

Tales of the Spooky South

MISSISSIPPI

ADAPTACIÓN DE REGLAS

BY PEPE PEDRAZ





Mississippi

MISSISSIPPI SE JUEGA CON 2 DADOS DE 10 CARAS (2D10). CADA VEZ QUE UN PERSONAJE QUERA REALIZAR UNA ACCIÓN QUE IMPLIQUE UNA CONSECUENCIA O RIESGO, TIRA AMBOS DADOS:

- I. Si el resultado **ES MAYOR DE 16**, el personaje realizará la acción tal y como desee, sin restricciones de ningún tipo.
- II. Si el resultado **VARÍA ENTRE 7 Y 16**, el personaje realizará la acción, pero sufrirá algún revés por parte del libre albedrío.
- III. Si el resultado **ES MENOR DE 7**, el personaje tendrá que rezar a los espíritus del Mississippi. Porque solo dios sabrá su destino.

EL DIRECTOR DE JUEGO NUNCA TIRA LOS DADOS.

A ESTAS TIRADAS, SE LES PODRÁ APLICAR UN BONIFICADOR O PENALIZADOR (A DECIDIR POR EL DIRECTOR DE JUEGO) EN FUNCIÓN DE SU DIFICULTAD:

- I. **FÁCIL / condiciones favorables** (posición, sorpresa...): **+2** a la tirada del personaje.
- II. **NORMAL**: no se aplica modificador.
- III. **DIFÍCIL / condiciones desfavorables** (oscuridad total, desprevénidos...): **-2** a la tirada del personaje.
- IV. **SOLO EL BLUES PODRÁ SALVARTE**: **-5** a la tirada del personaje.

ADemás, existen una serie de características o habilidades asociadas a cada jugador (y etnia), con diferentes modificadores que se sumarán a nuestras tiradas de 2D10. Los PJ tendrán que completarlas al inicio de la partida:

- I. **CUERPO**: todo lo relacionado con actividades físicas y destrezas. Correr, saltar, empujar, bloquear...
- II. **VIOLENCIA**: todo lo que implique tiroteos, combates o escaramuzas.
- III. **MOJO**: nuestra capacidad de modificar el entorno que nos rodea a nuestro favor. Hay personas que lo llaman suerte. **Pero el mojo es parte del Blues.**
- IV. **VOLUNTAD**: la habilidad de mantener la calma bajo situaciones de estrés, terror u horror de diverso tipo.
- V. **INGENIO**: muy relacionado con la inteligencia, las ideas y con entender y buscar soluciones a problemas de diversa índole.
- VI. **CARISMA**: habilidad de comunicación. De convencer con nuestras palabras, argumentos y nuestra labia. De manipular.
- VII. **SEXTO SENTIDO**: algo que nos llama la atención donde otros no ven nada, nuestro sexto sentido nos hará salvar nuestro pellejo más de una vez.
- VIII. **PREPARACIÓN**: persona precavida, vale por dos. Nuestra capacidad para tener algo a mano que necesitamos o de estar en disposición de tener todo el material necesario para enfrentarnos a una aventura.

UNIDAS A ESTAS CARACTERÍSTICAS, CADA PERSONAJE TIENE UNA SERIE DE VENTAJAS ASOCIADAS A SU ETNIA Y A SU SENDA. ESTAS VENTAJAS PODRÁN, DESDE MODIFICAR SUS RESULTADOS HASTA ABRIR NUEVAS VÍAS Y CAMINOS EN LA AVENTURA.

- I. **VENTAJAS DE ETNIA**: son ventajas asociadas a nuestra raza y comunidad. Tendremos la oportunidad de elegir **2** de todas las disponibles (ver hojas de personajes).
- II. **VENTAJAS DE SENDA**: si la etnia dictamina nuestro origen, la senda es el camino que decidimos seguir en algún punto de nuestra vida. Estas ventajas puede ser más poderosas que las de etnia, pero implican el gasto de puntos "DK" (Devil's Kind ó Las cosas del Diablo). Tendremos un total de **5 puntos de DK POR PARTIDA**, que se restaurarán cuando comencemos la siguiente. Estos puntos también afectarán al Maligno, ya que nuestras acciones "heroicas", despertarán poderes inimaginables. Podemos elegir **2** de todas las disponibles (ver hojas de personajes).

CADA VEZ QUE UN "PJ" USE UNA VENTAJA DE SENDA, MARCARÁ TANTOS DK COMO INDIQUE SU VENTAJA EN SU FICHA DE PERSONAJE. ESOS DK SE IRÁN SUMANDO EN UN "TRACK" COMÚN QUE PERMITIRÁ AL "DJ" HACER EVOLUCIONAR LA AVENTURA HACIA TERRENOS DONDE EL HORROR Y TERROR ESTARÁ MÁS PRESENTE.

- El documento **"LA LLAMADA DEL MALIGNO"**, puede estar visible para todos los jugadores y el director de juego. Es el que permite improvisar nuevos horrores y situaciones. El número de DK necesarios para avanzar el track, tendrá que equilibrarlo el DJ antes de la aventura.

CASI TODAS LAS ACCIONES DENTRO DE MISSISSIPPI SE REGULAN MEDIANTE ESTAS TIRADAS DE 2D10 CARAS Y EL USO DE LAS VENTAJAS PARA GENERAR SITUACIONES NARRATIVAS LLENAS DE ACCIÓN.

EXISTEN ALGUNAS CONDICIONES ESPECIALES:

- I. **Trabajo en equipo**: cuando varias personas quieran realizar una tarea conjunta o apoyarse de alguna manera, explican narrativamente como la realizarían y todos los implicados lanzan 2d10 caras. **Se elige el valor más alto del grupo y se aplica.**
- II. **La historia del Blues**: en Mississippi la historia es la reina de la fiesta. Todas las acciones descritas deben tener coherencia y ser posibles por parte de nuestro personaje. **De no ser así y presentarse demasiado forzadas, el DJ se reserva la autoridad del Maligno para impedir una acción de un PJ.** De igual modo, la aparición de equipo y objetos de ayuda podrán añadir un bonificador o penalizador en nuestra dificultad de las tiradas, siempre respetando esa coherencia.
 - Si tenemos una ganzúa y pretendemos abrir una puerta... **podremos hacer una tirada de ingenio fácil.** O en cambio, **podremos intentar hacer una tirada normal de mojo por si la puerta ya estaba abierta.**

PÉRDIDA DE PUNTOS DE VIDA:

Nuestro personaje estará malherido cuando sus **puntos de vida estén por debajo de 5**. Todas sus tiradas serán **DIFÍCILES / con condiciones desfavorables**. Cuando llegue a 0, tendrá un turno para una última acción antes de su muerte. De igual modo, los puntos de vida restauran con descanso placentero (3PV por noche ó 5 PV si existen cuidados médicos).

- **Escaramuza** (puños desnudos): 1d3 (1d6/2 al alza)
- **Arma blanca** (a una mano): 1d6
- **Arma contundente**: 1d6 +1
- **Arma blanca** (a dos manos): 1d6 +2
- **Arma arrojada**: 1d6
- **Arma de fuego a 1 mano**: 2d6
- **Arma de fuego a 2 manos**: 3d6

PÉRDIDA DE PUNTOS DE CORDURA:

Antes de realizar cualquier tirada de Voluntad, el DJ avisará del número de puntos de cordura que puede perder nuestro personaje. De no superarla, sus puntos de cordura se restarán del total. Cuando sus **puntos de cordura estén por debajo de 5**, todas sus tiradas serán **DIFÍCILES / con condiciones desfavorables**. Cuando llegue a 0, tendrá un turno para una última acción antes de que la locura le haga comentar alguna acción atroz. Los puntos de cordura únicamente se recuperan entre partidas (2 PC por partida). Algunos tipos de últimas acciones.

- Atacar a un compañero.
- Matar a un personaje (adversario o aliado)
- Inmolarse contra un adversario.
- Suicidarse.





Mississippi

GENERA UN INICIO INTERESANTE.

Toda buena historia sureña comienza con un grupo de vagabundos, o quizá de héroes. Nadie lo sabe a ciencia cierta. Tampoco tienen claro que hacen allí y mucho menos, como han acabado juntos. Así que una labor del grupo de juego al inicio de la partida es crear unas conexiones que nos ayuden a entenderlos.

En primer lugar, **presenta el punto de partida** y pide a los PJ que se describan a sí mismos. Desde su apodo a sus características físicas, pasando por completar sus habilidades y sus ventajas (2 de etnia y 2 de senda). Una vez hecho, **apóyate de forma aleatoria en estas premisas** tanto para conseguir unas conexiones entre los participantes como para construir su pasado durante la escena inicial:

- Uno es rival de otro, o no se llevaban del todo bien. Pero llegaron a un acuerdo. ¿Cuál fue el acuerdo y como llegaron a él?
- Uno salvó la vida de otro. Haz que explique como sucedió ese suceso.
- Uno conoce un hecho del pasado turbio y criminal de otro. Haz que explique lo que hizo.
- Uno ya ha compartido algún trabajo (legal o ilegal) con otro de los personajes. Haz que expliquen el tipo de trabajo que fue.
- Uno fue buscando consejo y ayuda. Encontró a otro personaje y éste hizo de mentor. ¿En qué le ayudó?
- Uno ayudó a otro a conseguir un objeto de gran valor que lleva siempre consigo. ¿Qué objeto fue y como lo consiguió?
- Uno es un viejo amigo de otro. Unidos por una serie de catastróficas desdichas. ¿Cómo sucedió?
- Había señales y signos inequívocos por todas partes de que trabajarían juntos. Tarde o temprano iba a suceder. ¿Cuáles fueron?
- Uno desconfía un poco de otro, pero aún así trabaja con él. ¿Por qué siente esa desconfianza?
- Uno hizo un pacto con otro. Un pacto entre hermanos. ¿Qué pasó exactamente?
- Uno vio en otro la llama del blues. Desde aquel momento, juró seguirle y protegerle. ¿Quién fue?
- Uno de ellos es alguien que da consejos profundos y filosóficos. No son los mejores, pero ayudan a sobrellevar la vida. ¿Quién y qué consejos da?
- Uno luchó al lado de otro contra unas fuerzas que el común de los mortales nunca podrá comprender. Esta lucha, les unió para siempre. ¿Contra quién combatieron y qué sucedió?
- Uno aparece descrito en libros, profecías... Pero no está claro el papel que jugará dentro del futuro. ¿Qué vio un personaje?
- Uno de ellos perdió a un ser querido a manos de alguien que mató a un ser amado de otro personaje. La venganza es un plato que se cocina mejor entre dos. ¿Qué pasó?
- Uno de ellos fue testigo de un hecho atroz que cometió otro. ¿Qué vio? ¿Por qué va con él?
- Uno es un viejo amigo del otro. Puede llegar a ser algo extraño, pero así es. ¿Qué relación les une?
- Uno de ellos busca la redención por sus pecados. ¿Qué pecados tuvo?
- Uno de ellos busca en esta aventura su última salvación y esperanza. ¿Cuál es? ¿Qué le ha llevado hasta allí?
- Uno de ellos luchó en una gran guerra. Pudo luchar contra otro, o en solitario, pero le dejó marcado. ¿Qué sucedió?

AUMENTA LA PRESIÓN PAULATINAMENTE.

El track de DK **“La llamada del Maligno”** es una buena forma para que el director de juego pueda improvisar la aparición de seres sobrenaturales y horrores inesperados.

Ten en mente que estos vagabundos (los PJ) no son lo que parecen. Algunos portan la llama del blues y otros, ayudarán con su vida para defenderla. Así que tarde o temprano llamarán demasiado la atención. Ese momento será el punto de partida para un cambio de rumbo y un viaje a los mitos y leyendas del Vudú.

“Una vieja canción habla sobre un bluesman y la leyenda: la historia de una lucha encarnizada y épica entre el mal y el blues, donde el Maligno recorre el sur del Misisipi, donde las brujas del vudú viven entre nosotros y donde, para acabar, Johnny, Orfeo, Prometeo y otros músicos y compañeros, cuyas únicas armas son el coraje y el blues, intentan combatir la maléfica pandemia que pronto asolará esas tierras. En medio de esta región, entre rednecks e hillbillies, cocodrilos y zombis, espectros y demonios, entre el Ku Klux Klan y los federales, ha comenzado una lucha secreta que decidirá el destino de aquellos que viven a orillas del gran río.”

Haz que los personajes jugadores hagan uso de sus habilidades de senda. Ponlos en el punto de mira. Esta adaptación de Mississippi busca un juego de aventuras e investigación con un tono muy pulp. **No dudes en darles acción.**

EL ENTORNO DE JUEGO.

La acción de Mississippi se desarrolla en una fecha indeterminada, entre 1920 y 1930 en el sur de los Estados Unidos; siendo más precisos, en los tres estados que atraviesa el Mississippi: Luisiana, Mississippi y Arkansas.

La zona que cubre el juego discurre desde el sureste de Luisiana (a la altura de Barataria Bay, en el Golfo de México) hasta el extremo norte de Arkansas (más allá de Forrest City). Tanto a nivel geográfico como cultural, poblacional o de ambientación pueden distinguirse cuatro grandes zonas bien diferenciadas:

- El bayou, correspondiente a la zona pantanosa del sureste de Luisiana.
- El punto de paso, justo ahí donde el río Misisipi hace de frontera natural entre Luisiana, Arkansas y Misisipi. Es una importante ruta fluvial.
- El delta corresponde a toda zona terrestre comprendida entre el río Misisipi al oeste y el río Yazoo al este; es la cuna del blues.
- La campiña fluvial al norte del delta, formada por las grandes zonas rurales y agrícolas que hay en ambas orillas.



Afroamericano del Mississippi BluesMan

NOMBRE / APODO
PERSONALIDAD

PUNTOS VIDA (12+CUERPO)
PUNTOS CORDURA (13+VOLUNTAD)

PASADO

"reparte 5 puntos"

CUERPO	
VIOLENCIA	
MOJO	+ 2
VOLUNTAD	+ 1
INGENIO	
CARISMA	
SEXTO SENTIDO	
PREPARACIÓN	

VENTAJAS DE AFROAMERICANO (ELIGE 2)

- ☐ **Desapercibido:** Mientras tu personaje no haga algo fuera de lo común o se oponga directamente a un tercero, nadie le presta atención. Esta ventaja también funciona en combate, por ejemplo, cuando tu personaje no ataca a nadie
- ☐ **Góspel:** Una vez por partida, tu personaje puede recogerse espiritualmente y hacer una pregunta sobre la escena que el DJ tendrá que contestar.
- ☐ **Iniciado al vudú:** Una vez por partida, tu personaje puede saber si alguien ha lanzado un sortilegio o maldición sobre un lugar o sobre una persona cercana.
- ☐ **Optimista:** Tu personaje nunca pierde el ánimo o desfallece; sus ancestros las han visto peores. Una vez por aventura, tiene éxito automático en una tirada de voluntad.
- ☐ **El ritmo en la sangre:** Una vez por partida, tienes éxito automático al encandilar a un personaje mediante el uso de la música.

VENTAJAS DE TU SENDA (ELIGE 2)

DK

☐☐☐☐☐

- ☐ **Crossroad Blues** [uso de dK]: El blues nació en una encrucijada y de ahí es de donde extrae todo su poder. Cuando utiliza esta ventaja, el personaje invoca a los espíritus que se encuentran en el cruce entre el mundo de los vivos y de los muertos. Les anima, gracias a la música, a que otorguen su bendición al grupo. Hasta el final del combate o de la escena, todos los personajes tienen una única posibilidad de repetir cualquier tirada.
- ☐ **Hiding & Seeking** [uso de dK]: El blues nació en las tinieblas de un cruce de caminos. Tu personaje sabe cómo convocar esas tinieblas. Al utilizar esta ventaja, invoca unas tinieblas sobrenaturales que invaden la escena, haciendo que los adversarios no puedan ver y obteniendo la iniciativa de todo el grupo.
- ☐ **If I Had Possession Over Judgement Day** [uso de 2dK]: Llamando la atención de los muertos mediante una canción de blues, tu personaje puede invocar el alma de un difunto para hacerle una pregunta. Este conserva la personalidad que tenía en vida y recuerda todas sus relaciones. El difunto aparece en su forma espectral y no puede interactuar con el mundo de los vivos.
- ☐ **Rolling & Tumbling** [uso de dK]: Tu personaje debe estar a cubierto para poder utilizar esta ventaja durante un combate. Tocando una música nerviosa y desestructurada, tu personaje puede influir en el sistema nervioso de la gente, perturbándolo. Durante una ronda, todos los adversarios quedan inmovilizados, excepto si son fuerzas sobrenaturales.

EQUIPO



Sudista del Mississippi Bestia Parda

NOMBRE / APODO
PERSONALIDAD

PUNTOS VIDA (18+CUERPO)

PUNTOS CORDURA (7+VOLUNTAD)

PASADO

"reparte 3 puntos"

CUERPO	+ 2
VIOLENCIA	+ 3
MOJO	
VOLUNTAD	
INGENIO	
CARISMA	
SEXTO SENTIDO	
PREPARACIÓN	

VENTAJAS DE SUDISTA (ELIGE 2)

☐ **Bocazas:** Una vez por aventura, tu personaje puede atraer la atención de un adversario o de un personaje. Si está en combate, el personaje cambia su objetivo y se dirige hacia el sudista.

☐ **Camorrista:** Tu personaje hace 1d6 daño estando desarmado.

☐ _____(tu nombre) «el trabuco»: Una vez por partida, sumas +4 a tu tirada de violencia, siempre que implique atacar con un arma a distancia.

☐ **Recuperación:** Una vez por partida, puedes curar 1d10 puntos de vida de un personaje.

☐ **Redneck:** Tu personaje es testarudo y no cambia de opinión con facilidad. Todas las tiradas de Carisma o Ingenio (contra ti) fallan automáticamente. Cuando la tirada de Carisma o Ingenio afecta al grupo al que perteneces, puedes faltar al respeto a ese interlocutor –insultando, escupiendo o interrumpiéndole constantemente–, para que la tirada también falle.

VENTAJAS DE TU SENDA (ELIGE 2)

DK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ **Arma improvisada** [uso de 2dK] : El daño de las armas improvisadas que esgrime tu personaje pasa a ser de 2d6. Además, esté donde esté (salvo que el DJ indique lo contrario), encuentra siempre algo con lo que improvisar un arma con un éxito en tirada de Preparación.

☐ **Cara de póker** [uso de 2dK]: ¿Cuántas bofetadas recibió tu personaje cuando era niño? Bastantes, visto el resultado. Cuando tu personaje sufre daño +4 como consecuencia del ataque de un adversario, puede apretar los dientes y no mostrar su dolor. Además, eso parece motivarle. Puede replicar el ataque inmediatamente.

☐ **Línea ofensiva** [uso de dK]: Sufrir para proteger, dando un par de hostias de paso, es lo que se aprende jugando al fútbol americano. Al inicio de cada ronda, puedes designar a un personaje aliado. Cada vez que dicho personaje sea el objetivo de un ataque, deberás hacer una tirada de Cuerpo. Si tienes éxito, recibes ese daño en su lugar. Si fallas, tú protegido aún puede intentar esquivarlo. Además, tu personaje recibe una protección de 1d6 puntos contra el daño recibido.

☐ **Un ejército de cinco hombres** [uso de 2dK]: Tu personaje tiene una fuerza hercúlea capaz de romper paredes y lanzar a sus adversarios a varios metros de distancia sin matarlos. Durante todo el combate, el daño de tu personaje aumenta +1d6 (añade) y las víctimas de tus puños solo pueden caer inconscientes, nunca muertas.

EQUIPO



Yanki del Mississippi Ambicioso

NOMBRE / APODO
PERSONALIDAD

PUNTOS VIDA (11+CUERPO)

PUNTOS CORDURA (14+VOLUNTAD)

PASADO

"reparte 4 puntos"

CUERPO	
VIOLENCIA	
MOJO	
VOLUNTAD	
INGENIO	+ 2
CARISMA	
SEXTO SENTIDO	
PREPARACIÓN	+ 2

VENTAJAS DE YANKI (ELIGE 2)

- ☐ **Aura intelectual:** Tu personaje sabe cómo compartir sus conocimientos, hasta el punto de impresionar a los menos avezados. Su mera presencia mantiene cerca de él a 1d6 personajes de Ingenio + 0.
- ☐ **Bibliotecario:** Encuentra automáticamente cualquier información importante en una biblioteca sin necesidad de tirada.
- ☐ **Diplomado:** Una vez por partida, tu personaje puede entender cualquier información que reciba relacionada con estudios de otro personaje.
- ☐ **Intuitivo:** Pese a no comprender todos los engranajes de las fuerzas sobrenaturales y fantásticas que pueblan el sur del Mississippi, tu personaje es capaz de controlarlas. Una vez por partida, es capaz de saber cuando una fuerza sobrenatural está presente en una situación realizando una tirada de Sexto Sentido.
- ☐ **Neófito:** Una vez por partida, tu personaje puede utilizar la competencia Ingenio en lugar de otra competencia (excepto cuerpo y violencia)

VENTAJAS DE TU SENDA (ELIGE 2)

DK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

- ☐ **Anécdota diabólica** [uso de DK]: Tu personaje conoce un hecho en el que otro individuo estuvo implicado (un delito menor, una anécdota vergonzosa, un error de juventud, etc.) porque recuerda un expediente antes visto, cuando trabajaba en la administración, un artículo en la prensa local, etc.
- ☐ **Aspecto de burócrata** [uso de 2DK]: A tu personaje nunca le toman en serio durante un combate (a no ser que sea el causante). Una vez por partida, tu personaje tiene éxito directo al golpear a un adversario de forma inesperada.
- ☐ **Desmontar tus argumentos** [uso de DK]: Tu personaje es capaz de dar una explicación (repleta de términos científicos pomposos y grandes reflexiones filosóficas) que convenza a un objetivo, testigo de hechos extraños ligados a la leyenda, de que en realidad lo que ha presenciado es completamente normal y explicable. «Caballero, será mejor que vuelva a casa y olvide lo que, con toda seguridad, ha sido una alucinación...»
- ☐ **Informado** [uso de DK]: Cuando tu personaje se encuentra con un individuo, grupo u organización por primera vez, o escucha hablar de ellos, puede hacer una tirada de Ingenio para determinar si sabe algo del tema que te sea de interés.

EQUIPO

Siciliano del Mississippi Bandido intrigante

NOMBRE / APODO
PERSONALIDAD

PUNTOS VIDA (15+CUERPO)

PUNTOS CORDURA (10+VOLUNTAD)

PASADO

"reparte 4 puntos"	
CUERPO	
VIOLENCIA	+ 2
MOJO	
VOLUNTAD	
INGENIO	
CARISMA	+ 1
SEXTO SENTIDO	
PREPARACIÓN	+ 1

VENTAJAS DE SICILIANO (ELIGE 2)

- ☐ **Elocuencia:** Gracias a su talentosa oratoria, tu personaje es capaz de cautivar totalmente a un interlocutor durante unos minutos. Este no prestará ninguna atención a su entorno durante 1 turno.
- ☐ **Encanto italiano:** Una vez por partida, tu personaje puede repetir una tirada Carisma ó ingenio.
- ☐ **Engatusador:** Una vez por partida, tu personaje puede convencer a un personaje de cualquier cosa (coherente y aceptable). Este personaje no hará preguntas.
- ☐ **Malandrín:** Una vez por aventura, si realizas con éxito una tirada de preparación, tu personaje puede conseguir la ayuda de 1d6 «crápulas», que son más o menos de fiar.
- ☐ **Sangre caliente:** Tu personaje recibe una acción adicional durante la primera ronda de un combate.

VENTAJAS DE TU SENDA (ELIGE 2)

DK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

- ☐ **Cuchillo predilecto** [uso de dK]: Tu personaje posee un cuchillo en donde ha grabado sus iniciales. Desprende un aura aterradora cuando lo maneja. Cuando lo usa, sea cual sea la acción (debe tener coherencia narrativa), gana una bonificación de +2 a sus tiradas.
- ☐ **Golpe mortal** [uso de 2dK]: Una vez por partida, si tu personaje tiene éxito en un ataque (Violencia) por sorpresa (cuerpo a cuerpo o a distancia), el objetivo muere en el acto.
- ☐ **«E Pericoloso»** [uso de dK]: Tu personaje puede utilizar estas palabras mágicas, sinónimo de peligro de muerte, para provocar el pánico en su interlocutor.
- ☐ **El truco de la navaja mariposa** [uso de 2dK]: Tu personaje puede hacer que aparezca en su mano, por arte de magia, su cuchillo predilecto. En cualquier momento, esté donde esté, incluso si no tiene libertad de movimiento o si el cuchillo está en los confines del mundo.

EQUIPO



Cajún del Mississippi Orgullo de hierro

NOMBRE / APODO
PERSONALIDAD

PUNTOS VIDA (14+CUERPO)

PUNTOS CORDURA (7+VOLUNTAD)

PASADO

"reparte 6 puntos"	
CUERPO	
VIOLENCIA	+ 1
MOJO	
VOLUNTAD	
INGENIO	
CARISMA	+ 1
SEXTO SENTIDO	
PREPARACIÓN	

VENTAJAS DE CAJÚN (ESCOGE 2)

- ☐ **Buena educación:** Gracias a sus buenas maneras y su conocimiento del protocolo, tu personaje recibe un modificador de +2 cuando intenta relacionarse mediante las buenas maneras, la diplomacia o la consolación para obtener información.
- ☐ **Duelista:** Tu personaje gana un modificador de +2 a sus tiradas de violencia siempre que sea contra un único adversario.
- ☐ **Garbo:** Una vez por partida, puedes esquivar el daño de recibido de un enemigo.
- ☐ **Honor:** Cuando tu personaje está en estado crítico (PV<5), tu sentido del honor se potencia. Suma +2 a todas las tiradas de violencia. Ignora los penalizadores de malherido para usar esta ventaja.
- ☐ **Toque francés:** Una vez por partida tu personaje puede utilizar ese «je ne sais quoi» (Fr. "no sé qué") típicamente francés y remplazar cualquier tirada (excepto violencia y cuerpo) por carisma.

VENTAJAS DE TU SENDA (ESCOGE 2)

DK ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

- ☐ **Orgullo de hierro** [uso de DK]: Eres un ejemplo de finura en este mundo de animales, pero también orgulloso cuando te desafían. Odias el trato condescendiente hacia ti. Tu personaje gana una bonificación de +5 a sus tiradas de competencia relacionadas con pruebas de fuerza.
- ☐ **¿El último adiós?** [uso de 2DK]: Una vez por aventura, tu personaje puede salvar a otro personaje de la muerte si interviene, como muy tarde, un minuto después de su deceso. Utilizar esta ventaja se considera una acción. Se recupera con 3PV
- ☐ **Presencia apaciguadora:** Si tu personaje permanece cerca de personajes que se estén curando de forma natural y se ocupa de ellos, estos recuperan 1d6 puntos de vida adicionales.
- ☐ **Voodoo Woman** (solo si es mujer) [uso de DK]: Combinando su encanto con ciertos perfumes, tu personaje es capaz de cautivar a un hombre del mismo modo que lo hace el vudú. De hecho, esa es la razón por la que algunos la acusan de brujería. Conseguirás su obediencia durante 3 turnos.

EQUIPO



Nativo del Mississippi

Fiel compañero

NOMBRE / APODO
PERSONALIDAD

PUNTOS VIDA (9+CUERPO)
PUNTOS CORDURA (11+VOLUNTAD)

PASADO

"reparte 6 puntos"

CUERPO	
VIOLENCIA	
MOJO	
VOLUNTAD	
INGENIO	
CARISMA	
SEXTO SENTIDO	+ 1
PREPARACIÓN	+ 1

VENTAJAS DE NATIVO (ELIGE 2)

- ☐ **Comunión con los espíritus:** Una vez por partida, tu personaje puede dedicar una hora de su tiempo a hablar y escuchar con otro personaje y eso le permite (al personaje) sumar +3 a su próxima tirada de mojo.
- ☐ **Con un ojo abierto:** Tu personaje tiene el sueño ligero. Durante la noche puede sentir cualquier horror o problema que se aproxima sin necesidad de hacer ninguna tirada.
- ☐ **Hermanos de sangre:** Una vez por partida, tu personaje puede hacer un pacto de sangre con otro personaje. Cuando se dé el caso de tener que resolver una acción en donde ambos colaboren, los dos ganan un modificador de +2 a sus tiradas en la competencia apropiada.
- ☐ **Visión:** Una vez por partida, tu personaje puede soñar con un acontecimiento (de forma vaga), que podría suceder en un futuro cercano. El DJ deberá describirlo de forma mística y poco concisa.
- ☐ **Visión nocturna:** Tu personaje se siente cómodo en la oscuridad. No sufre ningún modificador negativo por penumbra siempre que haya algo de luz: le basta con la luz de las estrellas.

VENTAJAS DE TU SENDA (ELIGE 2)

DK

☐☐☐☐☐

- ☐ **Encontrar la salida de emergencia** [uso de 2dK]: Habitado a las peores situaciones, tu personaje sabe cuándo y cómo escabullirse de la mejor forma. Una vez por partida y cuando esté en un edificio, tu personaje puede encontrar una salida segura y discreta del lugar.
- ☐ **Golpe por sorpresa:** Una vez por partida, después de un ataque cuerpo a cuerpo con éxito, tu personaje puede realizar un segundo ataque cuerpo a cuerpo desarmado (un rodillazo, golpe con la culata del revólver, un revés con el puño...). Es posible combinar Guantazo con Golpe por Sorpresa.
- ☐ **Guantazo** [uso de dK]: En cierta gente, atraer problemas es una ciencia y, en otros, un arte; para el fiel compañero es algo casi mágico. Con el tempo adecuado y un poco de cabeza (tirada fácil de preparación), puede infligir un bofetón ruidoso y humillante a su interlocutor. Toda la atención de la sala recae sobre tu personaje y su adversario. Causa 1d3 daño.
- ☐ **Políglota** (o casi) [uso de dK]: Tu personaje habla las lenguas de la zona con un acento muy pronunciado que no deja duda alguna sobre su nacionalidad. No obstante, las habla suficientemente bien como para no sea un obstáculo en una conversación cara a cara (esta ventaja no funciona si escucha a escondidas).

EQUIPO



La llamada del Mississippi

El Maligno - Para DJ

Cada vez que un personaje actúe y use un DK, márcalo en esta lista.
Ahora el Maligno tiene algo más de poder para hacer de las suyas.

DK

... A VECES PASA

- ☐ **Ladrones al acecho:** Tres pequeños ladrones al descuido intentan robar un objeto o el dinero de los personajes. Pueden detectarse con una tirada de SEXTO SENTIDO y huyen a la menor oportunidad.
- ☐ **Una buena pelea:** Dos personas empiezan a pelear cerca de los PJ. La pelea se generaliza.
- ☐ **El blues del Hobo:** El tren donde viajan los PJ se detiene para pasar un control de seguridad. 1d6 guardas ferroviarios y sus perros revisan el tren.
- ☐ **¡Manos arriba!** 1d6 atracadores armados asaltan el local público donde están los PJ.
- ☐ **Reunión del Klan:** Cuando entran en un lugar probablemente vacío, para cobijarse, robar o cualquier otra cosa, los personajes se dan de bruces con los miembros del K.K.K., ocultos tras sus túnicas, en plena reunión secreta.
- ☐ **Cotton Eyed Joe:** Los personajes tienen la mala suerte de encontrarse con este redneck legendario, que provoca catástrofes a su paso. Al verlo, saben que una catástrofe ocurrirá muy pronto: una tormenta capaz de destrozarse varios edificios, una crecida del Misisipi, una explosión de todos los alambiques de la ciudad, invasión de saltamontes, etc.

ERROR DE ESTILO...

- ☐ **El acorde del Diablo (BM):** El Maligno envía un horror melómano al encuentro del grupo para que desafíe al bluesman y se enfrente a él en un duelo musical.
- ☐ **El hijo del Diablo (AF):** Un personaje influyente, humillado unos años atrás por el amigo fiel, decide vengarse de él y de su grupo. Para ello, les pone palos en las ruedas, comprando a la policía para arrestarlos arbitrariamente, recurriendo a matones para atacarlos, sobornando a la prensa local para que publiquen difamaciones sobre el grupo, etc.
- ☐ **El beso del Diablo (RG):** Un personaje femenino, casado o no, celoso por la atención que presta su compañero a la rubia guapa, intenta acabar con esta y con sus compañeros de forma sutil, por ejemplo, envenenando su comida o bebida.
- ☐ **El cuchillo del Diablo (BI):** Una persona herida, directa o indirectamente por el bandido intrigante, busca venganza; ya sea con un navajazo, una trampa o una bala perdida. Un personaje del grupo, elegido aleatoriamente, pierde 1d6 puntos de vida sin que pueda identificarse su agresor.
- ☐ **El púgil del Diablo (BP):** Cansada de luchar, la bestia parda a veces muestra su auténtico ser, es decir, un corazón tierno oculto bajo toda esa masa de músculos. Durante un día completo no luchará por cansancio y hastío.
- ☐ **El saber del Diablo (GA):** A veces, las propuestas racionales y razonables del gafoso ambicioso, pese a su buena fe, son un profundo ataque contra los valores morales y teológicos de la población. Un grupo de creyentes encolerizados, dirigido por un guía religioso, exigen sus disculpas mientras le amenazan con horcas y antorchas.



Mississippi

... EL OJO DE MARINETTE

- ☐ **Sacarle los ojos al wanga:** Se clavan agujas en los ojos de una muñeca que recuerda al personaje (determinado al azar). La víctima de esta maldición usa 1d6 en lugar de 1d20 en sus tiradas de Percepción y recibe la penalización Peligro en combate. El efecto dura un día y una noche.
- ☐ **Pegarle fuego al wanga:** Una muñeca vudú que recuerda a uno de los personajes (determinado al azar) se arroja a la hoguera. La víctima de esta maldición siente las quemaduras y pierde 1d6 puntos de vida. Sin embargo, el personaje no muestra ninguna secuela ni cicatriz.
- ☐ **Zombi:** Se envía un zombi vudú en busca de los personajes. Este llega en el peor momento, por ejemplo, cuando un personaje sale solo de una habitación o regresa a su cuarto, con una wanga que recuerda al personaje entre sus manos.
- ☐ **Apuñalar al wanga:** Clavan un cuchillo ceremonial en una muñeca vudú que recuerda al personaje (determinado al azar). La víctima de esta maldición debe tener éxito en una tirada de CUERPO difícil, si no, sus puntos de vida se reducirán a 1.
- ☐ **Ahogar al wanga:** Sumergen en un líquido a una muñeca vudú que recuerda a uno de los personajes (determinado al azar). La víctima de esta maldición sufre los efectos de la asfixia durante 1d6 turnos (no puede realizar acciones) y sufre 1D3 de daño.
- ☐ **Something Wicked comes this Way:** Marinette envía a su obra maestra, Faceless Joe, a por los personajes. Este les rastrea incansablemente, noche y día. No pueden permanecer en un lugar más que un par de horas sin arriesgarse a encontrarlo.

LAS 6 MELODÍAS DEL DIABLO...

- ☐ **El blues del gato negro:** Un gato negro de mirada maléfica sigue al grupo de lejos, atrayendo la mala suerte. Los miembros del grupo sufren un -2 a todas sus tiradas de competencia hasta que no superen una tirada de SEXTO SENTIDO difícil para encontrarlo.
- ☐ **El diablo en una botella:** La esencia del Maligno se diluye en el alcohol que beben los personajes. Estos son víctimas de alucinaciones y confunden a sus compañeros con diversas monstruosidades. El efecto dura hasta el día siguiente. Si no superan una tirada de VOLUNTAD, atacarán a sus compañeros.
- ☐ **Ocurren cosas raras:** El Maligno posee a un personaje en segundo plano, pero presente en la escena, y ataca por sorpresa y sin razón aparente, a los personajes del grupo.
- ☐ **La música del pantano:** Los pantanos en donde están los personajes están encantados. El aire se satura con un olor a azufre, provocando una penalización de -2 al SEXTO SENTIDO de los personajes. La fauna del bayou ataca al grupo.
- ☐ **Hotel Hellifornia:** Los cadáveres se alzan para atacar a los personajes. Durante 5 turnos, los muertos continúan combatiendo con los personajes, que no pueden tumbarlos a base de golpes. Los que ya estaban muertos o heridos de muerte se alzan para unirse a la batalla.
- ☐ **Los sabuesos infernales:** El Maligno suelta a sus sabuesos. Los tres perros del Infierno persiguen a los PJ. Más lentos que el grupo, no pueden alcanzarlos a menos que pasen dos noches en una misma ciudad. Rastrean a los PJ hasta enfrentarse a ellos.



La llamada del Mississippi

El Maligno - Jugadores

Cada vez que un personaje actúe y use un DK, marcadlo en esta lista y
esperad un revés del Diablo

DK

... A VECES PASA

☐

1

☐

2

☐

3

☐

4

☐

5

☐

6

ERROR DE ESTILO...

☐

7

☐

8

☐

9

☐

10

☐

11

☐

12

... EL OJO DE MARINETTE

☐

13

☐

14

☐

15

☐

16

☐

17

☐

18

LAS 6 MELODÍAS DEL MALIGNO

☐

19

☐

20

☐

21

☐

22

☐

23

☐

24