

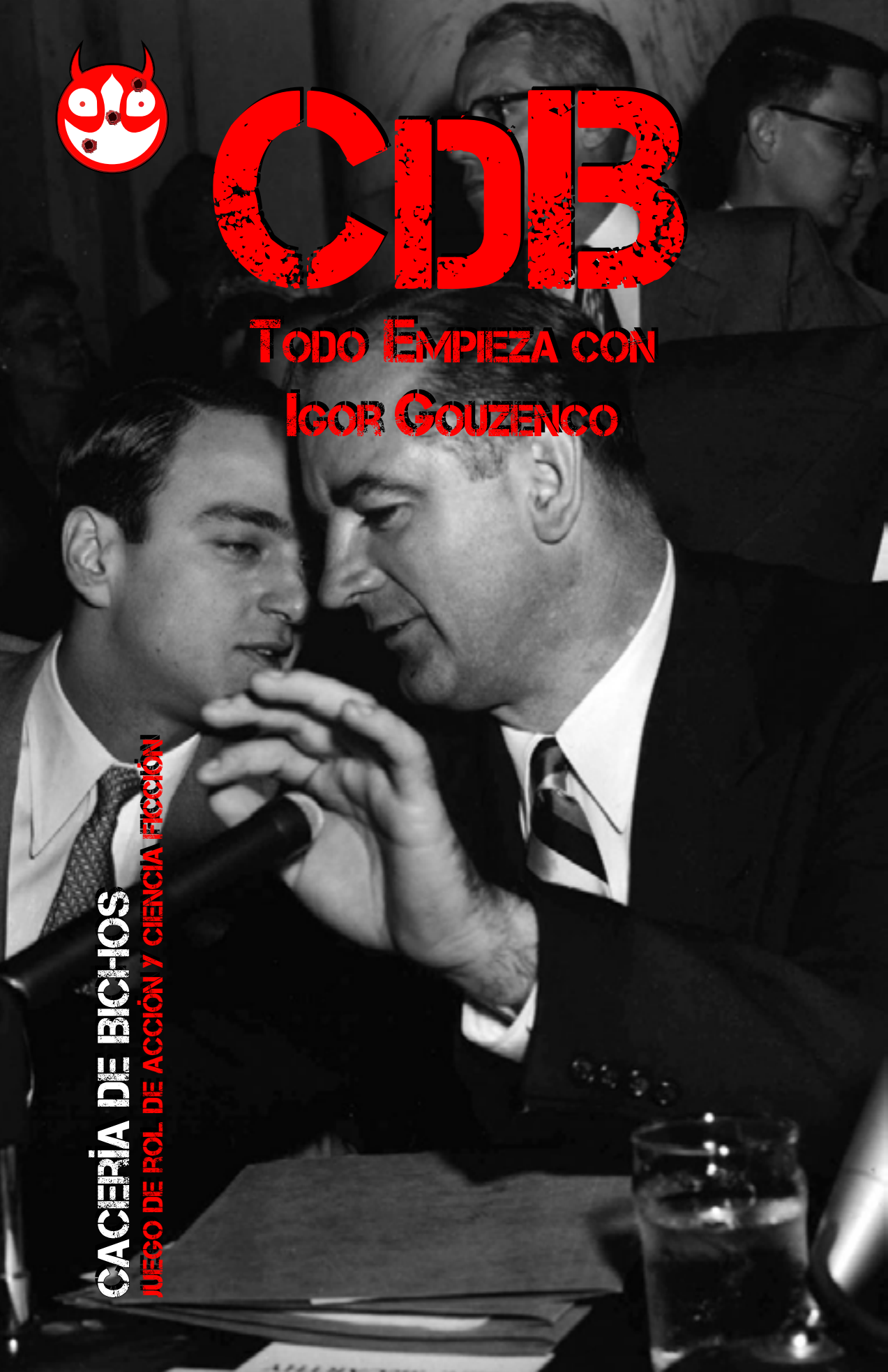


CDB

TODO EMPIEZA CON
IGOR GOUZENCO

CACERÍA DE BICHOS

JUEGO DE ROL DE ACCIÓN Y CIENCIA FICCIÓN



Open Game License Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deird' Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagidulin

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks

eFudge 1999 Tranlated by: Santi Martínez "Yago", José Antonio Estarellas, Enrique M. González, Xoota y Rodabilsa.

Fudge DS revised by Pablo Jaime Conill Querol. All FUDGE DS text boxes are written by Pablo Jaime Conill Querol and considered Open Game License, except for the manoeuvres "Bloqueo", "Golpe en el Aire" and "Asfixiar", written by Ryback; the manoeuvre "fintar", written by Jon "Bandido" Perojo and the rules for "Niveles de Fatiga", written by Jorge Arredondo.

CdB: Cacería de Bichos by Pablo Jaime Conill Querol. All text considered Open Content. All Images are property of Antonio José Manzanedo (23, 27, 128), Jon "Bandido" Perojo Gutierrez (Main Page, 8, 12, 17, 31, 34, 43, 54, 63, 66, 71, 79, 82, 86, 88, 89, 95, 96, 104, 111, 112, 122, 144, 148, 151, 152, 166, 168, 185, 188, 226, 250, 252, 254), Jose "Valver" Valverde (49, 207), Juan F "Dogi Imura" Hidalgo Galán (91, 146, 182, 230), Manu "Strawdog" Saez (90, 106, 159, 174, 177, 194, 196, 200, 210, 212, 219, 245, 246, 248, 258), Pablo "Cirtheru" Fernandez (175), Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol (182, 253) and are used with permission.

CdB: Todo Empieza con Igor Gouzenko by Pablo Jaime Conill Querol. All text considered Open Content. All images are Public Domain.

Demonio Sonriente
se enorgullece de presentar:

CdB:

Todo Empieza con
Igor Gouzenko
de Zonk-PJ

Escrito y Maquetado: Zonk-PJ.

Diseño de Maquetación: Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol y Jon "Bandido" Perojo Gutierrez.

Imágenes: Imágenes libres de derechos sacadas de la red.

Playtesters Aldeanos: Alfonso "Starkmad" Carrillo, Carlos "Ninja-Ko" Pacheco, Daniel "Eileen" Schultes, Enrique "Vandeverde" Ganado, Ismael "Kane" de Felipe y Raul "Terrius" Garcia.

Playtesters del Club de rol de Horta: Carles Fillat, Jordi Esteve, Eric "Ercaes" e Ivan, dirigidos por Ismael Avalos.

Agradecimiento Especial a: los Aldeanos, por sufrirme Aldea tras Aldea, y a Tapón, por hacerlo prácticamente todos los días.

Índice

Índice

Todo empieza con Igor Gouzenko...

PARA EMPEZAR	5
Que sucede realmente, explicado de una forma ligeramente comprensible, con algo de lógica y teniendo un aparente sentido	6

Primer Acto

NICHOLAS BRADY	8
Una mañana de un 2 de Junio de un 1954 cualquiera:	9
RICK DECKARD	10
Una mañana de un 2 de Junio de un 1954 cualquiera:	10
HAWTHORNE ABENDSEN	12
Una mañana de un 2 de Junio de un 1954 cualquiera:	13
JOE CHIP	13
Una mañana de un 2 de Junio de un 1954 cualquiera:	14
RACHEL ROSEN	14
Una mañana de un 2 de Junio de un 1954 cualquiera:	15
BOB ARCTOR	16
Una mañana de un 2 de Junio de un 1954 cualquiera:	17

Segundo Acto

LA CHARLA DE MATIN BISHOP	18
CARTAGO, NUEVA YORK	20
El Bar Freemont	20
La casa de John H. Carpenter	21
TODO ES MENTIRA	23
La Fracturada Mente de Phillip K. Dick	23
PERSEGUIDOS	25
El Último Control	25
LA CABAÑA EN EL LAGO ONTARIO	27

Tercer Acto

LA REALIDAD NO EL REAL	28
VIAJANDO AL PASADO	29
TODO ACABA CON IGOR GOUZENKO	30

¿Cuarto Acto?

PRIMER ACTO	33
Primera Sesión: Volviendo al Sueño	33
Segunda Sesión: Encontrando a los otros Soñadores	33
Tercera Sesión: Buscando a la Resistencia desesperadamente	34
SEGUNDO ACTO	34
Cuarta Sesión: Vive Le Resistance	34
Quinta y Sexta Sesión: Misiones Posibles	34
Séptima Sesión: Sunglasses at night	35
Octava y Novena Sesión: Misiones Imposibles	35
Décima Sesión: Uso de la Resistencia Pública	36
TERCER ACTO	36
Undécima Sesión: Invasión Abierta	36
Duodécima Sesión: Ereos Resucitó	36
Decimotercera Sesión: Victoria Roja	36

Últimas Palabras

Todo empieza con Igor Gouzenko...

"Llamamos piadosas a las personas que hablan a Dios, y locas a aquellas a quienes Dios habla."

"La transmigración de Timothy Archer" de Philip K. Dick

PARA EMPEZAR

Todo empieza con Igor Gouzenko, experto en cifrados de la embajada rusa de Ottawa que defecta y se pasa a los americanos en 1945. Los documentos con los que escapan son el detonante de la Guerra Fría, pues muestran lo profunda que es la infiltración soviética en los "estados libres". Es llevado al Campamento X (costa noroeste del Lago Ontario, en Canadá), instalación de entrenamiento de los comandos y operaciones especiales Americanos durante la Segunda Guerra Mundial. Pero realmente es la punta de lanza de una invasión alienígena del Planeta Tierra. Se trata de una invasión Elurtur. Pero eso no es cierto, ni los invasores son los Elurtur, ni la invasión está teniendo realmente lugar. Realmente alguien ha cambiado la historia. Todo empieza con Igor Gouzenko.

Los Cazadores se darán cuenta de que algo anda mal, o incluso llevan tiempo notándolo. Algunos incluso verán algo extraño, perturbador. Al día siguiente, cuando algunos de ellos estén viendo las noticias, un 2 de Junio de 1954 cualquiera, verán algo extraño también en la emisión, y de alguna forma verán que su acompañante también lo verá, no solo eso, lo reconocerá, pero intentará ocultar que lo ha reconocido. Ahí comenzará su búsqueda por lo que sucede. Otros recibirán una extraña visita, serán "detenidos", etc.

Lo primero será averiguar que la invasión está teniendo lugar. Lo que llevará a los Cazadores a unirse en una conferencia que verán anunciada por su ciudad sobre gente que ha cambiado de repente. Ahí tendrán

una charla con un tal Martin Bishop que les dirá que la gente está siendo cambiada por alienígenas. Les dirá que el no tiene pruebas, pero que hay en Cartago, Nueva York, un científico que responde a las siglas JHC que podrá demostrarles todo lo que el les ha dicho.

John Howard Carpenter de hecho les demostrara que la gente, no solo está siendo cambiada por alienígenas, sino que además, controlan todos los aspectos de la sociedad. Les proporcionará unas extrañas gafas negras que les permiten ver que los carteles publicitarios están llenos de mensajes como **Obedece, Consume, No Pienses, No estamos entre vosotros**, los billetes llevan impresos por una cara la frase **Este es tu Dios**, etc.

Cuando estén por la calle, alucinando por lo que ven, un hombre se les acercará y les robará las gafas, saliendo corriendo, mientras grita *"Es todo mentira, todo una gran mentira"*. Cuando le capturan dirá que lo que las gafas revelan es mentira, todo mentira. Les dirá que Horselover Fat tiene la verdad, y que tienen que encontrarle, que está en una cabaña cerca del Lago Ontario, que el tiene la autentica verdad, y que se la contará toda. El les puede guiar.

El trayecto hasta el Lago Ontario será peligroso, pues parece ser como si fuesen buscados por la policía e incluso por la gente normal de a pie. Públicamente se dirá que son espías rusos que han sido descubiertos y que están escapando. Al final, y gracias a la ayuda de Phillip K. Dick (que es el loco que les acompaña) conseguirán llegar a la cabaña, que está vacía. Pero en ella hay

una especie de extraño aparato científico que apunta a una silla, Phillip se sienta y lo activa, convirtiéndose en Horselover Fat, la reencarnación de todos los Profetas, el Plásmata, información viva, en definitiva el Whil'lë conocido como Ereos.

El les dirá que lo que ellos perciben como una invasión de Elurtur, y como mensajes subliminales de estos, realmente es algo mucho más profundo, y completamente distinto de lo que perciben. Les dice que lo que sucede es que desde 1945 la realidad está siendo reescrita, con los invasores (que no son los Elurtur, sino una entidad de otro universo conocida como Shehol) ya formando parte de su universo. Pero les dice donde y cuando se produce el cambio, y que el les puede transformar en información y llevarles a través del tiempo hasta ese momento y lugar en el pasado, para que ellos intenten detener el suceso que reescribió la realidad (los documentos de Igor Gouzenko). Si lo consiguen, despertarán en el año 1945, dondequiera que estuviesen, recordando el sueño más extraño de toda su vida...

Personajes Pregenerados

Este módulo está diseñado para ser usado únicamente con los personajes pregenerados que le acompañan, que son Nicholas Brady (un científico), Rick Deckard (un policía), Hawthorne Abendsen (escritor de ciencia-ficción), Joe Chip (un técnico), Rachael Rosen (una secretaria) y Bob Arctor (un camello de heroína, que está empezando a aparecer en esos años). *Aunque demos 6 personajes, no pasa nada solo son 4 o 5.*

Que sucede realmente, explicado de una forma ligeramente comprensible, con algo de lógica y teniendo un aparente sentido

Esta partida está ambientada en un Universo Cercano del Multiverso CdB que llamaremos **Dickiana**, y es un claro homenaje a Phillip K. Dick, así como a otros escritores de ciencia-ficción. La realidad es que es una partida un poco extraña, aunando aspectos del Terror y de la Ciencia Ficción (sobre todo de la de Dick, pero no únicamente) y cuya trama nunca es lo que parece. Si cuando acabal a partida los jugadores no tienen completamente claro cual era la realidad, has logrado la intención del módulo, que no es ni más ni menos que intentar conseguir simular la sensación de irrealidad que asalta al leer una novela de Dick.

Dickiana es un Universo Cercano porque todos los requisitos de este se cumplen. El que el hombre no haya llegado aún a la Luna ni descubierto lo que hay fuera del Sistema Solar no implica que no esté ahí. De hecho, y como ahora veremos, los Elurtur están en pleno proceso de invasión de la Tierra. Solo que las cosas no son lo que parecen.

Dicho esto, vamos a lo que está pasando realmente. En pocas palabras, Shehol está invadiendo Dickiana. Shehol es una entidad cuya naturaleza será desvelada enteramente en el manual **CdB: Eridu**, de (esperamos) próxima aparición. Por ahora nos basta decir que Shehol consume universos convirtiéndolos en Shehol. Es como una especie de Nada de Fantasía inteligente, pero lo que es consumido por Shehol no muere, sino que se convierte en Shehol también, y se dedica a expandir a Shehol con toda su alma, así que cada universo consumido genera millones de millones de seres dispuestos a expandir Shehol como sea. Y es mucho más que eso, pero no lo desvelaremos aún para no estropear la sorpresa de Eridu.

Por ahora nos basta saber que shehol consume mundos. Pero hay algo en Dickiana que no le permite entrar. Los Whil'lë de este universo son entidades benignas (en

lugar de lo habitual, que es que sean criaturas que imponen su visión completamente distorsionada del bien a los demas, como pasa en Eridu; o Entidades de Orden supremo, de corte fascistoide, dispuestos a lo que sea para cumplir la misión que se les ha encomendado), las de aquí son entidades realmente benignas que intentan proteger la galaxia, y no hay mayor peligro para esta que Shehol, así que desde que este descubrió Dickiana ha estado intentando invadirlo, pero no ha podido con ninguna de sus tácticas habituales, ya que los Whil'lë, de una forma u otra, se lo han impedido.

Así que Shehol ideó un plan para infiltrarse en Dickiana, un plan completamente distinto a lo que son sus tácticas habituales (las que veremos en Eridu) para invadir un universo. En lugar de intentar invadirlo, pretende usar las consciencias de todos los seres del universo para reescribir la naturaleza de Dickiana creando un universo en el que no necesite entrar, porque ya esté dentro, y también por que los Whil'lë no se le opongan. Para conseguir que los Whil'lë de Dickiana no detecten su plan, ha continuado con sus ataques habituales. Así consigue que los Whil'lë miren hacia otra parte, no hacia sus auténticos planes, y si algún ataque tiene éxito, eso que obtiene.

De hecho, en cierta medida ya ha tenido éxito, pues ha logrado que toda una raza, los Elurtur, sueñen a la vez que ellos siempre han sido Shehol desde su creación y la creación de este universo. Y ahora mismo, aunque los Elurtur no son Shehol, ni están directamente controlados por el, cuando duermen sus huéspedes, los Elurtur, sin saberlo, cumplen los designios de Shehol. Desde hace 9 años que, sueño tras sueño, los Elurtur están cambiando la realidad que les rodea y recreando poco a poco el universo a la imagen y semejanza de Shehol.

Pero esta contaminación de los Elurtur que Shehol propició se dió justo cuando daba comienzo una invasión Elurtur de la Tierra. En este momento en todo el Universo Cercano de Dickiana los Terrestres son la única raza Para-humana a la que los Elurtur

están intentando esclavizar. Por esto, algo que pasaría desapercibido a los Whil'lë de no afectar a humanos (los Whil'lë nunca han actuado contra los Elurtur, salvo cuando estos han actuado contra las razas Para-Humanas) ha caído bajo la mirada directa de Ereos, el Whil'lë que protege la Tierra.

Así que en el año 1945 del calendario Terrestre los planes de Shehol para que todos los Elurtur sueñen con el se ponen en marcha. Pero como en ese mismo momento los Elurtur están empezando una invasión de la Tierra para evitar que los Whil'lë se den cuenta de lo que está pasando con los Elurtur, Shehollanza un ataque aparentemente normal, pero especialmente diseñado para aniquilar al Whil'lë Ereos (temporalmente, porque mientras sobrevivan Terrestres volverá a nacer, como cada Whil'lë de este universo con la especie humana a la que está asociada), la noche del 1 de Julio del 1954.

Dicho ataque tiene éxito, y Ereos muere, por lo que la invasión de los Elurtur sobre la Tierra, y la de Shehol sobre Dickiana comienzan a la vez.

Pero, como hemos dicho, los Whil'lë son inmortales. Su proceso de resurrección requiere mucho tiempo, eso sí. Pero a medida que empieza a tomar forma de nuevo Ereos siente que algo sucede con los Humanos, así que coge a una parte de sí mismo y la envía a buscar un huésped viable (la luz rosa que verán los Cazadores en varios momentos de la partida) que encontrará en Amacaballo Fat, la personalidad psicótica de un escritor de ciencia ficción fracasado.

A partir de ahí la parte de Ereos que está en Amacaballo Fat pondrá ciertos eventos en marcha que espera le permitan librar al universo de Shehol, usando las mismas armas que Shehol pretende usar para entrar en Dickiana. Dependerá de los Cazadores (que son, al fin y al cabo, peones de Ereos) el lograr modificar la realidad y expulsar a Shehol del universo.

Primer Acto

“¿Sabes cuál es la verdadera base del poder político? No las armas ni las tropas, sino la habilidad de hacer que los demás hagan lo que uno desea que hagan.”

“Los Simulacros” de Philip K. Dick

El primer acto se da por separado, y los distintos Cazadores no se conocerán entre sí (excepto el Deckard y Arctor) aunque te recomendamos que no separes a los jugadores para jugar este acto, sino que los tengas a todos en la misma habitación, sobre todo si tu grupo de jugadores no se siente cómodo con los secretos. Aunque, si lo haces breve, tampoco hay ningún problema en que juegues este primer acto por separado con cada Cazador. Otra opción es mezclarlo, y jugar la primera escena de cada Cazador por separado, y la segunda escena (la escena llamada **Una mañana de un 2 de Junio de un 1954 cualquiera**) con todos los Cazadores ya en la mesa...

NICHOLAS BRADY

Nicholas Brady es un científico miembro del llamado **Comité Especial de la Tecnología Espacial** de la NACA (la que en 1958 se convertirá en la NASA). Dicho comité fue el encargado de desarrollar el programa espacial, y aunque realmente no fue creado hasta 1958, en esta ambientación fue creado en 1952.

En las últimas semanas Nicholas ha estado notando algo raro dentro del Comité. Parece ser que hay un proyecto secreto en marcha al que solo unos privilegiados han sido escogidos, y aunque cada vez más gente ha sido escogida, el turno no le ha llegado a Nicholas. Sin embargo si le ha llegado una invitación a su pareja (pareja en secreto, dado la época), el científico John Archer.

Algo sucede tras la reunión, y John vuelve completamente cambiado. No es algo que se note para quienes no lo conocen profundamente, pero Nicholas y el llevan juntos 10

años (se hacen pasar por dos solteros que comparten piso), y Nicholas notará que algo ha cambiado. Comentarios que hace cuando están viendo las noticias. La forma en que le mira. Desde que se produjo la reunión, hace ya dos semanas, algo es distinto en John.

La noche del 1 de Junio al 2 de Junio que algo ha cambiado se hará aparente. Mientras están durmiendo Nicholas se despierta escuchando un extraño zumbido justo a su lado. Haz que el Cazador tire **Atención** si quieres (está dormido), pero al final se da cuenta de que el zumbido procede de John. Realmente, del interior de John, del interior de su cráneo.

En ese momento, algo sucederá en el cuarto de baño que hay en su habitación (en su casa tienen 2 habitaciones que simulan sus dos habitaciones, pero solo una tiene cuarto de baño, y es en la que realmente duermen los dos), y por debajo de la puerta Nicholas verá una luz rosada. Cuando (y si, pero es un jugador, lo hará) se levante y esté a punto de abrir la puerta, con el pomo de esta en su mano, el zumbido que sale de su pareja se convertirá en una especie de aullido (aunque John sigue durmiendo plácidamente como si no pasase nada). Entonces tendrá que haber una **Tirada de Terror** contra **Dificultad Grande (+2)**, o perderá **5 Contadores de Humanidad**. Si la falla, en lugar del resultado de pérdida de la **Tabla 7.3: Efectos del Terror** lee lo siguiente:

“Notas como una fuerza oscura y malvada está oculta en el extraño aullido que sale de la cabeza de John, que permanece ajeno a todo lo que está pasando. Esta fuerza te obliga a quedarte quieto, paralizado,

sin que puedas llegar a abrir la puerta del baño, donde, de alguna forma, intuyes que está tu salvación”. Tras unos segundos paralizado la luz rosada desaparece, y al desaparecer el aullido se transforma de nuevo en zumbido, y Nicholas podrá moverse con libertad. Si abre entonces el cuarto de baño lo encontrará completamente normal, sin luz rosada, ni posible fuente para esta. A los pocos minutos el zumbido parará, y todo volverá a la aparente normalidad.

Si saca la tirada, por otro lado, no sufrirá pérdida de Humanidad. Lee esto al Cazador: *“Notas una extraña fuerza que parece emanar de Jhon que te obliga a quedarte quieto, paralizado, sin que puedas llegar a abrir la puerta del baño. Te sobrepones a ella, pero para cuando abres la puerta del baño la luz rosada y lo que la provocase ha desaparecido. Y de repente te embarga la sensación de que has llegado tarde...”.*

Lo que está pasando: John Archer desde que entró en el proyecto secreto de la NACA ha sido poseído por un Elurtur. De día hace lo que su controlador Elurtur le ordena, pero cuando duerme, el Elurtur también duerme, y Shehol aprovecha ese momento para actuar. El zumbido no es más que los Elurtur soñando otra realidad y reescribiendo la suya sin ellos saberlo. Amacaballo Fat/Ereos se ha dado cuenta de esto, y ha buscado entre quienes duermen junto a alguien poseído por los Elurtur, buscando a gente con ciertas características. Cuando ha encontrado gente con esas características ha salido del cuerpo de Amacaballo y se ha acercado a dicha persona mientras se producía el zumbido, como en este caso. Por desgracia Shehol parece que ha implantado algún mecanismo de seguridad que se aprovecha de los poderes psiónicos de los Elurtur, y gracias a dicho mecanismo Ereos no ha podido entrar en contacto con ninguna las personas localizadas. Aunque espera que como mínimo haya servido para que algunos comiencen a investigar.

Pero por si acaso Nicholas no está convencido de que sucede algo raro, a la mañana siguiente...

Una mañana de un 2 de Junio de un 1954 cualquiera:

Por la mañana, si Nicholas le dice algo a John este le dirá que lo ha soñado, y no querrá hablar más del asunto (ni el propio Elurtur quiere, pues la infección de Shehol que tiene le impide darse cuenta de lo que le sucede).

Así que cuando estén desayunando juntos, con la televisión puesta y viendo las noticias, de repente aparecerá en pantalla el Senador Joseph McCarthy está dando un discurso en el que dice que tiene pruebas de que los comunistas se han infiltrado en la CIA y en la industria de armas atómicas. Durante el discurso algo sucede, a Nicholas le parece ver algo por el raballo del ojo. Como alguna especie de mensaje subliminal.

En ese momento debería realizar una tirada de **Averiguar Intenciones dificultad Mediocre (-1)**. Si la saca se dará cuenta de que John aunque intenta ocultarlo ha visto el mensaje también, pero está visiblemente sorprendido de que Nicholas se haya dado cuenta. Si le pregunta al respecto John negará haber visto nada.

Al poco de acabar de desayunar John se mete en el baño. Lleele esto al Cazador:

“De repente te parece ver como un reflejo rosado en el borde de tu visión, y sientes como si alguien estuviese caminando sobre tu tumba, que se suele decir. Un escalofrío recorre tu espalda y te entra la sensación de que estás en peligro mortal, que debes salir de aquí”.

Si hace caso y sale de su casa al bajar por las escaleras se encontrará con dos policías subiendo. Realmente son dos Elurtur llamados por John, pero no sospecharán de él. Sin embargo, si no sale de su casa los Elurtur disfrazados de policía llamarán a su puerta. Le pedirán que les acompañe alegando que su nombre ha salido en una investigación, y necesitan que vaya a corroborar la declaración de un conocido suyo. Realmente es todo mentira.

Realmente es necesario que escape de los policías, puede que cuando bajen vuelva a sentir la sensación, esta vez instándole a que salga huyendo en un momento de despiste de los falsos policías. O puedes unir esto con lo que le pasa al bueno de Rick Deckard en su escena equivalente. Lo importante es que escape, y que deambule por la ciudad, donde verá carteles cutres pegados por todas partes, anunciando la charla de Martin Bishop... y entrando de lleno en el Segundo Acto.

RICK DECKARD

Rick Deckard es un policía de bajo Rango del Cuerpo de Policía de Nueva York. Por lo general le gusta el Cuerpo, pese a sus elementos corruptos, y durante muchos años le ha gustado su trabajo. Pero algo está cambiando últimamente. Las decisiones que toman los Comisarios y sus superiores en los últimos tiempos han sido cada vez más extrañas, la paranoia y el secretismo son cada vez algo más común en el Cuerpo, y el temor a la infiltración comunista hace que todos los actos de los policías sean examinados con lupa por los agentes de Asuntos Internos, y lo que es peor, el FBI. Eso sería lo de menos, si no fuese que cada vez más, Rick tiene la sensación de que realmente hay una conspiración dentro del Cuerpo. Gente en la que hace unos años habría confiado ciegamente ahora parecen auténticos extraños. La conspiración y la paranoia son rampantes, y Rick Deckard ya no sabe en quien confiar. Ni siquiera en su compañero, que últimamente ha estado de lo más extraño.

De hecho, eso es algo que no solo opina Rick, sino también la esposa de su compañero, que le ha dicho que algunas noches, cuando cree que ella está durmiendo, se levanta y abandona la casa. Así que Rick lleva una semana espionando la casa de su compañero por las noches, con la intención de seguirle y averiguar algo de lo que pasa.

De repente, su compañero sale de su casa, vestido con ropas oscuras, y ve que sale andando. Tendrá que seguirlo. Haz que tire un

par de veces Sigilo para evitar ser descubierto (y tira tu los dados tras la pantalla si quieres para establecer tensión, pero realmente no te interesa que le descubran).

Tras quince minutos siguiéndolo verá que llega a un almacén con aspecto abandonado. Haz que tire **Atención dificultad Normal (0)** para ver que el almacén está vigilado y hazle tirar **Sigilo** de nuevo contra **dificultad Buena (+1)** para evitar ser descubierto (si falla recomiéndale que gaste puntos Fudge, salvo que quiera ser capturado).

Una vez esté oculto verá como durante la siguiente media hora irá llegando gente al almacén. A algunos los conoce en persona, son policías de su departamento. También llegan varios Comisarios, policías de otros departamentos, la gente de Asuntos Internos, incluso reconoce a algún agente del FBI, de lo que han estado investigando a los Comunistas en la zona. En total unas 100 personas. Pasada una hora salen del almacén, volviendo cada uno por donde han venido. Rick puede seguirlos, pero no averiguará nada más esa noche.

Una mañana de un 2 de Junio de un 1954 cualquiera:

A la mañana siguiente, de patrulla con su compañero, si le pregunta algo sobre lo sucedido este dirá *que no sabe a lo que se refiere, que está alucinando y que debería tener mucho cuidado con lo que dice, que suena a charla comunista, y que si no quiere ser purgado ya se puede estar callado.*

Si no pregunta nada pasa directamente al encuentro. Esta escena se puede conjugar perfectamente con la anterior, haciendo que el detenido sea Nicholas, si este consigue escapar. Si no lo es se trata de una persona que se encuentra en una situación similar de haber descubierto algo extraño en alguien poseído por un Elurtur...

Mientras vayan por su distrito patrullando verán un coche patrulla con las marcas de otro distrito y fuera de él dos policías se acercan con un hombre al que conducen

sin esposas, pero por las posiciones de los policías parece que lleven detenido. Dile al Cazador que interprete a Rick que eso es altamente inusual, ya que son de otro distrito. Para detener a algún policía de este distrito, salvo que sea un delito pillado in fraganti, tienen que ir acompañados por un policía de este distrito, y no va ninguno con ellos.

Como es Rick quien conduce, podrán parar sin problemas (aunque su a compañero no le parecerá bien, ya que está detectando que son Elurtur, como él). Cuando Rick se acerque preguntando que hacen le dirán que no es de su incumbencia. Si directamente les dice que no tienen autoridad para detener a alguien en este distrito, o algo similar, su compañero intervendrá, diciendole: *"está bien, no pasa nada, seguro que hay una explicación para todo esto"*.

Y en ese momento Rick se dará cuenta de que los dos policías estaban anoche también en el almacén. Como si vieses el reconocimiento en sus ojos, los policías del otro distrito y su compañero desenfundarán sus armas con la intención de llevar al detenido y a Rick a ser poseídos por Elurtur. Si el "detenido" no es Nicholas atacará a un guarda y lo matará, muriendo en el proceso también. Si es Nicholas, déjale que actúe libremente, que para algo no va esposado. Como hemos dicho, la intención de los Elurtur no es ma-

tarlos, sino poseerlos, pero no dudarán en matarlos si se ejerce violencia sobre ellos. Al fin y al cabo controlan lo bastante ya de la policía, los medios de comunicación y la clase política como para poder fabricar una historia sin problemas. Pero a los Cazadores no les suele gustar mucho que les apunten con pistolas, así que es de suponer que tarde o temprano se producirá el combate contra los Elurtur. En tal evento en esta misma página tienes las características de los Policías Elurtur (que puedes utilizar también a lo largo del módulo si necesitas más Policías Elurtur).

En definitiva, lo que te interesa de este apartado es que o Rick, o Rick y Nicholas acaben huyendo por sus vidas (y su cordura, aunque no lo sepan) por la ciudad de Nueva York, y entonces verán un cartel en el que pone: *"¿Sus personas queridas han cambiado de repente, como si no fuesen ellos? ¿Percibe usted conspiraciones en la sombra? ¿Cree que la Amenaza Comunista no es más que una cortina de humo? Entonces tiene usted que venir a la conferencia que Martin Bishop dará el Lunes 2 de Junio de 1954 a las 19h en la Biblioteca Aramchek."* El papel contiene un pequeño mapa con las salidas de metro más cercanas a la Biblioteca Aramchek, también impreso, lo que les llevará al Segundo Acto.

PNJs

	Policía Elurtur Fuerte	Policía Elurtur Ágil	Policía Elurtur Resistente
Pelea/Pistola	+2/+1	+1/+2	+1/+1
FO	+3 (Fatiga)/+3	+2 (Fatiga)/+3	+2 (Fatiga)/+3
Esquivar	+1	+2	+2
Atención/Sigilo	+1 /+1	+1 /+2	+2 /+1
FD	2 (chaleco antibalas)	2 (chaleco antibalas)	2 (chaleco antibalas)
INI / AC	0 / 5	+1 / 9	+1 / 6
<i>Rasguño</i>	1-2 → OO	1-3 → OO	1-3 → OOO
<i>Herida</i>	3-4 → OO	4-5 → OO	4-6 → OO
<i>Herida Grave</i>	-	-	-
<i>Incapacitado</i>	5+ → O	6+ → O	7+ → O
NOTAS	Armas: Porra FO 2 (Fatiga) / Pistolas Semiautomáticas NT 1 (Fo+3, 75 [Grande], 4S, 12 proyectiles 9mm)		

HAWTHORNE ABENDSEN

Haya la cantidad de Cazadores que haya, nosotros recomendamos que siempre haya un Cazador que interprete a Abendsen, ya que Hawthorne conoce a Phillip K. Dick, y servirá de punto de unión con el cuando este aparezca. De hecho, su personaje tiene un final completamente distinto al del resto.

Hawthorne Abendsen es un escritor de ciencia ficción de éxito (lo que es extraño, teniendo en cuenta que escribe un género no muy mayoritario, aunque sus novelas de ciencia ficción son considerablemente exitosas, casi tanto como sus novelas divulgativas de ciencia y antropología). Abendsen es una persona excéntrica, que limpia todo lo que toca antes de tocarlo, y considerablemente vanidosa. Que sea reconocido como experto en diversos campos científicos y culturales por los medios de comunicación y que estos le consulten con frecuencia cuando se realiza un avance.

Pese a esto, Abendsen no es profesor universitario (aunque si licenciado en unas cuantas carreras) ni nada por el estilo, simplemente alguien inteligente y culto, que se ha aprovechado de sus dones para codearse con gente de poder e influencia, tanto en el mundillo de los medios de comunicación y los círculos literarios, como en otros ambientes más políticos. Pero pese a no ser un Profesor, Abendsen es una figura respetada por la comunidad científica debido a su constante promoción de la ciencia. Y esto no ha hecho sino aumentar la opinión que tiene de si mismo.

De todas formas, y pese la opinión que tenga de si mismo, Abendsen no tiene poder real, salvo quizás algo de poder como formador de opiniones en lo que a ideas científicas se refiere. Y gracias a esta falta de poder los Elurtur no han intentado controlarlo.

Pero gracias a sus conexiones Abendsen se ha dado cuenta de que algo está cambiando en los Estados Unidos de América, y por lo que puede averiguar, en todo el mundo. No sabe lo que es, pero está dispuesto a

averiguarlo. La caza a la que muchos escritores amigos suyos están siendo sometidos es solo un aspecto de ello. Pero intuye que hay más, algo más está detrás de lo que está pasando, no solo se trata de la división del mundo en dos bloques y la aparente Guerra Fría que se ha instalado entre ellos.

Así que ha estado haciendo preguntas, por aquí y por allá. Hasta que un 1 de Junio de 1954 está escribiendo en su casa, cuando le llaman a la puerta. En el exterior hay dos personas mostrando placas del FBI. Cuando abra los Agentes le pedirán permiso para entrar. Quieren hacerle unas preguntas. No importa que les deje pasar o no, le harán las preguntas igualmente:

- Ultimamente ha estado haciendo preguntas sobre la amenaza comunista, sobre conspiraciones y sobre personas desaparecidas ¿a qué se debe este interés?
- ¿Ha sido o es usted miembro del Partido Comunista?
- ¿Conoce usted alguna otra persona que sea miembro del Partido Comunista?
- ¿Conoce algún escritor que sea miembro del Partido Comunista?
- ¿Estaría usted dispuesto a delatarlos? (cosa que le preguntan aunque diga que no conoce a ninguno).
- *La novela que publicó hace 3 años, **Todos somos Marionetas**, trataba de una invasión de alienígenas controladores de mente ¿cree usted que realmente esto está sucediendo, quiere hacérselo creer al gran público, o realmente trabaja usted para los Comunistas y su novela es una especie de cortina de humo para las técnicas de control mental y lavado de cerebro que estos están desarrollando?*

Está última pregunta es la pregunta que realmente han venido a hacer los Agentes, que en realidad son Elurtur. Como ha estado haciendo preguntas raras, y dado que tiene una novela tratando sobre una invasión alienígena secreta como la suya, han temido que sepa algo y han venido a comprobarlo. Cuando responda le leerán la mente (pero

como no tiene poderes el no se dará cuenta) y verán que no sabe nada, simplemente sospecha de que algo raro pasa, lo que es de preveer dadas sus conexiones. Esperan que la cortina de humo que supone la Caza de los Comunistas aleje sus pensamientos de la invasión alienígena por ahora, y lo marcarán como alguien a controlar para que en unas semanas le conviertan en uno de ellos y deje de ser un problema.

Así que déjale hacer una Tirada de *Averiguar Intenciones* **dificultad Buena (+1)**, y si la pasa dile que se queda con la sensación de que todas las preguntas anteriores eran una cortina de humo, y que la pregunta realmente importante que le han hecho ha sido esta última. Eso es lo que realmente querían saber. Tras esto, los agentes se despiden y le dejan solo, en su casa.

Una mañana de un 2 de Junio de un 1954 cualquiera:

A la mañana siguiente, mientras está desayunando y viendo las noticias, aparece por la televisión el Senador Joseph McCarthy dando un discurso en el que dice que tiene pruebas de que los comunistas se han infiltrado en la CIA y en la industria de armas atómicas. Abendsen reconoce a los dos agentes que se encuentran junto al Senador, que son ni más ni menos que los dos agentes que le visitaron la noche anterior. Leele lo siguiente al Cazador:

De repente, al ver a los agentes, algo hace click en tu cabeza, una idea empieza a formarse en ella, y tu visión se va tornando borrosa, como si un brillo rosáceo estuviese apareciendo por el borde de tus ojos y estuviese enturbiando la realidad que percibes del mundo. Pero todo para súbitamente al sonar el timbre de tu casa, y te invade la sensación de que acaban de interrumpir algo de vital importancia.

Si se acerca a la puerta y pregunta, nadie responderá, si mira verá que al otro lado no hay nadie. Y sea porque acercarse a mirar nota algo con el pie, o simplemente porque lo percibe, verá que alguien ha dejado algo

bajo la puerta. Un papel doblado en el que pone impreso: "*¿Sus personas queridas han cambiado de repente, como si no fuesen ellos? ¿Percibe usted conspiraciones en la sombra? ¿Cree que la Amenaza Comunista no es más que una cortina de humo? Entonces tiene usted que venir a la conferencia que Martin Bishop dará el Lunes 2 de Junio de 1954 a las 19h en la Biblioteca Aramchek.*"

El papel contiene un pequeño mapa con las salidas de metro más cercanas a la Biblioteca Aramchek, también impreso, y bajo el se lee, escrito con una pluma: "*Las respuestas que busca están aquí*". La carta la ha dejado Phillip K. Dick, y Abendsen reconoce la letra inmediatamente gracias a su memoria eidética (pues tiene un libro de Dick firmado con una dedicatoria). Y con esto llegamos al Segundo Acto.

JOE CHIP

Joe Chip es un mecánico negro del Bronx, siendo su familia de las primeras en irse a vivir al Bronx ahora que las familias italianas e irlandesas lo están abandonando (cosa que sucedió entre los años 40-60). Por desgracia vive en la zona más al norte del Bronx, con diferencia la más pobre y subdesarrollada. Pese a todo, y en gran medida gracias a su talento como mecánico ha conseguido sobrevivir sin entrar a trabajar para la mafia o las bandas locales, cosa que si han hecho muchos de sus amigos.

Joe también se ha dado cuenta de que algo va mal. En la zona pobre en la que vive el no es tanto que la gente cambie de golpe (aunque alguna historia al respecto ya le han contado), sino que la gente esté desapareciendo, de repente, sin dejar ni una nota ni nada. Es como si en los últimos 3 años en adelante el número de desaparecidos fuese aumentando continuamente. De hecho, hay edificios ya en los que ha desaparecido, de una forma u otra, una cuarta parte de sus habitantes.

Pero Joe no es una persona curiosa, así que sigue con lo suyo, que es arreglar coches.

Una mañana de un 2 de Junio de un 1954 cualquiera:

Y está arreglando un coche de un amigo en un callejón junto a la casa de este el 2 de Junio por la mañana cuando entran un grupo de 4 personas en el callejón. Joe está debajo del coche, así que si no hacen ruido no tendrían que verle, y percibe algo extraño en como se mueven. Con una Tirada de Atención (vista) **dificultad Buena (+1)** se dará cuenta de que por como visten son mafiosos, y 3 de las personas se mueven rodeando a la otra, que avanza caminando de espaldas a él, mirando a los otros 3 hombres. Todo parece indicar que le están apuntando con armas.

Con una Tirada de Atención (oído) **dificultad Buena (+1)** podrá escuchar lo que dicen. Básicamente los 3 hombres que parecen apuntar son mafiosos que acusan al otro, que también parece serlo, de haber dejado de obedecer las órdenes de su Don y de haber cambiado, diciendole que parece que sea otra persona. El otro les responde diciendo que no, que son imaginaciones suyas, pero los mafiosos no atienden a razones.

Cuando van a disparar de repente su objetivo se mueve a toda velocidad, lanzándose sobre ellos e incapacitándolos en cuestión de segundos. Les quita las armas y comienza a moverlos hacia la pared, apoyando sus cuerpos en esta. Ve como llega un coche del que bajan varios hombres. Tres de ellos llevan unos contenedores extraños, algo que no ha visto nunca, de un diseño que le es completamente desconocido. No alcanza a ver que hay en los contenedores, pero si ve que los colocan frente a los cuerpos de los mafiosos, y los abren. Algo sale de ellos, no puede ver que, y se introduce en los cuerpos de los mafiosos, por las bocas (**Tirada de Terror dificultad Buena [+1] CT 4**). De repente los mafiosos se levantan, y como si nada hubiese pasado se van, charlando con el mafioso al que atacaban, mientras los otros tres hombres recogen los contenedores, suben al coche y se van.

Una vez se recupere de lo que ha visto y salga del coche verá que justo a su lado

en la pared hay un cartel en el que pone: "*¿Sus personas queridas han cambiado de repente, como si no fuesen ellos? ¿Percibe usted conspiraciones en la sombra? ¿Cree que la Amenaza Comunista no es más que una cortina de humo? Entonces tiene usted que venir a la conferencia que Martin Bishop dará el Lunes 2 de Junio de 1954 a las 19h en la Biblioteca Aramchek*". El papel contiene un pequeño mapa con las salidas de metro más cercanas a la Biblioteca Aramchek, también impreso, lo que les llevará al Segundo Acto.

RACHEL ROSEN

Rachel Rosen ha llegado lo más lejos que puede llegar una mujer en el mundo de los negocios. Es la secretaria personal de Glen Runciter, dueño de la tercera mayor empresa fabricante de armamento de los Estados Unidos. Eso le da acceso a gran cantidad de información privilegiada que pasa a la menor oportunidad a los líderes del Partido Comunista. Dicha información la pasa a través de Gretchel, otra espía Comunista que hace de su madre, a la que visita de cuando en cuando, y con la que a lo largo de los años ha desarrollado una buena amistad.

Miss Rosen está acostumbrada a vivir en un mundo de secretos y conspiraciones, quizás por eso ha tardado en darse cuenta de lo que está pasando: unos cuantos secretos más no destacan entre todos los secretos que está acostumbrada a ver. Pero últimamente está viendo cosas que no le parece que tengan demasiado sentido. Además, desde su posición privilegiada con acceso a información de los dos bandos de la Guerra Fría se ha dado cuenta de que lo que sea que está pasando, está afectando a los dos bandos por igual.

Rachel no tiene una pareja estable, pero mantiene un lío con Glen Runciter, su jefe. La noche del 1 de Julio al 2 de Julio la pasarán juntos, aprovechando que Runciter ha vuelto de un viaje de negocios antes de lo esperado y dispone de una noche antes de la fecha que su mujer le espera en casa. Mien-

tras están durmiendo Rachel se despierta escuchando un extraño zumbido justo a su lado. Haz que el Cazador tire **Atención** si quieres (está dormido), pero al final se da cuenta de que el zumbido procede de Runciter. Realmente, del interior de Runciter, del interior de su cráneo.

En ese momento, algo sucederá en el cuarto de baño que hay en su habitación. Por debajo de la puerta Rachel verá una luz rosada. Cuando se levante y esté a punto de abrir la puerta, con el pomo de esta en su mano, el zumbido que sale del magnate se convertirá en una especie de aullido (aunque Glen Runciter sigue durmiendo placidamente como si no pasase nada). Entonces tendrá que haber una **Tirada de Terror** contra **Dificultad Grande (+2)**, o perderá **5 Contadores de Humanidad**. Si la falla, en lugar del resultado de pérdida de la **Tabla 7.3: Efectos del Terror** lee lo siguiente:

"Notas como una fuerza oscura y malvada está oculta en el extraño aullido que sale de la cabeza de Glen, que permanece ajeno a todo lo que está pasando. Esta fuerza te obliga a quedarte quieta, paralizada, sin que puedas llegar a abrir la puerta del baño, donde, de alguna forma, intuyes que está tu salvación". Tras unos segundos paralizado la luz rosada desaparece, y al desaparecer el aullido se transforma de nuevo en zumbido, y Rachel podrá moverse con libertad. Si abre entonces el cuarto de baño lo encontrará completamente normal, sin luz rosada, ni posible fuente para esta. A los pocos minutos el zumbido parará, y todo volverá a la aparente normalidad.

Si saca la tirada, por otro lado, no sufrirá pérdida de Humanidad. Lee esto al Cazador: *"Notas una extraña fuerza que parece emanar de Glen que te obliga a quedarte quieta, paralizada, sin que puedas llegar a abrir la puerta del baño. Te sobrepones a ella, pero para cuando abres la puerta del baño la luz rosada y lo que la provocase ha desaparecido. Y de repente te embarga la sensación de que has llegado tarde..."*

Como puedes ver esta escena no es más que una repetición de lo que le sucede a Nicholas Brady. Puedes estar seguro que esta escena se repite varias veces por todo el planeta esa noche, mientras Amacaballo Fat/Ereos busca a quienes pueden ayudarle a expulsar a Shehol.

Una mañana de un 2 de Junio de un 1954 cualquiera:

A la mañana, siguiente si Rachel le dice algo a Runciter sobre lo que ha visto a la noche, este le dirá que lo ha soñado, y no querrá hablar más del asunto (ni el propio Elurtur quiere, pues la infección de Shehol que tiene le impide darse cuenta de lo que le sucede).

Así que cuando estén desayunando con la televisión puesta y viendo las noticias, de repente aparecerá en pantalla el Senador Joseph McCarthy dando un discurso en el que dice que tiene pruebas de que los comunistas se han infiltrado en la CIA y en la industria de armas atómicas. Durante el discurso algo sucede, a Rachel le parece ver algo por el rabillo del ojo. Como alguna especie de mensaje subliminal.

En ese momento debería realizar una tirada de **Averiguar Intenciones dificultad Mediocre (-1)**. Si la saca se dará cuenta de que Glen Runciter aunque intenta ocultarlo ha visto el mensaje también, pero está visiblemente sorprendido de que Rachel lo haya visto. Si le pregunta al respecto Glen negará haber visto nada.

Cuando estén acabando el desayuno Glen le dirá a Rachel *"Ah, necesito que pases por esta dirección"* - *te dice Glen al poco de acabar de desayunar mientras te da un papel con una dirección* - *"y les digas que vas a recoger el paquete que tienen para mí. - De repente te entra una extraña sensación, te parece ver de nuevo el billo rosado por un segundo en el límite de tu visión, y de alguna forma sabes que si acudes a esa dirección morirá, o algo peor"*. Tras esto Glen se despedirá de ella como si no pasase nada, y la dejará sola en la habitación de hotel que Runciter cogió para que pasen la noche.

De repente llamarán a la puerta. Si se acerca a la puerta y pregunta, nadie responderá, si mira verá que al otro lado no hay nadie. Y sea porque acercarse a mirar nota algo con el pié, o simplemente porque lo percibe, verá que alguien ha dejado algo bajo la puerta. Un papel doblado en el que pone impreso: "*¿Sus personas queridas han cambiado de repente, como si no fuesen ellos? ¿Percibe usted conspiraciones en la sombra? ¿Cree que la Amenaza Comunista no es más que una cortina de humo? Entonces tiene usted que venir a la conferencia que Martin Bishop dará el Lunes 2 de Junio de 1954 a las 19h en la Biblioteca Aramchek.*" El papel contiene un pequeño mapa con las salidas de metro más cercanas a la Biblioteca Aramchek, también impreso, y bajo el se lee, escrito con una pluma: "*Las respuestas que busca están aquí*".

Lo que llevará a Rachel al Segundo Acto.

BOB ARCTOR

Bob Arctor es un traficante de morfina y de diacetato de morfina (droga que ahora conocemos como heroína). El uso de morfina y sus derivados aún no es ilegal de manera recreativa en los EEUU, aunque le quedan pocos años para ser ilegalizada, y su consumo ya está mal visto por la sociedad. Pero de todas formas aún existe la "costumbre" entre ciertas personas de clase adinerada de tomar morfina de manera recreativa, y entre la clase media es el diacetato de morfina la droga elegida por muchos (ya que tiene efectos similares, siendo más barata).

Pero Bob se está quedando sin trabajo. El no sabe que la culpa la tienen los Elurtur, ya que los controlados por ellos dejan de consumir drogas. Lo que el ve es que cada vez más gente está dejando de comprarle. Y ha hablado con otras personas que se dedican al mismo negocio que el en otras ciudades y ha visto que el problema es generalizado, está pasando en todos los Estados Unidos.

Pero no solo eso, algo más está sucediendo. Las grandes bandas y las familias mafiosas están tramando algo, eso está claro, pero

no sabe que es. La mayoría de la actividad mafiosa ha disminuído, salvo los ajustes internos. Las historias de ajustes internos en las familias mafiosas se han disparado de repente, y lo mismo pasa en las bandas. Y eso no es todo. Los rumores de desapariciones en aumento, los rumores de gente que no parece lo que es. Los del FBI buscando comunistas en todas partes, y encontrándolos, claro está. Bob ve como todo se está yendo al garete, y la experiencia le dice que lo que debería pasar es que vendiese más, no menos.

La gota que colma el vaso es cuando Mike, su amigo de toda la vida (e hijo de un capo mafioso de una familia pequeña) y una de las personas más politoxicómanas que conoce ha dejado de drogarse y salir de fiesta. Mike ha vivido toda su vida para el disfrute, y es de las personas más adictas a todo que Bob ha conocido, por eso le cae tan bien, y por eso no comprende lo que ha pasado.

Ha intentado hablar con el sobre el tema, y las respuestas que le ha dado "que quiere sentar la cabeza" y demás, le suenan muy lógicas, pero no concuerdan nada con lo que ha visto y conocido de Mike. Así que un día le sigue.

Tras varias horas siguiéndolo, se ha hecho de noche, y después de cenar en su casa vuelve a salir. Bob se ponr en marcha, sigueiendo a Mike hasta un almacén con aspecto abandonado. Haz que Bob tire **Atención dificultad Normal (0)** para darse cuenta de que el almacén está vigilado y hazle tirar **Sigilo** de nuevo contra **dificultad Buena (+1)** para evitar ser descubierto (si falla recomiéndale que gaste puntos Fudge, salvo que quiera ser capturado).

Una vez esté oculto verá como durante la siguiente media hora irá llegando gente al almacén. A algunos los conoce en persona, mafiosos de poca monta, algún que otro ladrón profesional. Pero a otros muchos los conoce por reputación, capos de casi todas las familias y líderes de todas las bandas, sus lugartenientes, etc. Pero no llegan en

grupos claramente separados vigilando sus espaldas. No. Lo más extraño es que llegan todos por separado, sin apenas seguridad, ni cacheos ni nada, como si confiaran unos en los otros, cosa que Bob sabe que no es posible. En total unas 100 personas. Pasada una hora salen del almacén, volviendo cada uno por donde han venido. Bob puede seguirlos, pero no averiguará nada más esa noche.

Una mañana de un 2 de Junio de un 1954 cualquiera:

A la mañana siguiente se dispone a seguir de nuevo a Mike (salvo que el Cazador te diga lo contrario, claro). Este se encuentra con dos amigos más desayunando cerca de su casa, cuando de repente salen, cogen un coche, y salen con mucha prisa. Haz que Bob tire **Conducir (Vehículo de Ruedas) dificultad Normal (0)** para no perderles la pista. Verá que llegan a un callejón, meten el coche dentro y bajan de este. Se dirigen al maletero y sacan de el tres contenedores extraños que no ha visto nunca. En el callejón distingue a un mafioso de otra familia, de una de las que no acudió a la reunión su capo (pero a esta persona dile que si recuerda haberla visto.

No alcanza a ver que hay en los contenedores, pero si ve que los colocan frente a los cuerpos de tres mafiosos de la misma familia que el que estaba esperando en el callejón, y los abren. Algo sale de ellos, no puede ver que, y se introduce en los cuerpos de los mafiosos, por las bocas (**Tirada de Terror dificultad Buena [+1] CT 4**). De repente los mafiosos se levantan, y como si nada hubiese pasado se van, charlando con el mafioso al que atacaban, mientras los otros tres hombres recogen los contenedores, suben al coche y se van.

Dependiendo del resultado de la Tirada de Terror puede que haya huído, o que se haya quedado congelado en el sitio en el que está (que es en la bocacalle por la que han entrado el coche de Mike). Por suerte para el el coche de los mafiosos no podía dar la vuelta y han salido por el otro lado, por lo que parece que no le han visto. Asimismo, los recién poseídos por Elurtur han salido por aquel lado. Si quieres, puedes hacer que de repente, de un coche a la entrada del callejón justo a su lado, salga Joe Chip, con aspecto lívido y se pondrá a leer un papel de la pared (así tienes a estos dos personajes unidos ya). Si no haz que de alguna manera a el también le llamen la atención los



Segundo Acto

“La herramienta básica para la manipulación de la realidad es la manipulación de las palabras. Si puedes controlar el significado de las palabras, puedes controlar a la gente que debe usar las palabras.”

Philip K. Dick

carteles, y esto le llevará al Segundo Acto.

En este Segundo Acto los Cazadores se reunirán al principio, así que no tendrás ya tantos problemas de tener al grupo separado. Y salvo que decidan separarse ellos estarán juntos ya lo que queda de aventura.

La aventura a partir de aquí es considerablemente lineal, por lo menos tal como la presentamos. El Segundo Acto está dividido en 5 apartados que se van sucediendo de uno a otro. Pero la realidad es que el DJ tiene mucha libertad para introducir elementos entre dichas escenas, y conducirlos de forma diferente. Y los Cazadores tienen total libertad para orientar su investigación hacia otros caminos, ya que al fin y al cabo los hechos suceden tal como los planteamos porque Amacaballo Fat/Ereos/Phillip K. Dick están haciendo que así suceda, y si ellos cambian el camino manipularán la situación de tal forma que aunque los sucesos se produzcan en otro lugar y de otra forma, se acaben produciendo.

O sea, que si los jugadores se van mucho de madre no les obligues a volver a la trama, al revés. Tienes los personajes, la información y la justificación en la trama para crear coincidencias y casualidades que permitan que los mismos hechos se den de forma diferente.

LA CHARLA DE MATIN BISHOP

La Biblioteca Aramcheck es una pequeña biblioteca de acceso público, pero mantenida con capital privado. Es conocida por realizar charlas contraculturales, charlas sobre historiadores con teorías fuera de lo acepta-

do, etc. etc. Se trata de un edificio de viviendas del que la biblioteca ocupa la planta baja y el primer piso al completo. Serán los únicos que acudirán a la charla (la habitación en la que están tiene espacio para unas 30 personas, así que tampoco esperaban mucha gente), e irán llegando por separado.

Lee lo siguiente a los Cazadores

Cuando pasan 3 minutos de la hora a la que se iniciaba la charla entra en la habitación un hombre de mediana edad, alto y delgado, con gafas de sol y con el pelo desaliñado. Su boca es considerablemente grande, y la parte superior de sus dientes se deja entrever en esta, como si sobresaliesen y no le dejasen cerrar la boca bien, lo que visto le lado le da un aspecto equino. Se sube al pequeño estrado que hay en la sala, os mira de uno a uno, detenidamente, y dice:

Buenas tardes, y bienvenidos a esta charla. Si están aquí es porque ustedes también han visto algo. Saben que algo está pasando en nuestra ciudad, y yo les digo, no solo pasa en nuestra ciudad. Estoy recorriendo el país, y encuentro lo mismo por todas partes. Desapariciones, gente que cambia de la noche a la mañana, rumores extraños en las calles de gente que ha visto cosas, etc etc. La verdad es que cuando yo mismo descubrí lo que sucedía me asusté, no sabía que hacer, pero con el tiempo me animé a salir a las calles a contar lo que he visto, a contar lo que se.

El problema es que para lo que tengo que contarles no tengo pruebas, solo lo que he visto y he podido averiguar. Quizás, cuando

acabe esta charla creerán que estoy loco, creerán que lo que digo es absurdo. Pero quizás no, y solo por eso, me merece la pena estar aquí.

Pero antes de relatarles los hechos, lo que yo he visto y vivido, y viendo que somos pocos, me gustaría que me contasen lo que les ha traído a ustedes hasta aquí.

Deja que los Cazadores cuenten lo que han visto si quieren. Puedes hacer que el les interrumpa redondeando su relato con lo que sabe (y así creando una conversación fluida, que sería lo más deseable), o si lo prefieres (y no tienes muchas ganas de improvisar) cuando acaben puedes leerle estos párrafos:

Básicamente ustedes han visto elementos del asunto, pero no tienen los datos más importantes. Por las cosas que han visto y escuchado sabrán que algo extraño está sucediendo. En concreto ese algo extraño es una invasión alienígena, pero no hablamos de marcianos, no señor, hablamos de gusanos controladores de mentes, capaces de entrar en el cuerpo de una persona y poseerla. Se que existen porque cuando yo me dí cuenta de que algo pasaba y me puse a hacer preguntas me cogieron y intentaron poseerme.

Pero me adelanto a los acontecimientos. Yo era hasta hace poco un médico de un hospital de la zona norte de Nueva York. Empecé a detectar casos extraños, médicos que cambiaban su comportamiento de repente, que cubrían cosas que estaban teniendo lugar en el hospital, sobre todo durante los turnos de noche. Empecé a investigar, a preguntar a compañeros de otros hospitales, que me dijeron que allí estaba pasando lo mismo. Al final mis preguntas debieron de dar en el blanco, pues el jefe médico me convocó. Con él había dos agentes del FBI, que me dijeron que necesitaban que les acompañase. En el momento estaba completamente en shock, pues no me esperaba ver a los agentes, así que les hice caso y les seguí. Me metí en el coche con ellos, y me llevaron a un almacén abandonado en una zona industrial. A mitad de camino empecé a protestar preguntando donde me

llevaban y me apuntaron con un arma.

Así que en esas condiciones baje del coche y me metí en el almacén. Allí había 3 personas más. Me sentaron en una silla que tenía amarres en los brazos y piernas, y me ataron. Y de repente trajeron una cuba de cristal con un líquido en el que flotaba uno de esos asquerosos parásitos. Empecé a gritar, y los hombres que estaban allí me dijeron que me calmase, que en breve todo se acabaría, y que nunca más conocería la infelicidad, la tristeza, me dijeron que todo sería felicidad cuando el Elurtur entrase en mi.

Abrieron la cuba, y cuando el gusano se disponía a salir para entrar en mi cuerpo de repente algo impactó con el edificio. Luego averigué que un avión se estrelló en ese grupo de almacenes, destruyendo e incendiando buena parte de la zona. Pero en el momento todo fue caos. El techo se derrumbó sobre nosotros, acabando con los 5 hombres y aplastando las cubetas de cristal. Yo me salvé milagrosamente, aunque con considerables heridas, y me salvé gracias a que las piedras rompieron la silla en la que estaba y me conseguí liberar.

Ustedes querrán pruebas que no les puedo dar, más allá de mi palabra. Yo estoy aquí simplemente para encontrar gente que se de cuenta de lo que sucede y quieran hacer algo al respecto. Porque si quieren hacer algo, les podré orientar a ese respecto y en esa misma dirección encontrarán las pruebas que querrán tener de lo que sucede.

Si le dicen que sí les dirá:

Entonces lo que tienen que hacer es viajar a Cartago, en el estado de Nueva York, cerca del lago Ontario, y una vez allí buscar a un científico que responde a las iniciales JHC. Tienen que buscar un bar llamado Freemont, y allí, en la barra, preguntar por JHC. Ya les darán más indicaciones en ese bar.

Durante el playtest era obvio que los Cazadores sospechaban de Bishop, y para convencerles de que lo que les decía era real, Bishop les dió una copia de las Gafas de

Sol que lleva puestas (eso si, diciéndoles que tengan mucho cuidado con ellas, pues lo que pueden ver les puede volver locos). Cuando alguien se las ponga, verá una escena como salida directamente de "Están vivos". En las propagandas de la biblioteca verán que hay mensajes subliminales que dicen cosas como **No pienses por ti mismo, Intégrate con el sistema, No te preguntes lo que no quieres saber, No estamos entre vosotros, Todo va bien**, etc. Si salen a la calle en los semáforos verán que está escrita la palabra **Obedece** en donde van las luces verdes, y la palabra **Consume** donde van las luces rojas (pero sin las gafas verán las señales normales. Los carteles publicitarios, las señales de conducir todos tienen mensajes como los arriba comentados. Si algún Cazador se molesta en sacar un billete verá que pone por las dos caras **Este es tu Dios**. Ver todo esto les afectará. Quienes se pongan las gafas tendrán que pasar una **Tirada de Terror dificultad Buena (+1) CT 8 o sufrir los efectos de un Shock Traumático**. Se puede intentar regular lo que se mira, para sufrir un shock menor, pero lo dejamos a discrección del DJ.

CARTAGO, NUEVA YORK

Antes de partir, y dependiendo de como hayan ido las introducciones, es posible que algunos personajes quieran sacar dinero del banco, recoger o comprar posesiones o (en caso de que estén perseguidos por la ley o los Elurtur por algo sucedido en la introducción), etc. etc. Dirige estas escenas con la idea de proporcionar el mayor grado de paranoia posible, que no hagan nada en sitios donde les puedan reconocer, que viajen separados, que inventen motivos posibles para el viaje y los comuniquen en sus trabajos o a sus familiares (si es menester), o en el caso de Rachel dejarlo todo preparado para que sus jefes del Partido no sospechen nada.

El personaje de Rachel, de hecho, es perfecto para aumentar el nivel de paranoia en el grupo, ya que al ser una persona que vive en el mundo del espionaje, sabe mucho más a este respecto que otros personajes y

puede orientarlos para que actúen de forma paranoica (aunque si llevan jugando mucho tiempo a rol, serán paranoicos sin necesidad de que les incites; aprovéchate de ello para ponerlos nerviosos).

Llegar a Cartago es fácil, tanto en vehículo (tanto el Abendsen como Brady tienen coche; Deckard y Arctor también tienen, pero se trata de vehículos de peor calidad) como por tren o autobús. Si van en coche tendrán que dividirse en dos grupos (si es el caso haz que tengan un pinchazo en mitad de ninguna parte, y mientras cambian la rueda del coche pon énfasis en lo silenciosos que están los bosques, diles que casi resulta amenazador, en definitiva, ponles nerviosos).

Si van en autobús este también sufrirá un pinchazo que el conductor tardará media hora en reparar (10 minutos con la ayuda de Joe Chip y una Tirada de **Mecánica dificultad Normal [+1]** por su parte), y también se darán cuenta de lo silencioso que está el bosque, pese al precioso día de Junio que ha salido (probablemente hagan el viaje el día 3 por la mañana, pero nunca se sabe).

El viaje en si mismo apenas supone 1 hora en coche, y hora y media en tren o autobús, más el tiempo del pinchazo si lo sufren.

El Bar Freemont

Una vez lleguen localizar el Bar Freemont no les costará mucho. Se trata de un bar normal y corriente, con clientela que obviamente es la de toda la vida. Cuando entran un hombre rechoncho, de mejillas sonrosadas, con perilla, una camisa a rallas rojas y tirantes se acerca a ellos (desde detrás de la barra) y les dice "**Buenos días/tardes. ¿Qué quieren?**". Si le preguntan directamente por JHC les volverá a decir "**¿Qué quieren tomar?**". Si una vez han pedido y les sirve le preguntan por JHC (o le vuelven a preguntar) lee este párrafo:

"¿JHC? ¿Se refieren a John Carpenter? Ya no le dejamos entrar en este bar, a el y a sus ideas locas" dice levantando la voz, claramente para que le escuchen los del bar,

mientras les guiña un ojo y se retirará a la caja registradora. Al momento les traerá la cuenta junto con un papel en el que pone: "**Pueden encontrar a Carpenter en la Calle Libertad nº 1, pero bebanse eso con tranquilidad y luego lárquense, no quiero problemas en mi local.**"

Cabe destacar que en el local no hay policías, ni nadie con pinta extraña. De lo que el dueño tiene miedo es de los Elurtur, y de no saber quien lo es.

De todas formas, y si crees que la partida necesita un pequeño sacudido llegados a este momento, puedes coger y hacer que uno de los del bar, al ver que preguntan por Carpenter, se acerque a buscar bronca. No porque sea un Elurtur, sino simplemente porque ha escuchado a Carpenter decir cosas que no le gustan, piensa que es un "Rojo de mierda" y como no tiene más de dos neuronas piensa también que los que pregunten por Carpenter y no sean del pueblo deben ser también Rojos. Por lo que cuando salgan del bar el y varios de sus amigos salgan a calentar un poco los nudillos con los Cazadores. O por lo menos a intentarlo.

De todas formas luego habrá más acción, esta es puramente **opcional**, y ten en cuenta que alargarás la duración de la partida al añadir un combate.

La casa de John H. Carpenter

La casa de John Carpenter es la primera de la calle, pero se trata de una casa que se encuentra alejada del resto y situada de tal forma que está medio oculta a ojos extraños. A los Cazadores les parecerá algo intencionado, ya que se podría haber construido la casa de tal forma que no quedase así.

Cuando llamen a la puerta del jardín acudirá el propio Carpenter a recibirles. El John Carpenter el director de cine, solo que aquí ha nacido una generación antes, y es científico, pero tiene exactamente las mismas pintas, y lleva unas gafas de sol. En cuanto vea que son un grupo numeroso les abrirá para que entren en el jardín de su casa (quedando ocultos desde fuera de la casa) y les dirá:

"¿Quiénes son y que deseán?" os pregunta Carpenter recorriendo con la mirada a vuestro variopinto grupo. Estáis seguros que veríais la sorpresa ante el grupo que formáis, si no fuese porque lleva gafas de sol.

En cuanto le digan que vienen de parte de Martin Bishop su actitud cambiará visiblemente, y les dejará entrar en su casa mientras les dice con aire conspiratorio: "**Si les envía el bueno de Martin son bienvenidos en mi casa. Pasen, pasen, seguro que tendrán muchas preguntas.**"

PNJs	Buscabullas Fuerte	Buscabullas Ágil	Buscabullas Resistente
Pelea/Pistola	+2	+1	+1
FO	+2 (Fatiga)	+1 (Fatiga)	+1 (Fatiga)
Esquivar	+1	+2	+1
Atención/Sigilo	+1 /+0	+1 /+0	+1 /+0
FD	1 (cazadora de piel)	1 (cazadora de piel)	1 (cazadora de piel)
INI / AC	0 / 5	+1 / 6	+1 / 5
Rasguño	1-2 → 00	1-3 → 00	1-3 → 000
Herida	3-4 → 00	4-5 → 00	4-6 → 00
Herida Grave	-	-	-
Incapacitado	5+ → 0	6+ → 0	7+ → 0
NOTAS	Matones buscabullas sin cerebro que creen que podrán con los Cazadores. Saca dos de cada si realmente quieres que supongan un problema para ellos.		

Una vez dentro podrán hablar con el largo y tendido. Les sacará tes o cafés, y sentados cómodamente podrán hablar. El salón de Carpenter es espacioso, y hay asiento para todos ellos, e incluso unas cuantas personas más. Parece claro que aquí se suele reunir bastante gente.

Como antes, te proporcionamos toda la información que puedes darles en un discurso, o puedes usar la información aquí presentada como base para mantener una conversación con los Cazadores (cosa que te recomendamos, pues hace la partida más divertida).

"Si han hablado con Martin ya saben su historia sobre los Elurtur, y supongo que vendrán buscando pruebas. Y han venido al lugar correcto, tanto si lo que buscan son pruebas, como si quieren colaborar con la Resistencia que estamos montando. Pero me adelanto a mi mismo. Primero las pruebas".

"Los Elurtur llevan ya unos 10 años en la tierra, que nosotros sepamos. A lo largo de esos años, y de una forma cuidadosa y planificada han ido controlando a personas clave de nuestro sistema político y militar. Al principio se mantenían ocultos, no mostrando ningún cambio de actitud, ni nada que hiciese sospechar a nadie. Por suerte para nosotros varios científicos integrados en el aparato militar nos dimos cuenta de que algo sucedía y nos pusimos a investigar. Entonces no controlaban tantas cosas como controlan ahora, por lo que pudimos conseguir averiguar quienes eran, y que pretendían, y desde entonces hemos estado intentando averiguar como combatirlos. Conseguimos capturar a varias personas poseídas por Elurtur, extraerlos e investigarlos". Mientas ha ido hablando ha conectado un aparato proyector que hay en un lado de la habitación y os pone una película de 35mm (sin sonido) en la que véis con todo lujo de detalles la extracción de un Elurtur del cerebro de una persona, que muere en el proceso. Hazles tirar Terror, si quieres.

"Ese no es sino uno de los muchos Elurtur que hemos capturado y estudiado, siempre haciendo que la desaparición de esta persona pareciese un accidente, para que no sospechasen. Alguien que se ahora en el Lago Ontario, alguien que se cae por un despenadero con su coche, yendo a parar al mar, etc. etc. Con los años hemos aprendido de su fisiología, y lo que es más importante, recientemente hemos averiguado como detectarlos. No les abrumaré con los detalles científicos, pues además, gran parte no los entenderían, pues provienen de la misma ciencia de los alienígenas contra los que luchamos, pero les diré que hemos desarrollado esto". Dice mientras se quita las gafas de sol.

"Estas aparentemente inofensivas gafas de sol nos permiten ver a los alienígenas dentro de las personas, por eso les miré de arriba a abajo cuando entraron, y por eso mismo Martin también les miraría al conocerles, para saber que no están poseídos. Pero cuando desarrollamos estas gafas descubrimos algo más. De alguna forma están usando tecnologías subliminales para afectar como piensa la gente, para aborregarles y para dominarles. Y el control que tienen sobre la gente es muy grande. Con todo lo que está pasando, y muy pocos llegan hasta nosotros, muy pocos encuentran el coraje necesario para entrar en la Resistencia. Ahora la pregunta que tengo que hacerles es, ¿quieren ustedes ayudarnos a expulsar a estas repulsivas criaturas de nuestro mundo?"

Como son Cazadores tienes todas las pa-peletas de que le digan que sí. Tras esto Les dirá que le tienen que dar sus datos completos, para que realicen algunas comprobaciones sobre ellos, y que en unos días se podrán en contacto con ellos gente que llevará estas mismas gafas y comenzará su instrucción. Les dirá que ahora lo más crítico es lograr que se extienda la voz de lo que está sucediendo, y para ello están desarrollando sus propios métodos subliminales para luchas contra la programación que los Elurtur están haciendo sobre la especie humana, así como usando procedimientos de retroingeniería sobre la tecnología elurtur a la que han tenido acceso.

Dicho todo esto le dará a cada uno de ellos un par de gafa de sol (si no se las ha dado antes) y les advertirá sobre su uso *"Cuidado ahí fuera, en cuanto salgan, si llevan las gafas puestas, se van a llevar un buen shock al ver la auténtica realidad en la que viven"*. Una es para ellos y otra para que puedan dársela a otra persona, si encuentran a alguien a quien puedan dársela.

Cuando no tengan más preguntas, y sobre todo porque es posible que hayan llegado de noche, o que lleven un día sin dormir, les ofrecerá un refugio. Si lo aceptan les conducirá a otra casa para dormir, y si no lo aceptan les pedirá que salgan por otro lado, usando una salida secreta que tienen. Sea como sea saldrán de la casa por otra puerta, que da a un callejón de apenas un metro de ancho rodeado de altos muros. El callejón avanza unos 6 metros para luego girar a la derecha y avanzar otros 12 metros, para desembocar en una puerta, no muy distinta de la que han pasado. No dejes de remarcar la irrealidad del lugar, una especie de pasaje secreto construido en las partes traseras de casas con muros elevados, de tal forma que no se puede ver desde la calle.

La puerta desemboca en el jardín de otra casa, no muy distinta de la de Carpenter. Esta casa da a otra calle, así que cuando se levanten y salgan (o si salen ahora mismo) nadie sabrá que vienen de casa de Carpenter.

TODO ES MENTIRA

Cuando salgan de la casa de Carpenter, si se ponen las gafas, verán una escena como salida directamente de "Están vivos", del propio Carpenter. En los semáforos verán que está escrita la palabra **Obedece** en donde van las luces verdes, y la palabra **Consume** donde van las luces rojas (pero sin las gafas verán las señales normales. Los carteles publicitarios, las señales de conducir todos tienen mensajes como esos dos, o cosas como **No pienses por ti mismo**, **Intégrate con el sistema**, **No te preguntes lo que no quieres saber**, **No estamos entre vosotros**, **Todo va bien**, etc. Si algún Cazador se molesta en sacar un billete verá que pone por las dos caras **Este es tu Dios**.

Ver todo esto les afectará. Quienes se pongan las gafas tendrán que pasar una **Tirada de Terror dificultad Buena (+1) CT 8 o sufrir los efectos de un Shock Traumático**. Una vez el Shock se les pase y antes de que lleguen a sus coches (o trenes, o autobuses, como quiera que hayan viajado) aparecerá Phillip K. Dick. Lee lo siguiente.

De repente, como surgido de la nada, aparece una persona con barba blanca y mirada de iluminado que le arrebató a Abendsen las gafas (o a quien las lleve puestas si no es Abendsen) mientras grita "Es mentira, todo es mentira, nada de esto es real" y sale corriendo mientras sigue gritando lo mismo. Dejales que reaccionen diciendo que le persiguen o lo que sea y entonces diles "Abendsen, tu mientras se aleja, lo reconoces. Es el escritor de ciencia-ficción Phillip K. Dick, solo que parece tener muchos más años de los que realmente tiene".

Haz varias tiradas enfrentadas de **Atletismo** para coger a Dick, que tiene **Atletismo a Mediocre (-1)**, por lo que deberían acabar cogiéndole sin problemas. Eso si, haz que cuando le vayan a coger este se meta en un callejón, para que tengan algo de intimidad para la siguiente escena.

Sin embargo, si se quedan a dormir, haz que alguien (Dick) les llame a la puerta de la casa mientras susurra: *"Todo es mentira. Nada es real. Todo es mentira. Todo lo que les ha dicho Carpenter es mentira"*. Si eso no basta para que le dejen entrar siempre puede hacer que Abendsen reconozca la voz como la de Dick, o que si mira por la mirilla de la puerta vea que al otro lado se encuentra Phillip K. Dick, o por lo menos una versión envejecida y vestida como un loco de Phillip K. Dick.

La Fracturada Mente de Phillip K. Dick

Phillip K. Dick está como un cencerro. Ya tenía una personalidad alternativa, Amacaballo Fat, que piensa que Dios es un megordenador que le habla, pero que haya tomado posesión de el parte del espíritu de

Ereos le ha acabado trastornando de manera definitiva. Cuando lo interpretes comportate de manera irracional, tápate la cara con los brazos, tírate del pelo cuando digas la palabra Mentira, o lo que más te apetezca.

Como en las anteriores ocasiones te escribimos un texto con lo que Dick les tiene que decir, pero de nuevo te recomendamos que no se lo sueltes todo de golpe, sino que lo utilices como base para tener una conversación con los Cazadores. Repíte los textos y úsalos como quieras. Se todo lo confuso que puedas. Los objetivos son claros, que piensen que Dick está loco, pero que le crean. Para eso, al final te daremos un par de trucos.

Nada es real, nada de todo esto es real, nada de lo que ese loco de Carpenter os ha dicho es real. Bueno, no es cierto, es mentira, lo que os ha dicho es real, pero no lo es, oculta algo mucho más oscuro, mucho más peligroso. ¡No es real! ¡No! ¡No!

¡No! ¡No! Pero si es cuertos ¿entendéis? Los Elurtur existen si, y nos invaden, si, pero no es rela. No es real pero si es cierto porque no es cierto pero si es real. La realidad no es más que un sueño, más que un sueño. ¡Yo os puedo hacer despertar!

¡Vamos a Ontario, si, a Ontario! Llevad a Ontario y allí Amacaballo Fat os enseñará muchas cosas, os enseñará la auténtica realidad hasta que os sangren los ojos. ¡No es real! ¡No! ¡No! Pero tenemos que ir a Ontario, si, a mi cabaña del lago de Ontario, si. ¿Me llevaréis allí? ¿Verdad que sí?

Amacaballo os lo contará todo a todos. Conoceréis la auténtica realidad. Os debería dar miedo, sabéis, porque ya nada volverá a ser igual, si y si lo hacéis destruiréis este universo tan bonito, con tantas nuves y coches y árboles y personas con gusanos en su cerebro y ¡putas gafas de mierda que te enseñan la no-realidad que no es!

¿Pero vamos a Ontario, no? A mi casa en el lago Ontario, yo os puedo guiar allí, y en cuanto llegueis Amacaballo Fat os lo explicará todo. ¿Si? ¿Verdad que no es real?

Después de semejante conversación los Cazadores pensarán, acertadamente, que Dick está como un cencerro, y eso les llevará a la errónea conclusión de que no tienen que hacerle caso. Por suerte para ti, Dick puede modificar la realidad a voluntad (aunque principalmente detalles menores, y lo que más fácil le resulta hacer son cosas que parezcan coincidencias). Así que haz que Dick modifique la realidad de manera visible mientras habla, como quien hace algo descuidado como alargar una mano y que un vaso/botella que esté en una mesa vaya a su mano si están en la casa, o hacer que aparezca de la nada una silla detrás de el en la que poder sentarse (dile a los Cazadores que aunque han visto la silla aparecer, es como si siempre hubiese estado ahí). Después de ver eso, aunque seguirán pensando que Dick está loco, pensarán que algo de verdad debe de haber en lo que dice, y contemplarán seguirle a Ontario.

Si aún así dudan, haz que un grupo de Policías Elurtur les encuentre y les dispare (aunque estén en el refugio donde les ha dejado Carpenter). Nada como ser disparado para hacer que los jugadores se muevan, y la única dirección que tendrán para entender algo de lo que pasa será la cabaña.

En cuanto digan que van a Ontario Dick mantendrá la cantinela, pero solo como murmullo inaudible que no para de repetir y del que solo saldrá para indicarle las direcciones que tienen que tomar. Pero no sin antes modificar la realidad para que el coche esté más cerca de ellos de lo que debería.

Si en la siguiente escena pretendes usar a Dick para salvar a los Cazadores es posible que quieras colocar un combate antes de que lleguen al coche. Durante uno de los playtests se hizo así, y es un momento oportuno para introducir un combate contra Policías Elurtur, sobre todo si no se van a enfrentar a los Policías que les perseguirán gracias a una demostración de los poderes alteradores de la realidad de Dick. De todas formas haz que no sea un combate muy pesado, pues rompería la atmosfera al permitirles liberar tensión a los Cazadores.

PERSEGUIDOS

Salir de Cartago y llegar a la cabaña de Dick no debería ser fácil. No importa como, la cuestión es que de repente su descripción como **Fugitivos Comunistas** llenará los noticiarios (lo podrán ver en el escaparate de una tienda de televisores, todo un clásico), en los que dirán que les han visto por la zona. Saldrán fotos de todos ellos, incluido Joe Chip. Por este motivo para salir de Cartago lo deberían tener difícil. Hazles que cuando vayan a salir vean a lo lejos un control bloqueando completamente el camino y lo eviten, y han que prueben otra salida de la ciudad y haya otro control y que al evitar este segundo control ya les vean y se lancen a perseguirlos.

Declara una persecución a base de Tiradas Opuestas de *Conducir (Vehículos de Ruedas)*, que empiecen con 3 Grados de Éxito de diferencia, y que **tengan que llegar a 13 Grados de Éxito para poder perder a los policías**. Haz que durante la persecución usen la misma salida que vigilaban los policías que ahora les persiguen para salir de la ciudad, y que los pierdan fuera de la ciudad, camino del Lago Ontario. Como probablemente vayan en dos coches es posible que a uno lo pierdan de vista y a los otros no, o tendrán que esforzarse en manetenerse juntos, para lo que tirarán los dos conductores,

pero solo se usará la tirada del más lento para calcular si se les pierde o no. Si, lo sabemos, en esta escena van a perder puntos Fudge a raudales.

Si le preguntan a Dick si puede cambiar la realidad para que escapen les dirán que es mucho cambio, que le cansaría mucho, y que le van a necesitar más adelante.

El Último Control

Y no es la única, pues cuando están llegando a la cabaña, antes de salir de la carretera principal que da acceso al lago (y por el único camino que pueden ir) habrá dos coches de policía cruzados en la carretera. Si alguno lleva las gafas de Carpenter puestas cuando esté a 10 metros de cualquiera de los policías verá que llevan Elurtur (**Tirada de Terror dificultad Buena [+1] CT 8 y sufrir los efectos de un Shock Traumático**). Llegado este punto pueden intentar embestir el bloqueo intentando pasarlo. Realizar eso requiere una tirada de *Conducir (Vehículo de Ruedas)* **dificultad Excelente (+3)** para poder romper el bloqueo. Si no se obtiene se embiste a los coches, pero el vehículo queda encajado y no puede avanzar, lo que obligará a los Cazadores a bajar y luchar contra los Policías Elurtur. **En total hay 4 policías.**

PNJs	Policía Elurtur Fuerte	Policía Elurtur Ágil	Policía Elurtur Resistente
Pelea/Pistola	+2/+1	+1/+2	+1/+1
FO	+3 (Fatiga)/+3	+2 (Fatiga)/+3	+2 (Fatiga)/+3
Esquivar	+1	+2	+2
Atención/Sigilo	+1 /+1	+1 /+2	+2 /+1
FD	2 (chaleco antibalas)	2 (chaleco antibalas)	2 (chaleco antibalas)
INI / AC	0 / 5	+1 / 9	+1 / 6
<i>Rasguño</i>	1-2 → OO	1-3 → OO	1-3 → OOO
<i>Herida</i>	3-4 → OO	4-5 → OO	4-6 → OO
<i>Herida Grave</i>	-	-	-
<i>Incapacitado</i>	5+ → O	6+ → O	7+ → O
NOTAS	Armas: Porra FO 2 (Fatiga) / Pistolas Semiautomáticas NT 1 (Fo+3, 75 [Grande], 4S, 12 proyectiles 9mm)		

Una forma de resolver esta escena (y en concreto la forma que he utilizado en los playtests) es hacer que escapen gracias a la ayuda de Dick. Si los jugadores son de los que necesitan combate en sus partidas, sacales los policías y que se peguen, pero, la verdad, es que con toda la tensión que has tenido que ir construyendo durante la partida liberar esa tensión en un combate ahora puede ser un poco anticlimático. Sobre todo teniendo en cuenta la ida de olla que les espera.

Por el contrario, puedes usar esta escena para fomentar más aún esa tensión, haciendo que sea Dick el que les salve. Puedes hacer que Dick, antes de llegar al control les diga que apaguen las luces y que pongan el coche a 20 km/h. A esa velocidad Dick volverá el vehículo y sus ocupantes invisibles para que pasen sin ser notados por los guardas (que en este caso no bloquearán

toda la carretera, sino que limitarán el paso por esta). Para darle algo más de tensión a la escena que Dick les diga que no hablen hasta que pasen ("*Callensé, no digan ni una palabra, no produzcan ningún ruido hasta que hayamos pasado y les hayamos dejado atrás*"), y describe con lentitud como el coche invisible va pasando ante los Policías/Elurtur (a los que todos los que lleven las gafas verán como tales, y tendrán que superar una **Tirada de Terror dificultad Buena [+1] CT 8 y sufrir los efectos de un Shock Traumático**. Si alguno de los Cazadores habla, aunque sea para decir una cosa no relacionada con la partida, haz que alguno de los policías diga que le ha parecido oír algo; y si no pillan la indirecta, y hablan, haz que sean pillados por los Policías/Elurtur y que se produzca el combate.



LA CABAÑA EN EL LAGO ONTARIO

Por fin salen de la carretera principal y cogen el camino que lleva a la cabaña. De repente, Dick para de murmurar su cantinela, y la niebla de la locura empieza a levantarse de sus ojos. Tras cinco minutos por caminos sin asfaltar y apenas allanados llegarán a la Cabaña en el Lago Ontario. Para cuando llegue Dick se habrá estirado, su mirada se encontrará limpia, sin restos de la Locura que le poseía. Narra esto para que a los Cazadores les quede claro que es la cercanía a la Cabaña lo que le cambia.

En cuanto el coche se pare saldrá, y sin esperar a ver siquiera si los Cazadores le siguen, se introducirá en la Cabaña (claro está, salvo que los Cazadores se lo intenten impedir, en cuyo caso les esperará impacientemente), diciendoles que se apresuren, que *"Amacaballo Fat está esperando, necesita salir ya de una vez"*.

Esta escena tienes que narrarla para conseguir el máximo impacto en tus jugadores. Para lograr más impacto puedes hacer que en cuanto pise el suelo diga algo tipo *"Amacaballo Fat ha llegado" mientras le cambia la cara, la locura se levanta de sus ojos, sus pelos parecen más arreglado, y su barba más recortada. Es como si le hubiesen quitado 20 años de encima*.

Una vez entran en la cabaña, Dick les está esperando ya dentro (salvo que le hayan retenido, o que hayas querido usar el cambio de Dick a Amacaballo como algo visible en el exterior), y en cuanto entran les saluda con una voz muy distinta (si le retienen en cuanto cruza el umbral le cambia el porte y la voz). De nuevo, puedes leerles el párrafo, o usar esa información para mantener una conversación con los Cazadores.

"Bienvenidos, mi nombre es Amacaballo Fat" les dice Philip K. Dick. "Que no es más que el nombre de mi que conocen pero en griego koiné. Intentaré explicárselo. Amacaballo Fat es la parte de mi que está cuerda, pero que cree que Dios nos habla,

y Phillip K. Dick es la parte de mi que está loca, pero que sabe que no es Dios lo que nos habla, sino otra cosa. ¿Les queda claro? Esperate unos segundos a que respondan, y sin que a Amacaballo le importe lo que le digan, pasa al Tercer Acto.

Esta escena, como te hemos comentado, tienes que interpretarla con especial cuidado, ya que si la transformación de Dick les resulta creíble a los Cazadores, lo que después les dirá, por absurdo que parezca, también les resultará creíble.

En el playtest hemos probado otra manera de realizar esta escena que también funcionó muy bien. Básicamente consiste en describir poco a poco la llegada a la cabaña, descripciones detalladas del camino, de como las luces iluminan los raquíuticos árboles, de los recodos del camino, etc. todo esto intercalados con descripciones de que algo le está pasando a Dick. mientras este va susurrando que Amacaballo Fat está cada vez más cerca, más cerca, poniendose reto, su pelo va cambiando, y en definitiva se va transformando en Dick.

Las dos transformaciones son efectivas, si bien esta segunda resulta, si cabe, más irreal y dota de más irrealidad a la localización de la Cabaña, y teniendo en cuenta lo que sucede en el Tercer Acto, cuanta más irrealidad, mejor.

Tercer Acto

"Algunas veces la mejor respuesta ante la Realidad es Volverse Loco."

"Sivainvi" (o "Valis") de Philip K. Dick

En el que se narra el delirante y onírico fin a nuestro relato. La auténtica realidad se desvela. O no.

LA REALIDAD NO EL REAL

Dento de la cabaña, Dick/Amacaballo/Ereos les explica a los Cazadores la auténtica realidad de lo que está sucediendo, y les pide algo imposible.

"Hace tiempo Phillip K. Dick comenzó a escuchar voces. En sueños, veía una luz rosada que le hablaba y le contaba cosas que iban a pasar con espantosa exactitud. Esto le acabó volviendo loco, y como método de defensa me creó a mi, que por el contrario, estoy cuerdo. Pero en su locura, al crearme Dick me creó desequilibrado de nacimiento, pues en lugar de trasmitirme su conocimiento sobre que es lo que nos habla, me creó con una firme creencia de que lo que nos hablaba era Dios. Bueno, no Dios, sino Sivainvi, un Sistema Vasto de Información Viva, el Logos, la Reencarnación viva de todos los Profetas. Eso, como Dick os podría explicar si no estuviese completamente loco, no tiene nada que ver con lo que realmente nos habla, aunque al mismo tiempo es lo que nos está hablando. Es un poco complicado hasta para nosotros, que somos los que lo estamos viviendo."

"La cuestión es que nos hablaba una entidad. Con el tiempo, a través de mi falsa creencia y de la locura de Dick, pudimos averiguar que lo que nos hablaba era una entidad que se llama a si misma Ereos. Es un Whil'lë, una especie de entidad que existe para proteger a las 66 especies humanas

que habitan la galaxia, habiendo uno por cada especie. Dice que son inmortales, siempre que la especie a la que protegen exista, aunque hace poco un enemigo le mató y está volviendo a nacer. No se si nos está usando a Dick y a mi para volver a nacer o si solo somos dos de los muchos que está usando para volver a nacer. Por lo que se incluso os está usando a vosotros también para lo mismo".

"Ereos me ha contado que el mismo enemigo que lo destruyó, Shehol, está intentando invadir nuestra realidad. Shehol es una entidad que consume realidades, convirtiendo todo lo que en ella habita en Shehol, y Shehol solo desea una cosa, consumir realidades hasta que todo sea Shehol. Dice que los Whil'lë llevan siglos repeliendo los ataques de Shehol sobre esta realidad, y que como ve que no puede invadirla está intentando otros métodos. Y aquí es donde entran los Elurtur".

"La cuestión es que todas las realidades existentes no son más que información. Lo que los antiguos Gnosticos llamaban Logos. Así que Shehol en lugar de intentar llenar nuestra realidad con información de su realidad, que es lo que sería una invasión, está intentando reescribir la información de nuestra realidad, de tal forma que el siempre haya estado aquí. En cierta medida ya lo ha conseguido, pues todos los Elurtur tienen en su interior un poco de Shehol, y cuando duermen van modificando la realidad. El problema es que esto lo he detectado tarde, y para cuando lo he hecho los cambios en la realidad son demasiado grandes como para simplemente expulsar a Shehol de este universo. De hecho, todos

mis hermanos Whil'lë están siendo transformados poco a poco, y en breve servirán a Shehol. Si a mi no me ha afectado es porque estoy muerto, porque estoy resucitándome, porque en definitiva estoy reescribiéndome en la realidad, y como aún no estoy escrito, y solo pueden cambiar lo que está escrito, no pueden afectarme".

"Ereos ha desarrollado un plan para reescribir a Shehol fuera del universo, para reescribir la realidad sin Shehol en ella. Pero hay que hacerlo pronto, antes de que los cambios hechos por Shehol sean muy profundos. Hay que ir al principio, al momento que Shehol usó para infectar a todos los Elurtur e impedir que suceda."

"Todo empezó con Igor Gouzenko."

"Todo empieza con Igor Gouzenko, experto en cifrados de la embajada rusa de Ottawa que defecta y se pasa a los americanos en 1945. Los documentos con los que escapa el y su familia son el detonante de la Guerra Fría, pues demuestran lo profunda que es la infiltración soviética en los "estados democráticos", demuestra que no son los aliados que quieren hacer creer que son. Igor y su familia escapan con esos documentos y consiguen llegar a Canadá, donde las autoridades no le creen. Pero los Comunistas le han seguido, y atentan contra su vida, tras lo que es llevado al Campamento X (que se encuentra en la costa noroeste del Lago Ontario). Este campamento era la instalación de entrenamiento de los comandos y operaciones especiales Americanos durante la Segunda Guerra Mundial, pero también es la punta de lanza de una invasión Elurtur sobre el planeta Tierra."

"La clave está en los papeles que lleva Igor. En dichos papeles no solo están las pruebas de la traición de los Comunistas para con los americanos, las pruebas de que han estado montando una red de espías dentro de los Estados Unidos durante años. Los papeles contienen un mensaje subliminal que en cuanto un Elurtur lea su mente será reprogramada con un trozo de Shehol en su interior, y cuando este Elurtur duerma

el trozo de Shehol lo usará para reescribirse dentro de otros Elurtur que estuviesen durmiendo. En pocas semanas todos los Elurtur de la galaxia servirán a Shehol sin saberlo. Hay que impedir que dicha carta subliminal sea entregada."

"Ereos puede enviarlos al pasado, exactamente al momento y lugar en el que la infección de los Elurtur se produjo. Tienen ustedes que viajar al pasado e impedir que Shehol reescriba la realidad".

Toda esta conversación requiere una **Tirada de Terror dificultad Grande (+2) CT 18/8** (18 si se pasa, 8 si se falla) **y sufrir los efectos de un Shock Traumático si se falla.**

VIAJANDO AL PASADO

Si los Cazadores aceptan Amacaballo/Ereos se levanta y les dice que le sigan. Baja al sótano de la casa y les conduce a una habitación en la que hay una máquina extraña con forma de silla de la que salen 6 cables que están conectados con unos extraños aparatos que se encuentran en las cabeceras de 6 mesas camillas.

Si los Cazadores no aceptan viajar al pasado puedes hacer que de repente escuchen ruidos en el exterior y vean que están rodeados de más Policías Elurtur de los que serían nunca capaces de eliminar. Si, es extremadamente conveniente que aparezcan ahora, es un puro Deus Ex Machina, y probablemente sea el mismo Ereos el que les ha conducido allí para que a los Cazadores no les quede más remedio que aceptar viajar al pasado.

En cuanto se conecten a la máquina leeles:

"Uno a uno os váis tumbando en las mesas camillas y Amacaballo Fat/Ereos va conectando una especie de ventosas a distintos puntos de vuestro cráneo. Las ventosas están frías, y al ponerse producen un leve pinchazo de dolor. En cuanto os conectan poco a poco se va apoderando de vosotros una extraña somnolencia. Para cuando todos estéis co-

nectados apenas sois concientes de Amacaballo/Ereos dirigiéndose a la máquina del centro, pulsando un botón para que se abra e introduciéndose en su interior".

"Unos segundos pasan sin que notéis nada, cuando de repente algo se dispara en vuestro cerebro, como si una parte largo tiempo dormida de vosotros se conectase tras mucho tiempo hibernando. De repente véis la habitación como nunca la habías visto, veis las cosas como siempre las percibís, pero vuestro cerebro normalmente se niega a reconocer. Al estar conectados al Whil'lè veis el universo como ellos lo perciben, como información pura".

"De repente la información que es la realidad de la cabaña en el lago Ontario a vuestro alrededor empieza a cambiar, y viajáis volando por encima de la información que es el propio Lago Ontario, cruzándolo, llegando a la orilla Canadiense del lago, y en ella al Campamento X. Pero al mismo tiempo que os habéis movido en el espacio véis que la información que es la realidad ha cambiado también en el eje del tiempo, así como en el eje del espacio. No solo habéis cruzado el Lago, sino que también habéis viajado 9 años en el pasado".

"Poco a poco la información a vuestro alrededor se va tornando realidad, y en lugar de estar en la cabaña tumbados en las camillas del sótano estáis en una ciudad canadiense apenas unos días de que acabe la Segunda Guerra Mundial. De repente, en una calle cercana a vosotros, se escucha una explosión".

TODO ACABA CON IGOR GOUZENKO

Lo que ha explotado no es ni mas ni menos el coche de Igor, en un intento de atentado de los Comunistas que ha acabado con su mujer y su hija (cosa que no sucedió en la realidad, pero nos tomamos esa licencia). Cuando lleguen los Cazadores (es una explosión, ten claro que los Cazadores irán a investigar) Igor estará en el suelo rodando intentando apagar las llamas de su traje. Lo

reconocerán por una especie de sugestión que les ha colocado Ereos antes de enviarlo al pasado. En el suelo verán el maletín que presumiblemente tendrá los papeles (más que nada porque va atado con una cadena a la muñeca de Igor, lo que hace que no pare de moverse mientras este intenta apagar las llamas de su cuerpo).

Llegados a este punto dejamos completamente al gusto de los Cazadores (y al tuyo como DJ) la resolución final de la historia. Puede que simplemente piensen en destruir los papeles. Puede que quieran convencer a Igor de lo que pasa, y negociar algo con el (suerte), o simplemente puede que piensen en usar las gafas para ver cuales de los papeles están infectados (solo 5 hojas en concreto) para sacarlas del maletín. O puede que piensen en simplemente matar a Igor y quemar los papeles en el fuego de la explosión.



IGOR GOUZENKO
(1945 - foto real)

Pero claro, toda resolución tiene requiere de un antagonista. En este caso será Phillip K. Dick/Amacaballo Fat/Ereos poseído por Shehol que se les aparecerá cuando te parezca más oportuno.

*De repente ante vosotros se comienza a hacer visible una figura. Al principio os parece ver que es Amacaballo Fat/Phillip K. Dick, y de hecho el cuerpo es sin duda el suyo, pero hay algo más, su piel se ha vuelto completamente blanca, su pelo más que pelo comienza a parecer hebras de tentáculos y tiene alas. Pero eso no es lo peor de todo. Lo peor son sus ojos. Insondables abismos que destilan una maldad milenaria. Dice: "Shehol ordena que paréis, vuestro universo ha sido conquistado ya, no es necesario que os resistáis, no es posible que os resistáis". Ver a Phillip K. Dick/Amacaballo Fat/Ereos/Shehol requiere una **Tirada de Terror dificultad Buena (+1) CT 8/2** (18 si se pasa, 8 si se falla) **y sufrir los efectos de un Shock Traumático si se falla.***

Llegados a este momento lo más probable es que se produzca un enfrentamiento. Ganar a Phillip K. Dick/Amacaballo Fat/Ereos/Shehol es considerablemente difícil, y si pretenden combatir con el probablemente acaben muertos. Por suerte para ellos el

viaje en el tiempo le ha agotado, y no puede usar sus poderes contra ellos. La solución está en destruir el maletín (y quizás piensen tus Cazadores que en matar a Igor). Si sobreviven al combate lo suficiente como para destruir el maletín (y matar a Igor, pues no saben si está infectado o no por el virus que es Shehol) verán como la realidad se deshace a su alrededor, parece que han triunfado.

Leeles lo siguiente a los Cazadores: *De repente la criatura contra la que os enfrentáis comienza a desvanecerse delante de vuestros ojos, mientras grita "Noooooo. No puedo fracasaaaaar", y con ese grito de frustración desaparece. Poco a poco la realidad que os rodea comienza a desaparecer también, pero en lugar de despertad en la cabaña os despertáis todos en el año 1945, dondequiera que estuviereis, recordando el sueño más extraño de toda su vida... todos excepto Abendsen, que despierta en 1961 siendo Phillip K. Dick, que se ha quedado dormido mientras escribía El Hombre en el Castillo. Fundido a BLANCO.*

FIN

(Fundido a blanco porque es la clase de fundido que se utiliza en cine para representar que ha sido todo un sueño, o para representar elementos oníricos).

PNJs

Phillip K. Dick/Amacaballo Fat/Ereos/Shehol

Pelea/Pistola	+3
FO	+5
Esquivar	+2
Atención/Sigilo	+2 /+2
FD	5 (campo de fuerza psi)
INI / AC	0 / 10
Rasguño	1-3 → 0000
Herida	4-6 → 000
Herida Grave	7-8 → 00
Incapacitado	9+ → 0
NOTAS	Armas: Sus manos se tornan espadas de FO 5 Armadura: Un campo de fuerza psiónica de origen cinético, cuando más rápido sea el ataque, más FD proporciona. FD 5 contra armas de fuego, FD 3 contra armas cuerpo a cuerpo o pelea.

¿Cuarto Acto?

“El Imperio nunca tuvo un fin.”

“Sivainvi” (o “Valis”) de Philip K. Dick

Durante el playtest del módulo se sugirió que podría dar inicio a una campaña muy interesante, y este capítulo intentará orientar un poco en ese sentido, por si a alguien se le ocurre coger esta idea bizarra y llevarla más allá.

Evidentemente intentar que la locura que es esta aventura se convierta en una campaña sería insostenible. La sensación de irrealidad que intenta crear en los jugadores esta partida se basa, principalmente, en definir un pacto narrativo de realidad consensuada con los jugadores y romperlo, definir otro pacto narrativo de realidad consensuada con los jugadores y romperlo y definir un tercer pacto narrativo de realidad consensuada con los jugadores y romperlo justo al final. Una campaña orientada así sería inviable, pues agotaría tanto a Cazadores como a DJ con celeridad (los primeros se cansarían y el DJ no tardaría en quedarse sin ideas).

Pero el final de la partida nos deja una posibilidad abierta de lo más interesante.

Los Cazadores paran la invasión de Shehol, pero no la invasión Elurtur, y son devueltos al pasado (o a la mente de Phillip K. Dick que sueña con ellos en el futuro, pero vaya, mejor no le demos muchas vueltas a ese tema) **recordando lo que ha pasado** aunque piensen que solo ha sido un sueño. Y en su realidad (en la que han despertado, vaya) está habiendo una invasión Elurtur, aunque al principio ellos solo piensen que se trata de un sueño. Ese sería el inicio perfecto para una Campaña de duración media.

La idea sería que los Cazadores pasasen los primeros años de la invasión sin darle

más vueltas al sueño. Fue un sueño raro, pero solo un sueño. Y de repente, a medida que los signos de la invasión se hagan más claros empiecen a sospechar. Y entonces, fruto de la investigación que dichas sorpresas produzca se encuentren de nuevo, y se reconozcan del sueño. Una vez esto suceda es cuestión de encontrar a la Resistencia, unirse a ella, realizar unas cuantas misiones para ellos, resultado de las cuales sean la creación de las gafas. Ver como gracias a las gafas llega más y más gente a la Resistencia, pero ese aumento de gente (y de actos terroristas) haga que la Resistencia salga a la luz y con ella la guerra se haga pública y abierta, la invasión dé comienzo. Los últimos estadios de la guerra sería el desarrollo de un arma capaz de combatir y derrotar a los Elurtur. En el Universo Cercano de Eridu los Terrestres se libran de los Elurtur gracias a un polvo de color rojizo (claro homenaje a "V", por si lo dudábais) llamado La Venganza de Drake que mata a los Elurtur pero deja al humano poseído intacto. Algún arma de similares efectos sería lo ideal, pero para seguir con el tema de ciencia ficción de los 50 más que un polvo rojo sería lógico que fuese algún arma nuclear, o algún tipo de radiación. Los Cazadores, por supuesto, estarían en el meollo del asunto, siendo los que al final, de una manera u otra, propician la liberación de la humanidad.

A continuación vamos a ofrecer una idea del arco argumental para una posible Campaña en estas líneas dividido en 13 sesiones de juego (14 contando este módulo que tienes en tus manos).

Es importante notar que el Cazador que interprete a Abendsen no tendrá personaje,

ya que el es Dick en el futuro (lo dicho, mejor no pensar en ello demasiado). Lo ideal es que el Cazador que lleve a Abendsen no juegue la Campaña, o que se haga otro personaje (¿de la Resistencia? ¿Gretchen si esta ha acompañado a los Cazadores en la partida?

El esquema en 13 sesiones que componen un solo arco argumental en 3 actos, como si de un solo libro o película se tratase. Realmente puedes meter en medio todas las partidas que quieras, sobre todo en el Segundo Acto, pero te recomendamos que si lo haces añadas siempre la misma cantidad de sesiones entre **Buscando a la Resistencia Desesperadamente** y **Sunglasses at Night** que entre **Sunglasses at Night** y **Uso de la Resistencia Pública**. La sesión llamada **Sunglasses at Night** es realmente la *Crísis Dramática Central* de la Trama, y la sesión llamada **Uso de la Resistencia Pública** es el *Punto de Giro de la Trama del Segundo Acto* y **Buscando a la Resistencia Desesperadamente** es el *Punto de Giro de la Trama del Primer Acto*, por lo que si quieres mantener la estructura narrativa que te proporcionamos deberás introducir la misma cantidad de sesiones antes de la *Crísis Dramática Central* (**Sunglasses at Night**) como después.

PRIMER ACTO

Primera Sesión: Volviendo al Sueño

Esta sesión debería empezar unos años después de que se despertasen, idealmente 6-7 años (o sea, en 1951-1952). Durante esta sesión deberían ver cosas que les recuerden de alguna forma a las desapariciones, gente cambiando de personalidad de un día para otro o eventos similares a los que se les dice a los Cazadores que han estado percibiendo al empezar el módulo que tienes en tus manos. Nada tan exagerado como el zumbido y la luz rosa (además, han acabado con la invasión de Shehol, así que esos no tendrían por que aparecer, aún), de hecho, son cosas que no les deberían llamar la atención, si no fuese por ciertos recuerdos que de cierto

sueño que tuvieron hace mucho tiempo...

Lo ideal es que esta sesión la jugases por separado con cada Cazador, para lograr dos cosas, por un lado la sensación de que han pasado solos (sin el resto del grupo) unos cuantos años, y por otro lado para desarrollar junto al Cazador un pasado privado y desconocido de los demás Cazadores que luego puedas usar (o destrozarse) a lo largo de la Campaña.

Segunda Sesión: Encontrando a los otros Soñadores

En esta sesión, que debería ya ser con todos los Cazadores juntos, tienes que usar el trasfondo que has desarrollado con cada Cazador para unirlos de alguna forma. Lo ideal es que los Elurtur hayan poseído a alguno de los PNJs desarrollados en la primera sesión como parte del trasfondo de los Cazadores, y que este lo reconozca plenamente como lo que es gracias al sueño. Luego, es cuestión de que vayas haciendo que los Cazadores se encuentren. Por ejemplo, cualquier Cazador que vaya a poner una denuncia por un ser querido desaparecido se encontrará con Rick Deckard. O algún Cazador siguiendo a un familiar o amigo supuestamente poseído por un Elurtur puede tener una avería en su coche justo delante del taller de Joe Chip. Deckard puede impedir un ataque de Elurtur sobre cualquiera de los Cazadores o arrestar en cualquier momento a Bob Arctor. Nicholas Brady y Rachel Rossen pueden participar en una reunión de trabajo juntos (no en vano Glenn Runciter, el jefe de Rachel, es un contratista del Gobierno de los EEUU).

La cuestión es que todos ellos se encuentren y se reconozcan del sueño. Y si ponen lo que recuerdan y han visto en común deberían tener claro que los Elurtur están invadiendo la Tierra. Además, con solo dos que se encuentren y se reconozcan, es más que posible que se dediquen a reunir al resto (si les dices que los recuerdan, o les das datos de ellos), así que dirigir esta sesión una vez se hayan puesto un par de ellos en contacto no debería ser difícil.

Tercera Sesión: Buscando a la Resistencia desesperadamente

Una vez estén juntos no tardarán mucho en darse cuenta que si quiere sobrevivir tienen que encontrar a la Resistencia. Si acuden a la casa de Carpenter verán que se trata de un solar sin ninguna casa construida en el, aunque tiene un cartel de Se Vende sobre el que hay una pegatina de Vendido. Carpenter la ha comprado (con dinero de la Resistencia) y ese es un camino por el que pueden acabar entrando en contacto con la Resistencia, aunque no te debería costar encontrar otros, incluso un encuentro fortuito. Sea como fuese no deberían encontrar a la Resistencia hasta el final de la sesión, que debería acabar justo cuando la encuentren (con un buen Cliffhanger, vaya). Para maximizar el Clifhanger puedes decirles que se encuentran con Carpenter y que este les diga que les recuerda de un sueño, aunque quizás eso es rizar el rizo un poco: Tu conoces mejor a tus jugadores y sabes lo que les gustará más; esto solo son sugerencias, coge las que más te gusten, y deja el resto.

Durante esta partida es más que posible hagan demasiadas preguntas o que hagan cosas que llamen la atención de los Elurtur (sobre todo si tienen alguno cerca en su familia o en su trabajo, cosa más que probable), lo que debería traerles problemas, e incluso puede que a alguno de ellos le intenten "reclutar" los Elurtur (siendo salvado por los demás, para fortalecer vínculos entre los personajes). La cuestión es que los putes, que les hagas, poco a poco, perder los lazos con su antigua vida.

SEGUNDO ACTO

Cuarta Sesión: Vive Le Resistance

En esta sesión deberían encontrarse con la Resistencia, pasar un cierto tiempo entrenando (o no, depende del nivel de recursos que quieras darle a la Resistencia) en un campamento americano de fanáticos de la supervivencia. Si quieres puedes dedicar esta sesión por completo a este entrenamiento, añadiendo una

amenaza interna rollo Elurtur infiltrado con el objetivo de contaminar y hacer caer a la Resistencia desde dentro. Por otro lado puedes usar este capítulo para, después del entrenamiento (por el que pasarías de manera rápida, si es que decides hacerlo) proceder a asignarles alguna misión de bajo nivel para la Resistencia, como la extracción de un operativo comprometido de bajo nivel, o lo más idóneo para la siguiente partida, capturar a un Elurtur vivo.

Entrenamiento de la Resistencia Sugerido: 6 meses de entrenamiento intensivo que les da de 10 a 15 PD (a decisión del DJ) para gastar en: Atletismo, Armas Cuerpo a Cuerpo, Delito, Esquivar, Pelea, Pistola, Rifle, Sigilo, Supervivencia (cualquiera) y Vigor. Si, sabemos que este entrenamiento se salta a la torera las reglas de entrenamiento del CdB. Las reglas del manual están para simular entrenamiento en una partida de rol, haciendo otras cosas el resto del tiempo. Esto supone un entrenamiento intensivo especial, y de caríz totalmente narrativo.

Quinta y Sexta Sesión: Misiones Posibles

Las dos siguientes sesiones deben ser misiones para la resistencia, y que como resultado de estas los Cazadores obtuviesen en la primera misión un completo diccionario elurtur (por desgracia, escrito en Elurtur) y en la segunda misión una base de datos tecnológica Elurtur, que son las dos cosas que a la Resistencia de faltaban para poder hacer retroingeniería de las distintas tecnologías de las que se han apoderado. Como resultado de estas misiones la Resistencia tendrá la Gafas que les permiten ver a los Elurtur y la reprogramación subliminal que estos están usando.

Un detalle muy interesante sería que los Cazadores fuesen los causantes de en la quinta sesión derribar cierto avión sobre cierta zona de almacenes de Nueva York, provocando la situación por la que Martin Bishop se libere de los Elurtur que planean convertirle en uno de los suyos. Como diría G'Kar, si la simetría fuese más perfecta, uno de los dos debería ponerse a llorar.

Séptima Sesión: Sunglasses at night

Los Cazadores (y la Resistencia en general) usará por primera vez las gafas y descubrirá lo profunda que es ya la invasión Elurtur. Al ver todas las ciudades llenas de publicidad subliminal, al ver a toda la gente poseída (mucho más de la que ellos piensan), se darán cuenta de que la invasión Elurtur va mucho más avanzada de lo que pensaban. La realidad es que la primera invasión Elurtur, la que está siendo manipulada por Shehol, iba mucho más lenta debido a que Shehol así lo necesitaba, y sin embargo esta invasión procede al ritmo esperado por los Elurtur.

Esta tiene que ser una partida de grandes esperanzas y de de grandes tristezas. Grandes esperanzas porque con las gafas van a mostrar la auténtica naturaleza de la realidad en que viven a mucha gente, y eso hará que más y más gente se una a la Resistencia, porque gracias a la gafas su taréa se volverá mucho más sencilla. Trágica, porque en esta partida deberías matar a John Howard Carpenter.

Los Cazadores no se lo esperarán, pues aunque en sueños, lo han visto varios años en el futuro, el golpe para la Resistencia (y por lo tanto para los Cazadores) será enorme, y lo que es más importante, esto puede poner a los Cazadores (a alguno de ellos, por lo menos) en posición de convertirse en el (¿la?) nuevo líder de la Resistencia, o por lo menos en uno de los que manden (o en el grupo que mande). Al fin y al cabo eran algo así como los favoritos de Carpenter (que por lo que recuerda de sus sueños sabe que los Cazadores son importantes, aunque no sabe el porque).

Puedes matar a Carpenter en una misión (como poner a salvo un cargamento de gafas que los Elurtur han localizado) o por el contrario puedes matarlo justo después de una misión. El impacto en los jugadores será distinto (si muere en una misión estando con ellos será en parte "culpa de ellos", sin embargo, si muere después de una misión exitosa servirá más bien para empañar el éxito de la misión y de las gafas que otra cosa), así que escoge cuidadosamente cuando lo matas para conseguir el impacto que quieras.

Octava y Novena Sesión: Misiones Imposibles

Estas sesiones deberían ser misiones de alto nivel para la Resistencia, todas ellas destinadas de una forma u otra a llevar a la Resistencia a la luz, a convertirla en algo público. Para el Tercer Acto (y en concreto para **Uso de la Resistencia Pública**) necesitas que la Resistencia y la Invasión Elurtur salgan a la luz, sea porque lo decidan así los cazadores, sea porque un hecho aparentemente fortuito les saque a la luz, sea porque los Elurtur los desvelen para dar paso al ultimo paso de su plan, la invasión abierta.

Sea como fuere debes encaminarles hacia esa situación, y las misiones de estas dos sesiones deberían ayudarte a eso. La mejor forma de hacerlo es enterarse de la flota que los Elurtur tienen orbitando el planeta o acercando a este. El conocimiento de esto probablemente llevará a los Cazadores a intentar organizar una resistencia pública a la invasión, pero hay otras formas de lograr esto, por ejemplo con misiones que muestren a los Cazadores lo profunda que es la invasión Elurtur y sobre todo lo peligrosa que es (experimentos, campos de violación de humanos por parte de los poseídos por los Elurtur, centros de reeducación psiónica para los no poseídos, etc. etc.).

Llegados a este punto puedes sacar a los Elarnar, que son básicamente Elurtur que en lugar de dominar quieren vivir en simbiosis (o sea, la Tok'Ra, para que nos entendamos) y usarlos como Quinta Columna infiltrada entre los Elurtur (ideal para dar la información de que la flota Elurtur está llegando) o por el contrario puedes no usarlos.

Otra cosa que pueden incluir ya estas misiones es una elevada peligrosidad y espectacularidad. Aquí nos estaríamos saliendo ya un poco de la ciencia ficción de los 50, pero llegado a este momento creemos que la trama lo exige. Aunue si tus jugadores están cómodos con bajos niveles de acción y de espectacularidad no hace falta que lo hagas como sugerimos.

Décima Sesión: Uso de la Resistencia Pública

En esta sesión la Resistencia debe salir a la luz pública. Sea porque la propia Resistencia ataca una o varias emisoras de TV y Radio para emitir sus mensajes, porque logran modificar la señal de TV para que todo el mundo vea la auténtica realidad (que presentadores, periodistas y famosos son ya Elurtur, vaya). O sea porque sus actos y la propaganda que los Elurtur lanza contra ellos les obligue a revelarse ante el público antes de que este se vuelva por completo contra ellos. O sea por lo que tu decidas. Pero esta sesión debe ser el Punto de Giro en la Trama en el que acaba el Segundo Acto y comienza el Tercer Acto.

Eso sí, la última escena de esta sesión deberían ser los gigantescos Platos Volantes Elurtur deslizándose lentamente sobre las capitales de los países más poderosos del planeta.

TERCER ACTO

Undécima Sesión: Invasión Abierta

Los Elurtur invaden abiertamente la Tierra, y para el horror de todos los habitantes no poseídos por Elurtur, los gobernantes y políticos, los periodistas, los científicos, los famosos y en definitiva todas aquellas personas con poder les reciben abiertamente abrazándolos como hermanos y desvelando al mundo lo que realmente son y diciéndole al mundo que han sido conquistados.

Inmediatamente habrá brotes de resistencia (no necesariamente organizados por la Resistencia, vaya), pero la superioridad numérica y tecnológica de los Elurtur es apabullante, y mucha gente está completamente adormilada tras años de programación subliminal, y a lo largo de esta sesión no solo de deberían apagar todos esos conatos, sino que se debería empezar a dismantelar la Resistencia. Esta tiene que ser una partida trágica, en la que los Cazadores vayan perdiendo todo lo que han construido.

Pero debe ser también una partida onírica, ya que Ereos ya casi ha resucitado (recuerda que Shehol le mató justo antes de empezar su invasión, y los Cazadores no impidieron en ningún momento que eso pasase). Ereos debería empezar a enviarles luces rosas, sueños, etc. para que los jugadores al final de la partida salgan a buscar a Ereos.

Duodécima Sesión: Ereos Resucitó

Ereos resucita. Puede que lo haga en el cuerpo de Phillip K. Dick, que será lo idóneo si los Cazadores no lo han buscado durante la Campaña, pero si en algún momento lo buscan haz que Dick no sea Ereos, y haz que sea otra persona completamente distinta, o que sea un tipo llamado Amacaballo Fat que no es más que una parte de Phillip K. Dick separada físicamente de él (o sea una persona distinta) al recibir a Ereos, y que por eso Dick no sepa nada de lo que le pregunten/comenten sobre el Whil'lë (eso sí, recuerda que este Dick no pensará que Sivainvi le habla, ni nada así, pues es Amacaballo Fat la parte de él que creía eso).

La cuestión es que resucite y que los Cazadores le encuentren. El lugar más idóneo para esto es la Cabaña del Lago Ontario, por aquello de lograr simetría, pero realmente cualquier lugar sirve.

Decimotercera Sesión: Victoria Roja

Con la ayuda de Ereos y de la tecnología Anti-Elurtur que deberían haber estado desarrollando durante la Campaña (para la que Ereos debería darles la última pieza de conocimiento que les falta para que dicha tecnología sea funcional) deberían poder ganar a los Invasores Elurtur y expulsarlos/destruirlos por completo de la faz de la Tierra, o por lo menos conseguir la primera victoria para la humanidad en la guerra para expulsarlos/destruirlos, dependiendo de como quieras que acabe la campaña. Nosotros pensamos que la victoria definitiva será mucho más satisfactoria para los Cazadores como final de Campaña, pero la realidad es que tu conoces mejor a tus Cazadores, y sabrás mejor que nosotros que clase de final les gustará más.

Últimas Palabras

Este módulo es un homenaje a Phillip K. Dick en toda regla, y como muchas de sus novelas es una auténtica locura. Y así como las novelas de Dick no le gustan a todo el mundo es muy posible que a mucha gente no le vaya a gustar este módulo, así que te recomendamos que antes de dirigirlo le dejes bien claro a tus jugadores que la intención del módulo es lograr el mismo efecto que se tiene al leer una novela de Dick, esto es, producir la extraña sensación de que la realidad que percibes no es real. En ese sentido también se podría comparar a la sensación que se te queda al ver una película como eXistenZ, por poner un ejemplo. Así que si tus jugadores solo quieren matar bichos esta no será una partida de lo más idónea para ellos. Por este motivo te recomendamos que les dejes bien claras las intenciones del módulo, así, si luego les parece una rallada de aventura, no podrán decir que no les has avisado.

Otro de los problemas que presenta el módulo es que puede resultar excesivamente lineal. Lo idóneo es que rellenes las conexiones entre las distintas escenas (sobre todo las del primer acto y primera mitad del segundo) con escenas de tu propia cosecha que sirvan para que los Cazadores puedan explayarse desarrollando sus personajes, echar mano de sus contactos para averiguar cosas, etc. etc. para así conseguir reducir la sensación de linealidad lo máximo posible...

Durante el playtest y las charlas posteriores a este surgieron varias ideas que os pongo a continuación:

Incluir como leitmotiv la canción Strawberry Fields de Beatles cada vez que aparezca la luz rosada, ya que Dick mantenía que la revelación sobre el tumor de su hijo la tuvo escuchando una estrofa de esa canción. Este tema puede ejercer una función diegética que los Cazadores oían cada vez que vean

luz rosa, o la realidad sea alterada de alguna forma.

Una forma de encarrilar la partida si esta se sale mucho de madre puede ser a base de psicotrópicos mensajes enviados por sus versiones del futuro. El objetivo de estas debería ser encarrilar la partida si se sale mucho de madre por parte de los Cazadores, aunque no creemos que sea necesario usarlos debido a la linealidad de la partida, puede ser un método de control útil.

Por último, a alguno de los playtesters el final les resultó muy precipitado: al viajar al pasado creen que las acciones van demasiado deprisa respecto al ritmo del resto del módulo. Una forma de solucionar esto es que una vez en el pasado la explosión no se produzca a tan cerca de ellos, sino que intenten localizar a Gouzenko, que esté a punto de intentar ser asesinado por los Comunistas (que es exactamente la explosión del coche) para que no entregue los papeles a los Americanos o los Canadienses.

Sea como sea, esperamos que disfrutes de esta rara partida que os ofrecemos.

¡Buena Caza!

BWA HA HA HA

Zonk-PJ

TODO EMPIEZA CON IGOR GOUZENCO



**DEMONIO
SONRIENTE**
Juegos de Rol en PDF