



NOCHE ETERNA TRILOGY

UNA SAGA PARA FRAGMENTOS JDR
ESCRITA, DIRIGIDA Y MONTADA POR **MARIO FERNÁNDEZ**
CORREGIDA POR **YIRKASH**

INCLUYE UN DVD CON
MATERIAL ADICIONAL

INTRODUCCIÓN

Lo que tienes entre manos es una recopilación de escenarios para el juego de rol **FRAGMENTOS** de Nosolorol Ediciones. De todas formas no debería costarte mucho adaptar la trama a cualquier otro sistema de juego, aunque te recomiendo que le des una oportunidad a su sistema nativo. Los tres módulos son jugables por separado, pero juntos conforman una campaña con la que pasar algunas tardes divertidas.

La saga **NOCHE ETERNA** trata de homenajear a los distintos enfoques que se ha dado al cine de vampiros y terror en las últimas décadas. Aunque te alegrará saber que hemos dejado fuera el homenaje a "Crepúsculo".

Jugando las distintas historias de este pdf podrás revivir el tipo de aventuras de películas como "Noche de Miedo", "Abierto hasta el amanecer" o "El misterio de la Bruja de Blair".

Lo primero que encontrarás tras esta introducción, son los módulos para jugar las tres primeras películas de la saga. Cada uno de ellos consta de tan solo tres páginas. Si vas a ser el director de juego no tienes más que dedicar quince minutos a su lectura para tener organizada una partida. Si no vas a ser el director de juego, mejor que dejes de leer.

A continuación se incluyen los **AUDIOCOMENTARIOS DEL DIRECTOR**, donde se profundiza en las influencias de cada una de las películas de modo que te puedan servir como inspiración a la hora de jugarlas.

Tras estos tienes **MÁS NOCHES ETERNAS**, con cinco ideas de películas por si quieres continuar la saga.

En el siguiente capítulo, **NOCHE ETERNA PRESENTA: LA ESTACA**, tienes un mini escenario pensado para una partida de 45 minutos. La idea es que hagais una sesión en la que turneis el papel de Director de juego y juguéis varias partidas breves en una sola sesión, al estilo de películas como Twilight Zone.

Por último vienen las **AYUDAS DE JUEGO**. Por un lado el diario de Goldfield, para que se lo entregues a los jugadores cuando sus personajes lo encuentren en **NOCHE ETERNA 3**. Luego tienes las hojas de personaje de los antagonistas y seis personajes pregenerados para que puedas utilizarlos en **NOCHE ETERNA EN VANCOUVER**.



NOCHE ETERNA EN VANCOUVER

UNA PELÍCULA PARA FRAGMENTOS
ESCRITA POR MARIO FERNÁNDEZ Y CORREGIDA POR YIRKASH

Sinopsis:

La aparición de cadáveres de jóvenes desangrados empieza a ser cada vez más frecuente en la ciudad de Vancouver. Nadie parece ser capaz de poner fin a la amenaza hasta que un grupo de amigos se ve obligado a tomar cartas en el asunto.

Reparto:

Los personajes son un grupo de amigos. Lo ideal será el clásico grupo de estudiantes con el empollón, el atleta, la chica rara, etc... El grupo también puede estar formado por miembros de cualquier tipo de colectivo (un grupo de brókers, el personal de una empresa de control de plagas,...) sin que suponga demasiado esfuerzo cambiar la trama.

En la historia vamos a dar por sentado que los personajes comparten un apartamento en la ciudad. Para una buena dinámica que dé vida a los personajes, cada uno de ellos tendrá un hito relacionado con otro miembro. Por ejemplo, dos pudieron tener un romance de una noche del que no han hablado al resto. Uno de ellos podría ser a su vez el hermano sobreprotector de un otro, etc...

Los antagonistas son dos vampiros enfrentados entre sí. Uno es una vieja y poderosa criatura que actualmente se hace pasar por un especialista en fenómenos paranormales y mitología: el viejo húngaro Jani Sabo. El otro es Pierre Duchè, un vampiro mucho más joven (con tan solo 20 años de no-vida).

Sabo convirtió a Duchè en vampiro. Este no se lo ha perdonado y lleva años recorriendo el mundo para dar caza al anciano. Por su parte, Sabo ha dado con una potente reliquia que podría acabar con su enemigo. Él no puede utilizarla ya que se le llevaría también por delante, por lo que ha elaborado un plan para que sean los protagonistas quienes hagan el trabajo sucio. Piensa atacar a los personajes en sus forma vampírica sin llegar a matarles, con la intención de que se dirijan al erudito (él mismo) para pedirle ayuda. Sabo les dará la reliquia y la localización de su enemigo para que le eliminen, haciéndoles creer que ha sido Duchè quien les ha atacado. Cuando los peones hayan hecho el trabajo, piensa eliminarles para no dejar cabos sueltos.

Escenario:

Apartamento

Piso de estudiantes en el centro de Vancouver

Los personajes comparten piso. Cada uno dispone de su propia habitación, a menos que sea un grupo demasiado numeroso.

El piso se encuentra en la última planta, un octavo piso.

Descriptores: *Decorado de manera alegre y luminosa. Tiene un amplio salón en el que todos los compañeros quedan para comer, organizar fiestas, ver algún programa en la televisión o competir a los videojuegos.*

Hitos: *La casa se ha hecho famosa por las fiestas que se organizan en ella.*

Cine Lumiere

Refugio de Duchè

El Lumiere es un viejo cine abandonado en la zona más pobre de la ciudad. Se compone de un pequeño hall donde estaba el mostrador de venta de entradas y snacks, y un pasillo con unas escaleras que dan acceso al cuarto del proyccionista. La sala tiene un aforo de 250 personas. La pantalla está desgarrada. Tras ella hay una zona de bambalinas y una puerta que conduce a unas escaleras de bajada a un sótano completamente inundado. Duchè rompió las cañerías para convertirlo en una piscina y ahora hay que bucear para llegar hasta el fondo. Allí está el ataúd del vampiro, un sarcófago con una pesada tapa de piedra, en cuyo interior descansa Duchè durante las horas diurnas. En la zona de bambalinas hay explosivo plástico, detonadores y temporizadores que Duchè pretende utilizar para volar a su rival una vez localice su refugio.

Descriptores: *La entrada principal se encuentra cerrada con una oxidada cadena. El otro acceso, el que utiliza el vampiro, es una claraboya de difícil acceso en el tejado que va a dar al hall. El lugar apesta a humedad y podredumbre. El terciopelo rojo de las paredes se está despegando y cuelga a girones.*

Hitos: *Toda una generación se crió viendo películas de terror en esta humilde sala.*

Género:

Monstruos.

Sigue las reglas del género. El personaje vinculado con el auténtico monstruo es Pierre.

Banda sonora

- Durante la creación de personajes: **Some nights**, Fun.
- Primer ataque: **Grand Central**, Patrick Doyle (Carlito's Way OST).
- El día posterior al primer ataque y créditos: **No one believes me**, Kid Cudi.
- Al entrar en la guarida de Duchè: **Hyper sleep**, Marc Streitenfeld (Prometheus OST).
- Enfrentamiento final con Sabo: **Pig Juicer**, Charlie Clouser (Saw IV OST).

Monstruo:

Los vampiros de esta historia se desvían un poco del mito clásico.

Para empezar son más difíciles de eliminar ya que las estacas en el corazón y los crucifijos no funcionan con ellos. Son prácticamente invulnerables. La única forma efectiva de destruirles es la exposición directa al sol, el daño masivo producido por explosivos o similares y el Fuego de San Patricio, que consiste en una reliquia en forma de pequeña botella de cristal. Si se rompe en una habitación en la que haya un vampiro surgen de los restos de la botella llamaradas de fuego verdoso que consumen al vampiro (pero no dañan ninguna otra cosa).

El daño producido por golpes, balazos y cortes lo recuperan a un ritmo de uno por asalto (aunque las buenas noticias son que al menos sirven para detener momentáneamente su avance).

Los vampiros atacan con sus garras y dientes y un estallido mental que produce daño cognitivo en caso de que el vampiro establezca contacto visual directo con su víctima y le venza en un conflicto.

Cuando mantienen la apariencia de humanos se reflejan en los espejos como cualquier mortal. Cuando utiliza sus poderes vampíricos se transforman en horribles murciélagos humanoides.

Jani Sabo

Poderoso vampiro centenario

Acción 6: Recorrer paredes y techos como una araña +2, **Desangrar** +1. **Interacción 4:** Dar escalofríos +3, **Manipular** +3, **Perderse entre la multitud** +5. **Cognición 5:** Ver en la oscuridad

+3, **Estallido mental** +4.

Hitos: Ha sido testigo de ocho siglos. Duché estuvo a punto de acabar con él.

Complicación: Egocéntrico. Está tan convencido de su superioridad, que podría llegar a subestimar a sus rivales.

Jani es un vampiro con más de 800 años de no-vida a sus espaldas. Ha recorrido el mundo sembrando el terror y adoptando decenas de identidades falsas. Ahora se hace pasar por un inválido parapsicólogo obsesionado con atrapar al vampiro que asola Vancouver.

Pierre Duche

Vampiro en busca de venganza

Acción 7: Zarpazo +4, **Correr y saltar** +3.

Interacción 3: Tocar la guitarra eléctrica +3 **Ocultarse entre las sombras** +2. **Cognición 3:** Seguir el rastro de Jani +4, **Ver en la oscuridad** +3, **Estallido mental** +1.

Hitos: Fue convertido por Sabo. Su primera víctima fue su novia y no ha podido superarlo.

Complicación: Autodestructivo. Su deseo de acabar con Jani Sabo es lo único más poderoso que su deseo de morir.

En vida Pierre fue miembro de una banda de rock. Sabo vio en él un compañero y siervo que podría ayudarlo a adaptarse al mundo moderno que le era cada vez más extraño. El alma de Pierre fue tomada por la fuerza y su creador le obligó a alimentarse de su novia como medio para hacerle romper por completo con su pasado humano. El dolor producido por tal atrocidad ha sido más fuerte que todos sus instintos de vampiro y desde un primer intento fallido en el que derribó un edificio entero sobre Sabo, Pierre no ha cejado en sus intentos por destruirle.

Trama:

0 La historia dará comienzo con los jugadores en una fiesta que han organizado en su casa. Deberían aprovechar para tener alguna conversación y establecer la dinámica relacionada con sus trasfondos e hitos. Cuando la secuencia no dé mucho más de sí, podrán despedir a los últimos invitados.

1 Al apagar la música se percatarán de que la televisión estaba encendida. En el noticiero aparecerá la imagen de una mujer cuyo cadáver ha aparecido desangrado en su casa. Es la octava víctima en dos meses, del que la policía llama el "Asesino Vampiro". Cuando empieza la teletienda será hora de que todos se vayan a sus cuartos.

2 Cuando varios de los personajes estén durmiendo, Sabo entrará por la ventana de una de las habitaciones como una irreconocible criatura de la noche y atacará a su ocupante. La intención real del vampiro no será matarle (todavía). Los demás al escuchar el escándalo correrán a socorrer a su amigo. Tras el combate, la criatura huirá por la ventana.

3 Los personajes tratarán de buscar ayuda de la policía la cual no se muestra muy dispuesta a creer la historia de los personajes. No ayudará el hecho de que se hayan recibido numerosas llamadas de vecinos quejándose de las fiestas que se organizan en su domicilio. La policía pensará que se trata de una broma pasada de vueltas de los chicos.

4 El grupo dará palos de ciego desorientado hasta que por la noche vean una entrevista a Jani Sabo en un late-show, o en un video de internet si buscaron información en la red. Se trata de un viejo húngaro en silla de ruedas que presentará al día siguiente en una librería del centro su obra "Vampiros: mito o realidad". El viejo asegurará que los crímenes del Asesino Vampiro son fruto de una auténtica criatura de la noche, a las que dice haber combatido en numerosas ocasiones desde hace más de cincuenta años. El conductor del programa le tomará a risa y hará aparecer a un actor disfrazado de Drácula para mofarse del viejo.

5 Mientras el grupo se dirige a la librería para conocer al erudito, notarán que les sigue un joven alto y delgado. Podrán tratar de emboscarlo o de despistarlo, lo que será fácil ya que no les sigue realmente, sino que va en su misma dirección. Si están lo suficientemente cerca, verán que el chico tiene colmillos de vampiro. Si le atacan notarán que es un rival muy endeble. De hecho no es más que un fan disfrazado con unos

colmillos de pega, que va a que Sabo le firme un ejemplar del libro.

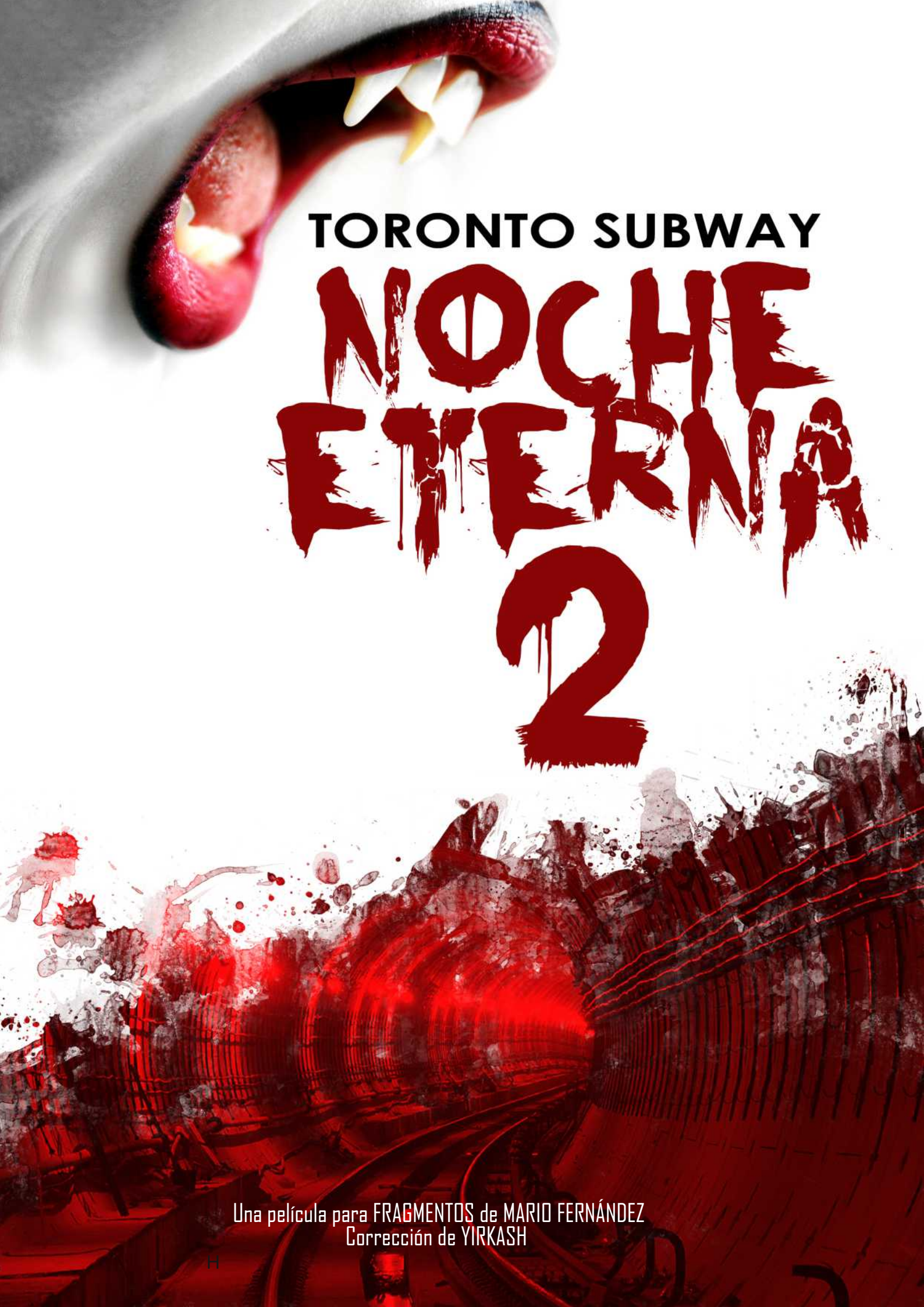
6 En la librería Sabo firmará ejemplares a los pocos seguidores que ha congregado. El viejo se hará de rogar, aunque no es más que una pose, ya que toda esta charada es parte de su plan. Cuando no quede nadie en la sala, podrán hablar tranquilamente con él. Simulará estar enfermo, y necesitar inhalar una bocanada de oxígeno cada pocas palabras. Cuando los personajes describan su encuentro con el vampiro, el viejo les dirá que les cree. Les contará información básica (y real) sobre los chupasangres y les dirá que una vez el vampiro ha atacado, no parará hasta haber acabado con todo el grupo. Sabo afirmará haber descubierto la guarida de la criatura de la noche, pero que la policía no le hace caso y él está demasiado viejo para encargarse solo del chupasangre. Cuando le supliquen ayuda, el farsante les hablará del "Fuego de San Patricio": una vieja reliquia que consiguió en un monasterio irlandés. Se trata de una botellita aparentemente vacía pero de la que, según él, surgirán unas llamas que consumirán a cualquier vampiro que halle en la sala una vez se rompa. Solo existe una de estas reliquias en todo el mundo.

7 Esa misma noche, Sabo volverá a atacar a los personajes, para apremiarles a actuar.

8 Siguiendo las indicaciones del anciano, el grupo se dirigirá al cine abandonado. Ir a explorarlo de noche no es muy buena idea, así que seguramente lo harán de día. Sin embargo, cuando lleguen al sótano sumergido donde descansa el vampiro (y donde no podrán utilizar el "Fuego de San Patricio"), el problema logístico que representará acceder a él quizás les haga plantearse esperar a la noche para que el vampiro salga por su propio pie. Haz que las horas pasen rápido, que el ocaso se les eche encima casi sin darse cuenta.

9 Derrotar a Pierre usando la reliquia no debería ser un problema.

10 Si finalmente han esperado al anochecer para eliminar a Pierre, cuando los jugadores piensen que ya ha terminado lo peor aparecerá Sabo confesándoles su naturaleza y que no han sido más que peones para conseguir la destrucción de su enemigo. Se vanagloriará tanto de sí mismo que no reparará en contar detalles sobre su lucha con Duchè y su plan. Es este momento el que los jugadores deberían aprovechar para intentar algo. Los explosivos son una opción muy arriesgada pero tendrán poco más con lo que jugar. Después de su discurso, Sabo intentará acabar con ellos.



TORONTO SUBWAY

NOCHE
ETERNA
2

Una película para FRAGMENTOS de MARIO FERNÁNDEZ
Corrección de YIRKASH

Sinopsis:

Tras el éxito de público y crítica del blockbuster los 80's "Noche Eterna en Vancouver", su creador nos trae esta segunda parte con mucha más acción y presupuesto.

Banda Sonora:

Durante la creación de personajes:

We own the night, The 69 eyes.

Los personajes van llegando a la estación:

Profondo rosso, Goblin

El ataque de los vampiros: **The final zepp** (Saw 3D OST), Charlie Clouser

Epílogo y créditos finales: **Killing me softly with his song**, Roberta Frank.

Género:

Aislamiento. No sigue las reglas normales de género en lo referente a que los protagonistas se conozcan.

Se pierde la protección de guión al llegar a 5.

Los personajes deben superar un reto cognitivo peligroso a nivel 6 la primera vez que vean un vampiro, independientemente del nivel de amenaza.

Los personajes principales pueden hacer uso de fuerzas de flaqueza sin incrementar la amenaza si esta ya es de 10 o más.

Reparto:

Los jugadores pueden diseñar cualquier tipo de personaje para esta partida. Un par pueden conocerse entre sí o ser pareja, pero el resto serán completos desconocidos.

Hay un secundario con frase muy importante que es además el monstruo de la historia, aunque esto no se revelará hasta el final. A efectos de guión será nombrado como "Superviviente", aunque su identidad real es la de uno de los protagonistas de "Noche Eterna en Vancouver".

Otro secundario es Louis Goldfield, un abogado que se ve atrapado con los personajes.

Superviviente

Líder vampiro de "La Hermandad de Sangre".

Acción 4: Ballesta +2, Desangrar +1.

Interacción 3: Rememorar su enfrentamiento con Jani +1, Manipular +2, Ver en la oscuridad +2.

Cognición 4: Resistir objetos sagrados +2, Rituales paganos +2.

Hitos: Se enfrentó a un vampiro centenario y sobrevivió. Ha conseguido convertirse en vampiro mediante un ritual.

Complicación: Mascarada débil. Según

avance la partida se irá debilitando por no beber sangre. Cuando el nivel de amenaza llegue a 7, se le notará pálido y enfermizo.

Superviviente fue uno de los protagonistas de "Noche Eterna". Se obsesionó con la posibilidad de la inmortalidad y engatusó a un grupo de personas para que se unieran a él en sus planes. No les advirtió de las consecuencias de sus actos y ahora quieren eliminarle, pero Superviviente ha decidido ser él quien ataque y pretende engañar a los protagonistas para que le ayuden a acabar con "La Hermandad".

Louis Goldfield

Vendedor de seguros.

Acción 1: Golpear con el portafolios +1.

Interacción 4: Charlatanería +3 Suplicar auxilio +1.

Cognición 3: Riesgos domésticos +2 Rellenar formularios +1.

Hitos: Viene de recibir la noticia de que ha sido despedido. Su mujer le dejó hace un año y no levanta cabeza.

Complicación: Tiene tendencia a la depresión y siempre ha sido carne de cañón.

Antes de coger el tren, Goldfield ha pensado en saltar a la vía para ser arrollado. Quizás hubiese sido lo mejor que le podía pasar esta noche.

Monstruos:

Los vampiros de esta historia son distintos a los de la primera parte y más similares a los del mito clásico.

Fueron creados mediante un ritual nigromántico que juntaba cenizas de vampiro auténtico con sangre de una mujer recién sacrificada. Los acólitos formaban parte de "La Hermandad de Sangre", una orden esotérica en busca de la vida eterna liderada por Superviviente. Por indicación de este, todos bebieron el brebaje que debía hacerles inmortales, pero Superviviente no les advirtió que el precio a pagar sería convertirse en vampiros sedientos de sangre. El corazón de estas criaturas sigue bombeando. De hecho es el único órgano de su cuerpo que aún presenta actividad, por lo que si es atravesado por una estaca o cualquier otra arma similar, la criatura queda paralizada hasta que se extraiga el objeto. Son igualmente vulnerables a la luz solar. Si se esgrime un objeto sagrado ante ellos, como un crucifijo, y se les derrota en una tirada enfrentada de **Cognición**, se les impide seguir avanzando. El daño producido por golpes, balazos y cortes lo pueden recuperar bebiendo la sangre de sus víctimas (cada punto de físico drenado les permite recuperar uno propio).

Si su puntuación en Físico llega a 0, mueren derretidos como un montón de moco sanguinolento.

Los vampiros atacan con sus dientes, pero carecen de garras y del estallido mental de Jani Sabo. También carecen de su aspecto monstruoso, y lo único que les distingue de un humano normal son sus ojos, que se vuelven amarillentos cuando atacan, y sus colmillos retráctiles.

Vampiro convertido.

Miembro de "La Hermandad de Sangre"

Acción 4: Morder +1, Saltar sobre su presa +2
Huir +1.

Interacción 3: Acechar +2

Ver en la oscuridad +1.

Cognición 2: Oler la sangre +2.

Hitos: Ha sido engañado por Superviviente. Ha perdido su vida tal y cómo la conocía.

Complicación: Está tan sediento de sangre que puede olvidarse de cualquier otra prioridad cuando es expuesto a ella.

Tenía una doble vida. Por un lado un trabajo y una familia, y por el otro "La Hermandad", a la que veía como un elitista club secreto. No era consciente de las consecuencias que acarrearía el ritual del que tomó parte. Lo único que le queda ahora es la venganza y la sed de sangre.

Escenario:

Metro de Toronto

Red de metro cerrada al público

Los personajes se reúnen en la estación de Victoria Park. El suyo es el último tren de la noche y, en cuanto se pone en marcha, los vampiros comienzan a aislar las estaciones aledañas.

Descriptores: *El metro de Toronto es moderno en comparación con los de ciudades más grandes. Reina la asepsia de azulejos blancos que le dan cierto aire de quirófano. Cada sonido produce un inquietante eco.*

Hitos: *A varios metros bajo tierra nadie puede oír tus gritos.*

Sala de mantenimiento

Madriguera de los vampiros

Se trata de una sala de servicio de la red, poco transitada por los trabajadores. En ella descansan los vampiros durante las horas diurnas entre restos de cadáveres de las víctimas que arrastran hasta allí.

Descriptores: *Los vampiros han destruido todas las luces que conducen a esta sala. Está llena de herramientas y cadenas que pueden ser utilizadas como armas improvisadas. Hay un pestilente olor a sangre coagulada y carne podrida.*

Hitos: *Hace semanas que los vampiros la utilizan como nido.*

Trama:

0 Narra un prólogo en el que una veintena de encapuchados realiza un ritual en una cripta iluminada por velas. Una mujer atada sobre un altar grita suplicando piedad. El maestro de ceremonias la atraviesa con un cuchillo ceremonial y la sangre corre hasta un cáliz lleno de cenizas que comienzan a burbujear.

1 Cada personaje narra de dónde viene hasta juntarse todos en el mismo vagón. Con ellos se encuentran Superviviente y Louis Goldfield.

2 El tren se parará en mitad de uno de los túneles. Los personajes escucharán cómo se desengancha la máquina, dejando el vagón aislado. Al cabo de un rato, percibirán figuras moviéndose en el exterior del vagón.

3 Tanto si deciden quedarse en el tren como si se aventuran al túnel, serán atacados por vampiros de *La Hermandad*. Varía el número de atacantes según el número de personajes. Los protagonistas deberían tener poco que hacer contra los vampiros hasta que Superviviente saque su ballesta y salve la situación. La secuencia debería terminar con algún protagonista herido y con Goldfield llevado a la fuerza por los vampiros, que huirán en cuanto uno de ellos caiga.

4 Es el momento de que Superviviente les cuente su historia. Les narrará los hechos de "Noche Eterna 1". Desde que sobrevivió a su encuentro con Sabo y Duchè, ha seguido cazando vampiros por todo Canadá. Les contará que las criaturas a las que se enfrentan no son vampiros puros, sino una cábala de nigromantes transformados. Por supuesto no hablará de su implicación con ellos. Según su versión, él se encuentra en el metro buscando la madriguera de las criaturas. Sacará algunas armas de su mochila que compartirá con los protagonistas.

5 El grupo seguramente tratará de encontrar una salida. Superviviente insistirá en que encontrar el nido y destruir a los vampiros es la única posibilidad de escapar. Asegúrate de que los vampiros frustren cualquier plan de huida. Han asesinado a los escasos empleados de seguridad de las estaciones, y han cerrado los accesos con cadenas y soldaduras. Si los jugadores toman alguna decisión defensiva, como atrincherarse en un vagón, lanza hordas de vampiros hasta que no

les quede más remedio que tomar una actitud combativa.

6 Los vampiros utilizarán los gritos de auxilio de Goldfield para atraerles al interior de uno de los túneles.

7 Cuando los protagonistas lleguen hasta la fuente de los gritos descubrirán que es demasiado tarde para él, ya que se ha transformado en vampiro. Los personajes tendrán un nuevo enfrentamiento. Solo Goldfield huirá, el resto de vampiros se quedará luchando hasta la muerte.

8 Los personajes podrán seguir el rastro de Goldfield hasta la madriguera, a la que se accede desde un pasillo de servicio en uno de los túneles. Pero la entrada estará fuertemente custodiada por un numeroso grupo de vampiros. Unos cientos de metros antes, habrán pasado la máquina que los vampiros desengancharon de su tren. Sería buena idea utilizarla sin luces para atropellar a unos cuantos chupasangres de la entrada.

9 En la madriguera descubrirán a un último grupo de vampiros, que deberán destruir.

10 Cuando parezca que han terminado con la amenaza, Goldfield reaparecerá. Pedirá clemencia alegando ser una víctima más. Les contará la información que los miembros de *La Hermandad* han compartido con él: Superviviente es realmente el líder de la cábala. Desde su enfrentamiento con Sabo se obsesionó con la vida eterna, y encontró una forma de reproducir el vampirismo mediante un ritual con sangre y las cenizas de uno de los vampiros a los que combatió en "Noche Eterna". Los miembros de la Hermandad no sabían que el precio a pagar por la inmortalidad sería una eternidad de oscuridad y sangre. Superviviente atacará, revelándose como vampiro y Goldfield huirá.

EPÍLOGO Los protagonistas que hayan sobrevivido volverán andando hasta una de las estaciones. Cuando lleguen habrá amanecido: Los primeros madrugadores de camino a sus trabajos esperarán en los andenes. Los jugadores avanzarán entre ellos desmoralizados, heridos, agotados y cubiertos de sangre.



INTER

NU



Sinopsis:

Un equipo de filmación llega a lo más recóndito de Terranova para tratar de filmar a una mítica bestia que asola la zona desde hace años.

Por fin la tercera parte de la más exitosa saga de vampiros.

Género:

Found Footage.

La protección de guion se mantiene hasta que el nivel de amenaza llega a 7. Por lo demás sigue las reglas normales del género.

Escenario:

Ujaraq

Pueblo maldito.

Una pequeña aldea costera de la región de Terranova. Su nombre de origen *inuit* es traducido como "La Roca". La habitan únicamente unas 300 almas. El pueblo ha estado sometido a un severo proceso de consanguinidad por lo que todo el mundo tiene un aspecto inquietantemente similar. Solo los *inuit* descendientes de esquimales parecen tener rasgos distintivos. En el pueblo destacan la posada de *Alajim*, la taberna "El zorro blanco", un pequeño puerto pesquero, la iglesia y un edificio administrativo que hace las veces de ayuntamiento y oficina del alguacil. No hay cobertura de móvil en todo el pueblo, y la única posibilidad de conectarse a internet está en la posada y el edificio administrativo.

Descriptor: Fría y estéril, con continuos azotes de viento. Todos los habitantes se

Personajes:

El grupo lo compone un equipo de filmación. Entre sus miembros no deben faltar una cámara y un periodista especializado en temas paranormales. Otros personajes podrían ser un encargado de producción y un guía de la zona.

El equipo se desplaza al pueblo siguiendo la leyenda de "La Bestia de Ujaraq". Desde hace unos años, se han sucedido desapariciones misteriosas en la zona y se han encontrado cuerpos descuartizados. Las autoridades achacan estos eventos al ataque de animales salvajes hambrientos, aunque los lugareños aseguran que una maléfica criatura que se alimenta de humanos acecha en la zona.

Elegid Hitos que interrelacionen a los distintos personajes. Por ejemplo, la periodista pudo tener un romance de una noche con el jefe de producción, o el ayudante de cámara mantiene una rivalidad con el cámara principal porque considera que este le robó el puesto con malas artes.

parecen un poco entre sí.

Hitos: El pueblo tiene un oscuro secreto. Todos se mantienen unidos para protegerlo.

Refugio de Goldfield

Cabaña perdida en la montaña.

Goldfield se refugió en esta cabaña apartada de la civilización. Está a unos 10 km de Ujaraq. Desde aquí trataba de contener su ansia de sangre alimentándose de animales salvajes. Las cortinas están tapadas con gruesas telas negras y hay una trampilla que conduce a un húmedo sótano que el vampiro utilizaba para dormir durante el día. Escribió durante un tiempo un diario que ahora está guardado en un arcón y que los protagonistas pueden encontrar si registran la cabaña.

Descriptor: Una casucha de madera con una sola estancia. Está llena de manchas de sangre seca y arañazos.

Hitos: A principios del siglo XX fue la cabaña de un trampero. Un vampiro la convirtió en su refugio cien años después.

Banda sonora:

Como se intenta imitar una grabación auténtica, no se utiliza música salvo en la secuencia en "El zorro blanco" en el que está sonando "Country Roads" de John Denver.

Mete la misma canción para los créditos finales. En cualquier caso puedes utilizar efectos de sonido como gruñidos

cuando son asediados en la cabaña. Otro buen efecto es meter ruido blanco de fondo desde que el nivel de amenaza llega a 4. Empieza con el volumen muy bajo y sube algunos decibelios cada vez que aumente el nivel de amenaza. Resultará crispante para los nervios.

Monstruos:

Vampiros ghouls

Los vampiros de Noche Eterna 3 son distintos a los de las anteriores entregas. Goldfield, que no quería hacer daño a nadie, fue apresado por una partida de aldeanos, a los que décadas de consanguinidad y aislamiento habían aflojado los tornillos, convirtiéndoles en chalados religiosos. El sacerdote del pueblo fue el primero en probar la sangre del vampiro. Gracias a ella se convirtió en una especie de híbrido entre humano y vampiro. Crearon las historias de La Bestia de Ujaraq para encubrir sus asesinatos y, como las autoridades también estaban metidas en el asunto, los camuflaban achacando las desapariciones al ataque de animales salvajes. No envejecen y pueden andar con normalidad a la luz del día, aunque cuando cae la noche son más rápidos y fuertes que un humano normal. Si lo desean pueden mostrar garras y colmillos con los que atacar. No necesitan la sangre humana para vivir (comen y beben con normalidad) pero consumir sangre les proporciona un enorme éxtasis y les hace ser aún más fuertes. Lo que sí necesitan cada cierto tiempo es un poco de la sangre de Goldfield, al que mantienen cautivo y alimentado de sangre de perros. Cualquier tipo de lesión les produce daño y la muerte como a un humano normal.

Durante el día son como humanos normales. Las que se presentan son sus características al caer la noche. El número entre paréntesis se suma si han bebido sangre humana recientemente:

Acción 4(+1): Morder +1, Perseguir +2, Zarpazo +1

Interacción 2(+1): Olfatear sangre +1, Acechar en la oscuridad +1

Cognición 1: Ignorar daño +1

Hitos: Son el fruto del matrimonio entre primos. Piensan que la sangre de vampiro ha sido una especie de regalo del cielo para proteger su comunidad.

Complicaciones: A la luz del día no son especialmente listos, pero al convertirse en vampiros se vuelven especialmente estúpidos y pueden caer en trampas de lo más peregrinas.

Posadera de Ujaraq

La posadera en estado vampírico es un rival especialmente duro debido a su tamaño.

Acción 5(+1): Mordisco +1, Perseguir +1, Zarpazo +3

Interacción 2: Risa macabra +2

Cognición 1: Atacar al más guapo +1

Hitos: Nadie en el pueblo lo sabe, pero ya era caníbal antes de que la comunidad encontrase al vampiro.

Complicación: Es estúpida y, cuando ataca a un objetivo, ignora al resto.

Goldfield

Goldfield llegó a esta región casi polar de Canadá, huyendo de sus propios instintos y del peligro que podría representar en las ciudades. Permanecía apartado de los aldeanos alimentándose de animales salvajes. Pero la gente de Ujaraq descubrió su naturaleza y le apresó. Ahora le mantienen con vida como a una vaca a la que ordeñan ocasionalmente. Si alguien atraviesa su corazón con una estaca, le estará haciendo un favor. Está demasiado débil como para que sean necesarias sus características.

Trama:

PROLOGO Un hombre se encuentra en una habitación iluminada tenuemente por la pantalla azul de un monitor de vídeo. Inserta un disco en un reproductor y comienza la partida.

1 Se enciende el piloto rojo de grabación, con el equipo de filmación llegando en todoterreno a Ujaraq. La encargada de la posada donde se alojan es una inuit de más de 100 kilos. A pesar de su aspecto intimidante, es amable y atenderá cualquier consulta del grupo. De hecho, pueden iniciar la investigación con ella.

2 Si el grupo va por Ujaraq preguntando por la leyenda de la Bestia de la Roca, no les costará encontrar tanto escépticos como gente que cree en la leyenda e incluso han sufrido en sus familias o amigos alguna desaparición que achacan al monstruo. Mediante un pequeño trabajo de investigación darán con una veintena de desapariciones y muertes durante los últimos cinco años, siempre achacadas a animales salvajes. La mayoría de incidentes se localizan en una zona concreta de los bosques a unos 10 km de Ujaraq. Cuando el director lo considere oportuno, la cámara empezará a emitir interferencias. Con un chequeo cognitivo por parte del técnico, se dará cuenta de que se trata de un problema derivado de las bajas temperaturas. En ese momento, la máquina se para completamente.

3 El piloto vuelve a encenderse. Es de noche y el grupo estará en "El zorro blanco", la taberna del pueblo. Uno de los lugareños está amenazando con pelea a uno de los protagonistas por mirar de más a su novia. Los jugadores podrán gestionar la discusión calmando los ánimos o iniciando una pelea de bar en un "todos contra todos". El combate no debería ser letal y los lugareños no revelarán sus "capacidades especiales". Se retirarán tanto si vencen como si pierden. Al final, el tipo involucrado en la reyerta lanzará una amenaza: "Nadie que haya venido buscando problemas a la Roca se ha ido sin más. Ni el vampiro lo hizo, ni vosotros lo haréis".

4 El grupo saldrá a inspeccionar los bosques. El último par de kilómetros deberán hacerlo a pie con una fuerte ventisca.

5 Los protagonistas encontrarán la cabaña de Goldfield poco antes de que empiece a caer la noche. En ella hallarán también su diario. La

noche cae sobre la zona. Si es demasiado pronto, unas nubes espesas cubren el cielo eclipsando la luz.

6 Los protagonistas notarán una presencia merodeando por la cabaña. Se mueve a toda velocidad, y será difícil distinguirla y saber a ciencia cierta si se trata una o varias personas, pero se escuchan risas y gruñidos inhumanos. Los personajes harán bien en pasar la noche atrincherados en la casa. Si alguno se aventura fuera de ella, será inmediatamente atacado por algo que no llega a distinguirse. La cámara empezará a dar problemas por el frío justo antes de que esto ocurra, y dejará de grabar. La siguiente vez que el piloto rojo se encienda el grupo estará de vuelta al pueblo con el personaje que salió de la cabaña, herido en el brazo.

7 Cuando los personajes vuelvan al pueblo les extrañará notar que no hay nadie por las calles. En la posada en la que se alojan se encontrarán con la encargada, que les atacará en su forma vampírica.

8 Los protagonistas vagarán por las calles sin encontrar ni rastro de otros seres humanos, hasta que escuchen unos cánticos que les conducirán a la iglesia local.

9 En la iglesia está reunido el pueblo al completo. Tienen a Goldfiel crucificado. El sacerdote clava una lanza en su costado. De la herida comienza a manar sangre que recogen en un cáliz. La herida se cierra y todo el pueblo va bebiendo un sorbo del cáliz, como una parodia de la comunión cristiana.

10 Uno de los aldeanos se percata de la presencia de los personajes. Con todo el pueblo tras ellos, deberán tratar de salvar sus vidas.

EPÍLOGO Si el cámara ha conseguido sobrevivir, le veremos tras el tipo que estaba visionando la película. Daremos por sentado que este hombre es un periodista o autoridad. Se encontrará en estado de shock por el contenido del video que acaba de ver. "¿Me cree ahora?", preguntará el protagonista, y con esto finaliza la partida. Si nadie ha conseguido huir, el tipo que estaba viendo el video es uno de los aldeanos. Se dará la vuelta con su sonrisa llena de colmillos y le dirá al cámara, que está atado sobre una mesa: "Menos mal que este video queda entre nosotros". Tras esto se arrojará a beber su sangre.

AUDIOCOMENTARIOS DEL DIRECTOR

Iniciamos el rodaje de "Noche Eterna" a finales de la década de los 80's. Unos años antes había triunfado una película de terror que, sin mucho presupuesto, había conseguido excelentes números en taquilla: "Noche de Miedo". En Estados Unidos surgieron otras producciones similares como "Vamp", que trataron de imitar su éxito. Pero también en Canadá las películas de chupasangres habían tenido bastante tirón. Teníamos films como "Rabia" de David Cronenberg y la saga iniciada en "Turno de noche" y continuada con "El amante vampiro". Unos años después, "Forever Knight" triunfaría durante tres temporadas en televisión.

Los resultados en taquilla de "Noche Eterna en Vancouver" fueron lo suficientemente buenos como para que se hablase inmediatamente de una secuela y una serie de televisión (de la que se dice que incluso se rodó un piloto). En dicha serie, aparecía un personaje que solo era nombrado de pasada en la película: la amante de Pierre Duchè convertida en vampiro que perseguía a los protagonistas de "Noche Eterna" en busca de venganza. En cada capítulo los personajes se iban encontrando en su huida con diversos antagonistas de origen sobrenatural. Pero problemas para llegar a un acuerdo con los actores de la primera parte retrasaron enormemente la escritura del guion de la serie y de la secuela. Ambas quedaron en el limbo hasta que en el año 95 otro éxito del cine de vampiros insufló nueva vida al género y propicio el rodaje de la continuación.

Si "Noche de Miedo" era el referente más directo para "Noche Eterna en Vancouver", "Abierto hasta el amanecer" lo fue para "Toronto subway: Noche Eterna 2". Los guionistas desarrollaron una secuela que respetaba lo establecido en la primera parte pero presentando un marco y un elenco actoral completamente nuevos. Solo uno de los protagonistas de la primera repitió en esta, pero su papel como "Superviviente" es uno de los más recordados por los fans. Sin lugar a dudas el principal mérito del guion fue un radical cambio de registro que aún así respetaba aquello que había hecho de la primera parte un éxito: Vampiros peligrosos como tiburones (sin nada del romanticismo de los chupasangres de Anne Rice) y aliados que resultaban no serlo en un giro final sorprendente.

Coincidiendo con el estreno, se relanzó la idea de una serie de televisión y tuve el placer de dirigir el primer episodio de "Noche Eterna, presenta". En cada uno de los episodios de 30 minutos de duración, un director invitado dirigía una historia terrorífica sin conexión las unas con las otras. El único lazo conductor era el inolvidable Jani Sabo, que ejercía como maestro de ceremonias de cada uno de los capítulos, hasta el trágico fallecimiento del actor encargado calcoetín diabólica protagonista del quinto capítulo.

En el episodio a mi cargo, me inspiré libremente en la novela "La estaca" de Richard Laymon para establecer la premisa argumental. Tiempo después, se distribuyó la serie en videoclubs en packs de cuatro capítulos como si se trataran de una sola película.

El éxito de "Toronto subway" fue algo más moderado, por lo que la tercera parte no iba a disponer de un presupuesto tan holgado. Se escribió un guion utilizando la técnica cinematográfica del *found footage*, que permitía rodar una película con un presupuesto casi ridículo y que había dado un auténtico pelotazo de taquilla el año anterior. Esta película, que sirvió como referente para "Noche Eterna 3, Terranova Sundown" fue "El misterio de la Bruja de Blair". De nuevo el cambio de registro insufló nueva vida a la saga, aunque seguíamos teniendo vampiros salvajes, aliados traicioneros y *cliffhangers* sorprendentes. El fallecimiento del actor que interpretaba a Louis Goldfield antes de empezar el rodaje, además de ser un duro golpe para el equipo que acrecentó la leyenda negra en torno a la saga, obligó a que la presencia del personaje fuera casi anecdótica. Solo apareció crucificado en un par de planos (que fueron parcialmente rodados por un doble del malogrado actor).

Desafortunadamente, aunque con el tiempo se convirtió en un film de culto entre los aficionados al terror, la recaudación en los cines no fue lo suficientemente buena como para continuar la saga. Se llegó a escribir un guion para una cuarta película que debía aparecer directamente en el mercado doméstico, y que hubiera continuado la historia en la misma localización de "Terranova Sundown". Se llegó a hablar de un Steven Seagal en horas bajas para protagonizar una producción que debía mezclar acción, artes marciales y terror. Quizás lo mejor que le pudo pasar a la saga es que nunca se llegara a rodar tal cosa. Recientemente se comenzó a trabajar en una continuación para la saga dividida en dos partes rodadas a la vez y que se llamarían respectivamente "Estación espacial Tundra" y "Vampiros de Júpiter".

Esta idea se pone en marcha auspiciada por lo que esperaban que fuese el gran taquillazo de 2012: "Prometheus". Desafortunadamente, la decepción que supuso en taquilla paralizó la continuación de "Noche Eterna". La posibilidad más tangible de volver a disfrutar de esta mítica saga de vampiros se encuentra en el remake que está preparando un estudio norteamericano. Para "Noche Eterna 3D" están ya confirmados los nombres de actores tan relevantes como Angelina Jolie y Vincent Cassel. El único problema es que no han contado conmigo para la dirección... en fin. Larga vida a "Noche Eterna".



MAS NOCHES ETERNAS

NOCHE ETERNA 4. REGRESO A LA ROCA

De alguna forma, la filmación de Noche Eterna 3 llega a manos de las autoridades. Un equipo de asalto es enviado a Ujaraq, donde se encuentra con centenares de ghouls sedientos de su sangre. El enfrentamiento es atroz, pero la auténtica amenaza está dentro de sus filas. El líder del pelotón, que tiene una hija enferma de leucemia, piensa llevarse consigo los secretos del pueblo aunque para ello deba dejar atrás a los hombres a su cargo.

NOCHE ETERNA 5. ESTACION ESPACIAL TUNDRA

50 años en el futuro, los protagonistas son miembros de una estación espacial canadiense en órbita alrededor de Júpiter. El equipo científico porta unos viales con los que deben experimentar. No saben que se trata de una encima sintetizada de sangre de vampiro. El choque de un meteorito provoca un accidente en el que la encima es liberada, convirtiendo a parte de la tripulación en vampiros.

NOCHE ETERNA 6. VAMPIROS DE JUPITER

Los supervivientes de Noche Eterna 5 han conseguido hacer aterrizar una nave de salvamento sobre la superficie de Júpiter. Allí descubrirán unas

terroríficas criaturas alienígenas que posiblemente sean el origen del vampirismo. Los protagonistas deberán mantenerse con vida y asegurarse de que la amenaza no pueda llegar a la Tierra a través del equipo de rescate que han enviado a por ellos.

NOCHE ETERNA 3D. EL REMAKE AMERICANO

Esta historia es un remake de la saga original. El gran estudio que se encarga de la producción ha cambiado totalmente el argumento pero ha contratado a un gran elenco de actores. Cada jugador elige quién es la superestrella hollywoodiense que interpretará a su personaje. Angelina Jolie es Janine Sabo, una belleza húngara de misterioso pasado que regenta un local nocturno en Nueva York y que ha iniciado un romance con uno de los protagonistas. Las cosas se complican cuando aparece Pierre Duché, un vampiro francés interpretado por Vincent Cassel que se enamoró de ella y pretendía convertirla en vampiro. Janine, al descubrir la clase de criatura que era su amante, huyó. Pero el vampiro ha conseguido encontrarla. Al final descubrimos que el proceso de conversión no se había quedado a medias y que Janine es también una vampiresa.

LA AUTENTICA NOCHE ETERNA.

Los jugadores interpretan a los actores de Noche Eterna 3D. Durante el rodaje notaron que el comportamiento de Vincent Cassel se volvía cada vez más extraño. Lo que ha pasado es que el actor se quiso meter tanto en el papel que dio con un grupo de auténticos vampiros. Ya finalizado el rodaje, las criaturas siguen con el proceso de transformación del francés, que solo podrá superar su aciago destino si es ayudado por sus compañeros de Hollywood.



NOCHE ETERNA presenta: LA ESTACA SOLEO1

Genéro:

Antología. El nivel de amenaza va de 1 a 5 y la protección de guion desaparece al llegar a 4. La aventura no debe durar más de 30 o 45 minutos. Precipita el final si fuera necesario.

Reparto:

Si se trata de dos jugadores, los protagonistas serán un matrimonio. Si son tres, el tercero será su hija adolescente. Si son cuatro, dos matrimonios amigos. Si hay más, complétalos con un hijo por cada pareja. Uno de los hombres debería ser escritor de novelas de misterio.

En la historia aparece un cazador de vampiros, pero no se incluyen sus características, ya que no se llegará a interactuar con él.

Monstruo:

Vampiresa atravesada por una estaca

Acción 6: Zarpazo +2 **Mordisco** +2 **Trepar por las paredes** +2. **Interacción 2:** Seducción sobrenatural +2

Cognición 2: Estallido mental +1 **Huir de cazavampiros** +1

Si vence a un personaje masculino con un chequeo de seducción sobrenatural, éste se convierte en su esclavo hasta que reciba algún tipo de daño o shock que le haga despertar del encantamiento.

Escenario:

Hotel abandonado en Llano de Artemisa

El hotel se encuentra en un abandonado pueblo minero. Es la única construcción que se mantiene en pie.

Descriptor: La madera cruje a cada pisada. Todos los accesos están tapiados con tablones salvo la entrada principal. Consta de dos plantas más un sótano.

Hitos: El hotel vivió su mejor momento a principios del siglo XX. 50 años después cerró cuando la mina que alimentaba al pueblo dejó de ser productiva.

Trama:

0 Interpreta a Jani Sabo desde su silla de ruedas haciendo la presentación:

"¿Cuántas historias de terror empiezan de la misma forma? Dos familias de excursión se encuentran perdidos, con su coche averiado y sin cobertura de móvil. Nada más que el desierto en muchos kilómetros a la redonda y los coyotes aullando ante el festín que están a punto de darse. Pero cuando todo parece perdido, la familia encuentra el viejo pueblo abandonado de Llano de Artemisa. Sólo una estructura queda en pie, pero es suficiente para encontrar refugio de los peligros de la noche... ETERNA..."

1 Los protagonistas atraviesan el umbral del hotel cuando el último rayo de sol se oculta entre las montañas. Exploran su interior. Bajo las escaleras hay una puerta que conduce al sótano. Sobre esta puerta hay un crucifijo. La puerta está cerrada con un candado.

2 Entran al sótano por decisión propia. Si no lo hacen, el podrido suelo de la planta superior se hunde bajo los pies de un jugador haciéndole atravesar dos plantas hasta el sótano.

3 En el sótano encuentran el cadáver de una mujer en un ataúd abierto cubierto por una manta de terciopelo. El cuerpo se encuentra en un estado de

semi-momificación. Una estaca atraviesa su corazón.

4 Los personajes deben decidir qué hacer con el cuerpo. Si retiran la estaca, el cadáver rejuvenece transformándose en una preciosa mujer... sedienta de sangre. Si en el enfrentamiento los protagonistas mueren, pasamos al epílogo. Si sobreviven o no sacan la estaca o deciden no hacer nada hasta el día siguiente, aparece el cazavampiros.

5 Los personajes descubren que la puerta por la que entraron, el único acceso al hotel, ha sido cerrado con cadenas. A través de los resquicios entre las maderas pueden ver a un loco con una antorcha gritándoles: "¡Morid, chupasangres! ¡Sabía que vendríaís a por vuestra compañera! ¡Morid! ¡Morid!". Da igual lo que los personajes digan, el cazavampiros prende el hotel, que está empapado de gasolina, con la antorcha.

EPÍLOGO Interpreta a Jani Sabo con colmillos de vampiro despidiéndose: "¡Pero si estaba cantado! ¿A quién se le ocurre refugiarse en un pueblo minero abandonado? Lo mejor que podeis hacer es quedaros en vuestras casas... No salir de vuestros dormitorios... ¡Ya me encargo yo de ir a buscaros! ¡MUHA-HA-HA-HAAAA!!!

4 / 07/1998

Hace poco más de una semana que me instalé en una vieja cabaña...
enfocada por casualidad. Los días que pasé en la Peca fueron
un auténtico suplicio para contener el Hambre. Ahora me
alimente de la sangre de ardillas y poco más. No me lleva en
absoluto, pero me mantiene con vida. Es como estar siempre
hambriento. Pero al menos estoy alejado de la gente y no he de
vivir con el temor de hacerlo dañar a nadie.

16/10/1998

Hoy he vuelto a pensar en acabar con mi vida. Sentarme en
una roca y esperar a ver el sol por última vez. Pero no soy capax.
El mal que me atormenta ha cambiado muchas cosas, pero sigo
siendo un cobarde.

23/12/1998

No sé si ha sido por culpa del hambre. Llevo dos noches sin haber
sido capax de cazar ningún animal para beber sangre. Tal vez
sea porque la Navidad está cerca. Quizás sea culpa de las
pesadillas durante mi sueño diurno. Vienen a mi cabecera los
hombres que viví en el metro de Toronto. Y por aún, la noche
siguiente en que fui a visitar a mi esposa y no fui capax de contener

Hambre. Seguramente se trate de una

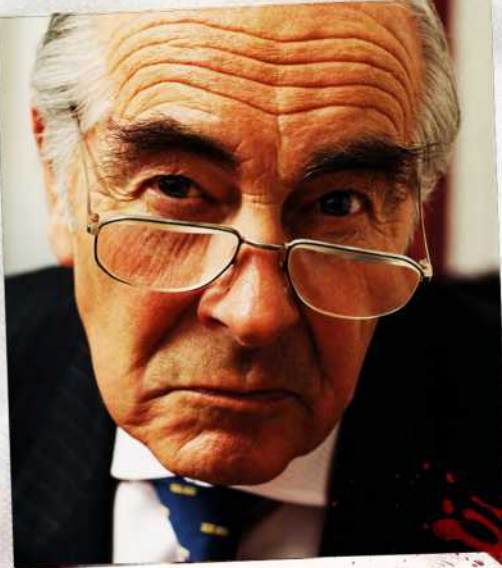
mezcla de todo ello. Sea como sea, hoy me he
quedado a ver los primeros rayos de luz. He sentido el
calor que empujaba a chamuscar mi piel, pero en ese momento
he visto dos siluetas recortadas contra el amanecer. Imagine que
serían lugareños o cazadores... qué sé yo. El caso es que he huído a
mi refugio envuelto en una nube de humo y apostando a carne
chamuscada.

8/01/1999

Hoy he vuelto a vislumbrar humanos desde mi cabaña. Me he
mantenido oculto durante un buen rato. Resulta absurdo, pero
llegué a tener la sensación de que me estaban acechando. Cuando
por fin se fueron conseguí salir y capturar un lebo. Beló hasta
llenarme. Su sangre me mantendrá con vida algunos días más.

13/01/1999

Esta vez el grupo de lugareños era inquietantemente grande.
Conte cerca de 20. Ya no me cabe duda de que saben que estoy
aquí. Vienen a vigilarme. Pueden sentirles estudiándome.
¿Sabrán también la clase de criatura que soy? No lo creo, si no,
no se habrían acercado tanto...



NOCHE ETERNA EN VANCOUVER



Acción

000000

6



Interacción

0000

4



Cognición

000

3

Recorrer paredes +2
Desangrar +1

Dar escalofríos +3
Manipular +3
Perderse entre
la multitud +5

Ver en la oscuridad +3
Estallido mental +4



NOCHE ETERNA EN VANCOUVER



Acción

0000000

7



Interacción

000

3



Cognición

000

3

Zarpazo +4
Correr y saltar +3

Guitarra eléctrica +3
Ocultarse +3

Seguir rastro de Jani +4
Ver en la oscuridad +3
Estallido mental +1

Nombre: **JANI SABO**

Concepto: Vampiro centenario

Hitos:

- Ha sido testigo de 8 siglos.
- Duché estuvo a punto de acabar con él.

Debilidad: Egocéntrico. Está tan convencido de su superioridad que puede subestimar a su rival

Nombre: **PIERRE DUCHÉ**

Concepto: Vampiro en busca de venganza

Hitos:

- Ha sido convertido por Sabo.
- Su primera víctima fue su novia y no ha podido superarlo.

Debilidad: Autodestructivo. Su deseo de acabar con Sabo es lo único más fuerte que su deseo de morir.



**NOCHE ETERNA
EN VANCOUVER**

Nombre: **JESSIE WILSON**

Concepto: **Chica de ensueño**

Hitos: - Sus padres murieron en un accidente.
- Nunca ha besado a un chico.
- Rechazó a Sasha por su fama de ligón, pero en el fondo le gusta.

Debilidad: Su mayor temor es volver a perder a un ser querido.

 **Acción**
000

3

 **Interacción**
000

3

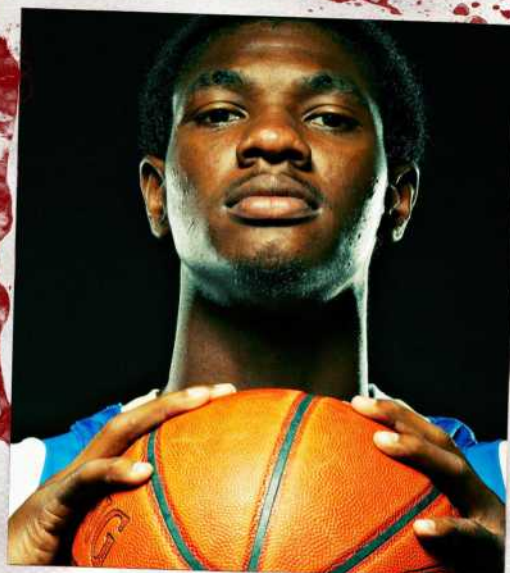
 **Cognición**
000

3

Rostro angelical +2
Danza +2

Cariñosa +1
Divertida +2

Buena estudiante +2
Leyendas urbanas +1



**NOCHE ETERNA
EN VANCOUVER**

Nombre: **KEVIN RYDER**

Concepto: **Deportista universitario**

Hitos: - De crío era un enclenque con el que todos se metían.
- Ha sido el mejor jugador de los Mariners en la pasada temporada.
- Siente amor/odio hacia Allison.

Debilidad: Tiene un lado violento cuando presencia una injusticia.

 **Acción**
00000

5

 **Interacción**
00

2

 **Cognición**
00

2

Basket +4
Infatigable +1

Machito +2

Pensamiento de equipo +2



**NOCHE ETERNA
EN VANCOUVER**

Nombre: **MARTIN DAVENPORT**

Concepto: Empollón

Hitos:

- Gracias a su amistad con Kevin se ha librado de ser un paria.
- Sus padres le llaman todos los días.
- Las principales empresas tecnológicas le quieren fichar.

Debilidad: Está tan obsesionado por estar a la altura de las expectativas de Kevin, que puede ser temerario.



Acción
000

3



Interacción
0

1



Cognición
00000

5

Footing a diario +2
Atractivo +1

Escondarse +1

Física +4
Reflexivo +1



**NOCHE ETERNA
EN VANCOUVER**

Nombre: **ALLISON CAMPBELL**

Concepto: Activista feminista

Hitos:

- Sufrió el abandono de su padre.
- Es una líder estudiantil.
- En una noche de copas, tuvo un romance con Kevin del que los demás no saben nada.

Debilidad:
Entra en conflicto en cuanto un hombre trata de imponer su opinión.



Acción
00

2



Interacción
00000

5



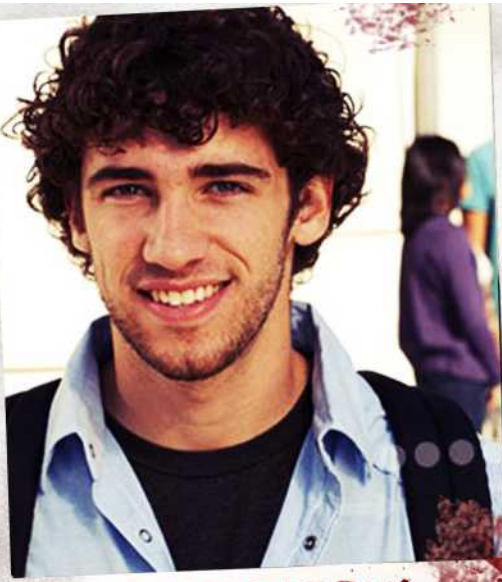
Cognición
00

2

Escalada +2

Soflamos feministas +3
Mostrarse segura +2

Documentarse +2



NOCHE ETERNA EN VANCOUVER



Acción
000

3



Interacción
0000

4



Cognición
00

2

Guapo +2
Escurridizo +1

Ligar +3
Guitarra +1

Mundo de la noche +2



NOCHE ETERNA EN VANCOUVER



Acción
0000

4



Interacción
000

3



Cognición
00

2

Derechazo +3
Pesas +1

Paternalismo +1
Mentir +1
Amedrentar +1

Conducir +2

Nombre:

SASHA BOUCHARD

Concepto:

Bromista ligón

Hitos:

- Solo vive para las fiestas y el ligoteo.
- Jessie le rechazó y eso le hace estar colado por ella.
- Al paso que va, nunca se graduará.

Debilidad:

Suelta bromas cuando se siente inseguro y eso a veces le hace quedar mal.

Nombre:

DEREK WILSON

Concepto:

Hermano mayor

Hitos:

- Sus padres murieron en un accidente.
- Dejó los estudios y se puso a trabajar para que Jessie pudiera terminarlos.
- Le están tentando para ganar algo de dinero "fácil".

Debilidad:

Es sobreprotector con su hermana Jessie.