



# ABIERTO HASTA EL AMANECEER

La aventura para

**MEDIEVO OSCURO**  
EL JUEGO DE ROL INFERNAL

ROSETTO



# Abierto hasta el Amanecer

por Víctor Jané Llopis

Aventura para un grupo de entre 3 y 5 PJs de nivel 2-3. Es un tributo a la película *Abierto hasta el amanecer* de Robert Rodríguez. Se recomienda al DM ver la película antes de jugar la aventura. A pesar de que no es imprescindible, puede ayudar a la comprensión de esta adaptación a modo de homenaje.

## INTRODUCCIÓN

La aventura se ha adaptado a la época y al mundo devastado de Medioevo Oscuro y se puede configurar como el DM lo prefiera. La primera escena es narrativa pero el DM podría decidir jugarla si quiere alargar la partida y conoce bien la escena original.

El DM puede configurar el grupo a su gusto. Al final de la aventura se incluyen los 5 PJs pregenerados y dos de reemplazo.

Los personajes se dividen en dos grupos y se encuentran en un enclave del bien de gran tamaño, fuertemente protegido y fortificado, dirigido por un grupo de fanáticos pertenecientes al clan de los salvadores del viejo mundo. Su líder se llama Pitágoras.

Por la mañana se abren las puertas de la muralla permitiendo la salida o entrada de gente, comerciantes y cargamentos. Momento que aprovecharán los PJs para abandonar el enclave.

## LOS HERMANOS GECKO

Seth y Richard, Gecko, son dos hermanos que han aprendido a espabilarse en el despiadado mundo que les rodea. El primero es un atractivo embaucador, inteligente y locuaz. Mientras que el segundo, el menor, es alto, fuerte, violento y algo corto de entendederas. Forman una pareja de criminales temibles que se dedica a la estafa, el robo y encargos habitualmente mal pagados para gente de moral dudosa y poca ética. Con un poco de suerte y un buen chivatazo, acaban de perpetrar el golpe de sus vidas. Han robado una estatuilla de oro bendita del enclave de Pitágoras y pretenden salir lo antes posible para no ser descubiertos.

## EL PADRE FULLER Y SUS HIJOS

Jacob Fuller es un sacerdote de edad avanzada. Es un ferviente seguidor del altísimo, de comprometida moral y fuerte creencia religiosa. Es el pastor de una pequeña comunidad cristiana. Desde la muerte de su esposa atraviesa un bache existencial. Se encuentra de viaje con sus dos hijos, Juliette y Scott, en el enclave de Pitágoras. Tras efectuar un intercambio, al amanecer cruzan la puerta de salida dirección Sur.

## ENCUENTRO FORZOSO

Los dos hermanos han aprovechado la primera luz del alba, para intentar salir del enclave con su botín recién adquirido. Para ello se han colado en el interior del carromato del padre Fuller. Es un carro de gran tamaño tirado por dos pencos experimentados. Los delincuentes retienen a los hijos del sacerdote y amenazan con matarlos si no les ayuda a cruzar el control de salida del enclave. Después deberán acompañarlos hasta su destino un edificio de piedra, apartado del mundo, donde se encontrarán con su contacto y amigo llamado Carlos, al alba. A cambio, no solo resultarán ilesos sino que además serán recompensados.

Esta escena inicial se contempla como trasfondo de los PJs y determina sus relaciones interpersonales que poco a poco pueden variar con el devenir de los acontecimientos. El DM puede decidir en función de sus intereses y el número de jugadores cuáles de los cinco supervivientes protagonistas son PJs y cuales PNJs.

Como ya se ha dicho, esta escena puede jugarse pero por más tensión y dramatismo que pongas, el grupo debería poder escapar del enclave sin ser descubiertos y sin recibir daños significativos.

## UNA CANTINA EN MEDIO DE LA NADA

El punto de encuentro es un edificio antiguo, bastante anterior al apocalipsis. Construido en piedra, mantiene un aspecto sólido. Conserva parte de su sobriedad original pero luce un poco descuidado, se nota su nuevo uso como casa de mancebía.

Fuera hay gente variopinta, la mayoría varones adultos con aspecto de mercenarios, hostigadores, embaucadores, hombres de mala vida, pendencieros. Todos de alineamiento neutral o maligno y de moral laxa o dudosa.

La entrada se encuentra en lo alto de una escalinata de piedra, de unos diez escalones. Se halla bajo un arco ojival a través de una recia puerta de madera de dos lamas. Ante ella un hombre de pelo negro y un bigote largo que cuelga más allá de su barbilla ejerce de pregonero, alabando las virtudes de este burdel.

*"Bien, ya tenemos chochos. Chochos, chochos, chochos... Adelante, amantes de los chochos. Aquí, en la Teta enroscada, ofrecemos el chocho a mitad de precio. Háganos una oferta para la mejor selección de nuestros chochos. Son las rebajas del chocho.*

*Tenemos chocho blanco, chocho negro, chocho hispano, chocho amarillo, chocho caliente, chocho frío, chocho húmedo, incluso chochoapestoso, chocho peludo, chocho sangriento y hasta un chocho mordedor.*

*Chocho de seda, chocho de terciopelo, chocho de cuero, chocho de yegua, chocho de perra, chocho de gallina...*

*Vamos, quieren chochos... pasen pues, amantes del chocho. Si no lo tenemos, es que no vale la pena. Adelante amantes del chocho".*

Cuando los PJs intenten entrar, el portero se interpondrá ante ellos en posición desafiante y los provocará. Si no atacan será él quien use la habilidad de combate pelea. Tras la refriega, que seguramente ganarán los PJs, puesto que se trata de un solo hombre (o eso parece), podrán acceder al interior.



## LA TETA ENROSCADA

El acceso es un pequeño vestíbulo que da a un amplio salón rectangular de techo alto y paredes de piedra. La estancia tiene una altura de más de tres pisos. A poco más de un metro por encima de las cabezas de los clientes, alrededor de todo el perímetro, hay doce hornacinas en la pared, donde bailan unas bellas mujeres prácticamente desnudas.

Al lado izquierdo, desde la entrada, hay una larga barra y detrás de esta, enormes barricas, multitud de odres y jarras. Allí, un camarero de apariencia ruda sirve diligentemente a los clientes.

En el lado opuesto a la barra hay una tarima de madera, sobre la que unos músicos tocan y cantan canciones festivas, con letras alegres subidas de tono. Se acompañan con varios instrumentos de cuerda, viento y percusión.

Al fondo, en el centro, hay una escalinata que da acceso a un podio elevado, con una cortina en la pared opuesta a la entrada.

**Nota al DM:** La cortina da acceso al camerino de la artista, como se revelará más adelante (Ver "Tras la cortina").

En medio de la sala, hay tres hileras de mesas mal puestas, que lucen llenas de gente que charla, bebe y disfruta de la música. Las mujeres que sirven la bebida y la comida confraternizan con los huéspedes, y también van ligeras de ropa.

Los PJs pueden interactuar con los PNJs del local, buscar una mesa, hablar con los clientes, pedir que les sirvan en la barra...

En una esquina hay una zona donde algunos comensales lanzan cuchillos o hachas de mano a una diana. En la esquina opuesta en diagonal hay un arco con una puerta que parece estar cerrada.

**Nota al DM:** Esta puerta da acceso al pasillo que conduce a la trastienda (Ver "Armándose en el almacén").

## UN CAMARERO CON MALAS PULGAS

Si los PJs se acercan a pedir algo a la barra, el encargado, un tipo duro con cara de pocos amigos, les dirá que no son bien recibidos en el burdel de la teta enroscada, que es un local para adoradores, hostigadores, acólitos o seguidores de algún nigromante y que ellos no tienen aspecto de rezar a ningún demonio. Los PJs deberán hacer un buen alegato, sacar a relucir su ingenio o pasar una tirada de Persuadir Dificultad 14 para convencerle y que les sirva algo para remojar el gaznate.

Si no consiguen convencer al camarero y la conversación sube de tono aparecerá un grandullón, encargado de la seguridad del establecimiento, preparado para llegar a las manos si hace falta.

Una forma automática y rápida de solventar este altercado es que el padre Fuller enseñe la marca que tiene en la espalda, el sello del demonio Phenex, y alegue que eso le acredita como seguidor de un demonio y que sus amigos son sus invitados. En ese caso, el camarero cambiará su actitud y, en un tono amistoso, se ofrecerá a servir al grupo de los PJs. (Para ello el jugador que interprete al PJ de Fuller deberá estar atento a su trasfondo, donde se cita este hecho).

Una vez servidos y sentados en una mesa, los PJs tienen un momento para ojear el local, charlar entre ellos o con algún PNJ, participar en una de las partidas de dados que hay en las mesas contiguas, participar en el lanzamiento de cuchillos en el rincón habilitado para ello, apostar en alguno de estos dos eventos citados, intimar con alguna de las camareras/bailarinas o cualquier cosa que se les ocurra hacer en un antro como este.

## SATÁNICO PANDEMONIUM

Pasado un buen rato, el camarero subirá al podio del fondo de la sala, desde donde presentará el siguiente espectáculo:

*"Ahora, para todos vosotros, la hermosa, la sensacional, la magnífica e inigualable bailarina que cautivaría las llamas del propio averno, Satánico Pandemonium."*

Tras dejar el podio, con el son de la música irrumpe en él, desde detrás de la cortina que hay al fondo, una bailarina despampanante, de piel morena, cabello negro y ojos oscuros. Luce una capa de terciopelo rojo con capucha, toda con ribetes dorados y extraños símbolos cosidos. En la cabeza, porta una tiara profusamente adornada, con altas plumas de colores vivos que ondean al compás de sus movimientos, como llamas sinuosas.

Cuando entreabre la capa, puede verse que solamente va vestida con dos escuetos retales de ropa de color ocre, que tapan sus partes íntimas y sostienen sus generosos pechos. Su cintura estrecha contrasta con sus abultadas caderas. Sus nalgas, al descubierto, lucen redondeadas, tersas, y su piel suave.

De golpe, vuelve a taparse con la capa y, al fondo, dos braseros parecen encenderse de un fognazo. Con la explosión empezará a sonar una nueva canción. La exuberante diva lanza su capa hacia atrás, para que la recojan dos bailarinas que la acompañan. Entonces se verá una serpiente enroscada en su cuello. El reptil mide más de dos metros de largo, es de color amarillo con lunares blanquecinos, tiene los ojos de un rojo rubí y una larga lengua viperina.

La sinuosa danza de Satánico Pandemonium, acompasada con la melodía lenta y sensual que dan vida los músicos, fusiona los eróticos movimientos de la bailarina con los del enorme reptil, captando de inmediato la atención de todos los presentes con el constante zarandeo de sus caderas.

La atractiva muchacha se convierte en el centro de todas las miradas. El público, sentado, admira anonadado los pasos del baile de la bella mujer, cargados de lujuria. Las dos concubinas que la acompañan retiran ahora, suavemente, a la serpiente de su espalda y la diva desciende del podio por la escalinata, para subir y avanzar lentamente, por encima de las mesas, en dirección a los PJs.

Todos los varones del grupo deberán realizar una tirada de Milagro y el que obtenga el peor resultado quedará prendado de la bailarina, que dirigirá sus pasos hacia él mientras lo mira a los ojos fijamente.

Cuando llegue a su mesa, cogerá una botella (a poder ser la del propio PJ embelesado) y en un baile cargado de sexualidad le pondrá la punta del pie ante la boca del PJ, mientras derrama el licor desde su rodilla para que fluya hasta el empeine de su pie, catapultando el alcohólico brebaje hacia las fauces del PJ. Este quedará totalmente hechizado por el fascinante embrujo y belleza de la bailarina, así como de la escena ante él.

¿Que hace el PJ?.. ¿Bebe?.. ¿Le besa el pie?..

A continuación, la chica dará un sorbo largo de la botella y, tras acercar su cara a menos de un palmo de la del PJ, le pasará el líquido de su boca a la de este. En un beso etéreo sin contacto.

El PJ debe pasar una tirada de Resistencia Dificultad 10 o Milagro Dificultad 14 o quedará prendado de la bailarina. Todos los PJs presentes pierden 1D3 puntos de cordura por la escena.



## LA PELEA EN EL SALÓN

En el momento más álgido del baile entre la bailarina y el PJ boquiabierto, se abrirá la puerta. El bigotudo portero, recuperado del altercado con los PJs, entrará en la sala y, respaldado por el camarero de la barra y el grandullón de seguridad, se encarará con los PJs. Tras acusarlos de haberle propinado una paliza y colarse en el local sin su consentimiento, la cosa se pondrá fea.

Rápidamente sacará un cuchillo y se lo clavará al PJ que tenga menos iniciativa. La sangre correrá por la mesa mientras se desata una una pelea entre el grupo de PJs y los tres encargados de la cantina. La clientela y las bailarinas seguirán de cerca la trifulca sin intervenir.

Cuando los PJs acaben con los tres hombres tumbados en el suelo, muertos o no, y antes de que pueda ocurrir nada más, la bailarina no podrá reprimir los instintos de su auténtica naturaleza y adoptará su verdadera forma de Upiro, atacando para intentar morder al PJ con la herida abierta.

A partir de este momento todo el local se revoluciona, las camareras/bailarinas se convierten todas en Upiros (de nivel 1 ó 3) y atacan a la clientela humana de malhechores y truhanes. Incluso los músicos, que seguirán tocando aún más animados si cabe, también se convertirán en Upiros, y sus instrumentos resultará que están hechos de huesos y extremidades humanas.

Los tres encargados, supuestamente muertos, se levantarán también convertidos en Upiros (de nivel 3) y se enfrentarán de nuevo a los PJs.

Todos los PJs perderán 1D3 puntos de cordura por ver esta conversión en masa de humanos a Upiros y deberán superar una tirada de Alma Dificultad 10 para no quedar paralizados un total de 1D3 asaltos, en los que solo podrán defenderse.

Entonces el recinto se convertirá en una batalla campal. Los PJs deberán luchar contra varios Upiros, junto a PNJs. La sangre correrá a borbotones por doquier y las bajas en ambos lados se multiplicarán rápidamente. Al final deberán ganar la batalla los humanos o se acabará la aventura. Quedarán los PJ que sobrevivan y algún PNJ de reemplazo, que puedes usar si ya ha habido alguna baja en el grupo.

Cuando los PJs consigan eliminar a todos los Upiros del salón solo quedará la banda de músicos, que no habrá parado de tocar. Si los PJs se acercan para acabar con ellos, desaparecerán por arte de magia, activando un pergamino con el sortilegio arcano de nivel 6 Teletransporte, o bien, con el poder especial de los Upiros de convertirse en niebla. De una forma u otra, los PJs deberán tirar Alma Dificultad 10 al verles desvanecerse y perderán 1 punto de cordura si la pasan o 2 puntos si no lo consiguen.

## LA SERPIENTE

El reptil amarillo es una hija de Botis prácticamente recién nacida, pero no por ello menos peligrosa. Puede aparecer en la sala para luchar contra algunos PNJs. Sería interesante que los PJs la vean estrangular algún humano y cuando la batalla se decante, desaparezca ocultándose por algún agujero en la pared, demasiado pequeño para los PJs. Más adelante puede ser un duro adversario cuando los PJs busquen objetos en el almacén o en el vestuario de Satánico Pandemonium.

## TRAS LA CALMA... LA TORMENTA

Los PJs conseguirán tener un respiro tras vencer a los Upiros de la sala. Pueden hacer recuento de bajas. Hablar de lo que ha sucedido, saquear los cadáveres o apurar sus copas. Hagan lo que hagan, si intentan salir al exterior verán que la puerta y todas las ventanas están bloqueadas. Pero tampoco sería muy buena idea salir fuera mientras continúe siendo de noche. También pueden registrar el local en busca de salidas o armamento.

Pasando una tirada de Demonología Dificultad 12 o Leyendas Dificultad 14 pueden obtener información sobre los Upiros, tanto de sus poderes como de sus debilidades.

## ESCENA OPCIONAL: FROST EL MERCENARIO

El superviviente Frost (PNJ de reemplazo), de ascendencia árabe y piel oscura, destaca por su gran envergadura y su enorme estatura. Aprovechará esta tregua para explicar a los PJs una historia de cuando formaba parte de un grupo de guerreros de élite. En ella, tras verse acorralado junto a sus compañeros en una emboscada, él fue el único que pudo esconderse y escapar. Desde su escondrijo vio a todos sus amigos caer y juró vengarse. Poco después, deslizándose sigilosamente en la oscuridad, fue acabando con sus enemigos de uno en uno, con su cuchillo.

Entonces, si no han rematado los cuerpos de los humanos mordidos y muertos en combate, estos empezarán a levantarse convertidos en Upiros de nivel 1. Si los PJs han acabado con todos, será Sex machine (PNJ de reemplazo) u otro PNJ vivo, quien, convertido por un mordisco mientras remataba alguno de los que faltaba, morderá por la espalda a Frost u otro PNJ, en el cuello. Este lo levantará y lo tirará con fuerza reventando una ventana tapiada con maderas. Acto seguido Frost se convertirá en un Upiro enorme (nivel 5) y el grupo deberá hacerle frente. Mientras estén luchando, por la ventana rota entrará Sex machine de nuevo, junto a una muchedumbre de murciélagos que se convertirán en Upiros (nivel 1) dentro de la sala. El grupo solo podrá huir por el único pasillo hasta el almacén. Allí podrán resguardarse y encontrar algo de armamento.

## DE UPIRO A RATA MONSTRUOSA

Al cortarle la cabeza a uno de los Upiros (preferiblemente Sex Machine), su cuerpo no morirá y sufrirá una transformación. En 1D3 asaltos su torso y sus extremidades se convertirán en los de una gigantesca rata y le crecerá una nueva cabeza monstruosa de roedor, con colmillos y dientes por doquier.

**Nota al DM:** Si algún jugador no entiende porque sucede algo así y te pide una explicación racional a nivel de reglas de juego, puedes decir que uno de los músicos ha usado un pergamino con el sortilegio arcano de nivel 4 Hombre Bestia, transformando al Upiro decapitado en una criatura mitad humano/Upiro y rata.

## LA BRAGUETA ASESINA

Sex Machine lleva unos calzones reforzados, de cuero rígido, que le protegen las partes bajas y que a la vez son una poderosa arma. Se activa de forma automática con un movimiento pélvico. El mecanismo abre la bragueta hacia adelante y en su interior hay sitio para tres mini virotes (1D3 + bono de percepción cada uno), que puede disparar en un mismo asalto como una acción adicional extra. Una vez disparados los virotes cargados, el mecanismo se cierra de nuevo. Para recargar la bragueta asesina se tiene que quitar todo el artefacto y se tarda un turno completo (12 asaltos) con los virotes adecuados.



## ARMÁNDOSE EN EL ALMACÉN

Si los PJs consiguen huir por el pasillo hasta el almacén trasero, allí podrán atrancar la puerta. En esta sala se acumulan todas las posesiones y mercancías de todos los humanos que han ido devorando los Upiros, con los años. Así que será fácil encontrar armas y otros objetos útiles.

### Encontrarán sin dificultad...

- Dos bidones de agua (para hacer frascos de agua bendita).
- Tres cajas de madera con botellines de vidrio, 6D6 unidades intactas (ideales para hacer "granadas" con el agua bendita 2D6 puntos de daño).
- Armaduras humanas hasta Def +6 y escudos.
- Armas de casi todo tipo a discreción del DM.
- Una cruz bendita (2D6 de daño), sirve para confrontación.
- Una arbalista de 4 virotes que puede disparar dos veces por asalto y, una vez disparados los cuatro virotes, se tarda todo un Turno completo (12 asaltos) a cargarla de nuevo.
- También podrán hacer una tirada por PJ en la tabla de MO 160 y/o de CON 24.

Además, los PJs que pasen una tirada de Descubrir Dificultad 12 podrán encontrar uno de los objetos de la siguiente tabla, al azar. Son amuletos y pócimas de MO 44/45 (no los repitas, uno por PJ). Los PJs pueden identificar sus efectos y como usarlos pasando con éxito una tirada de Alquimia Dificultad 14.

1D8	PÓCIMAS Y AMULETOS
1	Un extraño colgante (Amuleto de Agilidad felina)
2	Un cinturón de cuero con una hebilla metálica (Amuleto de Corteza resistente)
3	Un frasco con un líquido de color rojizo (Poción de Aliento de fuego)
4	Un vial con un líquido (Dos dosis de Elixir de vida)
5	Una curiosa llave de hueso (Amuleto de Llave mágica)
6	Una poción en un botellín (Pócima de Fauces de lobo)
7	Frasco con un brebaje denso (Pócima de Antídoto)
8	Bolsa de piel animal (Amuleto de Piel de salamandra)

## CONVERSIÓN DE LOS PJS EN UPIRO

La luna está en posición ascendente al demonio Deimos, así que, si un personaje humano resulta mordido por un Upiro y es convertido, este tardará 1D20 turnos a transformarse en Upiro. Durante ese tiempo podrá actuar como humano. Pero una vez convertido acatará las órdenes de los vampiros de mayor nivel, atacando a los humanos y usando una ficha de PNJ Upiro de nivel 3 ó 5. También puedes darle un PJ de reemplazo y que siga jugando con el PJ humano o incluso con ambos personajes.

## TRAS LA CORTINA

Si los PJs suben la escalinata y cruzan la cortina llegarán a una pequeña estancia que usaba Satánico Pandemonium como camerino. A un lado hay vestidos y un espejo de pie, algunas capas y atuendos usados por las bailarinas en sus actuaciones.

Al otro lado, en posición horizontal sobre un pedestal hecho a medida, hay un ataúd entreabierto (quizás aquí esté escondida la serpiente, agazapada para atacar por sorpresa y con ventaja en el primer asalto). Junto al féretro hay un humano encadenado a la pared. Está en los huesos y sin sentido. La diva lo usaba para alimentarse de él y saciar su sed de sangre. Para reanimarlo hará falta una tirada de Medicina Dificultad 14 o conseguir que recupere 3 puntos de vida usando ungüentos y/o pócimas.

Al fondo de la sala, en el centro hay un tocador con una cómoda silla y un espejo. Con una tirada de Descubrir Dificultad 14 encontrarán un pequeño cofre usado como joyero, donde hay algunas joyas de valor y pueden hallar 1D8 gemas a determinar al azar tirando 1D20, por cada una de ellas, en MO 46. Quizás algunas les sirvan, si las engarzan a sus armas con algunas tiradas de Artesanía. Si cogen las joyas sin abrir el ataúd, la serpiente saldrá a la ofensiva para proteger el botín de su dueña.

## EL ATAQUE FINAL Y EL DESENLACE

Una vez recompuestos y rearmados dentro del almacén, los PJs pueden hacerse fuertes en su posición, esperando a que los Upiros revienten la puerta y entren en tropel o salir a por ellos. Probablemente el salón sea un campo de batalla más espacioso donde los PJs tengan más posibilidades. Esto podrán deducirlo mediante una tirada de Intuición Dificultad 12.

En esta escena habrá muchos Upiros de nivel 1, comandados por Frost, si se ha convertido, u otro PJ o PNJ caído en la batalla anterior, como Sex machine. Se trata de que los PJs aguanten varios asaltos peleando en inferioridad, cada asalto contra 2 o 3 Upiros (nivel 1) hasta que los primeros rayos de luz solar penetren en la sala (en el almacén no entrará luz). Entonces los PJs verán como los Upiros, iluminados por los haces de luz solar, explotan en una bola de fuego. Pueden intentar romper las maderas que tapan las ventanas, a golpes o disparando virotes. Las flechas no servirán, pues se quedarán clavadas tapando el propio agujero.

Al final se oirá una voz que proviene del exterior preguntando por Seth. Se trata de Carlos, el enlace con el que tenían que reunirse los hermanos Gecko. Este tirará la puerta abajo, con la ayuda de dos matones, si los PJs se lo piden. La luz penetrará en la sala y todos los PJs deberán tirar Agilidad Dificultad 10 para salir corriendo o la explosión de todos los Upiros, de golpe, causará 3D6 a todo el que reste en la sala sin protección. Si salen lograrán escapar y habrán sobrevivido hasta el amanecer.

## EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir: 40 PE
- Por acabar con Satánico Pandemonium 10 PE
- Se pueden otorgar más puntos por una buena idea o por una buena interpretación del trasfondo de los PJs.

El DM puede otorgar a los PJs más puntos de Bondad y Maldad o de experiencia, si cometen acciones que no están contempladas en la aventura.



ELENCO DE ACTORES

JACOB FULLER	HARVEY KEITEL
KATE FULLER	JULIETTE LEWIS
SCOTT FULLER	ERNEST LIU
SETH GECKO	GEORGE CLOONEY
RICHARD GECKO	QUENTIN TARANTINO
SEX MACHINE	TOM SAVINI
FROST	FRED WILLIAMSON
CHET PUSSY	CHEECH MARIN
RAZOR CHARLIE	DANNY TREJO
S. PANDEMONIUM	SALMA HAYEK
CARLOS	CHEECH MARIN

PERSONAJES REGENERADOS Y DE REEMPLAZO

JACOB FULLER, HARVEY KEITEL

**Profesión:** Sacerdote

**Descripción:** De estatura media y cuerpo robusto es un hombre mayor para el mundo de MO. Su bigote y su barba le confieren un aire místico y siempre porta un sombrero de ala ancha. Este Sacerdote vive un momento de crisis espiritual en el que ha perdido la fe, tras el trágico accidente en que su mujer fue víctima de un grupo de condenados. Desde entonces ha dejado de practicar u oficiar liturgia alguna. Temporalmente se dedica al intercambio de mercaderías, siempre acompañado por sus dos hijos, Scott y Kate. De niño fue capturado por un enclave de seguidores del marqués infernal Phenex, donde fue marcado con el sello del demonio y adoctrinado durante medio año. Tras escapar, acabó adoptado en un enclave de caballeros de la santa luz. Donde se le instruyó como sacerdote en el camino de la fe.

**Poderes divinos:** Bendición, Última plegaria, Confrontación.

JACOB FULLER, EL SACERDOTE					Niv 5
REF	DEF	PP	M	PV	
+2	11/12	0	+10	20	
ARMAS (ATAQUE POR PROFESIÓN+2)					
ARMA CC +2 (D.A.) ARMA PRO +2 (D.A.) PELEA +2 (1D3)					
ALMA	CUE	MENTE	PER	RES	
16 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+0)	14 (+1)	
HABILIDADES A SU ELECCIÓN: 16					
Suerte 2					

KATE FULLER, JULIETTE LEWIS

**Profesión:** Curandera

**Descripción:** Jovenzuela atractiva de moral recatada acorde a las enseñanzas de su padre, pastor de la comunidad durante años. Tras la muerte de su madre, Kate ha adoptado el rol de la mujer de la familia, consolando tanto a su padre como a su hermano menor, Scott.

**Ungüentos:** Ungüento del tétanos (1), Bálsamo de curación (4), Cataplasma para venenos (2).

KATE FULLER, LA CURANDERA					Niv 3
REF	DEF	PP	M	PV	
+1	10/11	2	+3	14	
ARMAS (ATAQUE POR PROFESIÓN+1)					
ARMA CC +1 (D.A.) ARMA PRO +2 (D.A. + 1) PELEA +1 (1D3)					
ALMA	CUE	MENTE	PER	RES	
14 (+1)	10 (+0)	16 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	
HABILIDADES A SU ELECCIÓN: 13					
Suerte 1					

SCOTT FULLER, ERNEST LIU

**Profesión:** Caballero de la santa luz

**Descripción:** Adolescente de rasgos orientales y estatura mediana. Es un chico vivaz e inteligente. Muy sereno para su edad, se nota que ha lidiado desde pequeño con los engendros de este mundo abandonado de la mano de Dios. Como consecuencia de su edad y la trágica muerte de su madre, Scott atraviesa una etapa de cierta rebeldía, en la que se cuestiona ciertos valores morales. Pero aún obedece las órdenes estrictas de su padre Jacob y los buenos consejos de su hermana Kate.

SCOTT FULLER, EL CABALLERO					Niv 3
REF	DEF	PP	M	PV	
+5	11/13	0	+3	19	
ARMAS (ATAQUE POR PROFESIÓN+3)					
ARMA CC +4 (D.A. + 1) ARMA PRO +4 (D.A. + 1) PELEA +4 (1D3+1)					
ALMA	CUE	MENTE	PER	RES	
13 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	
HABILIDADES A SU ELECCIÓN: 9					
Suerte 1					



## SETH GECKO, GEORGE CLOONEY

**Profesión:** Embaucador

**Descripción:** Hombre inteligente y locuaz de porte atractivo y cuerpo atlético. Es el cabecilla de la banda que ha montado junto a su hermano. Después de dar un gran golpe, pretende reunirse con Carlos, un maleante que le ha prometido llevarle a un enclave donde podrá retirarse de por vida a cambio de una parte del botín conseguido.

## SEX MACHINE, TOM SAVINI

**Profesión:** Cazador

**Descripción:** Hombre de tez morena, perilla con bigote y una melena oscura hasta el cuello. Es bajo de estatura pero de compleción recia y atlética. Viste con ropas de cuero. Es un cazador experimentado que va por libre. Destaca su manejo del látigo y su extraña bragueta de cuero, donde oculta una peligrosa arma. Si es convertido en se transformará en un diestro Upiro de nivel 5.

SCOTT FULLER, EL EMBAUCADOR					Niv 5
REF	DEF	PP	M	PV	
+3	11/13	5	+4	24	
ARMAS (ATAQUE POR PROFESIÓN+1)					
ARMA CC +2 (D.A. + 1) ARMA PRO +2 (D.A. + 1) PELEA +1 (1D3+1)					
ALMA	CVE	MENTE	PER	RES	
13 (+1)	14 (+1)	15 (+1)	13 (+1)	14 (+1)	
HABILIDADES A SU ELECCIÓN: 20					
Suerte 3					

SEX MACHINE, EL CAZADOR					Niv 5
REF	DEF	PP	M	PV	
+9	10/12	0	+5	24	
ARMAS (ATAQUE POR PROFESIÓN+3)					
BRAGUETA ASESINA +5 (1D3+2 POR VIROTE) LÁTIGO DE PUA8 + 5 (2D4+2) PELEA +5 (1D3+2)					
ALMA	CVE	MENTE	PER	RES	
12 (+0)	16 (+2)	9 (+0)	17 (+2)	11 (+0)	
HABILIDADES A SU ELECCIÓN: 17					
Suerte 2					

## RICHARD GECKO, QUENTIN TARANTINO

**Profesión:** Ladrón

**Descripción:** Más alto y fuerte que su hermano mayor Seth, Richard es un peligroso ladrón y un asesino buscado por sus múltiples fechorías, a la vez que un acosador y violador de mujeres. Fácilmente se le va la cabeza cuando ve una mujer atractiva, cuando se queda a solas con ella, o ante la oportunidad de verter sangre. Ante estas situaciones su subconsciente le traiciona y, a menudo, tiene arrebatos violentos u homicidas que acaban con trágicos desenlaces.

## FROST, FRED WILLIAMSON

**Profesión:** Mercenario

**Descripción:** Hombre muy alto de cuerpo musculado. Su piel es oscura y su pelo negro, corto y rizado. Por sus facciones y su indumentaria se intuye fácilmente su origen árabe. Tras formar parte de un ejército y sobrevivir a incontables batallas, hoy ejerce como mercenario y aventurero. Es un hombre rudo pero simpático, su maldad no ha conseguido apoderarse de él, es honesto y sigue su propio código de honor. Si es convertido se transformará en un descomunal Upiro de nivel 5.

RICHARD GECKO, EL LADRÓN					Niv 5
REF	DEF	PP	M	PV	
+9	12/14	0	+4	30	
ARMAS (ATAQUE POR PROFESIÓN+2)					
ARMA CC +4 (D.A. + 2) ARMA PRO +2 (D.A.) PELEA +2 (1D3+2)					
ALMA	CVE	MENTE	PER	RES	
9 (+0)	16 (+2)	9 (+0)	10 (+0)	16 (+2)	
HABILIDADES A SU ELECCIÓN: 17					
Suerte 2					

FROST, EL MERCENARIO					Niv 5
REF	DEF	PP	M	PV	
+6	11/14	0	+5	38	
ARMAS (ATAQUE POR PROFESIÓN+5)					
ARMA +8 (D.A. + 3) ARMA PRO +5 (D.A.) PELEA +8 (1D3+3)					
ALMA	CVE	MENTE	PER	RES	
9 (+0)	18 (+3)	11 (+0)	12 (+0)	13 (+1)	
HABILIDADES A SU ELECCIÓN: 15					
Suerte 1					



## PERSONAJES NO JUGADORES

CLIENTE HUMANO ESTÁNDAR				Niv 2
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
ARMA +2 (D.A.+1)	11	0	+1	10

Los clientes van protegidos con justillos de cuero.

CHEF PUSSY, EL LOCUAZ PORTERO				Niv 3
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
PELEA+2 (1D3) DAGA+2 (1D6)	11*	-	+0	11

\* Con justillo de cuero, sin (10).

**Poder:** Se puede convertir en Upiro de nivel 3.

RAZOR CHARLIE, EL BARMAN				Niv 3
ATAQUE / REF:+3	DEF	PP	M	PV
PELEA+2 (1D3+1) BALLESTA+2 (1D10)	12*	-	+0	14

\* Con justillo de cuero, sin (11).

Tiene una ballesta escondida bajo la barra.

**Poder:** Se puede convertir en Upiro de nivel 3.

EL GRANDULLÓN DE SEGURIDAD				Niv 3
ATAQUE / REF:+4	DEF	PP	M	PV
PELEA+4 (1D3+2) HACHA+4 (1D6+2)	13*	-	+0	16

\* Con cuero acolchado, sin (11).

**Poder:** Se puede convertir en Upiro de nivel 3.

CRÍA DE UNA HIJA DE BOTIS				Niv 1
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
MORDISCO+0 (1D8)* COLETAZO+0 (1D4)	11	-	0	10

**Ataque:** Su mordedura venenosa es mortal, solo puede curarse con la pócima antídoto (MO 44), sino la víctima que no pase con éxito una tirada de Milagro Dificultad 15 morirá en 1D3 días.

RATA MONSTRUOSA				Niv 3
ATAQUE / REF:+3	DEF	PP	M	PV
MORDISCO+2 (2D4) GARRAS+2 (1D6)*	13	-	+1	22

**Ataque:** Puede atacar dos veces por asalto usando sus garras.

## UPIROS

**Poderes de los Upiros de la aventura según su nivel:**

**NIVEL 1 RAPIDEZ SOBRENATURAL:** Un Upiro siempre gana la iniciativa (tira con ventaja 2D8 y se queda el resultado más alto).

**NIVEL 3 SANACIÓN:** Un Upiro puede sanar sus heridas (1D3 por asalto y hasta un máximo de 20 PV por ser humano al que deje seco).

**NIVEL 5 PODER MENTAL:** Pueden dominar la mente humana, para ello la víctima deberá fallar una tirada de Milagro Dificultad 11 en caso de ser dominado por un Upiro de forma humana o fallar una tirada de Milagro Dificultad 15 si el Upiro es demoníaco.

### Debilidades:

- Los crucifijos: Los Upiros, ante un crucifijo, deberán superar una tirada de Milagro Dificultad 11 o huirán despavoridos.
- Agua bendita: Les quema la piel y les causa 2D6 de daño. Si superan una tirada de Milagro Dificultad 13, reducen el daño a la mitad.
- Entrar en una iglesia: Provocaría la muerte del Upiro si no supera una tirada de Milagro Dificultad 20.
- Las estacas: Una estaca clavada en su corazón o en su cerebro le causa una muerte instantánea (ya sea de forma automática mientras duermen o mediante un ataque, sacando un crítico natural).
- La biblia: Solo con tocarla sus manos se queman y pierden 1D3 PV.
- El Sol: Les desintegra en el acto.
- El Ajo: Es un mito falso que ellos mismos han hecho circular para poder acercarse a sus víctimas.

UPIRO NOVEL				Niv 1
ATAQUE / REF:+5	DEF	PP	M	PV
GARRAS +1 (1D3) MORDISCO +1 (1D3) ARMA +1 (D.A.)	11	0	+1	8

**Upiros de nivel 1:** Camareras, clientes convertidos tras la lucha y Upiros / murciélagos de la oleada final.

UPIRO AVANZADO				Niv 3
ATAQUE / REF:+7	DEF	PP	M	PV
GARRAS +3 (1D3+1) MORDISCO+3(1D3+1) ARMA +3 (D.A. +1)	13	0	+3	16

**Upiros de nivel 3:** El portero, el barman, el segurata, todas las bailarinas de las hornacinas (12) y los músicos (5).

UPIRO EXPERTO				Niv 5
ATAQUE / REF:+9	DEF	PP	M	PV
GARRAS +5 (2D3+2) MORDISCO+5(2D3+2) ARMA +5 (D.A. +2)	16	0	+5	25

**Upiros de nivel 5:** Satánico Pandemonium, Sex machine y Frost.



# Cantina la Teta Enroscada



1. ENTRADA

2. BANCOS

3. DIJAS

4. ESCENARIO DE LOS MÚSICOS

5. BARRA

6. PASILLO AL ALMACÉN

7. PODIO DE SATÁNICO PANDEMONIUM

8. ZONA DE LA CHIMENEYA