

El despertar

000T . xlonpδvωkootλkuzny

M Ó D U L O

Partida preparada para gente que no haya jugado nunca a *Wraith*. Los personajes, pregenerados, se encuentran al final del módulo (comienzan como mortales). La partida sirve como inicio de una crónica sobre el descubrimiento del Inframundo y de la naturaleza espectral por parte de los personajes.

Los Pj. son los siguientes:

-Simón, estudiante del INEF que a la vez trabaja. 21 años.

-Juanma, estudiante de Psicología muy dado a las drogas y a las causas tipo Chiapas. 20 años.

-José Luis, informático de familia adinerada. 20 años.

-Ramírez, escultor. Es un dotado. 24 años.

1. Inicio

Tenemos que diferenciar dos partes, una para Simón, Juanma y José Luis, que se conocen y que darían la vida el uno por el otro, y otra para Ramírez, que no conoce a los demás.

-Ramírez: Hay que explicarle al jugador que su personaje es un dotado. Tiene un mecenas, un hombre de 30 años que lo mantiene. En las reuniones a las que éste le lleva conoció a un italiano con doble nacionalidad, Giuseppe Giovanni, y a un tal Luis de Roble, un tipo serio y chulo que habla como si lo supiera todo. El Pj no soporta a esa gente. Una noche, cuando llega a un apartamento en las afueras cedido por su mentor para trabajar, ve el coche del italiano. A partir de aquí puede intervenir el jugador. Escuchará cómo se está planeando el robo de algunos cuadros de su mentor, y de un modo u otro será descubierto. Tiene que conseguir escapar y llegar hasta los otros jugadores.

-Los amigos: el grupo está de acampada en las afueras: Simón, Juanma con sus cigarrillos "aliñados", José Luis con su novia, dos tiendas de campa-

ña cerca de una arboleda, una hoguera y un quinqué. Todos están un poco bebidos, sobre todo Juanma (que fuma). De repente escucharán pasos y jadeos. Un CD de los *Doors* vendría bien para ambientar la llegada de Ramírez, agotado por la persecución. Al poco tiempo aparecerán Giuseppe y Luis de Roble, que en realidad son vampiros, un Giovanni y un Brujah. Lo que Ramírez tampoco sabe es que su mecenas es un Toreador. Ya lo descubrirá más adelante. En algún momento de la escena, los Pjs morirán.

Hay que conseguir ciertas cosas:

-Los Pns no deben usar Disciplinas para que los jugadores crean poder escapar.

-La novia de José Luis debe huir para servir como un grillete conocido por los vampiros.

-Para impactar a los Pjs haz que el Giovanni, tras decidir que debe acabar con Ramírez, diga "Mátalos a todos".

2. El despertar

El primero en despertar será el informático, que sentirá cómo un espíritu le llama. En realidad se trata de un esclavista, dis-

allevárselo. El Pj tiene Habitar y Pandemónium (éste podría ayudarle a escapar). Describirle cómo su piel se llena de chips. Como el Esclavista no sabe si podrá con los cuatro wraiths, se lleva al más débil físicamente. Narra cómo llegan al lugar la po-

licía y las familias de todos. Describe cómo dibujan sus siluetas en el suelo, los llantos de sus seres queridos: que sientan el sufrimiento del wraith. Utiliza la Sombra del Pj (arquetipo Padre) como una voz que le recomiende que marche con el esclavista. También puedes también describir el llanto de las cadenas del segador.

El segundo será Simón. Lo despertará su abuelo, con el uso de Argos marcado en sus ojos. Le convencerá de que está muerto y de que uno de sus amigos está en peligro. Describe la situación anterior y añade a Ana, su compañera, con su hijo de un año y medio, que lo mirará sonriendo. Hazle ver que no puede tocar a nadie. Que sufra. Que vea cómo se llevan su propio cadáver. Este personaje tiene unas grandes alas grises. Si lo mató un vampiro mordiéndole el cuello la sangre manará sin cesar de la herida, cayendo por su cuerpo como si fuera una enredadera. Poco después de su despertar aparecerá un cuervo de un Nihil y se posará en su hombro: su compañero sombrío.

El Narrador puede incluir la historia de la muerte de sus padres por medio del abuelo: la madre murió en el parto, pero ayudaba a Simón desde el otro mundo rompiendo las leyes al respecto. La muerte del padre fue un duro golpe para la familia, pero los dos wraiths ayudaron todo lo posible hasta que fueron detenidos y convertidos en un puñal como castigo. Tras morir, el abuelo buscó a su hijo y a su nuera. Descubrió la historia y se vengó del responsable, robando el puñal. Se ha unido a los Renegados y es perseguido por la Jerarquía. Le dará el arma a Simón. Describe los gemidos y los llantos de alegría cada vez que lo toque.

Luego despertarán los demás. Repite la escena y describe los estigmas de sus Arcanoi (sin revelar éstos). Recuerda que Ramírez ya no podrá acabar su obra, que no podrá avisar a su mentor, que todo lo que éste ha hecho no servirá para nada. Juanma puede ver un "petardillo" en el suelo y sentir la necesidad de fumar. Dile que no puede cogerlo. Atórméntalo.

Comienza a usar la Sombra de los Pj. (si quieres, por separado, para hacerla más real). Hay que rescatar a José Luis, así que el abuelo NO puede dar un cursillo sobre "¿cómo usar tus poderes en el mundo de las sombras?" Tendrán que aprender por las duras.

3. Viaje por la Tempestad

Nuestro abuelo preferido contará rápidamente el peligro que corre José Luis, por lo que tendrán que cogerse las manos. El orden debe-



ría ser Abuelo

- Juanma - Ramírez - Simón.

Hay que tener en cuenta las espinas de los Pjs. Cuando estén en la Tempestad la Sombra de Juanma usará *Desliz Freudiano* para susurrarle que suelte a Ramírez. Si lo hace, Simón tendrá que hacer una tirada para navegar por la Tempestad tras su abuelo. Juanma descubrirá horrorizado que hay algo en su interior que trata de dominarlo. Llegarán hasta un acantilado.

4. El acantilado

Allí verán un grupo de espíritus encadenados, uno de ellos su amigo. Uno de los esclavos se lanzará al vacío. El segador verá cómo se destroza contra el suelo y bajará a por él.

El objetivo no es vencer al esclavista, sino salvar al amigo. La solución para no perder el tiempo tirando dados (ya que apenas conocen sus poderes) son las espinas oscuras de Simón.

Ramírez podría descubrir *Moliar* al ver utilizarlo al esclavista y comprobar que sus estigmas son los mismos. Podría transformar sus manos para cortar las cadenas.

A través de *Llamada Sombra*, y visto el desorden, el cuervo creará un nihil por el que surgirán espectros. El abuelo gritará retirada y tratará de arrastrar a los cuatro wraiths a la Tempestad. Intenta que Juanma y Simón se separen algo de los demás. Describe a los espectros de modo que nadie tenga muchas ganas de quedarse.

Ahora el grupo se separará, aunque no es necesario que también lo hagan los jugadores.

5. La oficina del Giovanni

El abuelo, José Luis y Ramírez aparecerán en una gran habitación, la oficina del Giovanni. Allí estará el padre de José Luis, pidiendo un préstamo. Haz la situación todo lo dramática que quieras: están en quiebra y necesitan enterrar a su hijo. Recuerda lo bien que parecía ir todo, cómo despilfarraba el dinero José Luis mientras su padre le ocultaba la mala situación. Utiliza la Sombra para liar más las cosas.

Indica que hay un ordenador para que el informático pueda descubrir sus poderes. Tiéntalo.

El Giovanni podría tener el mérito Vidente para ver a los Pjs. Haz que

intente dominar a uno para asustarlos. Podría tener un espíritu en un objeto.

6. La casa de Ana

Juanma y Simón aparecen en casa de la novia de este último. Hay dos variantes:

-La primera es la descripción de la habitación con la chica llorando y mirando una foto de los dos. El niño los verá y sonreirá. Si Juanma intenta algo puede empezar a descubrir sus poderes, usando el roce para escribir algo en la ventana o en el polvo.

-La segunda es que, gracias a un espíritu, el Giovanni ha descubierto uno de los grilletos de Simón. Dentro de Ana hay un espíritu con el poder Títere que la obliga a cortarse las venas: Juanma descubrirá su poder de detectar espíritus dentro de las personas. Puedes dejar esta escena para otra partida: el Giovanni podría destruir todos los grilletos menos uno para chantajear a los Pjs.

Si Juanma se materializa describe el miedo de Ana: házselo saber a Simón y utiliza la sombra para enfrentarlo a Juanma.

7. El cementerio

El primer grupo, viendo lo peligroso que es Giovanni, debería huir y buscar a sus dos amigos. De un modo u otro todos se reunirán, probablemente en el cementerio, durante su entierro (o donde consideres apropiado). El abuelo, con más tranquilidad, les contará todo lo que creas pertinente para poner al día a los Pjs. Recuerda que esta partida está pensada para dar a conocer a tus Pjs el mundo del *Wraith*, por lo menos el que a mí me atrae. Con una buena música, un buen ambiente y una buena elección de los jugadores todo puede salir a pedir de boca.

8. Personajes

Simón

Su madre no sobrevivió al parto y a los tres años quedó huérfano de padre. Se ha criado con sus abuelos. Su abuelo ha muerto y ahora vive solo con su abuela.

Estudia educación física y realiza diversos trabajos.

Está con una chica, madre soltera, que trabaja en una guardería donde

cuida de su hijo. Simón lo quiere como si fuera suyo.

Humano: Protector/Superviente; FUE 4, DES 4, RES 4, CAR 2, MAN 2, APA 2, PER 4, INT 2, AST 2, FV 8; Alerta 2, Atletismo 4, Consciencia 1, Empatía 1, Esquivar 3, Intimidación 1, Pelea 2, Armas CC 2, Conducir 1, Interpretación 1, Liderazgo 2, Sigilo 3, Ciencias 2, Enigmas 2, Lingüística 1.

Wraith: Trasfondo: Mentor 2, Reliquia 3, Memoriam 2; Pasiones: Cuidar al bebé 4, Cuidar a su amada 4, vengarse del vampiro 2; Grilletes: Bebé 4, Amada 4, Anillo regalo a la amada 2; Arcanoi: Argos 4, Ultraje 2.

Sombra: Arquetipo: Abusivo; Angustia 6; Pasiones Oscuras: Acabar con la novia 3, Acabar con el bebé 3, Traicionar a sus compañeros 2; Espinas: Compañero sombrío, Percepción alterada, Llamada sombra.

Juanma

Personaje listo que se "pirra" por las drogas, sobre todo las de "humo". Conoce a los camellos de la calle y vive solo en un piso. Lleva los estudios como puede y sabe administrar el dinero. Ama a una amiga, pero no cree poder conquistarla. Ésta tiene un novio, un musculito gilipollas. Juanma siempre está ahí cuando ella lo necesita, sufriendo en silencio.

Humano: Mediador/Rebelde; FUE 2, DES 2, RES 3, CAR 4, MAN 4, APA 3, PER 3, INT 3, AST 3, FV 6; Alerta 1, Callejeo 3, Empatía 1, Pelea 2, Subterfugio 2, Armas CC 2, Armas fuego 1, Artesanía 1, Conducir 2, Interpretación 2, Meditación 1, Reparaciones 1, Sigilo 2, Psicología 3, Enigmas 1, Lingüística 3.

Wraith: Trasfondo: Morada 4 (el bar donde suele trapichear), Memoriam 3; Pasiones: Vengarse del vampiro 2, Sentir el placer de la droga 4, Ayudar a su amiga 4; Grilletes: Bar 3, Diario de experiencias 3, Amiga 4; Arcanoi: Materializar 3, Títeres 2.

Sombra: Arquetipo: Parásito; Angustia 5; Pasiones Oscuras: Desliz Freudiano, Atributo Sombrío (+1 Fuerza); Espinas: Corromper a su amiga 4, Arruinar el bar 3, Aprovecharse de los amigos 3.

José Luis

Muy listo, estudiante brillante de informática. Vive en una mansión lu-

josa donde tiene un sótano. Allí está todo su aparato informático. Tiene una novia llamada Nadia. Su familia está pasando apuros pero él no lo sabe y sigue derrochando como siempre.

Humano: Arquitecto/Crítico; FUE 2, DES 3, RES 3, CAR 3, MAN 1, APA 2, PER 3, INT 4, AST 4, FV 10; Alerta 2, Empatía 2, Esquivar 1, Expresión 1, Pelea 1, Subterfugio 2, Armas CC 1, Conducir 1, Etiqueta 1, Interpretación 1, Reparaciones 1, Ciencias 1, Enigmas 2, Informática 3, Investigación 2, Lingüística 2, Pirateo informático 3, Cripotografía 3.

Wraith: Trasfondo: Eidolon 2, Memoriam 2, Morada 2; Pasiones: Vengarse del vampiro 3, Cuidar a su amada 4, Cuidar a su familia 3; Grilletes: Novia 4, Foto 4, Sótano del ordenador 2; Arcanoi: Habitar 3, Pandemonium 2.

Sombra: Arquetipo: Padre; Angustia 4; Pasiones Oscuras: Arruinar familia 5, Vender Amigos 2.

Espinas: Roce de Corrupción, Mala suerte, Sigil de la muerte (Huellas de agua)

Ramírez

Ramírez es una persona que maneja bastante dinero. Tiene un mecenas que le ayuda con consejos y contactos en su trabajos. Es un dotado y está realizando su última obra, la más ambiciosa: un ángel. Comparte piso con un compañero al que trata como pupilo, aún siendo sólo dos años mayor. Ha hecho algunas exposiciones y tiene una obra llamada "El beso" con una pareja fundida que si se mira fijamente. Su morada es el ángel caído inconcluso, donde sólo puede ensoñar él.

Humano: Arquitecto/Vanguardista. FUE 2, DES 3, RES 2, CAR 3, MAN 3, APA 2, PER 4, INT 3, AST 3, FV 7; Alerta 1, Atletismo 1, Consciencia 3, Empatía 2, Expresión 2, Subterfugio 1, Armas CC 1, Artesanía 4, Conducir 1, Etiqueta 2, Interpretación 3, Liderazgo 1, Meditación 2, Reparacio-

nes 2, Enigmas 2, Investigación 1, Lingüística (Español, Italiano, Inglés)

Wraith: Trasfondo: Legado 2, Morada 1, Memoria 3, Eidolon 1; Pasiones: Vengarse del vampiro 2, Acabar la obra 4, Ayudar a su pupilo 3; Grilletes: Obra inacabada 4, Obra expuesta 3, Estudio 3; Arcanoi: Moliar 3, Títeres 2.

Sombra: Arquetipo: Mártir; Angustia 5; Pasiones Oscuras: Destruir obras pro-

pia 5, Destruir obras pupilo 3, Destruir todo tipo de arte 2; Espinas: Sigil de la muerte (todo lo que roza en la tierra de los vivos se mancha de barro), juego de sombras.

por Juan Miguel Alcántara Pilar

«Sacro»