

# KULT



By Parasken

Rosas ardientes





*“- ¡Corre Mathew! - Su voz casi no se oía con el rugido que hace el fuego al devorar las galerías de la mina.”*

*“¿Alguna vez habeis visto el fuego? Es como una criatura viva. Respira, se alimenta y se mueve. Cuando estas rodeado de las llamas puedes ver como se enrosca como largas serpientes de fuego. Lo mas inquietante es el silencio que produce el fuego para luego en un rugido atronador hacerse notar.”*

*“Si no que se lo digan a los pobres infelices que murieron en el pueblo de Toulumne... ¿No conoceis la historia? Pues fue portada de todos los periodicos del pais “Tragedia en California” lo titulo el “New York Times” pero a mi me gusto mas el titular del “Angeles Post”: “18 oct” y una foto de los restos carbonizados de todo el pueblo.”*

*“Lo que mas intrigó a todo el mundo es que los cuerpos se volatilizaron y no se encontro a nadie del pueblo. Mil trescientas personas desaparecieron de la noche a la mañana como si nunca hubieran estado alli. Incluso hay algunos que dicen que el fuego fue solo para cubrir sus desapariciones.”*

## Bienvenidos a Toulumne.

Esta partida esta pensada para un solo jugador. Puede servir como aventura introductoria o para formar parte de una campaña. Lo escribire todo desde el punto de vista de mi jugador y con la consecuencia de que la partida anterior es la titulada “Una rosa para recordar.”

El texto en cursiva son las descripciones de los lugares o cosas que los jugadores ven directamente. Algunas paginas cuentan con ilustraciones para que sirvan de referencia para las descripciones.

### Sinopsis

Los personajes recibirán un mail en el cual se les emplazara a desplazarse hasta la ciudad de Toulumne para resolver un caso. La ciudad esta maldita y desaparecio tragada por la mina que se inundó tras una gigantesca explosion. Habrá pistas sueltas de que algo no marcha bien pero ya sera demasiado tarde.

La persona que contratara a los jugadores es un viejo al cual nunca verán pues esta tumbado en una cama detras de un dosel espeso. Le mandara encontrar a su sobrino que se perdio. Lejos estan los jugadores de sospechar que

el viejo que les ha contratado quiere a su sobrino porque es el unico que no murio en la mina.

### Historia

Hace mucho tiempo Alexander Rea era el alcalde de la ciudad de Toulumne, una ciudad prospera por el carbon que habia bajo sus pies. Las ansias de los propietarios de la mina hicieron que en su interior se trabajara en condiciones deplorables y un dia paso lo que tenia que paso. Una explosion sacudio todo el condado y unas llamas tan altas como montañas se vieron en kilometros a la redonda. Todo el pueblo desaparecio de la noche a la mañana y solo una persona de todo el pueblo se salvo. Cuando volvio al pueblo entro en el purgatorio de todo el pueblo y ahora es inmortal... pero no es un regalo, es un infierno en vida. Si consiguen que esa persona muera las almas de todo el pueblo serán redimidas y así volverán al ciclo. Solo otro mortal de fuera del pueblo puede hacerlo y ese es el cometido de los jugadores. Lo que nadie sabe es que si Alexander Rea se hace con el alma de su sobrino ejecutara un ritual para salvarse solo a si mismo.

## Capitulo I: La bella Toulumne

*“El paisaje se iba haciendo cada vez mas montañoso y mas verde. El invierno se acercaba pero los vientos humedos del pacifico hacian que no fuera tan severo como en otras partes del pais. El interior del taxi que cogiste en la puerta de tu casa huele dulzon y algo mareante por eso hace kilometros abriste la ventanilla.”*

*“Hace unos kilometros que dejaste atrás la interestatal 108 y entraste en una carretera mas estrecha pero bien asfaltada. El viento es algo mas calido y el olor dulzon se cambia por un olor a chimenea que te hace sonreir. Miras el e-mail que te escribio Alexander Rea otra vez imaginandote que caso te tocara esta vez. Dejas a un lado la carpeta y vuelves a concentrart en la carretera.”*

*“Una espesa niebla oculta el paisaje y vuelve el mundo de un infinito blanco al tiempo que notas que el taxista aminora la marcha. Ves un pequeño cartel que muestra un “Bienvenidos a Toulumne. Poblacion 2381 hab.” pero algun vandalo ha tachado la mayoria de los numeros con spray. Las calles parecen fantasmagorica (con sexto sentido mientras un escalofrio te recorre la espalda) a pesar de que las luces de algunos comercios estan encendidas.”*

*“El taxi para ante una pequeña mansion de ladrillos rojos con la luz del porche encendida. Todo parece muy tranquilo y una suave brisa mece las lamparas de la entrada. Tras pagarle al taxista este se marcha y ves como sus luces traseras convierten la niebla en una bruma sanguinoleta. El ruido del motor ya casi ahogado por la niebla muere con el sonido del timbre de la puerta de la casa.”*



*“Con un suave sonido la puerta se abre, dentro huele a galletas recién hechas y a una comida deliciosa. Tras la puerta un hombre bajo con gafas y un poblado bigote te da la bienvenida. Su pelo peinado hacia un lado y sus*

*gafas redondas te hacen retrotraerte al siglo pasado y eso te hace esbozar una sonrisa.”*

*“-Bienvenida a la morada del señor Alexander Rea, antes de verle ¿le importaria seguirme? Me gustaria tratar de unos asuntos con usted señorita Cartson.”*

*“Su forma de hablar es muy cortes pero hay algo en el que no te gusta, es muy estirado, pero no es eso... lo sigues con recelo.”*

Es normal que sienta recelo pues en realidad es un nefarita que esta alli para cuidar de todos los habitantes del purgatorio. El puso la condicion de la liberacion del pueblo y ahora mismo actua como arbitro de este juego estúpido. Por supuesto quiere que los personajes ganen y esta evaluando la situacion, los jugadores pueden ser los que condenen a todo el pueblo o puede que sean mas almas para torturar... todo depende de las habilidades que demuestren.

Basicamente de lo que hablaran es que el señor Rea esta muy enfermo y no admite ningun contacto fisico. Esta recluso en su cama y tampoco puede darle la luz directa. Que por favor hable bajo y que no canse demasiado a su anfitrión. Tambien le dice que si necesita cualquier cosa por favor acuda a él y le brindara toda la ayuda que precise.

### La conversacion

*“La habitacion del señor Alexander Rea esta a oscuras solo la suave luz de la chimenea da luz a la estancia. Toda la estancia esta llena de libros y en la zona opuesta a la chimenea sumergida en las tinieblas una cama con un pesado dosel se levanta hasta el techo. El olor a madera quemada esta presente y enmascara otros olores menos agradables. El eterno “bip” del monitor cardiaco resuena como campanas y esta acompañado por el suave caer de una gota de suero en la vía.”*

*“-Señorita Cartson por favor, tome asiento. - Su voz es apagada casi quebradiza y apenas has visto algo moverse tras el dosel pero entornas los ojos y ves la sombra de una mano que te señala una silla en el centro de la habitacion ¿Antes estaba ahí?”*

*“Al sentarte escuchas el crujido de la madera y sacas un pequeño bloc de notas al tiempo que sonries. Tomas aire para hacer una pregunta pero su voz te interrumpe. “-Lo primero es lo primero, gracias por venir señorita Cartson. Es un placer tenerla en el pueblo y lamento no poder acompañarle en su investigacion, en mi juventud fui un investigador aficionado.” Mientras habla te das cuenta de que tu sombra se proyecta en el dosel haciendo que la cama esta aun mas en las sombras.”*

Alexander Rea le pedira a los jugadore que encuentren a su sobrino Mathew Norton. Se ha escapado, sabe que no ha salido del pueblo y que le urge tenerlo por la fragilidad de su cuerpo. Sabe que alguien del pueblo lo oculta y que es libre de andar por donde quiera, el jefe de policia esta a su entera disposicion.

Lo que el jugador no sabe es que el jefe de policia es un azgul que sirve desde hace muchísimo tiempo al señor Rea y que tene ordenes de encontrar Mathew para llevarlo ante su amo y que este se pueda librar del purgatorio. Tambien le dara la direccion de su sobrino en el pueblo y tambien el bar donde iba normalmente Alli

alguien tiene que haberlo visto.

Adjunto mapa para que el jugador pueda moverse por el pueblo.

### **Apartamento de Mathew Norton**

*“El apartamento de Mathew parece el típico apartamento de un soltero universitario, todo esta tirado por el suelo y apenas tiene muebles. Un monton de papeles estan esparcidos por el suelo.”*

No hay mucho es un apartamento de una sola habitacion. Pero hay pistas.

Si el personaje tiene criminología y saca la tirada se dara cuenta de que el apartamento ha sido registrado y que luego han intentado parecer que es solo desorden.

Si el personaje tira buscar encontrara dos resguardos para el cine. La película es “noviembre dulce”. Si saca otra tirada de buscar vera que nevera esta llena y perfectamente ordenada.

Los papeles estan llenos de dados y de dibujos. Si el personaje trata de averiguarlos necesitara una tirada de quimica para saber que muchos de los datos se refieren a un gas inflamable. Si tiene geologia o en su defecto ciencias naturales podra ver que los papeles son estudios de que bajo el suelo del pueblo hay tres grandes capas: La primera es carbon de la mas alta calidad, la segunda es un cumulo de gas inflamable y la tercera es un lago subterraneo. Los datos hablan de velocidad de excavacion, de resistencia de materiales... datos tecnicos en general.

### **La comisaria**

*“La pequeña comisaria esta abierta, dentro puedes encontrar a un joven imberbe lleno de granos que limpia su arma con descuido. Un olor a puro y un denso humo llenan el ambiente. Una puerta justo detras del joven lleva el cartel de “celdas”, a tu derecha una puerta de cristal lleva la inscripcion de “Sherif Sherrinton”, a tu izquierda una sala con una cafetera que aun humea.”*



Supongo que aquí solo viene a presentarse. EL Sherif recibira a los jugadores encantados y les dira que esta a su entera dispocicion. Siempr estara fumando y eso es para disimular el humo que como azgul siempre expulsa.

Les sacara el expediente de Mathew y les dira que es un joven con algunos arrestros, nada grave: embriaguez, escandalo publico, rellerta, vagancia y cosas por el estilo. Les dira que era un joven prometedor y con un futuro en la mina del pueblo pero que echo su carrera a perder. Era ingeniero de minas.

### **Bar Long Mine**

*“El ambiente opresivo del bar es algo abrumador. Las pequeñas luces de neon solo hacen que la sala parezca mas pequeña y tras la barra un joven esqueletico, con mas pinta de drogadicto que de camarero sirve copas a tres hombres gordos y grasientos. El humo del tabaco envuelve todo y puedes ver como tres personas mas agitan billetes de dólar a una chica que baila encima de un pequeño escenario. La musica machacona hace la estampa aun ams rara mientras la mujer se quita ropa y se acerca para recoger los pobres billetes.”*

Aquí la informacion sobre Mathew es poca pero le diran que antes salia con una de las chicas, Jennnifer que hoy no ha venido a casa y por eso Bambi esta haciendo doble turno.

Si los personajes hacen una tirada de Percepcion veran que la tal Bambi tiembla mas que una hoja y que en sus brazos las señales de abuso de drogas son algo evidente.

Si los personajes les piden registrar la taquilla de Jennifer tendran que ser muy convincentes, un persuadir con un efecto de 5 o algo que se les ocurra. Cuando lo consigan descubriran: La direccion de Jennifer que es Willow Ave esquina con Oak street. Segundo descubriran una foto de ella y Mathew a las puertas de una mina.

## **Capitulo II: La no tan bella Toulumne**

Ahora los personajes comenzaran a ver la cara menos amable de Toulumne. El nefarita ha decidido empezar a romper la normalidad en el pueblo. Algunos perros del infierno sueltos por aquí y por allí. Algunas cosas que parecieran sacadas de peliculas de terror y luego no son.

Pero a todo el pueblo se les ha escapado el mendigo es un ser que no se sabe de donde viene y que podra contarle a los jugadores lo que ha pasado realmente. A el le dedicaremos un apartado mas tarde.

Primero vamos a donde vamos.

### **Bon Apetit**

*“Tras las primeras averiguaciones el sherif les dira que es tarde y que les va a invitar a comer al “Longhom steakhouse” el mejor asador de la ciudad.”*

Si los personajes dan negativas el Sherif les dira que el señor Rea le ha pedido que cuide de ellos y que ahora deben comer.

*“El Longhom es un lugar acogedor, con los tipicos manteles de cuadros rojos y las pequeñas velitas. Algunas*

personas comen y beben en una mesa mientras dos bebes juegan a sus pies alegremente. Un poco de musica country suena en la radio y el ambiente parece alegre. Una camarera de generosos pechos y un aun mas generoso escote se acerca con una jarra de café.”

“-Buenos dias sherif ¿Que le pongo hoy? - Su voz es agradable y su sonrisa contagiosa - ¿Y a ti encanto? - Pregunta volviendosete”

Los jugadores tendran en la mesa el plato que hayan pedido y con una pinta mejor de lo que han visto en su vida. Ni en un restaurante de cinco tenedores lo presentarian tan bien, pero pronto se les cortara el hambre.

“Un coche dobla la esquina lanzando un destello que te ciega por un momento, los ojos te duelen y parpadeas y por un rato el mundo desearias no haber visto nada: La decoracion hogareña es sustituida por alambre de espino y la pintura por manchas de sangre. Por las cristalerias puedes ver como de unas naves inmensas, con altas chimeneas a las cuales se encaminan miles de hombres flacos y maltratados. Los alegres comensales que bebian y comian te das cuenta de que son versiones grotescas de gente sin ojos que con uñas metalicas descuartizan a un pobre hombre que no hace mas que gritar y debatirse Atado a la mesa por alambre de espino, se le clava en las muñecas y en la frente regando la mesa con sangre a borbotones. Los dos niños que jugaban a su lado son criaturas recubiertas de una sanguinoleta baba que se pelean por un trozo de carne con bocas de un millar de dientes. Delante de ti el sherif es una criatura totalmente oscura con la cabeza envuelta en una nube de humo que se encorva para no tropezar con el techo. La camarera parece una informe masa de carne blanda que se arrastra vertiendo con su jarra un liquido mas parecido al aceite que al café. Por miras a tu plato y ves un trozo de un costillar humano repleto de gusanos que se arrastran haciendo que la carne aun parezca que late.”

Tirada de EGO como la copa de un pino y que se preparen para otra tirada de CON ya que lo que han visto no es muy agradable y pueden echar hasta la ultima papilla.

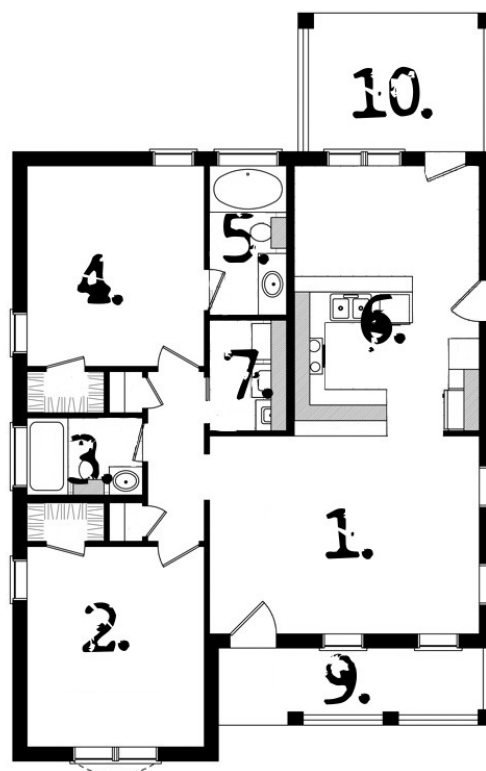
Despues de esto es normal que los jugadores esten algo paranoicos y que quieran seguir investigando para ñargarse cuanto antes del lugar. Aunque puede que los jugadores quieran dejar el trabajo y salir corriendo de alli diles lo que sea para que se queden.

Las dos unicas pistas que tienen son la casa de la chica y la mina.

### La casa de Jennifer

“La casa de Jennifer esta en la zona sur del pueblo y es una pequeña casa de una sola planta con la tipica valla blanca alrededor. La niebla te deja ver que en el patio trasero un enorme arbol da sombra y se levanta majestuoso.”

Aquí hay alguns pistas y luego viene una persecucion con lo cual quiero dar mas ambiente asi que describire una a una las habitaciones con lo que se puede encontrar en ella.



1. “Al abrir la puerta puedes ver un salon espacioso iluminado por la luz que se cuela por las ventanas. Un enorme sofa, una tele, una pequeña mesa en la entrada y una mesa baja son los unicos muebles que encuentras y desde donde estas puedes ver la cocina y el pequeño distribuidor a la izquierda.”

Si los jugadores hacen una tirada de buscar los personajes encontraran una nota formada por Mathew. “Nos veremos donde hay muchos pero nadie mira.”

2. “Dejando atrás el distribuidor das con un dormitorio con un gran ventanal al jardin delantero. El cuarto tiene una cama deshecha y unas mesitas de noche.”

Si los jugadores hacen una tirada de buscar en el armario descubriran que no hay apenas roba y en las mesillas de noche igual.

3. “La luz parpadea hasta que el tubo fluorescente cobra vida e ilumina con el zumbido caracteristico un baño completo.”

No hace falta que busquen si han descubierto la falta de ropa. No hay ningun producto de higiene.

4. “Este dormitorio da al jardin trasero bajo la sombra del gran arbol. En este cuarto hay una cama pequeña y un pequeño armario con miles de articulos de pintura. El armario esta lleno de lienzos y fotografias.”

Los lienzos son de arte moderno, con composiciones de colores y formas. Uno parece un amanecer pero la luna esta en todo lo alto llena como un gran queso de bola.

Las fotografias son de Mathew y de naturaleza.

Si el personaje hace una tirada de Per con un

efecto de 5 podra ver a una persona observando desde el patio trasero.

5. *“La luz parpadea hasta que el tubo fluorescente cobra vida e ilumina con el zumbido característico un baño completo.”*

Lo unico que hay aquí son pinceles y productos para limpiar y pintar.

Si el personaje hace una tirada de Per con un efecto de 5 podra ver a una persona observando desde el patio trasero.

6. *“La cocina esta limpia y todo es de un color madera precioso. Hay unos cuchillos en la encimera y la nevera medio abierta.”*

La nevera llena.

El cuchillo de la encimera esta mojado, recién mojado.

Si el personaje hace una tirada de Per con un efecto de 5 podra ver a una persona observando desde el patio trasero.

7. *“Tras la pequeña puerta corrediza una lavadora y una secadora aun permanecen encendidas. Un cesto de ropa doblada espera para ser planchada.”*

La ropa doblada aun esta caliente.

8. xx

9. *“El pequeño porche esta cubierto con arriates llenos de plantas, pero ninguna flor. Tambien hay una silla y una mesa donde hay un vaso de cristal vacio.”*

10. *“Al salir al jardin trasero puedes ver lo enorme y magnifico que es el arbol que da sombra a la casa. Casi parece inclinarse sobre la casa. El cesped esta cuidado y hay un pequeño columpio.”*

## Persecucion

Los personajes tendran que correr detras de una figura que corre a toda pastilla por la ciudad. Haz tiradas de deporte. De vez en cuando los jugadores tendran que hacer una tirada a suerte sobre lo que pasa, como esquivar a unos niños jugando o a unas ancianitas.

Tira un dado de seis para ver que pasa, pero solo hazlo si los jugadores y el perseguido (Mathew) empatan en una tirada de deporte. Mathew ira directamente al cementerio. Una vez allí si el sherif les acompaña este se negara a entrar.

1. *“Corres detras del desconocido pero en ese momento ves como un pelota pasa entre los dos y delante tuya un niño te mira con ojos desorbitado.”*

Tirada de esquivar para no comerse al niño.

2. *“Tras un tiempo corriendo ves como un coche pega un frenazo para no atropellar al desconocido. Decides saltar por encima del capo del coche para poder seguir su ritmo.”*

Tirada de acrobacias o AGI a menos cinco para conseguirlo.

3. *“El desconocido salta una cerca que detras hay un desnivel considerable. El amolda el cuerpo a*



la caída.”

Una tirada de Saber caer o sufrir una caída de dos metros.

4. *“Comienzan a cruzar entre los dos un grupo numeroso de personas. Debes estar atento para no perder de vista tu objetivo.”*

Tirada de Percepcion para no perder de vista a Mathew

5. *“Al pasar cerca de un arbol dobla una rama a su paso que cuando suelta va derecha a tu cara.”*

Tirada de esquivar o sufrir un rasguño.

6. *“Al llegar a la esquina ves a un hombre anuncio hacer girar su letrero a toda velocidad justo delante tuya.”*

Tirada de esquivar o sufrir una herida leve.

Si Mathew es atrapado pedira a los jugadores que le lleven rapidamente al cementerio y que allí hablara todo lo que quiera. Ademas dira que tiene una persona que explicara la situacion. Si el sherif les acompaña este se negara y puede que tengan un problema con la ley. Si no es así los jugadores llegaran al cementerio.

## La mina

Esto es solo un callejon sin salida, en la mina no hay nada y el sherif no les dejara entrar por dos razones: uno porque es un laberinto enorme y es muy facil perderse (ademas es un camino para llegar a metropolis a traves del dedalo) y ademas porque en la entrada duermen los habitantes de la ciudad que peor aspecto tienen.

## Capitulo III: La verdad sobre Toulumne

Este capitulo consta de tres partes: El jardin del silencio, las flores impias y Adios Toulumne.

### El jardin del silencio

Ya sea persiguiendo a Mathew o por lo que el dice una





vez lo atrapen los jugadores terminaran llenfo al cementerio. Aquí encontraran al mendigo que explicara toda la historia de Toulumne y los jugadores deberan decidir que hacer.

*“El cementerio parece abandonado y consumido por la naturaleza. “La naturaleza siempre recupera lo que le robamos” no sabes de quien era esa frase pero ha resonado en tu mente. Las lapidas cubiertas de verdin son ahora casi ininteligibles y muertos sin nombres descansan bajo ellas. En un pequeño cementerio hay tantas lapidas que parecen amontonadas, el pueblo es viejo.”*

*“A la espalda de un viejo mausoleo que ha visto tiempos mejores puedes ver como un hombre que envuelto en telas negras dibuja en la vieja pared semiderruida. Al verte te mira con unos profundos ojos azules y se rie al tiempo que te dice:*

*-¿Has comido en el pueblo?*

*“Te das cuenta de que tienes un hambre atroz y ves que en el fuego hay un caldero de hierro antiguo puesto sobre el fuego. Dentro un estofado de carne burbujea llenando el aire de un aroma embriagador.”*

Si los personajes comienzan a preguntarle por los dibujos que hace este les contar la historia de todo el pueblo.

*“En este pueblo ha pasado lo mismo que en todo el mundo... Hace mucho tiempo el pueblo estaba dominado por una sola persona. Esa persona era dueño y señor de todo y de todos los que habitaban el pueblo. Pero un dia algo paso, un desastre y todo el pueblo quedo destrozado. El dueño y señor del pueblo monto en colera pues todos sus sirvientes estaban destrozados, todos menos uno. Ese uno no podia ser dañado por sus sirvientes y todo daño que se le produjera se reflejaria en el señor. El señor cayó enfermo de tanto daño que se le produjo a Ese uno que no esta dañado y durmio. Al despertarse vio que sus habitantes ahora tan solo servian a sus instintos y urdio un plan para traer gente de fuera para atrapar a Ese uno que no puede sufrir daño y llevarlo a donde se miente con las manos juntas.”*

Si los personajes van con Mathew el le contara que estaba planeando irse con su novia Jennifer, pero que ellos la encontraron antes de que se reuniera con el y que se la llevaron a la iglesia. Tiene que ir a salvar a su novia.

Si los jugadores no estan con Mathew este estara en manos de Alexander Rea y estara ya en la iglesia preparando el rito para salvarse solo a si mismo volviendo al mundo real.

Ahora hay tres salidas: Los jugadores liberan a Mathew y salen con el y su novia fuera de Toulumne. Los jugadores matan a Mathew liberando al pueblo del purgatorio. Tres Alexander Rea termina su ritual y los personajes son expulsados del purgatorio. Sea como sea toca ir a rezar.

### **Las flores impias**

Ya sea con o sin Mathew, o teniendo que rescatar a Mathew o a su novia las cosas iran mas o menos de la misma forma.

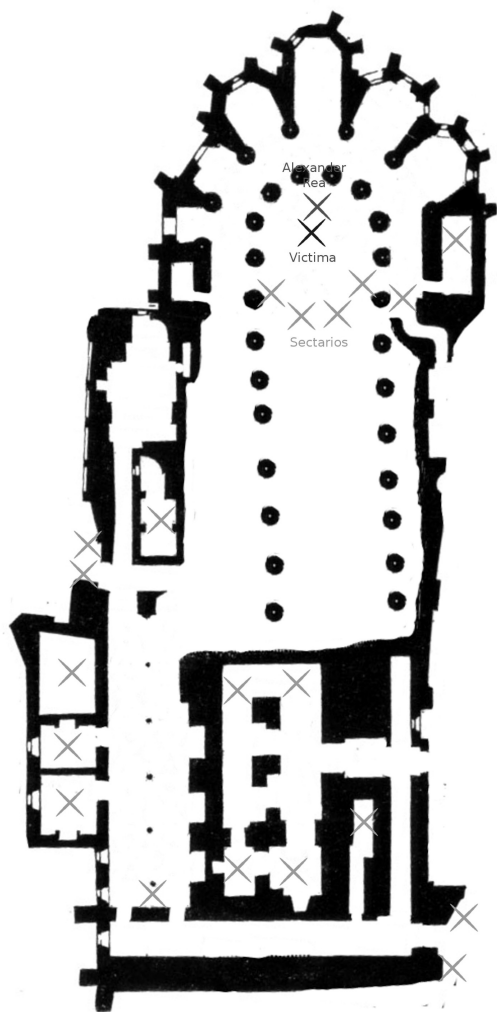
Dentro de la iglesia habra unos veinte seguidores los demas o son pasto de los nefaritas o estan tan hechos polvo que a Alexander Rea no les sirve. Los veinte servidores son humanos normales, salvo porque no mueren. Sufren dolor y caen inconscientes pero no pueden morir ya que estan en el infierno, todos van armados con estacas de madera (lo tomaremos como bates de baseball) y Alexander Rea estara envuelto en un sudario blanco a punto de asesinar o bien a Jennifer o bien a Mathew.

*“Cuando miras te das cuenta de que en el centro de la ciudad una enorme mole de piedra se levanta. Es imposible que no hubieras visto esa construccion. Una nube de incienso sale por las puertas como el humo de los escenarios y desde dentro surgen canticos acompasados.”*

*“En el interior los techos se pierden en una oscuridad extraña que parece palpar con el cantico de los reunidos. Toda la sala esta iluminada con antorchas que cuelgan en las columnas.”*

Los jugadores no disponen de todo el tiempo del mundo. Cuando entren cuenta con unos treinta minutos para que el cuchillo que sostiene Alexander Rea entre sus dedos segua la vida de su victima. Los jugadores no se podran entretener mucho. Si ves que se entretienen mucho por que el combate les puede haz que aparezca el mayordomo para ayudarles y el se encargara de todos los

sirvientes mientras el jugador puede encargarse de Alexander Rea, un esgrimista bueno... enfermo pero bueno.



Da a los jugadores manga ancha si quieren buscarse las formas para evitar el combate. Me encanta la inventiva de los jugadores en cuanto a la entrada de lugares cerrados.

#### Epilogo: Adios Toulumne

Una vez rescatado Mathew o rescatada Jennifer o terminado el ritual del señor Rea Toulumne se desvanecera como un mal sueño y el jugador se encontrara a orillas de un lago.

*“Abres los ojos confusa por todo lo que ha pasado y ves como un hombre te mira preocupado. “¿Señorita, se encuentra usted bien?” (Si ha escapado con Mathew y/o Jennifer: Miras a tu lado angustiada por los dos jovenes y alli estan mirandote sonriente.) “Sera posible muchachos, ¿es que no sabeis que el lago Toulumne es muy peligroso? Debajo de las aguas se encuentra la vieja mina que se trago el pueblo... a saber cuantos kilometros de galerias y recovecos hay ahi abajo para que se creen corrientes.” Es un guardabosques que os mira con cara de enfado... “Anda os llevare hasta Sonora.”*

Si alexander Rea sigue en Toulumne

*“Al alejarte del lago casi parece que llegas a atisbar*

*el contorno de las calles del Toulumne y como el rostro colerico de Alexander Rea te grita por haberle condenado por toda la eternidad.”*

SI Alexander Rea a escapado

*“Al alejarte del lago sientes ese frio sabiendo que un desalmado a esquivado el merecido castigo. Solo puedes pensar en Mathew y en el resto de los habitantes de ese pequeño pueblo.”*

Si el personaje es quien mata a Mathew

*“Al alejarte del pueblo una sensacion calida invade tu cuerpo, has dado descanso a todo un pueblo. Casi puedes ver sus rostros sonrientes elevandose... todos menos el de alexander. Aun puedes ver cuando el pueblo comenzo a desvanecerse como el brazo de Rea era sujetado con grilletes surgidos de ninguna parte.”*

#### Puntos de experiencia

- 5 puntos de experiencia por haber jugado
- 2 puntos de experiencia por interpretacion
- 2 puntos si se da cuenta solo del montaje en casa de Mathew
- 1 punto según su interpretacion tras el flash de la realidad en el restaurante.
- 2 puntos si pilla a Mathew en la carrera
- 3 puntos de experiencia si entra en la iglesia sin armar follon.
- 1 punto por rescatar a Jennifer
- 2 puntos por rescatar a Mathew
- Si salva a Mathre y a Jennifer +10 de desequilibrio
- 3 puntos de heroe.

#### Notas de juego

Mathew tiene deporte 12, Combate sin armas 10 y pistola 7.

Alexander Rea tiene esquivar 12, Esgrima 15, y alguna otra habilidad que se precise en el momento..

Los sectrarios tiene todas las habilidades y caracteristicas que necesiten a 10, pero sus mentes son muy fragiles. Cuando sufran herida deberan hacer una tirada de EGO que solo tienen 5 o caer en un miedo irracional al dolor.

El sherif tiene las caracteristicas de un azgul vease en el libro basico.



Aplicaciones

Lugares

Sistema

Hotmail - V:cartson@hotmail.com - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

Página de ... 404 Error P... #Eve Rale Rare Clocks Horror tales Alchemist Nicolas Fl... MSN Hotmail Nueva pes...

Windows Live™

Hotmail (735) Messenger SkyDrive | MSN

Hotmail

Entrada (735)

Carpetas

Correo no deseado (20)

Borradores (8)

Enviados

Eliminados (42)

Alquimia

Familia y amigos (310)

personales (12)

pisos

tania

tienda (27)

Nueva carpeta

Vistas rápidas

Documentos (157)

Fotos (58)

Marcados (1)

Nueva categoría

Messenger

Invitaciones de 23

Iniciar sesión en Messenger

Página principal

Contactos

Calendario

Ahora

Hotmail

Descargas

Nuevo | Responder | Responder a todos | Reenviar | Eliminar | Correo no deseado | Limpiar | Marcar como | Mover a | Categorías |

Necesito su ayuda

Alexander Rea

Para Violet Cartson

18/10/2009

Responder

Estimada Señoría Cartson:

He visto su brillante actuacion en los periodicos en la resolucion unos atroces crímenes que han sucumbido a todo el mundo. Desde nuestro humilde pueblo hemos escuchado de sus hazañas y ahora le pido que por favor atienda las suplicas de este viejo, en sus ultimos dias y le ayude a resolver un crimen. Por favor venga a verme en mi finca a las afueras de la ciudad de Toullume y en persona le explicare el asunto con mas detenimiento.

Siento el misterio pero mi salud ya no es la que era y me cuesta mucho permanecer delante de una pantalla. Por favor acepte mi invitacion. Si al final decide no ayudarme lo entenderé y le pagare con gusto el desplazamiento hasta aqui y todos los gastos.

Su seguro servidor

Alexander Rea

PD. Tambien me gustaría que echara un vistazo a mi coleccion de libros antiguos, quizas alguno sea de su agraso.

Volver a mensajes

Opciones

Violet cartson

perfil | cerrar sesión

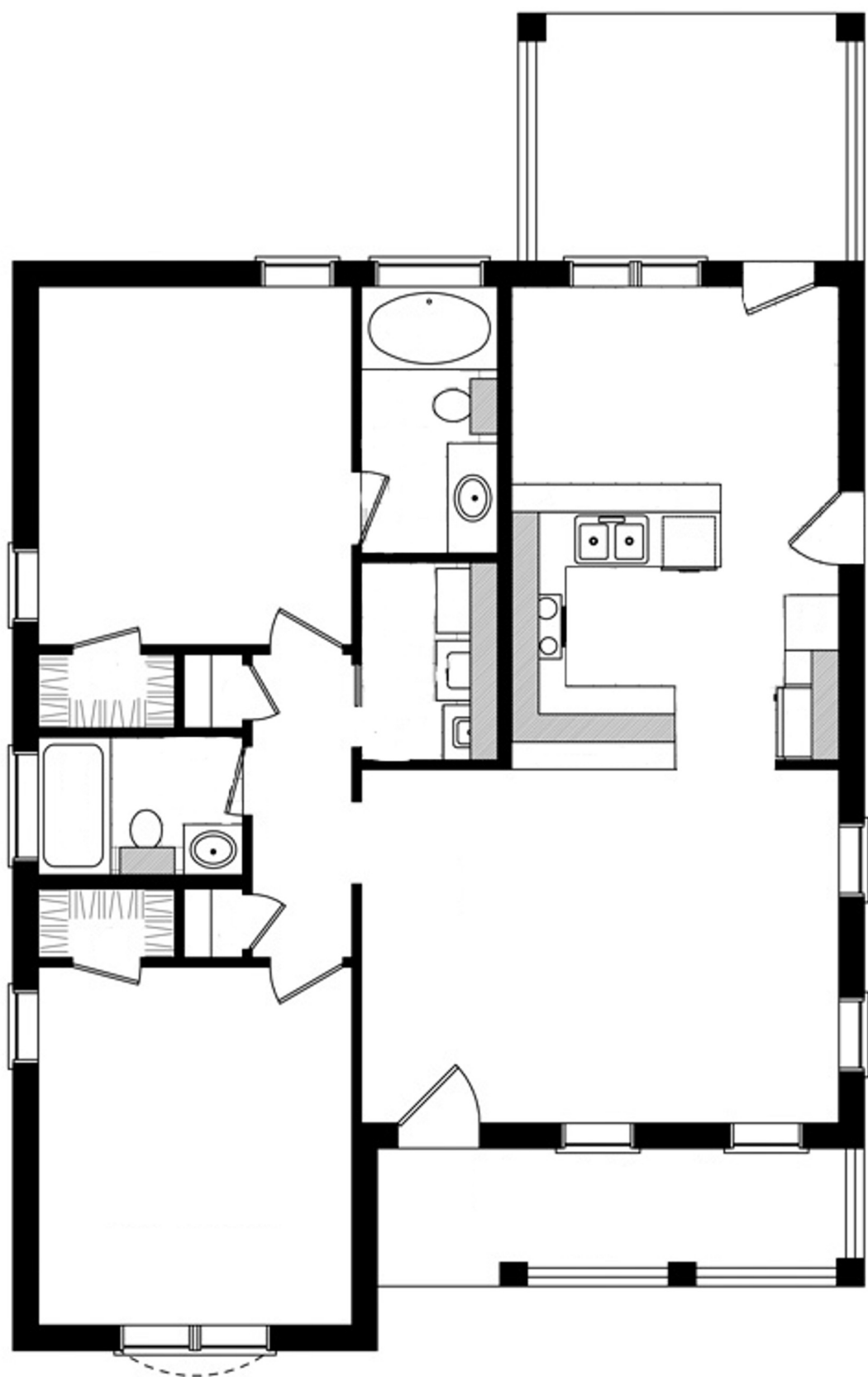
Cerrar anuncio

Gestión anuncios

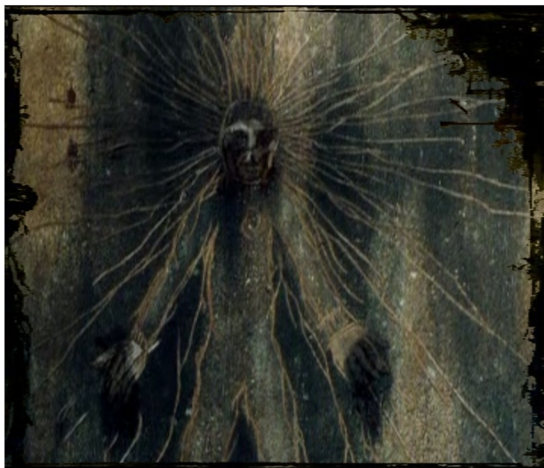




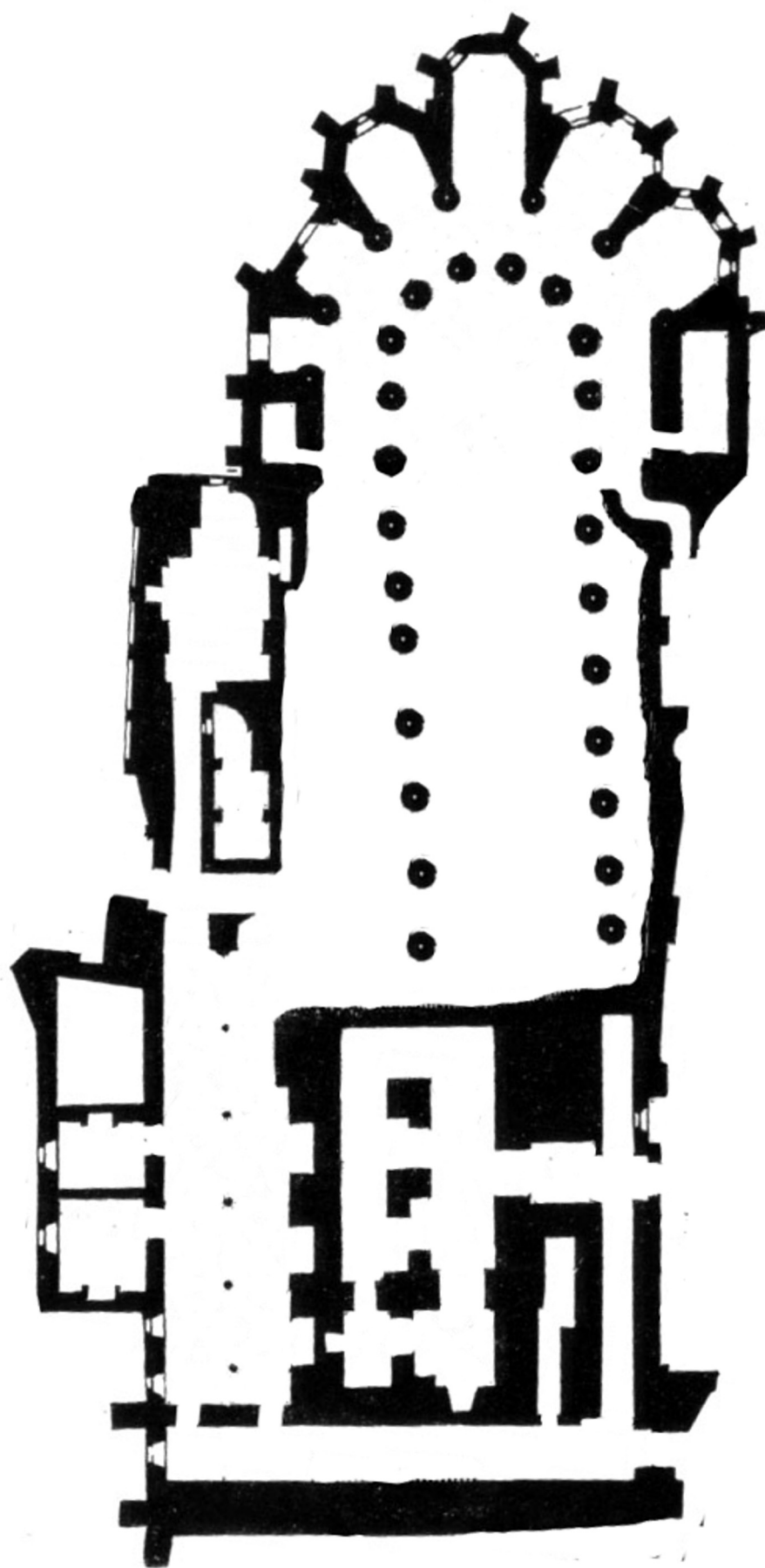








- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.





Hasta las escenas mas  
bucolicas pueden no  
ser lo que parecen. En  
el pequeño pueblode  
Toulomne hace mucho  
se desato una  
tragedia, hoy nadie la  
recuerda y solo los  
muertos la reviven  
otra vez.



Este modulo esta  
pensado para jugarlo  
en el pequeño pueblo  
de Toulumne.  
Con material a todo  
color para  
ambientarlo.

