

## UN PUEBLO EN LA MONTAÑA

Octubre de 1879 - Provincia de Alberta, Canadá.

El frío intenso de una madrugada sin luna atenaza los prados al pie del Monte Robson. Un viento gélido y terrible ulula y hace temblar los abetos que rodean los rocallosos y escarpados senderos que convergen en Rookpeak, una pequeña y paupérrima villa maderera que aún hoy espera la promesa del ferrocarril. A pesar del viento, puede olerse desde la distancia el caleidoscopio de hedores que llega de detrás de la empalizada. Huele a olvido, nostalgia y rencor; pero sobre todo, a miedo. Un miedo contenido, difícil de entender, un miedo que ya se ha convertido casi por completo en una mezcla de rabia y frustración. Solamente algunos relinchos aislados rompen el total silencio que ha tomado el valle. Hoy, ni los coyotes osan aullar.

Varios forasteros han acabado por dar con sus huesos en la villa esta misma noche. Son desconocidos entre ellos y se encuentran por primera vez en las puertas de la empalizada. Un sereno hace guardia tras el portón, los recibe con voz hosca pero no da mayores problemas para abrir. La nieve medio derretida ha convertido a Rookpeak en un lodazal. Unos cuantos candiles colgados de varios postes iluminan mortecinamente las calles, muertas y vivas a la vez. Unos pocos edificios construidos en sólida madera destacan sobre la mayoría de charolas mal erigidas con restos de materiales descartados.

Un rumor a voces no tardará demasiado tiempo en llegar a sus oídos: un extraño pasó por el pueblo hace un par de días dejando a todos sus habitantes profundamente alterados...

### CREACIÓN DE PERSONAJES FAE

Cada PJ representa un paradigma de personalidad que quedará reflejado dentro del Concepto Principal o en un Aspecto.

#### Preguntas para las protagonistas

¿Qué quieres dejar atrás? Complicación

¿Qué estás buscando desesperadamente? 1 Aspecto

¿Qué llevas siempre contigo? 1 Aspecto de objeto (opcional)

¿Qué deseas encontrar en Rookpeak? 1 Aspecto de escenario

Estrés: 1 casilla de físico y 1 casilla de emocional (se recupera tras cada escena).

### REGLAS DE ESCENARIO

◆ El escenario es una materialización del subconsciente, trata las anomalías del subconsciente como a un personaje más y dale habilidades relacionadas con estas como: deja vu, fata morgana, fantasmagoría, realidad distorsionada... que usarás para atacar a las protagonistas. Puedes jugar con complicaciones como *débil ante el peso de la razón* y aspectos como *niebla persistente* que invoquen algo que está continuamente presente en el escenario.

◆ La idea es que el pueblo responda a las particularidades de cada protagonista, crea Aspectos relacionados con las protagonistas y repártelos entre la escena, localizaciones y personajes secundarios.

◆ Los PJs van a acabar enfrentados entre sí, en principio sólo debe sobrevivir 1, la persona-



lidad que se va adueñar del control. Desvelando el truco en una escena final.

♦ **Cualquier** participante puede “cortar” la escena para saltar a una nueva si se ha estancado la narración. Esta mecánica requiere de un acuerdo previo con toda la mesa para el uso de una palabra clave que no rompa la inmersión.

♦ **Si** hay jugadoras ausentes en una escena, el DJ puede darles el control de un PNJ o hacerlas partícipes en el control narrativo haciéndoles preguntas sobre rasgos de la escena.

♦ La iniciativa se basa en el sistema **Balsera Style**.

## PERSONAJES SECUNDARIOS

En este escenario no vamos a hablar de malos ni de buenos. Cada actor de esta obra tiene su agenda y sus intereses y los personajes no tienen que guiarse por ninguna moral aleccionadora para escoger sus bandos. Sin embargo, pueden usar su rasgo de personalidad dominante si se sienten perdidos.

**Usad personajes espejo:** Pnj que generan un reflejo de los PJ, bien replicando sus mismos rasgos de personalidad e impulsos; o bien enfrentándolos con sus contrarios. Más adelante encontraréis varios ejemplos de personajes no jugadores que podéis convertir en personajes espejo. Aquí tenéis un par de ideas para convertir en reflejos de alguna jugadora, que crezcan con ella y con sus actos y decisiones:

**Barren Whites:** El director de la Compañía Ferroviaria, dicen que ha venido a supervisar personalmente los avances de la construcción de las vías que deben llegar al pueblo y la futura construcción de la estación de Rookpeak. Tiene contactos entre los altos mandos del ejército, políticos en el bolsillo y el ojo puesto en cualquier fuente de bienes naturales que puedan engrosar sus ganancias.

**Lian Xin:** Nadie conoce exactamente la verdadera identidad de Lian Xin, pero se la conoce como la señora del crimen organizado chino y la Cabeza de Dragón en el oeste. Se enriquece tanto con la trata de blancas como con el tráfico de opio. Entró en contacto con Barren Whites para ofrecerle mano de obra a buen precio y ahora mismo ambos ven el ferrocarril como un medio perfecto para mover el opio por el país.

**Las Sombras:** cuando un jugador interprete una emoción intensa de su personaje, podéis crear una sombra de esa emoción que asaltará a los protagonistas. Considérala como un Peligro si pretende dañarlos o un Obstáculo si no va a dañarlos:

Escala | Nombre-Concepto | Daño

♦ **Los** antagonistas y secundarios: Su objetivo es tanto iniciar y dinamizar escenas y tramas como confrontar a las protagonistas con sus luces y sombras. Busca que los Pnjs azucen, enfrenten o sirvan de catarsis a las emociones, personalidades y agendas de los Pjs. **Al final podrás encontrar algunos amigos o enemigos de ejemplo.**

## LOCALIZACIONES

Las localizaciones tienen una motivación, representan tentaciones que intentan dominar a los protagonistas: ¿Para qué ha aparecido esa localización en el subconsciente? **Más adelante tenéis unas pocas para que os sirvan de inspiración.**



## CLICHÉS

El género western suele estar cargado de tópicos que sirven para estructurar sus historias (el asalto a una diligencia, duelos, atracos, venganzas por territorio, cuatrereros, el asesinato de los habitantes de una cabaña... Escoged uno o más clichés o cread uno propio para iniciar escenas y arcos argumentales de forma rápida.

♦ **El duelo** Hay una cuenta pendiente entre dos Pjs o entre un Pj y un Pnj. Solo existe un modo de saldarla.

♦ **La proposición** Un Pnj relacionado con la autoridad ha reconocido el pasado criminal de una o varias Pjs. Va a proponer a otro protagonista que les tienda una trampa para acabar con ellos.

♦ **El atraco** Hay un rumor extendido en Rookspeak: en el banco se hallan las escrituras y bonos del anciano general Thomas Andrew Stevens.

♦ **Los cuatrereros** Un grupo de bandidos está cruzando la ruta entre las Rocosas y, de paso, asolando la zona. Una víctima (o cebo) que ha logrado sobrevivir consigue llegar y dar el aviso de que se están dirigiendo a Rookpeak.

♦ **La diligencia asaltada** Una caravana ha sido asaltada y sus viajeros pasados a cuchillo. Entre los cuerpos falta el de la nieta de Rebeca Grol, la dueña de la oficina postal de Rookpeak. Los asaltantes se han tomado muchas molestias para que la matanza parezca obra de los nativos de la zona.

♦ **El concilio** La Coronel Ferrow obrece una cuantiosa recompensa por asaltar y destruir el poblado de los *mohawk*, un asentamiento cercano a donde las fuentes del río Peacock brotan de las raíces de la montaña. El concilio de tribus siempre ha rechazado que las vetas de la montaña sean explotadas en esa zona.

♦ **La Marshall** Juliette Piercer es una Marshall que decidió retirarse del mundo y acabó buscando el olvido en Rookspeak. Lleva unos años intentando huir de sus fantasmas sin depender demasiado del bourbon para ello. Uno de los protagonista la ha reconocido porque mató a su \_\_\_\_\_ cuando lo estaba persiguiendo para llevarlo a las autoridades. No hubo testigos ni nunca se ha sabido que ocurrió realmente.

♦ **El monstruo** El mayor Oxford, el carnicero del Cerro del Ciprés, está destinado por la Compañía Ferroviaria como el encargado de mantener el orden entre las compañías de trabajadores chinos. Es un hombre despiadado que no ha dudado jamás en dejar hablar antes al plomo que a las palabras. Por otro lado, mucha gente lo considera uno de los mayores héroes de guerra canadienses.

♦ **El oro y la viuda** El hijo bastardo de Gregor Wildfire, Clint, llegó al pueblo hace unos días. Vuelve de Quebec, donde un notario le firmó un abal falsificado: con su madre muerta, la herencia de su padre le pertenecería. Le acompaña un grupo de exsoldados metidos a cuatrereros; pero Rose no es para nada una persona desvalida. Todo indica que el conflicto va a acabar en una pequeña guerra.

♦ **El cortesano** Trevor es uno de los chicos que trabajan para Rose. Hace un par de noches, Ralph Langstrom le marcó la cara a hierro en un ataque de celos. La herida se ha infectado y el chico se debate entre terribles fiebres. La madame exige responsabilidades, pero Ralph es un vaquero hijo del mayor ganadero de la zona, William Burrows.

♦ **Los desertores** Un grupo de soldados desertores ha buscado refugio en una casucha abandonada del pueblo, el ejército va detrás de ellos y el Teniente Cobb ha aparecido en el pueblo haciendo preguntas. ¿Cómo son los soldados que ha huido: apenas unos críos,



malnacidos despiadados capaz de las peores atrocidades, héroes hastiados por el sinsentido de las matanzas...?

### **SOBRENATURAL**<sup>\*1</sup>

◆ **El Wendigo** Las antiguas leyendas hablan de una tribu repudiada. Sus miembros practicaban ancestros rituales malditos de canibalismo donde consumían el hígado y el corazón crudo de sus víctimas para robarles la fuerza y la vida. Tales actos los fueron envileciendo hasta convertirlos en bestias monstruosas. La montaña, como castigo, los condenó a vagar sin reposo para sus almas protegiendo sus lindes de los aviesos intrusos.

◆ **La secta** Hace unos meses llegó una diligencia del norte. Una particular familia venía dispuesta a establecerse en una pradera no muy lejos del pueblo. Los extraños forasteros han empezado a levantar las sospechas en el pueblo. Se acercan en contadas ocasiones a comprar víveres, siempre vestidos de verde oscuro, y jamás han sido vistos en la iglesia. Algunos dicen que son adoradores del demonio. En verdad vinieron a elevar sus preguntas al bosque y, asombrosamente, el bosque ha parecido escucharles.

### **LA COMPAÑÍA**

La Compañía extiende sus redes para llevarse todo lo que puede arrastrar con ellas. Allá donde llega, lleva la explotación indiscriminada de los recursos y las gentes. Aunque ya son muchas voces las que sugieren que sus negocios solo son una tapadera para una trama de contrabando y trata de personas.

### **EL MISTERIO**

Si es la primera vez que están aquí, ¿por qué parece que todo el mundo sepa algo sobre ellos, incluso que les conozcan?

Algo pasó hace poco en el pueblo, algo que ha trastornado profundamente la vida de sus habitantes: ¿Qué puede ser?

¿Quién es ese desconocido al que hacen referencia los habitantes de Rookpeak? ¿Que sentimientos les despierta realmente, les aterra, les esperanza, les intriga?

### **EL MOTIVO**

#### **¿Por qué todo esto?**

Porque todos los protagonistas representan los diferentes alelos de la personalidad del Desconocido. Quién o quienes sobrevivan se convertirán en la personalidad imperante. Habéis jugado en la mente del antagonista y ahora le habéis dado forma.

#### **¿Y el duelo final?**

¿Que sería de un western si un duelo final? Refleja directamente la personalidad, o personalidades, que se ha impuesto y crea al antagonista final. El Desconocido que ha trastornado tan profundamente Rookpeak.

Rookpeak

---

1 Por si en la mesa os interesa incluir la opción, también encontraréis secundarios con algún rasgo para ello.



## Ejemplo de rueda de personalidades





Tentación	
Aspectos	
Rostro	

Tentación	
Aspectos	
Rostro	

Tentación	
Aspectos	
Rostro	

Tentación	
Aspectos	
Rostro	



Michel Bourbon	
Concepto	No solo el camarero de la cantina
Complicación	Todo el mundo quiere un pedazo de Rookpeak
Aspectos*	Terreno neutral / La fría alma de un tigre
Hábil (+2)	Atención, negociar, contactos
Pésimo (-2)	Pelear, disparar, defenderse
Estrés	
Consecuencia	Leve
Proeza	Conozco al tipo: Sencillamente, cualquier alma que llegue a Rookpeak va a pasar por la cantina. Michel suma +2 a cualquier tirada que implique reconocer, conocer rumores o conseguir información de alguien.
Descripción	Un espeso bigote blanco, ojos pequeños y hundidos, pelo canoso, rictus impasible y un cuerpo fofo y demasiado lento. Una carta de presentación perfecta para desviar la atención de los curiosos.
Rasgo de carácter	Oscuro y de pocas palabras, la virtud de Michel radica en saber qué es lo que necesita alguien con solo una mirada y adaptar sus planes rápidamente a ello para sacar el máximo beneficio. Solo admira una cosa, la lealtad.
Motivación	Hay quien piensa que Bourbon es el verdadero amo de Rookpeak.
Notas de partida	

Patty Springs	
Concepto	Sheriff rápida y mortal
Complicación	Más temida que respetada
Aspectos*	Este pueblo necesita mano dura
Hábil (+2)	Disparar y pelear, resistir lo imposible, imponerse
Pésimo (-2)	Mantener la calma, hacer amigos
Estrés	
Consecuencia	Leve
Proeza	Creerse ante las adversidades: Cuando todo parezca estar perdido, gana 2 impulsos en lugar de 1 sobre cualquier ventaja que cree.
Descripción	Patty tiene una mirada de acero que hiela la sangre. Su rostro afilado y su cuerpo nervudo recuerdan a los de una rapaza estudiando a su presa. Su ímpetu casi salvaje la suelen llevar a disparar antes de preguntar.
Rasgo de carácter	Intimidante y valiente, rozando lo temerario en muchas ocasiones. De mecha corta y carga potente. No suele rechazar un buen whisky.
Motivación	Piensa que Hart es un capullo pretencioso y, entre los males posibles, ha escogido deberle lealtad a Bourbon en un peligroso juego de poder.
Notas de partida	



Coronel Hart	
Concepto	Obcecado magistrado de la villa
Complicación	No me fio de nadie
Aspectos*	Mi opinión representa la justicia
Hábil (+2)	Mantener el orden, descubrir peligros, liderar
Pésimo (-2)	Disparar y pelear, la diplomacia
Estrés	
Consecuencia	Leve
Proeza	Yo soy la ley: Excepcionalmente, puede gastar un Punto de Destino para organizar una turba.
Descripción	El autoproclamado juez y alcalde de Rookpeak es un hombre algo entrado en carnes, de calvicie incipiente y riguroso y pulcro vestir. Su rostro rubicundo y pletórico no puede esconder unos ojos de depredador al acecho.
Rasgo de carácter	Prepotente y orgulloso pero justo y leal.
Motivación	Convertir Rookpeak en su ideal de rectitud.
Notas de partida	

Toffler	
Concepto	Ingeniero jefe del aserradero
Complicación	No sé morderme la lengua
Aspectos*	Todo tiene un porqué, solo he de pararme a descubrirlo
Hábil (+2)	Reparar y montar cualquier cosa, alentar e inspirar, pelear
Pésimo (-2)	Diplomacia y etiqueta, actuar por instinto
Estrés	
Proeza	Preparar trampas: Gasta un punto de destino para crear un peligro de igual escala a los aumentos de la tirada y valor de arma a 1/2.
Descripción	Toffler es un hombretón, algo entrado en carnes, pero que aún guarda la fuerza conseguida tras años trabajando en el aserradero. Su inteligencia natural y la experiencia adquirida le han convertido en un experto capaz de lidiar con los problemas que da toda la maquinaria que se allí se usa.
Rasgo de carácter	Celoso y apasionado, no suele callarse aquello que piensa; ha llegado al grado de la paranoia viendo amenazas en cualquiera quemuestre interés por el aserradero. A pesar de ello, sus compañeros disfrutan de su naturaleza celebrante y desinteresada.
Motivación	Tras el cierre de las minas, el aserradero es la única fuente de ingresos real para Rookpeak. Toffler ve a cualquier forastero como una amenaza, igual que a muchos vecinos, siempre detrás de hacerse con la propiedad ahora en manos de una sociedad formada por los propios trabajadores.
Notas de partida	



Yvette la Baye	
Concepto	Médica y boticaria a jornada completa
Complicación	Extraña entre extraños
Aspectos*	Si creo que puedo, lo conseguiré
Hábil (+2)	Atención médica, conocimiento formal, disparar rifles
Pésimo (-2)	Pasar desapercibida, pelear
Estrés	
Proeza	Ahí hay una arteria: Si genera una ventaja apuntando, su daño ignora el estrés y obliga a coger una consecuencia leve (1 - 2) o moderada (3 - 4) directamente según los aumentos.
Descripción	Su redondeado y maternal rostro suele llevar a confusión; armada con su inteligencia y su convicción, Yves no se cortará un pelo en usar cualquier medio, por expeditivo que sea. De grandes proporciones, más fuertes de lo que parece, se mueve más ágilmente de lo que se podría esperar.
Rasgo de carácter	Una voluntad de hierro y un carácter observador y atento han ayudado a curtir una inteligencia astuta y un instinto felino.
Motivación	Hace tiempo que intenta olvidar una juventud llena de causa perdidas, ahora la lucha de Yves es encajar en un lugar al que nunca a pertenecido y en el que aún se siente una extraña.
Notas de partida	

Rose Wildfire	
Concepto	Terrateniente enviudada con una doble vida
Complicación	Mi hijastro me quiere muerta
Aspectos*	Todavía soy la más digna de este pueblucho
Hábil (+2)	Manipular, envenenar, planear tácticas y estrategias
Pésimo (-2)	Resistirse a las tentaciones correctas, esfuerzos físicos.
Estrés	
Proeza	Lengua envenenada: Cuando se trata de conocer las debilidades, secretos y deseos más profundos de su objetivo, tiene un +2 para crear ventajas sobre sus objetivos.
Descripción	La viuda Wildfire pudo heredar todos los campos de avena de su marido; pero ella sola amasó una fortuna dirigiendo la casa de citas y apuestas de Rookpeak. Es una dama altiva, de la vieja escuela. Se ha dado a la buena vida y eso se nota físicamente, además es la habitante de mayor edad del pueblo.
Rasgo de carácter	Orgullosa pero justa; pasional y vengativa.
Motivación	Nadie amenaza sus negocios; nadie toca a su personal. Rose no está dispuesta a perder nada por lo que tanto ha luchado, aunque signifique derramar sangre.
Notas de partida	



Clint Wildfire	
Concepto	Hijo bastardo con aspiraciones
Complicación	Apuesta desesperada
Aspectos*	Líder estratega
Hábil (+2)	Disparando, peleando, montando
Pésimo (-2)	La bebida y su ambición pueden jugar en su contra. Piensa que la mejor defensa es un ataque, así que suele despreocuparse por esquivar o cubrirse bien.
Estrés	
Consecuencia	Leve
Proeza	Olfato para los problemas: Una vez por sesión, Clint puede ignorar cualquier treta para tenderle una emboscada o atacarlo por sorpresa.
Descripción	Curtido por una vida de cuatrero, su rostro parece hecho de pergamino, con los ojos caídos y el gesto inexpressivo. Los años le han vuelto ágil con el revolver y duro peleando.
Rasgo de carácter	Taimado y beligerante, su ambición desproporcionada y una inteligencia sutil para planear estratagemas le han convertido en uno de los criminales más buscados de Canadá. Propenso a la violencia como respuesta pero de carácter frío y calculador, es sumamente consciente de cuando una proposición va a beneficiarle, no haciendo ascos a ningún trato.
Motivación	Hacerse con la fortuna de su madrastra y, de paso, sus negocios. Recientemente entró en contacto con Lian Xin para convertir Rookpeak en un centro neurálgico en la distribución de opio por el país.
Notas de partida	

Martia Poynard	
Concepto	Capataz de barrenderos de la Comp. Ferroviaria
Complicación	Un pasado lleno de secretos
Aspectos*	Daría la vida por los que quiero
Hábil (+2)	Química y fabricación de explosivos, escuchar y comprender, disparar
Pésimo (-2)	Escondese o retirarse a tiempo, manipular a los demás
Estrés	
Proeza	“Booby-trap”: Obtiene un +2 a la tirada para crear trampas explosivas.
Descripción	Martia luce las cicatrices de quemaduras de su rostro como un trofeo. Es una mujer curtida que ha sido capaz de sobrevivir en las condiciones más duras imaginables. La fortaleza de sus miembros no hace sombra a la de su carácter.
Rasgo de carácter	Testaruda y decidida, sus amigos saben que jamás quebrantará su confianza, aunque adolece de un paternalismo que claramente oculta viejas heridas.
Motivación	Restituir un pasado lleno de errores dolorosos sacrificándose por sus amigos y compañeros.
Notas de Partida	



Thayendanegea	
Concepto	Oidora del viento mohawk
Complicación	Expulsada de la tribu
Aspectos*	Una con el bosque
Hábil (+2)	Rastrear, montear, moverse, defenderse
Pésimo (-2)	Disparar, cultura occidental
Estrés	
Consecuencia	Leve
Proeza	Consultar a los abuelos: Sea por una increíble comunión con el ecosistema o porque realmente existen los espíritus. Cuando Thayendanegea persigue a su presa, puede usar 1 turno para consultar a los abuelos y bonificar su siguiente tirada en +2 siempre que guarde relación.
Descripción	Thayendanegea es una joven mohawk que acabó en Rookpeak ganándose la vida como trampera tras verse deterrada por el consejo de su tribu. Jamás ha explicado que sucedió. Su cuerpo y mente son ágiles, su complexión delgada y nervada. En sus ojos brilla una mezcla de furia salvaje y de la sabiduría de su gente.
Rasgo de carácter	Calmada y paciente, alberga en su interior la sabiduría del cazador. Suele tomarse tiempo antes de iniciar un acción o expresar una sentencia. Las malas lenguas dicen que realmente trabaja como cazarecompensas, pero para saber si es cierto primero, hay que ganarse su sólida confianza.
Motivación	Limpia su nombre y volver a la tribu. Usa su trabajo como excusa para poder llegar hasta el hombre a quien culpa de su desdicha.
Notas de partida	





Xi Feng	
Concepto	Sabio ayudante de la boticaria Yves
Complicación	Huí dejando a mis compañeros atrás
Aspectos*	El venerable respeto de los años
Hábil (+2)	Escondarse y pasar inadvertido, curar, oratoria
Pésimo (-2)	Pelear, intimidar, resistir
Estrés	
Proeza	Esa hierba...: Obtiene un +2 para crear medicinas o venenos.
Descripción	Algo encorvado por la edad y maltrecho por los años trabajando en las vías. Su rostro apesadumbrado y arrugado no oculta unos ojos extrañamente claros y llenos de sabiduría. A pesar de todo, el rictus de su boca es dado a regalar sonrisas acompañando a sus palabras cargadas con la sabiduría de la tradición.
Rasgo de carácter	Taciturno y nostálgico; intenta encubrir sus sentimientos de culpa con un trato afable y compasivo.
Motivación	Yves lo encontró medio muerto, agonizando en la estepa alpina. Feng había pasado semanas vagando por la montaña, congelándose, después de haber huido de un puesto de la Compañía. Era el capataz de un grupo de 50 compañeros que, como él, habían sido vendidos por sus propios compatriotas. Ahora que la Compañía ha llegado al Rookspeak, vive entre el instinto de desaparecer y la necesidad de enmendar su consciencia.
Notas de partida	

Ives Sharpedsteel	
Concepto	Leñador anacoreta
Complicación	Me siento torpe en la civilización
Aspectos*	Los bosques son mi hogar
Hábil (+2)	Usar el hacha, moverse, sobrevivir, escabullirse
Pésimo (-2)	En interacciones sociales
Estrés	
Consecuencia	Leve
Proeza	La paciencia del cazador: Gastando un Punto de Destino y si la zona es la adecuada, puede permanecer totalmente oculto mientras no actúe.
Descripción	Ives nació en los bosques, se crió en los bosques y morirá en los bosques. Algunos lo consideran un salvaje, su enorme complexión y su aspecto dejado y desgredado fomentan esta visión. Pero en realidad, oculta un trasfondo profundo llena de una filosofía pura e incendiaria.
Rasgo de carácter	Su aspecto y formas rudas ocultan una mente aguda y atenta a la par que intuitiva.
Motivación	Encontrar una existencia sencilla y práctica a la vez que profundamente ligada al bosque.
Notas de partida	



Cpt. John Voy	
Concepto	Representante de la Compañía Ferroviaria
Complicación	Licenciado con deshonor
Aspectos*	Confío en mi instinto de autoconservación
Hábil (+2)	Atacar por la espalda, complots y conspiraciones, usar los bienes y contactos de la Compañía
Pésimo (-2)	Aguantar la presión, mantenerse sobrio
Estrés	
Proeza	Por un puñado de dólares: El capitán Voy sabe que con dinero se compran lealtades, gastando un Punto de Destino puede invocar a 2 aliados a sueldo que vendrán a defenderlo.
Descripción	Un rostro comido por la viruela y unos ojos profundos y oscuros. Unos labios temblorosos que solo hablan de mentiras y un cuerpo largo y fino que le hace parecer un cadáver andante. Voy aun se hace preceder por el grado de capitán, pero hace mucho que fue licenciado con deshonor por sus actos de cobardía.
Rasgo de carácter	Lleno de dudas morales, pero retorcido; Voy es incapaz de aceptar sus propias emociones y su lucha contra ellas le convierten casi en un sociópata. A su pesar, siempre a carecido de valor y prefiere usar el subterfugio y la traición.
Motivación	Su posición en la Compañía le da una posición de autoridad y justificación moral, así que defenderá por delante de todo los intereses de esta para seguir ascendiendo en su jerarquía; siempre que los demás se enfrenten a los riesgos por él.
Notas de partida	





Knos Lonesome	
Concepto	Asaltador retirado
Complicación	Demasiada sangre a mis espaldas
Aspectos*	Siempre hay un plan perfecto
Hábil (+2)	Duelos, emboscadas, robar y desaparecer
Pésimo (-2)	Improvisar, enfrentarse a la cara
Estrés	
Proeza	Viejos hábitos: Obtiene un +2 para reconocer cualquier pasado o trasfondo criminal de su objetivo.
Descripción	Hace años, Knos fue uno de los cuatrerros más buscados de Canadá. Cuando se retiró a Rookpeak se convenció a sí mismo de que sería capaz de llevar una vida tranquila. Quizás sea la mayor mentira que jamás se haya dicho.
Rasgo de carácter	Taciturno, presa de sus remordimientos y a la vez incapaz de controlar su ira.
Motivación	Enterrar su pasado a cualquier precio.
Notas de partida	

Ots Hemlock (personaje especial para partidas sobrenaturales)	
Concepto	Enterradora ciega en comunión con los espíritus
Complicación	En el objetivo de los fanáticos
Aspectos*	Tratante de almas, caminante entre mundos
Hábil (+2)	Atacar a la mente y a la voluntad, revelar secretos e intimidar, espiritismo.
Pésimo (-2)	Hemlock es vista como una paria social, con un oficio estigmatizado y reputación de bruja, tendrá dificultades en las tiradas sociales. Además, es ciega, con lo que penalizará cualquier tirada donde la vista sea necesaria.
Estrés	Casilla extra de emocional
Consecuencia	Leve
Proeza	Posesión: Tras el pago de 1 punto de destino, puede intentar poseer un animal (dificultad Normal) o un humano (dificultad Grande). Si lo usas contra un PJ, haz una tirada enfrentada y conviértelo en un Aspecto temporal que dificulte al PJ, pero no anules su voluntad.
Descripción	Muchos la describirían como un espectro: pálida, lánguida y con el rostro fantasmagórico. Los ojos cegados parecen ser capaces de ver directamente en el alma de su interlocutor. Suele ir cubierta con un manto verde oscuro que aún la hace más misteriosa.
Rasgo de carácter	Las dos caras de una moneda; a veces insegura, cohibida y muy tímida, pero de repente surge el arrebato de una personalidad severa, oscura y de voluntad férrea.
Motivación	Ots llegó a Rookpeak poco después de Thayendanegea, su hermana. A diferencia de esta, su tribu la tiene el alta estima y está destinada a ser miembro del Consejo. Sin embargo, está unida a su hermana por unos férreos lazos de sangre y no va a regresar a su hogar si no lo hace junto a ella.
Notas de partida	



Reverenda Josephine Sommers	
Concepto	Matriarca de la familia Sommers.
Complicación	Secretos de un incesto
Aspectos*	Dios es la palabra, la palabra es la única ley.
Hábil (+2)	Manipular y coercionar, convencer y usar sus contactos
Pésimo (-2)	Como buena fanática, es sencillo sacarla de sus casillas penalizando sus acciones si los jugadores actúan con astucia. Tampoco se defiende bien en el terreno más físico.
Estrés	Casilla extra de emocional
Consecuencia	Leve
Proeza	Expongo vuestros pecados: Gastando un punto de destino, Josephine puede usar sus contactos para crear y extender un falso rumor. Úsalo para crear una condición – consecuencia social – leve. La tirada indicará el tiempo que tarda en propagarse el falso rumor.
Descripción	Alta y nervuda; la reverenda atesora una flamígera belleza juvenil. Sabe usarla para su interés, igual que el resto de sus armas, desde la astucia de un zorro a la sabiduría que le han dado los años. A punto de llegar a los 50, la desolación de Rookpeak no la ha hecho sino más tenaz y activa.
Rasgo de carácter	Altiva y perspicaz; su fanatismo la convierte en una víbora capaz de recurrir a cualquier estrategia.
Motivación	La familia Sommers lleva siendo el faro de la fe en Rookpeak desde la fundación del pueblo. Ha cosechado tanto amistades como enemigos poderosos, pero siempre ha sabido usarlos como peones a su favor. Su objetivo es purgar el pueblo, a su manera, y convertirlo en su visión del paraíso prometido con ella como líder espiritual y voz del Señor.
Notas de partida	





**Plantilla para localizaciones**

Tentación	
Aspectos	
Rostro	

Tentación	
Aspectos	
Rostro	

Tentación	
Aspectos	
Rostro	



## Plantilla para PNJ

Concepto	
Complicación	
Aspectos	
Hábil (+2)	
Pésimo (-2)	
Estrés	
Consecuencia	
Proeza	
Descripción	
Rasgo de carácter	
Motivación	
Notas de partida	



## IDENTIDAD

# FATE

## ACELERADO

Nombre

Descripción

Capacidad de  
recuperación

Puntos de  
destino actuales

## ASPECTOS

Concepto principal

Complicación

## ESTILOS

**CAUTO**

**FURTIVO**

**INGENIOSO**

**LLAMATIVO**

**RÁPIDO**

**VIGOROSO**

## PROEZAS

## ESTRÉS

1

1

## CONSECUENCIAS

2

Leve

4

Moderada

6

Grave



