

# UN HECHIZO POR CORBEN

Esta historia está pensada para mostrar **Cultos Innombrables** tanto a jugadores de rol habituales como a aquellos que lo prueban por primera vez. En ella, los cultistas llegan a Boston para cumplir con la última voluntad de un viejo amigo: depositar sus cenizas en la tierra donde se levantaba la casa en la que creció. Desafortunadamente para ellos, su amigo no fue todo lo sincero que debía, y ni su fin era descansar en paz ni la tarea que les encomendó es tan inocente. Sin proponérselo, los personajes jugadores se verán inmiscuidos en un viaje a las Tierras del Sueño... del que puede que no regresen jamás.

Para jugar esta aventura recomendamos emplear los personajes pregenerados y el culto del manual básico del juego.

## ANTECEDENTES

Jonas B. Corben era una autoridad entre los entendidos de los Mitos. Se cuenta que en sus tiempos formó parte de un culto, pero los que lo conocían siempre lo veían moverse en solitario, intercambiando información por colaboración de diversos cultos, entre los cuales se encuentra el grupo de Baudershire (y el de los personajes jugadores, si no se está usando el de Baudershire para ellos). Sus amigos lo respetaban y trataban de corresponder sus favores, sus enemigos aseguraban que no tenía corazón y él decía que tal vez fuese cierto. A sus cincuenta y tantos años, Corben afirmaba sentirse vivo y con ansias de seguir así por mucho tiempo («Si no, no me habría metido en esto en primer lugar», solía decir con su media sonrisa cómplice). Sin embargo, hasta Corben puede sufrir un revés del destino: un accidente de coche en una carretera secundaria acabó con su vida hace tres noches. Este hecho, aparentemente azaroso, oculta una realidad más profunda.



Corben es un personaje mucho más siniestro de lo que parecía. Nacido a finales del siglo XIX, su primer contacto con los Mitos sucedió hace mucho tiempo, a partir del cual se convirtió en un experto hechicero. A principios del siglo XX fundó un culto que tenía su sede en la vieja mansión de su familia en el centro de Boston, pero la policía lo desarticuló y él murió... por primera vez. Mediante una filacteria que contiene su corazón, el viejo hechicero es capaz de abandonar su cuerpo antes de la muerte y refugiar su espíritu en las Tierras del Sueño, de las que vuelve poseyendo un cuerpo que esté cerca de su filacteria. Así lo hizo, abandonó la mansión familiar y cambió su nombre por uno parecido al original: Corben. De esta forma ha perdurado y planea seguir haciéndolo por tiempo indefinido. En previsión de que le sucediera algo, buscó a alguien a quien pudiera hacerle prometer que cumpliría su última voluntad, y ese alguien fue Baudershire, al que Corben ayudó a ocultarse de los Diletantes de Van Weyden cuando llegó a EE. UU. Muchos años han pasado de eso y Baudershire tiene muchos más recursos y conocimiento que entonces, por lo que sospecha que la última voluntad de Corben puede no ser tan fácil de cumplir como parece. Y no se equivoca.

Uno no vive más de un siglo sin hacerse algunos enemigos. Uno de ellos es Samuel Morris, un motero al que Corben se la jugó hace algunos años y que ahora encabeza su propio culto. Cree

que la muerte de Corben es un truco y ha seguido el rastro de cenizas (literalmente) hasta el edificio que se construyó sobre la vieja mansión de Corben. La participación de la banda de Morris será una nueva variable en el plan de Corben, haciendo que su seguridad (y la de los personajes jugadores) peligre.



## ESCENA I: LLEGANDO A BOSTON

Los personajes jugadores llegan a Boston en el medio de transporte que prefieran (probablemente en coche, ¿o Michelle piensa pasar su machete por el control de un aeropuerto?). La escena comienza con una narración del entorno de los personajes jugadores para luego centrarse en ellos. Invítalos a que reproduzcan una conversación típica que podrían durante el viaje y, de esta forma, comenzar a hacerse con sus personajes. Durante la escena es posible que salga a colación el motivo por el que se dirigen allí, y ese es un buen momento para fomentar su paranoia: responde a todas sus sospechas con ambivalencia, como si trataras de apaciguarlas sin conseguirlo. Por ejemplo, si preguntan «¿Por qué Corben iba a confiar sus cenizas a un culto cuando podría haber contratado a cualquier muerto de hambre para hacerlo por él?» puedes contestar algo del tipo «Sí, la verdad es que te resulta extraño, pero seguramente ninguno de vosotros confiaríais algo tan personal a un cualquiera que pudiera ser atacado por otro culto». Si el tema no surge por sí solo, puedes introducirlo refiriéndote en ocasiones a la urna con las cenizas de Corben, preguntando a los jugadores quién la lleva, cómo la sostiene, etcétera. El objetivo de esta escena es doble: conseguir que los jugadores se introduzcan en sus personajes y que cuando estos lleguen al edificio tengan más sospechas que cuando empezaron.

Esta escena también puede aprovecharse para refrescar los conocimientos que tienen los personajes sobre Corben (una prueba de  a dificultad 15 para resumirles lo que la gente común sabe de él, con quizá algún guiño a su longevidad y sus lazos con Boston si obtienen un resultado lo suficientemente bueno) y del lugar al que se dirigen. Con respecto a esto último, una prueba de  servirá para saber que en la dirección a la que se dirigen existía una vieja mansión que fue derribada en los años cincuenta por el «padre»





## LA AVENTURA EN UNA HORA


Tal cual se presenta aquí, la aventura está pensada para tener la duración habitual de una partida de rol (entre dos y cuatro horas). Si debes hacer una partida de duración reducida, elimina la escena 1 y parte de la escena 2, resumiéndoles a los jugadores las razones por las que sus personajes se desplazaban a Boston y algo de la información que pueden conseguir en la escena 1, y diciéndoles que acaban de llegar al Edificio Corben, sin ponerles demasiadas trabas para acceder (por ejemplo, elimina a Chatkin de la historia). De esta forma, dispondrán de una experiencia de juego completa en la que podrán colarse en el sótano, enfrentarse a Morris y su banda y viajar a las Tierras del Sueño.

de Corben (en realidad, por él mismo, como imaginarás) y en su lugar se construyó un edificio de viviendas de trece plantas que ha tenido diversas rehabilitaciones a lo largo de las décadas. Si en lugar de  se utiliza  podrá descubrirse que la mansión tenía un historial terrible, ya que primero fue hogar de un culto y después se produjeron en ella varios asesinatos, lo que le dio fama de casa embrujada. No queda ningún rastro del culto en la actualidad, ya que su fundador, un viejo cuyo nombre no se conserva, pereció en una redada de la policía.

## ESCENA 2: EL EDIFICIO CORBEN

El edificio Corben es viejo pero robusto. Se nota que se construyó con el ánimo de que perdurara en el tiempo. Ha sido pintado de nuevo hace algunos años, en tonos oscuros, así que parece menos sucio que otros de la zona. El edificio está rodeado por un pequeño jardín y tiene un muro de ladrillo que lo separa del resto de la valla. El correo se deposita en la puerta de acceso, donde hay un cartel que reza «solo residentes». Para cumplir el deseo de Corben, los personajes jugadores tendrán que entrar en el edificio y depositar las cenizas en la tierra.



Durante el día, el edificio está vigilado por Tom Chatkin, el portero, que hace las labores de manitas y jardinero cuando es necesario. Chatkin es una persona corriente, poco educada con los que no son vecinos y que no quiere problemas. Si los personajes jugadores rondan la casa indiscretamente, Chatkin se asomará, los mirará y si surge la ocasión y no parecen sospechosos (por ejemplo, Baudershire o Glenda) les preguntará qué quieren. Si, por el contrario, con quien se encuentra es alguien que no encaja en el barrio (Sasha o Jason) llamará a la policía, que no tardará en pasarse y, si los personajes jugadores siguen por ahí, hacerles un par de preguntas y quedarse vigilando. Para burlar a Chatkin los personajes jugadores tienen varias opciones: el sigilo (aprovechando algún momento en el que este esté mirando su *smartphone* para hacer una prueba enfrentada de  contra , el engaño ( contra , aunque si la excusa que ponen los jugadores es muy pobre, puedes activar su aspecto «Desconfiado» para ponérselo más difícil) y, claro está, la lucha. En este último caso, dejará de oponer resistencia tras el primer golpe, aunque en cuanto pueda llamará a la policía. De todas formas, si tu grupo de juego opta por la violencia haz una tirada a dificultad 16 y añade 6 al resultado: si la superas, algún vecino del edificio se ha enterado de que algo está ocurriendo y llama a la policía por si acaso.

Si los personajes jugadores quieren entrar en la casa durante la noche, saltar el muro de acceso sin vigilancia es tan sencillo como superar una prueba de  a dificultad 14. Si algún personaje falla,

### ¿Y EL CORAZÓN?

Es posible que te preguntes si los personajes jugadores pueden encontrarse con el corazón de Corben. Este se encuentra enterrado a mucha más profundidad, por lo que solo si excavan lo suficiente podrían encontrarlo. Como cada minuto que pasen allí las posibilidades de ser detectados crecen, que lo hagan es una posibilidad muy remota.

permítele cruzar igualmente, pero realiza una tirada por los vecinos por si oyeran algo (en este caso, solo a dificultad 14).

En cuanto crucen al jardín, los personajes jugadores se encontrarán con otro obstáculo: acceder al edificio. Forzar la puerta es la forma más discreta (una prueba de  a dificultad 18), pero también pueden esperar a cruzarse con algún vecino y entrar a la vez que él (lo que requerirá una prueba de , también a dificultad 18, pues los vecinos forman una comunidad cerrada y han aprendido a desconfiar de la gente que no conocen, sobre todo si es un grupo numeroso, y necesitarán algún tipo de explicación si ven que alguien quiere entrar en el edificio).


Una vez dentro, los personajes jugadores tendrán que superar todavía una dificultad más: la entrada a los sótanos. La cerradura es mucho más fácil de abrir que la de la puerta (dificultad 14) pero una pifia podría hacer que se encontrasen con un vecino, lo que los obligaría a improvisar una buena excusa (dificultad 20 para convencer al vecino).

Si los personajes jugadores consiguen burlar todas estas trabas, podrán acceder a los sótanos.

## ESCENA 3: LOS SÓTANOS

Lo que en tiempos pasados fueron los sótanos de la mansión, ahora son un aparcamiento subterráneo y una serie de trasteros. Siguiendo las indicaciones que Corben dio a Baudershire cuando le hizo prometer que cumpliría su última voluntad, los personajes jugadores pueden orientarse para saber que las cenizas deben reposar en el pasillo que une los diferentes trasteros. El problema, claro está, es que hablamos de un suelo edificado, y no basta con tirar las cenizas allí, sino que tendrán que romper parte de las losetas para acceder a la tierra. ¿Han traído sus palas consigo? (Un punto dramático acompañado de un aspecto apropiado puede ser muy útil para que una simple escapada al coche permita hacerse con equipo adecuado).


El objetivo de esta escena es crear tensión para los personajes jugadores. Si la partida tiene una duración estándar puedes ahondar en esta escena enfatizando el ruido que hacen cada vez que golpean las losetas, haciendo que algún vecino pase por el garaje o por los trasteros, por ejemplo. En cambio, si la partida es corta no deberías ponerles muchas dificultades, porque es en la escena siguiente cuando la historia alcanzará su clímax.

Una vez rotas las baldosas necesarias, los personajes jugadores alcanzarán a ver la tierra del edificio. Tiene un olor con regusto a azufre y pequeñas salpicaduras de color que lo hacen bastante llamativo. Una prueba de  a dificultad 18 permite reconocerlo como algo similar al polvo de Ibn Ghazi (que permite desvelar cosas ocultas, como espíritus), pero sin duda alguna no es el mismo polvo, sino alguna variante.

Llegará entonces el momento de cumplir el trato: arrojar las cenizas a la tierra y marcharse lo antes posible. Describe el proceso con solemnidad (y las necesarias dosis de paranoia, como ya hemos avanzado) y, cuando las cenizas comiencen a bañar la tierra, Morris y su grupo (tantos hombres como personajes jugadores haya) entrarán en escena.

Pide una prueba de Entereza a dificultad 15 (m/M, recuerda reducir la pérdida de puntos de Estabilidad Mental por la Degeneración de cada personaje) para cada personaje jugador y realiza tú una para Morris y sus hombres: las cenizas están generando un efecto en el suelo, haciendo que rápidamente se forme un humo de aroma dulzón que llenará las fosas nasales de todos los presentes y que los dejará dormidos. En este momento debes tomar una decisión como director de juego: o bien todos los implicados se verán desplazados a las Tierras del Sueño, o bien solo aquellos que hayan fallado la prueba. En una partida ordinaria seguramente sea más recomendable dividir el grupo, repartiendo la acción entre lo que sucede en el trastero (seguramente, una pelea entre los dos grupos) y en las Tierras del Sueño (de lo que nos ocuparemos en la próxima escena), mientras que en una partida breve las Tierras del Sueño deberían ser el único escenario para todos. De una forma u otra, al menos un personaje debería viajar al otro lado.

## ESCENA 4: LAS TIERRAS DEL SUEÑO

Todos los personajes que viajen a las Tierras del Sueño lo harán mentalmente (página 76 del manual básico). Saber lo que ha sucedido requerirá una prueba exitosa de  a dificultad 20, salvo que los personajes jugadores ya hayan tenido experiencias previas con las Tierras del Sueño, en cuyo caso las identificarán de inmediato.

El lugar al que han ido a parar es oscuro y parece estar hecho de madera, como si fuera un sótano, aunque la luz se filtra horizontalmente desde los resquicios de los tablones, evocando más bien un ataúd. El suelo es de tierra y frente a los personajes jugadores (y los hombres de Morris que hayan viajado) se encuentra una versión cadavérica de Corben dotada de vida.

El objetivo de Corben es destruir una de las mentes que han viajado a las Tierras del Sueño para ocupar su lugar. Si al menos uno de los hombres de Morris ha viajado allí, Corben intentará convencer a los personajes jugadores para que lo ataquen, aunque él intentará ser quien le dé el golpe de gracia, tras lo que desaparecerá sin más. Si solo han llegado hasta allí los personajes jugadores, Corben tratará de engañarlos diciéndoles que sus formas no se corresponden con la realidad y que uno de ellos es uno de los hombres de Morris. Puedes favorecer esta

sensación de paranoia llevándote aparte a cada jugador y manteniendo una conversación con él sobre sus sensaciones, dando lugar a que los jugadores piensen que a alguno de ellos le has dado unas instrucciones o descripción diferentes. También puedes pasarles unas notas que deban leer en privado. Si tu grupo no precisa de tales artificios, puedes prescindir de ellos.

En este escenario no existe otra forma de salir de las Tierras del Sueño que no sea despertando los cuerpos o muriendo en el sueño (página 77 del manual básico). El plan de Corben es bueno: ocupará uno de los cuerpos y, como los viajeros de las Tierras del Sueño tienden a olvidar lo que ha sucedido allí, si existen testigos de su felonía pronto dejarán de serlo por el curso natural del sueño. Al regresar, tratará de pasar desapercibido y escapar lo antes posible del grupo con el que se encuentre.

En nuestro mundo, Morris y compañía quieren detener a los personajes jugadores para asegurarse de que Corben no regrese. No son irracionales y es posible llegar a un entendimiento con ellos, aunque no será fácil.

## DESENLACE

A grandes rasgos, esta historia puede tener tres desenlaces diferentes:

- **Uno de los personajes jugadores es poseído por Corben.** Transmíteselo al jugador de ese personaje y dale las directrices para que interprete la escena final, es decir, que Corben, en el cuerpo del personaje jugador, busque el momento de huir del resto del grupo si lo considera necesario.
- **Uno de los hombres de Morris es poseído por Corben.** El viejo sabe que el grupo de Morris seguramente tiene las de perder ante los personajes jugadores, así que intentará rendirse si cree que puede salvar la vida así. Si el grupo de Morris es el vencedor del conflicto, Corben los dejará atrás en cuanto suban a sus motos.
- **Nadie es poseído por Corben.** La suerte del viejo llegó a su fin: quedará anclado a las Tierras del Sueño y deberá buscar otra forma de salir de ellas. Guardará su rencor hacia los personajes jugadores y, si es posible, buscará venganza. Pero eso es otra historia y deberá ser contada en otro momento.

### TOM CHATKIN

Un hombre normal con una vida normal. Solo quiere dedicarse a sus asuntos y que nadie le cause problemas.

**Concepto:** Vigilante malhumorado


**Cita:** «Aquí no se permiten fisgones».


**FORTALEZA** 3 Cargar paquetes y cajas a diario


**REFLEJOS** 2 Vida sedentaria


**VOLUNTAD** 4 Desconfiado


**INTELECTO** 3 Estudió lo justo


 3 Subir y bajar las escaleras del portal


 2 Tijeras de podar

 3 Solo da los buenos días

 2 Horarios de entrada y salida de los vecinos

 2 Husmear detrás de los setos

 4 Partidos de béisbol por la televisión

 4 Portero

**Aguante:** 5

**Resistencia:** 15

**Defensa:** 10

**Iniciativa:** 3

**Bonificaciones al daño:** +1/+0

**Entereza:** 5

**Estabilidad Mental:** 15

**Degeneración:** 0

**Ataques:** Tijeras de podar +4 (C+1).

## POLICÍA

Servidores del orden, seguramente no tan bien pagados como para poner su vida en peligro. Este es un barrio tranquilo, por lo que cualquier persona con mal aspecto será interrogada y, si parece sospechosa de cualquier cosa, trasladada a comisaría.

**Concepto:** Agente de la ley

**Cita:** «Están incomodando a los vecinos».

<b>FORTALEZA</b>	3	Se mantiene en su línea
<b>REFLEJOS</b>	3	Prácticas de tiro
<b>VOLUNTAD</b>	3	Cansado de su trabajo
<b>INTELECTO</b>	3	Actúa con cabeza

- 4 Flexiones matutinas
- 3 Porra extensible
- 2 Pedir la documentación
- 4 Vigilar mientras patrulla
- 2 Pasos silenciosos
- 2 Escuchar la radio
- 3 Policía

**Aguante:** 4

**Resistencia:** 12

**Defensa:** 12

**Iniciativa:** 4

**Bonificaciones al daño:** +1/+0

**Entereza:** 4

**Estabilidad Mental:** 12

**Degeneración:** 0

**Ataques:** Porra antidisturbios +6 (M+1).

## SAMUEL MORRIS

Por culpa de Corben, Morris tuvo una experiencia con los Mitos que casi le cuesta la vida. Años después, él y su banda de moteros se han convertido en un culto violento que viaja buscando poder y más poder. Morris mira con desdén a sus seguidores, de los cuales se siente cada vez más distante.

**Concepto:** Líder independiente

**Cita:** «No he sobrevivido a tanto para rajarme ahora».

<b>FORTALEZA</b>	5	Fuerte como un toro
<b>REFLEJOS</b>	4	Se adelanta a tus acciones
<b>VOLUNTAD</b>	6	Su ambición le pierde
<b>INTELECTO</b>	3	Sabe cómo pillarte desprevenido

- 5 Competiciones de pulsos
- 6 Que no quede nadie en pie
- 3 Jefe de banda
- 4 Calar a la gente
- 3 Mentir
- 2 Carreteras de EE. UU.
- 5 Motero
- 4 Webs esotéricas
- 5 Marca del vampiro de fuego

**Marca del vampiro de fuego:** El enfrentamiento que tuvo Morris con un vampiro de fuego le ha concedido la capacidad de soportar temperaturas muy altas y, además, de aumentar la temperatura de

un lugar, objeto o criatura a voluntad. Cuanto más pronunciado sea el cambio de temperatura, más difícil le resultará provocarlo.

## Hitos

- Ha construido toda su vida en torno a las motos y las bandas.
- Corben lo dejó en manos de un vampiro de fuego.
- Busca artefactos y tratados ocultistas porque quiere ser inmortal.
- Hace tiempo que dejó de preocuparse por sus seguidores.

**Aguante:** 8

**Resistencia:** 24

**Defensa:** 15

**Iniciativa:** 5

**Bonificaciones al daño:** +2/+1

**Entereza:** 7

**Estabilidad Mental:** 21

**Degeneración:** 1 Ojos inyectados en sangre

**Ataques:** Pistola 9 mm +10 (mM+1).

## LOS HOMBRES DE MORRIS

Leales hasta la médula. La manera en que Morris se enfrenta a los Mitos hace que sus hombres no tengan vidas muy largas, pero siempre hay alguien en la carretera dispuesto a sucederlos.

**Concepto:** Pandillero de carretera

**Cita:** «Morris nos lo ha contado todo».

<b>FORTALEZA</b>	3	Se pelean con frecuencia
<b>REFLEJOS</b>	4	Reflejos de carretera
<b>VOLUNTAD</b>	3	Tozudo
<b>INTELECTO</b>	2	Busca a alguien a quien seguir

- 4 Musculitos
- 4 Peleas de bar
- 1 Insultar
- 3 Viajar de noche
- 2 Echar la culpa a otro
- 2 Leyendas urbanas
- 2 Motero
- 2 Lo que Morris cuenta

**Aguante:** 4

**Resistencia:** 12

**Defensa:** 13

**Iniciativa:** 5

**Bonificaciones al daño:** +1/+1



**Entereza:** 4

**Estabilidad Mental:** 12

**Degeneración:** 0

**Ataques:** Puño americano +8 (C+1).

## JONAS B. CORBEN

Corben no precisa de rasgos de juego. Si debes hacer alguna prueba por él, supón que tiene una media de 4 en sus características y habilidades, salvo en las relacionadas con  y , que rondan el 7. Por si fuera relevante, su Degeneración es 6.



## CULTO DE EJEMPLO

### El grupo de Baudershire

Simon Baudershire es un estudioso ocultista de origen inglés que se vio obligado a abandonar su Londres natal después de un encontronazo con un poderoso culto de la ciudad: los Diletantes de Van Weyden. Emigrado a la fuerza a Estados Unidos, Baudershire ha reunido a su alrededor a un variopinto y reducido grupo de iniciados que le sirven para sus propósitos y, a cambio, reciben acceso a una fuente de conocimiento sobre los Mitos: el propio Baudershire.

No cabe duda de que si el culto no evoluciona a otras formas, la simbiosis que forman sus miembros terminará rompiéndose: en algún momento dejarán de ser útiles al ocultista inglés, o este no querrá seguir enseñándoles por miedo a verse eclipsado. Mientras eso ocurre, el grupo de Baudershire se está ganando un nombre entre los cultos establecidos en Estados Unidos por su capacidad para entrometerse en prácticamente cualquier asunto.

Fue así como se interpusieron y desmantelaron la Orden del Templo de Hydra, una pequeña escisión de la Orden Esotérica de Dagon establecida en Miskatonic. A raíz de ese movimiento, el grupo de Baudershire se ha apropiado de las fuentes de conocimiento de esta orden, así como de sus propiedades y de su red de contactos, que han tomado

al grupo de Baudershire como un culto más poderoso de lo que es realmente. Y es que esta es habitualmente la estrategia del inglés, usar la intimidación y la amenaza para aparentar ser más peligrosos. Eso sí, elige cuidadosamente ante quiénes presenta sus bravuconerías.

**Concepto:** Cábala en torno a un líder.

**Motivación:** El poder como un fin en sí mismo.

- |                     |   |  |
|---------------------|---|--|
| <b>Recursos</b>     | 4 | La herencia de Baudershire cubre la mayoría de los gastos. |
| <b>Influencia</b>   | 3 | «Heredaron» los contactos de la Orden del Templo de Hydra. |
| <b>Conocimiento</b> | 6 | Podrían construirse una casa hecha con libros.             |
| <b>Tamaño</b>       | 1 | Baudershire no confía en mucha gente.                      |

### Mitos

- Su líder tuvo que abandonar Londres huyendo de los Diletantes de Van Weyden.
- Aplastaron a la Orden del Templo de Hydra y se quedaron con su territorio.
- Gran parte del templo del subsuelo permanece sin explorar.
- Uno de sus componentes es miembro lejano de la familia White.







# MICHELLE DEVERAUX










## Superviviente urbana

*El peor monstruo es uno mismo.*

### CARACTERÍSTICAS

<b>FOR</b>	6		Atlética
<b>REF</b>	7		Ágil
<b>VOL</b>	5		Mirada inquietante
<b>INT</b>	2		Maniática

### HABILIDADES

-  6 Disturbios y saqueos
-  6 Machetazos
-  7 Dormir con un ojo abierto
-  4 Tender emboscadas
-  3 Pocas palabras
-  3 Autodidacta
-  7 Superviviente callejera
-  3 Ha visto y oído cosas
-  1 Voces en el vacío

### HITOS

Era una joven estudiante despreocupada hasta que lo perdió todo debido al huracán Katrina.

Tuvo que hacer cosas indescriptibles para sobrevivir las semanas siguientes al huracán.

Oficialmente se la considera muerta.

Su interés por los Mitos surge por su enfrentamiento en las calles con adeptos de la Casa del Hambriento.

### COMPLICACIÓN

Su desconfianza en los demás está tornándose en una cierta paranoia.

### SALUD Y CORDURA

AGUANTE	8	Resistencia	24
ENTEREZA	6	Estabilidad Mental	18
DEGENERACIÓN	0		

### COMBATE

INICIATIVA 8 DAÑO +3/+1 DEFENSA 18

## DRAMA 5





# JASON SCOTT WHITE

## Redneck hambriento de conocimiento

*Conozco bien a los animales, y no somos mejores que ellos.*

### CARACTERÍSTICAS

<b>FOR</b>	4	██████████	Salud de hierro
<b>REF</b>	5	██████████	Puro nervio
<b>VOL</b>	6	██████████	Magnético
<b>INT</b>	5	██████████	Proactivo

### HABILIDADES

- 5 Senderismo
- 5 Kick boxing
- 6 Identificar síntomas
- 4 Mentira piadosa
- 7 Confía en mí
- 3 Universitario
- 5 Veterinario rural
- 4 Saber de los White
- 1 Salvaguarda contra lo arcano

### HITOS

Nació en viernes.

Su madre intentó que creciera ignorante de su herencia familiar, pero los White lo encontraron.

Se enorgullece de ser el único de su estirpe que tiene una carrera universitaria.

Liquidó a un periodista que estaba empezando a hacer preguntas incómodas sobre su familia.

### COMPLICACIÓN

Ha probado la carne humana. Y le ha gustado.

### SALUD Y CORDURA

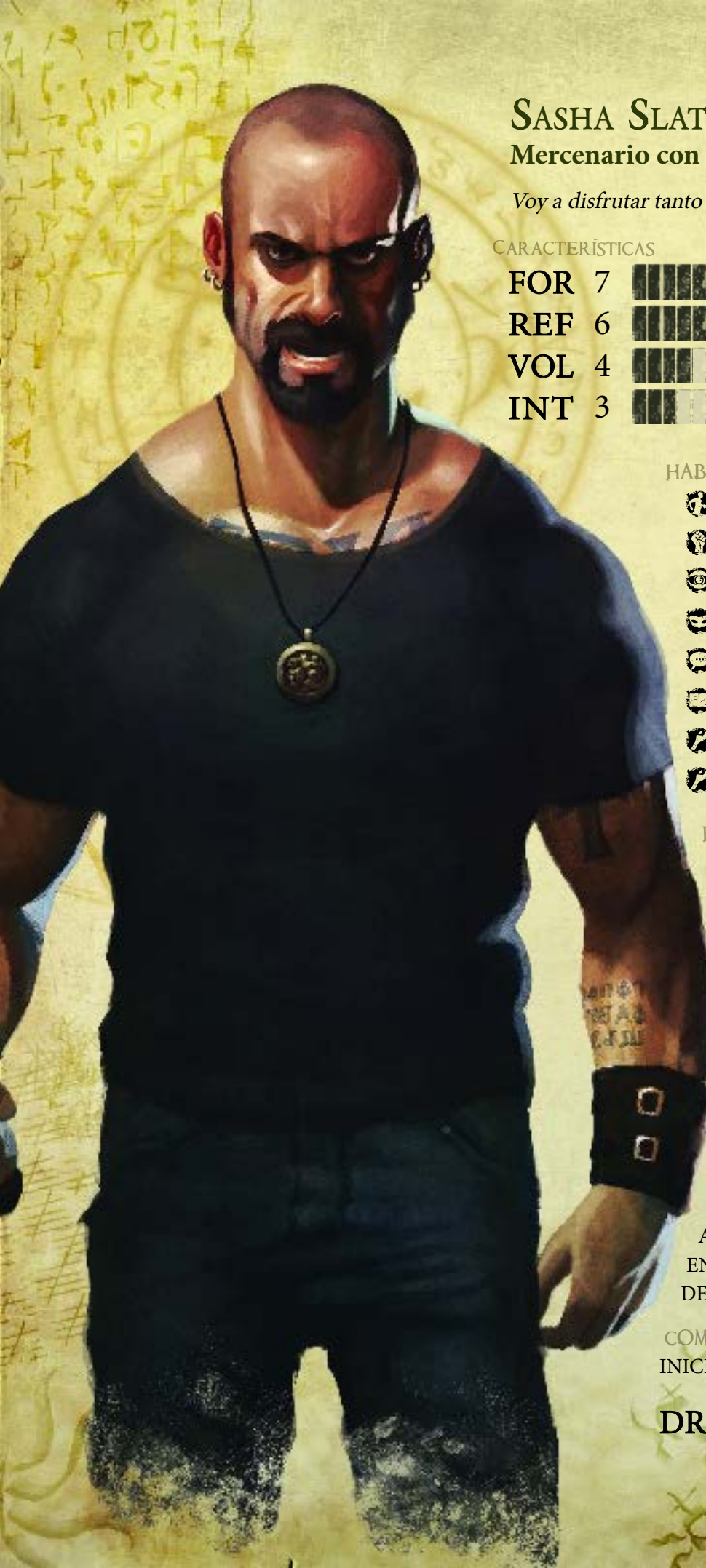
AGUANTE	7	Resistencia	21
ENTEREZA	8	Estabilidad Mental	24
DEGENERACIÓN	1	Dientes afilados	

### COMBATE

INICIATIVA 7    DAÑO +2/+1    DEFENSA 15

**DRAMA 5**





# SASHA SLATKOVIC

Mercenario con ansia de poder

*Voy a disfrutar tanto como tú sufras.*

## CARACTERÍSTICAS

FOR	7		Montaña de músculos
REF	6		Rápido y mortal
VOL	4		Cruel
INT	3		Infravalora a los demás

## HABILIDADES

- 7 Entrenamiento severo
- 7 Cien formas de matar
- 5 Sentido de batalla
- 5 Misión de infiltración
- 5 Intimidar
- 3 Supersticiones
- 6 Conducción agresiva
- 2 Tortura

## HITOS

Fue entrenado por la CIA, aunque le dieron la patada y no consta en ningún registro.

Fue el único superviviente de la masacre de Skatorice.

Su mujer lo engañó con su mejor amigo. Los cadáveres nunca aparecieron.

Desde que robó ese medallón, sufre pesadillas con seres extraños.

## COMPLICACIÓN

Es un criminal de guerra buscado por la justicia internacional.

## SALUD Y CORDURA

AGUANTE	9	Resistencia	27
ENTEREZA	5	Estabilidad Mental	15
DEGENERACIÓN	0		

## COMBATE

INICIATIVA 7    DAÑO +3/+1    DEFENSA 18





**DRAMA 5**

# SEAN RODHE










## Ladrona de guante blanco manchado de rojo

*Si se puede cerrar, se puede abrir.*

### CARACTERÍSTICAS

<b>FOR</b>	3		Talla XS
<b>REF</b>	8		Elástica
<b>VOL</b>	4		Aspecto inocente
<b>INT</b>	5		Astuta

### HABILIDADES

-  7 Tregar y escapar
-  4 Asesinato con alevosía
-  4 Ojos en la nuca
-  6 Entrar sin invitación
-  4 Asertividad agresiva
-  4 Cosas caras
-  4 Robo por Internet
-  4 Cosas que nadie debería saber
-  3 Pasadizo de Yog-Sothoth

### HITOS

Le encanta inventar historias sobre su pasado, así se ahorra pensar en la verdad.

Su primer asesinato fue en defensa propia..., o eso se dice a sí misma.

Ha recibido más de una paliza por robos fallidos.

Robó por encargo un libro en la sede de una extraña logia de Arkham y decidió quedárselo para ella.

### COMPLICACIÓN

La adrenalina se ha convertido en una adicción para ella.

### SALUD Y CORDURA

AGUANTE	5	Resistencia	15
ENTEREZA	6	Estabilidad Mental	18
DEGENERACIÓN	1	Obsesionada con Yog-Sothoth	

### COMBATE

INICIATIVA 10    DAÑO +1/+1    DEFENSA 20

## DRAMA 5

