



UNA AVENTURA PARA

EL HOMBRE
ABSTRACTO

DE HT PUBLISHERS

ALFONSO MARCOS

Bilbao
ROCK & ROL
© HAL

29, 30 y 31 de marzo de 2019



INTRODUCCIÓN

El ladrón de caras es una aventura para El Hombre Abstracto, destinada a un grupo de cuatro a cinco personajes jugadores (PJ), con la peculiaridad de que el quinto jugador será el hermano siamés de otro de los PJ.

Esta aventura se desarrolla en un entorno peculiar: La llegada a la Abadía de la Santa Fe desatará un viaje en busca de un pintor con una habilidad muy especial y hará descender a los PJ a lo más profundo del alma humana, teniendo que finalizar una búsqueda que abrirá un conflicto moral con el que los PJ tendrán que lidiar o cargar con ello sobre sus conciencias para siempre.

El Hombre Abstracto es un juego de rol que puede ser jugado usando el sistema FATE, FAE o Savage Worlds. Este módulo ha sido diseñado para FATE. Para optimizar la experiencia de juego, los aspectos aparecerán marcados en negrita.

La aventura consta de un preludio y cinco capítulos. En el preludio, el Narrador encontrará toda la información sobre el pintor Claudio de Lorena. Los cinco capítulos contienen el módulo en sí, el viaje que deberán realizar los PJ para deshacer el entuerto.

Sin más preámbulo, empieza la aventura...



PRELUDIO : DENTRO DE LOS CUADROS

La historia de Claudio de Lorena es la de un pintor que se convirtió en un mito en vida. Tales eran sus éxitos en las pinturas de paisajes, que la gran corriente de seguidores que movía hizo inevitable hablar incluso del Lorenismo. Sus trabajos hacían palidecer a los pintores de la época y no había lienzo que no suscitara asombro y devoción. El uso que Claudio dio a la luz en sus cuadros fue un hito en el arte Barroco, pero, como bien es sabido en el arte, no son los propios artistas quienes marcan el ritmo de la creación, sino los mecenas que evalúan el arte según criterios más banales. Quizás, al

fin y al cabo, ese no fuera del todo su momento, y Claudio acabó relegado al olvido.

¿Dónde estoy, Nicolas? ¿Estás ahí? No logro saber cuál ha sido mi destino aciago, solo espero que este encierro termine pronto.

Parecía que la fiesta del nuevo gobernador de Nápoles depararía en un nuevo resurgir del pincel de Claudio de Lorena, pero el desconocimiento y el atrevimiento artístico de su nuevo mecenas, el Conde Santisteban del Puerto, hirió de muerte las pretensiones del artista. Claudio no estaba a la altura de aquel trabajo. Muchas eran las voces que denostaban la obra del autor y reían su incapacidad para retratar a los allí presentes. La bacanal en la que se encontraba, lejos de ser una fiesta desenfrenada, se convirtió en una condena que desataría la Anomalía e infectaría a Claudio de Lorena. Corría el año 1656, la Peste Negra empezaba a cobrarse sus primeras víctimas y aquel día la sangre de Claudio fue derramada en su paleta de pintor mezclándose con sus tintes. Una prostituta se tropezó con el caballete que sujetaba su obra y rompió su copa de vidrio en la mano del artista y este... siguió pintando: pintó caras, les dio forma, les dio esencia, les confirió identidad y los hizo desaparecer para siempre dentro de sus cuadros.

Meses después, Claudio de Lorena perdió a su amada, Vacina, víctima de la Peste Negra. Él se había marchado de la ciudad. Desde el fatídico banquete, algo en sus cuadros había cambiado. Claudio no comprendía del todo qué pasaba con aquellas personas que dibujaba usando la Sangre Negra. Parecía que esos cuadros estuvieran vivos. Claudio siguió pintando y enloqueció. Los puertos y la luz del amanecer se convirtieron en su obsesión, hasta que un día tomó Roma como modelo para un cuadro y... desapareció.

El poder desatado por la anomalía en los pinceles de Claudio de Lorena no pasó inadvertido. Los modelos de los cuadros eran trasladados en esencia y vida. Las personas encerradas en ellos dejaban una carcasa física que deambulaba por las calles sin que nadie reparase en ellos hasta su muerte. Pero el Vaticano tomó cartas en el asunto a través de la Orden de los Santos Vestigios, a la que pertenecían Joan Antoine Gonzal Lemoine, maestre en asuntos ocultistas, y su novicio, Nicolas de Saggio Longobardi, un Hombre Abstracto. Fue gracias a las habilidades de este pudieron seguir la pista del Pintor Anómalo y estar a punto de darle caza, pero Claudio logró pintar a Joan Antoine haciéndolo desaparecer. Nicolas se retiró, buscó cobijo en su fe cristiana, abandonó la orden y se dedicó a buscar a Claudio de Lorena. Claudio encontró la manera de refugiarse en sus cuadros y abrir

puertas entre ellos para poder viajar de lienzo en lienzo. Finalmente, dibujó a alguien que no debía de haber dibujado: el abad fundador de la Abadía de la Santa Fe, que fue traído del descanso eterno en el plano espiritual y encerrado en el cuadro. Cuando el pintor fue consciente de lo que había conseguido, trató de atesorar todos sus recuerdos y retrató a Vaccina según la recordaba. La pintó en un castillo encantado, donde encerró también a su mecenas el príncipe Lorenzo de Onofrio Colona. Este uso de la Anomalía fue tan explosivo que refulgió como un incendio en la noche y tardó mucho en apagarse. El rastro estaba marcado.

Claudio siguió experimentando y creó una Roma en guerra, con dos bandos enfrentados por el amor de dos jóvenes que solo existían en concepto, en una hoja con tinta, pero el pintor los dotó de vida, los imaginó y los plasmó en sus cuadros para que formaran parte de su nueva vida.

Los cuadros de Claudio se encuentran repartidos por toda Europa. Decenas de mecenas y amigos del artista atesoran sus obras, pero pocas tienen el poder del cuadro que reside en los sótanos de la Abadía de la Santa Fe. Junto a otro cuadro con el que trajo del más allá al antiguo Abad Dadon reposa una de las entradas a su universo de lienzo y pintura, Puesta de sol en un puerto. Es el camino que lleva a Claudio, un camino marcado con mucho dolor.

Los cuadros, además, guardan parte de las experiencias vividas por el pintor y ahora sus pinceles los está llenando de vida: antiguos hombres, mujeres, niños y otras criaturas que dejan de tener anclaje psíquico en la realidad a la que pertenecían.

El poder de Claudio no puede hacer que los cuadros sean un entorno completamente estable y guarden la coherencia física de los lugares que representan. Son un mero reflejo casi estático de vida, pero el poder de Claudio no para de crecer y está desafiando a las leyes de la propia Creación.



CAPÍTULO 1: LA ABADÍA DE LA SANTA FE

Año 1665. Los PJ viajan a la Abadía de la Santa Fe. Un Incendio Anómalo está refulgiendo, un hito nunca antes observado por la Orden Da Vinci. La preocupación que atesora la Orden dirige al grupo de Hombres Abstractos

a las puertas de la abadía. Cada uno, dentro de su afinidad con la esencia, notará que hay algo dentro del edificio. En sus sótanos el frío es indescriptible, la oscuridad devora la razón humana y parece que se abre el camino.

La situación de la abadía es idílica, rodeada por campos de vid y tachonada con flores por doquier. El monasterio data de principios del siglo IX, en Conques, perteneciente a la villa de Montignac, al sur de Francia, y es un hito en el Camino de Santiago.

Lo primero que impresiona de la abadía es su espectacular tímpano, en el se refleja una escena del juicio final según San Mateo: en la parte superior, unos ángeles tocan la trompa, anunciando la majestad del Divino Redentor; bajo estos, escenas del Paraíso y el Infierno con sus pecadores a la izquierda, y ángeles que portan la cruz y la lanza. El cortejo divino está presidido por la Virgen María y San Pedro. Lo curioso del relieve es que al mismo nivel están representados Carlo Magno y Dadon. Este último es el fundador de la Abadía de la Santa Fe. La mano de Dios libera a los condenados en un gesto de piedad y, debajo del Infierno, unos ángeles vestidos para la lucha eterna impiden que las almas escapen de su destino. El Paraíso está presidido por Abraham junto a un ángel. En el Infierno, un demonio arroja pecadores a las fauces de Satanás con tanta fuerza que helaría la sangre de cualquier creyente. Será pertinente una tirada de Razón – dificultad +2. El fallo supondrá que los pilares de la Cordura comienzan a resquebrajarse.

Cuando los personajes crucen el umbral, les embargará una sensación de olvido y desolación. Sentirán la atracción de la Anomalía reclamándolos obsesivamente y haciéndolos llegar hasta el cuadro. Lo que los jugadores no saben aún es que ya se encuentran dentro de la obra de Claudio de Lorena. El paso se produjo justo cuando atravesaron la puerta. Cuando bajen a los sótanos, verán un cuadro de la abadía: un camino sale de ella perdiéndose en la campiña. En el camino, una extraña figura se dirige hacia la abadía.



CAPÍTULO 2: PUESTA DE SOL EN UN PUERTO

Puesta de sol en un puerto es un cuadro acabado de Claudio de Lorena, de un periodo temprano, en el que aún no había pecado alguno. Las personas que fueron

pintadas en un inicio son gente vulgar, trabajadores del puerto. Aquí los PJ encontrarán una circunstancia particular: quien pueda fijarse en los detalles verá que hay un grupo de personas dibujadas recientemente entrando por el pórtico (Investigar o Percepción - dificultad +2, para darse cuenta de que son ellos mismos / Oficio: Arte/Pintura - dificultad +2, para identificar que esos personajes han sido añadidos hace muy poco tiempo, apenas unas horas).

Claudio ha actuado sin pensar y ha encerrado en el cuadro a los PJ, veremos cómo y por qué ha sucedido más adelante. De momento, puedes leer a los jugadores el siguiente fragmento. Aunque parezca que el cambio es brusco y fuera de contexto, la idea es precisamente esa, descolocar a los jugadores:

Sentís el calor de los últimos rayos de sol del atardecer en el puerto. Las gaviotas graznan y el salitre se os impregna en el ropaje. El trajín del día va descendiendo y la gente poco a poco va marchándose para dejar un panorama vacío y sin vida. El rumor del mar cesa. Una leve brisa recorre vuestro corazón y os presenta un lugar frío y desolador, donde el sol no se pone y el lugar permanece quieto como un lienzo.

Claudio de Lorena ha encerrado tan aprisa a los PJ que no se ha percatado de dejar secar la pintura. Además, ha cometido el error de intentar encerrar a Hombres Abstractos, por lo que cada uno sentirá una sensación extraña distinta según su campo de esencia, pero intuirán que han sido trasladados a una coyuntura espacial, un lugar dentro de otro lugar apartado del devenir de la vida y coexistente en sí mismo. La vida de los que allí habitan sigue y perdurará hasta que el cuadro desaparezca.

El hombre demolido

Tras unos instantes de acomodación al nuevo escenario, los PJ se encontrarán con un tipo que atraviesa los pórticos que se ven al final del cuadro. Se les acerca con paso decidido y firme, como si los conociera, y les da la bienvenida:

Mi nombre es Dominico y soy el guardián de esta puerta. ¿Qué es lo que quieren encontrar tras ella vuestras mercedes? Les advierto de que no soy yo quien terminará siendo juzgado. Aquí empieza su camino. Entren sin recelo, dejen a un lado sus más oscuros pensamientos y les conduciré al resto de sus vidas.

Como si se tratara de un actor de una obra de teatro, Dominico abandona la escena: su representación ha

terminado. Los PJ pueden tratar de escrutar en la psique o apariencia física de Dominico, ya sea con esencia u otra habilidad, como Empatía o Razón - dificultad +3. Si superan la prueba, se darán cuenta de que Dominico está al borde del llanto. Es un alma condenada a vagar, un encarcelado, y como si de un títere se tratara, sus movimientos son secos y desangelados.

Cuando los PJ se encuentren hablando del nuevo suceso entrarán en escena los habitantes de la noche del antiguo puerto, las Almas Despojadoras, niños corrompidos y abyectos, muertos de la noche sin luna antes del canto del gallo, restos de humanidad que tratarán de robar las almas de los PJ para ser dignos de atravesar la puerta.

Almas Despojadoras (una por Hombre Abstracto)

- **Almas abandonadas en este limbo, despojarán del espíritu y la carne a cada Hombre Abstracto.**
- **Dejadnos saliiiiir...**

Engañar +2, Pelea +1, Espíritu +1, todas las demás a 0.

Extras: **Desgarrar el espíritu.** Estas criaturas son tan viles que no han encontrado el camino al Infierno y viven escondidas en coyunturas temporales. Cuando inflijan daño físico, podrán encontrar una entrada desgarrando la carne y penetrando por una pequeña herida. En los siguientes turnos deberán ser expulsados de los cuerpos, ya que robarán el espíritu (ver Proezas) de la víctima y su esencia. La defensa contra este ataque será Razón, que es la misma habilidad a la que son vulnerables las Almas Despojadoras (conclusión a la que tendrán que llegar de manera empírica los PJ).

Proezas: una vez dentro del cuerpo de un PJ, usan Engañar para atacar.

Cuando las Almas Despojadoras hayan sido vencidas, el rumor del mar volverá a invadir la escena y se escuchará a lo lejos el ajetreo de las gentes en el puerto.

Consejos para narrar este capítulo

Estos son algunos de los aspectos que pueden utilizarse para este capítulo:

- La gran puerta espera
- El rumor que cesa
- Lo que aquí habita no pertenece a este mundo
- La gran cárcel de los olvidados

- Un pincel impregnado en sangre
- No hay más de lo que se ve
- Aun en el exilio, el sol es el eje de la vida

Procura dar a los jugadores uno o dos aspectos, los más evidentes o los que creas que puedan ser más explotados en función de vuestro estilo de juego. El combate contra las Almas Despojadoras debería ser una escena espiritual. Intenta que los Hombres Abstractos conozcan a estas criaturas mediante el combate, descubriendo su naturaleza y su entorno mediante la Creación de Ventajas. Así, descubrirán nuevos aspectos y crearán otros, ya que es un buen momento para usar una de las cuatro acciones. Por ejemplo, el comportamiento de las criaturas es hablar y combatir, desgarrando la piel y adentrándose en el interior de cada PJ. Puedes sugerir que busquen, mediante Creación de Ventajas, aspectos como Lo que habita aquí no es de este mundo o La gran cárcel de los olvidados para así poder conseguir un +2 haciendo que, en su deseo por abandonar ese lugar, la criatura cometa algún error.



CAPÍTULO 3: EL CASTILLO ENCANTADO

Cuando los Hombres Abstractos atraviesen el pórtico del cuadro anterior, aparecerán en un paisaje bucólico: un pequeño bosquecillo de árboles caducos, con el mar aquí rugiendo con intensidad y, al fondo de la imagen, coronando un istmo, un castillo de ensueño, un palacio imposible, algo imaginado. Verán también a una mujer que se remoja los pies al borde de un pequeño afluente que va a morir al mar.

Si los PJ se adentran, la mujer se tapaná su refajo, se calzará unas sandalias y saldrá al paso del grupo.

La mujer enamorada

Con gráciles gestos y suaves andares, la mujer se acerca sin temor a los nuevos personajes del lienzo. Muestra una eterna sonrisa y un cuerpo igual de alegre, en desafío con lo agreste del lugar.

Buenos días, cansados viajeros. Mi señor les acogerá con gusto en su castillo. Parece que se acerca una buena tormenta y es de sabios resguardarse. El cuerpo del hombre no está hecho para lidiar con el agua, pues de tierra venimos y el viento nos conducirá a nuestro descanso final.

La mujer se presenta como Vaccina, esposa del señor del castillo, el príncipe Lorenzo Onofrio Colona. Es una mujer sencilla y elegante, cortés en las formas, y los Hombres Abstractos podrán mantener una conversación agradable con ella. Siempre ha vivido aquí. Su padre acordó con el príncipe Lorenzo desposarla a cambio de que construyera este castillo y vivieran lejos de las guerras y los peligros del mundo.

Vaccina es el reflejo del amor verdadero de Claudio de Lorena. La pintó con el amor más sincero del mundo. Encarna los dones de la vida y la gracia divina de la creación, sin pecado y pura, y como tal vive junto a su amor el príncipe Lorenzo. La Peste Negra se llevó el cuerpo de Vaccina de su Nápoles natal en 1656. Claudio, roto de dolor, la quiso encarnar en un cuadro y por eso dibujó este palacio y una chica hermosa, pero lo que Claudio dibujó fue algo muy distinto. El pintor anómalo plasmó una Vaccina imperfecta, bella pero corrupta, y la ató a uno de sus mejores encargos: el cuadro pagado por el príncipe Lorenzo. Sin darse cuenta, la condenó a ser un monstruo.

Una vez los PJ se encuentren en el interior del castillo, la tormenta se desatará. Vaccina les presenta a su amado, el príncipe Lorenzo, y les invita a que disfruten de esta velada con ellos, ya que últimamente no reciben demasiadas visitas. La noche transcurre sin más circunstancias que una agradable conversación. Ambos tienen recuerdos del mundo, hasta el año 1656 ella y hasta 1658 él, así que podrán conversar sin problema. Cuando los PJ empiecen a estar cansados, ella aprovechará cualquier momento para insinuarse, buscar un beso furtivo, un gesto de afecto que le servirá para realizar un intento de descubrir sus más ocultos secretos y así poder dominarlos. Más tarde, los acompañará a sus aposentos e intentará seducir al PJ que se haya mostrado más accesible. Para ello, se mantendrá encantadora en todo momento. Si alguno de los PJ quiere yacer con ella, podrá generar varios aspectos usando Crear Ventaja.

Lo que verdaderamente espera Vaccina es apresar a cada uno de los PJ sin levantar sospechas y, uno a uno, enerrarlos en los sarcófagos que tiene en el sótano, donde todas las noches encierra al príncipe Lorenzo. Necesita a los PJ para devorar sus pasiones y así alimentar el amor que siente por Claudio, y de esta manera atravesar la coyuntura temporal y dirigirse a Roma en busca de su

pintor amado.

El interior del castillo es muy austero, contrastando con la magnificencia de su estructura de ensueño. Todas sus habitaciones se encuentran vacías y solo las que van a ocupar los PJ poseen mobiliario. Si se adentran en las entrañas del castillo, llegarán a una especie de catacumbas. Allí hay un cuadro de la ciudad de Roma, con un carruaje negro en una de sus esquinas, como si los estuviera esperando. Alrededor del cuadro hay cinco sarcófagos de tamaño humano, uno de ellos un poco más ancho, como del tamaño de dos personas. Si alguno de los PJ baja por la noche, se encontrará uno de los sarcófagos ocupado por el príncipe Lorenzo. En ese momento, el príncipe le mirará y suplicará que lo libere. Al cabo de escasos segundos, lo que había sido un acto de rebelión se convertirá en sumisión y entrará Vaccina en escena.

Si Vaccina logra capturar a todos los PJ (un sarcófago por cada uno de ellos), podrá atravesar esta coyuntura temporal y dirigirse a Roma.

Si Vaccina es derrotada, el carruaje del cuadro se pondrá en marcha y los PJ podrán cruzar al siguiente cuadro.

La devoradora de las pasiones

La verdadera naturaleza de esta creación no es otra que un Eros corrupto, fruto de la psique de un pintor que está empezando a enfermar. Atrae a sus víctimas con su belleza y les aparta de sus sentimientos para siempre.

- Tocada por la lanza de Eros
- El amor maldito encontrará a sus víctimas
- Hambre inagotable de pasiones

Carisma +3, Empatía +3, Percepción +2, Esencia (Espíritu) +2, todas las demás a 0.

Extras: **Semilla de destrucción.** A esta devoradora de emociones le basta un beso para crear un vínculo con la víctima (Empatía contra Espíritu como Defensa, mediante Creación de Ventajas). La devoradora hará preguntas a todo aquel que gane en su absorción de emociones y creará aspectos que usará contra ellos cuando considere preciso. Algunos ejemplos de preguntas podrían ser: ¿Qué es lo que más amas?, ¿cuál fue tu gran pérdida?, ¿qué esperas de mí?, ¿a quién quisieras ver muerto?, etc. Las preguntas actuarán de detonantes para que los PJ le cuenten lo suficiente para generar impulsos o ventajas que se quedarán encima de la mesa a

modo de advertencia. Recomendación para el Narrador: deja los aspectos creados delante de cada jugador, para que parezca que son ventajas para ellos y que han sido desveladas para todos.

Corazones rotos. La devoradora de emociones utiliza la esencia para doblegar al PJ usando sus propios miedos y pasiones contra él, y convirtiéndolo así en una criatura servil y sin mente (Esencia frente a Razón, y recuerda utilizar todos los recursos necesarios, como las ventajas generadas por Semilla de destrucción). Solo podrá controlar a un PJ a la vez y, si este se desengancha del control, ya no podrá ser controlado más durante esa escena (haz tiradas una vez por turno y trata el poder como un control mental absoluto).

El príncipe Lorenzo

Lo que fuera este antiguo mecenas fue absorbido por Vaccina tiempo atrás. Ya nada queda del entusiasta príncipe de imaginación sin igual, encerrado para siempre en el castillo de fantasía que fuera suyo.

Claudio no lo encerró aquí por capricho. Teniéndose por buen cristiano, dibujó a posteriori al mecenas junto a su amada, ya que tuvo miedo de dibujarse a sí mismo (al tocar el cuadro, el pintor sintió el poder del monstruo), y no podía dejar a Vaccina sola en ese castillo.

El príncipe Lorenzo atacará a los PJ cuando Vaccina entre en escena (aplicar un +2 a pelear, el resto de características serán las de Vaccina), aunque si descubren que es verdaderamente la devoradora de emociones la que controla al príncipe, podrán intentar contrarrestar su dominación. Si ella muere podrían llegar incluso a liberarlo (a discreción del Narrador, aunque sería importante que la manera de liberarlo refleje el camino que ha llevado al descubrimiento o el final de esta desdichada criatura).

Consejos para narrar este capítulo

Algunos aspectos que podrían usarse en este capítulo son:

- **Se alimenta de sentimientos**
- **El príncipe Lorenzo vive en una cárcel**
- **Vaccina busca a Claudio**
- **Los besos afilan los colmillos de la devoradora**

Hay que tener en cuenta que esta escena es abierta. Se trata de ir descubriendo los aspectos poco a poco y que los PJ los puedan invocar. Incluso te invitamos a que

crees tus propios aspectos para aportar carga dramática a las escenas. Es necesario que tengas claro que Vaccina va a intentar salir del cuadro de cualquier forma y a cualquier precio, explotando su habilidad de manipular los sentimientos.



CAPÍTULO 4: LA ROMA DEMOLIDA

Los PJ se despiertan de una ensoñación febril en un carruaje. Recuerdan que en el cuadro que representaba la ciudad de Roma había un carruaje negro que transitaba por un camino embarrado en dirección a la ciudad de Dios.

El traqueteo del carro hace cada vez más evidente que va a toda velocidad. El cochero arenga con interjecciones y exabruptos, y los caballos resoplan y relinchan sin cesar mientras el carruaje cruje con cada giro.

El conductor del carromato podrá responder a las preguntas que se le hagan, aunque difícilmente se entenderán todas las conversaciones. Parece que tiene prisa por llegar cuanto antes. **Algo se cierne sobre Roma y La destrucción está cerca** son un ejemplo de los aspectos que podrán sonsacarse de la conversación con el conductor de carromatos.

Sin darse siquiera cuenta, los PJ se encontrarán adentrándose por las callejuelas y vías de la ciudad, dando bandazos y restallando las ruedas en el adoquinado de las vías, hasta que serán avisados por el cochero de que han llegado a su destino.

La ciudad parece que ha permanecido cientos de años deshabitada. Las casas y edificios se encuentran en su mayor parte derruidos y da la sensación de que el tiempo, lejos de parar, fluye como en un desagüe. Ante los PJ se encuentra un edificio de piedra y madera, una casa señorial, en la que el tiempo misteriosamente no ha realizado tan bien su trabajo. El escudo familiar grabado en piedra permanece casi incorrupto. Si alguien intenta identificar a quién pertenece la casa, superar Investigar o Percepción - dificultad +2 le revelará que el escudo de la casa muestra un grabado: Casa de los Capuleto.

La casa se encuentra, por lo demás, en silencio. El polvo se acumula en todos los muebles de la entrada. En el comedor, que se dirige hacia el sur de la edificación, y con una tirada de Percepción - dificultad +2, servirá para que los PJ se den cuenta de que la casa ha sido abandonada y que existen indicios de lucha no demasiado reciente. Una tirada de Investigación - dificultad +3, les hará percatarse de que los usos normales de los muebles y habitaciones han sido abandonados. Sin embargo, hay restos de pisadas y pasos de gente por la casa, entrando y saliendo, y en concreto hay restos de quemaduras, incluso en la piedra, del tamaño de huellas pequeñas. Parece que son de instantes antes de que los PJ llegaran y parece como si aún humearan.

El patio de las enredaderas

Cuando los PJ hayan entrado e investigado un poco por la casa, oirán un grito ahogado de una mujer. Parece que procede de un patio en el centro de la casa señorial, bañado por el cielo de una noche iluminada por miles de estrellas. Es un patio lleno de plantas y enredaderas que juegan desde las balconadas de la segunda planta. En el centro hay un pozo de piedra con un sistema de poleas y un cubo para extraer el agua. Un crujido de plantas quemándose alertará a los PJ de que no están solos. Lo que aparecerá a continuación será dantesco: una criatura de ebúrnea osamenta sustentada por una carcasa de miasma ardiente, que surgirá del abrigo de las enredaderas con una mujer en sus hombros. Con una tirada de Crear Ventaja dificultad +2 puedes contar a los jugadores que la criatura tiene incrustada lo que parece ser una daga en el pecho, entre el miasma ardiente, y si la tirada es un éxito crítico, se den cuenta de que esta daga buscaba el corazón de la criatura. De hecho, la criatura solo podrá ser derrotada con esta arma, ya que se trata de un arma ungida con las lágrimas de su amada.

El amado ardiente

Este engendro surgido de la pasión más poderosa de la Creación ha sido devuelto a la vida completamente corrupto gracias a la Anomalía, que no ha podido destruir aún su corazón.

- Encontrar a Julieta
- Arderé en el infierno, y el mago conmigo
- Nadie podrá hacer daño a Julieta

Pelear +5, Físico +4, Razón y Espíritu +1, todas las demás a 0.

Dos casillas de estrés y Cuatro casillas de consecuencias, de las cuales la Tercera casilla está ocupada con el aspecto, Daga en el esternón.

Extras: **Miasma Ardiente.** El cuerpo de este esqueleto revivido posee un caparazón de una secreción ardiente cuyo origen es un corazón en llamas. El fuego impregna y permanece allá donde toca. En el caso de un ataque con éxito se creará un aspecto de En llamas, teniendo una invocación gratuita por cada ataque subsiguiente con éxito. Si el ataque es un éxito crítico, las invocaciones gratuitas serán dos.

El esqueleto en realidad no es otro que Romeo; bueno, al menos lo que queda de él tras una guerra encarnizada entre los Capuleto y los Montesco. Si los PJ superan una tirada de Percepción – dificultad +2, se darán cuenta de que esta criatura deposita con la delicadeza el cuerpo de la joven en el suelo para disponerse a combatir.

Llegados a este punto existen varias opciones de resolver la escena:

- En el caso de que derroten a la criatura y despierten a Julieta, esta, entre sollozos, les dirá que se trataba de Romeo su amado y que solo querían huir para poder vivir juntos el resto de sus días. De todas formas, aún existirá una oportunidad: deberán extraerle el corazón ardiente e ir a visitar al mago.

- Si alguno de los PJ se preocupa por Julieta y logra despertarla (Esencia o Ciencia – dificultad +2) antes de que uno de los bandos sea derrotado, esta detendrá el combate e indicará que tienen que ayudarles a huir de allí y seguir con su amor; es decir, que tendrán que visitar al mago.

- Si los PJ son derrotados por la criatura estarán condenados a vivir la guerra de los Capuleto y los Montesco eternamente en este infierno. Esperemos que no...

Consejos para narrar este capítulo

Estos son algunos de los aspectos que puedes usar en este capítulo:

- El amor eterno
- Dañar el corazón ardiente
- Las plantas ocupando el lugar de los humanos
- Un pozo con agua
- Aquí ya no queda nadie

Una vez el Romeo Infernal sea derrotado o los PJ se las ingenien para despertar a Julieta, la carne de Romeo se volverá a dibujar sobre su cuerpo con enmarañados trazos, como si su antigua apariencia fuera rechazada por

su cuerpo. Entonces, el camino se abrirá frente a ellos, un camino de un anochecer otoñal. Los amantes terminarán con su obra y se amarán en el cielo para toda la eternidad.

Julieta: *¿Tan rápido te marchas? Todavía falta mucho para que amanezca. Es el canto del ruiseñor, no el de la alondra el que se escucha. Todas las noches se posa a cantar en aquel granado. Es el ruiseñor, amado mío.*

Romeo: *Es la alondra que advierte que ya va a amanecer; no es el ruiseñor. Observa, amada mía, cómo se van tiñendo las nubes de levante con los colores del alba. Ya se extinguen las teas de la noche. Ya se adelanta el día con veloz paso sobre las mojadas cumbres de los montes. Tengo que marcharme, de otra manera aquí me aguarda la muerte.*

Julieta: *No es esa la luz del alba. Te lo puedo aseverar. Es un meteoro que de su lumbre ha despojado el Sol para guiarte por el camino a Mantua. No te vayas. ¿Por qué partes tan rápido?*

Romeo: *¡Que me capturen, que me maten! Si lo ordenas tú, poco me importa. Diré que aquella luz gris que allí veo no es la de la mañana, sino el pálido destello de la Luna. Diré que no es el canto de la alondra el que retumba. Más quiero quedarme que abandonarte. Ven, muerte, pues Julieta lo quiere. Amor mío, sigamos conversando, que todavía no rompe el día.*

Julieta: *Es mejor que te vayas porque es la alondra la que canta con voz ronca y desentonada. ¡Y muchos aseguran que sus sonos son melodiosos, cuando a nosotros vienen a apartarnos! También aseguran que cambia de ojos como el sapo. ¡Ojalá cambiara de voz! Maldita sea porque me aleja de tus encantos. Vete, que cada vez se clarea más la luz.*

Romeo: *¿Has dicho la luz? No, sino las tinieblas de nuestro destino.*



CAPÍTULO 5: VIAJANDO AL FIN DE LA NOCHE

La senda está envuelta en una bruma roja y pesada, haciendo el paso lento. Poco a poco se descubre una Roma demolida, socavada por agujeros inmensos de los que brota esa bruma. El Infierno parece haber entornado sus puertas. Los PJ tendrán que descender a sus profundidades, allá donde yacen las almas de los perdidos. Según vayan descendiendo, la Anomalía se hará más presente y cada vez será más difícil controlar sus poderes (tirada de Esencia - dificultad +2, todo aquel que falle se descontrolará y dará rienda suelta a su poder, generándose una consecuencia leve hacia él o hacia otro de los PJ o deberán gastar un Punto de Destino para paliar dicho efecto).

Después de infinidad de catacumbas, llegarán a una oquedad más grande con diferentes niveles y múltiples entradas, como si fuera el interior del cuerpo de una araña. Aquí yace escondido Claudio de Lorena. Perdido, loco por la anomalía, su aspecto no ha cambiado demasiado, pero su pelo rizado está blanco, quebradizo, y las venas que surcan su cuerpo son negras, al igual que sus ojos. Cuando los personajes hagan acto de presencia, lee lo siguiente con voz temblorosa:

Bien, bien, habéis llegado muy lejos, creedme. No era mi intención. Yo no quise en ningún momento esto, pero así ha sucedido. No puedo dejaros salir de aquí. Ellos me encontrarán. Os propongo un trato: decidme qué vida queréis vivir y yo la crearé para vosotros. Es muy sencillo, cualquier cosa que imaginéis será vuestra para siempre...

Claudio coge la paleta y se dispone a hacerse un corte en la mano izquierda usando una daga. Si los PJ superan una tirada de Percepción - dificultad +2 se darán cuenta de la infinidad de cortes que se pierden de vista entre sus ropajes, demasiados cortes, demasiadas vidas alteradas.

Claudio de Lorena, el ladrón de caras

El pintor ha perdido su alma. Se ha dado cuenta de que su nueva habilidad ha despertado inquietudes y de que muchos ojos se han posado en él. Su cuerpo ya no puede ser encontrado, al igual que el de todas las personas a las que ha pintado la cara con el uso de la Anomalía que recorre sus venas.

Vive encerrado y no se da cuenta de que no

hay marcha atrás. Aquí vive tranquilo, reinando en su pequeño infierno.

- **Retención de las almas en sus cuadros**
- **Condenado por su propio pincel**
- **Mago capaz de la anomalía**

Engañar +4, Carisma +3, Oficio (Pintor)+3, Ocultismo +1, Espíritu +1, Esencia +3, todas las demás a 0.

Proezas: **Trazo anómalo.** Claudio es capaz de robar la esencia de la vida. Combina su poder a nivel físico y espiritual. Consigue destruir el anclaje social de una persona, que su entorno lo olvide para que la persona pase a ser nada más que una cáscara sin recuerdos a la que nadie ve ni recuerda y consigue enjaularla en algo que Dios no tenía contemplado, otro limbo, un paso en el cual las almas se pierden para siempre.

El pintor anómalo tiene repartidos por toda la estancia cuadros y restos de pintura. Su sangre, Anomalía pura, ha conseguido apoderarse de él y le ha guiado en la creación de estas realidades que se escapan al orden divino. Cuando Claudio realice un trazo mirando a una persona o recordándola recientemente (cuanto más tiempo pase más imperfecto será esta traslación, como en el caso de la pobre Vaccina), usará su Esencia contra la Esencia de su víctima. Cada daño que realice irá directamente a Consecuencias, y los PJ no podrán usar su estrés para evitar este ataque porque va directamente al Espíritu inmortal de cada uno. La anomalía en Claudio ha conseguido una nueva forma de manifestarse.





POSIBLES FINALES DE LA AVENTURA

La mecánica para los posibles finales de la aventura será muy sencilla: **el Poder de la Razón** o **la Ira de Dios** serán las fuerzas que los gobiernen, pero la frontera es efímera y la percepción de los condenados borrosa.

El Poder de la Razón.

Los personajes podrían intentar estabilizar a Claudio de Lorena mostrándole el padecimiento de Vaccina y el infierno en el que están envueltos los amantes eternos. Si consiguen que recupere la cordura, aunque sea por breves instantes, este podría dar descanso a su amada y a los eternos enamorados condenados a desdibujarse en un cuadro. Esta sería la solución para intentar salvar las almas de los PJ, ya que Claudio se encuentra condenado y, dependiendo de cómo lo encaucen, podrían salir de los Mundos pintados. Una buena interpretación debería ser premiada y, en una tirada enfrentada con últimas resistencias del pintor usando su Razón frente a Carisma o Empatía, podrían añadir la historia de amor truncada de Romeo y Julieta, rescatada de su psique enfermiza y que solo representa la distancia con su amada, siendo un reflejo cercano y una tortura recurrente para no poder olvidar a su amor. En caso de éxito, aparecerá el Ángel Vengador (ver más adelante) que caerá sobre el pintor destruyéndolo a él y a toda su obra. Las almas de todos los cuadros serán liberadas y viajarán a su destino fijado por sus actos en vida, el Infierno o el Cielo. En el momento en que Claudio muera, el alma de Vaccina vendrá a reclamarlo y se lo llevará a las profundidades. Los jugadores habrán logrado que triunfe la Razón.

La Ira de Dios.

La iglesia vaticana fue informada de un extraño caso de herejía. El Papa delegó en la Orden de los Santos Vestigios. Jean Antoine y su novicio, Nicolas Saggio, fueron enviados a investigarlo. Jean Antoine cayó preso de la Anomalía y desapareció sin dejar rastro, pero su joven ayudante se percató del suceso. Saggio es un Hombre Abstracto y ha podido presenciar de primera mano el hecho. Se ha desvinculado de la orden y se ha retirado a rezar pidiendo la redención. Sus pesadillas acuden una y otra vez pidiéndole que alce la espada sagrada y se adentre en el Infierno para acabar con el monstruo, y está decidido a hacerlo.

Si los PJ no logran convencer a Claudio de su locura, este usará su Anomalía para seguir con su obra. Avivará las ascuas del Incendio anómalo y Saggio encontrará la

entrada en la Abadía de la Santa Fe. El joven acudirá al cuadro y, dado que él es un gran pintor, usará el resto de pintura con sangre coagulada de Claudio para mezclarla con la suya y adentrarse en la Puesta de sol en un puerto. A partir de aquí, los PJ tendrán muy pocos asaltos desde que Claudio haga uso de la Anomalía y el Ángel Vengador detecte dónde se esconde el pintor. Los cuadros empezarán a arder. Puesta de sol en un puerto será el primero en verse envuelto en llamas, seguido por El castillo encantado y, por último, La Roma demolida. Llegado a este punto, tanto el cuadro como todos aquellos que permanezcan en él serán destruidos.

En el momento en que Claudio de Lorena vea cómo sus cuadros arden, entrará en pánico y empezará a gritar desolado, intentando convencer a los PJ por todos los medios de que lo ayuden. Solo necesita algo más de tiempo para poder acabar su plan, y a cambio les devolverá su rostro. Realmente no sabe si esto funcionará, pero quiere salvarse por todos los medios para volver a esconderse y encontrar una forma de involucrar a más artistas para poder viajar entre los Mundos pintados. Si deciden ayudarlo, les pedirá que le dejen más tiempo y que paren a lo que sea que venga a por él, pero lo que no saben los jugadores es que un Ángel vengador reclama a Claudio e intentará acabar con este limbo apartado de las leyes divinas, destruyendo para ello todo lo que esté tocado por la Anomalía. Si los PJ se interponen en las acciones del Ángel vengador, luchará hasta destruirlos o ser expulsado.

El Ángel Vengador

Un gran vórtice de llamas desgarró la bóveda en la que se encuentran dejando ver un cielo repleto de masas ardientes cayendo sobre la tierra, como una lluvia de fuego. Del vórtice surge una criatura con una armadura blanca y plateada, con alas de fuego, y una espada que deja un rastro de llamas y consume el aire que la rodea creando un gran vacío. La espada es de un acero cegador. No emite ruido ni ofrece ningún tipo de resistencia al ser portada, como si no estuviera en esta misma realidad.

- **Divina criatura redentora**
- **Las almas deberán seguir su camino**
- **El fuego juzgará también a los inocentes**

Pelea +5, Espíritu +4, Físico +3, Saber +2, todas las demás a +1

Dos casillas de estrés y las Cuatro consecuencias.

Luchar contra este ángel será una mala opción. Aunque los PJ tengan alguna opción de rechazarlo, tarde o temprano volverá a buscarlos (por algo es vengador).

El ángel cae en el centro de la estancia mientras que a su alrededor proyecta una onda de destrucción (prueba de Defensa con Físico, Pelea o Atletismo frente a un ataque fantástico de +6). Una vez resuelto este primer envite, los PJ se darán cuenta de que el vórtice se está cerrando alrededor de ellos inexorablemente. Claudio, sin dejar de trabajar en sus cuadros, les pedirá que paren a esa criatura. En ese preciso momento, el **Ángel Vengador** caerá sobre él.

Deja a tus jugadores que tengan la libertad de ayudar o no a Claudio, pero tanto si regresó a la cordura y **Triunfó la Razón** como si los jugadores no hacen nada, el destino del pintor estará sellado de igual manera. El Ángel Vengador caerá sobre el pintor y lo destruirá, y con él toda su obra. Las almas de todas las obras serán liberadas y viajarán al destino fijado por sus actos en vida: el Infierno o el Cielo. En el momento en que Claudio muera, el alma de Vaccina vendrá a reclamarlo y se lo llevará a las profundidades.

Los jugadores habrán logrado que triunfe la **Ira de Dios**.

El Poder de la Razón Desvanecida o la Ira de Dios Vencida.

Si los PJ se interponen entre el ángel y el aciago destino de Claudio para darle algo tiempo, este buscará la manera de poder desaparecer de nuevo para que no vuelvan a encontrarlo. Los PJ tendrán una oportunidad de viajar con Claudio si este ve que pueden darle algo de tiempo (tirada de Claudio de Percepción - dificultad +2, seguida de una tirada de Razón - dificultad +2; Claudio posee +1 en ambas Habilidades teniendo en cuenta la situación de estrés a la que se enfrenta). Si Claudio supera ambas tiradas, cumplirá con la promesa que ha contraído con los PJ; si no, se preocupará únicamente de salvar su pellejo, abandonando a los PJ a su suerte frente al **Ángel Vengador**.

Algunos aspectos que pueden aparecer y que puedes utilizar para redondear estas escenas son:

- **Los cuadros atestan el lugar**
- **No hay tiempo que perder**
- **No hay escapatoria**
- **El cielo no puede esperar**
- **Arderemos en el Infierno**

A partir de aquí, ya no queda más que conducir a los PJ hacia el gran final. Si **La Razón** o **La Ira de Dios** vencen, cuando el destino del pintor este sellado, un carruaje atravesará las llamas y los PJ verán por anteúltima vez a **Caronte**:

No ha llegado el momento de viajar al Infierno. Aún tenéis una oportunidad de dilatar vuestra vida terrenal. Subid y entregadme vuestras almas. Os condenaréis por toda la eternidad, pero en vida podréis redimir vuestros actos y entregar vuestro sacrificio a los demás. Yo os estaré esperando.

Si los PJ aceptan el trato que les ofrece Caronte, les pedirá que suban con rapidez al carruaje y se sujeten. Una vez dentro, lo único que verán es su llegada a la Abadía de la Santa Fe, donde Caronte les dedicará unas últimas palabras:

Viajad en contra del horizonte y encontrad la grieta. Será el único lugar oscuro. No tengáis miedo y atravesadlo.

Con estas indicaciones, los PJ encontrarán fácilmente la salida andando en dirección contraria al sol y alejándose de los terrenos de la abadía. Todo aquel que supere una tirada de Razón - dificultad +2 saldrá del cuadro. Sin embargo, la hacerlo, deberán tomar una importante decisión: ¿se atreverán a vivir el resto de sus días con todos los recuerdos o prefieren enterrarlos en las brumas del olvido? Este es un buen momento para que los jugadores moldeen el devenir de sus PJ.

Si, por el contrario, El poder de la razón se desvanece y La ira de Dios es vencida, los PJ logran huir con Claudio hasta encontrarse en un nuevo cuadro de un puerto. Esta vez hay un barco que se encuentra estibado y dispuesto a zarpar. El pintor se girará hacia los PJ y les dedicará unas palabras:

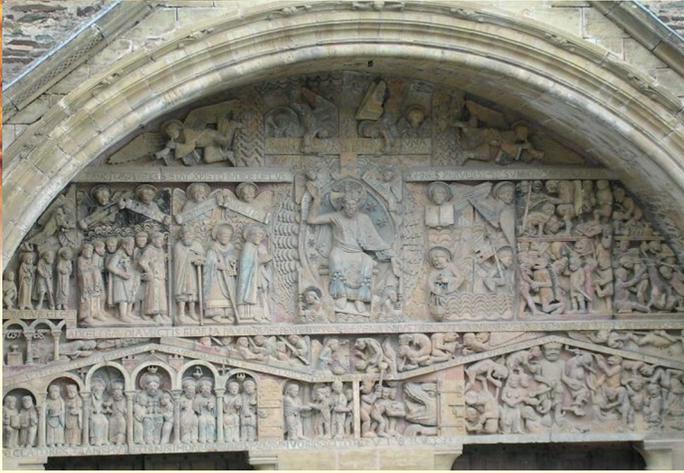
Esto es lo único que os puedo ofrecer por ahora. Mi especialidad son los puertos. Existen un centenar de obras a las que podréis viajar y por las que podréis vivir eternamente, pero tengo planes. Este es mi barco y solo os puedo dar un consejo: buscad los amaneceres, pues alguien morirá esta noche.

El plano cambia y se ve un barco que se aleja de un puerto, surcando el mar hacia un atardecer, desapareciendo en la distancia.

-----FIN-----



ANEXO I: DE LOS LUGARES Y PERSONAJES QUE VIEREN



Abadía de Santa Fe (tímpano).



Abadía de Santa Fe (detalle del tímpano).



Abadía de Santa Fe.



El castillo encantado.



Puesta de sol en un puerto.



Patio de los Capuleto.



El último puerto.



Claudio de Lorena.



Roma.



Vaccina.



Roma desmembrada.



El príncipe Lorenzo.

1.- MIGUEL DE MOLINOS

Doctor en Teología, afín a los jesuitas y hombre de iglesia, confesor de monja, fue elegido para defender la beatificación de Francisco Jerónimo Simó en Italia en 1665, donde obtuvo una fama extraordinaria como predicador y director espiritual. Consiguió con ello gran valimiento entre personalidades desta-



cadadas, que fueron sus fieles adeptos. Se le reputaba como un gran ascético, como un iluminado. Fue recibido por personalidades de la talla del general de los jesuitas Paolo Oliva, por mediación de la Escuela de Cristo, con la que había tenido contacto en Valencia. Incluso mantuvo intercambio epistolar con la reina Cristina de Suecia y desarrolló una amistad con el papa Inocencio XI.

Su guía espiritual, con el significativo subtítulo Que desembara-

za al alma y la conduce por el interior camino para alcanzar la perfecta contemplación y el rico tesoro de la interior paz, se publicó en italiano (Roma, 1675). En ella, Molinos expone el mejor camino para llegar a Dios: el último objetivo es el amor de Dios, para el cual el alma no ha de hacer nada, ha de estar pura y sin pecado, aligerada de toda preocupación o meditación, quieta. Dios hará lo demás. Esto produce un vacío espiritual, una nada, como el camino más corto para llegar a Dios. Hasta el momento sus ideas sobre el camino a Dios no habían levantado ampollas, pero al ponerlas por escrito las envidias y los rivales han empezado a señalarlo.

La represión sexual tras ser ordenado sacerdote y convertirse en confesor de monjas le ha llevado a desarrollar su idea de la quietud para poder justificar sus “amoríos carnales”. En el fondo, él no hace nada y es todo es voluntad de Dios.

Miguel de Molinos es capaz de ver el camino hacia Dios o hacia el Infierno de cada persona, y posee la capacidad de caminar con ellos ese camino y pararlo a voluntad.

El hombre que ha llevado tus zapatos

Posibles usos de este aspecto: averiguar intenciones, escudriñar alineamientos, leer el pasado y el futuro de una persona...

Quietud o Voluntad de Dios

Posibles usos de este aspecto: pasar desapercibido, parar el tiempo para esquivar o para hacer algo rápido, parecer siempre quieto a ojos de los demás... Por ejemplo, si Miguel va a recibir un golpe, su reacción puede ser la quietud. Si superara una tirada de Espíritu, se mantendría quieto y entraría en un trance en el que Dios detendría el tiempo para que Miguel pudiera apartarse.

2.- ISIDRO DE GÉNOVA

Es difícil la vida para un niño huérfano criado por las monjas de un orfanato conventual al que las mujeres de mala vida, las descarriadas, entregan a los hijos que por vergüenza o miseria no pueden criar. Las niñas lo tienen más fácil, ya que pueden convertirse primero en novicias y después ser monjas, pero Isidro nunca lo tuvo fácil. Más aún cuando resultó evidente que



no crecía como un niño normal. No llegaba nunca a la pubertad y, pese a que su estatura y sus músculos se definían cada vez más, su talla era la de un niño. No es un enano y odia ese insulto. Es un niño viejo. Ha visto cómo sus compañeros y amigos crecían y le abandonaban en busca de aventuras, una vida que él sabe que nunca tendrá. Los nuevos

niños cada vez descubren antes que él no es normal y es tratado como un monstruo por todos. Apartado y escondido por las monjas, ha estado presente en los abortos que se practican clandestinamente en el orfanato y se ha convertido en el enterrador de niños prohibidos, condenados o monstruosos entregados por el miedo, la ignorancia o el hambre. Su mente enferma lo ha llevado a convertirse en un necrófago, en un monstruo que busca la infancia perdida y añorada devorando los restos de otros abandonados, de otros malditos, de otros que tuvieron la suerte de morir.

Todos ignoran a los infantes

Posibles usos de este aspecto: nadie recordará que había un niño en una escena de un crimen, nadie le verá como una amenaza, no será tenido en cuenta, nadie piensa en él como una amenaza... Para activar cualquier uso deberá hacer algo verdaderamente infantil, como comer una piruleta, jugar con canicas o llorar como un niño desconsolado.

La carne de los abandonados

Posibles usos de este aspecto: La necrofagia de Isidro se ha pervertido aún más hasta llevarlo a desarrollar un tétrico juego al devorar a los abandonados: imaginarse la vida desgraciada que podrían haber llevado, hasta el punto de “convertirse” en uno de esos abandonados adultos que solo existen en su mente. Por ejemplo, en una escena podría convertirse en un abandonado y luchar, correr o hablar como él, aunque previamente el jugador deberá contar la historia del que nunca llegó a ser.

3.- ROBERT Y RUDOLPH BUNKER

El padre de Robert y Rudolph, Lord Bunker, era el hijo segundón de una familia de rancio abolengo. Su hermano fue criado para ser el XV Duque de Devonshire y Lord Bunker tuvo libertad para viajar y hacer lo que le diera la gana. Y así lo hizo. De sus viajes por Indonesia se trajo dos cosas: una mujer embarazada y una fama de aventurero nada exagerada. Al poco de nacer sus gemelos murió su

hermano en un accidente de caza, convirtiéndose de forma sorpresiva en el heredero.



A sus hijos los crió con las mejores institutrices, dándoles la mejor educación posible: idiomas, ciencias, filosofía e historia. El interés en las ciencias ocultas fue el resultado de las largas sesiones de estudio en una de las mejores bibliotecas

particulares de Inglaterra. Robert se dedicó a las ciencias y Rudolph a las letras. Los gemelos tenían un don, cada uno en su campo, pero compartían algo más que su amor al conocimiento: eran siameses. Sus reputados modales les hacían ser siempre el centro de atención en cualquier acontecimiento social y, aunque se prodigaban poco, nunca se escondieron. Lord Bunker se mostraba orgulloso de sus hijos y no permitía que nadie hiciese de menos a un Bunker.

Sangre antigua

Posibles usos de este aspecto: a pesar de que para muchos son considerados unos monstruos y unas aberraciones, los siameses pueden generar a voluntad un aura mística y angelical que les hace ser tratados como unos ángeles terrestres. Por supuesto, podrían usarlo para justo lo contrario, pero ello va en contra de su propio ser y su educación.

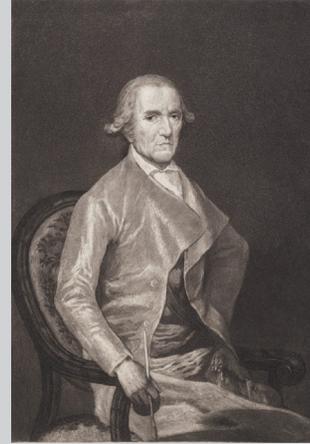
Furia salvaje

Posibles usos de este aspecto: si cualquiera de los dos recibe daño físico o psicológico, ambos entran en una especie de rabia que hace que ataquen al ser que haya producido ese daño, como un huracán de puñetazos, patadas, mordiscos y cabezazos. En su educación no se olvidó la lucha.

Nota para el jugador: Aunque sean dos PJ, cada uno con su ficha, el jugador solo podrá tener activa una de ellas. Podrá alternar entre ambas libremente, aunque para ello tenga que representar un pequeño diálogo entre los hermanos para dar continuidad a la trama. A pesar de todo esto, en el combate sí se comportan como una única persona.

4.- SIMON RAHMEN

Después de toda una vida como severo hombre de familia, comerciante prudente, leal amigo y buen cristiano, la muerte de su hija en una oscura orden de origen desconocido



le hizo renunciar a todo su pasado, a todo su legado, para intentar dar luz y venganza a lo ocurrido. Sus conocimientos del “velo” son suficientes para saber que hay quienes quieren mantenerlo y quienes quieren romperlo. Busca a los responsables de lo sucedido con su hija, los malos que deben

pagar por lo que han hecho, y después decidirá su posición.

Acostumbrado a mandar, a que las miradas se fijen en él a la espera de sus decisiones, no trata de imponer su posición, ya que considera que siempre tiene la razón y, por tanto, se hará lo que él diga. Calmado, silencioso y muy inteligente, nunca busca el conflicto si puede evitarlo, pero si lo hay, la única opción válida es salir victorioso, por supuesto.

Autoridad

Posibles usos de este aspecto: Simon Rahmen es tratado como alguien de referencia, alguien al que merece la pena escuchar y atender, incluso por la gente más poderosa.

Sacar los mejor de los demás

Posibles usos de este aspecto: Simon Rahmen sabe rodearse de los mejores o, en todo caso, apañarse con lo que hay sacando lo mejor de cada uno. Evalúa a las personas y las empuja a desarrollar y llevar al éxito aquello en lo que destacan. Por ejemplo, puede inspirar a los demás PJ creando ventajas que los demás pueden aprovechar, sumar éxitos, bajar la dificultad...



Bilbao **ROCK & ROL**

Grupo
HAL

29, 30 y 31 de marzo de 2019



EDGE



JOKER