

Investigadores

Color Local

[ABC] *A Nice Old Town*

En la superficie: Ebon Eaves pudo haber sido un destino atractivo en algún momento, pero ese tiempo pasó. Ningún niño camina por las calles. La gente está envejeciendo y es bastante amable en una especie de fuga de un sueño acariciado por las drogas -a excepción de un puñado de ojos agudos y sonrisas depredadoras-.

Notas del Guardián: LC1

Saber del Pueblo

[ABC] *The Haunted Temple at Twilight*

El Misterio: en las afueras de Ebon Eaves, cerca del bosque, se encuentra The Temple House. Pertenecía a Jebediah Temple, que una noche se levantó y le disparó a toda su familia antes de volarse los sesos con una escopeta. Desde entonces, se han visto extrañas luces en el bosque. Algunas personas afirman que se pueden ver los fantasmas de Jebediah y su familia a través de las ventanas de The Temple House justo cuando el sol se pone más allá de la línea de los árboles.

Notas del Guardián: TL1

Guardián

Color Local

[ABC] *A Nice Old Town*

Bajo la superficie: Ebon Eaves se ha podrido y sucumbido durante mucho tiempo debido a las relaciones anteriores con entidades oscuras. Es poco más que una cáscara seca, un cadáver. La mayoría de las personas pasean felizmente esperando la muerte, sus mentes se niegan a aceptar lo que sus antepasados hicieron hace tanto tiempo, vendiendo sus almas por un período de dicha. La descendencia resultante de la generación maldita eran cosas retorcidas, mutadas, abandonadas en el bosque. Aquellos que no eran infértiles se sometieron a procedimientos quirúrgicos para que no pudieran dar a luz. Los ancianos de la ciudad, los más antiguos del grupo, buscan traer sangre fresca y llegar a un nuevo trato que les dé una segunda oportunidad.

Peligros

Líderes: el alcalde de la ciudad, Jonathan Finch.

Rarezas: las criaturas en el bosque.

Ver también Notas del investigador: [ABC]

Saber del Pueblo

[TL1] *The Haunted Temple at Twilight*

La Verdad Oculta: Jebediah Temple fue el líder de la *Segunda Iglesia del Crepúsculo Estelar*. Fue en una antigua mansión que reformó para ese propósito expreso. Se decía que estaba en una tierra maldita. La tierra cobró su peaje. El otrora piadoso predicador enloqueció y se puso a hablar con la bibliotecaria local, lo que disgustó tanto a los habitantes del pueblo como a su esposa, que estaba embarazada de su cuarto hijo. Comenzó a tratar con fuerzas oscuras lo que llevó a su esposa al límite. Cuando se revelaron los perversos caminos de Jebediah, se descubrió que casi la mitad de la ciudad estaba bajo su influencia, por lo que el resto tomó el rifle, la escopeta y el hacha para limpiar la ciudad de una vez por todas. Temple House se ha convertido en un lugar malvado de gran poder bañado en sangre y magia negra.

Peligros

Paisajes: el oscuro bosque, Temple House.

Lugareños: los supervivientes del culto original, con la esperanza de reconstruirlo.

Rarezas: entidades atraídas por el dolor psíquico y el sufrimiento de Temple House.

Ver también Notas del investigador: [ABC]

Hilo A

El alcalde (Prophet/Profeta)

Las Criaturas del Bosque (Outcast/Paria)*

Hilo B

El oscuro bosque (maze/laberinto)

The Temple House (Prison/Prisión)

Cultistas (Family/Familia)

Entidades (Magalomaniac/Megalomaniaco)*

HILO A

El alcalde solía ser parte del culto, pero se separó cuando no fue seleccionado como el líder. Ahora cree que es la única salvación de la ciudad. Cree que si puede encontrar sangre fresca para quitar la antigua maldición, la gente del pueblo lo adorará y podrá aplastar al culto. Las Criaturas del Bosque, por otro lado, quieren que todos los del pueblo ardan.

HILO B

Algunos sectarios viven en las catacumbas bajo los restos en ruinas de Temple House. Ahuyentan a los lugareños. Un puñado de ellos viven y trabajan en Ebon Eaves, e informan periódicamente. Las almas oscuras y retorcidas aparentemente están bajo el control de los seguidores del culto, pero se han vuelto más poderosas y pronto podrán tomar el control de los miembros del culto. Sus fuerzas ya están creciendo y el bosque y Temple House han empezado a caer bajo su control. Las entidades sienten el odio de los sectarios contra el alcalde, y tratan de seducirlo con la promesa de poder y venganza, utilizándolo para ayudar a destruir los grilletes que los unen a los sectarios.

Reuniéndolo todo

FRAMEWORK A

El trágico final: el alcalde realiza el oscuro ritual, pero no es rival para las Criaturas del Bosque, que arrasan la ciudad, quemándola.

Lo Desconocido: ¿Cuán poderoso es el alcalde? ¿Ya conoce el ritual oscuro? ¿Qué son exactamente las Criaturas del bosque? ¿Cuáles son sus poderes?

El Mal que Acecha: Ver el hilo A (anterior)

La Oscuridad Crece: Ver los Tracks de Peligros A (siguiente)

Tema: venganza

TRACK DE PELIGROS (FRAMEWORK A)

El Alcalde

Alcalde visto saliendo de la biblioteca

El alcalde pide cosas extrañas

El alcalde recibe un pedido por correo

El alcalde realiza el ritual.

Las Criaturas del Bosque

Las criaturas matan un ciervo

Los cazadores ven a las criaturas

Un cazador es asesinado

Las criaturas asaltan una casa y matan a un inocente

Las criaturas le roban un elemento de poder al alcalde

Las criaturas se reúnen en masa para destruir la ciudad

FRAMEWORK B

El trágico final: las entidades, libres de sus amos muertos, controlan la ciudad a través del alcalde y los residentes mayores y restauran la vieja Temple House a su antigua gloria.

Lo Desconocido: ¿Qué son las entidades? ¿Cómo son de poderosas?

El Mal que Acecha: Ver el hilo B (anterior)

La Oscuridad Crece: Vea los Tracks de Peligros B (siguiente)

Tema: maduración

TRACK DE PELIGROS (FRAMEWORK B)

Sectarios

En actitud casual, comprando materiales de construcción
Comienzan a restaurar la casa
Restauran la casa
Tienen un encuentro con el alcalde

Entidades

Avistadas como entidades espectrales.
Se manifiestan en el bosque
Dominan el bosque
Dominan la casa
Dominan al alcalde

Las Criaturas del Bosque

A: 1 **S:** 1 **H:** 2, **Extras:** Stealthy

Especial: Telepatía. Las criaturas pueden comunicarse entre sí en silencio cuando están en el bosque.

Entidades

A: 0 **S:** 2 **H:** 1, **Extras:** Invulnerable to Mundane, Stealthy, Weakness to Magic

Especial: Posesión. Una entidad puede poseer una mente corrupta y/o debilitada (aquellos con Shock 3+). Solo puede intentarlo una vez por objetivo y día. Un objetivo vulnerable debe **Actuar Bajo Presión** para resistir.

Con 10+, resiste.

Con 7-9, está poseído.