeus murió en una zona agrícola al norte de los Alpes alemanes, cerca de las fronteras con Francia y Suiza. Según los estudios del profesor podría tratarse de un gran valle situado a unos 140 kms. al suroeste de Stuttgart, al abrigo de los Alpes. Las principales poblaciones de la zona son Villingen y Rottweil, situadas a unos 18 kms. una de la otra.

Villingen y Rottweil son en la actualidad dos centros turísticos de importancia. Anteriormente estas poblaciones estaban rodeadas de pequeñas parcelas familiares pero esos antiguos asentamientos agrícolas fueron abandonados hace mucho y ahora la mayoría de ellos son solo tierra verde. La más desarrollada de ambas poblaciones es Rottweil ya que la línea de ferrocarril que une Stuttgart con la ciudad suiza de Zúrich tiene allí una de sus paradas principales.

Uno de los motivos principales para darse prisa, como se encargará de remarcar el Sr. Butter, es que se dirigen a Alemania y su rival en esta búsqueda tiene su base justo allí.

Cuando la conversación llegue a este punto, los personajes sin duda estarán sorprendidos y un tanto incrédulos por las palabras del excéntrico millonario. Tras consultar a Marilyn la hora aproximada

de llegada a su destino, el Sr. Butter continuará explicándoles a los mercenarios lo que pretende que hagan una vez en Alemania.

Sobrevolarán Alemania sobre las cinco de la madrugada, hora local. El avión atravesará los espacios aéreos francés, suizo y alemán en una franja muy corta de tiempo, lo que apenas dará tiempo al personal de tierra de preocuparse por ellos. Aun así y por precaución, anunciarán un destino falso ya que su intención no es aterrizar. Al sobrevolar los Alpes alemanes, los personajes deberán saltar en paracaídas, cayendo cerca de las poblaciones mencionadas anteriormente. Al tratarse de poblaciones que han variado muy poco con el paso de los años, la esperanza de Marcus es que aún existan los antiguos cementerios o registros de los mismos que permitan a los personajes localizar la tumba de Duduloeus, abrirla y coger el diario, si es que existe.

Mientras les cuenta esto, Marilyn les hará entrega de unos comunicadores de medio alcance. Les dará unas rápidas instrucciones acerca de su funcionamiento y el canal que deben usar para poder comunicarse entre ellos y con el avión, comentando que tienen un alcance de unos 10 kilómetros. También les entregará un localizador que emite una potente señal con la que pueden localizar al grupo en cualquier punto del planeta. Una vez activen el localizador, Marilyn les asegura que acudirán a recogerlos en menos de doce horas.

Marcus retomará la palabra en ese momento y les informará de que ha dispuesto una línea de crédito para los gastos que necesiten mientras estén en Alemania, aparte de los honorarios por su trabajo. Será el momento de negociar y el Sr. Butter está en una posición en la que no puede permitirse no llegar a un acuerdo, de modo que su oferta inicial doblará el precio al que hubieran llegado para el trabajo de la subasta. Si los jugadores juegan bien sus bazas podrían llegar a presionar al millonario mucho más allá de esta cantidad aunque en ese caso quizás sería el momento de hacerles saber discretamente que podrían perder un potencial cliente para futuros trabajos.

Los personajes tendrán sin duda algunas preguntas, aparte de regatear la cantidad que deseen cobrar por el trabajo. Marcus resolverá sus dudas lo mejor que pueda aunque callará algunos datos:

- Los personajes no sabrán por su boca que la organización que compite con ellos por el diario de José Cartafilus es el grupo Herederos del Reich, ni siquiera deben llegar a la conclusión de que se trata de un grupo neonazi, salvo que lo averiguasen por su cuenta en Nueva York. Según Butter se trata de algún tipo de secta interesada en la búsqueda de la inmortalidad o algo así. Si son ellos los que revelan la información, Butter

se hará el sorprendido y afirmará que no tiene idea de por qué unos neonazis se interesan en el diario de un judío de leyenda. Seguro que los personajes son capaces de elaborar una interesante teoría al respecto.

- También mantendrá en todo momento que lo que les ha contado son los únicos datos que ha podido extraer de las notas del profesor. Si desean ver las notas, les dirá que no las lleva consigo, que no le parece seguro visto los últimos sucesos. Están, según él, en lugar seguro.
- Respecto a su interés en el diario del judío errante, comentará que él también es de ascendencia judía y que le mueve una gran curiosidad y la certeza de que si da con el diario de Cartaflus y éste confirma sus expectativas, podrá encontrar al judío en la actualidad, lo que sería sin duda el más grande descubrimiento desde el fuego ya que podría confirmar o desmentir los hechos de la Biblia y la existencia de Dios. De todos modos no es un tema del que esté deseoso de dialogar.

Sendas tiradas de  enfrentadas contra el  de Butter (Suma un +15 a su tirada, y si lo necesitas puedes activar su aspecto "perro viejo") les permitirán saber que este oculta información en cada una de esas afirmaciones, aunque no podrán sacarle muchos más datos, si desean el trabajo eso es todo lo que conseguirán de él.

Tras las preguntas y negociaciones de rigor, les recomendará que intenten dormir un rato más antes de llegar a su destino. Aparte de lo mencionado y del equipo que han traído, el Sr. Butter dispone de algunos otros materiales a disposición de los personajes: algunas armas y munición, explosivos (poca cantidad), cuerdas y herramientas variadas (como unos pequeños picos y palas plegables) y quizás alguna otra cosa más que los personajes puedan pedir y que el Director de Juego tenga a bien concederles.

PERSONAJES NO JUGADORES

PORTEROS DEL CLUB ECLIPSE

Secuaces

Características: Fortaleza (De gimnasio) 4, Reflejos (Puro nervio) 3, Voluntad (Duro de pelar) 3, Intelecto (Actúa y luego piensa) 2.

Habilidades:  Dominadas y flexiones 4,  Empezar y detener peleas 4,  Tratar con borrachos 3,  Vigilar la cola 3,  Mentir a la policía 3,  Portero experimentado 5.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 12.

Armas: Ataque sin armas (m+2).

GUARDIAS DE SEGURIDAD DEL HOTEL GRAMERCY PARK

Secuaces

Características: Fortaleza (Musculado) 4, Reflejos (Persigue y golpea) 3, Voluntad (Tenaz) 2, Intelecto (Perspicaz) 3.

Habilidades:  Entrenamiento físico 3,  Contener alborotador 4,  Interrogar 4,  Evaluar sospechosos 5,  Tranquilizar a los clientes 2,  Actualidad 2,  Guardia de seguridad 5.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 12.

Armas: Sin armas (m+2), Beretta 92F (m+M+1).

POLICÍAS DE NUEVA YORK

Secuaces

Características: Fortaleza (Curtido) 3, Reflejos (Barriga prominente) 2, Voluntad (Desencantado) 2, Intelecto (Comido por la rutina) 3.

Habilidades:  Patrullar las calles 4,  Persecución 3,  Arrestar al sospechoso 4,  Pedirte que bajes el arma 3,  Hacer la vista gorda 2,  Rellenar informes 3,  Discutir sobre fútbol 2,  RCP 2.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 3, Daño +1/+1, Defensa 11.

Armas: Tonfa (M+1), Beretta 92F (m+M+1), Beretta M3P (C+M+1).

SOLDADOS NEONAZIS

Secuaces

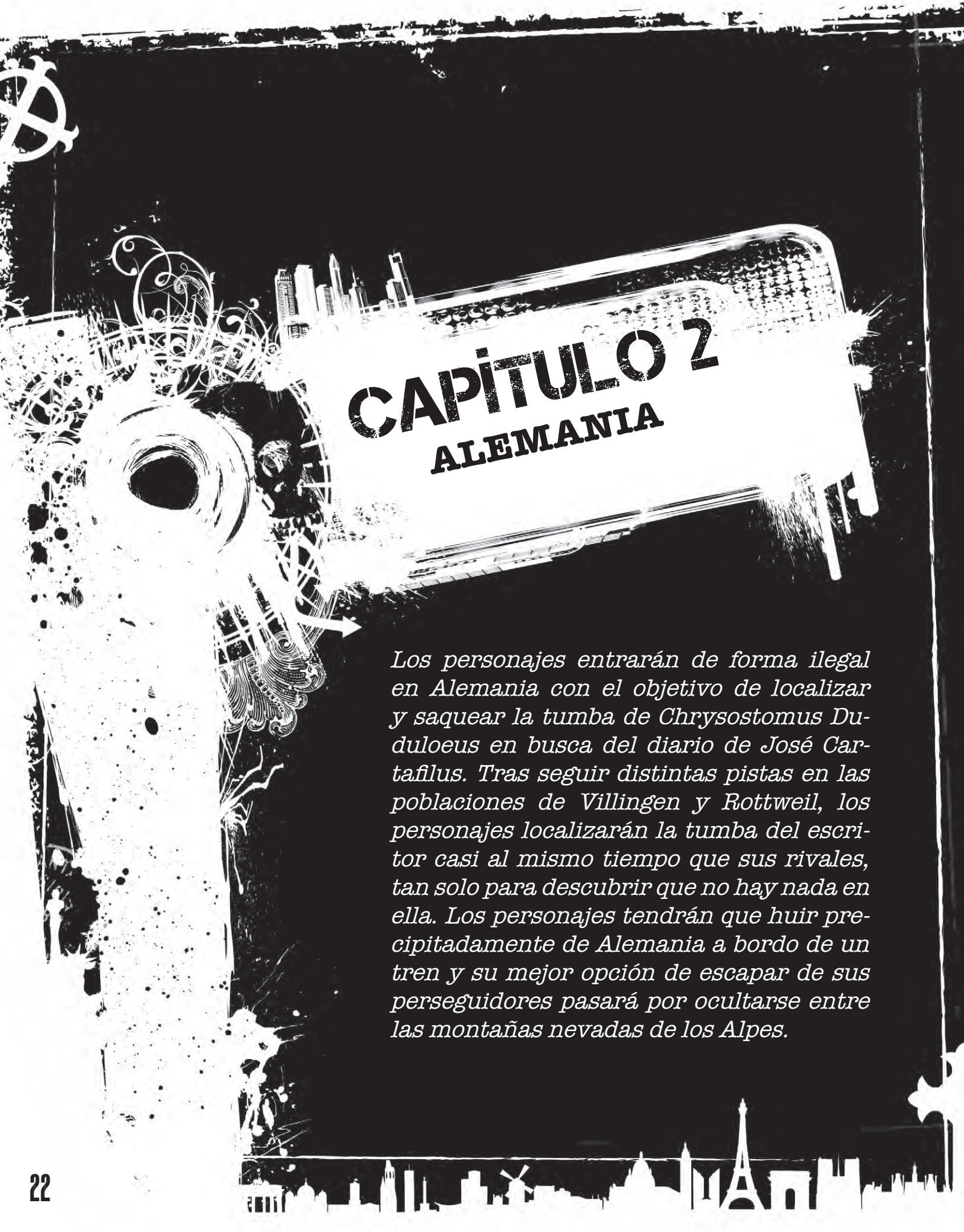
Características: Fortaleza (Duro de pelar) 3, Reflejos (Siempre falla el primer disparo) 3, Voluntad (Intolerante) 3, Intelecto (Adoctrinado) 2.

Habilidades:  Entrenamiento paramilitar 4,  Romper cabezas 4,  Odio racial 3,  Vigilar 3,  Negarlo todo 2,  Menos culto de lo que piensa 2,  Seguir órdenes 5.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 3, Daño +1/+1, Defensa 12.

Armas: Sin armas (m+1), Ruger SS (m+M+1), Steyr AUG (C+M+1).

Resistencia al daño: Chaleco táctico 8 (contra balas), 4 (contra otras fuentes de daño).



CAPÍTULO 2

ALEMANIA

Los personajes entrarán de forma ilegal en Alemania con el objetivo de localizar y saquear la tumba de Chrysostomus Dudloeus en busca del diario de José Cartafilus. Tras seguir distintas pistas en las poblaciones de Villingen y Rottweil, los personajes localizarán la tumba del escritor casi al mismo tiempo que sus rivales, tan solo para descubrir que no hay nada en ella. Los personajes tendrán que huir precipitadamente de Alemania a bordo de un tren y su mejor opción de escapar de sus perseguidores pasará por ocultarse entre las montañas nevadas de los Alpes.

CAÍDA LIBRE

Los personajes llegarán a Alemania un poco antes de lo que han calculado, sobre las cuatro y media de la madrugada. Marcus Butter les deseará suerte y se dirigirá a pilotar el avión mientras Marilyn les da los últimos consejos, les entrega unos comunicadores, y les ayuda a ajustarse los paracaídas (que sin duda la mayoría del grupo, por no decir todos, no habrán usado uno en su vida).

La piloto les mostrará un mapa de la zona sobre la que van a saltar, concretamente al norte de Bad Dürkheim, a unos cinco kilómetros al sur de Villingen. Para llegar hasta la población tendrán que cruzar un pequeño río.

Respecto al salto, les informará de que han de hacerlo en cuando se encienda un piloto luminoso que se encuentra sobre la puerta lateral del avión, de uno en uno y con un par de segundos entre cada saltador. Insistirá especialmente en esto ya que si esperan mucho más correrán el riesgo de separarse demasiado. También les advertirá que una vez abran el paracaídas, el principal peligro son las corrientes de aire en esa zona, que podrían empujarles hacia el Sur y llevarles demasiado cerca de las montañas. Si preguntan por lo que deben hacer con los paracaídas una vez en tierra, les recomendará que los entierren y se olviden de ellos.

Por último y antes de desearles suerte y regresar a la cabina, les informará que es más que probable que el avión se encuentre fuera de su alcance para cuando lleguen a tierra, de modo que es mejor que no se molesten en intentar contactar con ellos y que reserven la radio para ocasiones más importantes.

La luz se encenderá poco después y tendrán que saltar. Los paracaídas tienen el mecanismo de apertura enganchado al avión, de modo que se abrirán automáticamente al saltar, sin embargo habrá que hacer una tirada por si alguno de ellos falla y tiene que usar la apertura manual. Si el Director de Juego o los jugadores lo desean, pueden activar un aspecto implícito de la escena para que uno de los paracaídas no se abra (recibiendo el jugador "agraciado" un punto de drama). Para abrir el segundo mecanismo de seguridad será preciso una tirada de  15. Si en tres intentos no lo logra, será demasiado tarde y el personaje se estampará contra el suelo, muriendo en el acto.

Una vez todos en el aire tendrán que hacer dos tiradas para controlar el descenso. Para estas tiradas utilizarán  20.

La primera tirada es para evitar las corrientes de aire que van hacia el Sur.



ALEMANIA

- **Éxito:** Perfecto.
- **Fallo:** 500 metros al Sur por cada punto fallado.
- **Pifia:** El personaje perderá el control y caerá al vacío.

La segunda tirada controla su desviación Este-Oeste.

- **Éxito:** Perfecto.
- **Fallo:** 500 metros al Este o al Oeste (tira la dirección al azar) por cada punto fallado.
- **Pifia:** El personaje perderá el control y caerá al vacío.

Lo normal es que los personajes acaben medio desperdigados por la zona. Aunque no es probable que ninguno acabe demasiado lejos, si que podría suceder que alguno cayese sobre Bad Dür rheim o alguna otra ciudad al Sur, lo que podría traerles problemas.

Una vez estén todos en tierra y se localicen por radio, podrán reunirse en poco tiempo, calculando 20 minutos por cada km que se hayan desviado (se trata de una zona agreste y es complicado moverse más deprisa), teniendo en cuenta el que más lejos esté de todos ellos. Si los personajes superan una tirada de  o  20, tardarán la mitad de tiempo. Si alguno saca una pifia, los demás deberán ir a buscarlo.

Deberían superar los primeros problemas con una cierta rapidez, reunirse y poner camino al pueblo de Villingen, llegando a sus alrededores poco antes del amanecer.

VILLINGEN-SCHWENNINGEN

Lo primero que los personajes encontrarán es el río, que podrán cruzar sin problemas por alguno de los puentes cercanos. La ciudad de Villingen-Schwenningen (anteriormente eran dos ciudades independientes, pero se fusionaron en 1972 como parte de una reforma territorial) está formada en su mayor parte por edificios de tres o cuatro plantas, de tejados inclinados de teja roja, muy antiguos pero muy bien conservados. La ciudad se encuentra enclavada en una zona conocida como el Bosque Negro y tanto en la periferia como en la misma ciudad hay una elevada presencia de árboles. Como caso particular, el casco antiguo (lo que anteriormente era Villingen) está rodeado por un cordón de árboles, a modo de muralla natural.

La zona exterior de la ciudad se extiende principalmente hacia el oeste del casco antiguo (lo que anteriormente era Schwenningen), esta parte de la ciudad se mueve al ritmo que marcan los relo-

jes de la antigua factoría relojera de Schwenningen, actualmente un museo. La vida de esta ciudad siempre ha girado en torno a los relojes, desde que en 1855 Johannes Buerk diseñara un reloj "portátil" para los vigilantes nocturnos de la ciudad. La idea fue un gran éxito y la fábrica se convirtió en un referente para la ciudad y para el país. La fábrica-museo sigue siendo funcional y se continúan fabricando relojes con las antiguas maquinarias para deleite de sus visitantes.

Existen muchos lugares interesantes que los personajes podrían visitar, pero es lógico suponer que prefieran centrarse en su misión, moviéndose deprisa y sin llamar la atención (no deben olvidar que han entrado ilegalmente en el país). Los puntos de mayor interés para los personajes serán los siguientes:

EL VIEJO CEMENTERIO

Villingen tiene tres cementerios, pero el más antiguo de ellos y sin duda el que interesará a los personajes está situado en el límite sur de la ciudad, donde se extienden varios campos de cultivo y zonas boscosas. Dicho cementerio es bastante viejo, como podrán comprobar cuando se acerquen, y en él no ha sido enterrado nadie desde hace varias generaciones.

Un hombre bastante mayor llamado **Klaus** es quien se ocupa de mantener el cementerio en buenas condiciones, cuidando las flores y las plantas que crecen alrededor de las lápidas y quitando las malas hierbas. No tiene muchas más tareas y sus días son normalmente aburridos, con lo que se alegrará de tener alguien con quien charlar. Solo habla alemán, de modo que si quieren conversar con él tendrá que ser en su idioma.

La información que pueden conseguir es la siguiente:

Klaus conoce todas las tumbas del cementerio por lo que podrá asegurarles que el cuerpo que buscan no está enterrado allí. Si que existen tumbas con fechas tan antiguas como la que buscan pero no hay nadie con ese nombre ni otro parecido. Si se lo piden amablemente les permitirá echar un vistazo y comprobarlo por sí mismos.

En la ciudad existen otros dos cementerios pero Klaus les confirmará que son más modernos. El cementerio más antiguo es éste y siempre ha estado en el mismo sitio.

No todos los que vivían en la zona eran enterrados en este cementerio. Algunas personas eran enterradas en otras poblaciones, bien por deseo propio o de sus familiares.

No existe un registro de aquellos enterrados en el cementerio. Los registros de nacimientos y defunciones de aquella época se guardaban en el viejo ayuntamiento y podrían estar todavía en algún lugar del sótano, salvo que hayan sido destruidos.

Si preguntan por Rottweil, Klaus les contará que no es mucho más grande que Villingen y comenzará a divagar sobre sus primos que se mudaron allí, sobre el ferrocarril y la ampliación de la estación, sobre una compañía canadiense que está montando una gran fábrica de algo que desconoce y otros detalles sin importancia. Para llegar les recomendará coger la carretera del Norte por la que pueden llegar en menos de media hora si van en coche.

Si hacen alguna referencia a Hanz Göering o los Herederos del Reich, a Klaus no le sonarán los nombres de nada y se encogerá de hombros sin darle mayor importancia, aunque en el caso de los Herederos del Reich, es probable que la pregunta le resulte ofensiva.

EL AYUNTAMIENTO

El antiguo ayuntamiento está ubicado en la parte vieja de la ciudad. Es una construcción de principios del siglo XIV y que fue reformado a mediados del siglo XVI, sin haber sufrido cambios desde entonces. Se trata de una sólida construcción de tres plantas, sin adornos ni florituras. Actualmente las dependencias municipales están ubicadas en otro edificio, en la zona nueva, mientras que el edificio antiguo es un museo que abre desde las 11:00 am hasta las 17:00 pm.

Los alrededores del viejo ayuntamiento no tienen tanto movimiento como otras zonas de la ciudad, pero a las horas en que el museo está abierto, siempre hay gente en el interior y cerca de la entrada. Si los personajes deciden entrar en algún momento en que el museo está cerrado al público, la mejor opción es acceder por una vieja claraboya que hay en la última planta del museo. Tendrán que buscar una forma de acceder hasta el tejado y para entrar tendrán que romper el cristal ya que la claraboya está cerrada por dentro.

Durante el horario de apertura, los personajes no tendrán problemas para acceder como unos visitantes más. Podrán apuntarse a un recorrido guiado o podrán optar por la audio-guía: un aparato similar a un teléfono, con un auricular por el que una voz grabada les va describiendo el lugar en varios idiomas. El recorrido les muestra casi todas las estancias y, aunque no entran, también podrán ver el lugar donde están los antiguos archivos municipales, con información (según indica la joven que hace la visita guiada o la audio-guía) de varios siglos de antigüedad.

Por supuesto, este es el punto en el que los personajes querrán separarse del resto de visitantes. Pero tendrán que ser rápidos, discretos y desde luego será difícil que entren todos sin llamar la atención. Deberán estar atentos a un momento en que no haya mucha gente por los alrededores y pasar dos tiradas de ☹. Una de dificultad 12 para acercarse hasta la puerta sin llamar la atención de la gente que se mueve por zonas cercanas y otra más de dificultad 20 para abrir la cerradura de la puerta que da acceso a los archivos.

Si algún otro personaje quiere entrar una vez esté abierta la puerta, necesitará una tirada de ☹ 15. Si se falla esta tirada, habrán llamado la atención de un visitante que parecerá dispuesto a advertir a alguno de los guías del museo. Los personajes bien pueden darse prisa o intimidar de algún modo al visitante (y darse aún más prisa, que el hombre en cuanto se sienta seguro dará la voz de alarma aún con más razón que antes). Por supuesto, también podrían provocar algún tipo de distracción que diese cobertura a sus compañeros, lo que les permitirá contar con el aspecto temporal “maniobra de distracción”.

En el interior del archivo hay varias docenas de estanterías cargadas de papeles y libros en un estado de conservación bastante dudoso. Pronto se darán cuenta que buscar algo aquí les va a llevar alguna que otra hora de trabajo. También recibirán la visita de unas cuantas ratas, habituales del

lugar y que ya han devorado una buena parte de la documentación más accesible a ellas.

El personaje que tenga la puntuación más elevada en ☹, o alguna ☹ relevante hará una tirada prolongada. Necesitará superar 3 tiradas de dificultad 20, y podrá hacer una tirada cada veinte minutos. Es bastante probable que el museo cierre antes de terminar. Los demás podrán ayudarle, utilizando las reglas de acciones conjuntas (ver página 57). Es posible que el museo cierre antes de que terminen.

Lo poco que encontrarán es una anotación en las listas de empadronamiento de 1626 que les confirmará que Chrysostomus Duduloeus vivió en la ciudad de Villingen. En ese mismo fichero habrá una anotación a mano, sin duda hecha por el funcionario de la época, que pondrá lo siguiente:

FALLECIDO, FEBRERO 1640, ENTERRADO EN EL CEMENTERIO DE ROTTWEIL

No encontrarán nada más de interés y deberían abandonar el museo discretamente. Si aún está abierto al público, tan solo tendrán que salir con naturalidad y salir por la puerta. Si el horario de visitas ya ha finalizado pero hace menos de una hora, todavía habrá gente trabajando en el museo y será necesaria una tirada de ☹ 15, para llegar a la puerta sin ser detectados. La puerta que da a la calle se puede abrir por dentro con facilidad. Si es más tarde, estarán encerrados en el museo hasta que vuelva a abrir.



En caso de que se queden encerrados en el museo, una tirada de 🎲 15 les pondrá sobre aviso de que hay una alarma conectada que se activará si intentan forzar la puerta de salida. Pueden buscar otra salida o intentar desconectar la alarma y salir por la puerta.

Para desconectar la alarma con éxito necesitan una tirada de 🎲 20. Para abrir la puerta será necesaria otra tirada de 🎲 20, salvo que tengan la ocurrencia de registrar toda la zona de recepción, donde una tirada de 🎲 15 les permitirá encontrar otro juego de llaves de la puerta.

En caso de que busquen otra salida, la única opción posible consiste en subir hasta la última planta y salir por la vieja claraboya mencionada anteriormente, a la que nadie presta demasiada atención y que está bastante desatendida. La última planta no está abierta al público y el mantenimiento deja bastante que desear de modo que el cierre de la claraboya está en muy mal estado y se podrá forzar fácilmente con una tirada de 🎲 o 🎲 10.

Si todo este paseo por el interior del museo te parece demasiado relajado para el grupo de personajes, una buena opción para animar las horas sin público responde al nombre de Meuchelmörder (Asesino), un perro de raza Rottweiler, muy frecuentes por la zona ya que se encuentra cerca de la ciudad que le da nombre. El vigilante nocturno, que pasa su turno dormitando tras el mostrador de recepción en la entrada del museo, se asegura de cerrar las puertas de todas las salas y luego libera a su mascota por los pasillos y escaleras, para que haga la ronda por él. Por supuesto también tenemos a la policía por si los personajes hacen saltar las alarmas o cometen algún error de otro tipo. Si algo así ocurre, puedes servirte de los policías del capítulo anterior para representarlos.

ROTTWEIL

El viaje hasta Rottweil representará un pequeño paseo si son capaces de hacerse con un vehículo en Villingen. Si no es así tardarán entre tres y cuatro horas, dependiendo de si van a trote o andando. Si deciden no ir por la carretera, tardarán el doble. La carretera discurre paralela al río, cruzándolo en varios puntos a lo largo de su recorrido.

Rottweil es una pequeña ciudad de 25.000 habitantes a medio camino entre Stuttgart y Zúrich y entre Baviera y Baden, a corta distancia de la autopista A-81. Rottweil es hoy en día un concurrido cruce de caminos y los trenes que cubren la línea internacional de ferrocarril entre Alemania y Sui-

za hacen parada en su estación. Actualmente la estación está en plena remodelación y ampliación.

La ciudad se divisará claramente desde un par de kilómetros antes. Los edificios son bastante más altos y recientes que en la vecina localidad de Villingen, excepto en su centro medieval, que se encuentra magníficamente conservado. Asimismo, se pueden observar media docena de grandes grúas que se afanan en la construcción de otros tantos edificios en la periferia. En general, Rottweil es una ciudad bastante más moderna y menos volcada en el turismo que la cercana Villingen.

La carretera por la que transitan accede a la ciudad por el sureste, paralela a la vía del tren durante su último kilómetro, bifurcándose en dos vías, una de las cuales circunvala la ciudad por el Oeste. Rottweil tiene bastante más actividad de lo que seguramente desearían los personajes en un principio, sin embargo esto ronda en su beneficio ya que les será más fácil pasar desapercibidos entre la población.

La zona más bulliciosa de la ciudad es la Este, cerca de la estación de ferrocarril. En los alrededores de esta zona se están construyendo dos enormes edificios. Uno de ellos será la nueva estación de tren, lo que sin duda aumentará el valor de la ciudad; el otro es un enorme edificio propiedad de Quebec Tech, una joven compañía canadiense que intenta darse a conocer al mundo en materia de ordenadores y electrónica.

Las pesquisas de los personajes comenzarán, probablemente, por intentar localizar el cementerio de la ciudad. No les será difícil conseguir que alguien les oriente al respecto, se encuentra prácticamente en el centro de la ciudad y su nombre es Cementerio Von Strassen.

CEMENTERIO VON STRASSEN

El cementerio está construido como si de un parque se tratase y mantiene esa misma estética. Se trata de un amplio recinto ajardinado con dos grandes portales de acceso. El cementerio está rodeado de altos muros decorados con motivos religiosos, tales como esbeltos serafines que tocan trompetas y rollizos querubines. El primer golpe que sufrirán los mercenarios les llegará al comprobar la fecha de inauguración del recinto: Marzo de 2005, es decir, hace solamente unos años.

Si los personajes tuvieron problemas con las autoridades en Villingen, es posible que las noticias ya hayan viajado hasta aquí. Si ha dado tiempo suficiente como para que averigüen que estuvieron en el cementerio hablando con Klaus, los personajes se encontrarán con la desagradable sorpresa de un par de policías que patrullan el recinto y que





habrán hablado con los trabajadores del cementerio para advertirles de la posible llegada de los personajes (si los personajes han venido directamente y en coche, es poco probable que haya dado tiempo para que esto llegue a suceder).

Las verjas que bloquean el acceso al recinto están abiertas durante todo el día, desde primeras horas de la mañana hasta poco después de que oscurezca. Unos cuantos jardineros y el encargado del cementerio son los únicos que trabajan allí. Hay una pequeña construcción cerca de una de las entradas donde están las oficinas y los cuartos donde se guardan los utensilios de jardinería y mantenimiento.

Un paseo por el recinto les permitirá ver que en diversas zonas del cementerio se levantan unas hermosas construcciones de piedra, decoradas con intrincados relieves y flanqueadas por enormes estatuas de cuatro metros que representan ángeles protectores. Estas construcciones de piedra contienen los nichos donde descansan los cuerpos de los fallecidos. Un vistazo les servirá para comprobar que la mayoría de los nichos están aún sin usar y que los restantes tienen fechas relativamente recientes, existiendo pocas anteriores a 1950.

Si los personajes se dirigen a las oficinas encontrarán en ellas a un joven de unos 28 años, de aspecto algo desgarrado, que les mirará receloso a través de unas gruesas gafas como no se ven desde hace muchos años. Se llama Fedgard Grolz y lleva su nombre escrito en una pequeña etiqueta que le cuelga de una camisa bastante descuidada. Fedgard no tendrá ningún interés en echarles una mano salvo que le ofrezcan una buena suma de dinero, en cuyo caso sí que les contará algunas cosas siempre que hagan las preguntas apropiadas. La información que pueden sacar de Fedgard es la siguiente:

Las tierras del antiguo cementerio fueron compradas por Quebec Tech hace más de diez años y desde entonces ha habido numerosas discusiones para ver que se debía hacer con las tumbas. Después de mucho tiempo decidieron trasladar hasta el cementerio en que se encuentran las más recientes y aquellas por las que sus familiares insistieran hasta la pesadez.

En opinión de Fedgard, la compañía no trasladó los cuerpos y trajo tan solo las lápidas. Está convencido de que si abriesen unos cuantos nichos los hallarían vacíos.

Quebec Tech ya ha comenzado a excavar en el antiguo cementerio, al otro lado de la vía del tren. Comenzaron hace dos semanas. Es posible que aún queden tumbas sin remover.

Los registros del antiguo cementerio están a disposición de Fedgard, quien solo tiene que teclear en su ordenador para localizar cualquier nombre que le soliciten, aunque si se lo piden murmurará acerca de la posibilidad de perder su trabajo, del riesgo que corre y otras cosas por el estilo hasta que le ofrezcan más dinero.

Si logran que Fedgard miré en los ficheros para ellos, descubrirán que existía una tumba con el nombre de Chrysostomus Duduloeus, fechada la muerte en 1640, sin fecha de nacimiento conocida. Estaba situada en la parcela F-12, en el extremo noreste del cementerio. Como es muy antigua a nadie le ha importado en absoluto lo que pasara con ella.

Como se puede ver, a base de dinero se puede conseguir la colaboración de Fedgard, sin embargo si mencionan a los Herederos del Reich (si es que los personajes conocen su existencia), el muchacho se asustará mucho y los echará de allí. Incluso intentará llamar a la policía si no se largan de inmediato.

Si a pesar de todo logran reducirlo o lo interrogan a la fuerza, solo lograrán sacar de él que son unos tipos muy peligrosos y que la policía trabaja para intentar localizarlos desde hace algún tiempo. Todo lo que conoce son solo rumores, como que admiten a cualquiera que muestre un carácter violento, que cada vez son más numerosos, o que sus cabecillas son descendientes de antiguos generales nazis.

LA EXCAVACIÓN. QUEBEC TECH

Las obras que la compañía está realizando en las afueras de la ciudad son muy amplias y abarcan distintas parcelas de terreno a ambos lados de la vía del tren. Enormes cartelones muestran imágenes de cómo quedará la zona una vez finalizadas las obras. Una de las imágenes muestra un enorme edificio de acero y cristal que forma un espectacular arco sobre las vías del tren, uniendo ambos lados con más de veinte pisos de altura. Por supuesto todo rodeado de magníficos jardines y familias paseando.

La forma más segura de cruzar las vías es a través de la estación, que está siendo sometida a intensas reformas a la vez que mantiene el tráfico habitual de trenes y pasajeros, con lo que el lugar se encuentra en un estado algo caótico. Muchas de estas reformas están siendo costeadas también por Quebec Tech. El paso consiste en un puente peatonal que cruza sobre las vías para poder acceder a los andenes del otro lado. Si deciden cruzar por otro lugar tendrán que saltar las grandes vallas protectoras que impiden que alguien caiga por

accidente a las vías y luego subir por el muro del otro lado con tiradas de \$ 20.

El único problema que presenta el cruzar por la estación es la presencia policial, que puede ser abundante en caso de que ya los estén buscando. Si es este el caso, en la estación habrá dos parejas de la policía militar, armados con subfusiles y parando para pedirles la documentación a todo aquel que resulte mínimamente sospechoso.

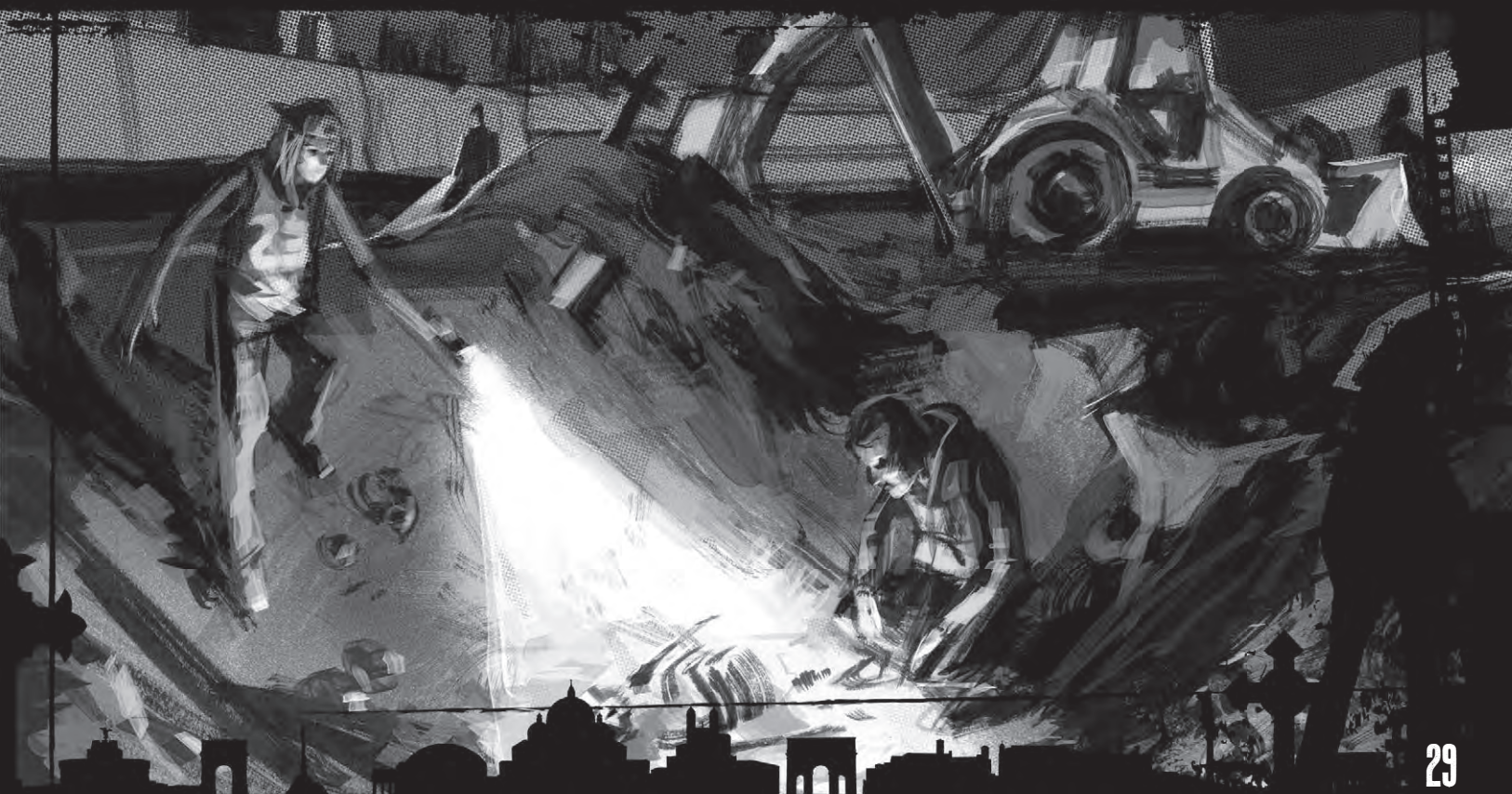
Si logran cruzar al otro lado, podrán salir fácilmente de la estación y recorrer todo el perímetro de la obra. Una valla metálica de un par de metros de alto protege el acceso al recinto, cubierta por la parte interior con una lona para impedir las miradas curiosas. En el interior tan solo hay un par de casetones prefabricados, tres enormes máquinas de excavación y un par de grandes camiones para sacar los escombros. Parece que las obras acaban de comenzar y aún no han terminado de extraer todas las tumbas, pudiendo verse desperdigados por la zona algunos fragmentos de lápidas rotas o algún hueso humano extraviado. Sea hora de trabajo o de descanso, un par de guardias de seguridad de la compañía patrullan la zona permanentemente manteniendo alejados a los pocos curiosos que se acercan. El motivo de tanta seguridad es que la compañía no está teniendo demasiada "delicadeza" en el levantamiento del antiguo cementerio y no desean que algún periodista curioso les eche encima a la opinión pública. Los guardias van

armados con táasers y porras aturdidoras por si alguien se pone demasiado pesado.

Acceder a la obra de día es muy complicado aunque pretendan hacerse pasar por trabajadores de Quebec Tech ya que hay un par de controles de seguridad que tienen que pasar. El primero de los controles son los propios guardias de la compañía que cachean al personal al entrar y al salir, rastreándolos con un detector de metales. El segundo control es electrónico, una pantalla táctil sobre la que hay que teclear una clave tras insertar la tarjeta de identificación en la ranura correspondiente. Intentar saltar la valla a plena luz del día es demasiado arriesgado ya que hay un montón de gente trabajando y a pesar del tamaño del recinto éste se encuentra bastante despejado de obstáculos con lo que podrían verles desde casi cualquier punto del mismo. Por la noche será bastante más sencillo entrar ya que solo permanecerán los dos guardias de vigilancia.

Asumiremos que los personajes van a intentar entrar al recinto de noche. Lleguen a la hora que lleguen e intenten cruzar las vías por la estación o saltando las vallas, lo que ocurrirá será lo siguiente:

Los personajes se aproximarán a la zona noreste del recinto, donde Fedgard les dijo que se hallaba la tumba de Duduloeus. Esa zona parece que aún no ha sido muy maltratada por las excavadoras y podrán ver algunas lápidas en buen estado. En



primer lugar tendrán que saltar las vallas, para ello tendrán que superar una tirada de 15 y una de que enfrentaremos a una tirada de de los guardias (+7), que pueden oírlos con el ruido que producirá la valla al saltarla.

Una vez superada la valla y cuando comiencen a examinar las lápidas, observarán que todas las de esa zona pertenecen a fallecidos entre el año 1600 y el 1700. Están bastante estropeadas por el paso del tiempo pero las excavadoras apenas han causado daños aún. Tardarán un rato en encontrar lo que buscan (tendrán que hacer un par de tiradas de que solo servirán para mantener la tensión, ya que queremos que encuentren la lápida) y finalmente acabarán examinando la zona alrededor de la más cercana de las excavadoras. Allí encontrarán una lápida medio ladeada a punto de desprenderse ya que está en el borde de una de las paladas de la excavadora. La lápida está muy desgastada pero aún se puede leer lo que pone: "Chrysostomus Duduloeus, ?-1640".

La tierra está bastante removida a causa de las máquinas y con la ayuda de las palas y picos podrán extraer el ataúd en pocos minutos. Tan pronto como tengan el ataúd a mano, aunque todavía cerrado, escucharán un reniego en alemán seguido de un disparo de táser y una ráfaga de subfusil amortiguada por un silenciador. A lo lejos podrán ver caer la figura de uno de los guardias mientras otro intenta ponerse a cubierto sin éxito. Un grupo de hombres enmascarados, armados y con equipos

de visión nocturna acaba de entrar en la obra y se dirige hacia donde ellos se encuentran. Aunque los personajes no lo sepan todavía, se trata de Herederos del Reich, y habrá tantos como dos más el número de personajes, aunque dicha cifra puede ser regulada por el Director de Juego. La intención es provocar una persecución, no un enfrentamiento.

La situación se pondrá peligrosa y los personajes tendrán que moverse deprisa. Los asaltantes se cubrirán con los desniveles del terreno y tras alguna de las máquinas excavadoras (los personajes tienen una también justo a su lado), mientras abren fuego con sus armas automáticas silenciadas. Tras ordenar un alto el fuego, uno de los encapuchados les hablará en un inglés con bastante acento: *"Entreguen esos documentos y no les sucederá nada. Niéguese... y morirán"*.

Los personajes pueden aprovechar la pausa para terminar de abrir el ataúd y encontrarse con la desagradable sorpresa de que dentro tan solo hay un montón de huesos grisáceos y ningún papel ni documento. Por mucho que tanteen las paredes y el fondo del ataúd no encontrarán nada y solo lograrán que se termine de desmoronar de podrido que está. Lamentablemente los Herederos del Reich no les creerán y reanudarán los ataques, intentando estrechar el cerco. A través del ruido del tiroteo les llegará el sonido de los altavoces de la estación anunciando la inmediata salida del transalpino Stuttgart-Zúrich.



VIAJEROS AL TREN

Los personajes deberían comprender que subir a ese tren representa, probablemente, la manera más fácil de salir con vida de esta situación. Los disparos de los personajes (que con toda probabilidad no llevarán silenciadores en sus armas) ya habrán alertado a la policía de la estación, que estará dirigiéndose hacia la zona del tiroteo tras haber pedido refuerzos. En pocos minutos se llenará todo de hombres armados de tres bandos diferentes y la situación se hará totalmente insostenible, por lo que deberían tratar de salir del recinto y huir, al abrigo de la noche, en dirección a la estación y a ese tren que está a punto de arrancar.

Huirán perseguidos de cerca por los Herederos del Reich, que también van a pie. Cuando lleguen a las inmediaciones de la estación se encontrarán un grupo de policías que abrirán fuego contra todos ellos, mercenarios y neonazis. Si han pasado demasiado tiempo sin decidirse a tomar este camino, es posible que puedan escuchar cómo se aproxima un helicóptero militar desde una base cercana. Si han sido rápidos, el helicóptero aparecerá más tarde.

El tren se pondrá en marcha tan pronto como pongan pie en la estación, a partir de aquí será importante controlar el movimiento de los mercenarios ya que el tren podría escapárseles. Cada asalto que pase, uno de los vagones quedará fuera de su alcance, teniendo en cuenta que el primero a distancia de ser abordado es el vagón central del tren,

formado en total por 19 cuerpos. Para subir con el tren en marcha necesitarán una tirada de $\oplus 20$, suponiendo que los personajes llevan carrerilla más que suficiente para este salto.

Desde la entrada de la estación (donde están situados los policías alemanes) hasta el vagón central hay unos veinte metros, distancia que pueden recorrer en pocos asaltos si se deciden a ello, por supuesto seguirán disparándoles por la espalda si es necesario. Mientras algunos miembros del grupo neonazi se entretienen con la policía, tres o cuatro de ellos (aproximadamente la mitad más uno del número de personajes sería un número apropiado) lograrán subir al tren, entre el penúltimo y el último vagón.

Como las puertas del tren se cierran de forma automática, los personajes solo podrán agarrarse a alguna de las escalerillas que dan acceso al techo del vehículo o encaramarse al mismo ayudándose de las ventanillas. Sea como sea, el único punto al que podrán acceder del tren será al techo del mismo. Una vez allí, cada asalto que pretendan moverse necesitarán superar una tirada de $\oplus 25$, salvo que se muevan a gatas, con lo que irán muchísimo más despacio. Un fallo por más de cinco significa que los personajes corren peligro de caer del tren, todavía tendrán una última oportunidad de agarrarse a algún sitio con una tirada exitosa de $\oplus 15$. Si alguien saca la tirada con un resultado sobresaliente (un crítico o un éxito muy



superior a la dificultad), podrá incluso correr por el techo del tren.

El tren se mueve a una velocidad media de unos 200 kilómetros por hora. Podría alcanzar mucha más velocidad pero, por suerte para los personajes, se trata de una zona montañosa y correría el riesgo de descarrilar. A esta velocidad el tren tardará aproximadamente 18 minutos (unos 60 kms.) en llegar a la zona más montañosa, en el extremo sur del valle, donde darán comienzo una sucesión de túneles que representarán un gran peligro para cualquiera que aún se pasee por el techo. Sería conveniente que antes de ese tiempo ya hubiesen logrado deshacerse de los últimos miembros de los Herederos del Reich y se pusiesen a cubierto en el interior de alguno de los dos "vagones de equipaje" de que dispone el tren. Estos vagones son el último y el vagón central, marcado con el número 10. De todos modos es posible acceder a cualquiera de los vagones forzando una trampilla que hay en el techo, en el centro de cada uno de ellos. Las trampillas tienen un cierre electrónico que se activa junto con el resto de puertas del tren, tendrán que romper la tapa protectora del circuito y trugarlo para que se abra con una tirada de  20. En caso de tener las herramientas adecuadas, el jugador podrá usarlas como aspecto implícito en la tirada. También podrían volar la trampilla con explosivos y una tirada relevante de  20, aunque una pifa podría causar daños en el tren, los pasajeros o incluso incendiar el vagón de equipajes. Una tercera opción es forzarla con una tirada de  25 y la ayuda de una palanca o similar.

Por si no tuviesen bastantes problemas con los terroristas neonazis, un helicóptero militar se unirá a la persecución pasados los primeros minutos. Los militares no abrirán fuego real sobre el tren por temor a herir a los pasajeros, pero sí que usarán munición de goma (lo que en estas circunstancias puede ser igual de letal ya que una caída del tren supondrá la muerte en la mayoría de los casos). Aparte del piloto viajan en el helicóptero otros tres soldados, uno de los cuales estará en la posición del copiloto. Ninguno de los soldados se arriesgará a descender sobre el techo del vehículo (no son las fuerzas especiales, son solo la versión militar de la policía). Si no logran ahuyentar al helicóptero de alguna manera (derribándolo, por ejemplo), los militares lograrán contactar con el tren y lo harán detenerse en algún punto entre dos túneles, aún dentro de territorio Alemán. Si llegara este caso, dos de los soldados bajarían a tierra en busca de los mercenarios mientras los otros barren la zona con el helicóptero. Los personajes deberían poder despistarlos fácilmente y ahorrarse más combates.

Resumiendo, esta escena puede terminar de varias maneras:

- Los personajes se ocultan en uno de los vagones de equipaje y permanecen allí hasta que el tren es detenido por los militares ó saltan del mismo en alguna curva de velocidad reducida.
- Los personajes entran en alguno de los vagones de pasajeros (con la consiguiente alarma general) y el tren se detiene minutos después, aún dentro de Alemania, en espera de que lleguen más helicópteros militares. Por supuesto, los personajes se deberían largar mucho antes.
- Los personajes acaban muertos o esparcidos por las montañas tras haber caído del tren durante la lucha.

Cualquiera de estas soluciones probablemente dejará a los mercenarios con la única opción de reagruparse en la campiña, buscar un sitio alto y conectar el localizador que Marilyn y Marcus Butter les proporcionaron antes de saltar del avión.

PERSONAJES NO JUGADORES

MEUCHELMÖRDER, ROTTWEILER

Características: Fortaleza (Mandíbulas de hierro) 3, Reflejos (Entrenado) 4, Voluntad (Incorruptible) 2, Intelecto (¡Perro listo!) 1.

Habilidades:  Correr tras el intruso 6,  Morder y no soltar 5,  Gruñir 5,  Vigilar 3,  Perro guardián 4.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 14.

Armas: Cuerpo a cuerpo (m+2).

Resistencia al daño: Piel gruesa 1.

GUARDIA DE SEGURIDAD DEL MUSEO

Características: Fortaleza (Tiene ya una edad) 3, Reflejos (Dejado) 2, Voluntad (Desconfiado) 3, Intelecto (La experiencia cuenta) 3.

Habilidades:  Paseo nocturno 3,  De joven sabía pelear 3,  Atender a los visitantes 3,  Dar de comer a Meuchelmörder 2,  Fiarse de sus corazonadas 5,  Patrullar sin hacer ruido, 3,  Guardia veterano 5,  Historia y arte 2.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 10.

Armas: Sin armas (m+2), Beretta 92F (m+M+1).

POLICÍA ALEMANA

Secuaces

Características: Fortaleza (Alto) 3, Reflejos (Vida apacible) 2, Voluntad (amable) 2, Intelecto (No acostumbrado a situaciones extremas) 3.

Habilidades: 🕒 Perseguir mientras grita 3, 🕒 Manejo del arma 3, 🕒 Trato con el ciudadano 3, 🕒 Chapurrear inglés 2, 🕒 “Aquí pasa algo raro” 3, 🕒 Diez tipos de cerveza 3, 🕒 Trabajo burocrático 3, 🕒 Primeros auxilios 2.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 3, Daño +1/+0, Defensa 11.

Armas: Porra (M+1), Ruger SS (m+M).

SOLDADOS NEONAZIS

Secuaces

Características: Fortaleza (Duro de pelar) 3, Reflejos (Siempre falla el primer disparo) 3, Voluntad (Intolerante) 3, Intelecto (Adoctrinado) 2.

Habilidades: 🕒 Entrenamiento paramilitar 4, 🕒 Romper cabezas 4, 🕒 Odio racial 3, 🕒 Vigilar 3, 🕒 Negarlo todo 2, 🕒 Menos culto de lo que piensa 2, 🕒 Seguir órdenes 5.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 3, Daño +1/+1, Defensa 12.

Armas: Sin armas (m+1), Ruger SS (m+M+1), Steyr AUG (C+M+1).

Resistencia al daño: Chaleco táctico 8 (contra balas), 4 (contra otras fuentes de daño).

MILITARES ALEMANES

Secuaces

Características: Fortaleza (Ejercicio continuo) 3, Reflejos (Buena puntería) 3, Voluntad (Seguir órdenes) 2, Intelecto (Todo es táctica) 3.

Habilidades: 🕒 Entrenamiento militar 4, 🕒 Disparar a blanco estático 4, 🕒 Conversación intrascendente 2, 🕒 Vigilancia de garita 3, 🕒 Misión de infiltración 2, 🕒 Soldado 4, 🕒 Táctica militar 3, 🕒 Dejó sus estudios 2.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 4, Daño +1/+1, Defensa 12.

Armas: Sin armas (m+1), Ruger SS (m+M+1), Steyr AUG (C+M+1).

Resistencia al daño: Chaleco táctico 8 (contra balas), 4 (contra otras fuentes de daño).

VIGILANTES DE QUEBEC TECH

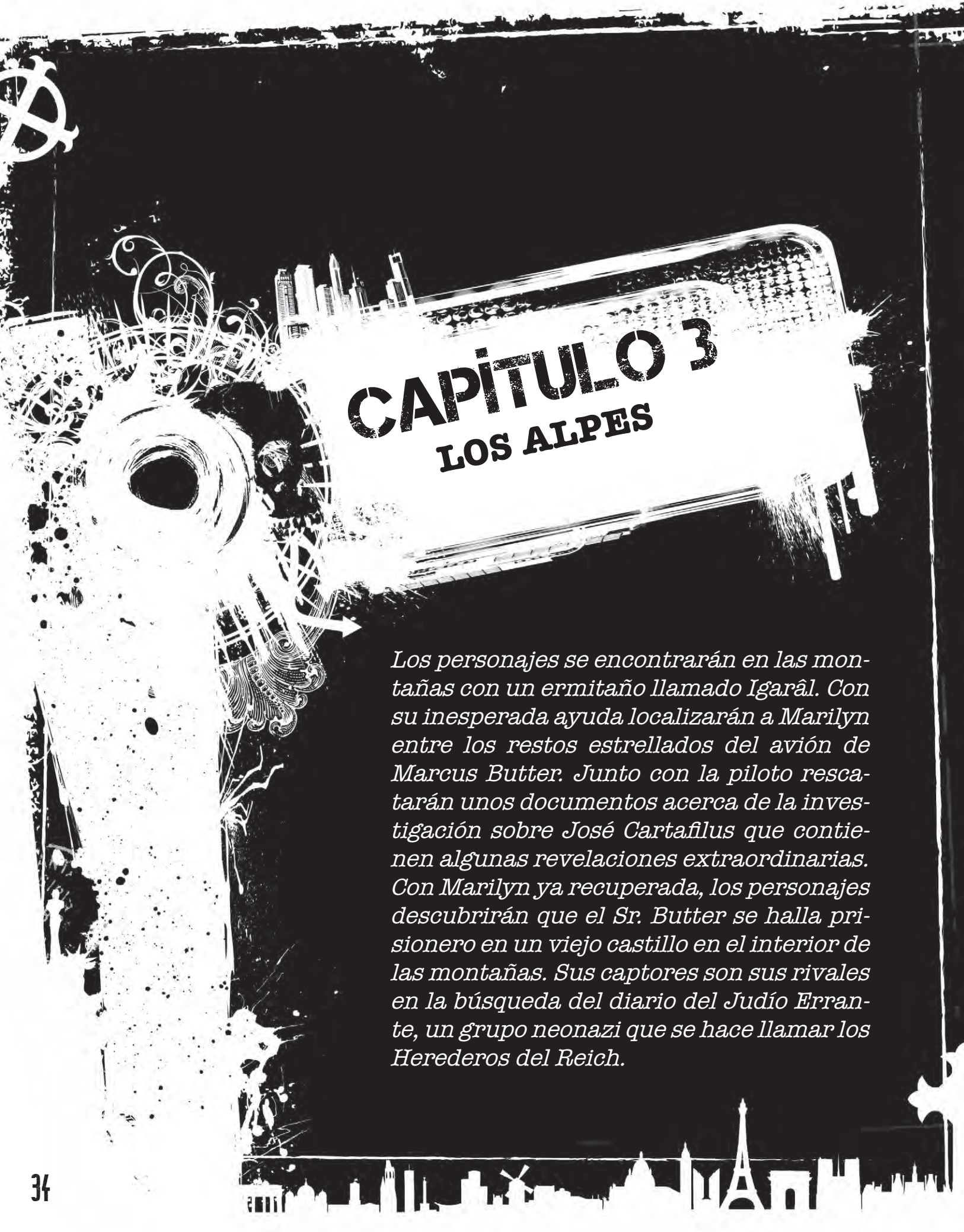
Secuaces

Características: Fortaleza (Corpulento) 4, Reflejos (Perseguir) 3, Voluntad (Profesional) 3, Intelecto (Cuadriculado) 3.

Habilidades: 🕒 Persecución 3, 🕒 Noquear 4, 🕒 Trato intimidatorio 3, 🕒 Vigilar el perímetro 4, 🕒 Moverse discretamente 3, 🕒 Cultura general 3, 🕒 Inglés y francés 2, 🕒 Protocolos de guardia de seguridad 5.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 12.

Armas: Porra (M+2) Táser (C+1).



CAPÍTULO 3

LOS ALPES

Los personajes se encontrarán en las montañas con un ermitaño llamado Igarâl. Con su inesperada ayuda localizarán a Marilyn entre los restos estrellados del avión de Marcus Butter. Junto con la piloto rescatarán unos documentos acerca de la investigación sobre José Cartafilus que contienen algunas revelaciones extraordinarias. Con Marilyn ya recuperada, los personajes descubrirán que el Sr. Butter se halla prisionero en un viejo castillo en el interior de las montañas. Sus captores son sus rivales en la búsqueda del diario del Judío Errante, un grupo neonazi que se hace llamar los Herederos del Reich.

PERDIDOS EN LAS MONTAÑAS

Esta escena parte del supuesto de que los personajes se han bajado del tren en medio de Los Alpes. Si no ha sido así el Director de Juego tendrá que hacer cambios para que concuerde con lo que están viviendo los mercenarios. Una buena excusa es que pueden haber recibido una débil señal del avión, que les envíe a esa zona.

Los personajes estarán tirados en medio de los Alpes en plena noche, probablemente heridos, desorientados, sin ropa de abrigo ni comida y, quizás, con una veintena de militares alemanes buscándolos por las montañas. La situación se volverá bastante desesperada ya que, además de todo eso, lo único que pueden hacer es moverse y esperar que el Sr. Butter dé señales de vida y se ponga en contacto con ellos.

Lo primero que causará estragos entre los personajes será el frío, y si están expuestos y sin protección pueden sufrir daños graves. Para evitarlo, un personaje debe tener éxito cada dos horas en una tirada de Aguante, con una dificultad de 10, +1 por cada prueba anterior que el personaje haya tenido que hacer de manera seguida. Si falla la tirada, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como su dado menor. Llevar las ropas adecuadas para la situación puede considerarse un aspecto activable para resistir estas temperaturas.

Además, salvo que hayan tenido la precaución de hacerse con algo de comida, pasarán el día sin nada que comer lo que no contribuirá en nada a su buen humor. No deberían arriesgarse a encender ningún tipo de fuego ya que eso podría guiar a los militares hasta ellos si el Director de Juego lo considera oportuno. En caso de encender fuego apropiado, no tendrán que hacer tiradas para el frío mientras estén bajo su protección. Así pasarán las primeras veinticuatro horas, sin tener noticias del Sr. Butter y su prometido "rescate en doce horas".

Después de vagar por las montañas durante un día y medio, tendrán que preocuparse por buscar algo que comer. La bebida no será problema mientras puedan derretir la nieve de alguna forma. Por suerte el tiempo no es malo, los días son soleados y no les tocará sufrir una tormenta ni nada parecido. De todos modos llegarán a varios puntos en los que tendrán que volverse ante la imposibilidad de trepar por paredes heladas y no encontrarán ni un mal bicho que llevarse a la boca.

Pasado el medio día (una vez hayan hecho un buen montón de tiradas por frío y donde quizás ya tengamos a algún personaje inconsciente y a los demás preocupados por si morirán en las montañas) escucharán un ruido cercano que distinguirán

como de algún tipo de animal. Cuando se dirijan a averiguar de qué se trata encontrarán una gigantesca figura humanoide, de casi tres metros de alto, cubierta de pelo blanco como la nieve. Se trata de un Sasquatch Blanco, más conocido en otras zonas del mundo como Yeti u Hombre de las Nieves.

El Yeti mirará a los personajes con curiosidad, aunque mostrando los dientes y rugiendo amenazadoramente para mantenerlos a distancia. Si los personajes no realizan ningún movimiento brusco o abiertamente amenazante, los observará durante unos minutos y luego continuará su camino, alejándose de ellos. En cambio, si por cualquier razón los personajes sacan sus armas y apuntan con ellas al Yeti o si hacen algo que lo ponga nervioso y agresivo escuchará una voz en alemán que les grita para que se detengan y no le hagan daño, advirtiéndoles de que es inofensivo.

Cuando los personajes se vuelvan en busca del que les habla, verán acercarse a un hombre de pequeña estatura, por sus rasgos y su forma de andar no hay duda de que padece de enanismo, cuando llegue hasta ellos podrán constatar que mide apenas 1'30 de altura. Va protegido con una capa elaborada a partir de pieles de animales y trae la capucha echada hacia atrás de modo que pueden ver su larga melena blanca. Además una barba espesa y desordenada le cae por encima de las pieles, y viene caminando trabajosamente sobre unas raquetas de nieve bastante estropeadas por el uso. Lleva la capa de pieles sujeta a la cintura con una cuerda, de la que cuelga un largo y afilado cuchillo.

El enano se interpondrá entre ellos y el Yeti, calmándolo a la criatura e indicándole que se marche. Si los personajes han llegado a hacerle daño el enano sacará de su zurrón algunas vendas y varios extraños ungüentos y mirará ceñudo a los mercenarios, sin dirigirles la palabra hasta que el Yeti se marche sano y salvo, o al menos decentemente curado.

Si la situación no se ha puesto tensa en ningún momento y no han puesto nervioso al Yeti, el enano lo saludará con un gesto y éste lo devolverá con algo parecido a una sonrisa y un extraño sonido semejante a un ladrido, marchándose después.

Dependiendo si han dañado o no al Yeti, el enano será más o menos amable con ellos. Se presentará como Jerald Funger, aunque prefiere que le llamen por su "nombre espiritual", Igarâl. Es un montañero ermitaño y viene siguiéndoles el rastro desde hace unas cuantas horas. Sabe que las montañas son peligrosas ya que hay criaturas peores que el Sasquatch rondando.

Igarâl vive en las montañas desde hace veinte años. Nació en el norte de Alemania y viajó hasta los Alpes guiado por una extraña sensación que lo





impulsaba a venir. Una vez en las montañas se convenció de que éste era su lugar en el mundo. Lleva viviendo solo desde entonces, salvo algún encuentro ocasional con montañeros extraviados a los que ayuda a regresar a la civilización. Salió de su cabaña la noche anterior, siguiendo un sueño en el que alguien necesitaba ayuda desesperadamente. Al encontrar su rastro creía que se trataba de ellos, pero ahora que los ve sabe que no son quienes busca, alguien más está en graves apuros, a punto de morir.

Igarâl los ayudará de todos modos. Sacará del interior de su capa algo de comida que repartirá entre los mercenarios. No es mucha pero les servirá para engañar un poco al estómago. Les prometerá que en su cabaña hay mucho más aguardándoles pero eso tendrá que esperar un poco. Si es necesario usará sus habilidades curativas con los que lo necesiten.

Una vez estén todos en condiciones, Igarâl volverá a ponerse en marcha con la intención de encontrar el origen del sueño. Pasarán varias horas más y ya casi habrá caído la tarde cuando encuentren lo que buscaban: diseminado a lo largo de varios cientos de metros encontrarán el avión del Sr. Butter. Falta toda la parte correspondiente a la cola del avión y las enormes alas están retorcidas y hechas pedazos, arrancadas del resto del fuselaje. El cuerpo principal del avión se ha dividido en dos partes y todo el mobiliario interior se encuentra desperdigado sobre la nieve. Increíblemente el avión no ha estallado ni se ha incendiado.

La cabina la encontrarán semienterrada en la nieve y se puede ver una gran mancha de sangre que sale del interior y se aleja del avión en dirección a un grupo de rocas. Tras ellas encontrarán el cuerpo de Marilyn, tirado boca abajo sobre la nieve en una gran mancha de sangre congelada. Inexplicablemente aún parece quedar algo de vida en la mujer. Igarâl utilizará toda su habilidad aunque apenas podrá hacer nada por ella. Necesitan trasladarla hasta su cabaña.

Un examen de la zona alrededor del accidente les revelará una serie de detalles. Cada uno de los personajes debe hacer una tirada de  y según el total que obtengan conseguirán la siguiente información:

- 10 El Sr. Butter no está ni en los restos del avión ni en los alrededores. Tampoco han visto más sangre que la de Marilyn. Los ordenadores y el equipo del avión están estropeados. Encontrarán un botiquín de primeros auxilios y algunas mantas, así como algo de comida y bebida en una pequeña y destrozada despensa llena de botellas rotas y comida aplastada.
- 15 Aparte de los sistemas del avión, también está estropeado cualquier otro aparato electrónico del avión, y los circuitos están fundidos. Una tirada de  15 permitirá deducir que el avión al completo ha sufrido alguna especie de ataque electro-



magnético que puede haber sido el causante del accidente.

18+ Alrededor de la zona del accidente pueden verse marcas de motos de nieve, así como pisadas. Uno de los sillones del interior del avión tiene el cinturón de seguridad abrochado, pero las correas han sido cortadas con un cuchillo. El depósito de oxígeno correspondiente a ese asiento ha sido utilizado y hay un agujero de bala en el reposacabezas, aunque no hay sangre.

Dejaremos que los personajes saquen sus propias conclusiones hasta que más adelante la propia Marilyn pueda confirmarlas o desmentirlas.

Utilizando algunas cosas del avión lograrán montar una improvisada camilla y poco antes del amanecer, agotados y sin dormir desde hace horas llegarán a la cabaña de Igarâl. Una vez estén en la cabaña, el enano se dedicará a atender a Marilyn mientras ellos caen rendidos.

LA ALIANZA DEL GRIAL

Cuando los personajes se levanten al atardecer encontrarán a Marilyn durmiendo bajo un montón de pieles y a Igarâl aún a su lado. Las heridas más graves de la muchacha presentan un mejor aspecto y la joven ha recuperado algo de su color. Igarâl parece agotado y sin duda ha pasado todo el tiempo velando a la muchacha. Las ropas de Marilyn están limpias y colgadas cerca de la chimenea para que se sequen, al igual que las ropas de los personajes que se hubiesen desprendido de ellas para dormir.

En una mesa están algunas de las pertenencias de Marilyn que Igarâl ha dejado sobre ella. Podrán ver un reloj digital estropeado (al igual que todos los aparatos del avión), una cadena de oro con una gran cruz, una S&W M29 en su funda y un montón de papeles arrugados, de aspecto antiguo. Si se le pregunta, Igarâl les contestará que los papeles los llevaba ocultos por toda la ropa, en el pecho, la espalda y las piernas. Los ha encontrado al desnudar a la muchacha y los ha dejado ahí. Seguramente los ocultó de forma precipitada poco antes del accidente. Antes de irse a dormir también llamará la atención de los personajes sobre un pequeño tatuaje que la chica tiene entre su hombro derecho y el cuello, con forma copa o cáliz labrado, de unos cinco centímetros de alto.

Marilyn tardará seis días en recuperar la consciencia, durante este tiempo los personajes podrán interrogar a Igarâl sobre distintos temas e inspeccionar los papeles que, por supuesto, son algunos de los documentos pertenecientes al profesor Isaac Lakedem y varias de las conclusiones del Sr. Butter.

Igarâl pasará buena parte de cada día fuera de la cabaña, en las montañas, buscando comida. Mientras esté en la cabaña prestará atención a los mercenarios y, especialmente, a Marilyn. No es excesivamente hablador, pero podrán conseguir de él la siguiente información:

La cabaña en la que se encuentran está a un par de días de camino, en dirección Norte, del pueblo más cercano, Seppenhofen. La vía del ferrocarril está al oeste de su posición, a más de un día de distancia a pie.

En la zona no vive nadie más, tan solo Igarâl y las criaturas de la montaña. Las visitas a la cabaña son escasas, solo de vez en cuando viene alguien de los pueblos más cercanos en busca de su ayuda y únicamente si hay alguien gravemente enfermo y no hay modo de acceder a un médico de verdad.

A Igarâl no le interesan ni la civilización ni los problemas del mundo. Es completamente feliz en su retiro voluntario, y si le preguntan por los Hijos del Reich, su anfitrión no ha escuchado nunca hablar de ellos.

Desconoce quiénes pueden haber dejado las marcas de motos de nieve que han visto junto al avión. No cree que se trate del ejército o de gente de algún pueblo cercano porque habrían localizado a Marilyn y se la habrían llevado con ellos.

Sacarán bastante más información de los extraños papeles. Tardarán unos días en leerlos en su totalidad y lo que más datos les proporcionarán serán las notas del Sr. Butter. Lo que viene a continuación es un resumen que los personajes podrán elaborar a partir de los diferentes documentos. Estos están formados por un resumen de la historia del Judío, escrito por el profesor a partir de las notas del diario original del judío inmortal; notas del profesor acerca de descubrimientos realizados por él mismo y datos de su propia vida; y notas del Sr. Butter realizadas en los últimos meses antes de la aparición repentina del grabado del "Judío Errante"

LA VERDADERA HISTORIA DEL JUDÍO ERRANTE

Encontrarás esta información al final del libro en forma de ayuda de juego para entregar a los jugadores.

Resumen del diario del judío, realizado por el Prof. Lakedem, anotaciones de Marcus Butter.

En el siglo I de nuestra era, José Cartaflus, portero de Poncio Pilatos, injurió y maltrató a Jesús de Nazaret durante su subida al monte Calvario. A consecuencia de su pecado, Dios se le mostró en terrible forma y lo condenó a permanecer en el mundo hasta el fin de los días, cuando Él regresara para juzgar los pecados de los hombres.



Durante muchos años Cartaflus vagó por el mundo temeroso de su destino. El castigo de Dios no lo hizo inmortal en el sentido en que muchos podrían imaginar, Cartaflus moría y volvía a nacer pero en cada vida Dios le recordaba su pecado y su castigo y de este modo Cartaflus recordaba sus vidas anteriores y sus anteriores padecimientos, aunque nunca el recuerdo de sus vidas era completo, los momentos de felicidad le eran negados.

Más de quinientos años pasaron en los que Cartaflus vivió muchas vidas y sufrió muchas muertes. Fue muchos hombres distintos y conoció muchos lugares pero nunca encontró la paz. Los recuerdos de sus anteriores vidas se hacían borrosos y se perdían en la bruma de su memoria, pero el castigo divino permanecía en su mente y en su alma. En el fondo, el no poder recordar todo lo que había vivido era un consuelo.

Incapaz de soportar su pena por más tiempo, Cartaflus imploró el perdón de Dios durante siete vidas. Tras ese tiempo un ángel de Dios se mostró ante él y le habló de este modo: <<Dios ha escuchado tu arrepentimiento, José, y me ha enviado a ti. Buscarás el cáliz que aquél a quien ofendiste usó en su última cena. Beberás de él y la sangre que da la vida eterna permitirá que pongas fin a la tuya. Más tu pecado fue grave, José, y aún ha de pasar una era hasta que te sea concedida esta gracia.>> Cuando el

ángel de Dios se hubo marchado, Cartaflus dio gracias llorando y comenzó su búsqueda.

La búsqueda del cáliz de Cristo duró varios siglos y la leyenda de un judío inmortal castigado por Dios comenzó a circular entre las gentes. Al ser muchos los nombres tomados por José Cartaflus en su vida y muchos los lugares en los que vivió, la leyenda tuvo muchas versiones y le fueron dados muchos nombres. Fue llamado Buttadeo en Italia, Juan de Espera en Dios en España, Isaac Lakedem en Flandes... y otros muchos nombres en otros tantos lugares.

La búsqueda del cáliz comienza a dar sus frutos en las cruzadas. La primera cruzada, ordenada en el año 1095 por el Papa Urbano II en el Concilio de Clermont, provocó una gran matanza de judíos entre los que se encontró Cartaflus, quien había logrado hallar el rastro del cáliz en una abadía al norte de Venecia.

La tercera cruzada, encabezada por Federico I, Barbarroja, emperador de Alemania, Felipe Augusto, rey de Francia y Ricardo Corazón de León, rey de Inglaterra; representó otra oportunidad para Cartaflus de hacerse con el cáliz, el cual había caído entre los tesoros logrados por el rey Ricardo durante la conquista de Chipre. Sin embargo el cáliz desapareció antes de que el soldado Cartaflus pudiese robarlo

de los tesoros reales, formando parte del pago que el rey Inglés hiciese a Saladino en el pacto que siguió al fallido intento de reconquista de Jerusalén.

Hasta la sexta cruzada no hubo otra oportunidad para Cartaflus. Cuando en 1228 el emperador Federico II consiguió del sultán la cesión de las ciudades de Jerusalén, Belén y Nazaret, así como el acceso a estas, José Cartaflus pudo por fin hacerse con el tan ansiado grial y emprender su regreso a Europa. En ese momento comprendió que aún habría de pasar mucho tiempo hasta que el perdón le fuese concedido y que debería ocultar el grial de modo que pudiese recuperarlo cuando llegara el momento. Según sus cálculos, la siguiente era daría comienzo a finales del año 2012 o comienzos de 2013.

Cartaflus ocultó el grial en algún lugar en su camino de regreso a Europa Central, manteniendo consigo un pequeño diario mediante el cual podría recordar su paradero. De algún modo logró conservar o recuperar el diario a lo largo de las siguientes vidas.

En 1602, quizás por aburrimiento, quizás por diversión, Cartaflus decide escribir su propia versión de su leyenda bajo el nombre de Chrysostomus Duduloeus. La obra es en gran parte una ficción que oculta todo lo referente al grial pero cuenta gran cantidad de detalles reales sobre sí mismo. Es lo que podríamos considerar el primer gran resumen de su vida. El resto de la verdadera historia permanecía en su diario secreto. En la ficción se da a sí mismo el nombre de Ashaverus o Asuero.

Las vidas se siguen sucediendo y en 1844, el judío inmortal decide volver a reescribir su leyenda. Esta vez se toma la labor algo más en serio y acaba convirtiéndose en un gran éxito comercial. En esta vida su nombre es Marie Joseph Sué, más conocido como Eugène Sué y escribe varios libros más. Esta vida se puede considerar "feliz" hasta cierto punto.

Anotaciones de Marcus Butter a partir de los documentos de Isaac Lakedem.

Años más tarde, en 1939, da comienzo la II Guerra Mundial y con ella los peores momentos en la vida de José Cartaflus. Adolf Hitler, una de las mentes más trastornadas y más brillantes de la historia, dominado por sus impulsos megalómanos decide emprender la búsqueda de la inmortalidad para elevarse a sí mismo a la categoría de dios entre los hombres. Tras investigar durante toda su juventud, Hitler da comienzo a la búsqueda del Grial de Cristo, entre cuyos poderes se encuentra el de otorgar la vida eterna a aquel que beba de él. Los estudios de Hitler sobre el Grial lo llevan a la leyenda del Judío Errante, un inmortal que, según él cree, conoce el paradero del Sagrado Cáliz. La obsesión de Hitler es el desencadenante final de la II Guerra Mundial y de la mayor persecución al pueblo judío de la historia

de la humanidad. En su locura por capturar al judío inmortal, tortura y mata a millones de inocentes.

Sin tener tiempo a ocultar eficazmente su valioso diario, José Cartaflus es capturado por el ejército nazi junto a otros judíos en Abril de 1940, en la pequeña localidad de Graasten al sur de Dinamarca. Los nuevos presos fueron trasladados a Polonia, donde en Mayo de ese mismo año se inauguró el primero de los cuatro campos de concentración que los alemanes bautizaron con el nombre de Auschwitz. Durante el traslado Cartaflus pone todos sus documentos y todas sus esperanzas en las manos de un muchacho de 14 años llamado Aaron Lochovny al que ayuda a escapar del tren.

Nada más se sabe cierto de José Cartaflus desde el momento en que se separó del joven Aaron. Es probable que fuese uno de los primeros judíos en pisar Auschwitz y morir en sus cámaras de gas. Es imposible saber si Hitler llegó a darse cuenta de que había logrado capturar a quien tanto buscaba o incluso si llegó a hablar con él. Sea como sea, el fin de Hitler y de su imperio de terror finalizó cuando éste se suicida con su propia arma en 1945.

El joven muchacho logró llegar hasta territorio aliado y ponerse a salvo. A pesar de haber quedado huérfano y sin familia logró abrirse paso en la vida y tras el fin de la guerra se estableció un tiempo en Francia. La lectura del asombroso diario de Cartaflus marcó su vida para siempre y lo impulsó hacia el estudio de la historia y la arqueología. En un intento de otorgar a Cartaflus un modo de localizarlo en una vida futura, cambió su nombre por el de Isaac Lakedem, nombre con el que se conocía en Flandes al Judío Errante de las leyendas.

Con el tiempo, el ahora profesor Lakedem se trasladó a la ciudad de Chicago, en EE.UU. Habían pasado muchos años y no había rastro de José Cartaflus y el profesor no sentía que el diario estuviese ya seguro en sus manos de modo que decidió ocultarlo en un lugar en el que el judío pudiera localizarlo aún si no intentaba o no podía ponerse en contacto con el profesor. Con esta idea en la mente se trasladó a Alemania y ocultó el diario en la tumba de Chrysostomus Duduloeus, la vida en la que el judío escribió por primera vez toda su historia. El profesor sí conservó sus propias anotaciones y estudios sobre la vida de este ser inmortal aunque evitando guardar ningún tipo de documentación referente al valioso Grial y su ubicación.

En 1999 la vivienda del profesor fue asaltada por unos ladrones que, entre los numerosos objetos, también se hicieron con los valiosos papeles del profesor. Aunque meses más tarde logró recuperar la mayoría de sus cosas, los documentos no aparecieron.

En el año 2009 Isaac Lakedem falleció en el incendio de su casa. La mayoría de los documentos (que el profesor probablemente mantuvo ocultos tras el grabado "El Judío Errante", adquirido por él mismo en 1996) se dieron por perdidos. Sin sus posteriores notas es imposible saber si el viejo profesor decidió viajar a Europa y cambiar de sitio el diario ante el temor de que alguien descubriese su paradero.

Los descubrimientos son tan asombrosos que deberían bastar para que los personajes quieran llegar hasta el fondo del asunto. La búsqueda de unos documentos ya de por sí increíbles parecen llevar hasta una pieza mayor y más codiciada por la humanidad, el Grial de Cristo y la búsqueda de la inmortalidad. Sin duda los personajes esperarán ansiosos a que Marilyn recobre la consciencia para acribillarla a preguntas.

Al amanecer del séptimo día desde que llegaron a la cabaña, Marilyn recobrará la consciencia. Aún se encuentra bastante desorientada y tardarán un buen rato en explicarle toda la situación. La expresión de Marilyn será de total abatimiento cuando los personajes le relaten todo lo que han descubierto del accidente y el fracaso en la búsqueda que les trajo a Alemania. Marilyn no tardará en darse cuenta de que los personajes han leído los documentos, aunque se sentirá aliviada al saber que los tienen ellos y no los neonazis.

Los personajes querrán saber muchas cosas y ella tendrá mucho que explicar en los cuatro días que aún tardará en estar completamente recuperada de sus lesiones gracias a los cuidados médicos del enano. En las distintas conversaciones que tengan con ella (que serán cortadas una y otra vez por Igarâl para que la dejen descansar) irán surgiendo los siguientes datos:

- El accidente ocurrió cuando sobrevolaban los Alpes (si los jugadores han llegado a activar el localizador añadirá que estaban regresando para recogerlos). Antes del accidente recibieron una comunicación por radio que se coló como una interferencia. Era Göering (al que Marilyn dedicará un par de insultos groseros) y se dedicó a burlarse de ellos y sus "patéticos intentos". Justo tras despedirse y cortar la conexión todos los aparatos del avión se apagaron de golpe.
- Mientras caían en picado, el Sr. Butter entregó a Marilyn los documentos, que esta guardó como pudo entre sus ropas mientras intentaba maniobrar el avión. Le dijo algo mientras le entregaba los papeles, pero le fue imposible entenderlo. Poco antes de estrellar el avión, buscando un lugar donde hacer un aterrizaje de emergencia, fue capaz de ver unas motas de nieve bajando la ladera de una montaña en su dirección.

• Marilyn tan solo conoce a Göering, no tiene idea de quienes son los demás. Se consideran a sí mismos descendientes de los más importantes líderes del III Reich y buscan el Grial, como ya hizo Hitler antes que ellos. El temor de Marilyn es que a estas alturas ya sepan dónde encontrar el diario y que hayan matado al Sr. Butter.

• El Sr. Butter y ella buscan el grial por la misma razón. El tatuaje que lleva en el cuello es el emblema de la Alianza del Grial, una sociedad masonónica que lleva en funcionamiento desde la época de las cruzadas. Buscan el Grial para proteger al mundo de la locura de los hombres que ansían la inmortalidad. Según les contará, la Alianza fue la causante de la muerte de Hitler y no un suicidio como se cree. Usaron su propia arma para ocultar la verdad.

• Marilyn no tiene idea de que habrá sido de José Cartafilus, ya que siempre fue lo bastante hábil como para ocultarse de ellos. Incluso cree que es posible que encontrase su diario sin ponerse en contacto con el profesor Lakedem. O quizás fue él mismo el que robó los documentos del profesor en 1999 y ahora ya tiene en sus manos el Grial. Incluso puede que haya conseguido lo que buscaba y a estas alturas esté muerto. Cualquier cosa es posible, según ella.

• La Alianza no está sobrada de miembros acostumbrados a la acción directa, ya que la mayoría de sus miembros son eruditos como el Sr. Butter. Por esta razón decidieron recurrir a gente anónima como los personajes para el asunto de Nueva York.

De este modo los personajes se verán envueltos en una búsqueda que va mucho más allá de cualquier cosa que ellos pudiesen imaginar en un principio. El problema ahora mismo es que no tienen ni idea de por donde continuar la búsqueda. El tan codiciado diario no estaba donde esperaban, los documentos de que disponen no les pueden orientar en otra dirección y los únicos papeles que podrían servirles junto con el hombre que sabe interpretarlos están en poder de los Herederos del Reich, donde quiera que éstos estén.

Sin embargo aún queda alguien que tiene algo que decir. Su anfitrión, Igarâl el ermitaño, tras escuchar toda la conversación entre Marilyn y los personajes confesará que el otro día no fue totalmente sincero cuando le preguntaron acerca de los Herederos del Reich (si es que le preguntaron, si no llegaron a interrogarle sobre ellos aportará sus conocimientos igualmente). Igarâl si sabe quiénes son, ya que rondan habitualmente por estas montañas, aunque nunca le han molestado. Una vez decidió seguir a un grupo y encontró el lugar que usan como cuartel general: un antiguo castillo medieval abandonado

que se levanta en una zona bastante inaccesible de las montañas, a cuatro días de viaje a pie desde su cabaña. Si no contó nada de esto antes fue por temor a que se lanzasen a los peligros de la montaña antes de estar completamente recuperados.

El castillo se mantiene milagrosamente sobre un peligroso saliente de roca y solo hay un pequeño camino que sube hasta la entrada principal. En él, Igarâl pudo ver una gran cantidad de jóvenes y la insignia nazi ondeando en lo alto de un mástil. En su opinión es un sitio de adiestramiento o algo semejante. Tienen un pequeño helipuerto montado sobre una de las grandes torres del castillo y un montón de motos de nieve para desplazarse. Hace mucho tiempo desde su visita, pero aún así puede mostrarles cómo llegar en un mapa de las montañas.

El enano les contará todo esto cuando aún falten uno o dos días para que Marilyn esté recuperada totalmente, de modo que si lo desean puedan bajar al pueblo para aprovisionarse de algún tipo de material que necesiten. Por supuesto Igarâl rechazará cualquier propuesta de acompañarlos hasta allí, digan lo que digan y ofrezcan lo que ofrezcan. Si encuentran al Sr. Butter pueden traerlo para que él lo sane pero no irá con ellos bajo ningún concepto.

LOS HEREDEROS DEL REICH

Con un mapa de las montañas y siguiendo las indicaciones que Igarâl les ha dado, los mercenarios y Marilyn se pondrán en marcha. Esta vez envueltos en las necesarias ropas de abrigo, de modo que podremos olvidarnos de las tiradas por frío. Como les dijo Igarâl, necesitarán cuatro días de viaje para llegar a su destino.

El viaje no tendrá sobresaltos, pero si deseas que ocurra algo reseñable podrían volver a ver al Yeti o tener que ocultarse ante la aparición de un par de motos de nieve en uno de los últimos días.

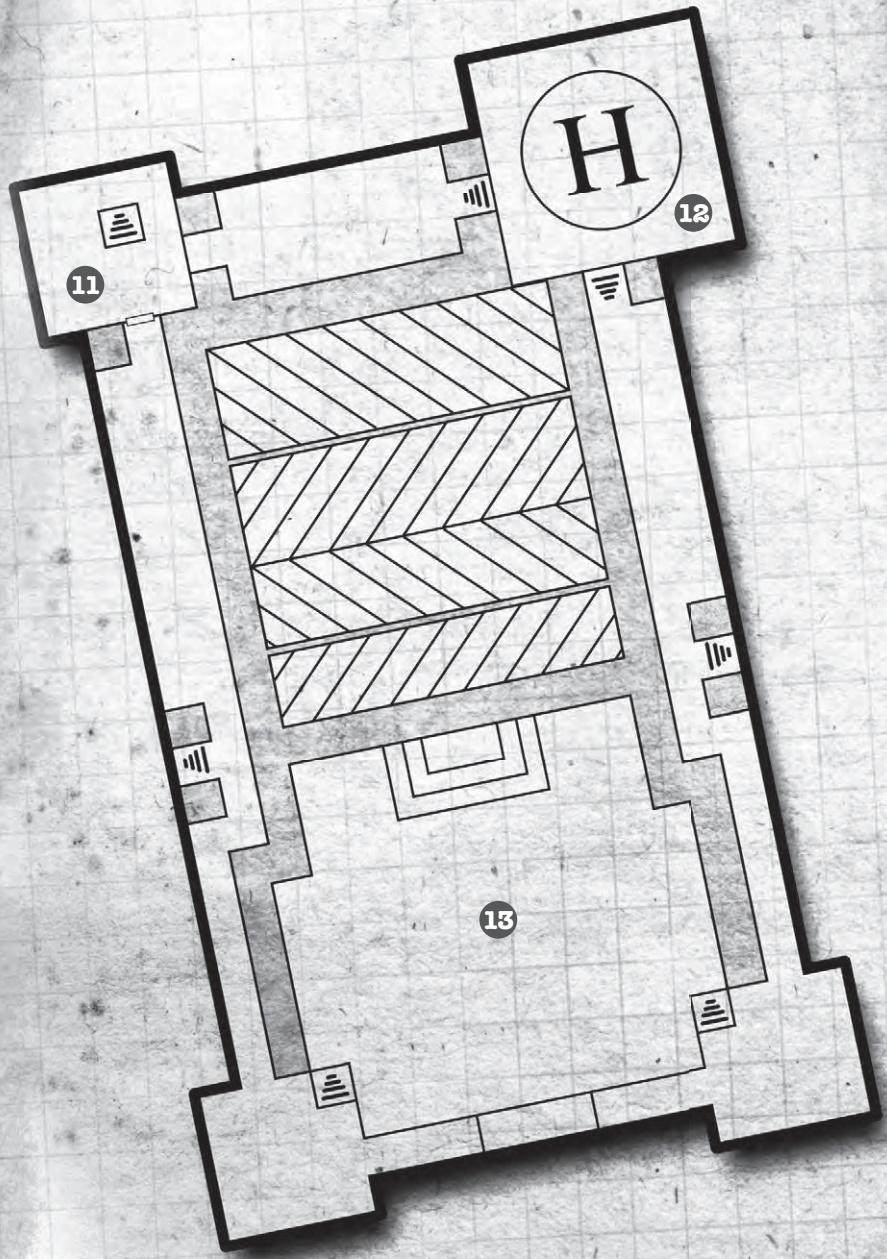
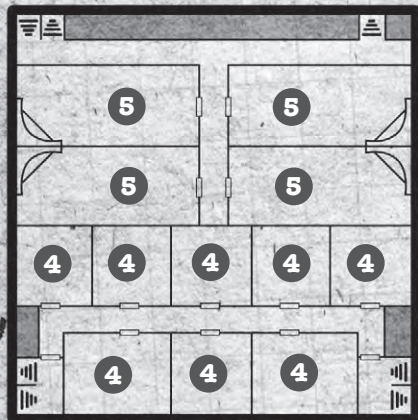
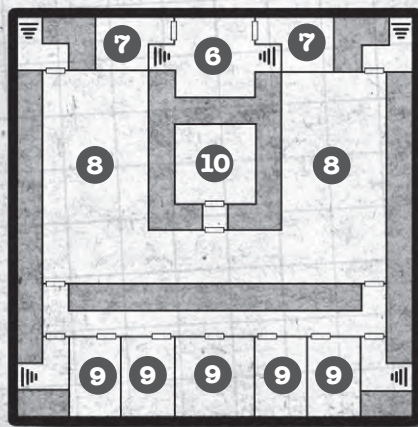
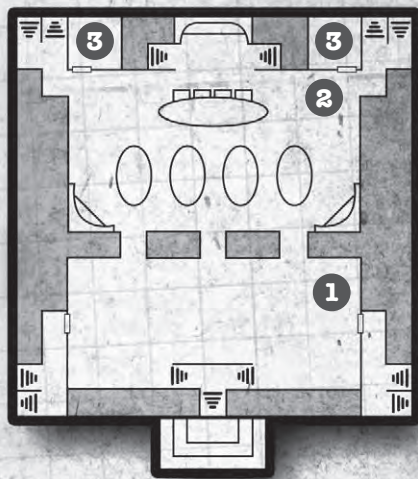
El castillo de los Herederos del Reich es una pequeña fortificación edificada en un saliente de roca de la montaña. Está rodeado de otras montañas más altas que dificultan su visión desde el aire. A su espalda, una pared de hielo y roca cae a pico a lo largo de más de doscientos metros hasta el helado lecho de un río. El único acceso por tierra al castillo es una pequeña vereda nevada que asciende hasta el saliente, cubierta por las marcas de esquís y motos de nieve.

A unos quinientos metros del inicio de la subida hay un pequeño bosquecillo de coníferas donde los mercenarios podrán permanecer ocultos el tiempo que deseen. Desde allí pueden observar la fortificación con más detalle. Se trata de un pequeño castillo con tres plantas y un patio delantero. Tiene cuatro torreones





**CASTILLO DE LOS
HEREDEROS DEL REICH**



en las esquinas de la muralla exterior, aunque una de esas torres tiene construida sobre ella una pequeña plataforma de metal, apuntalada a los muros del castillo, que se usa como pista para el aterrizaje de un helicóptero Bell 212 que se encuentra allí en estos momentos. La pista está en una de las torres que dan a la parte trasera del castillo.

Las almenas y torreones son patrullados por varios soldados, podrán contar media docena habitualmente, dos soldados en las torres que dan a la pared de hielo y una pareja en cada una de las torres delanteras. Van armados con rifles de asalto y visten con monos blancos de esquí, con un brazalete con la insignia nazi en el brazo izquierdo. De noche irán también equipados con visores nocturnos y siempre llevan unos prismáticos encima. En algún momento pueden abrirse las puertas y salir o entrar un par de motos de nieve que suelen patrullar los alrededores cada cuatro o cinco horas, excepto de noche.

Por mucho que los personajes permanezcan allí eso serán todo lo que averiguarán. No hay indicios de que el Sr. Butter esté o no en el castillo y tampoco verán al Sr. Göering. Como mucho podrán distinguir a algún tipo de oficial que sube en algún momento a una de las torres. En caso de que decidan pasar en el bosquecillo un par de días sin decidirse a entrar, el segundo día al amanecer aparecerá el Sr. Göering que saldrá en el helicóptero y se marchará de allí.

A continuación describiremos el interior del castillo y las diferentes personas que se encuentran dentro. La descripción es válida para una noche cualquiera, durante el día y dependiendo de la hora pueden estar haciendo cosas distintas, aunque es casi seguro que los personajes intenten entrar de noche.

PLANTA BAJA

Se accede al interior del castillo a través de unas elegantes escaleras de mármol que dan a una primera sala, amplia y despejada (1). En las cuatro secciones de muro que separan esta sala del comedor al Norte se pueden ver los retratos de cuatro de los principales miembros del ejército nazi en la II Guerra Mundial, de izquierda a derecha: Joseph Goebbels, Herman Göering, Adolph Hitler y Heinrich Himmler. Sus nombres están grabados sobre una placa bajo el retrato. El resto de las paredes está cubiertas por elegantes tapices y una gran placa escrita en alemán con algún tipo de juramento de lealtad al Reich.

El comedor (2) está dominado por tres gigantes cas chimeneas que permanecen encendidas día y noche. Hay cinco mesas dispuestas, cuatro de ellas tienen capacidad para 10 comensales mientras que

la que ocupa la cabecera de la sala solo tiene cuatro hermosas sillas labradas.

A la espalda de la mesa principal, unas escaleras conducen a las cocinas, en el sótano. Otras dos pequeñas habitaciones han sido reformadas para convertirlas en aseos (3).

Salvo que sea hora de comida, en esta planta no suele haber mucho movimiento de soldados, aunque sería una divertida casualidad que cuando los personajes pasaran por el comedor pudieran escuchar el sonido de una cisterna y a alguien ajustándose los pantalones tras una de las puertas de los baños, a punto de salir.

Toda la planta está iluminada por lámparas de gas y por la luz del fuego de las chimeneas.

PLANTA ALTA

Esta planta está formada únicamente por dormitorios. Los dormitorios con el número (4) pertenecen a los soldados y mandos inferiores. Son habitaciones con literas en las que pueden dormir hasta ocho soldados en cada una. Actualmente solo hay en el castillo 20 soldados y media docena de sargentos de las tropas. Hay 10 soldados y 3 sargentos repartidos por las diferentes habitaciones.

Los dormitorios marcados como (5) están reservados para los cuatro líderes actuales de los Herederos del Reich. Hanz Göering descansa en una de esas habitaciones durante la noche, el resto del día está en el sótano, en la sala de mando (8) o en la celda de seguridad, interrogando al Sr. Butter (10). Un soldado vigila permanentemente en el cruce del pasillo, día y noche.

PLANTA SÓTANO

En esta planta, aunque independizados del resto, están las cocinas (6) y los cuartos de despensa (7). Salvo que sea poco antes de alguna de las comidas, estarán vacías.

El resto de la planta lo componen principalmente dos grandes salas repletas de equipo electrónico. Ordenadores, pantallas de radar e incluso una imponente pantalla que ocupa buena parte de la pared sur y que muestra un mapamundi en el que se iluminan numerosos puntos de diferentes colores y de dudoso significado. Aunque los personajes no puedan saberlo por sí mismos, uno de esos puntos muestra la localización del submarino que a estas alturas está en el mediterráneo, camino del sur de Francia. También hay puntos que señalan la posición de los cuatro Generales de la organización, estando uno de ellos sobre el castillo, salvo que Göering haya salido ya en el helicóptero, en cuyo caso estará sobre París.



Siempre habrá varias personas en esta sala. Durante la noche habrá dos sargentos y cuatro soldados, y durante el día estarán la mayor parte de los soldados, excepto patrullas y vigilancia de los muros. Esta noche también habrá un miembro de la **Gestapo**, el cuerpo más despiadado de la organización y los de más alto rango tras los generales. Ha sido traído por Göering para dirigir el interrogatorio (y tortura) de Marcus Butter.

Las habitaciones marcadas como (9) tienen varios usos, entre ellos la función de celdas de castigo aunque normalmente se usan como pequeños almacenes donde podrán encontrar armas, munición y explosivos. La habitación central ha sido reconvertida en unas duchas para los soldados.

El acceso a la sala (10) está protegido por dos puertas y doble control de seguridad que requiere tarjeta electrónica e identificación dactilar en la primera de las puertas y exploración de retina en la segunda. Las puertas son blindadas y empotradas en el muro, de construcción totalmente distinta del resto del castillo. En el interior de la sala está el pobre Sr. Butter. Tan solo los generales y miembros de la Gestapo pueden acceder a esta sala.

Saltarse las medidas de seguridad de las puertas es muy difícil, concretamente será necesaria una tirada exitosa de 25 para abrir la cerradura electrónica, y otras dos con dificultades 28 y 32 para puentear el control dactilar y el de retina respectivamente. Si fallan una tirada por menos de 5 puntos, superarán el control que estén intentando burlar pero saltarán las alarmas en el castillo. Si fallan con un resultado todavía peor simplemente saltarán las alarmas.

También se puede acceder al interior volando las dos puertas, con una tirada de 15 para la primera puerta y 20 para segunda. La segunda puerta es más difícil porque hay que evitar causar daños al Sr. Butter. Fallar en estas tiradas por más de 5 puntos provocará daños en el exterior a cualquiera que esté demasiado cerca (daño M), derribando parte del muro.

CUBIERTA DEL CASTILLO

La planta superior del castillo está formada por cuatro torreones, uno de los cuales ha sido reconvertido en pista de aterrizaje para helicópteros (12). Un Bell 212 descansa en la pista. El otro torreón de la parte trasera del castillo es cerrado (11), mientras que los del Sur son abiertos. Hay bastante vigilancia aquí arriba: un soldado en el torreón norte, otro junto al helicóptero sobre la plataforma y tres más acompañados de un sargento que se reparten en los torreones del Sur. Los muros son patrullados cada cierto tiempo por los soldados.

El patio interior (13) está normalmente desierto, salvo por las motos de nieve que permanecen cerca de los muros cubiertas con lonas y los equipos de esquí. En total hay seis de éstas motos que pueden llevar dos pasajeros cada una y unos treinta equipos de esquí.

Es imposible intentar adivinar por donde asaltarán el castillo los mercenarios. Podrían intentar escalar la pared de roca que da al abismo tras el castillo, para ello tendrían que dar un rodeo muy grande y utilizar un equipo de escalada que no será fácil de conseguir. Aún así y si lo intentan, las tiradas de 25 tendrán una dificultad de 25 para el que abre la marcha. Los que van detrás usando las ayudas y una cuerda podrán tirar a dificultad 20. Fallar por más de 5 supone caer el último tramo subido, siempre que haya algún anclaje anterior para sujetarle. Si la tirada fuera una pifia el anclaje se rompe y algún compañero cae junto con el desafortunado personaje, sufriendo el daño adecuado.

Si lo que intentan es trepar el muro del castillo, la cosa será más fácil si tienen equipo para escalar, como un garfio que puedan lanzar o algo similar. Si no tienen equipo aún podrán intentarlo, aunque será tan difícil como la pared de hielo, con tiradas de 25 y la necesidad de no hacer ruido. El mejor punto para subir es por debajo de la plataforma del helicóptero, donde no es fácil que les vean desde los muros.

También es una opción interesante asaltar a un grupo de motos de nieve que salgan a patrullar y entrar en el recinto disfrazados con los monos blancos de los soldados.

Cuando los personajes se decidan a asaltar el castillo y lleguen hasta la planta sótano, sería interesante quitar de allí al Gestapo con cualquier excusa, de modo que no tengan que enfrentarse a él todavía y darles una opción más de sacar a Butter. De todos modos con los soldados que hay ya es un enfrentamiento muy duro.

El Sr. Butter está realmente en malas condiciones. Lo han drogado y golpeado en un intento de que descifre para ellos los manuscritos completos del profesor Lakedem. Si alguno de los personajes logra recuperarlo un poco 15 para primeros auxilios los seguirá por su propio pie, aunque con el aspecto "debilitado". En caso contrario tendrán que ayudarlo durante todo el camino, que también será un aspecto que podrá invocarse en su contra.

Si deciden huir con el helicóptero (lo más probable teniendo en cuenta que irá con ellos Marilyn), cuando logren montarse en él y vayan a despegar, si aún quieres más acción, alguno de los disparos de los neonazis dañará el depósito de combustible y Marilyn se verá obligada a realizar un aterrizaje de emergencia en la zona de bosques al sur del castillo. Seguidamente los soldados saldrán montados en las

motos de nieve, con lo que tendrán que luchar entre los árboles para intentar hacerse con algunas motos y alejarse de allí. En caso de necesidad, podrían montar tres personas en una moto, pero el riesgo de caída será mayor y la velocidad mucho menor.

Si logran salir de ésta, Marilyn tomará rumbo Sur, hacia Suiza.

PERSONAJES NO JUGADORES

YETI

Características: Fortaleza (Vivir en la montaña) 10, Reflejos (Grande y lento) 2, Voluntad (Calma) 3, Intelecto (Intuitivo) 2.

Habilidades: 🐾 Vivir en el frío 5, 🦋 Defenderse 4, 🗣️ Hablar con Ygarâl 1, 🐼 Ocultarse en la nieve 4, 🐼 Parecer más peligroso de lo que es 4, 🐼 Conocer las montañas como la palma de su mano 6.

Combate: Aguante 11, Iniciativa 3, Daño +3/+1, Defensa 12.

Armas: Sin armas (m+3).

Resistencia al daño: Piel gruesa (3).

IGARÂL

Características: Fortaleza (Enano) 4, Reflejos (Va a su ritmo) 3, Voluntad (Seren) 6, Intelecto (Sensitivo) 5.

Habilidades: 🐾 Caminar por la montaña 5, 🦋 Cazar con cuchillo 4, 🗣️ Hablar con Yetis 3, 🐼 Lo que ve y oye 5, 🐼 Pasar desapercibido 5, 🐼 Ocultar la verdad 6, 🗺️ Medicina natural 5, 🗺️ Saber druídico de la Naturaleza 7.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 3, Daño +3/+1, Defensa 13.

Armas: Sin armas (m+2), Cuchillo (C+2).

Resistencia al daño: Ropa de invierno 1.

MARILYN MATHIESON

Características: Fortaleza (Ha cargado muchas veces la bodega) 3, Reflejos (¡Esa montaña no debería estar ahí!) 6, Voluntad (Le gusta divertirse) 4, Intelecto (Culta) 4.

Habilidades: 🦋 Movimientos acrobáticos 5, 🦋 Entrenamiento con armas 4, 🗣️ Discutir con los pasajeros 3, 🐼 Ocultar contrabando 6, 🐼 Maquillar la verdad 4, 🗺️ Aliada del Grial 4, 🗺️ Idiomas europeos 4, 🦋 Pilotar durante horas 7.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 8, Daño +1/+1, Defensa 16.

Armas: Sin armas (m+1), S&W M29 (m+M+1).

Resistencia al daño: Ropa reforzada de piloto (2)

SOLDADOS NEONAZIS

Secuaces

Características: Fortaleza (Duro de pelar) 3, Reflejos (Siempre falla el primer disparo) 3, Voluntad (Intolerante) 3, Intelecto (Adoctrinado) 2.

Habilidades: 🦋 Entrenamiento paramilitar 4, 🦋 Romper cabezas 4, 🐼 Odio racial 3, 🐼 Vigilar 3, 🐼 Negarlo todo 2, 🗺️ Menos culto de lo que piensa 2, 🦋 Seguir órdenes 5.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 3, Daño +1/+1, Defensa 12.

Armas: Sin armas (m+1), Ruger SS (m+M+1), Steyr AUG (C+M+1).

Resistencia al daño: Chaleco táctico 8 (contra balas), 4 (contra otras fuentes de daño).

SARGENTO NEONAZI

Características: Fortaleza (Buenos genes) 3, Reflejos (Como una olla a presión) 3, Voluntad (Ira contenida) 4, Intelecto (Educado) 4.

Habilidades: 🦋 Entrenamiento paramilitar 5, 🦋 Dar palizas 5, 🗣️ Argumentos de supremacía aria 5, 🐼 Pasar inspección 4, 🐼 Mentir a los reclutas 5, 🗺️ Historia del Reich 5, 🦋 Interrogatorio doloroso 5.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 6, Daño +2/+1, Defensa 13.

Armas: Sin armas (m+2), Ruger SS (m+M+1), Steyr AUG (C+M+1).

Resistencia al daño: Chaleco táctico 8 (contra balas), 4 (contra otras fuentes de daño).

ASESINO DE LA GESTAPO

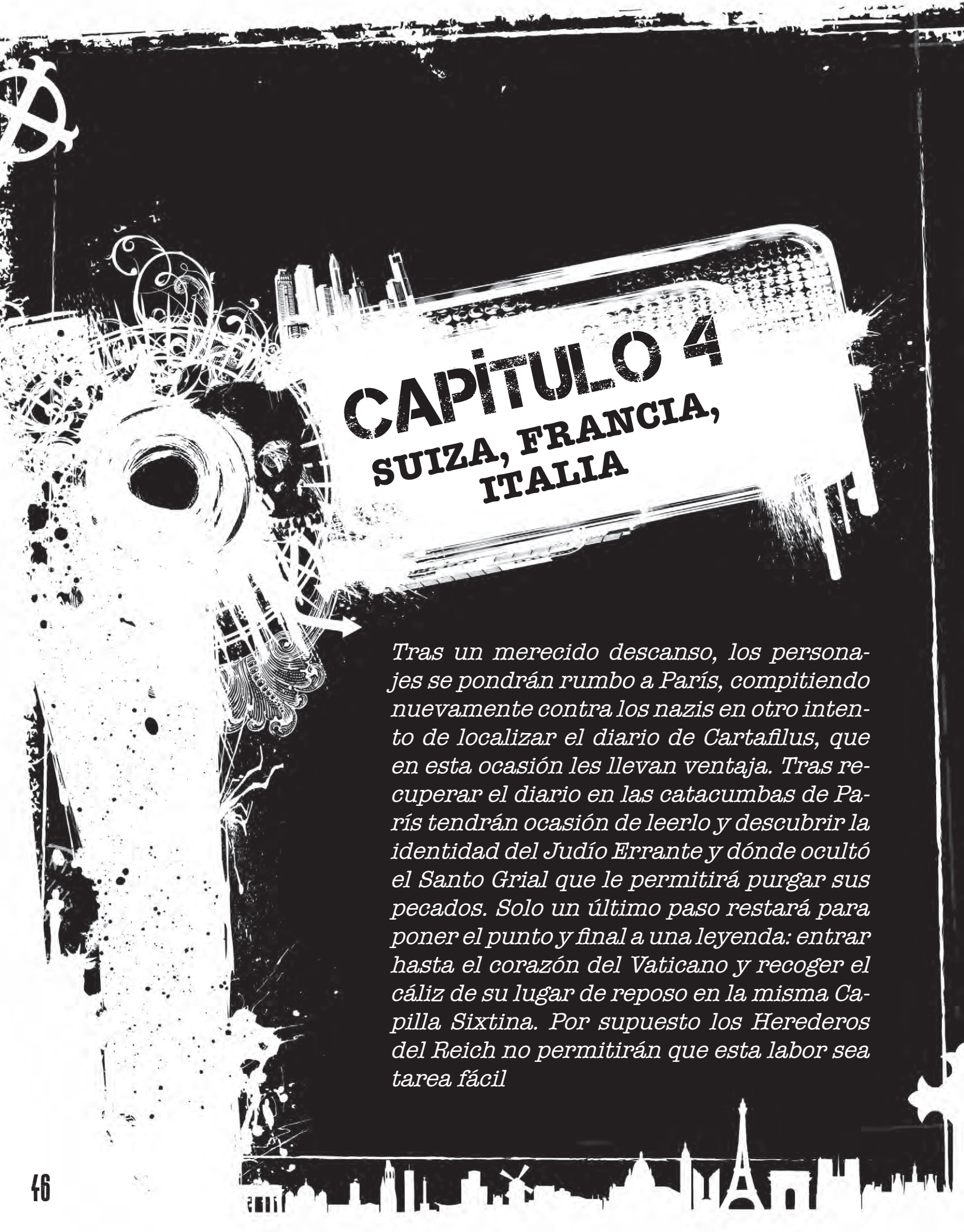
Características: Fortaleza (Imparable) 5, Reflejos (Ver y disparar) 5, Voluntad (Incapaz de empatizar) 4, Intelecto (Frio y calculador) 4.

Habilidades: 🦋 Moverse por terreno urbano 4, 🦋 Matar de un disparo 6, 🗣️ Trato cordial 3, 🐼 Vigilar a su víctima 6, 🐼 Escondarse 5, 🐼 Mentirse incluso a sí mismo 4, 🗺️ Sieg Heil! 5, 🦋 Investigar coartadas 5.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 8, Daño +2/+1, Defensa 16.

Armas: Sin armas (m+2), Ruger SS (m+M+1), Steyr AUG (C+M+1).

Resistencia al daño: Chaleco táctico mejorado 9 (contra balas), 4 (contra otras fuentes de daño).



CAPÍTULO 4

SUIZA, FRANCIA, ITALIA

Tras un merecido descanso, los personajes se pondrán rumbo a París, compitiendo nuevamente contra los nazis en otro intento de localizar el diario de Cartaflus, que en esta ocasión les llevan ventaja. Tras recuperar el diario en las catacumbas de París tendrán ocasión de leerlo y descubrir la identidad del Judío Errante y dónde ocultó el Santo Grial que le permitirá purgar sus pecados. Solo un último paso restará para poner el punto y final a una leyenda: entrar hasta el corazón del Vaticano y recoger el cáliz de su lugar de reposo en la misma Capilla Sixtina. Por supuesto los Herederos del Reich no permitirán que esta labor sea tarea fácil

EL MUSEO CARNAVALET

Por fin se pondrán todos a salvo en algún lugar de Suiza, en un hotel de montaña con todo tipo de comodidades que Marilyn se encargará de conseguir y el Sr. Butter de pagar. Allí podrán recuperarse del encuentro con los Herederos del Reich y escuchar del propio Marcus Butter la información que hayan conseguido obtener de los papeles del profesor Lakedem.

El Sr. Butter fue sometido a numerosas torturas e interrogatorios mientras estuvo en manos de los nazis. Éstos le entregaron los documentos del profesor para que los estudiara y les contara lo que pudiese deducir de ellos, mientras seguían la pista de la tumba de Duduloeus al igual que los mercenarios. El Sr. Butter estudió los papeles, y aunque no está seguro de cuánto les contó a los nazis, sospecha que es mucho más de lo que le gustaría.

Efectivamente y tal como se temían, el profesor decidió que no era seguro dejar el diario de Cartafilus en la tumba de Duduloeus al perder los documentos, de modo que viajó hasta Alemania y se llevó consigo el diario para esconderlo en un nuevo lugar. Esta vez, temiendo poder perder los papeles por segunda vez decidió establecer algún tipo de claves que solo fuesen fáciles de interpretar para el judío o algún estudioso de su historia como el propio profesor, o el mismo Sr. Butter.

Tras varios días leyendo y releendo los documentos, el Sr. Butter llegó a la conclusión de que el profesor había dejado el diario en manos del escritor que realizó el "segundo resumen" de la vida del judío: **Eugène Sué**. Sin embargo, según se deja deducir de los escritos del profesor, el diario no está esta vez en la tumba de Sué, sino "en el propio Sué", lo que en opinión del Sr. Butter significa que están ocultos detrás del único retrato conocido que hay del señor Eugène Sué: el que realizó para él su buen amigo el pintor **Lepaulle**, que durante el siglo pasado se exhibió en el **museo Carnavalet**, en **París**.

Está claro que los nazis han logrado sacar mucha información a su prisionero durante los días que ha estado allí y es más que probable que en algún momento les diera algún dato sobre Sué, sobre París o sobre el Carnavalet. Seguramente ya se les habrán adelantado, de modo que no tienen tiempo que perder. Ya que si los nazis consiguen el diario antes que ellos, ya pueden dar por perdido el Grial. De hecho, si los personajes dejaron pasar unos días y vieron a Göering marcharse en el helicóptero, en el panel de la planta sótano del castillo su posición estaba marcada sobre París, detalle que podría recordar alguno de los personajes.

Unas cuántas llamadas lo dejarán todo preparado en pocas horas para salir en un vuelo privado desde Zúrich hasta París. Marilyn y los mercenarios prepararán una lista con el equipo que consideren necesario, el cual les estará esperando en el aeropuerto. Llegarán a París de noche, sobre las dos de



la madrugada y lo primero que harán será tratar de conseguir el cuadro del museo. Antes de ir en su busca, el Sr. Butter les habrá conseguido una pequeña impresión en blanco y negro del retrato, para que puedan localizarlo. No se ve demasiado bien pero les permitirá identificarlo al verlo.

PALACIO Y MUSEO CARNAVALET

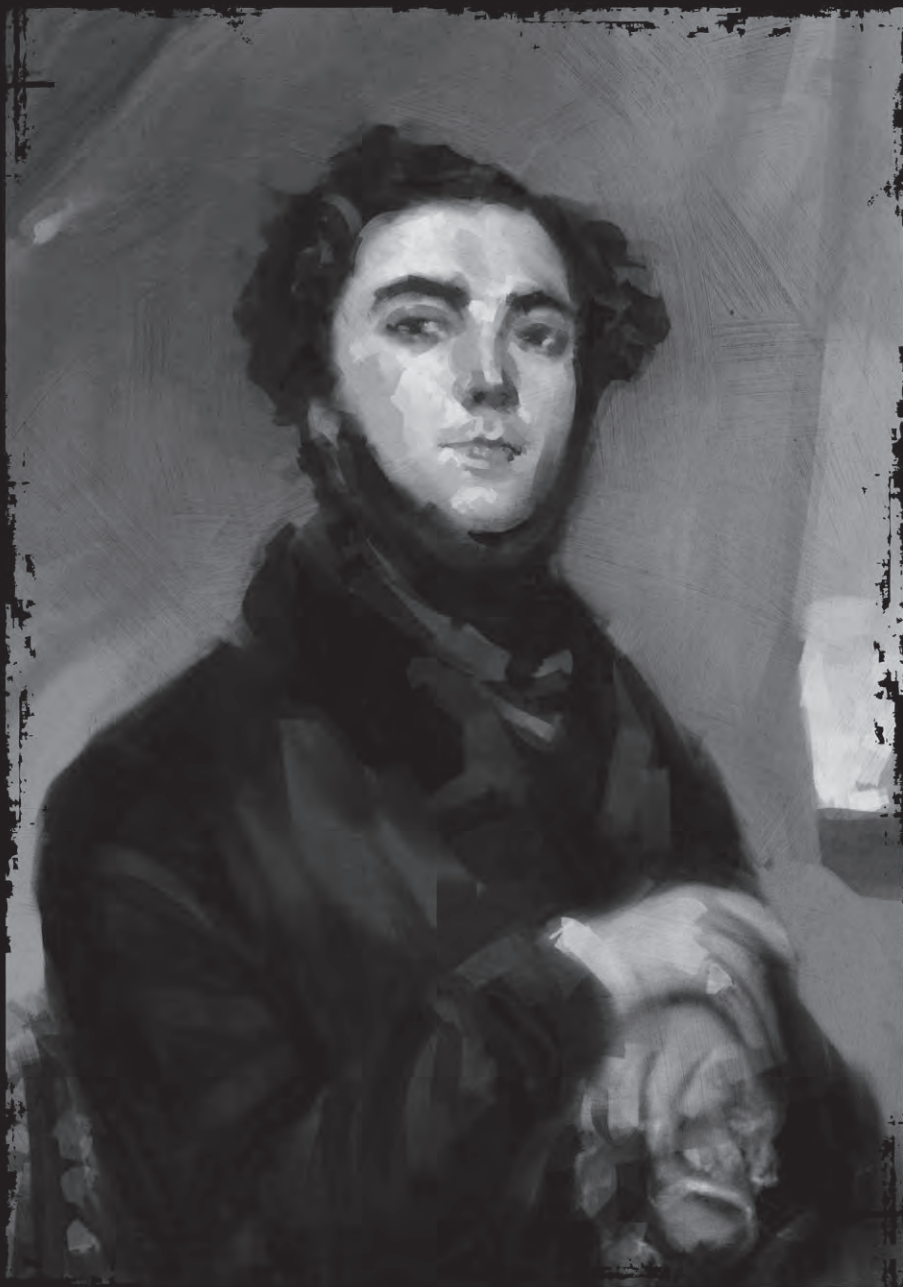
El palacio está en el antiguo barrio del Marais, en París. Fue construido hacia 1545 y en 1880 se con-

virtió en museo dedicado a la historia de París (monumentos, costumbres, hombres célebres, etc.). Actualmente el museo es propiedad de **Monsieur Adam Dupuy**, un mundialmente famoso pintor francés que adquirió el museo hace menos de un año. Dupuy ha reconvertido el museo en su vivienda particular, aunque pasa la mayor parte del tiempo de viaje y apenas está en París. Durante la redecoración que sufrió el museo al ser de nuevo convertido en una vivienda, la mayor parte de las obras (que también fueron adquiridas por Dupuy junto con el palacio) fueron a parar al sótano, excepto algunas muy notables que aún decoran las diferentes salas.

El palacio está a 500 metros de la **Isla de St. Louis**, en pleno centro de París, muy cerca de Notre Dame y el Louvre. Es una zona que se ha mantenido con pocas diferencias a lo largo de los últimos años salvo por algunas remodelaciones, gracias a la intervención del gobierno francés que logró impedir la entrada a saco de las grandes compañías en el centro de la ciudad. La zona está, por supuesto, bien vigilada por la policía francesa.

Cuando los personajes rondan la zona comprobarán que hay numerosísimos paseantes disfrutando de las vistas de París de noche. El Sena está siendo surcado por docenas de barcos, grandes y pequeños, que ofrecen a los turistas una agradable cena mientras les muestran desde el río las grandes maravillas de la ciudad, espléndidamente iluminadas.

En un primer vistazo, el palacio parece deshabitado. Monsieur Dupuy se encuentra en Hong Kong presentando una exposición y lleva casi dos semanas fuera de Francia. Sin embargo una tirada de 20 por parte de los mercenarios les permitirá distinguir fugazmente una luz en una de las ventanas del piso superior, probablemente de una linterna.



La verja que rodea todo el palacio está plagada de cámaras de seguridad. Si algún personaje intenta echar un vistazo, podrá comprobar que las cámaras no están en funcionamiento. Si intentan saltar la verja sin más, no tendrán ningún problema ya que todas las alarmas han sido desactivadas por los miembros de los Herederos del Reich que en este momento están dentro del palacio.

El palacio es enorme y aunque logren entrar en él apenas si escucharán los movimientos de los nazis. En un momento dado escucharán una voz hablar en alemán a través de un comunicador. Si pueden entender lo que dice, se darán cuenta de que han encontrado el cuadro de Sué y el diario. Al instante verán aparecer a dos tipos altos y rubios que se dirigen al sótano.

Los Herederos del Reich han enviado un grupo de cinco soldados a hacerse con el diario, encabezados por un asesino de la Gestapo. Tras asaltar el palacio y desconectar las alarmas, el grupo se dividió en parejas que han pasado horas explorando la casa hasta dar con el retrato. Para entrar y salir han usado la enorme red de saneamiento de la ciudad y desde el Sena se han abierto paso hasta la vivienda por los oscuros y malolientes túneles. En el río está esperando una lancha para salir de la ciudad.

Tras dar aviso de que han encontrado el retrato, los diferentes grupos salen de la casa rápidamente. Los primeros en salir son el asesino y su pareja, tras ellos va el grupo al que han escuchado los mercenarios y por último la pareja que estaba explorando el piso superior, que llegarán poco después. Según el curso de acción que tomen los mercenarios, podrían enfrentarse a los grupos por separado o podrían darles alcance la pareja de la planta superior. Si hay problemas, el soldado que va con el asesino se marchará con el diario hacia la lancha, mientras el asesino se vuelve para enfrentarse a los personajes.

No se proporcionan planos del museo o las catacumbas porque no son necesarios para la historia. El museo no debería ser objeto de ninguna pelea para evitar que la policía se inmiscuya, y las catacumbas no son más que parte del camino entre escenarios de nuestra historia. Si el Director de Juego prefiere darle un mayor papel a estos escenarios puede improvisarlos utilizando algunos bocetos. Después de todo, los personajes no invertirán mucho tiempo allí.

En el sótano podrán encontrar el retrato de Sué con la parte de atrás rasgada. Un vistazo al cuadro les puede provocar una gran sorpresa si sacan una tirada de 15: si a Eugène Sué le ponen unas canas, lo hacen envejecer ligeramente y le quitan la barba... ¡se parece muchísimo a Marcus Butter! La primera sorprendida y que abrirá los ojos como platos ante el descubrimiento será Marilyn. Éste sería

el momento ideal para la aparición de la pareja que viene tras ellos desde la planta superior del palacio.

Por supuesto, los personajes deberían poder dar alcance al soldado que huye por los túneles antes de que llegue al río. Al final de los túneles tienen unos equipos de buceo con los que pueden llegar a nado hasta la lancha que les espera flotando en la corriente y el soldado tendrá que ponérselo y guardar en una bolsa impermeable el diario, lo que dará tiempo a que al menos un mercenario le coja. En caso necesario, pueden acudir un soldado y un sargento con la lancha hasta la entrada a los túneles. Si quieres calcularlo, haz una tirada y quédate con el dado Central. Ese será el número de asaltos que tarden.

EL DEDO DE DIOS

Los mercenarios se reunirán con el Sr. Butter en el hotel, donde todos tienen hechas reservas en lujosas habitaciones y todos los gastos pagados. El Sr. Butter se negará a cualquier tipo de conversación hasta después de que todos se hayan aseado y disfrutado de una fantástica cena. Pasado ese tiempo, y suponiendo que no hayan cometido algún imperdonable error que haga que los Herederos del Reich hayan podido seguirles la pista hasta el hotel, se reunirán todos en la gran suite del Sr. Butter a tomar la última copa y ojear el diario del judío errante.

Suponiendo que hayan notado el parecido de Marcus Butter y el retrato de Sué, si deciden abordar el tema, el Sr. Butter tan solo sonreirá y comentará con algo de tristeza lo poco que ha cambiado su rostro a pesar de los siglos y las diferentes vidas, explicándoles que se vio obligado a permitir a su amigo Lepaulle que le hiciese un retrato ya que se había convertido en un famoso autor literario y no tenía sentido negarse. Admitirá que probablemente fue un error pero le restará importancia.

Marcus reconocerá que, efectivamente, él es José Cartafilus, el judío eterno. Nació dos años antes que Cristo, al que injurió y golpeó con una vara durante su trayecto hacia el monte, falta por la que aún está cumpliendo castigo. Han pasado muchas vidas desde aquello y ya tan solo es capaz de cazar algunos fragmentos de recuerdo y tan solo en sus pesadillas es capaz de recordar los peores momentos de su vida, tan reales como si acabaran de suceder.

Cartafilus se disculpará con Marilyn por haberla mentado a ella y al resto de los miembros de la Alianza, a los que se referirá como "hermanos". Le prometerá que una vez encuentren el paradero del Grial en su diario y pueda cumplir al fin con su des-



tino, alcanzando el perdón, dejará el Sagrado Cáliz en manos de la Alianza.

Evitará hablar de sí mismo y de su vida, pero les permitirá quedarse y escuchar, si lo desean, la lectura del diario que así comienza:

"Mi nombre es José Cartafilus y soy inmortal a causa de mis pecados..."

La lectura del diario les llevará muchas horas y todos y cada uno tendrán ocasión de leer una parte. En muchos puntos podrán ver como Marcus cierra los ojos como si recordara los antiguos momentos vividos, otras veces lo verán contener las lágrimas cuando el diario recuerda malos momentos o amigos perdidos en el tiempo. Hacia el amanecer llegarán a la parte que les interesa:

"He viajado hasta Roma para reencontrarme con mi buen amigo el pintor. Ha encontrado un sitio fabuloso para esconder el Grial y tras escuchar su sugerencia he aceptado. Ya está en lugar seguro y allí permanecerá hasta la próxima era. Cuando lo necesite, el propio Dios me señalará dónde se encuentra."

Esa parte del texto está fechada en el año 1509. No es difícil de averiguar e incluso es posible que algún jugador lo sepa. Será necesaria una tirada de  a dificultad 12 para determinar que el pintor a que hace referencia el texto es Miguel Ángel, quien se hallaba pintando por esas fechas la bóveda de la Capilla Sixtina. El lugar donde ha ocultado Cartafilus el Grial es en la propia bóveda de la capilla, donde Miguel Ángel pintó a Dios tocando con su dedo el dedo extendido de Adán.

El hallazgo será celebrado con champán y los mercenarios podrán seguir leyendo el diario del judío hasta el día en que lo entregó al joven Aarón. El Sr. Butter se pondrá inmediatamente manos a la obra para preparar todo lo necesario para viajar hasta Roma esa misma tarde.

EL VATICANO

El Vaticano es un lugar que no ha sufrido modificaciones en el último siglo. Permanece separado del resto de Roma y de sus grandes y lujosos edificios como si estuviese anclado en el pasado. Las únicas señas de modernidad están en sus fuertes medidas de seguridad y en el cambio que ha experimentado la Guardia Vaticana que, pese a mantener sus ropas de extravagantes colores, ahora va acompañada de algunas armas modernas para disuadir a posibles agresores.

Llegar hasta la Capilla Sixtina, saltándose los controles de seguridad e infiltrándose en el edificio bajo la protección de la noche es algo prácticamente imposible. Sin embargo, de día y formando parte de un nutrido y variopinto grupo de visitantes, es lo más

sencillo del mundo. Lo piensen como lo piensen, la mejor manera de estar en la capilla durante la noche (único momento en que no hay visitantes) es quedándose en ella durante una de las visitas, preferiblemente durante la última del día. Si a los personajes no se les ocurre, será el Sr. Butter o Marilyn quienes sugieran la idea.

La visita a los museos comienza en la zona norte del Vaticano, visitando en primer lugar el pabellón del Belvedere, cruzando el patio de la Pigna, la biblioteca y el patio del Belvedere, continúa con el palacio de Fontana y la subida al torreón de Nicolás IV, desde allí a través del patio de San Dámaso hasta, por fin, la Capilla Sixtina, plato fuerte de la visita sin duda alguna. Durante todo el trayecto hay numerosas salas cerradas y rincones donde poder "extrañarse" del resto de la excursión. La única dificultad de este modo de infiltrarse la representan un par de perros que, acompañados por dos miembros de la Guardia Vaticana, recorren todas las salas después de la última visita, antes de cerrar los museos. Puedes usar las características de Meuchelmörder (apéndice) para los perros. Una vez se marchen los guardias, las salas permanecen cerradas hasta la primera visita del día siguiente.

Sería una buena idea que averiguasen el detalle de los perros antes de decidir colarse en el Vaticano. Además, si han de llegar de algún modo hasta el techo de la capilla, necesitarán algunos aparejos que habrán de ocultar antes. Si deciden ocultarse muchos personajes en un mismo sitio, será más fácil que los perros identifiquen un olor extraño. Si tienen la mala suerte de ser detectados y no logran impedir que den la alarma, pronto se verán rodeados por un montón de Guardias armados que intentarán detenerlos. Aunque quizá ellos no lo deduzcan por la adrenalina del momento, la Guardia Vaticana no matará a nadie dentro del recinto, de hecho evitará cualquier confrontación que dañe alguna de las valiosas obras de arte. Sin embargo, también son expertos en lucha cuerpo a cuerpo y disponen de porras aturdidoras.

Si han logrado llegar con éxito hasta la Capilla Sixtina y han llevado consigo los medios para acceder hasta el techo, descubrirán que no tienen modo de localizar el cáliz, ya que no hay aberturas de ningún tipo, sino solamente el techo cubierto de pintura de hace siglos. El único modo de llegar hasta el Grial consiste en romper parte del techo, alrededor del dedo de Dios, hasta llegar a una pequeña cavidad donde se oculta un viejo cofre de metal, muy dañado por el paso del tiempo.

Por supuesto causarán un daño irreparable a la obra maestra de Miguel Ángel que provocará mucho más que indignación en todo el mundo.

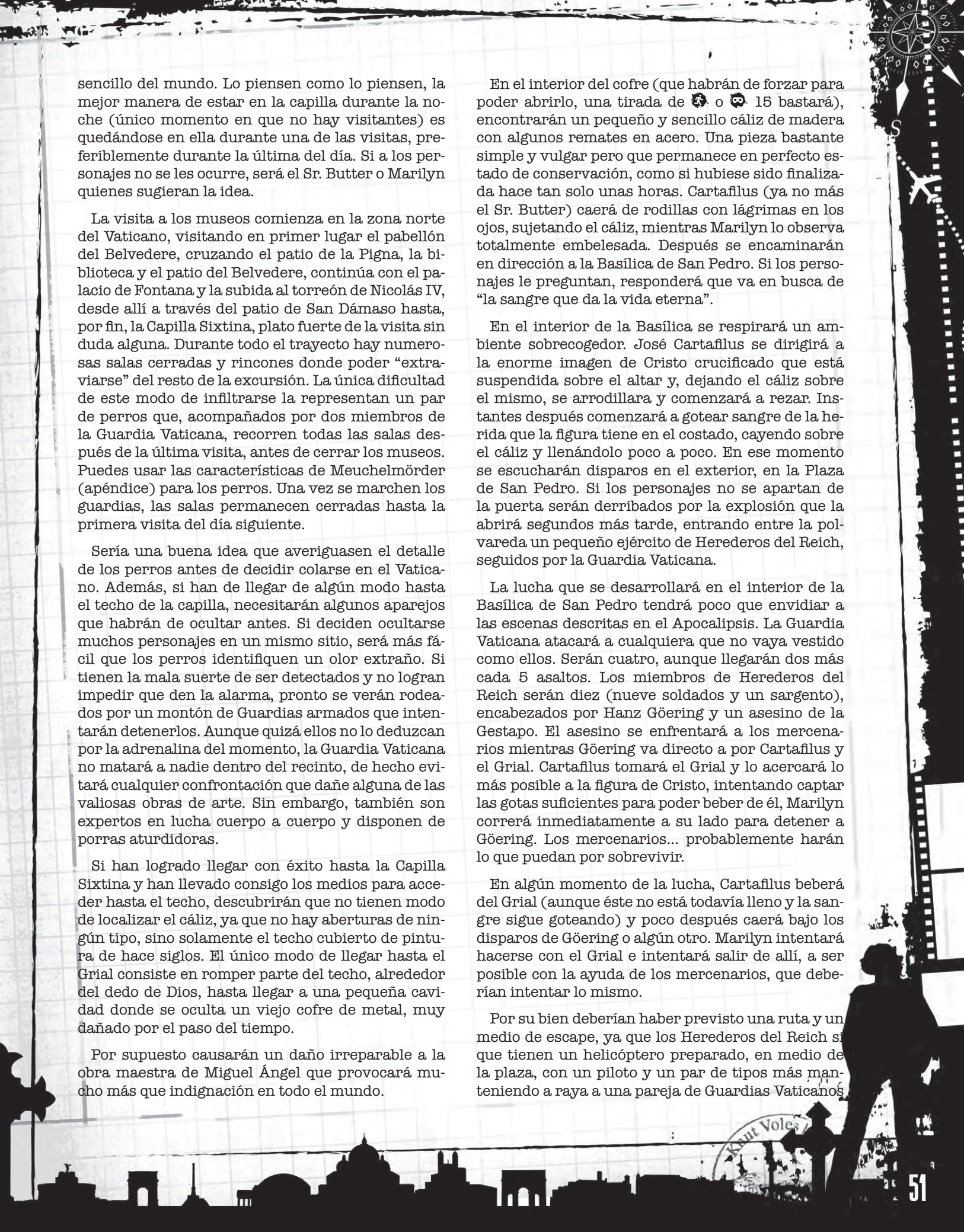
En el interior del cofre (que habrán de forzar para poder abrirlo, una tirada de  o  15 bastará), encontrarán un pequeño y sencillo cáliz de madera con algunos remates en acero. Una pieza bastante simple y vulgar pero que permanece en perfecto estado de conservación, como si hubiese sido finalizada hace tan solo unas horas. Cartaflus (ya no más el Sr. Butter) caerá de rodillas con lágrimas en los ojos, sujetando el cáliz, mientras Marilyn lo observa totalmente embelesada. Después se encaminarán en dirección a la Basílica de San Pedro. Si los personajes le preguntan, responderá que va en busca de "la sangre que da la vida eterna".

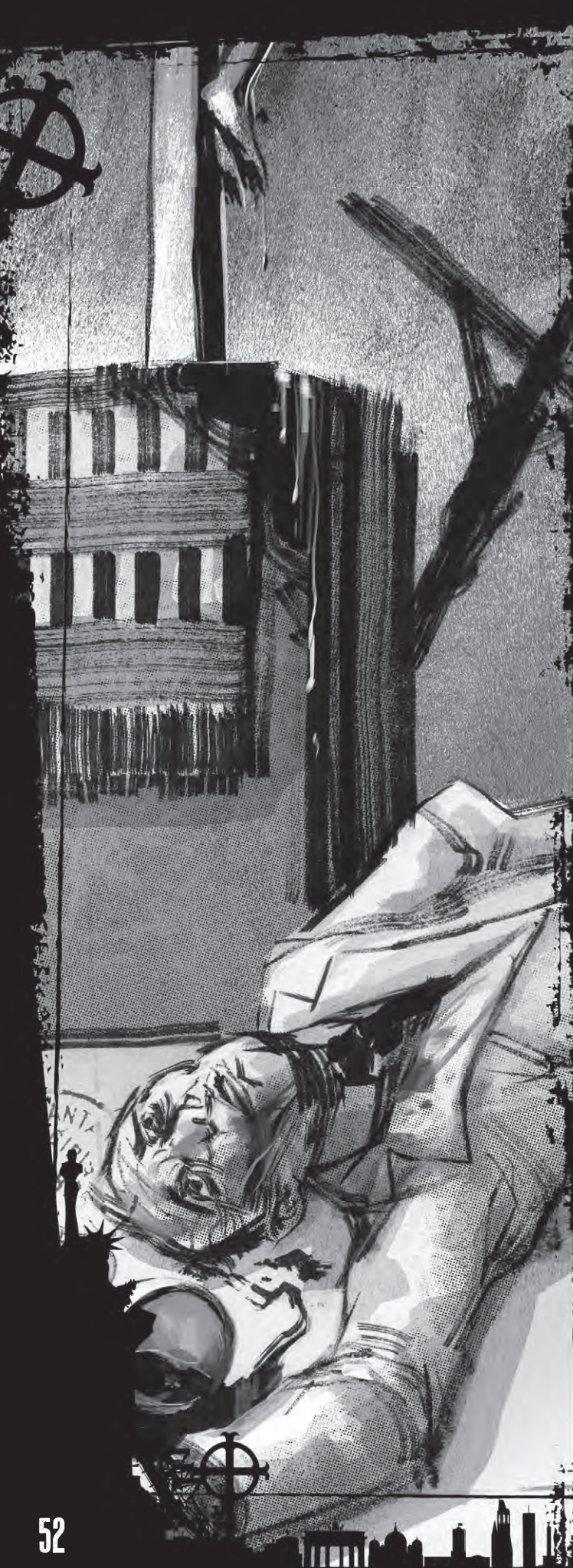
En el interior de la Basílica se respirará un ambiente sobrecogedor. José Cartaflus se dirigirá a la enorme imagen de Cristo crucificado que está suspendida sobre el altar y, dejando el cáliz sobre el mismo, se arrodillará y comenzará a rezar. Instantes después comenzará a gotear sangre de la herida que la figura tiene en el costado, cayendo sobre el cáliz y llenándolo poco a poco. En ese momento se escucharán disparos en el exterior, en la Plaza de San Pedro. Si los personajes no se apartan de la puerta serán derribados por la explosión que la abrirá segundos más tarde, entrando entre la polvareda un pequeño ejército de Herederos del Reich, seguidos por la Guardia Vaticana.

La lucha que se desarrollará en el interior de la Basílica de San Pedro tendrá poco que envidiar a las escenas descritas en el Apocalipsis. La Guardia Vaticana atacará a cualquiera que no vaya vestido como ellos. Serán cuatro, aunque llegarán dos más cada 5 asaltos. Los miembros de Herederos del Reich serán diez (nueve soldados y un sargento), encabezados por Hanz Göering y un asesino de la Gestapo. El asesino se enfrentará a los mercenarios mientras Göering va directo a por Cartaflus y el Grial. Cartaflus tomará el Grial y lo acercará lo más posible a la figura de Cristo, intentando captar las gotas suficientes para poder beber de él, Marilyn correrá inmediatamente a su lado para detener a Göering. Los mercenarios... probablemente harán lo que puedan por sobrevivir.

En algún momento de la lucha, Cartaflus beberá del Grial (aunque éste no está todavía lleno y la sangre sigue goteando) y poco después caerá bajo los disparos de Göering o algún otro. Marilyn intentará hacerse con el Grial e intentará salir de allí, a ser posible con la ayuda de los mercenarios, que deberían intentar lo mismo.

Por su bien deberían haber previsto una ruta y un medio de escape, ya que los Herederos del Reich si que tienen un helicóptero preparado, en medio de la plaza, con un piloto y un par de tipos más manteniendo a raya a una pareja de Guardias Vaticanos.





a base de ráfagas de la ametralladora ligera del helicóptero.

Esta es la escena final, así que todo el mundo debería apostar el todo por el todo. Es posible que algunos personajes pierdan la vida tratando de escapar, y que otros se salven lamentando la pérdida de sus compañeros. En cualquier caso, al día siguiente lo ocurrido aquí será noticia internacional.

DESENLACE

José Cartafileus ha muerto y quién sabe si habrá sido para siempre. Los personajes tienen en sus manos el sagrado cáliz de Cristo, más conocido como el Santo Grial, que ha sido buscado a lo largo de los últimos dos mil años por personas de todo tipo. Marilyn se pondrá en contacto con los miembros de la Alianza, que se presentarán para reclamar el Grial y ponerlo en lugar seguro a salvo de los locos habitantes del planeta. Antes de despedirse de ellos, Marilyn les entregará una carta firmada por el Sr. Marcus Butter en la que les agradece su inestimable ayuda y les comunica que hay una transferencia de 5.000.000€ a la espera de una llamada de alguien que diga la palabra clave "Buttadeo" y el número de cuenta a la que debe ser enviada dicha cantidad. Según Marilyn, la carta y los preparativos de la transferencia los realizó durante el viaje a Italia. Después de esto, los miembros de la Alianza se encargarán de conseguirles un vuelo de regreso a Nueva York.

Por supuesto, los mercenarios tienen un nuevo y letal enemigo en los Herederos del Reich que, sin duda, clamaran venganza antes de lo que imaginan...

FIN

PERSONAJES NO JUGADORES

SOLDADO NEONAZI

Secuaces

Características: Fortaleza (Duro de pelar) 3, Reflejos (Siempre falla el primer disparo) 3, Voluntad (Intolerante) 3, Intelecto (Adoctrinado) 2.

Habilidades:  Entrenamiento paramilitar 4,  Romper cabezas 4,  Odio racial 3,  Vigilar 3,  Negarlo todo 2,  Menos culto de lo que piensa 2,  Seguir órdenes 5.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 3, Daño +1/+1, Defensa 12.

Armas: Sin armas (m+1), Ruger SS (m+M+1), Steyr AUG (C+M+1).



Resistencia al daño: Chaleco táctico 8 (contra balas), 4 (contra otras fuentes de daño).

SARGENTO NEONAZI

Características: Fortaleza (Buenos genes) 3, Reflejos (Como una olla a presión) 3, Voluntad (Ira contenida) 4, Intelecto (Educado) 4.

Habilidades: 🎯 Entrenamiento paramilitar 5, 🎯 Dar palizas 5, 🎯 Argumentos de supremacía aria 5, 🎯 Pasar inspección 4, 🎯 Mentir a los reclutas 5, 🎯 Historia del Reich 5, 🎯 Interrogatorio doloroso 5.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 6, Daño +2/+1, Defensa 13.

Armas: Sin armas (m+2), Ruger SS (m+M+1), Steyr AUG (C+M+1).

Resistencia al daño: Chaleco táctico 8 (contra balas), 4 (contra otras fuentes de daño).

ASESINO DE LA GESTAPO

Características: Fortaleza (Imparable) 5, Reflejos (Ver y disparar) 5, Voluntad (Incapaz de empatizar) 4, Intelecto (Frío y calculador) 4.

Habilidades: 🎯 Moverse por terreno urbano 4, 🎯 Matar de un disparo 6, 🎯 Trato cordial 3, 🎯 Vigilar a su víctima 6, 🎯 Escondarse 5, 🎯 Mentirse incluso a sí mismo 4, 🎯 Sieg Heil! 5, 🎯 Investigar coartadas 5.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 8, Daño +2/+1, Defensa 16.

Armas: Sin armas (m+2), Ruger SS (m+M+1), Steyr AUG (C+M+1).

Resistencia al daño: Chaleco táctico mejorado 9 (contra balas), 4 (contra otras fuentes de daño).

HANZ GÖERING

Características: Fortaleza (Buenos genes) 4, Reflejos (Rápido como el rayo) 4, Voluntad (Frío como el hielo) 5, Intelecto (Malévolo) 7.

Habilidades: 🎯 Cuida su cuerpo 5, 🎯 Escapar en el último minuto 4, 🎯 Disparar primero 5, 🎯 Son-sacar información 6, 🎯 Escabullirse entre el bullicio 3, 🎯 Engañar a todos 7, 🎯 Ideario del Reich 7, 🎯 Formado en colegios caros 6, 🎯 Estratega militar 4, 🎯 Tecnología punta 3.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 7, Daño +2/+1, Defensa 14.

Armas: Sin armas (m+2), Ruger SS (m+M+1).

Resistencia al daño: Chaleco táctico mejorado 9 (contra balas), 4 (contra otras fuentes de daño).

Complicación: Subestima especialmente a los miembros minorías étnicas, a los que considera infraseres.

GUARDIAS SUIZOS

Secuaces

Características: Fortaleza (Firme) 4, Reflejos (Movimientos calculados) 4, Voluntad (Disciplinado) 3, Intelecto (Cultivado) 3.

Habilidades: 🎯 Patrullar 5, 🎯 Formación militar 4, 🎯 Alabarda 6, 🎯 Tratar con los turistas 4, 🎯 Vigilar discretamente 5, 🎯 Religión católica 4, 🎯 Tienen estudios 4, 🎯 Idiomas europeos 2.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 15.

Armas: Sin armas (m+2), Alabarda (M+2), Beretta 92F (m+M+1), Táser (C+2).

Resistencia al daño: Coraza RD 5 (contra armas cuerpo a cuerpo) RD 3 (contra otras fuentes de daño).

APÉNDICE

EL SISTEMA HITOS

Aunque se ofrecen 5 personajes pregenerados y listos para jugar, es posible que quieras que tus jugadores se creen sus propios personajes.

Tienen **18 puntos para repartir entre las 4 características**, que deberán tener una frase o palabra adecuada, y **35 puntos a repartir entre habilidades**. Estas son libres, pero acuérdate de que tengan habilidades que al menos representen su Percepción, su Forma Física, su Interacción Social, su Combate, su Subterfugio, su Cultura y su Profesión. También tendrán **4 hitos** (eventos importantes que hayan marcado su vida) y una Complicación. Es importante también que los personajes tengan un Concepto, que describa brevemente lo que son. Todos ellos contarán con **5 puntos de Drama**.

Si lo prefieres, puedes hacerlos más o menos poderosos, permitiendo que tengan más o menos puntos en características y habilidades.

También será preciso calcular la Iniciativa, Puntos de Resistencia y Bonificación al daño de los personajes, que se detallan más adelante, en la página 56.

RASGOS DE LOS PERSONAJES

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. Están constituidos por una serie de puntuaciones y aspectos que nos dicen como son, en que destacan y cuáles son sus puntos débiles.

CARACTERÍSTICAS

Las características son las capacidades primarias del personaje que nos dicen cómo es. Son cuatro, dos físicas y dos mentales. Cada una engloba realmente un buen número de cualidades distintas, pero en aras de la abstracción vamos a considerar cada una

como un todo uniforme, asignando una única puntuación a cada característica:

- **Fortaleza:** representa la fuerza, el aguante, la resistencia. Los personajes con mayor fortaleza serán habitualmente más grandes y duros que el resto, más peligrosos cuando luchan sin armas y más difíciles de tumbar.
- **Reflejos:** es la rapidez de reacción, la coordinación y también la habilidad manual. Los personajes con mayores reflejos reaccionan antes, tienen movimientos más precisos y mejor equilibrio.
- **Intelecto:** refleja la inteligencia del personaje, su capacidad de razonamiento, pero también su astucia y su capacidad de memoria. Los personajes con un intelecto superior aprenden más rápido y adquieren conocimientos más fácilmente. También la percepción depende del Intelecto.
- **Voluntad:** esta característica se refiere presencia, el porte, del personaje, su autoconfianza y seguridad, y también su tesón y aplomo. Los personajes con una gran voluntad resultan magnéticos para los demás y son capaces de resistir grandes presiones físicas y mentales.

Cada característica tiene un rasgo descriptivo, una frase o palabra que ilustre como se ve tu personaje debido a su puntuación en la característica. Este sirve para describir al personaje y dar una imagen de sus características sin aludir a los valores numéricos, para insuflarle vida más allá de las estadísticas de juego. Además, cada rasgo actúa como un aspecto.

HITOS

Los hitos nos dicen cosas de la vida del personaje y nos ayudan a entender cómo ha llegado a ser quien es. Cada hito es una frase descriptiva sobre el personaje que representa un momento en su historia. No se trata de cualidades positivas o negativas,

sino que son momentos que definen cómo es el personaje y que pueden tanto beneficiarle como perjudicarlo, dependiendo de la ocasión. Los hitos son un tipo de aspectos.

HABILIDADES

Las habilidades representan las cosas que tú personaje sabe hacer así como sus conocimientos. Cada habilidad es un aspecto que puede ser activado durante el juego.

A continuación encontrarás la descripción de cada una de las habilidades básicas, cada cual se asocia con un símbolo. Durante la aventura el Director de Juego encontrará estos símbolos para saber qué tipo de habilidad pedir en cada caso. Por ejemplo si aparece  se trata de una tirada de la habilidad de interacción. Aunque esto no significa que no se pueda emplear alguna otra si el Director de Juego lo considera apropiado.

 **Forma física:** Correr, saltar, trepar, nadar o aguantar la respiración son acciones a las que un héroe tiene que enfrentarse tarde o temprano. Esta habilidad representa precisamente las condiciones atléticas del personaje. Se utilizará para cualquier situación física exija buena forma, aguante, velocidad o fuerza, y que no requiera entrenamiento marcial (para eso está la habilidad de combate).

 **Combate:** El mundo es peligroso y el personaje necesitará una habilidad para atacar y defenderse. En principio, una única habilidad sirve para reflejar todo el entrenamiento marcial del personaje en armas cuerpo a cuerpo, a distancia y lucha sin armas, pero puedes escoger habilidades diferenciadas si quieres hacer énfasis en los distintos dominios del personaje, disponiendo así de varios aspectos diferentes para activar durante un combate.

 **Interacción:** Tratar con otros personajes es parte fundamental de un juego de rol. Aunque la interpretación resolverá la mayoría de las situaciones, todo personaje necesitará una habilidad que nos indique lo bien que se desenvuelve en las situaciones sociales, la fuerza de su carácter, el magnetismo de su personalidad o su capacidad de manipulación. En resumen, la misma frase, dicha por dos personajes diferentes puede obtener un efecto completamente opuesto. Esto será especialmente útil para determinar el impacto del personaje sobre antagonistas y secundarios. Si quieres, puedes hacer énfasis en las capacidades sociales del personaje, adquiriendo distintas habilidades de interacción.

 **Percepción:** Continuamente suceden cosas a nuestro alrededor y tenemos que estar prepa-

rados para darnos cuenta de ellas. El personaje necesitará una habilidad que le sirva para detectar los cambios en su entorno, darse cuenta de las intenciones de otros, buscar objetos escondidos o evitar las emboscadas. Como siempre, puedes escoger varias habilidades de percepción para diferenciar las capacidades del personaje y disponer de diferentes aspectos.

 **Subterfugio:** La gente miente, se esconde, oculta cosas e intenta pasar desapercibida, etc. Los personajes a menudo querrán hacer estas y otras cosas similares y para ello necesitarán una habilidad de subterfugio. La habilidad podrá utilizarse para cualquier situación en la que el personaje intente ocultar sus intenciones o acciones así como transmitir información falsa que pueda pasar por veraz.

 **Cultura:** Todos los personajes habrán recibido una educación más o menos básica, por lo que algo sabrán sobre geografía, ciencias, Historia y lo que ocurre por el mundo actualmente. Una habilidad de cultura da al personaje información sobre todos estos aspectos y le permite, entre otras muchas cosas, reconocer y ubicar un acento, identificar a una persona famosa, recordar la dirección de un mar de maleantes o conocer el medicamento habitual para el tratamiento de una enfermedad frecuente. La habilidad de cultura del personaje sólo puede utilizarse para conocimientos generales y no debe confundirse con la habilidad de profesión citada más adelante.

 **Profesión:** Las habilidades anteriores reflejaban capacidades que todos los personajes poseen en mayor o menor grado: todo el mundo sabe, mejor o peor, relacionarse con los demás, defenderse o darse cuenta de lo que pasa en su entorno. Sin embargo, hay otras capacidades que están restringidas únicamente a los que han recibido una formación específica. De este modo, dentro del término profesión están incluidas una serie de capacidades que reflejan los conocimientos específicos del personaje. Elige al menos una habilidad de profesión para tu personaje, personalizando su nombre como con cualquier otra habilidad, pero procura dejar claro con el Director de Juego los usos adecuados para la habilidad escogida.

DRAMA

El atributo de Drama da una medida relativa del nivel de poder del personaje manteniendo su equilibrio en la historia. Al comienzo de cada sesión de juego, un personaje tendrá tantos puntos dramáticos como su valor de Drama. Durante el juego, los jugadores pueden utilizar puntos dramáticos para

influir en la historia o mejorar sus posibilidades de éxito en ciertas acciones, mientras que las complicaciones u otros aspectos adversos pueden proporcionar puntos dramáticos adicionales al personaje cuando aparezcan en la partida.

PUNTUACIONES DE COMBATE

Todos los personajes tienen unas puntuaciones de combate que utilizarán a lo largo del:

Aguante: La capacidad del personaje para soportar dolencias físicas. Es la suma de la característica Fortaleza y la mitad de la característica Voluntad.

Puntos de Resistencia: La cantidad de daño que puede soportar el personaje antes de morir. Un personaje tiene tanta Resistencia como su Aguante multiplicado por tres.

Defensa: Lo difícil que es golpear al personaje. La Defensa de un personaje es su Característica de Reflejos más su Habilidad de  o  (la que resulte más alta) más 5.

Iniciativa: Lo rápido que reacciona el personaje en momentos de tensión. Es la suma de la característica Reflejos y la mitad de la característica Intelecto.

Bonificaciones al daño: Un daño extra para los ataques basado en la forma física y pericia del personaje. Para los ataques cuerpo a cuerpo la Bonificación es la Fortaleza más el , dividido entre 4. Para los ataques a distancia es  dividido entre 4.

COMPLICACIONES

Las buenas historias se encuentran llenas de complicaciones personales y puede ser divertido que los jugadores inventen algunas para sus propios per-

sonajes. Cuando una Complicación causa un revés importante a un personaje, entonces se merece una compensación en forma de un Punto de Drama. El Director de Juego tiene la última palabra a la hora de considerar si una Complicación es excesiva (o irrelevante) en su historia.

MECÁNICA BÁSICA

El sistema Hitos utiliza una única mecánica para determinar la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito o no en una acción que lleve a cabo debe lanzarse 3 dados de 10 caras (3d10) y comprobar el resultado de la tirada. Si se ordenan los resultados de mayor o menor podemos clasificar los dados en dado menor ("m") para el que tiene el resultado más bajo, dado central ("C") para el dado intermedio y dado mayor ("M") para el dado con el resultado más alto. Lógicamente en ocasiones es posible que dos dados (o incluso los tres) tengan el mismo resultado, lo que implica que el dado central tendrá el mismo valor que uno de los otros dos.

Para realizar una tirada se lanzan los dados, se escoge el resultado del dado C y se añaden los rasgos apropiados (normalmente una característica y una habilidad). Ese será el resultado de la tirada. La suma final se compara con un número objetivo: la dificultad (Dif). Si el resultado de la tirada es igual o mayor que la dificultad la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

En ocasiones que describiremos más adelante, como durante el combate o mediante el uso de puntos dramáticos, será necesario tener en cuenta los otros dados.

DIFICULTADES

Dificultad	Dif.	Rango	Descripción
Fácil	10	8-12	Una actividad sencilla para cualquiera.
Media	15	13-17	Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada.
Difícil	20	18-22	Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así.
Muy difícil	25	23-27	La máxima dificultad para la gente corriente. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores, pero el día a día de los héroes.
Extremadamente difícil	30	28-32	Complicado incluso para un héroe, una proeza que roza lo sobrehumano.
Casi imposible	35	33-37	Una heroicidad de entre un millón, el tipo de acción que queda en la memoria para siempre y solo los héroes más versados pueden conseguir algún día.

TIRADAS ENFRENTADAS

Cuando se realizan acciones en las que varios personajes se oponen unos a otros, cada uno realiza sus tiradas y se compara con la tirada del otro personaje. Aquél que consigue el resultado más alto gana. Si el resultado de una tirada enfrentada es un empate y el resultado de la acción permite que se produzca un empate (por ejemplo, tablas en el ajedrez) entonces eso es precisamente lo que ocurre. En cambio, si la acción no lo permite vuelve a repetirse las tiradas y utiliza el nuevo resultado para decidir quién gana.

TIRADAS DE ACCIÓN PROLONGADA

Cuando una acción requiere cierto tiempo para ser llevada a cabo, el Director de Juego debe determinar, además de la dificultad, el número de tiradas exitosas para completar la acción y cada cuanto tiempo de trabajo (turno, minuto, hora, etc.) es posible realizar una tirada.

ACCIONES CONJUNTAS

Trabajar en equipo no consiste únicamente en hacer intentos repetidos de la misma tarea, sino que implica coordinarse y trabajar juntos para lograr tener éxito donde en solitario no habría posibilidad de salir airoso: en términos de juego esto supone una acción conjunta. El Director de Juego tiene la última palabra para decidir cuándo los personajes pueden colaborar para lograr su objetivo y cuándo no. Cada acción conjunta tendrá un coordinador, que será el personaje que lleva la voz cantante en la tarea correspondiente, el resto de colaboradores lo que hacen es proporcionar una bonificación a la tirada de acuerdo con la tabla siguiente.

Personas cooperando	Bonificación acumulada
Dos personas	+5
Tres personas	+9
Cuatro personas	+12
Cinco personas	+14
Seis personas	+15

En caso de que los colaboradores que superen al personaje en su puntuación de habilidad proporcionan un +1 adicional.

CRÍTICO Y PIFIA

Si durante una tirada se obtiene un doble o triple 10 el resultado es un **crítico**. Una tirada cuyo resultado es un crítico es un éxito automático independientemente de la dificultad de la tirada. Además el crítico puede ir acompañado de algún aspecto temporal, o algún beneficio adicional.

Por otro lado, si durante una tirada se obtiene un doble o triple 1 el resultado es una **pifia**. Una tirada cuyo resultado es una pifia es un fallo automático aunque se haya superado la dificultad de la tirada. Además una pifia puede ir acompañada de algún tipo de resultado catastrófico en la tirada o de una Secuela si el Director de Juego lo cree conveniente.

ASPECTOS

Existen cuatro tipos distintos de aspectos:

Aspectos propios: Todo aquello que describa al personaje y esté escrito en su ficha. Los Aspectos propios de cada personaje son: concepto, rasgos descriptivos, hitos, habilidades, complicación y cualquier aspecto temporal que tenga el personaje.

Aspectos ajenos: Son los aspectos propios de otros personajes, jugadores o no.

Aspectos de situación: No pertenecen a ningún personaje sino que pertenecen al entorno que los rodea. Estos aspectos pueden describir localizaciones, objetos, situaciones o cualquier otro elemento presente durante una escena.

Aspectos implícitos: No siempre todos los aspectos de la situación, de los objetos o de los personajes no jugadores, serán expresamente mencionados por el Director de Juego. Habrá veces en las que se podrá deducir claramente del propio concepto un aspecto utilizable. Siempre, claro, con el beneplácito del Director de Juego.

ACTIVAR ASPECTOS

Los aspectos pueden ser activados fundamentalmente con tres finalidades:

Afectar a una tirada positivamente: Gasta un Punto Dramático y repite cuantos dados quieras de la tirada. En esta nueva tirada los resultados dobles se suman y escoges el dado mayor o la suma de los dobles, lo que dé un resultado más alto. Ahora bien, ten en cuenta que un doble o triple 1 continúa siendo una pifia.

Afectar a una tirada negativamente: Obligas a un personaje a repetir tantos dados como quieras de su tirada. En esta nueva tirada considera negativo cualquier resultado doble o triple (dos seises equivaldrían a -6, tres cuatros equivaldrían a -4), escogiéndose el resultado del dado menor o el valor negativo si lo hubiera. La única excepción es que un doble o triple 10 continúa siendo un crítico. Si activas un aspecto de esta forma, das uno de tus Puntos Dramáticos al jugador afectado, aunque éste puede rechazar este efecto antes de repetir la tirada ofreciéndote a ti

a su vez uno de sus Puntos Dramáticos, de forma que en vez de gastar un punto lo ganarías.

Introducir un elemento narrativo o dramático:

Puedes activar un aspecto para introducir un elemento narrativo. Por ejemplo, conocer a alguien que puede ayudarte en una situación concreta, disponer de acceso a un lugar determinado, etc. Puedes hacer esto mismo para introducir un elemento que afecte negativamente a otro personaje. En ese caso, el Punto Dramático que gastas lo gana el personaje afectado, aunque éste puede rechazar tu elemento narrativo pagándote a ti a su vez un Punto Dramático.

Los personajes no jugadores no poseen puntuación de Drama, ni acumulan Puntos Dramáticos. Cualquier punto que ganen, lo gana el Director de Juego, y cualquier punto que gasten proviene del Director de Juego.

AGOTAR ASPECTOS

Si se desea activar un aspecto sin utilizar Puntos Dramáticos, o no se disponen de más puntos en la reserva, debe agotarse dicho aspecto. En ese caso, en lugar de utilizar Puntos Dramáticos para activarlo, el aspecto agotado no puede volver a ser utilizado por el jugador hasta pasado un cierto tiempo: la siguiente sesión de Juego o la siguiente historia, según la naturaleza del aspecto y el criterio del Director de Juego. Un aspecto agotado, en todo caso, sigue pudiendo ser activado por otros jugadores o por el Director de Juego en contra del personaje. Un jugador sólo puede agotar los aspectos de su personaje, nunca los de la situación o los de otros personajes.

ASPECTOS TEMPORALES

Durante el juego, los personajes pueden ganar aspectos temporales, normalmente como resultado de críticos o pifias en las tiradas. Estos aspectos pueden prolongarse una escena (por ejemplo, con un doble 1 o doble 10 en una tirada) o una sesión (con un triple 1 o triple 10).

COMBATE

SECUENCIA DE COMBATE

La secuencia normal de desarrollo de un combate es la siguiente:

1. Cada combatiente comienza el enfrentamiento desprevenido. Un personaje desprevenido tiene un -2 a su defensa. Una vez que un combatiente actúa por primera vez deja de estar desprevenido. El Director de Juego determina que personajes son conscientes de la presencia de sus

oponentes al comienzo del combate, los cuales cuentan con un asalto sorpresa antes de que comience el combate normal. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan el enfrentamiento siendo conscientes de sus oponentes, no existe el asalto sorpresa.

2. Todos los personajes participantes realizan una tirada de iniciativa para determinar el orden en el que actúan, de mayor a menor. En caso de empate, se realiza una nueva tirada para resolver el empate.
3. Durante su turno, el personaje puede llevar a cabo una acción o acciones que sean razonables para la duración del asalto (cinco o diez segundos).
4. Cuando todos han tenido un turno de acción el combatiente con el total de iniciativa más alto vuelve a actuar, y los pasos 3 y 4 se repiten hasta que el combate termina.

ATAQUE

Siempre que un personaje trata de impactar a otro mediante una agresión directa se usará una acción de ataque. Se realizan como una acción normal usando siempre Reflejos más la habilidad de combate, pero la dificultad será el valor de defensa del personaje objetivo. La dificultad de atacar a una persona indefensa es 5, mientras que atacar a un blanco desprevenido pero que puede tratar de defenderse, penaliza en -2 a su defensa. Si un personaje opta por dedicar el asalto sólo a defenderse recibe un +4 a su defensa.

CRÍTICOS Y PIFIAS EN COMBATE

Un resultado de crítico siempre es éxito sin importar la defensa del objetivo y el aspecto Temporal al que da lugar será una Secuela temporal (ver página 60), cuya duración es la que corresponde al tipo de crítico que la ha provocado. Además, si el crítico es un doble 10, el objetivo recibe el doble de daño de lo normal. Si el crítico es un triple 10, triplica el daño producido por el ataque.

Un resultado de pifa en una tirada de ataque siempre es un fallo de resultados catastróficos y supone además la ganancia de un aspecto temporal negativo.

DAÑO

El daño de un ataque se calcula a partir de la propia tirada de ataque y no requiere de una nueva tirada. El daño sufrido por el blanco es la suma de uno o varios resultados de los dados de la tirada de ataque, según la categoría de arma utilizada tal como se indica en la tabla siguiente.

Categoría

Nivel de daño

Animales pequeños o enjambres de alimañas	Un punto de daño (1)
Ataque sin armas	Resultado del dado menor (m)
Armas cuerpo a cuerpo ligeras (Cuchillos, nudilleras, táser)	Resultado del dado central (C)
Armas cuerpo a cuerpo (Espadas, hachas, bate de béisbol)	Resultado del dado mayor (M)
Armas de fuego pequeñas (Pistolas)	Suma del dado menor y el mayor (m+M)
Armas de fuego medias (Fusiles, subfusiles y escopetas)	Suma del dado central y el mayor (C+M)
Armas de fuego grandes (Lanzacohetes, ametralladoras, granadas)	Suma de los tres dados (m+C+M)

A discreción del Director de Juego, exponerse a daños más graves puede suponer la muerte directa del desafortunado personaje, aunque los Directores de Juego que deseen menor arbitrariedad pueden sencillamente partir del daño m+C+M de la tirada correspondiente y añadir tantos dados adicionales de daño directo como parezca apropiado.

Se puede activar un aspecto adecuado para afectar al daño de un ataque. Modifica el tipo de daño un nivel arriba o abajo, según si el aspecto se ha activado para beneficiar o perjudicar al atacante o a la víctima, y aplica el nuevo resultado.

BONIFICACIONES AL DAÑO

Además del daño según la categoría del arma, cada personaje suma una cantidad de daño al total que depende de su habilidad de combate que esté usando.

RESISTENCIA AL DAÑO

Algunos objetos y criaturas tienen un atributo de Resistencia al Daño (abreviado, RD). Resta la RD de cualquier resultado de daño que afecte al personaje.

Si por cualquier circunstancia un personaje lleva más de una armadura al mismo tiempo, sólo tendrá en cuenta el efecto de aquella que le dé un mayor valor de RD. En ningún caso se sumarán.

Protección	RD
Chaqueta gruesa o abrigo de cuero	1
Casco de Motorista	2
Armadura de Antidisturbios	4
Chaleco antibalas	8*
Traje de kevlar	10*

* Sólo frente a ataques balísticos, divide entre tres para otros tipos de daño.

PERSECUCIONES

Las persecuciones son una situación clásica en las escenas de acción. La persecución comienza en una de estas cuatro posibles distancias:

Corta: los personajes pueden tocarse o están a punto de hacerlo.

Media: los personajes están separados únicamente por una decena de pasos.

Larga: los personajes están separados bastante distancia, pero aún son capaces de verse.

Muy larga: los personajes han perdido contacto visual, pero la persecución todavía no ha terminado, ya que aún hay un rastro "caliente" que se puede seguir.

Durante la persecución, ambos personajes hacen una tirada enfrentada de reflejos + la habilidad adecuada (generalmente será de , pero podría ser otra, por ejemplo si es una persecución entre vehículos) cada cierto tiempo. Si gana el perseguidor, la distancia se reduce un nivel (la mínima distancia siempre será Corta). Si gana el perseguido, la distancia aumenta un nivel. Si la distancia pasa de Muy larga, entonces el perseguidor ha perdido el rastro y la persecución ha terminado. Un éxito crítico (o pifia) finaliza automáticamente la persecución, con un resultado favorable para el que haya obtenido el crítico, o desfavorable si el resultado era una pifia.

SALUD

El personaje dispone de dos atributos para representar su resistencia al daño: su aguante y su Resistencia.

Cada vez que un personaje es herido, compara el valor de daño sufrido con su aguante. Si es igual o superior al mismo, el personaje sufre daño masivo y debe hacer una tirada de aguante a dificultad 12. Si falla, pierde todos los puntos de Resistencia que le quedasen. Si el personaje pasa la tirada o si el daño sufrido era menor al aguante, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como el daño sufrido.

En función de los puntos de Resistencia perdidos, el personaje se encontrará en un cierto estado de salud:

Sano: el personaje ha perdido menos puntos de Resistencia que su puntuación de aguante y solo tiene contusiones leves o heridas poco profundas en el peor de los casos.

Herido: la pérdida de Resistencia del personaje es mayor o igual que su aguante, pero menos que el doble del mismo. Todas las acciones del personaje así como su defensa tienen una penalización de -2.

Incapacitado: el personaje ha perdido tantos puntos de Resistencia como el doble de su aguante o más, pero menos que el triple de dicho atributo. El personaje sufre un -5 todas sus acciones así como su defensa tienen una penalización de -5.

Moribundo: el personaje ha perdido todos sus puntos de Resistencia y se encuentra con un pie en la tumba. El personaje cae incapacitado y no puede actuar, aunque puede estar consciente si el Director de Juego lo considera oportuno. Cada turno que esté moribundo, incluyendo el mismo en el que quedó en ese estado, debe hacer una tirada de aguante con dificultad 15. Si falla, el personaje muere inmediatamente. Si el resultado es un crítico, el personaje se estabiliza y ya no necesita seguir tirando a no ser que sufra daño de nuevo. Un personaje puede estabilizarse también activando un aspecto adecuado, o puede ser estabilizado por otro si éste tiene éxito en una tirada de Intelecto más apropiada u otra habilidad similar, a dificultad 15.

SECUELAS

Un personaje que ha sufrido el estado moribundo y se recupera, nunca llega a hacerlo completamente. El daño sufrido le habrá dejado un doloroso e indeleble recuerdo en forma de Secuela permanente, que a todos los efectos es una nueva Complicación para el personaje que refleja los efectos permanentes sobre su salud que le ha provocado sufrir daños tan graves. El personaje puede sufrir una cojera, haber perdido un ojo, quedar desfigurado, perder toda la dentadura, sufrir dolores crónicos de espalda o simplemente tener una fea cicatriz. El jugador puede elegir su secuela, pero debe ser adecuada al tipo de daño que le dejó moribundo.

En principio, es recomendable que el personaje no acumule secuelas. Es preferible que un personaje que ya sufre una y recibe otra se centre en agravar la que tiene antes que acumular una nueva, siempre que sea posible. Date cuenta de que una secuela, como toda Complicación, es un mecanismo de ganancia de Puntos Dramáticos para el personaje, por lo que si el personaje elige una secuela irrelevante estará posiblemente cerrándose a esa ganancia.

Un personaje incapacitado adquiere una Secuela temporal, es decir, una Complicación pasajera que terminará desapareciendo. El personaje pierde su secuela temporal cuando recupera suficientes puntos de Resistencia para alcanzar el estado sano.

También puede recibirse una Secuela temporal como consecuencia de un ataque crítico. En este caso la duración depende del tipo de crítico que provocara el daño. Si fue un crítico de doble diez, durará una escena, mientras que si fue de triple diez durará hasta el final de la sesión de juego actual.

DROGAS CONTRA EL DOLOR

Determinados estados de salud física o mental llevan implícitas penalizaciones a todas las acciones del personaje y a su defensa. Estas penalizaciones son debidas al dolor y al malestar, en el caso físico, y al miedo, pánico y shock, en el caso mental. Por fortuna para el personaje, existen drogas que mitigan o eliminan los efectos del dolor.

En términos de juego, vamos a distinguir simplemente entre drogas suaves o fuertes. Las primeras anulan dos puntos de la penalización del personaje, pero apenas tienen efectos secundarios. Las segundas anulan cinco puntos de la penalización, pero un personaje que las tome gana el aspecto temporal "Bajo el efecto de las drogas" u otro apropiado a la sustancia en concreto. En cualquiera de los dos casos, estos medicamentos tardan aproximadamente una hora en hacer efecto y actúan durante seis u ocho horas.

CAÍDAS

Una caída será habitualmente fruto de una de las dos siguientes circunstancias:

Una tirada fallada tratando de escalar o trepar. En este caso, utiliza los dados de la propia tirada fallida para determinar el daño.

Un ataque de un personaje que empuje o lance al personaje desde una posición elevada. En este caso, utiliza los dados de la tirada de ataque para determinar el daño y añade la BD cuerpo a cuerpo del atacante al daño sufrido.

El daño concreto dependerá de la altura de la caída, tal como indica la tabla siguiente.

Altura	Daño
3 metros	m
6 metros	C
9 metros	M
12 metros	m+M
15 metros	C+M
18+ metros	m+C+M

Activar un aspecto apropiado durante la caída puede reducir el efecto de la caída en 3m y producir, por tanto, un menor daño.

VENENOS

Cada veneno tiene una dificultad para ser resistido y dos valores de daño. El menor, corresponde al daño que se recibe si se tiene éxito en la tirada de resistencia, mientras que el mayor se aplica de fallar dicha tirada. Además, cada veneno tiene un tiempo de actuación determinado y su forma de exposición y algunos venenos pueden producir efectos adicionales como parálisis, temblores, etc. La tirada para resistir un veneno se realiza con el aguante del personaje.

Veneno	Método	Dif.	Daño	
			mín.	máx.
Arsénico	Ingerido	13	m	m+M
Veneno de víbora	Herida	11	m	M
Cicuta	Ingerido o Herida	4	C	C+M
Mercurio	Ingerido o Inhalado	10	m	C
Gas Sarín	Inhalado	14	C	m+C
Gas Mostaza	Inhalado	11	m	C

ASFIXIA

Un personaje desprovisto de aire comenzará a sufrir daño de manera casi instantánea. Un personaje puede resistir la respiración durante tantos turnos como el doble de su aguante, o como el cuádruple de su aguante si ha logrado coger aire antes. Cada turno adicional sin respirar, el personaje debe hacer una tirada de aguante a dificultad 10, con un +1 por cada tirada de este tipo después de la primera. Si falla, el personaje cae inconsciente y pierde todos sus puntos de Resistencia, pasando a estar Moribundo. Un personaje en estas circunstancias no puede estabilizarse mientras siga sin poder respirar.

FUEGO Y EXPLOSIONES

El fuego y las explosiones, que suelen ir acompañadas de fuego, comparten que su daño afecta a todos los personajes que se encuentren dentro de un área. En función de lo expuesto al peligro que esté el personaje, el director determina dos valores de daño. El daño completo, que representa que el personaje ha sido impactado de lleno y el daño parcial, que se utilizaría si elementos de cobertura, maniobras del personaje u otros factores le protegen parcialmente del daño, como por ejemplo rodar por el suelo o saltar en busca de cobertura, aunque estas acciones rara vez evitan el daño por completo. Por otro lado, el daño que sufrirán aquellos que estén en la zona más periférica de la explosión será como mucho el daño parcial, y en caso de tener cobertura podrían no sufrir daño, a criterio del Director de Juego.

Tamaño de la explosión	Daño parcial	Daño total
Bombona de butano	M	m+C+M
Coche bomba	m+M	m+C+M+1d
Explosión de una gasolinera	m+C+M	m+C+M+3d

En el caso del fuego, el daño inicial depende de lo expuesto que se encontrara el personaje a las llamas. Al igual que en las explosiones, el fuego tiene dos niveles de daño. El menor se aplica en caso de que se obtenga un éxito en la tirada para tratar de apagarse, mientras que el mayor se aplicará en caso de fracaso. Además, si se obtiene éxito, el nivel de daño de fuego que afecta al personaje se reducirá al inferior, por ejemplo pasando de una exposición mayor a una exposición media. Los niveles de daño por fuego se indican en la tabla siguiente. En caso de crítico, el fuego se extinguirá por completo, y en caso de pifia, el nivel de exposición aumentará al superior. El personaje podrá activar aspectos que tengan sentido, como "hay un sistema anti-incendios" o "hay un extintor" para eliminar por completo el fuego directamente.

Exposición al fuego	Daño mínimo	Daño máximo
Menos del 50% del cuerpo	1	C
Entre el 50 y el 75%	C	m+M
Más del 75% del cuerpo	m+M	m+C+M

CURACIÓN

Lo rápido que se curará un personaje depende del nivel de salud en el que se encuentre:

Sano: un personaje en este nivel recupera todos los puntos de Resistencia perdidos tras 8 horas de sueño reparador o un descanso equivalente.

Herido: un personaje herido realiza cada semana una tirada de aguante a dificultad 10. Si tiene éxito recupera tantos puntos de resistencia como el valor del dado central. Si activa un aspecto positivo u obtiene un resultado crítico, el personaje recuperará esa semana el dado mayor, mientras que un aspecto negativo haría que recuperara el dado menor. Con una pifia perdería una cantidad de Resistencia igual al dado mayor.

Incapacitado: Un personaje incapacitado hace cada semana una tirada de aguante a dificultad 15. Si tiene éxito, recupera una cantidad de puntos de Resistencia igual al resultado de su dado menor. Un aspecto positivo activado o un crítico en la tirada podrían hacer que recuperara el dado central, mientras que uno negativo haría que no recuperara nada. Una pifia tendría el mismo resultado que en el nivel herido.

Moribundo: un personaje moribundo como ya vimos anteriormente está a las puertas de la muerte y debe hacer cada turno una tirada de dificultad 15 para mantenerse con vida, hasta que resulte estabilizado por un éxito crítico, la intervención de otro personaje o la activación de un aspecto adecuado.

Si el personaje no pasa el tiempo necesario descansando, que es al menos el 75% del tiempo indicado en su nivel de salud, su recuperación se produce como si su gravedad fuera un grado mayor. Un personaje incapacitado que continúe su actividad normal debe hacer la habitual tirada de aguante cada semana a dificultad 15. Si tiene éxito, no gana ni pierde puntos, pero si falla la tirada pierde tantos puntos de Resistencia como el dado central. Un aspecto positivo puede reducir esta pérdida al dado menor, mientras que uno negativo lo elevaría al dado mayor.

Un personaje puede recibir supervisión médica durante su recuperación. El personaje que le supervisa debe tener una habilidad apropiada y superar cada periodo que le atienda una tirada cuya dificultad depende de la gravedad del paciente: Fácil si está sano, dificultad media si está herido o si está incapacitado. Carecer de acceso a medicamento o al instrumental médico adecuado sería un aspecto negativo de la situación. Si el médico tiene éxito el personaje herido gana el aspecto temporal "Bajo supervisión médica" que puede activar o agotar durante su recuperación para obtener mejores resultados en sus tiradas.

EQUIPO Y DISPOSITIVOS

El sistema Hitos es un juego abstracto, así que no vamos a ofrecerte una lista de equipo con innumerables objetos y sus descripciones: puedes imaginar el tipo de objetos que hay disponibles en el mundo de juego y, en términos de juego, los objetos hacen aquello para lo que fueron diseñados atendiendo al máximo al sentido común.

No se entra en disquisiciones sobre las particularidades de los objetos a menos que tenga una utilidad narrativa: en la vida real un revolver y una pistola pueden hacer daño diferente, pero igualmente una linterna grande y otra pequeña darán una cantidad de luz distinta y no vamos a entrar en distinciones a ese nivel, salvo que para la historia sea relevante. Cuando así sea, recurre a la regla de los Aspectos implícitos, ya que todas estas piezas de equipo estarán dotadas de ellos por definición. Por ejemplo, un

coche deportivo es rápido, consume mucha gasolina y tiene un maletero pequeño, pero no hace falta enumerar estas cualidades, ya que están implícitas en el concepto coche deportivo.

OTRAS MECÁNICAS

Aquí se describen otras reglas de juego del sistema que son útiles para esta ambientación en concreto.

SECUACES

Las reglas de secuaces están diseñadas fundamentalmente para que los secuaces sean un obstáculo para los héroes, pero nunca una amenaza. Se traduce en las siguientes reglas:

- Un secuaz nunca produce daño masivo a un héroe. Aunque el daño infligido sea mayor que el aguante del personaje, no es necesaria ninguna tirada para resistirlo.
- Un secuaz no puede producir un resultado crítico a un héroe: aunque el doble diez seguirá siendo un éxito automático, no habrá multiplicación del daño ni secuela como resultado del ataque.
- Un secuaz no puede matar a un héroe (excepto que se trate de una situación especialmente dramática y el jugador esté de acuerdo en que la muerte de su personaje de ese modo aporta emoción a la historia). Un personaje que queda moribundo debido al ataque de un secuaz se estabiliza automáticamente el turno siguiente sin necesidad de tirada, pasando a estar incapacitado.
- Un héroe puede ignorar todo el daño recibido del ataque de un secuaz, como si no hubiera tenido éxito, simplemente gastando un punto dramático, sin necesidad de activar aspecto alguno.
- Si un héroe inflige un daño superior al aguante de un secuaz, el secuaz queda inconsciente o, si el jugador lo desea, muerto.
- Si el resultado de una tirada de ataque de un héroe es igual o superior al doble de la defensa del secuaz, un segundo secuaz del mismo tipo puede ser afectado por el mismo ataque. Si el resultado es igual o superior al triple de la defensa, tres secuaces pueden ser afectados y así sucesivamente. Por ejemplo, el justiciero puede chocar las cabezas de dos secuaces para dejarlos KO, o realizar una patada giratoria que afecta a los tres matones que le rodeaban.

OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creature characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by

the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

OGL Horror, Copyright 2003, Mon-goose Publishing Limited; Author Gareth Hanrahan.

El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos.

NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría.

Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deirdre Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. "Thijs" Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin.

Fate (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) Copyright 2003 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue and Fred Hicks.

Spirit of the Century Copyright 2006 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera.

La Mirada del Centinela, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos.

El Judío Errante, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Diego López.

En el siglo I de nuestra era, José Cartafilus, portero de Poncio Pilatos, injurió y maltrató a Jesús de Nazaret durante su subida al monte Calvario. A consecuencia de su pecado, Dios se le mostró en terrible forma y lo condenó a permanecer en el mundo hasta el fin de los días, cuando Él regresara para juzgar los pecados de los hombres.

Durante muchos años Cartafilus vagó por el mundo temeroso de su destino. El castigo de Dios no lo hizo inmortal en el sentido en que muchos podrían imaginar, Cartafilus moría y volvía a nacer pero en cada vida Dios le recordaba su pecado y su castigo y de este modo Cartafilus recordaba sus vidas anteriores y sus anteriores padecimientos, aunque nunca el recuerdo de sus vidas era completo, los momentos de felicidad le eran negados.

Más de quinientos años pasaron en los que Cartafilus vivió muchas vidas y sufrió muchas muertes. Fue muchos hombres distintos y conoció muchos lugares pero nunca encontró la paz. Los recuerdos de sus anteriores vidas se hacían borrosos y se perdían en la bruma de su memoria, pero el castigo divino permanecía en su mente y en su alma. En el fondo, el no poder recordar todo lo que había vivido era un consuelo.

Incapaz de soportar su pena por más tiempo, Cartafilus imploró el perdón de Dios durante siete vidas. Tras ese tiempo un ángel de Dios se mostró ante él y le habló de este modo: «Dios ha escuchado tu arrepentimiento, José, y me ha enviado a ti. Buscarás el cáliz que aquél a quien ofendiste usó en su última cena. Beberás de él y la sangre que da la vida eterna permitirá que pongas fin a la tuya. Más tu pecado fue grave, José, y aún ha de pasar una era hasta que te sea concedida esta gracia.» Cuando el ángel de Dios se hubo marchado, Cartafilus dio gracias llorando y comenzó su búsqueda.

La búsqueda del cáliz de Cristo duró varios siglos y la leyenda de un judío inmortal castigado por Dios comenzó a circular entre las gentes. Al ser muchas los nombres tomados por José Cartafilus en su vida y muchos los lugares en los que vivió, la leyenda tuvo muchas versiones y le fueron dados muchos nombres. Fue llamado Buttadeo en Italia, Juan de Espera en Dios en España, Isaac Laxedem en Flandes... y otras muchas nombres en otros tantos lugares.

La búsqueda del cáliz comienza a dar sus frutos en las cruzadas. La primera cruzada, ordenada en el año 1095 por el Papa Urbano II en el Concilio de Clermont, provocó una gran matanza de judíos entre los que se encontró Cartafilus, quien había logrado hallar el rastro del cáliz en una abadía al norte de Venecia.

La Tercera cruzada, encabezada por Federico I, Barbarroja, emperador de Alemania, Felipe Augusto, rey de Francia y Ricardo Corazón de León, rey de Inglaterra; representó otra oportunidad para Cartafilus de hacerse con el cáliz, el cual había caído entre los tesoros logrados por el rey Ricardo durante la conquista de Chipre. Sin embargo el cáliz desapareció antes de que el soldado Cartafilus pudiese robarlo de los tesoros reales, formando parte del pago que el rey Inglés hiciese a Saladino en el pacto que siguió al fallido intento de reconquista de Jerusalén.

Hasta la sexta cruzada no hubo otra oportunidad para Cartafilus. Cuando en 1228 el emperador Federico II consiguió del sultán la cesión de las ciudades de Jerusalén, Belén y Nazaret, así como el acceso a estas, José Cartafilus pudo por fin hacerse con el tan ansiado grail y emprender su regreso a Europa. En ese momento comprendió que aún habría de pasar mucho tiempo hasta que el perdón le fuese concedido y que debería ocultar el grail de modo que pudiese recuperarlo cuando llegara el momento. Según sus cálculos, la siguiente era darla comienzo a finales del año 2012 o comienzos de 2013.

Cartafilus ocultó el grail en algún lugar en su camino de regreso a Europa Central, manteniendo consigo un pequeño diario mediante el cual podría recordar su paradero. De algún modo logró conservar o recuperar el diario a lo largo de las siguientes vidas.

En 1602, quizás por aburrimiento, quizás por diversión, Cartafilus decide escribir su propia versión de su leyenda bajo el nombre de Chrysostomus Duluboeus. La obra es en gran parte una ficción que oculta todo lo referente al grail pero cuenta gran cantidad de detalles reales sobre sí mismo. Es lo que podríamos considerar el primer gran resumen de su vida. El resto de la verdadera historia permanece en su diario secreto. En la ficción se da a sí mismo el nombre de Ashaverus o Asuero.

Las vidas se siguen sucediendo y en 1844, el judío inmortal decide volver a reescribir su leyenda. Esta vez se toma la labor algo más en serio y acaba convirtiéndose en un gran éxito comercial. En esta vida su nombre es Marie Joseph Sué, más conocido como Eugène Sué y escribe varios libros más. Esta vida se puede considerar "feliz" hasta cierto punto.

Años más tarde, en 1939, da comienzo la II Guerra Mundial y con ella los peores momentos en la vida de José Cartafilus. Adolf Hitler, una de las mentes más trastornadas y más brillantes de la historia, dominado por sus impulsos megalómanos decidió emprender la búsqueda de la inmortalidad para elevarse a sí mismo a la categoría de dios entre los hombres. Tras investigar durante toda su juventud, Hitler da comienzo a la búsqueda del Grial de Cristo, entre cuyos poderes se encuentra el de otorgar la vida eterna a aquel que beba de él. Los estudios de Hitler sobre el Grial lo llevan a la leyenda del Judio Errante, un inmortal que, según él cree, conoce el paradero del Sagra-do Cáliz. La obsesión de Hitler es el desencadenante final de la II Guerra Mundial y de la mayor persecución al pueblo judío de la historia de la humanidad. En su locura por capturar al judío inmortal, tortura y mata a millones de inocentes.

Sin tener tiempo a ocultar eficazmente su valioso diario, José Cartafilus es capturado por el ejército nazi junto a otros judíos en Abril de 1940, en la pequeña localidad de Graasten al sur de Dinamarca. Los nuevos presos fueron trasladados a Polonia, donde en Mayo de ese mismo año se inauguró el primero de los cuatro campos de concentración que los alemanes bautizaron con el nombre de Auschwitz. Durante el traslado Cartafilus pone todos sus documentos y todas sus esperanzas en las manos de un muchacho de 14 años llamado Aaron Lochozny al que ayuda a escapar del tren.

Nada más se sabe cierto de José Cartafilus desde el momento en que se separó del joven Aaron. Es probable que fuese uno de los primeros judíos en pisar Auschwitz y morir en sus cámaras de gas. Es imposible saber si Hitler llegó a darse cuenta de que había logrado capturar a quien tanto buscaba o incluso si llegó a hablar con él. Sea como sea, el fin de Hitler y de su imperio de terror finalizó cuando éste se suicida con su propia arma en 1945.

El joven muchacho logró llegar hasta territorio aliado y ponerse a salvo. A pesar de haber quedado huérfano y sin familia logró abrirse paso en la vida y tras el fin de la guerra se estableció un tiempo en Francia. La lectura del asombroso diario de Cartafilus marcó su vida para siempre y lo impulsó hacia el estudio de la historia y la arqueología. En un intento de otorgar a Cartafilus un modo de localizarlo en una vida futura, cambió su nombre por el de Isaac Lakedem, nombre con el que se conocía en Flandes al Judio Errante de las leyendas.

Con el tiempo, el ahora profesor Lakedem se trasladó a la ciudad de Chicago, en EE.UU. Habían pasado muchos años y no había rastro de José Cartafilus y el profesor no sentía que el diario estuviese ya seguro en sus manos de modo que decidió ocultarlo en un lugar en el que el judío pudiera localizarlo aún si no intentaba o no podía ponerse en contacto con el profesor. Con esta idea en la mente se trasladó a Alemania y ocultó el diario en la tumba de Chrysostomus Duduloeus, la vida en la que el judío escribió por primera vez toda su historia. El profesor si conservó sus propias anotaciones y estudios sobre la vida de este ser inmortal aunque evitando guardar ningún tipo de documentación referente al valioso Grial y su ubicación.

En 1999 la vivienda del profesor fue asaltada por unos ladrones que, entre los numerosos objetos, también se hicieron con los valiosos papeles del profesor. Aunque meses más tarde logró recuperar la mayoría de sus cosas, los documentos no aparecieron.

En el año 2009 Isaac Lakedem falleció en el incendio de su casa. La mayoría de los documentos (que el profesor probablemente mantuvo ocultos tras el grabado "El Judio Errante", adquirido por él mismo en 1996) se dieron por perdidos. Sin sus posteriores notas es imposible saber si el viejo profesor decidió viajar a Europa y cambiar de sitio el diario ante el temor de que alguien descubriese su paradero.

EL JUDÍO ERRANTE

CONFIDENTIAL

Un misterio está a punto de revelarse...

Un grupo de mercenarios es contratado por el misterioso Marcus Butter. Su adinerado patrón pretende que se introduzcan en una exclusiva subasta y consigan un precioso cuadro codiciado por muchos. Sin proponérselo, éste será el inicio de un viaje que les llevará a Alemania, Suiza, Francia e Italia tratando de desvelar un antiguo misterio. Durante su viaje, los mercenarios deberán investigar en los sitios más inverosímiles, infiltrarse en museos y viejos castillos, hacer nuevas amistades y, sobretodo, adelantarse a los hombres de Hans Göering, un nazi dispuesto a todo por descifrar el misterio del Judío Errante.

Escrita por Diego López, *El Judío Errante* es una campaña ambientada en la actualidad y con todo el sabor pulp de las historias de aventuras. Diseñada para el sistema Hitos, en este libro encontrarás todo lo que necesitas para jugar esta historia de acción trepidante y viajes por todo el Viejo Continente.

El Judío Errante contiene:

- Una divertida campaña de aventuras divida en cuatro capítulos.
- Cinco personajes pregenerados listos para entrar en acción.
- El reglamento completo del sistema Hitos: no solamente podrás jugar la historia sin utilizar ningún otro manual, sino que podrás ampliarla a tu antojo o añadir nuevos personajes.

