

ESOTERRORISTAS
2ª EDICIÓN

LA NOCHE MÁS LLUVIOSA

ESCRITA POR ÁLVARO LOMAN

Shadowlands

LA NOCHE MÁS LLUVIOSA

Bienvenido a esta aventura introductoria al mundo de *Crónicas de Schuylkill*, una campaña para Esoterroristas. Esta historia es completamente independiente del resto y se puede jugar como una aventura autoconclusiva. No transcurre ni en el mismo lugar ni en el mismo marco temporal que la campaña y ninguno de sus personajes principales estarán aquí presentes. En cualquier caso, sí que narra algunos eventos importantes para el devenir de alguna trama secundaria.

Por no destripar nada al posible lector de esta historia, solo se comenta que lo ideal es jugar esta aventura como preludeo de la historia principal o, si se prefiere, como prólogo del tercer episodio de la primera temporada, «Legión». Se puede utilizar para definir el tono de la campaña y para presentar ciertos elementos que, inicialmente, no parecen tener conexión con la historia principal.

PERSONAJES CON RODAJE

La aventura *La noche más lluviosa* cuenta una historia muy concreta para ser jugada con personajes muy precisos, un grupo de investigadores conocido como Noche lluviosa que llevan mucho tiempo juntos. Son personajes con grandes habilidades y fichas mucho más poderosas que las de simples personajes recién generados, pero también con problemas mucho más complejos y profundos. Cada personaje incluye, en su ficha, unos consejos de interpretación y unas reglas de juego especiales.

Es interesante, como *director de juego*, que permitas una escena de introducción más larga de lo habitual

ART KÖNIGBAR



BEN WILLIAMS



FREYJA



RAYMOND WILLIAMS



GLORIA



para que los jugadores puedan entrar en estas dinámicas relacionales rápidamente, antes de integrarse en la vorágine de una investigación que, probablemente, les cambie para siempre.

EVENTOS INTERCONECTADOS

Para el *director de juego* que ya haya leído *Crónicas de Schuylkill: Agentes nuevos*, es probable que conozca la historia que se narra en esta aventura, ya que los detalles más escabrosos se explican en la página 89, dentro del recuadro «La versión de Art Königbar», y es posible que los jugadores tomen decisiones diferentes en esta aventura. Aunque las partes más importantes son bastante inamovibles, es posible que los jugadores resuelvan la trama de manera diferente a la que se explica en la campaña. Si esto sucediera, el *director de juego* debería hacer las modificaciones pertinentes a la trama. Quizás Art no sobreviva, o el Gamberro sádico nunca sea atrapado, con las implicaciones que eso conllevaría en las actitudes de estos secundarios, pero en términos generales no debería haber ningún problema para volver a encauzar la historia.

En cualquier caso, recuerda que tienes control sobre la trama y que, si algo no encaja a la perfección con lo que se estaba contando, puedes explicárselo a los jugadores y todos lo entenderán. Es una nota disonante, un chirrido en una melodía, pero a la hora de la verdad es un pequeño bache sin importancia. Si lanzas una piedra a un lago, parece generar muchísima destrucción, pero cuando las ondas se calman, da la sensación de que nunca hubo un golpe.

TRASFONDO

Hace cinco años, el grupo Noche lluviosa de la Ordo Veritatis se enfrentaba al peor caso de su vida. Siempre que el ente denominado Gamberro sádico hacía su aparición en cualquier lugar de Estados Unidos, ellos iban a intentar detenerlo. Con el tiempo, este ente había desarrollado un vínculo con ellos e incluso los esperaba para hacer sus casos más emocionantes. Ellos, en cambio, lo odiaban con todas sus fuerzas.

Esta noche iba a ser especial. Esta noche iba a ser la última que el grupo estaría junto. Para siempre.

DETONANTE DE LA INVESTIGACIÓN

El Gamberro sádico ha vuelto a atacar. Esta vez en Philadelphia, donde vive y trabaja el grupo de investigadores. Al parecer ha entrado en una casa y ha lla-

mado a la policía para que escucharan los gritos de agonía de su víctima, el dueño del inmueble. La policía está en camino, pero la Ordo Veritatis ha interceptado la llamada y ha avisado a sus agentes.

LA CONSPIRACIÓN SINIESTRA

El Gamberro sádico quiere jugar con Noche lluviosa. Conoce a los agentes, ya que llevan años intentando atraparlo, y ahora quiere hacerles un regalo. Por eso les ha tendido una trampa, tan burda como efectiva. Es la primera vez que el Gamberro sádico ataca en Philadelphia y se ha tomado las cosas con calma. Matará a los policías en cuanto entren por la puerta. Son una molestia, pero como aperitivo para lo que viene a continuación no están nada mal.

RASTRO DE PISTAS

Los *personajes jugadores* reciben una llamada del señor Verdad y se ponen en marcha. Es un edificio cercano y es la mejor pista que han tenido nunca. Al llegar solo encuentran un grupo de policías asesinados y la víctima inicial. Aunque Gamberro sádico nunca ha sido tan directo, hay demasiadas pruebas como para no pensar que sea él. La líder del equipo se separa y es capturada por el ente.

REACCIÓN ANTAGONISTA

Descubrir la ubicación exacta de su líder es esencial, ya que Gamberro sádico no tiene ninguna razón para mantenerla con vida. Empieza entonces una frenética persecución remontando el río Schuylkill en mitad de una cruenta tormenta y con los gritos de su compañera sonando por el teléfono. Gamberro sádico sabe que no saldrá con vida de esta aventura, pero no le importa, porque quiere que sus amigos recuerden esta noche para siempre.

ESCENAS

LA ÚLTIMA CENA

Tipo de escena: introducción

Escena siguiente: «Buscando problemas»,
«En la boca del lobo».

Aunque la Ordo Veritatis lo prohíbe, el grupo Noche lluviosa sigue sus propias normas y son amigos en la vida real. De hecho, suelen quedar para cenar en casa de uno de ellos al menos una vez por semana. Hoy llueve con fuerza, pero eso no ha evitado que vayan todos a casa de Gloria y Ben Williams, la jefa del grupo y su marido. Los han invitado para anun-

LA CONVERSACIÓN

Es importante que la escena inicial sea larga, y esto se va a conseguir solamente con jugadores metidos en sus personajes y con suficientes temas de conversación. Si crees que pueden sacarle jugo a lo que pone en su ficha, puedes dejarlos a su aire. Utiliza el anuncio del embarazo de Gloria para impulsar la escena adelante si ves que se estanca. También puedes preguntarles por sus pensamientos y, en cualquier caso, interrumpir la conversación para que inventen recuerdos del grupo en el pasado. Se incluyen aquí varias ideas para estos pequeños pasajes:

- ◇ ¿Cómo fue vuestra primera misión?
- ◇ ¿Por qué decidiste llevar tu relación con ellos un paso más y convertirla en amistad?
- ◇ ¿Cuándo le dijiste tu verdadero nombre al resto?
- ◇ ¿En qué momento decidisteis que ignoraríais a la Ordo Veritatis y haríais vida normal?
- ◇ ¿Por qué le debes la vida a Gloria, tu jefa?

No es necesario utilizar todas las preguntas y es posible utilizar otras diferentes. Cuando la escena esté agotada, continúa con la acción.

ciarles una noticia importante: van a tener un hijo. Gloria está de trece semanas y están emocionados por la idea de traer un niño al mundo.

Esta conversación, en un lujoso apartamento en uno de los rascacielos de Philadelphia, se interrumpe cuando una lejana explosión hace retumbar la sala. Ha sido en otro edificio a unas pocas manzanas, pero es un piso tan alto que se ve desde toda la ciudad. Esto es alarmante, pero no es trabajo del grupo de juego. Puede que sientan interés por la explosión y si alguno decide usar **Jerga policial** para sonsacar información a algún contacto de la policía o, directamente pinchar la radio policial con **Vigilancia electrónica**, descubren que unos agentes han ido a una llamada de ayuda y han sido recibidos por una bomba. Decenas de unidades policiales están yendo al lugar del crimen y las sirenas empiezan a mezclarse con el repiqueteo de las gotas en el pavimento.

Gloria recibe una llamada del señor Verdad y su cara cambia por completo. Ya no es vuestra amiga, sino vuestra jefa. Os informa de que Gamberro sádico está en la ciudad y que es culpable de la explosión. Tenéis una oportunidad de oro para localizarlo.





100M

A UNAS POCAS MANZANAS, LA EXPLOSIÓN EN UN RASCACIELOS SACUDE LA CIUDAD.

BUSCANDO PROBLEMAS

Tipo de escena: alternativa

Escena siguiente: «En la boca del lobo»

Todos los personajes cambian el chip. Pide a cada uno de ellos que narre una pequeña escena (no más de unos minutos) sobre cómo se preparan antes de ir hacia allí, si cogen armas y equipo similar. Recuerda que están en casa de Gloria y Ben, así que, si no tiene sentido alguna de las narraciones de alguno de los jugadores, puedes exigir una tirada de **Preparación** (no seas muy duro con la dificultad que elijas) para saber si puede disponer de dicho objeto.

Este ente esoterrorista, Gamberro sádico, nunca ha sido capturado y la Ordo Veritatis no tiene casi datos sobre él. Es un asesino despiadado que disfruta atando y descuartizando a sus víctimas, jugando con ellas, cauterizando sus heridas para que vivan más y poder infligir torturas aún mayores hasta el momento de matarlas. Noche lluviosa lleva varios años tras lo que consideran una única persona (o, al menos, un único ente que toma control de diferentes cuerpos) y han conseguido muy pocas victorias. La mayoría de las veces, la persona sospechosa de haber cometido los crímenes (en todos los casos se trataba de personas sin hogar) se ha suicidado antes de poder ser interrogada.

Sabiendo que es la primera vez que Gamberro sádico va a Philadelphia y que nunca había sido tan directo con sus métodos, no debería extrañar que los *personajes jugadores* estén ansiosos por entrar a la batalla.

Si lo consideras, puedes proponer que cada jugador narre una escena del pasado de su personaje. Estas escenas deberían ser de un par de minutos, estableciendo pequeños fragmentos temporales con autoridad narrativa completa por parte del jugador. Quizás hable de aquel momento en que pensaron que cogieron a Gamberro sádico, pero este se cortó la mano y huyó o de aquel otro momento donde salvaron a una de sus víctimas, pero se suicidó al ver lo que le habían hecho. Invariablemente, serán momentos de frustración luchando contra el ente.



EN LA BOCA DEL LOBO

Tipo de escena: clave

Escena siguiente: «La calma después de la explosión», «Miles de ojos».

Al llegar al edificio encuentran un dispositivo policial precintando la calle, ya que la explosión ha lanzado bastantes cascotes que imposibilitan el tránsito y hay riesgo de más desprendimientos. Las fuertes lluvias que amenazan con anegar el sistema de alcantarillado no ayudan, pero al menos han limitado el número de curiosos, que no molestan a los agentes de la ley. Este es uno de los rascacielos más famosos de la ciudad, el Ritz-Carlton, que cualquiera con **Conocimiento general** sabe que es el edificio residencial más alto y caro de toda la ciudad. Eso significa que debe haber un gran nivel de seguridad y que no debería haber sido fácil subir a uno de los pisos altos. También se puede intuir que el velado se va a complicar, ya que la explosión habrá afectado a gente de clase alta, con recursos más que suficientes como para molestar.

Nada más llegar, utilizando credenciales del FBI ofrecidas por Gloria, es muy sencillo **Interrogar** a la sargento Díaz para que explique la situación. Una llamada a urgencias de una persona siendo torturada alertó a la policía. La persona seguía gritando de dolor mientras se movilizaban las tropas y se rastreaba la llamada hasta este edificio. Los agentes de seguridad ya habían descubierto el piso exacto y la identidad de la víctima, un banquero del piso 33, para cuando la policía llegó. Los agentes subieron allí y derribaron la puerta justo cuando el explosivo detonó (**pista**



clave). El banquero, un tal Steward Braxson, estaba muerto y el asesino no estaba por ningún lado.

Cualquiera que intente hablar con los policías ve que no están siendo efectivos. La sargento Díaz, al cargo del operativo, acaba de perder a cuatro de sus mejores hombres en la explosión y se le ha ido la cabeza. Hay demasiados agentes, venidos de otros distritos, y nadie que los organice como debe ser. Gloria intenta serenar los ánimos, pero si ninguno de los *personajes jugadores* intenta **Consolar** a la sargento, tiene que lidiar a la larga con un grave problema de gestión. Muchos de los agentes presentes son muy solícitos y prometen ayudar en cualquier cosa, pero **Detección de mentiras** deja claro que eso no es así. Han muerto cuatro agentes y el resto lo está entendiendo como un ataque directo a las fuerzas del orden: quieren venganza. Que el FBI venga a decirles cómo deben actuar es casi un insulto y, además, una señal de que no van a tener manga ancha para tomarse la justicia por su mano si encuentran al culpable.

Gloria organiza rápidamente el equipo. Quiere que la mitad del equipo suba al piso 33 y descubran qué ha pasado. El resto tiene que hablar con la seguridad del edificio y descubrir cómo entró el asesino y, sobre todo, si ha conseguido salir ya. La propia Gloria se queda con la policía organizando el cordón policial, el barrido del perímetro y, por supuesto, recopilando toda la información posible sobre el ataque.

Una vez la sargento Díaz está más calmada, el trabajo de Gloria es más sencillo. Si consiguen descubrir las intenciones del resto de policías, ella los ayuda a **Negociar** algún tipo de pacto para que nadie se sienta desplazado. Una vez con todas las cartas sobre la mesa, Díaz hace evidente que lo que buscan es venganza. Quieren que el culpable, una vez capturado, sea transportado en un furgón policial. Es evidente que no llegará al calabozo. Que acepten ese trato o convengan de tomar una decisión más moral y acorde a la Ordo Veritatis será cosa de los jugadores. En cualquier caso, gracias a esto pueden saber que los policías ya han analizado todas las salidas del edificio y ninguna de ellas ha sido violada, por lo que deducen que el asesino sigue dentro del edificio (**pista alternativa**).

LA CALMA DESPUÉS DE LA EXPLOSIÓN

Tipo de escena: clave

Escena siguiente: «Los restos de la bomba»

Después de hablar con Gloria, la mitad de los *personajes jugadores* han ido al piso 33. La gran explosión ha conmovido a todo el edificio y los vecinos están entre aterrorizados y molestos. Una vorágine de ricos en bata, sacados de sus camas en mitad de la noche, agarrados a pequeños perritos de ladrillo agudo, están en el pasillo apabullando a dos oficiales que lo único que pueden hacer es evitar que contaminen la escena del crimen.



Es evidente que una detonación ha destrozado la puerta del final del pasillo y cuatro cuerpos carbonizados, tapados con mantas, esperan a los forenses. Con **Explosivos** se hace evidente que la bomba estaba conectada a la puerta de entrada y los policías, cuando la tiraron abajo, la activaron. Esta puerta da a un lujoso salón totalmente calcinado. Los muebles, de diseño humean y el suelo todavía está caliente. La explosión ha sido tan brutal que ha descolgado algunos de los ventanales azules que forman la pared exterior, haciéndolos precipitarse al vacío. Con un **gasto de 1 punto de Explosivos** se nota algo extraño: si alguien quisiera haber matado a los policías, habría puesto el artefacto mucho más cerca de la puerta. En cambio, eligió ponerlo en mitad del salón, consiguiendo así un efecto doble; no solo que la explosión afectara a los agentes sino que también se viera desde la calle. Algo dice a los agentes que Gamberro sádico quería llamar mucho la atención y, en cualquier caso, parece que tuvo mucha suerte para afectar a todos los agentes (**pista alternativa**).

Dejando eso de lado, no hay mucho más que ver aquí. En el dormitorio principal está el cadáver del banquero, atado a una cama de tamaño gigante, totalmente encharcada en su propia sangre. **Medicina forense** corrobora no solo que la víctima ha sido asesinada siguiendo el *modus operandi* de Gamberro sádico (con unos conocimientos médicos admira-

bles), sino que este asesinato ha ocurrido esta mañana (**pista clave**), lo cual no encaja con los tiempos que ha dado la policía. De hecho, buscar entre los restos de la explosión con **Arquitectura** descubre que el móvil del banquero está ahí mismo, hecho pedazos, atado a una grabadora de audio. Parece evidente que el asesino grabó la sesión de tortura y luego preparó todo lo demás para que pareciera que transcurría en tiempo real.

Hay muchas más pistas y pruebas en la escena del crimen, cosa bastante habitual en los casos de Gamberro sádico, que suele tener poco cuidado con las pruebas físicas, incluyendo **Huellas dactilares** (esto es extraño, ya que este ente siempre ha operado con las huellas quemadas y los dientes destrozados). En cualquier caso, todo es un callejón sin salida que no da pistas adicionales de ningún tipo.

MILES DE OJOS

Tipo de escena: clave

Escena siguiente: «Espionaje vecinal»

En la puerta del edificio descansan los porteros, con gran porte profesional y evidente pasado militar. Han ayudado a la policía y son los responsables de que estos últimos supieran a qué piso acudir, demostrando su eficiencia y saber hacer. Maxwell, el jefe de seguridad del edificio —un hombre fuerte





y ancho, con un gran mostacho y una cicatriz que le cruza la cara, atravesándole un ojo muerto—, domina con su porte la garita de seguridad y no deja hablar a sus hombres. En vez de ello, ofrece versiones concisas y rápidas de los hechos, con muchos datos y un estilo telegráfico. Algo estilo «a las 20:07 entró el señor Braxson, del apartamento 33-06. La conversación con él y su amigo duró 3 minutos y trató estos temas». Puede que esto haga sospechar al grupo de juego, pero **Detección de mentiras** desvela que dice toda la verdad y no se calla nada... pero que se siente incómodo cuando habla de sus empleados. Si utilizan **Investigar** con alguno de ellos, consiguen saber que los vigilantes formaban parte de un antiguo grupo militar y muchos de ellos han tenido problemas con la ley. Si esto se supiera, supondría un despido fulminante. Maxwell siente que están bajo su protección y va a hacer todo lo posible para evitarlo. En cualquier caso, a grandes rasgos esto es lo que cuenta:

La víctima, el banquero Steward Braxson, vino ayer después de una fiesta, visiblemente perjudicado por el alcohol, acompañado de un amigo que cargaba una pesada bolsa de deporte (**pista clave**). Como es protocolo, los porteros le pidieron los datos y le hicieron una tarjeta de visitante. Entraron por los tornos en dirección a los ascensores y subieron juntos. No hay cámaras que den directamente a las puertas de los inquilinos, pero los dos salieron juntos del ascensor en la planta 33 y fueron a la casa del primero. Nadie volvió a salir y no sospecharon nada raro —no es la primera vez que el banquero trae a «amigos» de

visita cuando su mujer está fuera de la ciudad—, pero cuando la policía avisó de la llamada de socorro se encendieron las sospechas y comprobaron que este amigo nunca dejó la habitación.

Con **Burocracia**, los jugadores pueden saber que el hombre dio sus datos reales y comprobar que es un anciano con varias decenas de multas por vandalismo y conducta indebida. No tiene dirección conocida y, a grandes rasgos, toda la ficha policial da a entender que es un vagabundo. Cómo apareció (como se puede ver por las cámaras) con un traje que no se podía permitir y de la mano del banquero no tienen forma fácil de averiguarlo. De hecho, saberlo no hace avanzar la trama, pero si los *personajes jugadores* se obsesionan con ello, pueden reconstruir los hechos con las tarjetas de crédito de la víctima, un poco de cháchara con un policía y estudiar los casos abiertos de la tarde anterior. Gamberro sádico atracó a un hombre esa tarde, le robó el traje y bastante dinero, con el que compró los explosivos a un constructor, y entró en un bar detrás del banquero. Sabía a por quién iba, había estudiado a su presa y tenía claro lo que debía hacer. Le metió burundanga en la copa y, simulando que estaba borracho, lo llevó a su casa y lo ató en la cama. Cuando se pasó el efecto de la droga, Gamberro sádico empezó a torturarlo hasta la muerte.

LOS RESTOS DE LA BOMBA

Tipo de escena: clave

Escena siguiente: «A la carrera»

El grupo que se encuentra en la planta 33 no tiene mucho más que buscar, pero ciertas cosas no encajan en el pasillo del ascensor. No es normal que busquen allí *motu proprio*, salvo que decidan investigar los cadáveres de los policías, pero los personajes en la escena paralela «Miles de ojos» sí que pueden darles pistas para empujarlos a **Recoger pruebas** entre los cuerpos calcinados. Por desgracia, para hacerlo, deben vaciar el pasillo de curiosos, porque los vecinos están poniéndoselo muy difícil a la policía y están muy cerca de contaminar la escena para siempre. **Intimidar** no solo los pone nerviosos, sino que les hace llamar a los guardias de seguridad por protección. Estos agentes no se van a poner en contra de la policía, pero conocen los procedimientos policiales demasiado bien como para dejar a los agentes a su aire. Es mejor que el otro grupo pueda pararlos antes de que suban.

Con **Fotografía** o **Cultura general** pueden conseguir las identidades de los vecinos, que van a hacer todo lo posible por no ser reconocidos, sin llegar a las manos en ningún caso. Con esta información, sus compañeros de la otra escena pueden conseguir trapos sucios de varios de ellos para hacerles bajar los humos, pero no es suficiente. La mejor forma de ganarse a estos vecinos es con **Adular**, dorándoles la píldora y asegurándoles que harán todo lo posible por hacer informes para que el seguro les sufrague no solo los daños físicos, sino también los morales y psicológicos.

Una vez a solas en el pasillo, pueden hacer su trabajo. Los cuatro cadáveres de los policías están calcinados, pero uno de ellos está quemado de una manera anómala. Parece como si le hubieran tirado gasolina encima y le hubieran prendido fuego, y sus heridas no concuerdan con una deflagración desde la parte delantera. Una vez sepan esto, hay muchas maneras de conocer la identidad de esta víctima: con **Huellas dactilares** (con ayuda del registro del edificio) saben que no es ninguno de los policías, sino uno de los vecinos de este mismo piso. Con **Química** pueden analizar la moqueta y ver marcas de pelea y diminutas manchas de sangre que llevan a ese mismo piso. Como última pista, **Interrogar** a los vecinos deja claro que la asistenta de uno de los pisos escuchó la explosión, salió y vio tres cadáveres. Llamó a la policía y, cuando volvió a salir, había cuatro.

La única manera de explicar todo esto es que alguien haya matado al vecino, se haya ocultado en su casa y haya esperado a que explotara la bomba para llevarse el cadáver (o rematar) a uno de los policías y dejar el del vecino fuera (**pista clave**).

Al tirar abajo la puerta de esa casa, se encuentra el cadáver del policía totalmente desnudo. Alguien le ha quitado el uniforme y ha huido. Esta casa es un dúplex, y el piso de abajo está en la planta 32. Una planta que nadie está vigilando.

ESPIONAJE VECINAL

Tipo de escena: clave

Escena siguiente: «A la carrera»

En esta escena, el grupo que esté con los agentes de seguridad debe conseguir trapos sucios de los vecinos para intentar que colaboren, bien para un futuro velado, bien para que dejen trabajar a sus compañe-



ros del piso 33. Si les dan las identidades, y con acceso a las cámaras de seguridad, consiguen desde vídeos con amantes hasta espionaje industrial de la gran mayoría de ellos. Por desgracia, no es tan sencillo, y los agentes no van a dejar a los *personajes jugadores* trastear libremente entre los archivos de sus inquilinos. Maxwell está supervisándolo todo y, salvo que se lo quiten de encima, no van a poder hacer nada.

Los otros guardias de seguridad son totalmente fieles a su jefe, pero mucho menos inteligentes. Están muy nerviosos y en cuanto su jefe mira para otro lado, preguntan a los *personajes jugadores* por el futuro de su jefe, si va a ser despedido por el asesinato. Con **Burocracia** o **Análisis de documentos** pueden hacerles ver que sí, que es un peligro muy real, y que lo más probable es que termine en la calle. Si así fuera, ellos ayudan en todo lo posible a los *personajes jugadores*.

Si el grupo de juego ha investigado a los agentes de seguridad, Maxwell lo sabe. Es muy celoso y tiene muchos contactos, así que uno de ellos le ha llamado para decir que el FBI ha abierto sus fichas policiales. Si no investigan, pero dan una impresión poco profesional o consiguen que sus subordinados actúen de manera rara, también sospecha. De hecho, cualquier enfrentamiento abierto le hace volverse bastante paranoico y empieza a mover hilos para descubrir datos sobre ellos. En muy poco tiempo consigue saber que los *personajes jugadores* no son, realmente, agentes del FBI. Esto le pone furioso, pero no es un hombre que se deje llevar por su rabia, sino que es mucho más frío y calculador...

En cualquier caso, los *personajes jugadores* son ajenos a esto y están buscando información sobre el caso en la garita del edificio. Las cámaras no han detectado al vagabundo saliendo por ninguna salida y la tarjeta para entrar en el edificio no se ha vuelto a utilizar. Pero con **Vigilancia electrónica** se le puede ver caminando este mismo día, por la tarde, vestido con el mismo traje, y ayudando con la compra a un señor que se bajaba en ese piso (**pista clave**). Los *personajes jugadores* no tienen manera de saberlo en este momento, pero este vecino es el cuarto cadáver que acompaña a los policías. Si avisan a sus compañeros del piso 33, estos pueden descubrir no solo el nuevo asesinato, sino también el dúplex que lleva al piso 32.

Y, al comprobar las cámaras del piso 32, pueden ver a Gamberro sádico saliendo vestido como un policía, con la tarjeta de visitante del policía, dirigiéndose al ascensor. También pueden ver cómo hace más de media hora salió por la puerta principal caminando en medio de la vorágine de agentes, como si fuera uno más.

A LA CARRERA

Tipo de escena: clave

Escena siguiente: «Aguas turbulentas»

La lluvia está en su apogeo y el Gamberro sádico no está por ninguna parte. Nadie lo ha detectado y, a

decir verdad, es difícil ver más allá de unos metros con este tiempo. Rastrear la zona es inútil, no hay ninguna pista ni testigos. Nadie sabe nada de nada.

Pero Gloria no está. La han visto con un policía que quería hablar con ella en privado, y luego se han ido juntos en uno de los coches patrulla. Nadie ha visto lo ocurrido, pero es fácil deducir que Gamberro sádico ha reducido a la jefa del equipo y se la ha llevado en el coche.

Con **Jerga policial** pueden conseguir el listado de todos los coches patrulla presentes en la escena y descartar los que siguen todavía aquí. Todos los coches tienen un GPS activado y pueden saber dónde está ahora mismo el vehículo: en la dársena más cercana del río Schuylkill (**pista clave**).

Esta escena es rápida y simplemente es un anticipo de lo que viene luego, pero se puede complicar si el jefe de seguridad está tras la pista de los jugadores. Si es así, ha hablado con la sargento Díaz y ha organizado un dispositivo para arrestar a los jugadores. Cómo salen de esta es decisión suya, pero el tiempo va en su contra. Resolverlo a tiros les trae problemas con el Velo, pero cualquier otra opción les quita un tiempo valioso. Utilizar ingeniosamente habilidades para crear historias plausibles que expliquen sus credenciales falsas debería ser premiado por el *director de juego*.



AGUAS TURBULENTAS

Tipo de escena: reacción antagonista

Escena siguiente: «Fundido en rojo»

Cuando los *personajes jugadores* lleguen a la dársena del puerto, pueden ver el coche patrulla abandonado y un barco marchándose en la lejanía. Es el barco de Steward Braxson, un pequeño yate deportivo que se ha hecho a la mar. Las lluvias están haciendo zozobrar el barco y no es posible ver siquiera la otra orilla, pero el teléfono de Ben suena: es Gloria.

Al coger el teléfono, se oyen gritos de dolor. Gamberro sádico está torturando a Gloria mientras canta el cumpleaños feliz. Es él quien ha efectuado la llamada. El barco va a la deriva con el motor a toda máquina y Gamberro sádico los invita a que se unan a la fiesta de cumpleaños, que es el aniversario de la primera misión que hicieron juntos y quería celebrarlo con ellos.

Gamberro sádico se presenta. Es la primera vez que hablan juntos y, aunque él los haya vigilado y sepa quiénes son ellos, le parece de mala educación no decirles su nombre. «Mi nombre es Legión, porque somos muchos», les comenta mientras Gloria suplica piedad. Legión, en respuesta, le dice que no hay lugar para la piedad entre amigos y continúa con lo que suena a sierra mecánica. Le pide que no se mueva,

que el río está muy agitado y teme cortarles la pierna por donde no es.

La resolución de esta escena es abierta. Cómo consiguen parar a Legión es cosa de los jugadores. Pueden contar con la policía (si no se enfrentaron a ellos) y hay más barcos en la dársena que, con una tirada de **Mecánica** de dificultad 4, pueden encender sin problemas. El yate va remontando el río con el timón bloqueado para ir en línea recta, así que va dando tumbos. En cada meandro del río golpea con la orilla y rebota de vuelta al río, avanzando poco a poco. Sería fácil anticiparse al siguiente golpe, adelantarlo a toda velocidad con un coche (**Conducir** a dificultad 8) y saltar al barco. Incluso conseguir un arpón de una tienda de pesca cercana y tratar de anclar el barco podría ser una buena opción.

Cualquiera de las opciones es válida, pero llega demasiado tarde. Legión, cuando tomen el barco, no opone resistencia. Sigue vestido de policía, cubierto por completo de sangre, exultante de alegría por ver llegar a los «invitados al cumpleaños», sentado como un niño pidiendo sus regalos. Gloria, en cambio, ha perdido varios miembros, que Legión ha ido lanzando alegremente por la borda, y está al borde del colapso. Además, una mancha roja en su entrepierna deja claro que ha perdido el niño.



FUNDIDO EN ROJO

Tipo de escena: conclusión

Si tienes intención de utilizar esta escena para presentar a Legión a los jugadores, este es un buen momento para parar. Los personajes están en el barco y su enemigo está a su merced. Nada los va a detener para torturarlo hasta la muerte. Legión agradece el cumplido y se deja llevar, sabiendo que ha destruido al grupo de juego, llevándolos a cometer un delito grave.

Si prefieres jugar esto como aventura independiente, recuerda que hay un gran trabajo de velado por hacer. Un banquero importante a nivel internacional ha muerto y una explosión ha matado a cuatro policías. Un vecino cercano también ha fallecido. Con **Arquitectura** y falseando algunas pruebas (**Química** o **Fotografía** podrían ser útiles) se puede hacer pensar que todo ha sido obra de un terrible escape de gas y que las muertes ocurrieron simultáneamente.

Los flecos sueltos, como los vecinos cotillas, los agentes de policía y los guardias de seguridad, pueden ser comprados o silenciados con facilidad. No han hablado con nadie y, mientras el seguro cubra el problema de los vecinos, los policías sientan que se ha alcanzado algún tipo de venganza y los guardias no tengan problemas legales, apoyarán cualquier comunicado que diga el FBI.

Sea como sea, Legión no dará más pistas. De hecho, si los agentes de la Ordo no toman repercusiones violentas contra él, se mostrará visiblemente decepcionado y se despedirá. La siguiente vez que levanta la cabeza, Legión no está ahí.

El vagabundo ha vuelto a tomar consciencia dentro de su cuerpo y no recuerda nada de lo ocurrido. Noche lluviosa vuelve a la casilla de salida.



ART KÖNIGBAR

BIOGRAFÍA

El verdadero nombre de Art Königbar es Michael Schultz, hijo de un magnate de los negocios y huérfano a una joven edad, heredero de una fortuna insospechada. Michael no tiene interés por el dinero y, de hecho, su tío gestiona todo su dinero, permitiéndole hacer lo que quiere. Él solo quiere ayudar.

Durante sus estudios universitarios, una entidad sobrenatural atacó su hermandad, utilizando pornografía como cebo para absorber el alma de usuarios incautos. Este joven logró programar un virus que destruyó a la entidad antes de que pudiera salir de la red interna de la facultad, lo que salvó incontables vidas. La Ordo Veritatis lo captó entonces y desde ese momento ha formado parte del grupo Noche lluviosa, cuando no trabaja en un laboratorio de análisis que él mismo posee y financia.

Toda su vida transcurre en las misiones y, de hecho, ha dejado de utilizar su verdadero nombre y ha adoptado Art Königbar en su día a día también. Sabe que es peligroso, pero confía tanto en sus compañeros que daría su vida por ellos. Les considera su familia y los adora.

CONSEJOS DE INTERPRETACIÓN

Si sabes cómo se comportan las personas con TEA o has tenido contacto con alguna de ellas, es posible que sepas cómo llevarlo. Muchas de las ideas preconcebidas que tenemos sobre cómo funciona una conversación no funcionan para Art, que tiene grandes problemas para encajar las ideas que nosotros consideramos automáticas, como que cada persona tiene un sentimiento propio independiente del resto o que puedes decir una cosa queriendo significar exactamente lo contrario. Esto no significa que rehuya la conversación o que sea tímido, sino que las interacciones sociales le cansan, ya que tiene que hacer un esfuerzo adicional para ponerse en la piel de otros. Por eso disfruta tanto de los ordenadores y es tan bueno utilizándolos para sus propósitos.

Art es amable y bueno. Tiene una candidez que choca por completo con el resto de miembros del equipo, que han terminado muy quemados de tanto ver situaciones difíciles de tragar en su trabajo. Aunque parezca incongruente, muchas veces es el propio Königbar el que se da cuenta de lo que piensan sus compañeros antes que ellos mismos, ya que está continuamente

procesando esa información. Muchas veces hace chistes fuera de lugar, intentando integrarse en un grupo. También es posible que arranque a reír falsamente en mitad de una conversación, como estrategia para intentar descubrir si la otra persona acababa de hacer un comentario irónico o no.

VENTAJAS Y DEFECTOS

AFINIDAD CON LAS MÁQUINAS

Art lleva años trabajando con ordenadores y es capaz de hacer casi cualquier cosa o programar una rutina que lo haga por él. Gastando dos puntos en una habilidad técnica, puedes introducir un elemento nuevo en juego; desde un antiguo contacto o cuenta hackeada que es útil en ese momento concreto hasta un *software* que te da acceso a la domótica de un edificio. Esta capacidad tiene la misma forma de utilizarse y los mismos niveles que el Conocimiento local, como se explica en la página 131 de *Esoterroristas*.

FOBIA SOCIAL

Art Königbar tiene problemas para comunicarse. Esto no significa que no tenga amigos ni que sea incapaz de tener sentimientos, sino que tiene problemas los sentimientos de los demás. Es por eso que le disgusta el trato directo con las personas y, aunque puede hacerlo, intentar acercarse a personas con las que no tiene una relación le llena de ansiedad. Siempre que vaya a hacer algún tipo de comunicación significativa con un personaje con el que no tenga un vínculo, debe superar una tirada de **Estabilidad** a dificultad variable.

Ante una comunicación breve y sin conflicto, como pedir a alguien que te acerque un objeto, la dificultad está en 2. Ante un enfrentamiento directo y emocional, como una discusión o una agresión física, la dificultad puede subir a 6. Siempre que gastar un punto de habilidad implique una relación de este tipo, la dificultad base será 3, aunque puede variar según las circunstancias que puedan influir en la ansiedad de Art. Si falla la tirada, se bloquea y no puede realizar la acción. Esta tirada se hace antes de gastar el punto de la habilidad, así que no perdería ningún punto, pero tampoco podría repetir el intento salvo que intentara enfocarlo de una manera diferente.

Si en algún momento Art tiene una puntuación de **Estabilidad** por debajo de cero, es incapaz de hacer tiradas para superar su fobia social, por lo que solo se podría comunicar con personas de su entorno (o profesionales cualificados) hasta volver a estar por encima de cero.

NOMBRE: ART KÖNIGBAR

PROFESIÓN ORDINARIA: TÉCNICO DE LABORATORIO CON ASPERGER

TAPADERA ACTUAL: _____



HABILIDADES GENERALES

VALOR		RESERVA
4	ATLETISMO	
0	BILRAR	
0	CONducIR	
4	DISPARAR	
4	ESCARAMUZA	
21	ESTABILIDAD	
0	INFILTRACIÓN	
4	MECÁNICA	
8	PREPARACIÓN	
4	PRIMEROS AUXILIOS	
4	PSIQUIATRÍA	
9	SALUD	
10	VIGILANCIA	

UMBRAL DE GOLPE **3**

ARMAS	MODIFICADOR
DESARMADO	/ -2
	/
	/
	/

SALUD



ESTABILIDAD



HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

ACADÉMICAS

VALOR		RESERVA
2	ANÁLISIS DE TEXTOS	◇◇◇◇
	ANTROPOLOGÍA	◇◇◇◇
	ARQUEOLOGÍA	◇◇◇◇
	ARQUITECTURA	◇◇◇◇
	CONOCIMIENTO LOCAL	◇◇◇◇

2	CONTABILIDAD	◇◇◇◇
	CULTURA GENERAL	◇◇◇◇
	DERECHO	◇◇◇◇
	HISTORIA	◇◇◇◇
	HISTORIA DEL ARTE	◇◇◇◇
	HISTORIA NATURAL	◇◇◇◇
	IDIOMAS	◇◇◇◇

3	INVESTIGAR	◇◇◇◇
	LINGÜÍSTICA	◇◇◇◇
3	OCULTISMO	◇◇◇◇
	PATOLOGÍA	◇◇◇◇
	PSICOLOGÍA FORENSE	◇◇◇◇

CONTACTOS

-
-
-
-
-

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

Los puntos de construcción para cada jugador dependen del número total de jugadores:
 5+ = 20 | 4 = 22 | 3 = 24 | 2 = 32
 • Cada punto de Idiomas concede 1 idioma adicional.
 • 1 punto de Ocultismo gratuito.

HABILIDADES GENERALES

60 puntos de construcción
 • El segundo valor más elevado debe ser al menos la mitad del primer valor con más puntos.
 • 1 punto de Salud y 1 punto de Estabilidad gratuitos
 • Umbral de golpe = 3 (4 si Atletismo de 8 o más)
 • 8 puntos de Primeros auxilios conceden 1 punto gratuito de Patología.
 • 8 puntos de Vigilancia conceden 1 punto gratuito de Vigilancia electrónica.

INTERPERSONALES

VALOR		RESERVA
	ADULAR	◇◇◇◇
	BAJOS FONDOS	◇◇◇◇
2	BUROCRACIA	◇◇◇◇
	CONSOLAR	◇◇◇◇
	DETECCIÓN DE MENTIRAS	◇◇◇◇
	INTERROGAR	◇◇◇◇
	INTIMIDAR	◇◇◇◇
1	JERGA POLICIAL	◇◇◇◇
	LIGAR	◇◇◇◇
	NEGOCIAR	◇◇◇◇
	SUPLANTAR	◇◇◇◇

TÉCNICAS

VALOR		RESERVA
3	ANÁLISIS DE DOCUMENTOS	◇◇◇◇
	ASTRONOMÍA	◇◇◇◇
2	BALÍSTICA	◇◇◇◇
3	CRIOGRAFÍA	◇◇◇◇
	ENTOMOLOGÍA FORENSE	◇◇◇◇
	EXPLOSIVOS	◇◇◇◇
2	FOTOGRAFÍA	◇◇◇◇
2	HUELLAS DACTILARES	◇◇◇◇
	MEDICINA FORENSE	◇◇◇◇
	QUÍMICA	◇◇◇◇
2	RECOGER PRUEBAS	◇◇◇◇
2	RECUPERAR DATOS	◇◇◇◇
4	VIGILANCIA ELECTRÓNICA	◇◇◇◇



BEN WILLIAMS

BIOGRAFÍA

Ben Williams es el hermano menor de Raymond y el hijo del señor Verdad que supervisa el grupo Noche lluviosa. Es una de esas personas que van por la vida con estrella, sin haber tenido que sobrevivir a grandes problemas ni superar grandes adversidades. Se negó a utilizar un nombre en clave al entrar en la Ordo Veritatis y su positividad contagiosa consiguió que el resto le siguiera poco después.

Gloria, su jefa en el equipo y el amor de su vida, le conoció ya como miembro del equipo, y no se soporaban inicialmente. De hecho, fue después de una discusión por ignorar órdenes directas que hicieron el amor fogosamente y empezaron una relación que ha culminado en el embarazo que justo hoy anuncian al resto. Ben cuenta esta historia demasiadas veces y ya es un chiste entre el grupo de amigos.

Ahora las prioridades de Ben han cambiado y está emocionadísimo con la idea de ser padre. Está mirando juguetes y ropitas y todo tipo de elementos emocionales pero inútiles, mientras deja todas las tareas de organización a su mujer. Incluso le ha abierto una cuenta en las redes sociales al bebé, y eso que todavía no han elegido nombre ni sabe cuándo es la siguiente ecografía.

CONSEJOS DE INTERPRETACIÓN

Ben es ese amigo que siempre está contento. Puede conseguir cualquier cosa con su labia y, aunque no esté preparado para nada en absoluto (ha abandonado sus estudios superiores y nunca ha tenido un trabajo real que no le haya conseguido su padre), no parece importarle. Siempre tiene preparado un chiste y rara vez se le ve afectado por alguna de las cosas que ve.

Pero Ben tiene un fondo muy oscuro. Muy dentro de él, algo que no es siquiera consciente, sabe que algún

día se le acabará la suerte. Toda la fachada de hombre divertido está ahí para dar una falsa sensación de seguridad. Si alguien lo obligara a enfrentarse a quién es realmente, es probable que se viniera abajo y nunca saliera de ahí. Le da miedo la idea de tener que hacer algo serio, porque teme no estar a la altura de ello.

VENTAJAS Y DEFECTOS

EL ALMA DE LA FIESTA

Ben ha convertido en arte su manera de comunicarse con los demás. Es capaz de llevar a cualquier persona a cualquier punto que le interese. Incluso creará que ha sido idea suya. Gastando dos puntos en una habilidad interpersonal, puedes introducir un elemento nuevo en juego. Puede ser que ese testigo resulte ser el primo de su pescadero o que ese funcionario quiere justo las entradas para los Lakers que tiene el *personaje jugador* en su bolsillo. Sea lo que sea, puede convertir un personaje hostil en alguien cercano o, al menos, que quiera convertirse en un aliado. Esta capacidad tiene la misma forma de utilizarse y los mismos niveles que el Conocimiento local, como se explica en la página 131 de *Esoterroristas*.

FALTA DE PREPARACIÓN

Para Ben nunca ha sido fácil seguir órdenes. Siempre ha sido otro el que le ha pasado los apuntes o prestado el mechero para el cigarrillo. De hecho, Ben fuma y nunca ha comprado tabaco, ya que siempre lo pide por ahí. Para él, cualquier acción que necesite de una anticipación mínima (desde coger la esponja antes de empezar a fregar hasta llevar el arma cargada antes de entrar en un combate) necesita de una tirada de **Preparación** a dificultad variable. Acciones que deba hacer con asiduidad (como lavarse los dientes o tender la ropa) tendrían una dificultad de 2, mientras que otras más esporádicas (como rellenar un informe o llevar las esposas para detener a alguien) pueden tener un 6. Piensa que cualquier acción que el jugador no diga de manera explícita («me voy de la cafetería, pero antes cojo el móvil de encima de la mesa») podría obligarlo a hacer una tirada más adelante.

NOMBRE: **BEN WILLIAMS**

PROFESIÓN ORDINARIA: **VIVALAVIRGEN SIN PREOCUPACIONES**

TAPADERA ACTUAL: _____



HABILIDADES GENERALES

VALOR		RESERVA
4	ATLETISMO	
8	BIRLAR	
3	CONducIR	
3	DISPARAR	
3	ESCARAMUZA	
9	ESTABILIDAD	
4	INFILTRACIÓN	
0	MECÁNICA	
18	PREPARACIÓN	
4	PRIMEROS AUXILIOS	
4	PSIQUIATRÍA	
10	SALUD	
2	VIGILANCIA	

UMBRAL DE GOLPE **3**

ARMAS	MODIFICADOR
DESARMADO	/ -2
	/
	/
	/

SALUD



ESTABILIDAD



HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

ACADÉMICAS

VALOR		RESERVA
<input type="checkbox"/>	ANÁLISIS DE TEXTOS	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	ANTROPOLOGÍA	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	ARQUEOLOGÍA	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	ARQUITECTURA	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	CONOCIMIENTO LOCAL	◇◇◇◇◇

<input type="checkbox"/>	CONTABILIDAD	◇◇◇◇◇
3	CULTURA GENERAL	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	DERECHO	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	HISTORIA	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	HISTORIA DEL ARTE	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	HISTORIA NATURAL	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	IDIOMAS	◇◇◇◇◇

<input type="checkbox"/>	INVESTIGAR	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	LINGÜÍSTICA	◇◇◇◇◇
2	OCULTISMO	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	PATOLOGÍA	◇◇◇◇◇
1	PSICOLOGÍA FORENSE	◇◇◇◇◇

CONTACTOS

-
-
-
-
-

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

Los puntos de construcción para cada jugador dependen del número total de jugadores:
 $5+ = 20$ | $4 = 22$ | $3 = 24$ | $2 = 32$
 • Cada punto de Idiomas concede 1 idioma adicional.
 • 1 punto de Ocultismo gratuito.

HABILIDADES GENERALES

60 puntos de construcción
 • El segundo valor más elevado debe ser al menos la mitad del primer valor con más puntos.
 • 1 punto de Salud y 1 punto de Estabilidad gratuitos.
 • Umbral de golpe = 3 (4 si Atletismo de 8 o más)
 • 8 puntos de Primeros auxilios conceden 1 punto gratuito de Patología.
 • 8 puntos de Vigilancia conceden 1 punto gratuito de Vigilancia electrónica.

INTERPERSONALES

VALOR		RESERVA
3	ADULAR	◇◇◇◇◇
1	BAJOS FONDOS	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	BUROCRACIA	◇◇◇◇◇
3	CONSOLAR	◇◇◇◇◇
3	DETECCIÓN DE MENTIRAS	◇◇◇◇◇
3	INTERROGAR	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	INTIMIDAR	◇◇◇◇◇
3	JERGA POLICIAL	◇◇◇◇◇
3	LIGAR	◇◇◇◇◇
3	NEGOCIAR	◇◇◇◇◇
3	SUPLANTAR	◇◇◇◇◇

TÉCNICAS

VALOR		RESERVA
<input type="checkbox"/>	ANÁLISIS DE DOCUMENTOS	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	ASTRONOMÍA	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	BALÍSTICA	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	CRIPTOGRAFÍA	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	ENTOMOLOGÍA FORENSE	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	EXPLOSIVOS	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	FOTOGRAFÍA	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	HUELLAS DACTILARES	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	MEDICINA FORENSE	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	QUÍMICA	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	RECOGER PRUEBAS	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	RECUPERAR DATOS	◇◇◇◇◇
<input type="checkbox"/>	VIGILANCIA ELECTRÓNICA	◇◇◇◇◇



FREYJA

BIOGRAFÍA

Erika «Lemarquis» Stefánsdóttir es una artista de ascendencia nórdica especializada en escultura en metal y vidrio. Tenía una forja en Reikiavik y vivía de sus obras, haciendo exposiciones de arte abstracto en todo el mundo. Una de sus esculturas fue comprada por un empresario escandinavo que quería utilizarla para invocar a un ente del otro lado de la membrana, sacrificando a la artista empalándola con su propia creación. Erika se liberó y mató al empresario y a su séquito. La Ordo Veritatis encubrió todo y la reubicó en Estados Unidos, donde entró a formar parte de Noche lluviosa. No puede seguir con su carrera como artista, ya que se la da por muerta, pero sigue trabajando bajo pseudónimo.

Ahora que tiene ingresos fijos gracias a la Ordo Veritatis, ha podido profundizar en su arte y ha entrado en el mundo cultural de Philadelphia. Ha visto de primera mano las necesidades que sufren los artistas y otras personas con pocos recursos y empieza a ver esta compañía como un símbolo inequívoco de que el capitalismo se adueña del planeta. Son niños pijos jugando a ser superhéroes, echando dinero a matar criaturas en vez de calmar el hambre en el mundo. Se ha vuelto cínica y solo sigue en Noche lluviosa por su amor y respeto por este grupo, que la ha acogido con los brazos abiertos desde el primer minuto.

CONSEJOS DE INTERPRETACIÓN

Erika no lo admitirá, pero está muy dolida por el intento de asesinato que sufrió como artista. Su confianza en el mundo capitalista se rompió por completo y desconfía por naturaleza en cualquiera que sea ostentoso. Una rabia que no puede controlar inunda su

pecho cuando ve estos símbolos del capitalismo desenfrenado y siente que quiere destruirlo todo.

Está en un conflicto interno permanente y lo intenta resolver con trabajo físico. No solo en la mesa de trabajo, sino en su manejo de la espada y las artes marciales. Intenta llevar un estilo de vida asceta, libre de lujos y cultivando el cuerpo, llevando su propia huerta en las afueras de la ciudad, pero no siempre lo consigue. Como todas las personas, Erika disfruta de los caprichos que le da el dinero y muchas veces cae en las redes del materialismo para luego enfadarse consigo misma por ser tan débil.

VENTAJAS Y DEFECTOS

DISCIPLINA MENTAL

Freyja ha llegado a conseguir una templanza y control sobre su cuerpo que no está al alcance de muchos mortales. Por eso, y siempre que pueda hacer sus ejercicios marciales previamente (a nivel de juego, gastar un turno completo en saludar y honrar al enemigo u obstáculo), los puntos gastados en acciones físicas como **Atletismo**, **Escaramuza**, **Mecánica**, etc. se contabilizan dobles.

DESCONEXIÓN SOCIAL

Freyja ha llegado a un punto en que no se siente cómoda frente al lujo y la ostentación. Siempre que esté ante una situación de abuso social por parte de la clase dominante a otra baja, debe proteger al débil con todo tipo de insultos y aspavientos, exigiendo una compensación inmediata. Para no hacerlo, debe hacer una tirada de **Estabilidad** a dificultad variable. Desde un 2 para morderse la lengua al ver a un hombre gritando a su asistente hasta 6 por ver a un policía pegando a un mendigo.

NOMBRE: FREYJA

PROFESIÓN ORDINARIA: ARTISTA ASCETA MARCIAL

TAPADERA ACTUAL: _____



HABILIDADES GENERALES

VALOR		RESERVA
4	ATLETISMO	
4	BILRAR	
4	CONducIR	
4	DISPARAR	
4	ESCARAMUZA	
17	ESTABILIDAD	
0	INFILTRACIÓN	
4	MECÁNICA	
4	PREPARACIÓN	
8	PRIMEROS AUXILIOS	
0	PSIQUIATRÍA	
11	SALUD	
8	VIGILANCIA	

UMBRAL DE GOLPE **3**

ARMAS	MODIFICADOR
DESARMADO	/ -2
	/
	/
	/

SALUD



ESTABILIDAD



HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

ACADÉMICAS

VALOR		RESERVA
1	ANÁLISIS DE TEXTOS	◇◇◇◇
	ANTROPOLOGÍA	◇◇◇◇
1	ARQUEOLOGÍA	◇◇◇◇
	ARQUITECTURA	◇◇◇◇
	CONOCIMIENTO LOCAL	◇◇◇◇
	CONTABILIDAD	◇◇◇◇
1	CULTURA GENERAL	◇◇◇◇
	DERECHO	◇◇◇◇
	HISTORIA	◇◇◇◇
2	HISTORIA DEL ARTE	◇◇◇◇
	HISTORIA NATURAL	◇◇◇◇
1	IDIOMAS	◇◇◇◇
	INVESTIGAR	◇◇◇◇
	LINGÜÍSTICA	◇◇◇◇
2	OCULTISMO	◇◇◇◇
	PATOLOGÍA	◇◇◇◇
	PSICOLOGÍA FORENSE	◇◇◇◇

CONTACTOS

-
-
-
-
-

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

Los puntos de construcción para cada jugador dependen del número total de jugadores:
 $5+ = 20$ | $4 = 22$ | $3 = 24$ | $2 = 32$
 • Cada punto de Idiomas concede 1 idioma adicional.
 • 1 punto de Ocultismo gratuito.

HABILIDADES GENERALES

60 puntos de construcción
 • El segundo valor más elevado debe ser al menos la mitad del primer valor con más puntos.
 • 1 punto de Salud y 1 punto de Estabilidad gratuitos
 • Umbral de golpe = 3 (4 si Atletismo de 8 o más)
 • 8 puntos de Primeros auxilios conceden 1 punto gratuito de Patología.
 • 8 puntos de Vigilancia conceden 1 punto gratuito de Vigilancia electrónica.

INTERPERSONALES

VALOR		RESERVA
	ADULAR	◇◇◇◇
1	BAJOS FONDOS	◇◇◇◇
	BUROCRACIA	◇◇◇◇
1	CONSOLAR	◇◇◇◇
2	DETECCIÓN DE MENTIRAS	◇◇◇◇
1	INTERROGAR	◇◇◇◇
2	INTIMIDAR	◇◇◇◇
	JERGA POLICIAL	◇◇◇◇
	LIGAR	◇◇◇◇
	NEGOCIAR	◇◇◇◇
	SUPLANTAR	◇◇◇◇

TÉCNICAS

VALOR		RESERVA
	ANÁLISIS DE DOCUMENTOS	◇◇◇◇
2	ASTRONOMÍA	◇◇◇◇
1	BALÍSTICA	◇◇◇◇
	CRIPTOGRAFÍA	◇◇◇◇
1	ENTOMOLOGÍA FORENSE	◇◇◇◇
1	EXPLOSIVOS	◇◇◇◇
3	FOTOGRAFÍA	◇◇◇◇
2	HUELLAS DACTILARES	◇◇◇◇
1	MEDICINA FORENSE	◇◇◇◇
2	QUÍMICA	◇◇◇◇
1	RECOGER PRUEBAS	◇◇◇◇
1	RECUPERAR DATOS	◇◇◇◇
3	VIGILANCIA ELECTRÓNICA	◇◇◇◇



RAYMOND WILLIAMS

BIOGRAFÍA

Raymond es el hermano mayor de Ben y el hijo del señor Verdad que supervisa a Noche Lluviosa. De hecho, este grupo fue fundado por el propio Raymond, que descubrió que su padre trabajaba para una asociación secreta y lo presionó para que le dejara entrar. Es una persona muy formal y se toma su trabajo con una seriedad que raya la obsesión, hasta el punto de que fue destituido como líder del grupo, ya que se bloqueaba ante tanta responsabilidad. Está mucho más tranquilo en su nuevo rol como asesor del equipo, pero secretamente envidia a Gloria por conseguir lo que él no pudo hacer.

Siempre ha sentido que Ben, su hermano pequeño, está a su cargo. Desde que eran pequeños, Raymond lo sacó de todos los líos y ahora piensa que sigue siendo importante que lo cuide. Raymond no deja nunca que él tome iniciativa, por miedo a que pueda caer, pero a la hora de la verdad, esto solo le dificulta más la vida. Es tan perfeccionista que siente cualquier fracaso del grupo como suyo, pero es incapaz de sentir sus éxitos como propios.

CONSEJOS DE INTERPRETACIÓN

Raymond es la voz de la conciencia. Es esa persona que continuamente habla de protocolos y recomendaciones, que gusta de explicar a los demás en qué se han equivocado y que agobia con su presión constante. No solo carece de filtro a la hora de medir sus palabras, sino que además es experto en asumir que el resto lo hará mal y apartarle para hacerlo él mismo.

Muchas veces va a crear más problemas al intentar solucionarlos que viceversa, pero es incapaz de verlo.

VENTAJAS Y DEFECTOS PREPARACIÓN ACADÉMICA

Raymond estudia todo lo que puede. Tiene varias carreras y es capaz de aprenderse el plano de incendios de un hotel si va a pasar una noche allí. Gastando dos puntos en una habilidad académica, puedes introducir un elemento nuevo en juego. Puede ser tener el contacto del experto que escribió justo el artículo que demuestra una teoría concreta o que haya leído el manual de desactivación de esa bomba concreta. Sea lo que sea, puede resolver cualquier situación que necesite de conocimientos concretos. Esta capacidad tiene la misma forma de utilizarse y los mismos niveles que el Conocimiento local, como se explica en la página 131 de *Esoterroristas*.

MENTE CUADRICULADA

Raymond no puede utilizar la habilidad de **Preparación**. Para él, estar preparado es lo normal y cualquier situación en la que el *director de juego* pudiera plantearse hacer una tirada en esta habilidad, la supera de forma automática. En vez de eso, debe superar tiradas de **Preparación** siempre que intente hacer algo que se salga de sus planes iniciales. Si, por ejemplo, el *personaje jugador* quiere dividir el grupo en dos y el equipo decide que sigan todos juntos, Raymond debería hacer una tirada para ver si entra en cólera o acepta la nueva situación. Estas tiradas siempre tienen una dificultad variable, desde un 2 para irse sin pagar el parquímetro hasta 6 para soltar a un preso que ha atrapado.

NOMBRE: RAYMOND WILLIAMS

PROFESIÓN ORDINARIA: EXPERTO EN TODO, MAESTRO DEL CONTROL

TAPADERA ACTUAL: _____



HABILIDADES GENERALES

VALOR		RESERVA
8	ATLETISMO	
0	BIRLAR	
4	CONducIR	
4	DISPARAR	
4	ESCARAMUZA	
11	ESTABILIDAD	
0	INFILTRACIÓN	
0	MECÁNICA	
12	PREPARACIÓN	
0	PRIMEROS AUXILIOS	
0	PSIQUIATRÍA	
21	SALUD	
8	VIGILANCIA	

UMBRAL DE GOLPE **4**

ARMAS	MODIFICADOR
DESARMADO	/ -2
	/
	/
	/

SALUD



ESTABILIDAD



HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

ACADÉMICAS

VALOR		RESERVA
3	ANÁLISIS DE TEXTOS	◇◇◇◇
2	ANTROPOLOGÍA	◇◇◇◇
2	ARQUEOLOGÍA	◇◇◇◇
2	ARQUITECTURA	◇◇◇◇
	CONOCIMIENTO LOCAL	◇◇◇◇
	CONTABILIDAD	◇◇◇◇
	CULTURA GENERAL	◇◇◇◇
2	DERECHO	◇◇◇◇
2	HISTORIA	◇◇◇◇
	HISTORIA DEL ARTE	◇◇◇◇
2	HISTORIA NATURAL	◇◇◇◇
	IDIOMAS	◇◇◇◇
3	INVESTIGAR	◇◇◇◇
2	LINGÜÍSTICA	◇◇◇◇
3	OCULTISMO	◇◇◇◇
2	PATOLOGÍA	◇◇◇◇
	PSICOLOGÍA FORENSE	◇◇◇◇

INTERPERSONALES

VALOR		RESERVA
	ADULAR	◇◇◇◇
3	BAJOS FONDOS	◇◇◇◇
	BUROCRACIA	◇◇◇◇
	CONSOLAR	◇◇◇◇
	DETECCIÓN DE MENTIRAS	◇◇◇◇
	INTERROGAR	◇◇◇◇
	INTIMIDAR	◇◇◇◇
	JERGA POLICIAL	◇◇◇◇
	LIGAR	◇◇◇◇
	NEGOCIAR	◇◇◇◇
	SUPLANTAR	◇◇◇◇

TÉCNICAS

VALOR		RESERVA
	ANÁLISIS DE DOCUMENTOS	◇◇◇◇
	ASTRONOMÍA	◇◇◇◇
	BALÍSTICA	◇◇◇◇
	CRIPTOGRAFÍA	◇◇◇◇
	ENTOMOLOGÍA FORENSE	◇◇◇◇
	EXPLOSIVOS	◇◇◇◇
	FOTOGRAFÍA	◇◇◇◇
	HUELLAS DACTILARES	◇◇◇◇
	MEDICINA FORENSE	◇◇◇◇
	QUÍMICA	◇◇◇◇
2	RECOGER PRUEBAS	◇◇◇◇
	RECUPERAR DATOS	◇◇◇◇
3	VIGILANCIA ELECTRÓNICA	◇◇◇◇

CONTACTOS

-
-
-
-
-

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

Los puntos de construcción para cada jugador dependen del número total de jugadores:
 $5+ = 20 \mid 4 = 22 \mid 3 = 24 \mid 2 = 32$
 • Cada punto de Idiomas concede 1 idioma adicional.
 • 1 punto de Ocultismo gratuito.

HABILIDADES GENERALES

60 puntos de construcción
 • El segundo valor más elevado debe ser al menos la mitad del primer valor con más puntos.
 • 1 punto de Salud y 1 punto de Estabilidad gratuitos
 • Umbral de golpe = 3 (4 si Atletismo de 8 o más)
 • 8 puntos de Primeros auxilios conceden 1 punto gratuito de Patología.
 • 8 puntos de Vigilancia conceden 1 punto gratuito de Vigilancia electrónica.



El grupo de agentes Noche lluviosa hace años que se conocen y hoy están de celebración... Hasta que estalla una bomba a un par de manzanas del piso en el que están cenando. Hace un año que van tras la pista de Gamberro sádico y, para celebrar este aniversario, el asesino les tiene preparada una sorpresa como ninguna que hayan visto antes. Esta es una aventura autojugable dentro del universo de Crónicas de Schuylkill.

Autor: Álvaro Loman

Imágenes: Andrés Sáez «Marlock»

Edición: Ariadna Garcia Turon y Francisco Javier Valverde García

Maquetación: Adriana Leyva

Sistema: Gumshoe



<https://shadowlands.es/>

info@shadowlands.es



648527425

