

NO SIN MI TRÁILER

Los investigadores son un grupo de camioneros cabreados por culpa de un puñado de tcho-tchos que se están asentando en Canadá.

CONSIDERACIONES DEL ESCENARIO

Los investigadores son unos camioneros que se dedican al transporte de mercancías por toda Norteamérica. Conocen las rutas, los tiempos, las paradas y las gentes. El grupo está formado por tres camioneros, su jefe y la novia de este.

Este escenario se desarrolla en Ciudad de Quebec, concretamente en la zona portuaria. Uno de los camioneros, Mike Slade, no se ha presentado a la cita junto a sus compañeros, algo extraño porque su jefe se reunía hoy con todos para invitarlos a cenar y pagarles por su trabajo. Todos saben que Slade usa su tráiler para hacer trabajos extra, si tiene tiempo, y ganar algo más, pero sigue siendo raro que no esté presente.

Por otro lado están los antagonistas. Estamos en 1986 y hay una colonia creciente de tcho-tchos en Canadá. Esta tribu asiática ha ido llegando paulatinamente a este país, asentándose en barrios marginados y extendiendo su influencia entre otros de su mismo continente. Son repudiados por chinos, tailandeses, coreanos y demás.

Entre estos tcho-tchos hay uno que se dedica al tráfico de personas. Trae de forma ilegal a miembros de su tribu y los pone a trabajar en alguno de sus numerosos locales antes de conseguirles la ciudadanía, los llamados «papeles». Gracias a esta actividad ilícita, Yán Míngwáng (literalmente, «Rey del Inframundo») ha obtenido cierta fortuna, algo que le permite darse un capricho, que no es otro que el de tener una mascota: una araña de Leng particularmente grande.

En la década de los años veinte se descubrió una cantera fósil llena de arácnidos. Entre todos los fósiles se ha encontrado uno especialmente grande, el de una criatura procedente de las Tierras del Sueño. No se sabe cómo llegó aquí, aunque es muy posible que exista cierta conexión entre la cueva y el mundo onírico. Cuando Yán se enteró de este hallazgo, puso todo su dinero y empresas pequeñas a trabajar para traer el fósil a Quebec desde India.

Ya en tierras canadienses, los tcho-tchos contrataron los servicios de Mike Slade y su tráiler capaz de transportar algo así de grande. Como se trata de una araña particularmente grande, Yán precisaba del sacrificio de una serie de personas (consúltase el hechizo *Llamar a una hija de Atlach-Nacha*)

para devolverle la vida y tenerla por fin como mascota, un capricho de rico.

Llamar a una hija de Atlach-Nacha

Este hechizo ha de ser ejecutado junto al fósil seleccionado, requiere diez minutos y hay que sacrificar 1 punto de magia por cada punto de TAM que tenga el fósil.

Criaturas mutantes y gente de a pie

Esta aventura está basada en esas películas donde gente normal y corriente se enfrenta a criaturas extrañas, monstruos increíbles y seres mutantes. No solo los mutágenos y otros componentes químicos pueden provocar criaturas sacadas de los cómics, sino también la magia milenaria del continente asiático.

Los bichos enormes siempre han sido un tema aterrador a la par que divertido en las tramas de las películas. Pensar que un barrendero, un policía o un granjero podrían llegar a acabar con una criatura de esas era todo un «subidón» en las películas con poco trasfondo y mucha acción.

Este escenario va precisamente de eso: diversión y confrontación. No obstante, se añade un elemento más: el kung fu. Ninjas, artistas marciales, armas desconocidas en occidentes, magia oscura, seres mutantes y gente sencilla pero valiente se combinan en esta aventura para una tarde entretenida.

Algunas fuentes en las que se ha basado este escenario son:

Big Trouble in Little China (1986, Twentieth Century Fox). *Golpe en la pequeña China*.

The Golden Child (1986, Paramount Pictures). *El chico de oro*.

Teenage Mutant Ninja Turtle (1990, Golden Harvest Company). *Tortugas ninja*.

Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Secret of the Ooze (1991, Golden Harvest Company). *Las tortugas ninja II: El secreto de los mocos verdes*.

Cadillacs and Dinosaurs (1992, Capcom).

Arachnophobia (1990, Hollywood Pictures). *Aracnofobia*.

The Andaman Islands (1986, Chaosium). *Las islas Andamán*.

Amigo conductor (1968, Discos Iberia), *Perlita de Huelva*:

https://www.youtube.com/watch?v=IsyRF5QP3LY&list=RDIsyRF5QP3LY&start_radio=1

INFORMACIÓN PARA LOS INVESTIGADORES

Es el mediodía del viernes y los tres camioneros Mike Slade (estadounidense), Mushafah Zahir (inmigrante árabe) y Mick O'Bradvik (inmigrante irlandés) acuden a los muelles de Ciudad de Quebec tras sus últimos encargos para reunirse con su jefe Jax Denrec y la novia de este, Anna Dunsteel, para cobrar y tomarse el fin de semana de descanso.

Mushafah y Mick ya están allí. Está apostando con el joven Minga (un chico chino de unos 12 años) a que no es capaz de meter por la boquilla de una botella de cerveza vacía un huevo cocido. El pequeño Minga insiste en que, con la concentración adecuada, lograría meter el huevo, ya que lo ha hecho muchas veces. Los jugadores que interpretan a los dos camioneros pueden apostar lo que quieran, mientras que el que interpreta a Minga tiene que tirar **DES** para conseguir tal proeza. Si falla la tirada, puede tentar a sus amigos con un «doble o nada», y seguir así hasta que el Guardián o los jugadores se cansen.

Mientras se produce esta escena, Jax llega junto con su novia Anna en un Cadillac Eldorado Biarritz de 1960 descapotable de color celeste. Anna lleva su perrita Gron entre sus brazos y la paga de los tres camioneros en el bolso. Tras los saludos pertinentes, el grupo espera a que aparezca Mike, pero el tercer camionero nunca llega.

Todos saben que Mike suele hacer trabajos por su cuenta, si dispone de tiempo, para sacarse un dinero extra que poder gastar en locales de alterne y otros vicios menores. Sin embargo, jamás ha faltado a una entrega de paga. Minga lo vio hace dos días en los muelles, pero no pudo hablar ni apostar nada con él porque tenía prisa con un encargo. Unos tipos de aspecto desagradable y que se suelen evitar entre la comunidad asiática local estaban cargando algo voluminoso y envuelto en una lona verde en el tráiler de Mike.

Con esta información, cabe pensar que Mike tiene que estar por la zona. Un viaje de dos días no puede haberlo llevado muy lejos. Es posible que se tratase de un encargo pequeño aprovechando que su tráiler estaba por aquí y que es bastante potente. Si los investigadores están preocupados, que empiecen las pesquisas.

Buscando a Mike

Consultar a las autoridades portuarias es fácil, pero aunque se apuntan los vehículos que entran

y salen de los muelles, no se especifica a qué buques dan servicio. Sí es posible saber que el camión de Mike Slade estuvo allí hace dos días, pues su matrícula P9626 aparece en el registro, con llegada a las 11:30 y salida a las 13:43. Además, todos allí conocen a Mike por su forma de ser extrovertida, así que no pasó desapercibido.

Desgraciadamente, este es un puerto con mucho trasiego, y la cantidad de buques que pasó por aquí es bastante grande. No obstante, una tirada difícil de **Descubrir** reparará en el nombre de uno, pero no hay que revelarlo a los camioneros todavía, se darán cuenta más tarde.

Otra opción es contactar con las autoridades locales. Si se denuncia la desaparición de Mike a la Policía, esta se encargará de consultar con hospitales, puestos fronterizos y comisarías para localizar al desaparecido. En cuanto sepa algo, avisará a los denunciantes.

Una última opción es contactar con Hunter Darrell. Se trata de un hombre negro que se decida a buscar a personas desaparecidas. Es muy famoso en la costa este estadounidense, pero actualmente se encuentra en Quebec buscando a unas niñas desaparecidas: las sextillizas Murville. Los camioneros han escuchado la petición de ayuda por parte del Sr. Hunter en la radio, han visto carteles de las sextillizas por la ciudad (con el número del hotel en el que se hospeda el detective) y, hace poco, lo vieron en un programa de televisión exponiendo el caso, el cual empieza a tener repercusión.

A Darrell se le puede contactar con una simple llamada de teléfono. Aunque el caso de la sextillizas ocupa todo su tiempo, si se le ofrece un buen precio por localizar a un simple camionero en la ciudad, lo aceptará porque parece una forma sencilla de ganar dinero. Intuye que estará «durmiendo la mona» o en algún motel de carretera barato. Si no es interpretado por un jugador, Darrell dará los mismos pasos que los camioneros, o incluso les sugerirá esa línea de investigación si no han pensado en seguirlas ellos mismos.

Mike Slade y su camión

Apenas veinticuatro horas después de la denuncia, la Policía llama a la persona que la pusiera para decirle que el señor Slade se encuentra ingresado en el Hôtel-Dieu de Québec, habitación 112. Fue encontrado en la zona de los almacenes a las 6:24 por unos estibadores. Sufría de hipotermia y tenía contusiones en varias partes del cuerpo. Los mismos estibadores que lo sacaron de allí notificaron a la Policía, pero gracias al cruce de

datos con la denuncia de los camioneros se ha podido conectar ambos casos.

A pesar de estar postrado en una cama, Mike puede hablar y explicar lo que le ha sucedido. Hace dos días, unos tipos raros y bajitos, como pigmeos, lo contrataron para llevar en una plataforma algo muy grande. Era una especie disco de piedra enorme envuelto en una lona y liado con cuerdas. Lo subieron a una plataforma alquilada y lo llevó hasta un almacén de los muelles, pero para ir después a otro sitio, en cuanto comprobaran que la carga no había sufrido daños.

Mike aparcó dentro del almacén, que estaba vacío. Mientras esos pigmeos comprobaban la mercancía, él buscó un baño y se metió donde no debía. Allí vio a seis chicas, todas idénticas, sollozando y nerviosas. Formaron tal escándalo que los pigmeos se dieron cuenta de que él las había visto, y tuvo que salir corriendo de allí, sin su tráiler. Acabó tirándose al mar, pero el oleaje lo hizo chocar contra las rocas. Pudo salir de allí a duras penas, pero por lo menos está vivo.

Ya se lo ha contado todo a las autoridades y no sabe si están haciendo algo al respecto. Ahora mismo, le duele todo y no puede acompañar a sus amigos, pero está deseando arrancar la cabeza a quienquiera que le haya robado su medio de vida.

UN ALMACÉN EN LOS MUELLES

Con la información de las chicas, es más que lógico que Hunter acompañe a los camioneros a visitar el almacén en cuestión. Para poder pasar al lugar, Hunter puede tirar **Crédito** a las autoridades para que le permita pasar y echar un vistazo. Otra opción es dirigirse directamente allí y tirar **Encanto** al agente que vigila la zona y entrar (o un buen soborno). Esta segunda tirada también sirve para que los camioneros entren.

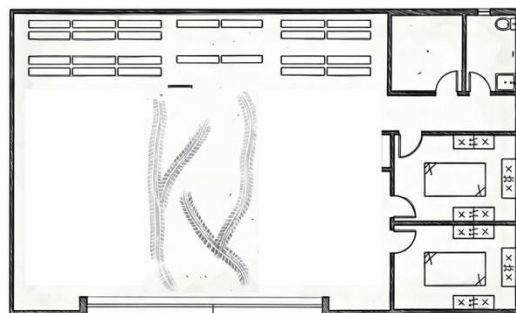
Si nada de lo anterior da resultado, un buen método sería distraer al agente y entrar a hurtadillas. Minga es muy bueno en ese tipo de cosas y está más que dispuesto a ayudar a sus amigos, sobre todo a Mike, quien siempre le trae alguna cosa de otras ciudades.

La nave o almacén es una estructura de tres alturas. Las paredes y en tejado son de metal corrugado, así como la puerta corrediza frontal. Hay ventanas en lo que puede considerarse una segunda planta, pero son algo estrechas y solo alguien de **TAM 10** o menos puede pasar (rompiéndolas primero o tirando **Mecánica** para abrirlas).

Una vez dentro, existe un espacio amplio. Solo hay cajas vacías y desechas por la

humedad, estanterías metálicas vacías y oxidadas y una transpaleta manual muy ruidosa. En el lateral derecho hay una serie de oficinas vacías, salvo por alguna mesa y silla sueltas. Al fondo a la derecha está el baño, y junto a este hay un cuarto vacío.

Subiendo una escalera metálica se llega a otra oficina, tras la cual hay un despacho con un sofá de tres piezas muy desgastado, un televisor, un par de sillas de mimbre y varios ceniceros atestados de colillas. Hay restos de comida y destaca un fuerte olor a sudor.



El tráiler

No hay ningún vehículo en el almacén. Sin embargo, sí que hay huellas de varios, entre ellas las de uno pesado. Una tirada de **Conducir automóvil** distingue las de un tráiler, y cualquiera de los amigos de Mike reconoce los neumáticos. Además, se puede inferir que el tráiler llevaba un gran peso encima.

Fuera del almacén también hay una prueba interesante. Da la impresión de que el camión entró de cabeza al almacén, y que quien lo sacara lo hizo marcha atrás y sin mucho cuidado o con poca experiencia. Una tirada de **Descubrir** detecta un golpe en la esquina de otro almacén, a la altura correspondiente al parachoques de un tráiler. Aparte de eso, están los restos de la tulipa trasera derecha cerca del punto de impacto.

Con estos datos, es fácil llegar a la conclusión de que, efectivamente, el tráiler de Mike Slake estuvo allí y que se lo llevaron.

El cuarto de las chicas

Lo más relevante para Hunter es el cuarto donde tenían retenidas a las chicas, posiblemente las sextillizas que anda buscando. Se trata de una de las oficinas a la que se le ha practicado un agujero en la puerta y otro en la pared para introducir una cadena cogida con un candado por fuera.

Como el candado ya está abierto, se puede ver el interior. Allí no hay más que restos de comida, un par de alfombras grises y roídas y dos esquinas con orina seca. El olor es muy fuerte y hay insectos revoloteando por allí. Para

permanecer aquí dentro es precisa una tirada de **CON**.

La Policía ya ha buscado huellas y lo ha registrado. Una tirada de **Descubrir** da con un trozo de tela blanco con lo que parece ser la cabeza de un unicornio rosa. Si Hunter u otra persona lo entrega a las autoridades o consulta con los padres de las sextillizas, se confirma que ese jirón pertenece al vestido de una de ellas.

El resto de estancias

La Policía lo ha registrado ya todo. No obstante, hay algo en lo que no ha reparado. Es posible hacerlo si los mismos jugadores se preguntan por ello o si pasan una tirada difícil de **Descubrir** (una tirada de **Idea** convierte esa tirada de fácil). Como se ha descrito anteriormente, hay restos de comida barata, toda oriental, y toda procedente de un mismo restaurante a veinte minutos en vehículo desde aquí.

Las bolsas y envases proceden del restaurante asiático Xí Zhū. Una tirada de **Mandarín** traduce el nombre como «Araña feliz» o «Araña de la alegría». Por otra parte, resulta curioso que, habiendo restaurantes asiáticos más cerca, los que estaban aquí pidieran únicamente a este. No obstante, este dato solo lo conocen aquellos que residan en la ciudad y tiren **Conocimientos**.

EL RESTAURANTE EN LA AVENIDA MAGUIRE

El restaurante Xí Zhū es un local situado en los bajos de un bloque de apartamentos. Su fachada es muy luminosa, con luces tenues de tonos dorados que contrastan con la pintura verde esmeralda del restaurante. Los caracteres del cartel están en mandarín y el logotipo es una especie de torre budista por la que sube una araña gigante en busca de alimento.

Nada más entrar, a mano derecha, hay una barra que hace las veces de caja registradora y oficina. Aquí se preparan las bebidas que se llevarán a mesa. También hay unos cuantos taburetes con el acolchado del asiento algo desgastado y marcas de óxido en las patas. Junto a la sucia cafetera de hostelería hay un acuario más sucio aún lleno de carpas gordas que no cesan de boquear en busca de alimento.



A la izquierda hay un baño donde el retrete y el lavabo comparten espacio con cajas de productos alimenticios como pasta de arroz, soja en cantidades industriales, pan de gamba y cajas con bebidas.

También frente a la barra está la cocina, un espacio diminuto que desprende un fuerte olor a especias y donde trabajan un cocinero y su ayudante.

Por último está el comedor. Hay un total de nueve mesas, todas cubiertas con un mantel verde y bordados dorados, una lámpara en el centro y sillas alrededor. El interior mantiene el mismo estilo de la fachada.

En general, la limpieza y la organización dejan mucho que desear, pues la moqueta que cubre el suelo del comedor ha pasado de tener un tono verdoso a ser prácticamente negra y con calvas.

Los comensales son pocos, apenas dos mesas; y son comerciantes de la zona, es decir, asiáticos que tienen tiendas de alimentación y que el restaurante compra. Digamos que esta comunidad se ayuda entre sí.

El personal está formado únicamente por tcho-tchos: una mujer en la barra, el cocinero y su ayudante. No hay camareros, es el ayudante de cocina quien sirve las mesas y la señora de la barra quien se ocupa de recogerlas y servir las bebidas. Está claro que esto es una tapadera.

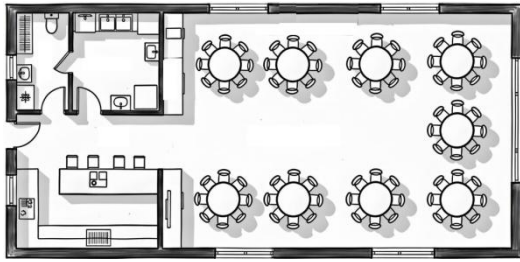
Estampar un vehículo

Es posible que a alguno de los jugadores se le «vaya la cabeza» y decida estampar su tráiler contra una fachada, ya sea la del restaurante o de la mansión de Yán Míngwáng. Así que establezcamos algunas reglas.

El conductor enfrenta la resistencia de su vehículo a la de la fachada en cuestión (30 en el caso del restaurante, 40 en el de la mansión) en la *Tabla de resistencia*. De tener éxito, habrá echado abajo parte de la fachada y el morro del vehículo estará dentro, abriendo así brecha. De lo contrario, el ariete habrá quedado hecho un acordeón y, aunque habrá dañado la fachada, esta no se habrá venido abajo del todo. Un éxito extremo hace que el vehículo atraviese la fachada y pueda seguir arrasando el interior.

En el último caso, el conductor no sufre ningún daño. Si se tiene éxito simple, el conductor sufre 1D6+2 puntos de daño; pero con un fallo la pérdida es del doble.

Los que estén en el interior de un edificio que haya recibido una embestida así, con éxito o sin él, tendrán que tirar COR para no quedar atónitos durante un asalto, no pudiendo actuar por lo tanto.



Problemas

Si los camioneros saben que el personal del restaurante es de la misma raza que quienes contrataron a Mike, es muy posible que sospechen y quieran averiguar algo más. Resulta obvio que aquí no hay espacio ni para esconder un tráiler ni para retener a seis chicas.

El personal, especialmente, actuará de forma evasiva, especialmente la mujer tras la barra, quien parece ser la jefa. Si los camioneros se ponen pesados, la mujer de la barra llamará por teléfono. La llamada es a un local situado a la vuelta de la esquina, donde asiáticos hacen apuestas ilegales y juegan al *mahjong*. En cuestión de cinco asaltos, se presentarán en el restaurante seis tcho-tchos con ganas de bronca.

Mientras se interroga al personal, una tirada difícil de **Psicología** entrevé que entiende lo que se les dice, aunque finja lo contrario. Además, otra tirada difícil de **Hablar mandarín** deja claro, cuando se comunican entre ellos, que traman algo.

Si se produce un enfrentamiento, téngase en cuenta que la Policía puede aparecer en cualquier momento. No hay un momento específico, pero si el Guardián considera que los camioneros se han entretenido demasiado, puede hacer que sean detenidos y llevados a la comisaría más cercana.

Las armas y la ley

Recomendamos la lectura del libro *Armas para investigadores II* para entender mejor todas las leyes y la burocracia concernientes al uso de armas de fuego en otros países. En el caso de Canadá, se necesita una autorización de tenencia (ATC) que cuesta 60\$ canadienses y tiene un vigor de cinco años.

Afortunadamente y dada su profesión, Jax y Hunter tienen licencia de armas, pero disparar a diestro y siniestro en un local privado es otra cuestión. Si los tcho-tchos acaban huyendo y no hay manera de demostrar que se actuó en defensa propia, los camioneros lo tendrán muy complicado. Solo una tirada extrema de **Crédito** o **Derecho** los dejará libres tras aportar una declaración. Si eso falla, Anna puede pagar la fianza de todos tras recibir una transferencia desde Estados Unidos, o Minga puede hacer una colecta en los muelles. Sea uno

u otro, los camioneros no saldrán hasta pasados dos días.

Una pista

No hay forma de conectar este restaurante con el destino del tráiler de Mike ni con las sextillizas Murville. El señor Míngwáng tiene varios locales mediante los cuales blanquea dinero, contrata a inmigrantes tcho-tchos hasta que estos obtienen la ciudadanía y trafica con ciertos productos.

Dado que los camioneros no disponen de tiempo ni de los conocimientos necesarios para registrar debidamente el local y sacar conclusiones, no podrán enterarse nunca de estos hechos. Sin embargo, sí que hay algo bastante curioso entre todos los albaranes y papeles mezclados junto a la cafetera. Para dar con ella habrá que o bien coger todos los documentos y analizarlos después, o tirar **Descubrir**. Entre la pila de papeles de distintos colores hay una factura muy curiosa de una granja local situada en las afueras, concretamente en el nº 125 de Chemin des Lacs. En ella se refleja la venta al restaurante de veinte vacas al precio de 600\$ canadienses por cabeza. Obviamente, aquí no están esas vacas.

Una tirada de **Idea** hace fijarse en que el piloto del teléfono está parpadeando con un color rojo, lo cual indica que hay algún mensaje en el contestador automático. Si los camioneros lo escuchan, oyen una voz un tanto castiza hablando en inglés, explicando que necesita algún medio de transporte para llevar las vacas a Stoneham-et-Tewkesbury (una zona también rural en las afueras). El mensaje es de hace un par de días y parece que nadie le ha hecho caso.

Si todas las tiradas fallan, Hunter puede hablar con los agentes de policía que visitaron el local tras la confrontación y tirar **Crédito** para enterarse tanto del mensaje como de tan curiosa factura, pero nada más.

¿DÓNDE ESTARÁ MI TRÁILER?

Si ningún tcho-tcho escuchó el mensaje, es más que posible que el transporte de las vacas no se haya producido aún. Los camioneros pueden seguir esta vía y visitar la granja en cuestión siguiendo esta pista un tanto vaga, aunque la única por el momento.

La denuncia

Al día siguiente tras visitar el restaurante Xí Zhū, Jax recibe una llamada telefónica en el motel en el que esté pasando estos días. La llamada es de Mike y por la mañana temprano. Es en referencia a su tráiler. Mike dice que pronto le darán el alta y que la Policía le ha

llamado para darle la noticia de que un tráiler parecido al suyo fue visto por la zona de Stoneham-et-Tewkesbury. Cuando los dos agentes motorizados pudieron dar la vuelta en un cambio de sentido, ya no lo vieron. Recorrieron el lugar unos minutos, pero no volvieron a verlo.

Con esta información y si los camioneros no saben nada de la granja en el nº 125 de Chemin des Lacs, pueden dedicarse a dar vueltas por Stoneham-et-Tewkesbury hasta ver el tráiler del Mike.

La granja de Jimmy

El nº 125 de Chemin des Lacs es una granja apartada cuyo negocio es la cría de terneros para alimento así como la venta de leche (ya sea para queserías o lecheros particulares). Está dirigida por Jimmy y su familia, además de unos cuantos empleados.

Hablar con Jimmy no es tarea difícil. Se trata de un inmigrante escocés muy campechano que lleva su negocio con alegría. Además, si los camioneros llegan en sus tráileres, supondrá que es para llevarse las vacas de una vez por todas.

Los camioneros pueden fingir ser los enviados a recoger las vacas (basta con un vehículo) o hablar abiertamente con Jimmy sobre lo sucedido. Las vacas ya están pagadas y él no tiene intención de comprobar nada. Da por hecho que si viene un tráiler a su casa reclamándolas, es que su cliente lo ha enviado. No es habitual que venda tantas.

Por tanto, si los camioneros fingen ser quienes harán la entrega, será suficiente con una tirada fácil de **Charlatanería** para que el despreocupado Jimmy dé la dirección exacta de la entrega. De lo contrario, es decir, si los camioneros van con la verdad por delante, pueden llegar a un acuerdo con Jimmy.

Convencer a Jimmy por las buenas precisa de una tirada fácil de **Encanto** o de **Persuasión**. A unas malas, siempre queda la intimidación mediante el cañón de un arma o la amenaza de matar a alguien de la granja.

Una vez llegados a un acuerdo, los camioneros pueden alquilar un remolque en el puerto donde alojar las vacas y después llevárselas. No echarán más de dos horas en esto.

LA CÚPULA DE LA ARAÑA

Ya sea a través de Jimmy o mediante sus pesquisas, los camioneros pueden dar con la localización del tráiler de su amigo Slade así como del sitio al que fueron trasladadas las sextillizas Murville.

Si todo lo anterior no sirvió pero los camioneros conocen la zona aproximada en la que el tráiler de Slade fue visto, unas cuantas vueltas por allí y un éxito en una tirada extrema de **Descubrir** (una por camionero al día) detecta el vehículo junto a una lujosa finca y una cúpula metálica de grandes proporciones, toda ella envuelta por vegetación.

Casa de Yán Míngwáng

La finca pertenece a Yán Míngwáng, un tcho-tcho que se dedica a traer a otros miembros de su raza a esta parte del mundo, dándoles trabajos precarios a cambio de conseguirle la ciudadanía en un plazo lo más corto posible (para meter a más inmigrantes y así ganar más dinero). Opero de forma clandestina y sutil, con varios negocios pequeños que no llaman la atención. Sin embargo, un capricho ha hecho que se vea expuesto: tener una araña gigante como mascota.

Yán Míngwáng se crió en las islas Andamán, en el sur de India. Allí había una tribu tcho-tcho que veneraba a una diosa arácnida y que descubrió una cueva llena de fósiles de estos insectos. Con el tiempo, también se encontró un fósil extremadamente grande que él lleva ansiando desde que era pequeño. Ahora dispone de los medios y el dinero para tener ese fósil en su casa, así como de la magia para revivirlo. Él piensa que no es más que una araña titánica, ya de por sí peligrosa, pero lo que no sabe es que se trata de una araña de Leng, un ser procedente de las Tierras del sueño que llegó hasta la cueva mediante un portal de alguna clase y que quedó allí atrapada.

Yán Míngwáng ha sacrificado a las sextillizas Murville para revivir a la hija de Atlach-Nacha. Le hubiera bastado con invertir 60 puntos de magia (equivalentes al TAM de la araña), pero, en su locura, creyó conveniente matar a unas niñas inocentes, vírgenes e iguales físicamente. Así pues, Hunter llegar tarde, aunque puede vengarse.

La mansión

La mansión en la que Yán Míngwáng vive es una estructura de dos plantas, muy grandes cada una de ellas. No tiene familia, pero sí un séquito de tcho-tchos que le son fieles hasta cierto punto. Estos desgraciados son comandados por lo que ellos denominan Xiàng Rén u «Hombre Elefante». Este ser es un adorador de Chaugnar Faugn, procedente de Nepal, que dedicó su vida a su dios hasta que su mutación le hizo perder su propia voluntad. Ahora es un esbirro asqueroso de Yán Míngwáng que usa como músculo y para mantener acobardados a los tcho-tchos que han de protegerle.

Planta baja

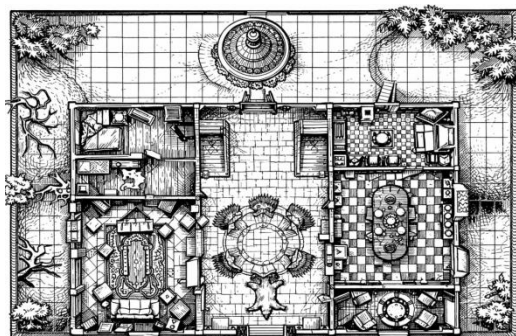
La entrada principal es amplia, con un suelo de mármol negro pulido veteado en rojo sangre, reflejando como un espejo oscuro. En el centro hay un biombo de seis paneles de ébano lacado, tallado en con una araña gigante tejiendo su tela entre nubes tormentosas y ramas de ciruelo.

A la izquierda de la entrada se encuentra el salón principal. En él hay columnas de madera negra talladas con patrones de telarañas entrelazadas y dragones atrapados en ellas. En el techo brilla una enorme lámpara de araña de bronce. Las paredes están cubiertas de paneles de seda negra bordada con hilos de plata formando redes concéntricas muy elegantes.

A la derecha de la entrada está la sala del té ceremonial. Muebles de madera roja oscura lacados en negro brillante completan esta estancia. En el centro, una mesa baja octogonal con incrustaciones de jade negro y coral forman la silueta de una araña cazando. Encima de ella descansa un juego de té de porcelana negra mate con dibujos de telarañas en esmalte rojo sangre muy sutil.

Contigua a la sala de té está el comedor, algo más grande y adornado con el mismo estilo. La vajilla es de porcelana oriental de poca calidad. El comedor, a su vez, conecta con una cocina de donde surge un fuerte olor a especias, a pesar de que no haya nadie cocinando.

En el lado opuesto a la cocina, con una puerta procedente también del vestíbulo, están los dormitorios del personal. Generalmente, aquí no hay más que un cocinero y un chófer, que comparten habitación. La otra es para el «Hombre Elefante» (Xiàng Rén). Mientras que la primera es más bien normal, con una litera, una mesa y un armario sencillos, la del Hombre Elefante es un colchón tirado en el suelo, maloliente y rodeado de moscas. En una pared hay dos mujeres orientales, aunque no de la raza tcho-tcho. Estas mujeres están encadenadas a la pared y tan débiles que apenas pueden abrir los ojos. Han sido violadas una y otra vez por el Hombre Elefante, cuyos instintos más básicos se manifiestan constantemente y sin previo aviso. Tanto el cocinero como el chófer tienen órdenes de atender al Hombre Elefante.



Planta superior

La escalera que parte del vestíbulo conecta con la planta de arriba. El techo que hay por encima del hueco es un «tianjing» o «cielo abierto protegido». En lugar de la típica lámpara de araña proyectando la luz de sus numerosas bombillas, aquí hay una cristalera que permite el paso de la luz natural.

La galería perimetral cuenta con una balaustrada labrada. Las puertas de las distintas estancias son correderas muy sigilosas.

Empezando por la izquierda, la primera habitación es el dormitorio de Yán Míngwáng. Una enorme cama con dosel bajo de ébano y seda color negro ocupa el centro, colocada de forma que la cabecera mire hacia la pared norte (la dirección del equilibrio y la longevidad). Un ventanal inmenso de tres hojas da a una terraza privada cubierta, donde hay un acuario de 100 litros encima de un mueble, solo que en lugar de agua tiene plantas y numerosas telarañas por donde vagan perezosas una serie de arañas abotargadas.

Si a algún camionero se le ocurre la brillante idea de meter aquí la mano, será picado por una de las arañas a menos que tire **Suerte**. En caso de ser picado, no habrá problemas, solo el susto. Pero si el resultado es una pifia, la víctima verá cómo su brazo se hincha, no pudiendo usarlo en 1D6 días.

También hay un vestidor, con elegantes trajes occidentales y orientales, todos de color oscuro y ordenados a la perfección.

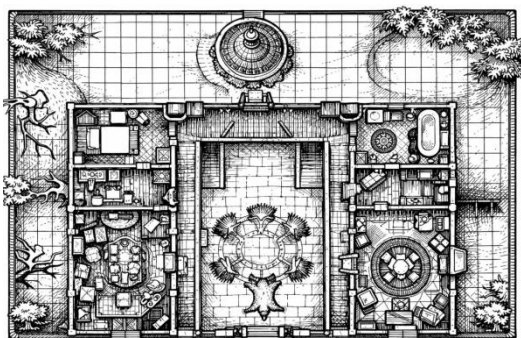
El baño contiguo es un santuario de piedra. Una bañera ovalada de granito negro pulido, lo suficientemente grande para dos personas, se alza sobre una plataforma ligeramente elevada. Al lado, una ducha de lluvia enmarcada por paneles de falso jade translúcido.

Hay dos dormitorios más discretos pero igualmente bellos: uno con cama de matrimonio y otro con dos camas. Cada uno cuenta con su propio armario, su escritorio y un tocador.

En el extremo opuesto al dormitorio principal una un estudio/biblioteca. Al abrir la puerta, se capta una atmósfera más densa, seria e íntima. El olor a papel antiguo, cuero y

madera pulida asalta a las fosas nasales. Las estanterías contienen pergaminos en lenguas orientales, pero se puede encontrar el famoso *I Ching* (*Libro de las mutaciones*) e ilustraciones de distintos tipos de tortura. Ver estas ilustraciones tan antiguas y a la vez desagradables cuesta 0/1 puntos de COR.

En el centro hay un escritorio monumental sobre el que reposa un juego de pinceles, una piedra de tinta y varios libros abiertos. Una lámpara de pie con pantalla de seda arroja un círculo de luz ámbar sobre el suelo. En la pared del fondo, un biombo antiguo con escenas telarañas eclipsando un sol naciente sirve de telón de fondo.



Terrenos

El jardín delantero de la casa es corto, pero el trasero es bastante grande. Colinda con el bosque canadiense y está dominado por una gran cúpula hecha con láminas de acero, formando una red. Tiene el tamaño de un planetario y los huecos entre las láminas de acero entrelazadas están cubiertos por vegetación muy espesa, por lo que nada excepto insectos diminutos puede entrar o salir.

La cúpula tiene una cancela con un candado grueso. Dentro de la cúpula de acero hay más vegetación. Todo está oscuro, pero un motor diésel situado junto a la entrada activa unos focos instalados donde acaba el túnel.

En el suelo hay numerosas rocas, como si una losa gigante hubiese sido aplastada por un martillo más grande todavía. Y arriba, entre los árboles, hay telarañas, muchas de ellas.

Cerca de la cúpula hay un techado con vacas. Actualmente hay unas diez cabezas de ganado alimentándose de forraje, atadas a postes clavados en el suelo.

Por último, en un lateral de la casa está aparcado el tráiler de Mike con los neumáticos cubiertos de barro.

ACCIONES DE LOS CAMIONEROS

Los camioneros pueden llevar a cabo un asalto directo aprovechando el aislamiento de la casa

de Yán Míngwáng. También pueden vigilar los alrededores durante un tiempo para comprobar que el personal es escaso y que la seguridad brilla por su ausencia.

El camión

Acercarse al tráiler de Mike es fácil, especialmente por la noche. Todo camionero que quiera llegar hasta él puede tirar **Sigilo**. Esta tirada será fácil si se hace por la noche, cuando todos duermen. El único que puede detectar al camionero es el Hombre Elefante, quien tiene un olfato muy agudo, pero afectado por las numerosas y olorosas especias que se emplean en la cocina. Así pues, un acercamiento diurno puede ser detectado por cualquiera, y uno nocturno únicamente por Xiàng Rén.

Una vez en el tráiler, una tirada de **Mecánica** confirma que el embrague está destrozado porque quien lo ha conducido no sabía cómo. Así pues, para conducirlo será precisa una tirada difícil de **Conducir automóvil**. No hace falta decir que el ruido del motor alertará a todos los que están en la casa.

La casa

El personal de la casa huirá en cuanto vea problemas, especialmente si son generados por camioneros iracundos y armados hasta los dientes. Eso sí, el cocinero y el chófer darán la voz de alarma para que el Hombre Elefante salga. Este ser mutante atacará sin piedad y sin pensar en su propia seguridad; es un «tanque» que solo sigue sus instintos más básicos.

El último obstáculo es el propio Yán Míngwáng, un tcho-tcho poderoso obsesionado con las arañas desde niño y dispuesto a lo que sea con tal de conservar su bien más preciado: su mascota gigante.

La cúpula

La cúpula es hogar de una araña de Leng. Entre su espesa y oscura vegetación hay telarañas muy gruesas. También hay varias víctimas envueltas en estas telarañas, que parecen capullos. Para detectarlos en plena oscuridad hará falta una tirada difícil de **Descubrir**, que será normal en caso de emplear los proyectores. Ver estos «capullos» y las telarañas que los rodean acarrea la pérdida de 1/1D4+1 puntos de COR.

Para detectar a la araña de Leng acechando en la oscuridad, se puede recurrir a una tirada enfrentada. Consúltense las estadísticas de la criatura.

En el suelo están los restos de la piedra que retenían al fósil de la araña. El Guardián puede poner una vaca mugiendo asustada entre los escombros y hacer que la araña de Leng descienda lentamente sobre ella para envolverla en su telaraña y llevársela a las alturas.

Camioneros astutos pueden emplear esta táctica para atraer a la araña y destruirla.

Otra posibilidad es estrellarle un tráiler. Para ello, será precisa una tirada extrema de **Conducir automóvil** (porque el de Mike tiene el embrague roto y porque la araña es ágil), sufriendo tantos puntos de daño como resistencia le quede al vehículo. Se puede intentar una y otra vez hasta que se saque una pifia, calándose el motor.

Un as en la manga

Si, en algún momento, los camioneros se están viendo sobrepasados, el Guardián puede recurrir a Mike Slade para ayudarles. Mike aparecerá de la nada (como en las películas) y se pondrá a pegar tiros, a soltar puñetazos o a estrellar su tráiler para dar un respiro u ofrecer una vía de escape a sus amigos.

Sin embargo, Mike está tan cabreado porque le hayan robado su preciado tráiler que no se detendrá ante nada hasta que falle una tirada de COR y enloquezca temporal o indefinidamente. Por ejemplo, descargará su cargador incluso si el objetivo ya está muerto.

CONCLUSIÓN

Entre las telarañas están los cadáveres de la sextillizas Murville. Yán Míngwáng las sacrificó para revivir a su mascota y esta se ha estado alimentado de ellas. No es que sea preciso para el hechizo que las víctimas sean seis, todas iguales y vírgenes, pero Yán lo creyó oportuno dentro de su perturbada mente.

Recompensas

-1D6 puntos de COR (-1D6+2 Hunter) por descubrir que las hermanas Murville están muertas.

+1D3 puntos de COR por recuperar el tráiler de Mike.

+1D6 puntos de COR por matar al Hombre Elefante.

+1D10 puntos de COR por matar a la araña de Leng.

-1D6 puntos de COR por cada compañero caído.

+1D4 por rescatar a las asiáticas violadas por el Hombre Elefante.

PERSONAJES

Los camioneros y sus amigos

Jax Denrec, 42 años, empresario



Jax es un hombre maduro que conserva una figura atlética y

una actitud vivaz. Le gusta hacer ejercicio, salir a correr por la mañana temprano, la cerveza y fumar puros. Empezó como mecánico en el taller de su padre, y con el tiempo se hizo empresario. Ahora tiene contratados tres camioneros que le realizan servicios para clientes en Estados Unidos y Canadá. Adora los Cadillacs.

Cita: «¿Pero qué pasa?»

FUE 85 CON 75 TAM 70 INT 65 POD 60
DES 70 APA 65 EDU 60 COR 60 P.V. 15

Bonificación al daño: +1D4.

Corpulencia: 1.

Movimiento: 8.

Puntos de magia: 12.

Ataques por asalto: 1.

Puñetazo 65% (32/13) 1D3+1D4

Cabezazo 30% (15/6) 1D4+1D4

Cuchillo 35% (17/7) 1D6+1D4

Smith & Wesson M1076 45% (22/9) 1D8+1D6*

Esquivar 65% (32/13)

*Arma semiautomática con 15 metros de alcance, 1 disparo por asalto, 15 cartuchos de capacidad (+1 en la recámara), 1 asalto para recargar, 97% de malfuncionamiento.

Habilidades: Conducir automóvil 50%, Electricidad 40%, Encanto 35%, Mecánica 70%, Persuasión 25%, Primeros auxilios 40%, Otras lenguas (francés) 30%, Saltar 50%, Sigilo 40%, Tregar 50%.

Cadillac Eldorado Biarritz de 1960

Movimiento: 15 (210 km/h).

Corpulencia: 6.

Armadura de los ocupantes: 2.

Puntos de golpe: 20.

Pasajeros: 5.

Aceleración: 2-5 localizaciones.

Anna Dunsteel, 28 años

Anna es una chica guapa a la que le encanta cuidar su cuerpo. Es lista y astuta, y prefiere la compañía de hombres maduros y con las ideas

claras a los niños que se pasan el día jugando videojuegos. Adora los animales, en especial a su perrita Grom, a la que le hace muchas fotos.

Cita: «Estate quieta para la foto».



FUE 55 CON 60 TAM 50 INT 70 POD 55
DES 75 APA 80 EDU 50 COR 55 P.V. 11

Bonificación al daño: 0.

Corpulencia: 0.

Movimiento: 9.

Puntos de magia: 11.

Ataques por asalto: 1.

Puñetazo 25% (12/5) 1D3

Navaja automática 50% (25/10) 1D4

Esquivar 40% (20/8)

Habilidades: Arte/Artesanía (fotografía) 60%, Conducir automóvil 35%, Encanto 75%, Equitación 25%, Escuchar 50%, Juego de manos 30%, Naturaleza 20%, Otras lenguas (francés) 65%, Psicología 35%, Sigilo 45%, Tasar 30%.

Grom



Grom es una mezcla rara de terrier con otra raza. Es pequeña, de pelo negro y blanco muy duro. Se pasa el día jugando y con la lengua fuera. Come de todo.

Atacará a todo aquel que se enfrente a

Anna, salvo a criaturas grandes y grotescas, de las que huirá. En un combate cuerpo a cuerpo, los contendientes tendrán que tirar Suerte para evitar tropezar con la perrita, so pena de caer al suelo y otorgar una bonificación al que permanece en pie. Por lo demás, Grom es inofensiva.

Mushafah Zahir, 39 años, camionero



Mushafah es un inmigrante egipcio que se adaptó a la cultura estadounidense y que fue trabajando en lo que pudo hasta que se hizo un hueco en el mundo del transporte.

Le gusta trabajar para Jax y tener tan buenos compañeros. Ha trabajado muy duro con ellos y hecho muchos kilómetros con el tráiler que tiene alquilado. Aunque el trabajo es pesado, él es más fuerte que eso.

FUE 75 CON 70 TAM 65 INT 60 POD 50
DES 75 APA 55 EDU 40 COR 50 P.V. 14

Bonificación al daño: +1D4.

Corpulencia: 1.

Movimiento: 9.

Puntos de magia: 10.

Ataques por asalto: 1.

Puñetazo 55% (27/11) 1D3+1D4

Patada 40% (20/8) 1D6+1D4

Machete 60% (30/12) 1D6+1D4

Esquivar 45% (22/9)

Habilidades: Conducir automóvil 45%, Conducir maquinaria 25%, Descubrir 45%,

Electricidad 20%, Escuchar 40%, Intimidar 30%, Lanzar 30%, Lengua propia (árabe) 40%, Mecánica 40%, Orientarse 35%, Otras lenguas (inglés) 25%, Otras lenguas (francés) 10%, Saltar 50%, Preparar 45%.

Kenworth W900

Movimiento: 14 (113 km/h).

Corpulencia: 9.

Armadura de los ocupantes: 4.

Puntos de golpe: 35.

Pasajeros: 3.

Aceleración: 1-3 localizaciones.

Mick O'Bradvik, 40 años, camionero



Irlandés de segunda generación, Mick es un hombre calmado al que no le gustan las tonterías. Le gusta «cortar por lo sano» y seguir con sus cosas. Con esposa y dos hijas en edad universitaria, cumple con sus horarios a rajatabla y no falla

en las entregas.

Cita: «Te voy a quitar la tontería de un guantazo».

FUE 85 CON 75 TAM 80 INT 50 POD 50
DES 40 APA 45 EDU 45 COR 50 P.V. 16

Bonificación al daño: +1D6.

Corpulencia: 2.

Movimiento: 7.

Puntos de magia: 10.

Ataques por asalto: 1.

Puñetazo 65% (32/13) 1D3+1D6

Presa 50% (25/10) Especial

Mossberg M500A MIL-S 40 40% (20/8)
4D6/2D6/1D6*

Esquivar 35% (17/7)

*Escopeta con 7/15/35 metros de alcance, 1 disparo por asalto, 5 cartuchos de capacidad (+1 en la recámara), 3 asaltos para recargar, 99% de malfuncionamiento.

Habilidades: Conducir automóvil 45%, Conducir maquinaria 20%, Descubrir 40%, Escuchar 45%, Intimidar 50%, Lengua propia (gaélico) 45%, Mecánica 50%, Otras lenguas (inglés) 45%, Otras lenguas (francés) 10%, Saltar 40%, Preparar 50%.

Peterbilt 359

Movimiento: 14 (113 km/h).

Corpulencia: 9.

Armadura de los ocupantes: 4.

Puntos de golpe: 35.

Pasajeros: 3.

Aceleración: 1-3 localizaciones.

Hunter Darrell, 28 años, buscador de personas

Darrell se crió en un orfanato y jamás fue adoptado. Se ha abierto paso por la vida con sus medios y ha adquirido cierta fama como buscador de personas desaparecidas.



Aficionado desde pequeño a las novelas detectivescas y a las obras de Edgar Rice Burroughs, ha

desarrollado dotes de investigación e indagación, así como una mente fantasiosa y un sentido del deber atípico en estos tiempos.

Cita: «Quiero un arma... Por favor...»

FUE 60 CON 60 TAM 50 INT 75 POD 60
DES 70 APA 60 EDU 50 COR 60 P.V. 11

Bonificación al daño: 0.

Corpulencia: 0.

Movimiento: 9.

Puntos de magia: 12.

Ataques por asalto: 1.

Puñetazo 55% (27/11) 1D3

*Smith & Wesson 586** 40% (20/8) 1D8+1D6

*Ruger Mk I*** 40% (20/8) 1D6+1

Esquivar 50% (25/10)

*Revólver con 15 metros de alcance, 1 disparo por asalto, 6 cartuchos de capacidad, tres asaltos para recargar, 00% de probabilidades de que se encasquille.

*Arma secundaria (en la pantorrilla) con 20 metros de alcance, 3 disparos por asalto, 9 cartuchos de capacidad (+1 en la recámara), 1 asalto para recargar, 97% de malfuncionamiento.

Habilidades: Buscar libros 50%, Cerrajería 60%, Charlatanería 80%, Conducir automóvil 35%, Contabilidad 30%, Descubrir 50%, Disfrazarse 40%, Lengua propia (inglés) 50%, Otras lenguas (francés) 25%, Primeros auxilios 45%, Psicología 40%, Supervivencia 40%.

Minga, 12 años, pillín



Este niño de origen chino llegó junto con sus padres a Canadá hace nueve años. Su actitud traviesa y su picardía son los elementos que más destacan de su personalidad.

Mientras sus padres trabajan en una tienda de comestibles en el Barrio

Chino, el joven Minga se dedica a apostar en los muelles en lugar de ir al colegio. Es muy apreciado por los transportistas, estibadores y marineros que van y vienen por los muelles, a los que ha desplumado en más de una ocasión.

FUE 40 CON 50 TAM 35 INT 65 POD 45
DES 70 APA 45 EDU 30 COR 45 P.V. 9

Bonificación al daño: -1.

Corpulencia: -1.

Movimiento: 9.

Puntos de magia: 9.

Ataques por asalto: 1.

Puñetazo 35% (17/7) 1D3-1

Navaja automática 45% (22/9) 1D4-1

Esquivar 70% (35/14)

Habilidades: Charlatanería 40%, Descubrir 35%, Escuchar 55%, Juego de manos 65%, Lanzar 45%, Lengua propia (chino) 50%, Otras lenguas (francés) 40%, Otras lenguas (inglés) 35%, Saltar 65%, Sigilo 80%, Tasación 20%, Tregar 60%.

Yán Mingwáng, 91 años, empresario



Este viejo empresario se dedica a traer inmigración ilegal a América, dándole trabajo en sus muchos pequeños negocios hasta que consiguen la ciudadanía.

Estos inmigrantes son, en su mayoría, tcho-tchos de India, Myanmar y

alrededores. Son mano de obra gratuita y los explota todo lo que puede y más. Sabe que ellos harían lo mismo si estuviesen en su posición, pues así son de despiadados los de su etnia.

Yán se crió en las Islas Andamán, al sur de India. En la década de los años veinte, se descubrió una cueva repleta de fósiles. Con el tiempo, se fueron encontrando varios cada vez más grandes; al final, él mismo pudo ver uno gigante incrustado en la roca.

La buena fortuna y su propia astucia lo hicieron crecer en Canadá. Ahora que posee el dinero y los conocimientos suficientes, puede dar vida a su nueva mascota: una araña gigantesca, a la que pretende alimentar con vacas y con cualquier entrometido que se pase de la raya.

FUE 40 CON 50 TAM 40 INT 80 POD 90
DES 35 APA 15 EDU 55 COR 0 P.V. 9

Bonificación al daño: -1.

Corpulencia: -1.

Movimiento: 3.

Puntos de magia: 18.

Ataques por asalto: 1.

Esquivar 15% (7/3)

Habilidades: Buscar libros 40%, Ciencias ocultas 25%, Contabilidad 50%, Crédito 45%, Intimidar 55%, Lengua propia (chino) 85%, Mitos de Cthulhu 5%, Naturaleza 30%, Otras

lenguas (francés) 50%, Otras lenguas (inglés) 35%, Persuasión 45%, Psicología 40%, Tasar 50%.
Hechizos: Consunción, Dominar, Llamar a una hija de Atlach-Nacha, Protección corporal.

An Chǒu, 54 años, encargada



La encargada del restaurante Xí Zhū es una mujer huraña, de aspecto descuidado y despiadada. Se ocupa de que su jefe pueda seguir trayendo inmigrantes ilegales y hacerle ganar dinero mientras le dé un futuro medianamente estable en América. Finge no saber

francés ni inglés y sabe cuándo mostrarse violenta y cuándo suplicar falsamente.

FUE 40 CON 40 TAM 35 INT 60 POD 45
DES 55 APA 30 EDU 20 COR 10 P.V. 8

Bonificación al daño: -1.
Corpulencia: -1.
Movimiento: 9.
Puntos de magia: 9.
Ataques por asalto: 1.
Cuchilla de carnicero 35% (17/7) 1D8-1
Esquivar 70% (25/12)
Habilidades: Charlatanería 40%, Contabilidad 25%, Intimidar 40%, Lengua propia (chino) 50%, Otras lenguas (francés) 35%, Otras lenguas (inglés) 25%, Tasar 40%.

Xiàng Rén, 17 años, Compañero de Chaugnar Faugn

El Hombre Elefante vivía en Myanmar, en un poblado tcho-tcho, cuando empezó a recibir los sueños y mensajes oníricos del dios Chaugnar Faugn. Con el paso de los años, su cuerpo fue mutando hasta convertirse en la criatura horrenda y grotesca que ahora es. Su mente sufrió un fuerte retraso y ahora se guía por los instintos más básicos: obedecer a su amo, sobrevivir y saciar su apetito sexual.

Yán Míngwáng lo descubrió cuando llegó ilegalmente a Canadá, y lo metió en su casa para que lo protegiese. Lo controla mediante golpes y mujeres, y cualquier orden que le da la cumple con tal de cebarse con comida o abusar de hembras.

FUE 105 CON 90 TAM 90 INT 20 POD 25
DES 40 APA 10 EDU 0 COR 0 P.V. 18

Bonificación al daño: +1D6.
Corpulencia: 2.
Movimiento: 8.
Puntos de magia: 5.
Ataques por asalto: 1.
Embestida 75% (37/15) 1D6+1D6
Presa 50% (25/10) Especial
Mordisco 100% 1D2*
*Tras la presa.
Armadura: 2 puntos de grasa corporal.
Pérdida de COR: 1/1D4.



Tcho-tchos

	Nº 1	Nº 2	Nº 3	Nº 4	Nº 5	Nº 6	Nº 7	Nº 8	Nº 9	Nº 10
FUE	40	15	15	40	15	65	30	15	65	80
CON	25	20	45	60	65	55	75	65	70	65
TAM	55	60	70	55	50	70	80	50	60	80
INT	75	90	60	15	75	60	50	65	70	80
POD	75	25	40	65	70	85	25	25	25	40
DES	40	30	30	20	90	30	65	70	15	50
APA	45	25	60	45	60	50	60	40	55	65
EDU	35	55	35	60	60	30	60	45	45	60
COR	38	15	20	35	35	45	15	15	15	20
P.V.	8	8	12	12	12	13	16	12	13	15
Corp.	0	-1	0	0	-1	1	-2	-1	1	1
P.M.	15	25	8	13	14	17	5	5	5	8
B.D.	0	-1	0	0	-1	+1D4	0	-1	+1D4	+1D4
Mov.	7	7	7	7	8	7	7	8	8	8

Ataques por asalto: 1.

Puñetazo 40% (20/8) 1D3+B.D.

Cuchillo 40% (20/8) 1D6+B.D.

Palo 40% (20/8) 1D6+B.D.

Esquivar DESx2%