



Para esta aventura sería muy útil que alguno de los jugadores interpretase a un mago o, al menos, a alguien capaz de realizar rituales centrados en la ectomancia.

También es importante establecer los contactos de que disponen, dependiendo de su origen, para conseguir la información necesaria.

THE DRESDEN FILES · RPG

VIENTOS DE OTOÑO

Escrito y Maquetado por: ELGUARDIANDELOSARCANOS.BLOGSPOT.COM

INTRODUCCIÓN Y SINOPSIS

Aventura pensada para un grupo de jugadores que tenga algún tipo de contacto con la policía local. El nivel de poder se puede regular fácilmente y, aunque podrían aparecer poderes del más alto escalón, no deberían requerir de enfrentamiento directo.

La historia nos presenta un misterio que extraña a la policía y va unido a ciertos rumores dentro de

la comunidad sobrenatural de la ciudad en la que nos movamos (a la elección del director de juego). Estamos ante una partida esencialmente de investigación, pero lo suficientemente abierta como para dejar en manos de los jugadores el discurrir de la misma.

SINOPSIS DE LA TRAMA

Un hombre aparece muerto en extrañas circunstancias y los juga-

dores son contratados como consultores para lidiar con los hechos. La investigación que desarrollen debería conducirles hasta un pequeño restaurante familiar que ha hecho uso de un ingrediente especial, revelándose un secreto que las Cortes de las Hadas no están dispuestas a que se haga público.

LO QUE LA VERDAD ESCONDE

“Tía Agnes” es un pequeño restaurante familiar enclavado en una de las calles perpendiculares que rodean el sector financiero. La simpática mujer mayor que cocina todos los platos, al estilo casero, ha descubierto hace poco unas cuevas en las afueras en las que crece una variedad de champiñones increíblemente sabrosos. Encantada con su descubrimiento ha estado sirviendo a sus clientes una deliciosa sopa que se ha convertido en el plato más demandado. Uno de los oficinistas de la aseguradora “Best Investment Inc.”, Robert J. Sigurd, descubrió el

local por casualidad y decidió probar el plato del día.

El problema reside en que la cueva donde se cultivan los champiñones esconde un secreto de tiempos pasados. Un secreto por el que las Cortes de las Hadas estarían dispuestas a matar. La cueva acoge la tumba del Caballero de la Corte de Otoño, una Corte cuya existencia es negada en la actualidad. Pero lo que está muerto, y más en el mundo sobrenatural, no siempre permanece en el mismo estado. La magia se ha ido filtrando en los

hongos dotándoles de ciertos poderes.

Cuando Robert J. Sigurd salió del restaurante de “Tía Agnes” la espalda comenzó a picarle, de una manera obsesiva. Nada parecía calmarle. Rascándose y frotándose con cualquier pared que encontrase la ropa le sobraba. Y sorprendido, en el baño de su lugar de trabajo, vió como dos alas transparentes surgían de su cuerpo. Tras la sorpresa inicial también descubrió que podía volar. Aunque su cuerpo no fue capaz de soportar el cambio.

EL MISTERIO DEL HOMBRE QUE PODÍA VOLAR

Los jugadores son requeridos por el detective Stuart MacIntosh como consultores ante la perplejidad que le provoca el caso. Es importante preguntarles cuál es su conexión con el detective:

- ~ ¿Han trabajado con él con anterioridad?
- ~ ¿Se dedican a ayudar a la policía o es un trabajo puntual?
- ~ ¿Se anuncian en los periódicos?
- ~ ¿o han contactado con ellos a través de un conocido? ¿quién?
- ~ Si es algo puntual ¿cuál es su dedicación habitual?
- ~ ¿Actúan los jugadores un grupo o llegan a la escena mediante diversas fuentes?

Este pequeño grupo de preguntas sirve para establecer la situación inicial y para ayudar a los jugadores a sumergirse en la partida desde el principio formando parte de la creación del entorno.

La situación es la siguiente: el detective MacIntosh se muestra nervioso, no le gusta que le vean

con consultores “paranormales” por lo que tratará de ocultar al grupo todo lo posible y hacer que no llamen demasiado la atención. La escena se sitúa en las afueras, en un claro que se usa como vertedero. Los pájaros sobrevuelan y se posan por doquier mientras el olor de la basura abruma los sentidos de los más perceptivos. Se dirigen hacia una zona acotada por cintas de plástico amarillo de donde salen dos forenses con sus características chaquetas marcadas en su espalda con las siglas C.S.I., mientras sus caras muestran la duda y perplejidad. Lo que encuentran es un cadáver.

UN CASO IMPOSIBLE

Un hombre desnudo de torso para arriba que se sitúa sobre un gran charco de sangre y otros fluidos. La ropa que le resta habla de un traje caro y zapatos de vestir. En el bolsillo llevaba una cartera que lo identifica como Robert J. Sigurd, uno de los oficinistas de la

aseguradora “Best Investment Inc.”, que aunque situada muy lejos de aquí, fue el último lugar donde se le vió vivo. El cuerpo presenta las señales de un gran golpe. La muerte se concluye como el resultado del impacto tras una caída de varios metros de altura. El problema es que en este descampado no hay ningún edificio o plataforma que lo justifique. Incluso MacIntosh se ha puesto en contacto con la torre de control del aeropuerto internacional, pero no hay constancia de vuelo alguno que pasase por esta ruta durante la hora del deceso. Se ha dictaminado con total seguridad la causa de la muerte, pero ésta es imposible.

MacIntosh puede añadir a los jugadores a la lista de consultores, siendo recompensados con un par de cientos de dólares por su ayuda. Aunque no obtendrán ninguna potestad policial, salvo que ya la tuvieran por su profesión.

HAY MAGOS QUE SE ANUNCIAN
EN LAS PÁGINAS AMARILLAS.

¿Han pensado en abrir una agencia de detectives
para temas extraños? Sería una forma perfecta
de introducir aventuras.

REUNIENDO PISTAS

Esta parte de la aventura presupone una investigación bastante libre por parte de los jugadores. Da igual el camino que sigan, los recursos que empleen o la metodología que prefieran, al final debería conducirles a un pequeño restaurante familiar llamado "Tía Agnes". A continuación se presentan diversas pistas y la forma de conseguirlas.

EXAMINANDO EL CADÁVER

El cuerpo está en muy mal estado. El golpe sufrido se supone desde una altura considerable y presenta hematomas, roturas, fracturas y derrame de líquidos internos. Nada agradable. Pero un examen más cercano por parte de alguien versado en el Nuncamás, tirando su Saber a dificultad Buena (+2), encontrará restos de ectoplasma en la espalda del fallecido.

USANDO LA VISIÓN

Si un mago abre su tercer ojo para observar el cadáver, a una intensidad Grande (+3), se encontrará con la imagen proyectada del hombre cayendo, visto desde su punto de vista. Observando acercarse el suelo cada vez más y más. Sintiendo un nudo en la garganta ante su inevitable final. Pero también verá algo más, un vapor de color marrónáceo, como el de las hojas caídas, surgiendo de su boca. Desde luego parece algo mágico.

BEST INVESTMENT INC

La sede de "Best Investment Inc" se encuentra en el sector financiero de la ciudad, la zona más próspera y elitista. Para el gigantesco edificio que acoge la empresa, esta solo significa una de sus múltiples plantas que comparte con otra gran cantidad de franquicias. Para acceder a la misma deberán pasar un control de seguridad en la primera planta, dando suficientes explicaciones al guardia de seguridad. Una vez confirmadas les pedirán que esperen abajo. El Director General de "Best Investment Inc" bajará en el ascensor para acompañarles comentando que acaba de ser informado del suceso y se encuentra muy afectado. Tratará de contestar cualquier pregunta que le hagan, aunque su contacto con como Robert J. Sigurd era estrictamente profesional. Su comportamiento en horas de trabajo era impecable y jamás dio ningún problema. El resto de empleados hablan de Robert como una persona normal y corriente. Ayer fue a trabajar como todos los días, Laura (una de las empleadas) recuerda haberle visto por última vez por la tarde, después de comer. Dijo que tenía que ir al baño y ya no le volvió a ver. Incluso dejó su chaqueta y maletín en su puesto. Si preguntan dónde comió no podrán contestar puesto que se fue solo. En el baño, con una tirada Normal (+1) de Investigar, encontrarán una camisa rasgada en el cubo de basura y que una de las ventanas está abierta, aunque nunca lo suelen estar dado el sistema de climatización del edificio.

OTROS SENTIDOS

Si algún cambiaformas integra el grupo, se puede recurrir a sus ecos de la bestia para emplear su Investigar a dificultad Buena (+2) y así distinguir un fuerte olor a champiñones.

RICK EL FLACO

Si optan por preguntar por los alrededores o a los policías pronto llegarán al nombre de Rick el Flaco, un mendigo que suele pasear con su carrito por el lugar recogiendo todo lo que pueda llevarse. Rick no es difícil de encontrar aunque su situación de indigencia, sumado al alcoholismo, le ha dejado bastante trastornado. Su discurso no es coherente y parece un poco ido. Aunque se mostrará reacio a hablar se le puede convencer con una tirada Grande (+3) de Carisma para parecer sus amigos, Normal (+1) de Intimidar para atemorizarle o, sencillamente, con un Terrible (-2) de Recursos para comprarle una botella de Bourbon. Rick está asustado y habla de monstruos y criaturas fantásticas que le acechan. Que la gente creía que estaba loco, pero ahora está seguro; sobre todo después de ver a ese tipo volando con dos gigantescas alas membranosas, como las de un murciélago, pero de vivos colores que reflejaban la luz del sol. Salió corriendo y se escondió con su carrito.

En esta situación se puede ser todo lo imaginativo que se quiera.

Piensa en cualquier serie de investigación que te guste y permite que los jugadores actúen siguiendo las ideas que les surjan.

DALES TODA LA LIBERTAD Y DEJA EL PESO DE ESTA PARTE RECAIGA SOBRE LOS JUGADORES

Llegados a este momento los jugadores podrían comenzar a visualizar la transformación de Robert J. Sigurd en un ser feérico alado. ¿Podría ser un changelling que acaba de descubrir su condición? ¿Nuevos poderes que se manifiestan abruptamente? La vida de Sigurd no parece indicar nada parecido. Revisando su mesa, se encuentra su móvil (que con un poco de ayuda de la policía, o de un hacker, puede señalar la posición de las últimas horas, indicando que estuvo bastante tiempo en la zona donde se encuentra el restaurante), en un bolsillo un recibo de comida que pretendía pasar a la empresa (una sopa de champiñones, bistec con guarnición y helado de postre por 12,95 \$) y las llaves del coche que se encuentra estacionado en el parking del subsuelo. A estas alturas la dirección debería estar clara señalando con letras de neón hacia el restaurante de “Tía Agnes”, si los jugadores aún no lo tienen claro, haz que reciban una llamada del detective Stuart MacIntosh que, tras revisar la tarjeta de crédito del fallecido, halla un cargo a cierto restaurante, último lugar donde hizo uso de ella.

EL SECRETO DE LA SOPA DE TÍA AGNES

El pequeño restaurante familiar de “Tía Agnes” se encuentra bastante cerca del lugar de trabajo de Sigurd y no requiere de más de 15 minutos andando llegar allí. Su situación está medio oculta entre calles secundarias y no ayuda el hecho de que no esté publicitado por ninguna parte. Es dirigido por un matrimonio bastante entrado en edad que lo mantienen abierto más por placer que por necesidad. Agnes y su marido se ocupan de las pequeñas seis mesas que llenan su comedor, a la par que de la cocina. Un lugar recogido y acogedor que da un trato personal a sus habituales.

INVITADOS INESPERADOS

Al callejear en busca del restaurante pronto les llegará el ruido provocado por una nueva víctima de la magia de Otoño. Otro comensal ha sido infectado por la magia de las hadas y su cuerpo se ha visto modificado hasta convertirse en un Ogro de Otoño. Con una piel que asemeja la corteza de un árbol, de tonos parduscos y cubierto de barro seco, los largos mechones de pelo que caen de su cabeza asemejan ramitas quebradizas desprovistas de hojas, su tamaño y fuerza también han aumentado, exponencialmente. Enloquecido por la brusca metamorfosis su ira se desata y ataca indiscriminadamente a todo aquel con el que se cruza. Lo primero que verán los jugadores al llegar a la localización es un coche volando por los aires que se estrella contra una pared aledaña. El nuevo ogro no entra en razón y tendrá que ser reducido para no causar más daños.

OGRO DE OTOÑO

Concepto principal: “Ogro gigantesco”

HABILIDADES

Atención: Buena (+2)

Atletismo: Bueno (+2)

Engañar: Normal (+1)

Fuerza: Enorme (+4)

Intimidar: Grande (+3)

Presencia: Buena (+2)

Puños: Enormes (+4)

Vigor: Grande (+3)

El resto de habilidades físicas son Normales por defecto y las demás son Mediocres.

PODERES

Debilidad (+3): El hierro frío y similar

Debilidad (aumentada) (+5): Los ogros son inmunes solamente a la magia (¿mortal?), no a las fuentes de daño mundanas.

Dureza Sobrenatural (-4)

Recuerda que la

Potencia Inhumana (-2)

magia no les afecta

Glamour (-2)

directamente, pero se

Inmunidad Física (-8)

puede usar de otras

Recuperación Inhumana (-2)

formas indirectas.

Tamaño Gigantesco (-2)

ESTRÉS

Mental OO

Físico OOOOOO (OOOO), **Armadura:** 2

Social OOO

NOTAS

Iniciativa Buena, ataque y defensa Enormes (sus oponentes ganan +1 al golpearle por su tamaño), **Arma:** 2. Es grande como una camioneta y golpea como si fuera una.

COSTE TOTAL DE RECUPERACIÓN: -12

Con tanto jaleo es posible que alguien haya llamado a la policía.

¿Cómo actúan los jugadores?
¿Qué explicaciones van a dar?

Macintosh es su enlace con el cuerpo ¿Bajo qué condiciones trabajan para él o para la policía?

VIENTOS DE OTOÑO

SI ALGUIEN HA GRABADO EL ENFRENTAMIENTO SE PODRÍA DAR ORIGEN A OTRA PARTIDA ¿UN CHANTAJE?

EL INGREDIENTE SECRETO

Tras el sobresalto de ver como un cliente se convierte en una criatura extraña y comienza a arrasar con todo lo que surge a su paso, los propietarios del restaurante optan por cerrar las puertas, quedando a buen recaudo dentro con los pocos clientes que quedan. Solo volverán a abrirlas cuando la situación haya finalizado. Tanto tía Agnes como su marido se muestran asustados y preocupados. Se interesan por el estado del sujeto y aseguran que su comida es de la máxima calidad y su restaurante ha pasado todas las inspecciones de sanidad requeridas, que tiene todos los papeles en regla. Son una pareja adorable de ancianos que realizan su trabajo por gusto y no parecen ninguna amenaza. Si les preguntan por lo que comió este último comensal les dirán que sopa de champiñones, merluza al horno y fruta. Con una tirada de Saber Buena (+2) notarán la presencia de magia, especialmente en la sopa de champiñones, pero no serán capaces de determinar su patrocinio ni origen. Solo con una tirada Legendaria (+8) podrían relacionarla con la magia *Abseelie* de la Corte de Otoño, probablemente por algo que hayan leído en algún viejo manuscrito, aunque son solo leyendas. Si le piden a los ancianos que les

conduzcan a la despensa con una tirada de Saber Normal (+1) con rapidez identificarán los champiñones, pero para determinar su origen la dificultad sigue siendo legendaria.

Los ancianos negarán todo conocimiento, asegurando que compraron los champiñones en el mercado, como todo lo demás. Una tirada de Intimidar no servirá para nada. Ambos han sido condicionados mágicamente en sus mentes para olvidar de dónde sacan los champiñones salvajes. Con una tirada de Empatía Enorme (+4) notarán que se produce un pequeño cambio en su actitud cuando les preguntan por el origen de dicho ingrediente, que no se trata tanto de una mentira como de un acondicionamiento o automatismo, un tic involuntario. Abriendo la Visión de Mago a una intensidad Grande (+3) se ve como un pañuelo puesto alrededor de sus ojos, un pañuelo que brilla con una fantasmagórica luz marronácea.

Eliminar el hechizo de la pareja requiere primero de una tirada de Saber Enorme (+4), que es la Disciplina del fantasma del Caballero de Otoño, para descubrir cuántos aumentos hace falta juntar para realizar el contrahechizo; seis aumentos en total para un contra-

hechizo de dificultad Fantástica (+6). Hacerlo liberará a los ancianos de la sugestión, pero habrá daños permanentes que les impiden dar una localización exacta. Solo podrán hablar de una cueva a las afueras donde crecen los champiñones salvajes.

BÚSQUEDA MICOLÓGICA

El paso siguiente debería ser encontrar el lugar de procedencia de tan mágico ingrediente. Y los caminos son diversos. El más sencillo es esperar a que los ancianos, si aún están bajo el control de la sugestión vuelvan a aprovisionarse, siguiéndoles a distancia sin ser descubiertos, dificultad Buena (+2). También pueden mover sus Contactos, a dificultad Grande (+3), para delimitar una posible área donde crezca esta especie de hongo en particular. También se puede llegar a ese conocimiento mediante una tirada de Investigar Grande (+3) sumergiéndose en diversos libros de Micología.

Evidentemente se puede recurrir a la magia. Usando uno de los champiñones como componente de un hechizo de localización se señalará el lugar de origen reuniendo 5 aumentos de poder.

La mención del mercado es una pista falsa que podía confundir a los jugadores y a llevarles a investigar en una dirección sin interés alguno. Recondúceles rápido de vuelta a "Tía Agnes" para que puedan continuar la historia.

LA TUMBA DEL CABALLERO DE OTOÑO

Una vez que los jugadores encuentren la gruta donde crecen los champiñones salvajes entraremos en una nueva etapa dentro de esta aventura. Ya deberían haberse dado cuenta de que hay magia de las hadas de por medio, pero todavía es demasiado pronto para discernir su fuente concreta.

Es importante señalar la época de juego en que se desarrolla esta partida, plena primavera. El camino hasta la gruta está plagado de plantas verdes, árboles repletos de follaje y vida exuberante por doquier. Los pájaros trinan y las abejas zumbán alrededor. Se acaba llegando a una entrada a la tierra que conduce a una húmeda caverna natural que exuda un fuerte olor a moho. El suelo arenoso está cubierto de champiñones salvajes y con una tirada Normal (+1) de Saber se detecta la presencia de magia por todo su interior. Pene-trando más adentro hará falta una fuente de luz. Según se introduzcan en su interior, entre el sonido de

gotas de agua cayendo comenzarán a escuchar una voz oculta. No son capaces de comprender lo que dice, como si de un murmullo de increíble sufrimiento se tratase se propaga con el eco de la caverna. Llegado este momento, a la cabeza de los jugadores comienzan a llegar imágenes inconexas que muestran escenas de un reino del Nuncamás desconocido, pero cargadas de dolor y rabia. Trata estas visiones como un ataque mental de intensidad Grande (+3). El murmullo aumenta hasta volverse audible y pregunta “¿Por qué?, ¿por qué?” de una manera doliente cada vez más fuerte. Las escenas que se les aparecen a los jugadores ahora reflejan la muerte de ese reino desconocido: pequeños elfos de ropajes carmesí, enormes ogros con pieles como la corteza de los árboles, elementales de viento y otros muchos más seres cayendo. La muerte lo inunda todo y la intensidad del ataque mental aumenta a Enorme (+4).

Tras esta tensión un destello de luz ciega a los PJs dejándoles “ATUR-DIDOS” durante unos instantes. Cuando echan un vistazo a su alrededor se dan cuenta de que ya no están en la caverna. Su situación ha cambiado. Ahora están al aire libre, en una amplia extensión de terreno con árboles desnudos, cuyas hojas secas cubren el suelo que les acoge. A poca distancia se ven las ruinas de una fortaleza que ha sufrido grandes daños y el camino sobre el que han aparecido parece conducirles allí directamente. Con una tirada Buena (+2) de Saber se darán cuenta de que han sido transportados al Nuncamás, aunque serán incapaces de dictaminar exactamente a qué parte. A pesar de que hayan estado allí con anterioridad no serán capaces de ubicarse. Lo que también supone un problema si pretenden abrir un camino de vuelta, puesto que no sabrán con certeza a dónde llegarían (¿una isla del mediterráneo, el interior de un volcán, Disneyworld?).

LA FORTALEZA DE OTOÑO

Antaño majestuosa, la Fortaleza de Otoño se muestra como una triste imagen de la grandeza pasada. Ya no hay pendones en su fachada y las torres caídas pueblan la localización de cascotes diseminados sin orden ni concierto. No hay vida cerca, ni se escucha ruido alguno, lo cual es muy inquietante. En el puente que conduce a las caídas puertas hay dos estatuas de perros que volverán a la vida al detectar movimiento.

PERROS GUARDIANES

Concepto principal: “Perro guardián golem”

Otros aspectos: «Piedra fría»

HABILIDADES

Atención: Enorme (+4)

Investigar: Enorme (+4)

Intimidar: Bueno (+2)

Puños: Grandes (+3)

Vigor: Grande (+3)

El resto son Mediocres por defecto, aunque cualquier habilidad que esté en consonancia con su naturaleza de perro o guardián es Normal por defecto.

PODERES

Debilidad (+0): Desconocida

Dureza Sobrenatural (−4)

Garras (−1)

ESTRÉS

Mental OOOO

Físico OOOO (OOOO),

Armadura: 2

Social OOOO

NOTAS

Iniciativa Enorme, ataque y defensa Grande con **Arma: 2** (colmillos).

COSTE TOTAL DE RECUPERACIÓN: −5

Los dos perros han sido puestos como guardianes para evitar la presencia de curiosos y con una tirada Grande (+3) de Atención se detecta, a distancia, que no forman parte del resto de la construcción y han sido colocados con posterioridad. La misión de los guardianes es la de evitar la entrada de cualquier visitante y no cejarán en su empeño hasta ser destruidos, persiguiendo a los intrusos hasta que estén a suficiente distancia como para no suponer una amenaza. Aunque no abandonarán el Nuncamás en cualquier caso.

DENTRO DE LA FORTALEZA
Entre los restos de lo que fuera una grandiosa obra de arte en todos los sentidos, aún pueden encontrarse pequeños retazos de una mampostería de exquisito gusto, pinturas rasgadas aún sujetas a marcos astillados que reflejaban una sensibilidad más allá de la percepción humana. Donde quiera que se mire solo reseña la mera sombra de una gloria pasada.

Los amplios corredores se abren a salones de dimensiones tan amplias que parece imposible que pudieren encajar con la imagen externa que los jugadores observaron al entrar. Guiados como por un murmullo que se arrastra en las corrientes de aire, se dirigen hacia una pequeña catacumba que se adentra en el interior de la tierra. A su frente se encuentran una pequeña sala, excavada en la tierra y cubierta de raíces que parecen adentrarse en su interior formando una densa cúpula que les cubre. En el centro una enorme piedra, lisa por su cara superior, sobre la que descansan los restos de un cadáver. Parece ajado y antiguo, aunque permanece entero. Aún muestra su figura completa. Permanece quieto, tumbado sobre su espalda y con ambos brazos cruzados sobre su pecho, sosteniendo una espada que brilla con fulgurantes destellos. El murmullo que acompaña el viento que corre por las estancias se vuelve más audible: "Vida... renacer... volver...". Si alguien coge la espada el cadáver

se deshace en una pequeña explosión de polvo no dejando nada atrás. Se trata de la **Espada de los Vientos del Otoño**.

LA ESPADA DE LOS VIENTOS DEL OTOÑO

Se trata de una espada ropera, de filo delgado y acabado en punta, con una guarda decorada de manera preciosista, asemejando delgadas ramas que se entrelazan las unas con las otras.

Objeto de poder (+2) que proporciona:

Dureza Inhumana (-2)

Potencia Inhumana (-2)

Velocidad Inhumana (-2)

COSTE TOTAL DE

RECUPERACIÓN: -4

Se produce otro resplandor y los jugadores vuelven a aparecer en su ciudad, en un callejón situado al otro lado de la dirección en la que hayas colocado la zona en la que se encuentre la gruta.

Recuerda que usar la Espada de los Vientos del Otoño no supone adoptar el manto del Caballero de Otoño.

BUSCANDO RESPUESTAS

El siguiente paso de la aventura estará en manos de los jugadores y de su capacidad para encontrar respuestas. Hay determinada información que debe llegarles y el cómo dependerá de sus relaciones, conocidos y fuentes de información. Es un buen momento para hacerles preguntas e ir construyendo su trasfondo, dando más riqueza de detalles a su historia personal. Es evidente que los sucesos de los que acaban de ser protagonistas deberían haberles

dejado con más dudas que certezas, y la inclinación natural debería ser la búsqueda de información sobre lo que han presenciado.

- ~ Si son magos pueden buscar consejo y ayuda en su maestro, entre los guardianes o, incluso, si se diera el caso, en el propio Consejo Blanco.
- ~ Si son talentos menores que todavía no han llamado demasiado la atención, debe existir un lugar de encuentro

común (algo como el pub Territorio Neutral o Mac-Anally's) donde poder hallar alguna persona conocedora del reino de las hadas.

- ~ Alguno de los jugadores podría ser un hada o un changelling, lo que le abriría la posibilidad de acceder a algún miembro seelie o unseelie que pudiera ponerle en aviso.
- ~ También es posible que alguno de tus jugadores se haya leído

TAMBIÉN PODRÍAN INVOCAR A ALGÚN ESPÍRITU
PERO PODRÍA RESULTAR EN ALGO PELIGROSO

las novelas de Jim Butcher y proponga tener una madrina al estilo de Leanansidhe. Permítelo, no solo muestra iniciativa por parte de tus jugadores si no que abre la posibilidad a infinidad de tramas y situaciones divertidas en próximas partidas. Pero deberá anotarse dicho hecho como aspecto en su ficha.

~ Siempre queda la posibilidad de buscar en internet, bibliotecas o expertos independientes.

Sea como sea el resultado será el mismo. Si tu grupo se divide y cada uno hace uso de su fuente de información particular trata de trocear la información siguiente,

dándola por partes, para que todos y cada uno tengan la posibilidad de su momento de lucimiento.

LAS CORTES MENORES

Antaño no solo había dos Cortes Mayores, como ahora, en el Reino de las Hadas, también había dos Cortes Menores: Otoño y Primavera. La disposición y pleitesía de ambas cortes variaba dependiendo de la época del año. Su servidumbre dependía del ciclo estacional, pasando de ser vasallos de Verano a Invierno y de Invierno a Verano. Ambos vasallajes coincidían en el momento de apogeo de las Cortes Mayores, los solsticios. En el solsticio de invierno ambas Casas Menores servían a Invierno, mien-

tras que en el solsticio de Verano se situaban al lado de Verano. En el entretiem po su lealtad se balanceaba dependiendo de cuán cerca o lejos estuviesen de su propio ciclo. Dicho cambio provocaba desequilibrios de poder entre Invierno y Verano fomentando guerras y luchas fratricidas por el poder. Y las Hadas buscan el equilibrio. De tal modo que Invierno acabó "absorbiendo" Otoño y Verano Primavera. Con lo que se consiguió un balance de fuerzas, a costa de la vida de las dos Cortes Menores. Pero aquello fue hace mucho tiempo y las Reinas prohibieron toda mención.

Cortes Mayores

Verano - Seelie

Invierno - Unseelie

Cortes Menores

Primavera - Adseelie

Otoño - Abseelie

UNA INVITACIÓN INELUDIBLE

Una vez que los jugadores hayan logrado la información relevante para hacerse una idea más clara del asunto que tienen entre manos, pasaremos a la siguiente escena. Es de suponer que tras el uso de sus contactos los jugadores se junten (si habían buscado a través de fuentes diversas) o reunan en un lugar conocido para compartir y estudiar la situación. En ese momento la temperatura del lugar en el que se encuentren bajará de manera radical, comenzándose a formar escarcha y cristales de hielo por doquier. Si estaban en un lugar concurrido la gente a su alrededor se transformarán en estatuas de hielo ante sus ojos, mientras un inquietante sonido de viento surge del exterior. Un gigantesco barco con remos y escudos colgados a sus costados y una enorme vela de colores púrpu-

ras baja de entre las nubes sin llamar la atención del gentío que polula por las calles. Y mientras se posa sobre el suelo los coches y peatones modifican su trayectoria para no toparse con él, pero sin ser conscientes de lo que ocurre. Ignorando completamente la nave. De ella se bajan tres gigantes de hielo, de unos tres metros de altura, piel azulada y frondosas barbas y melenas de pura nieve. Su aspecto es intimidante y aunque no echan mano a sus armas su presencia es poderosa. Con una voz calmada pero que retumba en los edificios colindantes piden a los jugadores que les acompañen, es su tarea llevarles al Nuncamás donde la mismísima Reina Mab demanda su presencia. Ni siquiera vamos a dar estadísticas para los gigantes, los PJs deberían verse claramente en

inferioridad ante tamaña fuerza. Si es necesario remarca que en la nave aún quedan muchos más gigantes y que no es demasiado inteligente negarse a los deseos de un ser tan poderoso y caprichoso como es Mab. Una vez que el barco se eleve la gente que fue congelada volverá a la normalidad sin tener constancia de lo que ha ocurrido, salvo por una leve extrañeza de tiempo perdido. La nave les conducirá directamente a Arctis Tor, la fortaleza de la Reina del Aire y la Oscuridad. Con monumentales pasillos y estancias de puro hielo cincelado como si de roca se tratase mostrando bellas imágenes de la vida en la Corte de Invierno. Salas más grandes que cualquiera que hayan visto antes y sirvientes changelling corriendo de un lado a otro para servir los deseos de los Sidhe.

Sería bueno recordar a los jugadores cómo deben actuar en presencia de las hadas y qué pueden o no hacer. Como por ejemplo el hecho de que las hadas no pueden mentir, pero dan miles de vueltas antes de ofrecer una respuesta.

VIENTOS DE OTOÑO

Y SOBRE TODO, QUE NO
ACEPTEN NADA DE COMER

Y en el Trono de Invierno se encuentra Mab, tan bella como terrible. Una figura imponente, poderosa, temible. Estilizada y hermosa, de pelo blanco plateado y ojos con pupilas amarillas verticales, su blanquecina piel resalta con el brillo de los diamantes engarzados en su sencillo vestido azul oscuro. Cuando los jugadores se acerquen se darán cuenta de que la reina tiene un gato encima de su regazo y será él quien se dirija a ellos. Mab no hablará en ningún momento, aunque insinuará una inquietante medio sonrisa ante las ocurrencias de los PJs, como si tratase de mostrar indiferencia ante unos seres insignificantes, pero no perdiendo ripo de lo que se dice.

Malk es una forma antigua de decir gato en inglés. Grimalkin es otro arcaísmo que viene a significar Grey Malk, es decir, viejo gato.

Grimalkin es un malk, un ser feérico de aspecto gatuno. Con un perfecto acento inglés clásico les hablará:

— *Son vuestas mercedes gentes de poco cuidado y escaso tacto. Entrar en el reino de las hadas y destruir los preciados perros guardianes que la Reina dispuso en tal lugar es un acto considerable de pocas entendederas.*

— *Pareciere que después de su intromisión el balance de Invierno y Verano ha sido desequilibrado. Si Otoño recuperase su corte la situación actual supondría un caos inaceptable.*

— *Si el Caballero de Invierno estuviere disponible en este momento se le mandaría a ocuparse de los "inconvenientes", en general (mirando directamente a los jugadores). Pero lamentablemente será necesario que sean vuestas mercedes los que asuman dicha responsabilidad. El espíritu del Caballero de Otoño debe marchar en paz, finalizar con su amenaza es una tarea que no debe dilatarse más en el tiempo.*

Deja que los jugadores traten de responder justificando sus acciones, de la manera que crean o puedan, e interrúmpelos a mitad de su locución para dejar claro que poco importa lo que puedan decir. Aunque no hayan sido conscientes de que sus acciones suponían una intromisión en asuntos de Reinas, para las hadas esto no supone mucho. Al penetrar en la tumba del Caballero de Otoño y traer al mundo real una parte suya (la Espada de los Vientos de Otoño) han liberado su esencia permitiéndole obrar de una manera más libre a la que estaba confinado. De tal modo, su remanente de magia abseelie podría suponer el inicio de una rebelión entre los Sidhe que tratara de recuperar la extinta Corte. Es por ello que Mab necesita

de agentes humanos (recuerda que las Reinas no pueden operar fuera de sus propias Cortes) y, por alguna razón no puede contar en estos momentos con su Caballero (suponemos que sería Lloyd Slate y quien se haya leído las novelas sabe el por qué). Así que los jugadores pueden librarse de la ira de Mab si, a cambio, le ofrecen sus servicios expulsando al espíritu del Caballero de Otoño. Además se les entregará, a cada uno, un trozo de cristal que encierra una turquesa y que, al mostrarlo, les supondrá libre paso en los territorios de la Corte de Invierno en el Nuncamás. **ASPECTO:**

"SALVOCONDUCTO DE MAB"

Si uno de los jugadores es un humano auténtico, y dispone de suficiente puntos de refresco, podría anotarse el poder **MARCADO POR EL PODER (-1)**, significándose como enviado de la Corte de Invierno. Dicha marca supone hacer una declaración para obtener un 2 aumentos en el ritual de expulsión de espíritus de Taurmaturgia.

Tener la espada también supone otros dos aumentos

Tras la intimidante audiencia los jugadores serán devueltos al lugar de donde habían sido sacados. Ahora queda en sus manos descubrir la complejidad del ritual a realizar y juntar los suficientes aumentos para expulsar al espíritu de la gruta en la que comenzó a manifestarse, so pena de fracasar y enfrentarse a la ira de Mab.

Sobra decir que cualquier salido de tono o comportamiento inadecuado supondrá la ejecución inmediata del pobre desdichado. Haz que sientan la tensión antes de que puedan decir nada.

ADIÓS, CABALLERO, ADIÓS

la gruta discurre una línea Ley de la que absorbe poder en forma de otros 2 aumentos más.

La misión final de los jugadores se ha revelado y la expulsión del espíritu del Caballero de Otoño debería ser su objetivo. Deberán acudir a la gruta donde comenzó todo y realizar un ritual que acabe con la amenaza que su existencia supone para el equilibrio de las Cortes. Averiguar cuántos aumentos hacen falta para realizarlo requiere de una tirada de Saber contra una dificultad que se basa en la Disciplina del espíritu, en este caso Enorme (+4). Para lograr tener éxito en el ritual hacen falta 19 aumentos de poder: 8 para igualar la mejor tirada de defensa

con Disciplina Enorme (+4), 2 para una consecuencia leve, 4 para una consecuencia moderada y 5 para superar los medidores de estrés (como máximo se puede anotar un estrés mental de 4 aumentos).

REALIZANDO EL RITUAL

El camino hacia la gruta habrá cambiado desde la última vez. Conviene señalar que a pesar de la estación del año en que nos encontremos (primariamente primavera) el aspecto es completamente otoñal, con los árboles desnudos y sus hojas marchitas

cubriendo el suelo. El viento surge de entre las ramas haciendo que se muevan de manera intimidante mientras, en sus corrientes, porta palabras de advertencia.

Cuando los jugadores entren en la gruta e inicien el ritual (que recordamos, los aumentos necesarios para llevarlo a cabo se pueden dividir en cuántos tramos se quiera) el espíritu usará su magia para dar vida a los árboles desnudos del exterior y hacer que le defiendan mientras se realiza la expulsión. Se debe vivir una escena de tensión peleando fuera y dentro.

EL CABALLERO DE OTOÑO

Concepto principal: "Espíritu de un tiempo pasado"

Otros aspectos: "Le mueve la venganza"

"Todo por recuperar a los suyos"

HABILIDADES

Atención: Buena (+2)

Convicción: Enorme (+4)

Disciplina: Enorme (+4)

Engañar: Grande (+3)

Intimidar: Grande (+3)

Saber: Enorme (+4)

El resto de habilidades son Normales por defecto.

PODERES

Forma Espiritual (-3)

Inmunidad Física (-8)

Magia Patrocinada (-4): Abseelie

Marcado por el Poder (-1)

Transición Rápida (-2)

ESTRÉS

Mental OOOO

Consecuencias leve y moderada

NOTAS

Iniciativa Buena, ataque y defensa Enorme para ataques mentales.

COSTE TOTAL DE RECUPERACIÓN: -18

ARBOLES ANIMADOS

Concepto principal: "Árboles animados sin mente"

Otros aspectos: "Madera seca"

HABILIDADES

Atención: Normal (+1)

Atletismo: Normal (+1)

Fuerza: Grande (+3)

Puños: Grande (+3)

Vigor: Enorme (+4)

El resto de habilidades son Mediocres por defecto.

PODERES

Debilidad (+2): Fuego

Dureza Sobrenatural (-4)

Potencia Inhumana (-2)

Tamaño Gigantesco (-2)

ESTRÉS

Mental OO

Físico OOOOOO (OOOO), **Armadura:** 2

NOTAS

Iniciativa Normal, ataque Grande y defensa Normal (sus oponentes ganan +1 al golpearle por su tamaño), **Arma:** 2.

COSTE TOTAL DE RECUPERACIÓN: -6

LA CALMA TRAS LA TEMPESTAD

Una vez que logren expulsar al espíritu los árboles animados volverán a su estado natural, finalizando su animación mágica. La magia de Otoño dejará de tener efecto. Los champiñones de la gruta perderán sus capacidades y no volverán a suponer una amenaza.

Asustados por los acontecimientos vividos tanto Tía Agnes como su marido se marcharán a descansar a tierras más soleadas cerrando su restaurante.

La muerte de Robert J. Sigurd será otro expediente en la mesa del detective Stuart McIntosh sin solución posible. Aunque su interés y las minutas de trabajo dependerán de lo que los jugadores le cuenten.

Y queda la Espada de los Vientos del Otoño como prueba de la existencia de una desaparecida Corte de Otoño...

FUTURAS AVENTURAS

Este escenario puede ser fácilmente continuado y suponer el inicio de una campaña:

- ~ Una vez expulsado el espíritu del Caballero de Otoño puede que su manto pase a otra persona.
- ~ Puede, incluso, que al portador de la Espada de los Vientos del Otoño.
- ~ También es posible que dentro del Reino de las Hadas queden fervientes seguidores de Otoño que pretendan recuperarla.
- ~ Y Mab, ¿habrá quedado satisfecha con la labor de los jugadores o aún les guarda rencor por su intromisión en sus asuntos?
- ~ ¿Han hecho demasiadas preguntas a demasiada gente durante su investigación? ¿De quién, poco deseado, han logrado atraer su atención?

Como se observa las posibilidades son múltiples y las opciones surgen con rapidez.

Restablecer la Corte de Otoño o, al menos intentarlo, podría ser el arco argumental de toda una campaña. Las implicaciones y asuntos de las cortes suponen uno de los mayores alicientes dentro del Dresdenverso.

ESTA AVENTURA NO DA NOMBRES NI LOCALIZACIONES POR DEFECTO PARA PODER JUGARLA DÓNDE SE DESEE DE MANERA GENÉRICA. PERO SI QUIERES COMENZAR INMEDIATAMENTE, A CONTINUACIÓN HAY HOJAS DE PERSONAJE PREGENERADOS LISTOS PARA EMPEZAR, EMPLAZADOS EN LAS VEGAS.. CIUDAD DEL PECADO

Madrid, 17 de junio de 2017

Para descargarte este módulo y muchos más visita: elguardiandelosarcanos.blogspot.com
Imagen de portada © Nosolorol 2015, obra de Javier Charro. Todos los derechos reservados.

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa) 4.0 Internacional.
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



MICHAEL SPIVOT

Plantilla: Mago.**Nivel de poder:** Hasta la cintura (Recuperación 7, 25 puntos de habilidad, límite de habilidad Enorme).

Michael Spivot no es el mejor de los magos, ni tampoco el mejor de los hombres. Lleva mucha carga pesada sobre sus hombros. Demasiada historia. Y a pesar de ello no puede abandonar su amada Las Vegas. Sería como dejar de respirar. Y en la ciudad del pecado intenta sobrevivir tratando de no llamar la atención. Pero hay gente que son imanes para los problemas, y Spivot siempre está en el medio, a su pesar.

Cuando no está en el "Papa Luc" seguro que le encuentras de juerga con su amigo Tad, un tipo poco recomendable, pero tan fiel como un perro. También es posible que le veas acompañado por Jennifer Wang, su discípula. Nadie diría que Spivot tiene madera de mentor, pero tiene su corazoncito y cuando la conoció vio algo en ella que traspasó sus barreras. ¡Maldita sea! ya tiene suficientes problemas como para cargar con la muchacha. Además, a ella no le conviene mezclarse con alguien como Spivot. Nena, no te gustará ver en lo que anda.



MICHAEL SPIVOT

Concepto principal: «Mago del Consejo Blanco».**Complicación:** «Endeudado hasta el cuello».**Otros aspectos:** «Jennifer Wang me recuerda a mí de joven», «Siempre en el medio, a mi pesar», «Malas compañías».

HABILIDADES

Atención: Buena (+2)
Atletismo: Bueno (+2)
Contactos: Normal (+1)
Convicción: Enorme (+4)
Disciplina: Enorme (+4)
Engañar: Bueno (+2)
Intimidar: Normal (+1)
Investigar: Normal (+1)
Presencia: Normal (+1)
Puños: Grande (+3)
Saber: Grande (+3)
Vigor: Normal (+1)

PODERES

Constitución de Mago (+0)
Evocación (-3)
La Visión (-1)
Taumaturgia (-3)
Ver el Alma (+0)

ESTRÉS

Físico OOO
Mental OOOO
Social OOO

ESPECIALIZACIONES

Evocación: Elementos (Aire, Tierra, Espíritu); Control (Tierra +1)
Taumaturgia: Control (Ectomancia +1)

HECHIZOS MEMORIZADOS

Gravitus (maniobra de tierra de 4 aumentos): aumenta la gravedad terrestre en una pequeña zona determinada imponiendo a un sujeto la etiqueta "PEGADO AL SUELO".

Pugnus (ataque de espíritu de 5 aumentos): armado con el puño americano puede lanzar un golpe a distancia a un enemigo de 5 aumentos.

Clipeum (bloqueo de espíritu de 4 aumentos): se crea una media cúpula opuesta al ataque sufrido, con la hebilla se puede llegar a 5 aumentos.

FOCOS

Puño americano (poder de ataque +1 para aire y espíritu).

Hebilla de cinturón (poder defensivo +1 para espíritu).

Encendedor tipo Zippo (+1 para ectomancia).

2 huecos para objetos encantados.

NOTAS

Iniciativa Buena. Si se usa el puño americano para golpear (Puños) se considera Arma: 1, además está hecho de Hierro Frío.

COSTE TOTAL DE RECUPERACIÓN: -6

JENNIFER WANG

Plantilla: Adepta dedicada (piromante).

Nivel de poder: Hasta la cintura (Recuperación 7, 25 puntos de habilidad, límite de habilidad Enorme).

Cuando sus poderes se manifestaron Jennifer quemó su casa. Y aunque no causó más daño que el material se asustó, mucho. Temerosa de lo que podía hacer huyó viviendo largo tiempo en las calles, como una ratera cualquiera. Robando para sobrevivir llegó a Las Vegas donde conoció a Spivot, quien la acogió comprometiéndose a ayudarla a controlar su magia.

Esperanzada con una nueva oportunidad Jennifer ha comenzado a comprender el mundo mágico conociendo a su nueva amiga Belle Stamford y otros seres del Nuncamás en el "Papa Luc".

Cuando Jennifer vaya
adquiriendo hitos podrá
cambiar Canalizar por
Evocación, conseguir La
Visión y Constitución de
Mago y pasar a otra plantilla.

JENNIFER WANG

Concepto principal: «Piromante aprendiz de Mago».

Complicación: «Temperamento explosivo».

Otros aspectos: «Me crié en las calles», «Spivot es todo lo que tengo», «Desconfiada».

HABILIDADES

Allanamiento: Enorme (+4)

Armas: Bueno (+2)

Atención: Grande (+3)

Atletismo: Bueno (+2)

Convicción: Enorme (+4)

Disciplina: Buena (+2)

Engañar: Normal (+1)

Interpretación: Normal (+1)

Puños: Normal (+1)

Saber: Normal (+1)

Sigilo: Grande (+3)

Vigor: Normal (+1)

PROEZAS

Maestra de la horquilla (Allanamiento): Cualquier incremento para abrir cerraduras basado en herramientas sencillas se reduce hasta en 2 puntos.

Rápida y Silenciosa (Sigilo): Cuando Pases Desapercibida, cualquier dificultad que se incremente a causa de un movimiento rápido se reduce hasta en 2.

PODERES

Canalizar (-2): «piromacia» (Evocación del fuego)

ESTRÉS

Físico OOO

Mental OOOO

Social OO

NOTAS

Iniciativa Grande. Al estar aprendiendo todavía no tiene hechizos memorizados ni focos, aunque dispone de dos huecos para focos (cuatro para objetos encantados).

COSTE TOTAL DE RECUPERACIÓN: -4



Belle mantiene
ocultas sus alas
de hada mientras
no las use.

BELLE STAMFORD

Plantilla: Changeling (sangre de pixie).

Nivel de poder: Hasta la cintura (Recuperación 7, 25 puntos de habilidad, límite de habilidad Enorme).

Desde pequeña siempre supo que era distinta. Belle no era como los demás, y nadie sabía explicarle por qué. Su pequeño tamaño, no llega al metro y medio de altura, el pelo rojo natural, la voz chillona, su capacidad para ocultar cosas... y sobre todo las dos alas de mariposa que surgen a su espalda. Desconocedora de su herencia feérica buscó respuestas hasta llegar al "Papa Luc", un local de las Vegas donde conoció a más gente como ella. Siempre deseosa de encajar decidió quedarse y consiguió trabajo como camarera.

Es fácil encontrarla allí repartiendo sonrisas y buen humor.

BELLE STAMFORD

Concepto principal: «Medio Pixie».

Complicación: «Demasiado confiada».

Otros aspectos: «Pequeñita pero matona», «Amiga de todos», «Siempre disponible».

HABILIDADES

Atención: Buena (+2)
Atletismo: Enorme (+4)
Carisma: Buena (+2)
Contactos: Normal (+1)
Convicción: Normal (+1)
Empatía: Grande (+3)
Engañar: Enorme (+4)
Interpretación: Buena (+2)
Investigar: Normal (+1)
Presencia: Normal (+1)
Sigilo: Grande (+3)
Vigor: Normal (+1)

PROEZAS

Un hombro en el que llorar (Empatía): Con Empatía puedes crear un entorno que justifique la recuperación de consecuencias leves mentales y sociales de otro personaje.

PODERES

Alas (-1)
 Aspecto humano (-0)
 Glamour (-2)
 Velocidad inhumana (-2)

ESTRÉS

Físico OOO
 Mental OOO
 Social OOO

NOTAS

Iniciativa Enorme. Todas las tiradas de Atletismo a +1, salvo cuando corre que es +2.

COSTE TOTAL DE RECUPERACIÓN: -6



LUC EMMANUELLE KANTÉ

Plantilla: Adepto dedicado (ectomante).

Nivel de poder: Hasta la cintura (Recuperación 7, 25 puntos de habilidad, límite de habilidad Enorme).

Se suponía que la marcha de su Nueva Orleans natal a Las Vegas alejaría a este veterano de los asuntos mágicos. Pero no pudo estar más equivocado. Cuando se dio cuenta de que había gente perdida con poderes o acosados por criaturas sobrenaturales empleó todos sus recursos para abrir el "Papa Luc", un local de copas y comida donde poder reunirse y buscar ayuda. Fue Michael Spivot quien le patrocinó para obtener la categoría de TERRITORIO NEUTRAL en los tratados Unseelie.

Luc es un alma caritativa siempre dispuesto a prestar una mano, aunque su hosco aspecto diga lo contrario.

LUC EMMANUELLE KANTÉ

Concepto principal: «Ectomante propietario del "Papa Luc"».

Complicación: «He visto demasiadas cosas que no creerías».

Otros aspectos: «Hijo de Nueva Orleans», «Nieto de un Bokor», «No tan fiero».

HABILIDADES

Atención: Grande (+3)

Carisma: Buena (+2)

Conocimiento: Normal (+1)

Contactos: Buenos (+2)

Convicción: Grande (+3)

Disciplina: Enorme (+4)

Empatía: Normal (+1)

Investigación: Normal (+1)

Presencia: Normal (+1)

Recursos: Buenos (+2)

Saber: Enorme (+4)

Vigor: Normal (+1)

PROEZAS

Percepción mística (Saber): En ciertas circunstancias, puedes sustituir Saber por Atención para percibir detalles sobrenaturales en una escena.

PODERES

Hablar con los fantasmas (-1)

Ritual (-2): «ectomancia» (Taumaturgia restringida a espíritus y fantasmas)

Psicometría (-1)

FOCOS

Bastón de mando (+1 para ectomancia)

ESTRÉS

Físico OOO

Mental OOOO

Social OOO

NOTAS

Iniciativa Grande. Dispone de un hueco para focos (dos para objetos encantados).

COSTE TOTAL DE RECUPERACIÓN: -5



THADDEUS "TAD" MCDOUGAL

Plantilla: Changeling (sangre de Leprechaun).

Nivel de poder: Hasta la cintura (Recuperación 7, 25 puntos de habilidad, límite de habilidad Enorme).

El mundo es un casino y Tad el jugador definitivo. Tragaperras, blackjack, mesas de poker, ruletas... cualquiera es bueno si existe riesgo y recompensa. Para este irlandés con sangre de leprechaun todo es juego. No hay mayor diversión que apostar, beber hasta emborracharse y liarse en una buena tunda de puños. ¡Ah, la vida no podría ser mejor!

Junto con su mejor amigo, Michael Spivot, de vez en cuando se entromete en algún asunto sobrenatural que aporte le algo de adrenalina. Pero si te lo encuentras te dirá que no lo hace ni por la justicia ni por la ley... solo lo hace para pasárselo bien.



THADDEUS "TAD" MCDOUGAL

Concepto principal: «Medio leprechaun jugador».

Complicación: «Apuestas, apuestas,... mi vida sería tan aburrida sin ellas».

Otros aspectos: «Spivot es mi hermano», «Conozco a un tío que conoce a un tío...», «Sigamos jugando, estoy en racha».

HABILIDADES

Atención: Grande (+3)
 Armas de fuego: Bueno (+2)
 Atletismo: Bueno (+2)
 Contactos: Normal (+1)
 Engañar: Enorme (+4)
 Fuerza: Buena (+2)
 Intimidar: Normal (+1)
 Interpretación: Normal (+1)
 Presencia: Normal (+1)
 Recursos Normal (+1)
 Puños: Enorme(+4)
 Vigor: Grande (+3)

PODERES

Debilidad (+2): hierro frío o similar
 Dureza Inhumana (-2)
 Glamour (-2)
 Potencia Inhumana (-2)
 Transición rápida (-2)

ESTRÉS

Físico OOOO (OO) Armadura: 1 contra estrés físico
 Mental OO
 Social OOO

NOTAS

Iniciativa Grande. Cuando golpea (Puños) se consideran sus puños como Arma:2.

COSTE TOTAL DE RECUPERACIÓN: -6

IRINA JARMOLENKO

Plantilla: Mortal auténtica.

Nivel de poder: Hasta la cintura (Recuperación 7, 25 puntos de habilidad, límite de habilidad Enorme).

Para una inmigrante ucraniana, con seis hermanos mayores, que se cría en Queens, la defensa personal es cosa de supervivencia. E Irina es una superviviente. Que no te engañe su precioso rostro angulado ni sus bellos ojos verdes, es una asesina letal. Cuando alguien se acerca a Las Vegas con necesidad de un guardaespaldas o seguridad especial ella es la persona a quien debe buscar.

En uno de sus trabajos descubrió a Thaddeus McDougal haciendo trampas con sus habilidades mágicas, y quedó tan fascinada que decidió no desenmascararlo. A partir de entonces se ha sentido muy atraída por este mundo fantástico lleno de oportunidades y ha colaborado con Michael Spivot en varios trabajos.

Armas que puede llevar:

Varios cuchillos (Arma:1)

Pistola de gran calibre

(Arma:3)

Katana (Arma:2)

Rifle de asalto (Arma:3)

IRINA JARMOLENKO

Concepto principal: «La mujer más mortífera de la costa oeste».

Complicación: «Siempre aparto a todos de mi lado».

Otros aspectos: «Fría como un témpano», «Cinturón negro», «Los planes son a largo plazo».

HABILIDADES

Allanamiento: Enorme (+4)

Armas: Bueno (+2)

Armas de fuego: Enorme (+4)

Atención: Buena (+2)

Atletismo: Bueno (+2)

Contactos: Normal (+1)

Disciplina: Normal (+1)

Engañar: Normal (+1)

Puños: Grande (+3)

Recursos: Normal (+1)

Sigilo: Grande (+3)

Vigor: Normal (+1)

PROEZAS

Arma Letal (Puños): Los Puños de Irina tienen un valor de Arma: 2 contra un enemigo sin protección y Arma: 1 contra Armadura: 1.

Loca de las armas (Armas de fuego): Ganas un +2 cuando tiras Armas de Fuego como habilidad de conocimiento.

Mi Arma Me Hace Poderosa (Disciplina): Cuando tiene un arma cargada, Irina tiene un +3 a las tiradas de Disciplina de defensa mental.

¿Paranoica? Probablemente (Atención): Tiene un +2 a las tiradas de Atención cuando tira para detectar una emboscada.

Siempre Alerta (Atención): Tiene un +2 a Atención cuando la usa para la iniciativa.

Sin Dolor No Hay Gloria (Vigor): Puede coger una consecuencia física leve adicional.

ESTRÉS

Físico OOO

Mental OO

Social OO

NOTAS

Iniciativa Enorme. Irina siempre lleva ropa antibalas (Armadura:1) y múltiples armas ocultas.

COSTE TOTAL DE RECUPERACIÓN: -4 (Mortal Auténtica)

