



# Noche de Fútbol

Una aventura para

*Aquelarre*

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIÆVALIS

Por hardeck

Compositor Texti: Christian Vilar

## En el fútbol todo se complica por la presencia del otro equipo.

Jean Paul Sartre

¡Oh!;El fútbol! Antaño las tensiones entre ciudades o países crecían tanto que acababan en guerras o refriegas, pero hoy en día tenemos el fútbol, una ecuaníme ordalía que escoge al campeón sobre el aspirante. Y curiosamente

dos bandos muy dispares han decidido que un partido en particular decida una disputa de la que no vale la pena hablar..., lástima que una de las partes vaya a hacer trampas.

## Beones

**E**n nuestra disputa hay tres bandos en liza. Con las negras van a jugar el Señor G, un misterioso individuo que tiene su sede en el País Vasco, siempre viste de negro y tiene una sonrisa lupina que resulta ciertamente inquietante. El Señor G ha convencido a los superiores de Casden que le concedan un día "libre", con la excusa de pasar un buen rato en la ciudad, que culminará con su asistencia a cierto partido de fútbol, donde tirará un poco de sus hilos para asegurar la victoria (más bien la derrota) de cierto equipo. Y para que no haya problemas, le ha asignado a uno de sus subalternos, Betiri, que le eche un ojo al fiestero, para que no se desmadre.

Mientras las negras andan conspirando, quien sabe como (¡Bileto chivato!), las blancas se han enterado de la treta y han movido su propia ficha, el Dispositivo 347: en los años ochenta, unos ataques muy poco convencionales a ciertos concejales amenazados, hicieron que el CNI se interesase por el asunto, aunque sin mucho éxito, hasta que un agente local, un tal Urrutia expuso una descabellada teoría. Nadie habría hecho caso al agente, pero lo desesperado de la situación le concedió cierta manga ancha a Urrutia que finalmente resolvió el caso, no negaremos que gracias a ciertas tres brujas de Aralar. La carrera del agente empezó a despegar lentamente, ya que se le empezó a asignar casos de similar naturaleza, que, aunque no fueron todos resueltos de forma exitosa, si que le brindaron el visto bueno de

los mandamases, que, a medida que se fue consolidando su trayectoria, crearon un dispositivo semipermanente, el Dispositivo 347, con Urrutia a la cabeza, para que se encargase de casos "extravagantes". Y en ello andaban, cuando las Brujas de Aralar se han querido cobrar uno de los tantos favores que le debe el agente, pidiéndole que detenga a cierto demonio servidor, que bien puede armar una gorda...

Pero... espera, ¿cual es el tercer bando? Pues un grupo de amigos que con la excusa de ver un partido de fútbol se han reunido después de cierto tiempo y que, aunque aun no lo sepan, serán los que decanten los acontecimientos.



## Calentamiento

**E**l Dj generará los personajes usando las reglas básicas de hitos, pudiendo (o no) ignorar los niveles de poder estipulados en la adaptación de Aquelarre, ya que al estar en nuestros

tiempos, tenemos mas manga ancha, sugiriendo un nivel de gente corriente o profesional, como muy mucho. También puedes (o no) ignorar los mínimos de características y habilidades, ya que no tenemos profesiones de referencia actuales, pero lo que sí

debes anotar son sus valores de RR e IRR, añadiendo un no creyente entre paréntesis, además de la entereza mental, si piensas usar dichas reglas.

Dicho esto, los Pjs se conocen, pueden ser viejo amigos que se reencuentran después de cierto tiempo, compañeros de trabajo, familiares, etc. La excusa la dejo al gusto del Dj, aunque añadiré otra, aunque requerirá de cierta complicidad de los jugadores: uno de los jugadores, a la que una compañera de trabajo (o facultad, según edad) le hace cierto tilín, pero a la que nunca se ha atrevido a mover ficha, es forofa del equipo A y curiosamente, el jugador ha conseguido un puñado de entradas para el partido. ¿Por que un puñado? Porque necesita apoyo moral en su empresa de su pandilla de amigos y colegas (el resto de jugadores), o porque necesita cierta carabina para entretener a su amiga o amigas "lapa" que si se han dado cuenta de sus intenciones y no le cae especialmente bien (si forofa y amigas fuesen Pjs, mejor que mejor). Para darle mas cercanía los nombres de los equipos a jugar, al que siempre me referiré como A o B, deberán ser sustituidos por los nombres de los equipos mas

"adecuados" a la localidad de los Pjs.

En la mañana del día de autos, mientras el colega ansioso satura el WhatsApp del grupo de amigos con sus mensajes, Beteri, un tipo totalmente normal al que las malas decisiones han hecho que este atado a los caprichos del Señor G, recoge a Casden en la estación de autobuses (¿?) y se lo lleva al Parque Happy (cambia el nombre a un parque de atracciones cercano a la ciudad) para tenerlo entretenido hasta el partido. La jornada se desarrolla con cierta normalidad, dentro de lo que es tener a Casden cerca, hasta que el Dispositivo 347, gracias a la localización que les ha sugerido las Brujas de Aralar, entra en acción. El resultado podrán comprobarlo los Pjs, cuando en la televisión, radio e internet publiquen la noticia de un descarrilamiento de la montaña rosa, así como de otras atracciones del Parque Happy, que bien parecen algún tipo de suceso intencionado. La noticia será la comidilla del día y todo el mundo estará hablando del tema. Entre el caos generado, Beteri conseguirá sacar a Casden del parque y tratará de mantener un perfil bajo hasta la hora del partido.

## Brevia del partido

**E**l grupo de Pjs se reunirá a las puertas del estadio. El partido es de interés y estará lleno de gente, con lo que el grupo tendrá que esperar en una larga cola, mientras le llega el turno de entrar. Tiradas de percepción podrán mostrar a posibles reventas; algunos ultras tratando de simular algún que otro objeto no permitido en sus ropas, así como cualquier evento que desees (¿un amistoso carterista?), además de la persona de delante, un tipo que parece un camionero con una bufanda del equipo B, y la de atrás, un anciano con pintas de indigente, que si se le pregunta, la armará (¿Que pasa? ¿que por ser pobre no tengo derecho a ver el fútbol...?), aunque unos euritos solucionarán la disputa.

Mientras esperan, la metatrama del colega y la forofa puede estar animando el tiempo, se acercarán un par de individuos, que quien pase una tirada normal de INT+Subterfugio, o fácil, si es de trasfondo criminal, detectarán como "polizontes". La pareja se acercará a la fila, y de forma cordial, mostrará una foto, preguntando si alguien le ha visto. Cuando les llegue el turno a los Pjs, la podrán verla con detalle, parece una de esas fotos que te sacan en los parques de atracciones, se puede ver varios personas gritando en un tramo de una

montaña rusa, aunque una de ellas estará rodeada con un círculo rojo y será por la que se pregunte (una tirada de INT+Percepción delatará un curioso detalle del buscado, tiene los ojos violeta). Si lo Pjs preguntan quien es, o si esta relacionado con el follón del Parque Happy, la pareja le quitará hierro al asunto y lo negará, explicando que es un carterista que le ha robado un móvil con información muy confidencial a su cliente (dicen ser detectives privados) y que hay una recompensa de 1000 € por información que le lleve a su captura. Una tirada de INT+Percepción delatará que la respuesta parece "muy ensayada", de hecho, si están pendientes, alguna otra persona en la cola preguntará lo mismo y la contestación será igual, palabra por palabra.



Mientras los chicos del Dispositivo (esta claro, ¿no?) siguen con su búsqueda, al rato aparece un individuo alto y enjuto, de pelo largo y vestido con pantalones negro de pitillo, camiseta negra de Black

Dog y chaqueta de cuero, le dará un billete de 50 € al indigente y con un gracias, ocupará su lugar, mientras el anciano se va, mas feliz que una perdiz. Si alguien pasó la tirada difícil de INT+REP al principio, lo reconocerá como alguien que estaba merodeando el lugar y/o si se supero el grado difícil en la tirada de la foto, recordará haber visto al hombre de negro sentado detrás del tipo de ojos violeta, en la montaña rusa. El hombre de negro, Beteri, no tendrá ganas de charla con desconocidos y tratará de despachar rápidamente cualquier intento de conversación, al principio de manera educada o mandando a la mierda\* al pesado de turno, pero sin armar mucho espectáculo, que no quiere llamar la atención (una tirada difícil puede detectar el detalle). Si se le molesta demasiado puede colar a tres o cuatro personas de atrás, para que corra el aire entre los pesados de los Pjs y él. Si los Pjs siguen al acecho (total poca cosa hay mejor que hacer), verá como está mirando constantemente a su alrededor, como si buscara a alguien. Ese alguien aparecerá al rato, un tipo con una gorra y camiseta del Parque Happy con unas llamativas gafas de sol de espejo. Beteri le reprochará en euskera su tardanza (si los Pjs no son del País Vasco o no conocen el idioma sólo pillarán

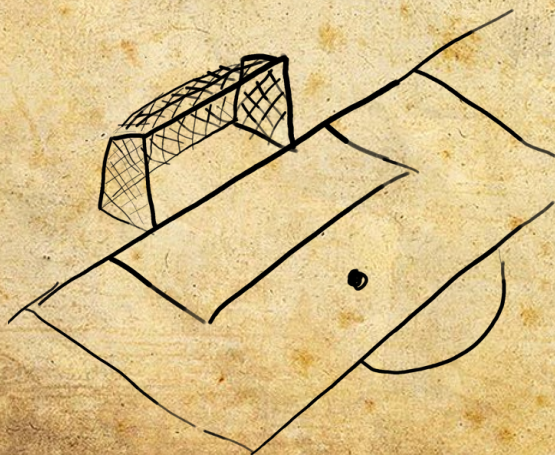
los malos modos) a lo que el hombre Happy, Casden, responderá encogiéndose de hombros. Tras esto, Betori le dará un fajo de billetes de 50 a Casden y le dirigirá a un puesto cercano, tras lo que Casden ira allí y volverá al rato con su nueva equipación: gorra, bufanda, camiseta y banderín del equipo A. Betori asentirá, le recordará apuntando a su equipación cuál es su equipo, le dará una entrada y un móvil, diciéndole que se ciña al plan y tras el encogimiento de hombros del demonio, suspirará y le explicará como funciona el terminal (nuevamente en euskera, si no se entiende, sólo se pillarán los gestos), tras lo cual abandonará la fila y se irá. El Dj deberá dejar caer que Casden le da un aire al tipo ese que están buscando, pero hazlo al rato, si nadie pregunta expresamente si se parece al que buscan. Si buscan a los detectives, no los encontrarán cerca, además que queda poco para que les toque el turno. Si preguntan a los seguratas o a la policía cercana, dirán no saber nada del asunto de los detectives. Y con esto, los Pjs entrarán al estadio, tras un rato adicional de espera, ya que parece que se acaba de estropear el arco detector de metales y hay que hacer los cacheos a mano (que mala suerte...).

## Primer tiempo

**D**or fin dentro del estadio se dirigirán a sus asientos, que están numerados, descubriendo que tienen un vecino insospechado, el hombre Happy (si quieres hacerlo más divertido, ponlo en medio del grupo, entre el colega y la forofa). El hombre llegará al rato que los Pjs con una bandeja llena de bebidas, comida basura y chucherías varias y muy posiblemente manche, de manera accidental, a todo al que pille cerca. Los Pjs pueden hablar con él si lo desean, demostrando ser un tipo sociable,

dirá llamarse Cas (padres hippies explicará) y que esta de vacaciones en la ciudad, de un trabajo estresante, del que no dará detalles, que lo tiene esclavizado todo el día. Si se le pregunta si es del equipo A, sonreirá y dirá que hoy, sí.

Tras una pequeña charla, los equipos salen al campo. El árbitro repetirá el lanzamiento de moneda varias veces (se le caerá constantemente) y comenzará el partido. Las jugadas se desarrollaran con normalidad, salvo por fallos tontos por parte de ambos equipos que provocaran pitos generalizados. Los fallos se seguirán dando, caldeando a la afición. Casden seguirá el partido, disfrutando del espectáculo, cuando de pronto, sonará su teléfono, al que no sabrá como descolgarlo. Si algún Pj le echa una manita, de reojo vera que le llama un tal Beteri, Casden cogerá el terminal, hablando nuevamente en euskera, dirá que ya se pone al tema. Con cara de fastidio, guardará el móvil y prestara de nuevo atención al partido y sera entonces cuando un jugador del equipo B se acerque a la portería del A. Si los Pjs están pendientes de Casden o pasan una tirada de INT+Percepción, verán como murmura algo entre dientes y se levantara por unos instantes sus gafas, descubriendo sus ojos violetas (esta lanzando la maldición de Casden a los guantes del



portero del equipo A). El jugador del B chutara y el portero del A se lanzara... pegándose de bruces con el larguero, mientras el balón entra en la portería. Casden volverá hacer de las suyas con el delantero estrella del equipo A, maldiciendo sus botas, lo cual provocará que sus tiros acaben desviados, dándole en la cara de sus propios compañeros o en las partes nobles de sus rivales, lo cual provocará que la afición explote. Puedes ser imaginativo con lo ataques de mala suerte que Casden derramará por todo el campo (y sus compañeros de grada, Pjs incluidos). Si los Pjs atan cabos, lo estarán flipando en colores (tiradas por ver los efectos de un hechizo de vis quinta). Cuando le quede un cuarto de hora al primer tiempo, Casden se levantará y dirá que va por mas provisiones, sonándole el móvil de camino, al cual responderá con "¿qué? ¿contento ya?" en euskera. Por el camino, se cruzará con un hombre y su hijo, que baja las escalera cargado de palomitas y bebidas, que resbalará de manera inexplicable y se pegara un buen trompazo, rodando por las escaleras, acudiendo todo el mundo a ayudarlo... salvo Casden que seguirá hablando por el móvil, mientras sube las escaleras. Sería un buen momento para que los Pjs hablasen de que narices esta pasando y puede que alguno se le ocurre seguir al misterioso personaje a ver a donde va. Si alguien lo hace, podrá ver sin problemas (no se esconde), que va al servicio. Si el Pj entra lo escuchará silbando en uno de los excusados cerrados. Es de suponer que el Pj se esconda en otro excusado o haga como que se lava las manos, etc. Al rato, Casden saldrá (¿los demonios van al water?), se lavará las manos y se irá. Si el Pj decide seguirlo, ahora es cuando se complican las cosas, pídele que haga una tirada de Suerte. ¿Por qué? El Pj está gafado y no lo sabe, tiene un 50% (~) de pifiar (ver poderes de Casden) y si pifia, provocará el siguiente encuentro: un grupo de ultras (¿denunciaron los Pjs a algún ultra en la entrada?) bastante mosqueado con el partido entra en el baño, el Pj puede darle con la puerta en las narices, rompiéndosela, o romperse el grifo y bañarle la entrepierna a los recién entrados..., se imaginativo. Con el mosqueo del partido, los ultras no se lo tomaran bien y empezará la gresca. No te pases demasiado, y cuando la cosa se

pase de madre, la suerte se volverá a tornar cuando los dos "detectives" entren a cambiar el agua al canario y se encuentren el fregado. Llegados a este punto, el Pj deberá decidir si delata a Casden...

Si no pasa nada, Casden irá de nuevo al bar, hará acopio de pitanza y volverá a su asiento. De camino a la grada, se cruzará con la pareja de detectives que bajará charlando, quejándose de su mala suerte a la hora de cazar al fugitivo, ignorándole completamente cuando pase por su lado. Nuevamente el Pj puede decidir que es hora de delatar a Casden. Si lo delata a las bravas ("¡Está ahí!"), Casden saldrá corriendo a su asiento, mientras llama a Betori, desarrollándose allí la acción (ver Segundo tiempo). Si huye, no será posible cogerlo, acaba de terminar el primer tiempo y muchos aficionados van al bar o WC en avalancha, momento que el demonio aprovechará para perderse en la multitud. Si el Pj es más discreto y cuenta la historia a la pareja de detectives, le escucharán con atención, incluso con los detalles más increíbles y le pedirán que espere, mientras hacen una llamada (para informar a Urrutia). Tras unos minutos, volverá y le dirá al Pj que actué con normalidad, y tras preguntarle su número de asiento, le dirá que en breve se acercará con refuerzos a recoger al fugitivo (¿La recompensa? Cuando lo pillemos...).



## Segundo tiempo

**D**ara cuando llegue el Pj a su asiento, recordemos la multitud que se ha levantado de sus asientos, el segundo tiempo estará a punto de comenzar. Puede que la vuelta de Casden haya hecho el silencio en el grupo que se quedo en la grada, que seguramente estuviese comentando lo

raro del individuo. La vuelta del Pj también puede traer sorpresas, si viene magullado o si intenta disimular, si delató a Casden (recordemos el gafe, los intentos de disimulo pueden acabar muy mal y el demonio no es tonto, dándose cuenta de lo que se cuece). Si no hubo aviso y/o el Pj mantiene la compostura, comenzará el segundo tiempo que se

desarrollará de forma similar a la primera parte, sufriendo el equipo A un auténtico baño frente al B, no por su falta de calidad, sino mas bien por sus "increíbles" errores. Además, los poderes de Casden empezaran a calar en los alrededores y por doquier se empiezan a manifestar increíbles situaciones de mala suerte que pueden dar orígenes a altercados, que bien pueden salpicar a los Pjs. Las mismas cámaras de televisión enfocaran a la zona ante la magnitud de los fenómenos, momento en el cual los agentes del Dispositivo 347 encontrarán a Casden y procederán a detenerlo.



El plan para detener a Casden consistirá en acorralarlo en las gradas, tirando de rango, echarán mano a los seguratas o policías que puedan, aunque serán escasos, pues los altercados que se están generando por todo el estadio están menguando sus fuerzas. Una vez allí, le pedirá amablemente a Casden que los acompañen, momento que lo sacará fuera del estadio y lo llevará a una furgoneta donde tienen un gran pedrusco, de bastante antigüedad, con el petroglifo de un laberinto (**una piedra de retorno**), que se encargará de devolver a Casden a casa de forma discreta e indolora. El problema es que el demonio no se va a ir por las buenas, para un día que sale... Cuando note al Pj liarla en su intento de

disimulo o las cámaras enfoquen a su zona, sumará 2+2 y llamará a Betori, diciéndole simplemente "problemas". El vasco está en el estadio, intentando no llamar la atención, aunque se ha agenciado un taser y una porra de un segurata que ha dejado inconsciente en uno de los excusados de los servicios. Cuando los agentes del dispositivo aparezcan y pidan a Casden que les acompañen, Betori aparece por el lado opuesto de la fila y chiflará un sonoro silbido y... entonces es cuando comenzará el infierno. Casden, viéndose acorralado, desatará todo su poder de forma consciente, que de alguna forma prenderá la ya importante cantidad de mala suerte ambiental: los hinchas del equipo A, aferrados a la reja de seguridad y hartos de todas las provocaciones de los ultras del equipo B, zarandearan la verja con tan mala suerte que cederá, cayendo al campo y formando una improvisada rampa al mismo. Algo similar pasará con el verja de los ultras del otro equipo, y si has visto Braveheart, ya sabes lo que pasará a continuación: ambos grupos de ultra se lanzarán a la carrera, con intenciones nada buenas, mientras los jugadores salen corriendo a los vestuarios, con miembros de la seguridad tratando de cubrirlos. A partir de estos momentos, el caos será generalizado, mientras los aficionados mas cabales tratan de salir del estadio, provocando grandes aglomeración en pasillos y salidas. Ante la situación, los seguratas de los agentes no serán de utilidad, mientras tratan de parar altercados cercanos y los detectives del Dispositivo, pasaran al plan B, sacaran sus pistolas y al grito de "¡tiene un arma!" (triste excusa), trataran de abatir a Casden a balazos. La mala suerte del demonio les frenará, a uno de ellos se le encasquillara el arma y al tratar de arreglarla, se disparará en un pie, mientras el segundo quedará atrapado por un asiento y sufrirá un doloroso esguince de tobillo al intentar liberarse, y viéndose impedidos, se mirarán dudando y fijándose en a los Pjs, les pasaran sus pistolas, sólo diciendo "detenerlo, es muy peligroso". Este es el momento de la verdad, es de suponer que todos sean gente corriente y ciertamente la situación les supera, pero, ¿se atreverán? Si es así, pueden recoger las pistolas, dos automáticas H&K USP Compact de 9 mm, con 13 y 12 balas en el cargador (tenlo en cuenta, no les darán ningún cargador).



## Final del partido

**B**etori y Casden no huirán hacia las salidas, si no que se dirigirán a las oficinas del club, donde usaran su salida de incendios VIP, para salir del estadio por una zona menos concurrida. Ahora todo depende de los Pjs. Puedes usar las reglas de persecución, un plano de algún estadio para orientarte, además recuerda la mala suerte que proyecta Casden y que afectaran a todos (incluido Betori), menos al demonio, lo cual provocará encuentros (tiradas de Suerte) con ultras del otro equipo (¿llevan bufandas y demás?), así como alguna situación que puedan entretener o disgregar al grupo (un padre que intenta sacar a su hijo de entre la multitud, apagones, roturas de cañerías, etc.). El desenlace esta en las manos de los Pjs. Si consiguen detener a Casden y Betori, o al menos dejarlos inconscientes, cuando se calmen un poco las cosas aparecerá un hombre de cincuenta y pocos años, aspecto cansado y llevando una gastada gabardina, junto un par de tipos vestidos de paisano, pero que parecen policías, que esposaran a la pareja y se los llevaran. El hombre les dará las gracias por

su ayuda, recogerá las pistolas y tras cachear a los esposados, sacará el fajo de billetes de Casden (dinero infernal, mal rollo...) y se lo dará al grupo, "por las molestias" (unos 1400 y pico euros) y sin responder pregunta alguna se despedirá diciendo "esto no ha pasado, ¿está claro?". El resto de agentes, los llevarán a una zona tranquila del estadio, donde en un tenso silencio (tampoco estarán habladores), esperarán que se calmen completamente las cosas, sacándoles luego fuera del estadio y teniendo la gentileza de llamarles un taxi.

Si los Pjs fracasan, tendrán el encuentro con Urrutia y su gente, que tras recoger las armas, les pedirán discreción en el asunto. Casden regresará a su trabajo habitual, agradeciendo a Betori la "diversión", mientras el vasco volverá a casa, preguntándose que terrible encargo le tiene preparado para el futuro el Señor G...

Y con esto acabará una noche de fútbol memorable que quedará en la mente de todos las que la vivieron.

## Conclusión y recompensas

**V**con esto acabará una noche de fútbol memorable que quedará en la mente de todos las que la vivieron. Amén de los euritos, si usas el sistema de experiencia, los personajes recibirán:

- ✧ **Por volver a casa:** 15 PAp.
- ✧ **Por buenas ideas o interpretación:** +10 PAp.
- ✧ **Por descubrir la identidad de Casden como el fugitivo o sospechar fuertemente de ella al principio:** +5 PAp.
- ✧ **Por seguir a Casden:** +5 PAp..
- ✧ **Por delatar a Casden al Dispositivo:** +5 PAp.
- ✧ **Por detener a Casden antes del segundo tiempo:** +25 PAp.
- ✧ **Por detener a Betori:** +5 PAp.
- ✧ **Por detener a Casden en el segundo tiempo / final del partido:** +10 puntos de PAp.
- ✧ **Si Casden escapa:** -15 puntos de PAp.
- ✧ **Si el colega triunfa en su empeño:** ...Bien por él.

### RR/IRR

- ✧ Por comprobar la increíble mala suerte de la noche: + IRR, si IRR es 3+ o menos.
- ✧ Por ver a Casden lanzar hechizos y comprobar sus efectos: + IRR, si IRR 8 o menos.
- ✧ Por ver morir a Casden: Si se falla una tirada de IRR a dificultad 10 con malus -2+, haz una tirada de redondeo dinámico: + IRR si es impar, +1 IRR si es par.

### Estabilidad mental

Si el Dj lo estima pertinente, **desasosiego** ante toda la mala suerte del primer tiempo y **estupor** por la racha de mala suerte del segundo. Ver a Casden no provocará ninguna pérdida, a no ser que lo maten, momento en que su cuerpo empezará a deshacerse dejando una apesadada pasta que en pocos minutos se convertirá en un líquido y en unos pocas más, simplemente desaparecerá, dejando tras de si sólo sus ropas. Esto si requerirá un chequeo de **miedo**.

# Dramatis Personae

Usa los arquetipos de Pnjs de Hitos, para los aficionados, seguratas, policías y ultras, con una RR de mínimo de 6 o 7 y un rasgo acorde a gusto del Dj.

## AGENTES DEL DISPOSITIVO 347

*Men in Black, made in Spain*

- Pertenece al Dispositivo, durante el suficiente tiempo para que no lo llamen novato, pero tampoco el suficiente para ser veterano.
- A estas alturas, me lo creo todo.
- Esas cosas tienen que ser detenidas a toda costa.
- (Complicación) Demasiado dependiente del procedimiento.

FOR 4 Curtido

REF 4 Reflejos rápidos

VOL 5 No debo fallar

INT 4 Hasta los \*\*\* de tanto informe

RR (Creyente) 5 La misión es lo más importante IRR 5 He visto más cosas de las que debería

(Forma Física) Entrenamiento militar 3+

(Combate) Armas cortas 4+

(Interacción) Agradezco su colaboración 3+

(Percepción) Pendiente de lo inusual 5

(Subterfugio) Seguir sin ser detectado 3

(Cultura) Procedimientos del Dispositivo 347 4

(Ocultismo) Trabajo de campo 3

Aguante: 6+

Resistencia: 19 → Sano 0-5, Herido 6-11, Incapacitado 12-18

Defensa: 8+

Iniciativa: 6.

Bonificaciones al daño: +2/+1.

Armadura: Ninguna.

Ataques: Pelea +7+ m+2, Pistola automática H&K USP Compact +7+ m+M+1.

## BETORI

*El recadero del Señor G*

- Una vida dura, llena de malas decisiones, han hecho que termine con el Señor G.
- ¡Haré cualquier cosa para volver a ser libre!
- El Señor G no parece un tipo normal y los asuntos en los que me mete, menos.
- (Complicación) Demasiadas deudas, y no todas monetarias, le atan al Señor G.

FOR 4 Enjuto, pero fibroso

REF 6 Anticiparse es la clave

VOL 4 Por mi mala cabeza, aquí me veo

INT 5 Un tipo despierto

RR (Creyente) 2+ Echo de menos una vida normal

IRR 7+ El Señor G y sus asuntos

(Forma Física) Entrenamiento de la calle 5

(Combate) Si hay peligro, cualquier cosa puede ser un arma 4

(Interacción) ¿Me estas mirando? 2

(Percepción) Atento a los asuntos del Señor G, por la cuenta que le trae 4

(Subterfugio) Intentar llamar lo menos posible la atención 6

(Cultura) Rumores del hampa vasca 3

(Ocultismo) Trabajitos para el Señor G 4

(Profesión) Robar coches 5

Aguante: 6.

Resistencia: 18 → Sano 0-5, Herido 6-11, Incapacitado 11-17

Defensa: 11.

Iniciativa: 8+

Bonificaciones al daño: +2/+1.

Armadura: Chaqueta de cuero reforzada 1 punto de armadura 30 de RES.

Ataques: Pelea +10 m+2, (Segundo tiempo Porra +10 C+2, Taser +10 C+1).

## CASDEN

*Un demonio servidor con el día libre (o casi)*

- Demonio servidor del infortunio, con funciones de torturador, al servicio de Andrialfo.
- Le aburre enormemente su trabajo, así que no es de extrañar que lo odie.
- Si exceptuamos sus ojos color violeta, es prácticamente indistinguible de un ser humano.
- (Complicación) Hará casi cualquier cosa por escasearse de su trabajo.

FOR 6 Un tipo corriente

REF 5+ Si es tan ágil, no lo demuestra

VOL 6 No es fácil hacer lo que no te gusta, día tras día

INT 6 Cualquier cosa nueva, es digna de ser tenida en cuenta

RR 0 IRR 17+ Heraldo de la mala suerte

(Forma Física) Paseos por el Bosque de los Suicidas 2

(Combate) Látigo 6

(Interacción) En mi trabajo no me ofrecen mucha conversación 1



**(Percepción)** En mi oficio, hay que estar atento a los detalles 8

**(Subterfugio)** Pasar desapercibido es la mejor manera de escaquearse 10

**(Cultura)** Algún libro que me haya leído de los que me ha prestado Baalberith 5

**(Ocultismo)** Saber del infierno 5

**(Profesión)** Tortura, grito, tormento, y vuelta a empezar 7+

**Aguante:** 9.

**Resistencia:** 27 → Sano 0-8, Herido 9-17, Incapacitado 18-26

**Defensa:** 11+.

**Iniciativa:** 8+.

**Bonificaciones al daño:** +3/+1+.

**Armadura:** Hoy, ninguna.

**Ataques:** Pelea +11+ m+3. El látigo se lo ha dejado en casa.

**Hechizos:** Talismán de protección, mal de ojo, Infortunio, maldición de Casden, invocar a Los que cabalgan en vientos de infortunio, prisión del Finambulo.

### **Poderes especiales:**

Casden proyecta un aura de mala suerte que afecta a todos los que estén a su alrededor (pero no a él mismo), provocando que el porcentaje de pifia les aumente a un mínimo de 50% en todas sus acciones (los resultados en las tiradas de 2, 3, 4 o 5 equivalen a 1). Además, es imposible realizar un ataque crítico contra el demonio.