

THE DRESDEN FILES · RPG

UNA NOCHE DE MIEDO

Escrito y Maquetado por: elguardiandelosarcanos.blogspot.com

INTRODUCCIÓN Y PRIMER VISTAZO

Esta es una aventura pensada para ser incorporada entre otras, aunque también podría funcionar perfectamente como partida introductoria para el juego. En un primer momento el número ideal de jugadores sería de dos, aunque se podrán incorporar más luego.

PREPARANDO LA PARTIDA


La trama de la partida se basa en ir construyendo una historia de miedo y terror que se desarrolle a lo

largo de una sola noche, por lo que el ritmo debería comenzar lento e ir acelerándose conforme se vayan descubriendo los misterios.

SINOPSIS DE LA TRAMA

Los jugadores, que se encuentran de viaje en coche hacia el frío norte, sufren un percance y se ven forzados a pasar la noche en una aislada zona de descanso. Durante la noche se tendrán que enfrentar a un tiroteo entre agentes del FBI y

mafiosos mientras intentan sobrevivir a la venganza de un espíritu que ansía encontrar la paz.



Se puede jugar con más jugadores, siempre que estén esperando en la zona de descanso.

LA VERDADERA HISTORIA

Robert Davin era un apocado contable de la mafia. En su vida jamás había levantado la voz ni realizado el más mínimo signo de rebelión. Pero el embarazo de su mujer, Vivian, cambió algo dentro de él. Empezó a colaborar con el FBI cambiando información por un futuro lejos de Guido Benedetti, más conocido como Guido "el Corso". Tras comprometerse a entregar todos los libros de contabilidad a los agentes fue asignado al programa de protección de testigos. Tan rápido como pudo empaquetó unas pocas pertenencias

y partió hacia el norte junto a su mujer. Triste circunstancia fue el no darse cuenta que Guido conocía su traición y mandó a un par de sus secuaces a liquidar el asunto. Francesco y Vittorio sembraron el suelo de la carretera de tachuelas y esperaron pacientemente en un lugar despejado. Cuando las ruedas del coche de Davin reventaron solo tuvieron que salir de su escondite y acribillar a tiros al "soplón". Tras ello se dirigieron a la zona de descanso situada a unas cuantas millas en la misma dirección. Donde Robert se iba a poner en

contacto con un par de agentes que le darían nuevas identidades y recogerían el monto total de pruebas contra Guido.

UN GIRO DEL DESTINO

Con lo que ambos matones no contaban era con el shock que provocó a Davin ver a su mujer embarazada morir. Algo que le consumió de ira y rabia. Tanta emoción junta le convirtió en algo más que un simple muerto. Un poder mayor le hizo arder desde dentro transformándose en un espíritu de la venganza.

UN VIAJE ACCIDENTADO

La partida comienza con los jugadores realizando un viaje en coche hacia el norte. Puedes cambiar la localización a tu entera disposición, pero tendrás que jugar de otro modo la baza del clima. Es interesante que permitas a los jugadores describir los detalles del viaje, de ese modo lograrás que se involucren desde el principio y, así, el juego sea mucho más fluido.

- ~ ¿De dónde vienen?
- ~ ¿a dónde se dirigen?
- ~ ¿por qué viajan juntos?
- ~ ¿de qué se conocen?
- ~ ¿coche propio o de alquiler?
- ~ ¿de qué color y modelo?
- ~ ¿escuchan la radio? ¿el qué?

Son preguntas simples que cualquiera puede improvisar, pero son muy útiles para hacerles partícipes del juego.

¿SOLO MALA SUERTE?

Ha estado nevando toda la mañana, no de manera copiosa, pero sí continúa. El paisaje se cubre de un

manto blanco que impide ver cualquier otro detalle y llevan un buen rato sin cruzarse con nadie en absoluto. Llegado un momento en el que la situación de inicio esté establecida avisa al jugador que conduce que, de repente, observa un rostro en el retrovisor. Un hombre de mediana edad, con gafas y una brecha abierta en la frente le está observando atentamente desde el asiento de atrás. En ese momento se escucha una fuerte explosión y se pierde el control del coche. Es necesario llevar a cabo una prueba Buena (+2) de Conducir para controlar el vehículo. Anota como estrés físico la cantidad de aumentos por la que fallen, a todos los jugadores que vayan en el coche. Si empatan colócales un aspecto temporal del tipo "Sacudidos". Si la pasan logran controlar el auto sin más. Se han detenido en medio de la carretera y observan que han reventado las cuatro ruedas. Con una tirada de Investigar podrán encontrar diferentes cosas: si logran

un Bueno (+2) se dan cuenta que hay tachuelas de hierro diseminadas por el ancho de la vía. Con un Grande (+3) encuentran marcas de un frenazo anterior (el coche de los Davin). Con un Enorme (+4) lo que consiguen es desenterrar de entre la nieve cercana un casquillo de bala, posiblemente de un subfusil o arma automática. Con un Fantástico (+6) descubrirían el coche de Robert y Vivian oculto bajo un espeso manto de nieve. Pero ésta es una sorpresa que conviene dejar para más adelante, así que si ves que se acercan fuerza el aspecto medioambiental "Paisaje nevado" para evitarlo.

Sin medio de transporte capaz de llevarles recuerdan haber visto hace poco un letrero que señalaba una zona de descanso a unas cuantas millas, más adelante en la carretera. De tal modo que les toca darse un paseito.

LLEGANDO A LA ZONA DE DESCANSO

El viaje hasta la zona de descanso les llevará un buen tramo de tiempo ante un tiempo cada vez más inclemente. Cuando alcancen su destino incorpóralos el aspecto temporal de "Agotados" para reflejar el largo trayecto y su cansancio, aunque quítaselo en cuanto tengan algo de tiempo para sentarse un rato. Se trata de una zona amplia y con un enorme aparcamiento para varias autocaravanas, aunque ahora solo hay un par. Un gigantesco letrero montado sobre un poste de altura considerable dibuja una mano, hecho con luces de neón, cuyo índice señala el lugar.

En total hay un pequeño motel con habitaciones independientes, montado como un cuadrado de solo tres lados (el que falta da a la carretera) y una pequeña estación de servicio que es tanto gasolinera como taller mecánico.

Relena el resto de la zona como quieras, incorpora nuevos jugadores o pnts a tu gusto

BIFF'S

El pequeño taller/gasolinera de Biff dispone de una camioneta para remolcarlos y los suficientes repuestos para reparar su coche en poco tiempo. El dueño se ofrecerá para marchar de inmediato a recuperar el vehículo, asegurando que puede tenerlo listo para el día siguiente. Si los jugadores quieren acompañarles trata de convencerles de lo contrario, así podrá hacer su trabajo con mayor celeridad. Biff no volverá. Cuando llega, la fantasmagoría ha comenzado y se convertirá en su primera víctima.

DE ITALIANOS, HOMBRES TRAJEADOS, FANTASMAS Y OTRA FAUNA DIVERSA

El motel ofrece servicio de hospedaje en módulo independiente así como comida caliente. La recepción y comedor se encuentran en el ala oeste, el ala norte y este se componen de habitaciones separadas, con baño propio. Pudiendo aparcar el vehículo en el interior de la U imaginaria, un poco más alejado hacia el norte está el negocio de Biff y a su derecha se abre el extenso espacio reservado para las caravanas, aunque las pocas que podemos encontrar a estas alturas han aparcado en el espacio del motel, alquilando una habitación y aprovechando para conectar a la red sus transportes.

UNA CENA CON SOSPECHAS

Ya es tarde, cuando los jugadores llegan, y podrán aprovechar el servicio de cenas en el comedor habilitado. Nada más entrar se toparán de sopetón con un gigantesco oso en posición amenazante. No es más que un animal disecado, como otros varios: lobos, águilas y animales más pequeños. Apunta que es ilegal cazarlos porque están protegidos, pero el estado apartado de la zona y la mayoría de turismo que viene de caza favorecen su muestra. En la estancia se encuentra una pareja de italianos muy pintorescos, con ropas llamativas y que se dirigen el uno al otro a voces, gesticulando con sus manos frecuentemente. Se trata de Francesco y Vittorio, los liquidadores del capo, que se han acercado al área buscando al contacto de Davin para eliminar las pruebas comprometedoras.

En la sala también hay una pareja madurita que se dedican a recorrer el estado en su caravana conociendo todas las áreas de descanso a su disposición. Descríbeles de manera amigable y dispuestos a charlar en todo momento. Cerca de la ventana que da a la carretera hay una par de hombres serios, con un cuidado corte de pelo, afeitados y vistiendo traje y corbata. Son los agentes del FBI que esperan la llegada de Robert Davin y su mujer.

Si los jugadores pasan una tirada Buena (+2) de Atención, se dan cuenta de que los italianos han

dejado de hablar cuando Vittorio ha dado un disimulado codazo a Francesco y ha señalado con la mirada a los hombres trajeados. Luego se levantan y se marchan del comedor.

PRIMERA APARICIÓN

En algún momento de la cena, la mujer de la pareja mayor da un grito. Su marido se acerca a ella, mientras ésta señala a un espejo. Asegura que había una mujer cubierta de sangre mirándola. Está tan asustada que tarda en calmarse. Después, ambos se van a su habitación con el miedo en el cuerpo y

Es una buena idea presentar a Vittorio cuando los jugadores comenten a Biff su accidente en la carretera. Vittorio es un hombre bajito pero de rotunda barriga. Peludo como una bestia salvo en la cabeza, decora su labio superior con un delgado bigotillo que le da un aspecto bastante cómico. Vittorio apuntará a las tachuelas como los restos de la carga de algún transportista despistado y quitará hierro a cualquier situación que puedan presentar los jugadores dando cualquier explicación plausible.

con una despedida rápida. Podría no ser nada, solo un reflejo mal visto, o no, pero es útil para que los jugadores comiencen a tener la mosca detrás de la oreja.

En el comedor solo quedarán los jugadores y los agentes. Éstos no hablarán y se mostrarán tremendamente huraños con cualquiera que se les acerque a dar conversación. Están nerviosos porque su cita no se presenta y temen que algo haya podido ocurrir. Acabarán con cualquier aproximación de manera hosca.

UN TIROTEO Y EXTRAÑAS VISITAS

Para llegar a su lugar tienen que salir al exterior y subir las escaleras exteriores que les suben a la segunda planta de la instalación. El tiempo cada vez va a peor, aunque todavía no supone un impedimento. Aún así remarca la evolución de la nevada en algo más serio. Cuando los jugador estén a su habitación déjales organizarse un poco.

Entonces una mujer aparece entre medias de ellos, se trata de una aparición incorpórea. Es una mujer de pelo castaño, mediana edad y presenta un aspecto muy descuidado. Su cara se encuentra cubierta de sangre reseca y tiene la mirada perdida. Comienza a hablar como si se dirigiese a otra persona que estuviera a su lado: *“Vamos a ser muy felices, los tres”*, lo dice tocándose la tripa *“este es el inicio de una nueva vida Robert, hemos hecho lo mejor”*. En ese momento su voz cambia y su gesto adquiere una mueca de terror *“cuidado con el coche, ¡por Dios cuidado!”* mientras se echa las manos a la cara como protegiéndose, entonces desaparece mientras chilla a pleno pulmón.

Esta aparición debe suponer un momento difícil de asimilar para los personajes que se resuelve mediante las reglas de Conflicto Mental (pag. 191 del manual) como un ataque Normal (+1) contra Disciplina.

DISPAROS EN LA NOCHE

Aunque ya se han ido presentando pruebas para pensar en el desenlace

paranormal de la partida (y que, además, estamos jugando a *The Dresden Files*, ¡qué leches!) la siguiente escena está pensada para desviar la atención de los jugadores hacia problemas más mundanos. Verse metido en medio de un tiroteo es una buena excusa para dejar de lado otras preocupaciones. Al poco de desaparecer la mujer se escucha un disparo en una estancia cercana.

Vittorio y Francesco habían aprovechado para entrar en la habitación de los agentes mientras permanecían en el comedor. Se detienen buscando papeles y otras pruebas que incriminen a Guido, aunque no están demasiado seguros de qué están buscando y si Robert Davin llegó a darles algo en mano con anterioridad. En esa tesitura los agentes dejan de esperar y se marchan a descansar. Cuando penetran descubren a Francesco revolviéndolo todo y le ordenan detenerse mientras sacan sus armas. Pero Vittorio, que estaba escondido junto a la entrada es más rápido y abre fuego. Lo siguiente es un intercambio de tiros, gritos y carreras. Uno de los agentes ha caído y el otro está gravemente herido.

Si los jugadores abren la puerta para ver qué pasa el agente herido se interpone, entrando en su habitación y cerrando la puerta tras de sí. Si prefieren ser cautos observarán la parte final de la escena a través de una ventana mientras el agente llama desesperadamente a su puerta pidiendo paso. Si no le dejan entrar acabará muerto desangrado mientras corre por el complejo.

En el caso de que entre, avisa a los PJ's de la situación, se identifica como miembro del FBI y hace un resumen tanto de su espera por el contable como de la identidad de Guido *“El Corso”*. Se encuentra muy grave, tiene un impacto de bala en el costado y está perdiendo mucha sangre. Será necesaria una tirada de Conocimiento (Medicina) a nivel Bueno (+2) para estabilizarlo, quedando en tal caso inconsciente después de dar la información que estimes necesaria.

A partir de este momento puedes usar a este PNJ como un comodín para ayudar a los jugadores en caso de necesidad, aunque debes recordar su estado limitado y que solo podrá aparecer en caso de extrema necesidad.

AGENTE FBI

Armas de fuego Bueno (+2)

Atención Buena (+2)

Atletismo Normal (+1)

Vigor Normal (+1)

Proezas: **En el punto de mira, Siempre alerta**

Estrés físico:

Revolver Arma:1

UNA ESPERA ANGUSTIOSA

Mientras los jugadores esperan encerrados en su habitación, por recomendación del agente, puedes ir usando algunos efectos paranormales para ir incrementando la tensión. El herido no está en situación de ser de mucha utilidad (salvo que tengas que recurrir a él) e insiste en que hay que entrar en contacto con sus superiores para obtener refuerzos. El problema es que no hay cobertura para los móviles y el la línea fija de la habitación no da señal. Mientras que la ventisca aumenta su fuerza golpeando las ventanas con una mezcla de rugiente viento y nieve arrastrada, extraños sucesos deberían poner nerviosos a los PJs (emplea las reglas de conflicto mental pag. 191):

- ~ La temperatura de la habitación baja considerablemente a pesar de que el termostato marca 21 grados, forzando a vestir los abrigos aún dentro. Ataque Mediocre (+0).
- ~ Extraños golpes y crujidos surgen de las paredes, como si alguien estuviese encerrado en ellas e intentara abrirse paso. Ataque Normal (+1).

~ Las paredes comienzan a exudar sangre. Este efecto solo dura unos segundos y deja restos de ectoplasma coagulado dando pistas de la presencia de un fantasma a los que tengan conocimientos sobre el tema. Ataque Bueno (+2).

Incrementa el efecto de los sucesos cuanto más tiempo permanezcan en la habitación pues el proposito es sacarles fuera. Incluso puedes generar un poco más de tensión haciendo que la ventisca sea tan fuerte que rompe las ventanas e inunda la habitación de viento y nieve.

Cuando por fin comiencen a moverse (deberían llevar con ellos al agente o dejarle a salvo, queda a su elección, aunque no está para muchos trotes) encontrarán los restos del tiroteo, el cadaver del otro agente, muerto, en la entrada (tiene un agujero de bala en la sien), pero lo sorprendente es que también hay uno de los italianos muerto. Se trata de Francesco. Y no muestra heridas de bala, su rostro refleja un rictus de extremo

horror, como si estuviera gritando, con los ojos muy abiertos. Y su color es un blanco cetrino, como si hubiese sido congelado y llevase así mucho tiempo.

FUERA DE PLANO

¿Qué ha ocurrido mientras los jugadores no miraban? Vittorio y Francesco se colaron en la habitación de los agentes buscando las pruebas contra Guido "el Corso" para destruirlas, pero al oír pasos que amenazaban con descubrirlos, Vittorio se escondió tras la puerta con el arma dispuesta. De un solo tiro en la cabeza acabó con un agente mientras que Francesco disparaba en el costado al otro que, corriendo, se escondía en otra habitación. Mientras se preparaban para ir en su busca, Robert Davin se manifestó. La visión del espectro fue suficiente para acabar con Francesco, cuyo corazón no pudo soportarlo. Vittorio, por su parte, aunque asustado corrió como alma que lleva el diablo, refugiándose en el comedor y tomando como rehenes a los empleados y clientes que allí encontró.

EL CAOS SE DESATA

Tras dar algunas vueltas por la instalación, los jugadores deberían darse cuenta de la situación. Vittorio se ha atrincherado en el comedor y tiene varios rehenes. Está terriblemente asustado y lo muestra con un comportamiento errático y con un "incontrolable temblor" que sacude sus manos. Se mueve de manera nerviosa por la estancia mirando a todas partes mientras una gruesa capa de sudor cae por su frente.

VITTORIO

"Asesino de la mafia", "fachada amistosa",

"Guido me da más miedo que tú"

Armas de fuego Bueno (+2)

Atención Normal (+1)

Atletismo Normal (+1)

Carisma Buena (+2)

Empatía Normal (+1)

Engañar Grande (+3)

Vigor Normal (+1)

Proezas: Dificil de pegar, Mentiras honestas

Estrés físico:

Revolver Arma: 1

Es de suponer que los jugadores observarán la escena desde fuera, a través de una de las múltiples ventanas del comedor. Éste posee dos entradas, la principal, que da al aparcamiento del motel, en el medio de la U imaginaria que conforma el complejo y otra pequeña para el servicio que da a la cocina por la parte trasera. La estancia principal del comedor es amplia y llena de mesas con dos baños para clientes (con ventanas pequeñas, aunque se podría intentar pasar a través) y una doble puerta grande, con dos ventanitas redondas, que conduce a la cocina y por donde pasan los camareros con la comida.

Intentar hablar con Vittorio es complejo, se encuentra "muy nervioso" y no para de mirar hacia todos los lados, como si estuviese buscando algo. Si los jugadores tratan de razonar con él (ya sea mediante Empatía o Engañar) éste acabará por derrumbarse. Se santigua constantemente implorando a la Santa Madonna que proteja su alma. Mientras estaba en la habitación de los agentes se le apareció el contable muerto. Estaba ante él, como si fuera de carne y hueso, pero eso no era posible. Francesco no fue capaz de soportarlo y murió al instante mientras Davin se reía. Si se le presiona un poco reconocerá ser el

autor del crimen. De cómo lo emboscaron en la carretera y acribillaron a tiros junto a su mujer. Dejando el coche enterrado en la nieve, en la cuneta, y yendo a la zona de descanso para acabar el trabajo.

ENTRA EL CONTABLE

De repente comienza a gritar, eleva su revolver y dispara hacia el fondo del comedor. Las balas traspasan una figura que antes no estaba allí. Robert Davin está de pie, con la mirada perdida. Muestra los orificios de bala del momento de su muerte y una gran brecha en la frente de la que sigue manando sangre. Fija su mirada en Vittorio y le grita a pleno pulmón: "Mataste a mi mujer y a mi hijo no nacido, nos has negado la paz, ya no podremos descansar jamás". Entonces los animales disecados comienzan a sacudirse en sus pedestales y, lo que es más terrorífico, a moverse. Toda la situación es difícil de asimilar, conflicto mental: ataque Grande (+3).

Los animales disecados se lanzan contra todo el que se cruza en su camino. Pensando en una partida para dos jugadores encontramos un oso, dos lobos y dos águilas, si vas a dirigir esta partida para más participantes aumenta la cantidad según creas conveniente.

La debilidad del fantasma se puede descubrir mediante una tirada de Saber Buena (+2), de Convicción en caso de personaje religioso, o, simplemente, ser revelada al entrar en su contacto cuando ataque con Incitar Emoción. Al entrar dentro de tí para descubrir tu miedo, tu también eres capaz de ver en su interior.

OSO

"Fantasmagoría", "animal disecado"
"gran tamaño"

Atletismo Normal (+1)

Fuerza Grande (+3)

Pelea Grande (+3)

Vigor Grande (+3)

Estrés Físico:

Garras y colmillos Arma:1

LOBO

"Fantasmagoría", "animal disecado"

Atletismo Bueno (+2)

Pelea Buena (+2)

Vigor Normal (+1)

Estrés Físico:

Garras y colmillos Arma:1

ÁGUILA

"Fantasmagoría",
"animal disecado", "volador"

Atletismo Grande (+3)

Pelea Normal (+1)

Estrés Físico:

Espolones y pico Arma:1

PLANES Y POSIBLES SOLUCIONES

La situación enloquece cuando los animales disecados, animados por la fantasmagoría, vuelven a la vida. Vittorio recarga su arma y dispara nerviosamente, sin apuntar, generando el aspecto “*balas perdidas*”. Los rehenes gritan, chillan y tratan de huir desesperadamente. Todo es un caos.

LA MUJER ATRAPADA

Una vez que logren escapar del comedor, del modo que sea, en el exterior se darán de frente con la aparición de la mujer de Davin. Sigue con su aspecto descuidado, con la cara llena de sangre y varios agujeros de bala. Se frota el vientre

y, mientras mira a los jugadores, dice: “*Ni siquiera llegamos a bautizarlo, seguro que hubiera tenido los ojos de Robert*”, y se queda sin decir más. Es una presencia incorpórea, por lo que nada de lo que hagan la sacará de su ensimismamiento. Mientras deciden lo que hacer mirará al comedor y volverá a hablar: “*Nada le parará, seguirá así por siempre. No tendremos descanso mientras la ira le domine*”.

BUSCANDO IDEAS

Alguien podría pensar que acabar con Vittorio finalizaría el problema, pero no. Robert Davin se ha convertido en un espíritu de

venganza, ciego, rabioso e inconsolable. Nada será suficiente. Llegar a la convicción de que hay que descubrir los cuerpos enterrados en la nieve depende de los jugadores. Bien sea por que pregunten cómo acabar con las apariciones, porque Vittorio (si sigue vivo) mencione que deberían dar sepultura cristiana a los fallecidos o porque descubran que al atacar sus cuerpos físicos pueden dañar al fantasma. El destino está fijado. Mientras, la ventisca ha crecido tanto que es complicado estar de pie en el exterior.

UN VIAJE POR EL INFIERNO NEVADO

El medio de transporte elegido para cubrir la distancia queda a la elección de los personajes. Recuerda que la camioneta de Biff no está disponible (el pobre fue la primera víctima de Robert). Quedan a su alcance alguna autocaravana, la de la pareja mayor, aunque habrán de convencerles, o el coche de los mafiosos.

TRAYECTO COMPLICADO

Para llegar hasta el punto de inicio de la historia deberán superar tres tiradas de Conducir, la primera Buena (+2), la segunda Grande (+3) y la última Enorme (+4). Trata de representar el crecimiento de la ventisca y cómo golpea los

cristales del vehículo, haciendo casi imposible la visión y dificultando la orientación. Si se falla alguna tirada ponles en un brete, el coche se puede salir de la carretera y acabar en la cuneta, haciendo falta una tirada Enorme (+4) de Fuerza para devolverlo a la carretera. O, también, puedes crear un poco de tensión haciendo fallar el motor y, mientras tratan de arrancarlo de nuevo, el cadáver de un alce, muerto tras ser atropellado, se levanta y ataca.

La carretera nevada es un buen momento para alargar o acortar la partida a medida del tiempo que dispongas.

ALCE

“Fantasmagoría”, “cadáver andante”

Atletismo Normal (+1)

Pelea Buena (+2)

Fuerza Buena (+2)

Vigor Normal (+1)

Estrés físico:

Cornamenta Arma: 2

Describe con multitud de detalles la desesperada situación en que se hallan. El golpe del viento, la nieve y la amenaza continua de Davin. Su fantasma se aparecerá en la carretera intentando despistar al conductor. Pero recuerda que es solo una presencia incorpórea y el vehículo pasará a través de él.

ACABANDO CON EL FANTASMA

ROBERT DAVIN

CONCEPTO PRINCIPAL

“Espíritu de la venganza”

OTROS ASPECTOS

“Atormentado”

“Huyendo de Guido Benedetti”

HABILIDADES

Atención Normal (+1)

Atletismo Normal (+1)

Convicción Grande (+3)

Intimidar Bueno (+2)

Presencia Buena (+2)

Sigilo Grande (+3)

Resto de habilidades Mediocre (+0)

PODERES

Incitar emoción (miedo) [-1]

Emoción duradera [-1]

Forma espiritual [-3]

Transición rápida [-2]

Incómodo en el mundo mortal [+1]

Inmunidad física [-8]

Debilidad [+3]

Atado a su cuerpo físico. Recibe el daño que se haga a su cadáver.

ESTRÉS

Físico

Mental

Social

NOTAS

Iniciativa Normal (+1), Ataque y Defensa Normal (+1). Incitar emoción puede usarse, al tocar a un objetivo, como un ataque de fuerza **Arma:2** causando estrés mental (Convicción contra Disciplina).

Una vez que lleguen al lugar del crimen tendrán que buscar el coche enterrado, que sigue siendo una dificultad Fantástica (+6) dado que está completamente cubierto de nieve, pero ahora tienen la invocación gratuita “sabemos lo que estamos buscando” y pueden trabajar en grupo. Juega un poco con el clima, la nevada y la tensión que deben llevar acumulada a estas alturas. Si no han llevado palas tendrán que apartar la nieve con sus manos desnudas lo que puede añadir otro aspecto temporal del estilo “manos insensibles”.

ENCUENTRO OPCIONAL

Biff, el mecánico, fue la primera víctima. Su camioneta se encuentra cruzada en medio de la carretera, mientras su cuerpo, sin vida, está al volante. Cuando los jugadores estén buscando el coche de Davin podría levantarse y ponerles en problemas, atacando por sorpresa empleando el aspecto del entorno “clima adverso”. Biff porta una gigantesca llave de acero en las manos y muestra media cara aplastada dado el choque por el que murió. Este encuentro depende del tiempo que tengáis y de las ganas que queden de combate.

BIFF

“Fantasmagoría”, “cadáver animado”

Atletismo Normal (+1)

Pelea Buena (+1)

Fuerza Buena (+1)

Vigor Normal (+2)

Estrés físico:

Llave de mecánico **Arma:1**

Una vez descubierto el vehículo y los cadáveres queda a decisión de los jugadores el cómo finalizar con la partida. Destruir los cuerpos, quemarlos (con magia, entre tanta nieve no parece lógico encender un fuego), realizar un exorcismo o darles cristiana sepultura son soluciones válidas para acabar con el problema. Mientras realicen la tarea tanto Robert como su mujer se aparecerán, pero esta vez no muestran las heridas de su muerte. Están tranquilos y cogidos de la mano, muestran un gesto de paz en sus rostros y, a la par que los jugadores vayan finalizando, irán desapareciendo como si fueran de humo. Los jugadores han acabado con la fantasmagoría. La ventisca cesa repentinamente mientras las luz del sol da inicio al nuevo día.

Madrid, 3 de octubre de 2016

Para descargarte este módulo y muchos más visita: elguardiandelosarcanos.blogspot.com

Imagen de portada © Nosolorol 2015, obra de Javier Charro. Todos los derechos reservados.

HOJA DE PERSONAJE

PERSONAJE **Taylor Frost**

JUGADOR

ASPECTOS

CONCEPTO PRINCIPAL
Policía medio-demonio

PROBLEMA
No limpio del todo

OTROS ASPECTOS
Enfrentar al mal con el mal

HABILIDADES

EXCELENTE (+5)
N.º DE HUECOS: *Armas de fuego, Investigar*

ENORME (+4)
N.º DE HUECOS: *Atención, Allanamiento*

GRANDE (+3)
N.º DE HUECOS: *Contactos, Disciplina*

BUENO (+2)
N.º DE HUECOS: *Intimidar, Puños*

NORMAL (+1)
N.º DE HUECOS: *Conducir, Sigilo*

ESTRÉS

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| FÍSICO (VIGOR) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| MENTAL (CONVICCIÓN) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| SOCIAL (PRESENCIA) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

ARMADURA, ECT.: Armadura:2 atq físico

PROEZAS Y PODERES

| COSTE | HABILIDAD |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| -1 | <i>Escena del crimen (Investigar) En la escena del crimen ganas un +1 a tu tirada de Investigar y llegas a conclusiones un tramo de tiempo más rápido</i> |
| -1 | <i>Manto de sombras: +2 a tiradas de Sigilo cuando está oscuro. Además tiradas de Percepción no están penalizadas por oscuridad</i> |
| -4 | <i>Dureza sobrenatural: Armadura:2 contra cualquier ataque físico y cuatro casillas extra de estrés físico.</i> |
| +1 | <i>Debilidad: objetos sagrados (anula venta jas de Dureza sobrenatural)</i> |

CONSECUENCIAS

| TIPO | F/M/S | ESTRÉS | ¿USADA? | ASPECTO |
|----------|------------|--------|-----------------------|----------------------|
| LEVE | CUALQUIERA | -2 | <input type="radio"/> | |
| MODERADA | CUALQUIERA | -4 | <input type="radio"/> | |
| GRAVE | CUALQUIERA | -6 | <input type="radio"/> | |
| | | | <input type="radio"/> | |
| | | | <input type="radio"/> | |
| EXTREMA | CUALQUIERA | -8 | <input type="radio"/> | Reemplazo permanente |

NIVEL DE PODER **LÍMITE DE HABILIDAD**

Con el agua al cuello *Excelente*

PUNTOS DE HABILIDAD GASTADOS **30** **TOTAL DISPONIBLE** **0**

8 TASA BASE DE RECUPERACIÓN

3 AJUSTE DE RECUPERACIÓN

PD DE LA ÚLTIMA SESIÓN

LA ESCALA

| | |
|------------|----|
| LEGENDARIO | +8 |
| ÉPICO | +7 |
| FANTÁSTICO | +6 |
| EXCELENTE | +5 |
| ENORME | +4 |
| GRANDE | +3 |
| BUENO | +2 |
| NORMAL | +1 |
| MEDIOCRE | +0 |
| MALO | -1 |
| TERRIBLE | -2 |

-5 AJUSTE TOTAL DE RECUPERACIÓN

HOJA DE PERSONAJE

PERSONAJE *Pat Sokolowski*

JUGADOR

ASPECTOS

CONCEPTO PRINCIPAL
Aprendiz de mago

PROBLEMA
Aprendiendo autocontrol

OTROS ASPECTOS

HABILIDADES

EXCELENTE (+5)
N.º DE HUECOS: *Convicción, Presencia*

ENORME (+4)
N.º DE HUECOS: *Disciplina, Empatía*

GRANDE (+3)
N.º DE HUECOS: *Engañar, Saber*

BUENO (+2)
N.º DE HUECOS: *Atletismo, Carisma*

NORMAL (+1)
N.º DE HUECOS: *Contactos, Atención*

ESTRÉS

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| FÍSICO (VIGOR) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| MENTAL (CONVICCIÓN) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| SOCIAL (PRESENCIA) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

ARMADURA, ECT.:

PROEZAS Y PODERES

| COSTE | HABILIDAD |
|-------|-----------------------------|
| -3 | <i>Evocación</i> |
| -3 | <i>Taumaturgia</i> |
| +0 | <i>Constitución de mago</i> |
| +0 | <i>Ver el alma</i> |
| -1 | <i>La Visión</i> |

ESPECIALIZACIONES

- Evocación*
Elementos (fuego, aire, espíritu)
Poder (fuego +1)
- Taumaturgia*
Control (invocación +1)

CONSECUENCIAS

| TIPO | F/M/S | ESTRÉS | ¿USADA? | ASPECTO |
|-------------|---------------|-----------|-----------------------|-----------------------------|
| LEVE | CUALQUIERA | -2 | <input type="radio"/> | |
| MODERADA | CUALQUIERA | -4 | <input type="radio"/> | |
| GRAVE | CUALQUIERA | -6 | <input type="radio"/> | |
| <i>Leve</i> | <i>Mental</i> | <i>-2</i> | <input type="radio"/> | |
| | | | <input type="radio"/> | |
| | | | <input type="radio"/> | |
| EXTREMA | CUALQUIERA | -8 | <input type="radio"/> | <i>Reemplazo permanente</i> |

NIVEL DE PODER **LÍMITE DE HABILIDAD**

Con el agua al cuello *Excelente*

PUNTOS DE HABILIDAD GASTADOS **TOTAL DISPONIBLE**

30 **0**

8 TASA BASE DE RECUPERACIÓN

1 AJUSTE DE RECUPERACIÓN

PD DE LA ÚLTIMA SESIÓN

FOCOS

- Varita (+1 control de ataque fuego)*
- Hebilla (+1 control de defensa espíritu)*
- Brasero (+1 preparación saber)*

-7 AJUSTE TOTAL DE RECUPERACIÓN

| | |
|------------|----|
| LEGENDARIO | +8 |
| ÉPICO | +7 |
| FANTÁSTICO | +6 |
| EXCELENTE | +5 |
| ENORME | +4 |
| GRANDE | +3 |
| BUENO | +2 |
| NORMAL | +1 |
| MEDIOCRE | +0 |
| MALO | -1 |
| TERRIBLE | -2 |

HOJA DE PERSONAJE

PERSONAJE **Jean Simpson**

JUGADOR

ASPECTOS

CONCEPTO PRINCIPAL
Guardaespaldas ex militar

PROBLEMA
Perro vie jo

OTROS ASPECTOS
Todo puede ser un arma

HABILIDADES

EXCELENTE (+5)
N.º DE HUECOS: *Sigilo, Intimidar*

ENORME (+4)
N.º DE HUECOS: *Atletismo, Armas de fuego*

GRANDE (+3)
N.º DE HUECOS: *Armas, Vigor*

BUENO (+2)
N.º DE HUECOS: *Puños, Conducir*

NORMAL (+1)
N.º DE HUECOS: *Supervivencia, Atención*

ESTRÉS

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| FÍSICO (VIGOR) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| MENTAL (CONVICCIÓN) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| SOCIAL (PRESENCIA) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

ARMADURA, ECT.: *Armadura:1 (proeza)*

PROEZAS Y PODERES

| COSTE | HABILIDAD |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| +2 | <i>Mortal auténtico</i> |
| -1 | <i>En el punto de mira (Armas de fuego)</i> <i>Cuando apuntas el aspecto que colocas no puede quitarse y abandonar la zona aumenta la zona en 1 (pag 187) mientras sigas atacando.</i> |
| -1 | <i>Gobernar con puño de hierro (Intimidar)</i> <i>Usa Intimidar en vez de Presencia en cuanto a uso de Reputación</i> |
| -1 | <i>No quieres nada de esto (Intimidar) +2 a tu tirada de Apártate de mi camino</i> |
| -1 | <i>Rápido y silencioso (Sigilo) Dificultad por movimiento rápido se reduce en 2</i> |
| -1 | <i>Sin dolor no hay gloria (Vigor) Una consecuencia física leve extra</i> |
| -1 | <i>Robusto (Vigor)</i> <i>Armadura:1 contra golpes contundentes</i> |

CONSECUENCIAS

| TIPO | F/M/S | ESTRÉS | ¿USADA? | ASPECTO |
|-------------|---------------|-----------|-----------------------|-----------------------------|
| LEVE | CUALQUIERA | -2 | <input type="radio"/> | |
| MODERADA | CUALQUIERA | -4 | <input type="radio"/> | |
| GRAVE | CUALQUIERA | -6 | <input type="radio"/> | |
| <i>Leve</i> | <i>Física</i> | <i>-2</i> | <input type="radio"/> | |
| | | | <input type="radio"/> | |
| | | | <input type="radio"/> | |
| EXTREMA | CUALQUIERA | -8 | <input type="radio"/> | <i>Reemplazo permanente</i> |

NIVEL DE PODER *Con el agua al cuello* **LÍMITE DE HABILIDAD** *Excelente*

PUNTOS DE HABILIDAD GASTADOS **30** **TOTAL DISPONIBLE** **0**

8 TASA BASE DE RECUPERACIÓN

4 AJUSTE DE RECUPERACIÓN

PD DE LA ÚLTIMA SESIÓN

LA ESCALA

| | |
|------------|----|
| LEGENDARIO | +8 |
| ÉPICO | +7 |
| FANTÁSTICO | +6 |
| EXCELENTE | +5 |
| ENORME | +4 |
| GRANDE | +3 |
| BUENO | +2 |
| NORMAL | +1 |
| MEDIOCRE | +0 |
| MALO | -1 |
| TERRIBLE | -2 |

-4 AJUSTE TOTAL DE RECUPERACIÓN

HOJA DE PERSONAJE

PERSONAJE **Dana Hawthorne**

JUGADOR

ASPECTOS

CONCEPTO PRINCIPAL
Mujer halcón reportera entrometida

PROBLEMA
La curiosidad mató al... halcón

OTROS ASPECTOS
¿Puedo citarle como fuente?

HABILIDADES (Forma Humana)

EXCELENTE (+5)
N.º DE HUECOS: *Empatía, Investigar*

ENORME (+4)
N.º DE HUECOS: *Atención, Conocimiento*

GRANDE (+3)
N.º DE HUECOS: *Carisma, Engañar*

BUENO (+2)
N.º DE HUECOS: *Sigilo, Atletismo*

NORMAL (+1)
N.º DE HUECOS: *Contactos, Interpretación*

ESTRÉS

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| FÍSICO (VIGOR) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| MENTAL (CONVICCIÓN) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| SOCIAL (PRESENCIA) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

ARMADURA, ECT.:

HABILIDADES (Forma Halcón)

EXCELENTE (+5)
N.º DE HUECOS: *Atención, Atletismo*

ENORME (+4)
N.º DE HUECOS: *Puños, Sigilo*

GRANDE (+3)
N.º DE HUECOS: *Investigar, Engañar*

BUENO (+2)
N.º DE HUECOS:

NORMAL (+1)
N.º DE HUECOS:

CONSECUENCIAS

| TIPO | F/M/S | ESTRÉS | ¿USADA? | ASPECTO |
|----------|------------|--------|-----------------------|-----------------------------|
| LEVE | CUALQUIERA | -2 | <input type="radio"/> | |
| MODERADA | CUALQUIERA | -4 | <input type="radio"/> | |
| GRAVE | CUALQUIERA | -6 | <input type="radio"/> | |
| | | | <input type="radio"/> | |
| | | | <input type="radio"/> | |
| EXTREMA | CUALQUIERA | -8 | <input type="radio"/> | <i>Reemplazo permanente</i> |

PROEZAS Y PODERES

| COSTE | HABILIDAD |
|-----------|-------------------------------------|
| -1 | <i>Cambio a bestia (Halcón)</i> |
| -1 | <i>Ecos de la Bestia</i> |
| +1 | <i>Forma humana que afecta a:</i> |
| -1 | <i>Garras</i> |
| -1 | <i>Tamaño diminuto</i> |
| -2 | <i>Velocidad inhumana</i> |
| -1 | <i>Alas</i> |
| -6 | AJUSTE TOTAL DE RECUPERACIÓN |

LA ESCALA

| | |
|------------|----|
| LEGENDARIO | +8 |
| ÉPICO | +7 |
| FANTÁSTICO | +6 |
| EXCELENTE | +5 |
| ENORME | +4 |
| GRANDE | +3 |
| BUENO | +2 |
| NORMAL | +1 |
| MEDIOCRE | +0 |
| MALO | -1 |
| TERRIBLE | -2 |

| | |
|------------------------------|----------------------------|
| NIVEL DE PODER | LÍMITE DE HABILIDAD |
| <i>Con el agua al cuello</i> | <i>Excelente</i> |
| PUNTOS DE HABILIDAD GASTADOS | TOTAL DISPONIBLE |
| 30 | 0 |

8 TASA BASE DE RECUPERACIÓN

2 AJUSTE DE RECUPERACIÓN

PD DE LA ÚLTIMA SESIÓN

