

Odio Antiguo

Un escenario para WitchCraft (Brujería)

Por Eric Nail (Hermetic@Chantry.net)

Traducido por Tempusrol.es (<https://tempusrol.es>)

Nota de la Traducción:

Esta traducción se ha realizado sin ningún ánimo de lucro por [Tempusrol](https://www.tempusrol.es) y este escenario ha sido creado por Eric Nail (Hermetic@Chantry.net) al cual pertenece todos los derechos originales, intentando mantener tanto la filosofía original como los personajes y escenarios. Se han realizado cambios visuales y de concordancia con la versión española cuyos derechos exclusivos pertenecen a Edge Entertainment (<http://www.edgeent.com/>).

Se ha solicitado a Eric Nail permiso para su publicación, a través de correo electrónico pero ha fecha de hoy (10/02/2022), no ha sido posible contactar con el para su confirmación o denegación. Su aventura original es de acceso público y se encontraba alojada en: <https://www.edenstudios.net/images/OldHate.pdf>

Respecto a la publicación o enlazado de esta traducción en otras webs o servicios online, por favor, contactad a través de la página web <https://tempusrol.es> para su confirmación y enlace.

Gracias por adelantado y esperamos que lo disfrutes.

Introducción para el Cronista

Este escenario está pensado para introducir nuevos personajes en el mundo de *WitchCraft (Brujería)* de *C. J. Carella*, publicado por *Eden Studios (Edge en España)*. Dado que este escenario pretende ser una introducción a lo sobrenatural, los Bast, los Espíritus, los Vampiros y los personajes que ya están versados en las artes místicas son inapropiados. Lo ideal es que los personajes sean humanos que posean pocos conocimientos reales de lo oculto. En el transcurso de la aventura, los personajes descubrirán que poseen habilidades sobrenaturales y las utilizarán para destruir un mal latente.

El Cronista puede potenciar este tema del autodescubrimiento manteniendo en secreto las habilidades sobrenaturales de los personajes, tanto para los jugadores como para los personajes, hasta los momentos cinematográficamente apropiados.

La mayoría de las pistas de esta aventura toman la forma de visiones, por lo que al menos uno de los personajes debería tener percepciones sobrenaturales. Las habilidades *Tiempo Mental* o *Habla de la Muerte* serían ideales, pero casi cualquier personaje podría experimentar visiones vividas o sueños recurrentes y proféticos.

Al final de este material se ofrecen cinco ejemplos de personajes iniciales. Muestran Atributos, Ventajas, Desventajas, y Habilidades. No tienen dones metafísicos al comenzar el escenario. Estas hojas pueden repartirse entre los jugadores y cada uno debe leer su propio trasfondo. Los poderes metafísicos, adaptados a cada personaje de ejemplo, se discuten en la página 10. El Cronista puede repartir estos poderes a lo largo del tiempo, según se desarrollen los acontecimientos de la aventura.

Historia

La vida de Edward Sims habría sido muy diferente si su padre no hubiera sido uno de los miles de muertos que lograron romper las defensas alemanas en *Meuse* el 1 de noviembre de 1918.

Por desgracia, el destino no siempre es benévolo. Tras la muerte de su marido, la madre de Edward intentó mantenerse a sí misma y a su hijo, pero no pudo encontrar ningún empleo debido a su género y a su falta de habilidades laborales. Se vieron obligados a vivir con unos parientes lejanos durante la mayor parte de su infancia, y su madre se volvió cada vez más abusiva con el paso de los años. Ella nunca perdonó a su marido por haberla "abandonado" y le culpaba de todos los problemas posteriores de su vida. Viendo a Edward como una extensión de su padre, descargaba sus sentimientos de ira y

frustración sobre el joven. Las atrocidades que cometió fueron numerosas y mejor dejarlas a la imaginación. No hace falta decir que Edward era un joven aterrorizado que creció hasta convertirse en un joven muy amargado.

Edward se unió al ejército de los Estados Unidos con dieciocho años y nunca miró hacia atrás. El ejército fue su primer hogar real, y en él floreció en un entorno estructurado. Su madre murió durante su período de servicio, pero no asistió a su funeral. Ella era un doloroso recuerdo de una vida de la que buscaba desesperadamente escapar.

Sus días en el ejército fueron un breve oasis de felicidad en el desierto de la existencia atormentada de Edward. Se licenció en 1936 a los veinticuatro años de edad y se trasladó a Promise, Mississippi para comenzar una nueva vida. Compró una casa pequeña y destaralada en las afueras de la ciudad y se puso a trabajar como mecánico en el único garaje del pueblo.

Los problemas no empezaron hasta casi un año después, cuando una mujer local, Diane Wise, despreció abierta y cruelmente a Edward en favor de otro hombre. El rechazo de Diane, combinado con el abuso del alcohol y los recuerdos de un pasado horrible, resultó ser demasiado para el hombre. Su cordura se quebró, y llegó a creer que todas las mujeres eran inherentemente malvadas.

Los delirios de Edward crecieron hasta convertirse en una paranoia total durante las siguientes semanas, y su jefe le despidió por su comportamiento cada vez más antisocial. En lugar de enfrentarse a sus problemas, culpó de la pérdida de su trabajo a una conspiración femenina y malgastó sus últimos ingresos en emborracharse.

Borracho y lleno de una terrible rabia, se acercó sigilosamente a la casa de Diane mucho después de la medianoche y se coló por la puerta trasera sin cerrar. Entró sigilosamente en el dormitorio de Diane y la degolló con un cuchillo de caza de mango negro. También asesinó a cuatro de sus amigas antes de que terminara la noche: Ruth Estey, Sarah Hancock, Elisabeth Jacobs y Cathy Smith.

Jonathan Smith, el padre de Cathy, sorprendió a Edward en el acto, pero subestimó la fuerza de este loco enfurecido. Edward le abrió el vientre a Jonathan y cayó al suelo. Nunca más se levantó.

Cuando se descubrieron los asesinatos a la mañana siguiente, los familiares de las víctimas no tardaron en averiguar quién los había cometido.

Jake Estey, el padre de Ruth, y Randall Jacobs, el hermano mayor de Elisabeth, convocaron una reunión improvisada que duró casi toda la mañana. Se formó un pelotón, hambriento de sangre y justicia, para dar caza a Edward Sims. Lo encontraron en su choza y, cuando admitió abiertamente haber cometido los brutales asesinatos, lo golpearon.

Cuando estaba casi inconsciente, pasaron una cuerda por la rama de un roble cercano y lo lincharon. Enterraron el cuerpo maltrecho de Edward Sims en una tumba poco profunda y sin nombre en el bosque cercano. Cubrieron la tumba con pesadas rocas para evitar que los animales desenterraran el cuerpo, y colocaron la hoja de su cuchillo entre las piedras para que sirviera de marcador. Se había hecho justicia.

David Smith, hermano de Jonathan y sheriff local, se mostró reacio a presentar cargos contra los implicados. Los linchamientos no eran desconocidos en los estados del sur, especialmente en Georgia, Alabama, Luisiana y Misisipi. Sólo unos pocos años antes, se había linchado a hombres por delitos tan leves como peleas, estafas y vagabundeo. Era dudoso que alguna autoridad superior investigara la muerte de un asesino de sangre fría.

La tumba de Edward Sims y los sucesos de esa noche fueron olvidados durante las siguientes décadas. Nadie en Promise tiene la edad suficiente para recordar lo sucedido. Casi seguro que no es una coincidencia que Tracy Miller, recién graduada en el instituto, se tropezara literalmente con el cuchillo maldito de Sims mientras paseaba por el bosque la semana pasada.

Resumen

El descubrimiento por parte de Tracy del arma homicida de Sims no habría sido importante, si no fuera porque ella se dedica a la brujería y adoptó el cuchillo manchado como su átame (daga ceremonial utilizada en la Wicca). Parte del ritual para consagrar una átame implicaba sumergir la hoja en una mezcla de agua pura, hierbas y varias gotas de la propia sangre de la bruja. Esto fue algo realmente malo, puesto que la sangre de la joven potenciaba un puente místico a través del cual el espíritu furioso de Edward Sims regresó desde el otro mundo.

Edward, poco más que un esqueleto animado cubierto de barro pegajoso y trozos de carne, se arrastró fuera de su tumba e instintivamente buscó su conexión con este mundo: su cuchillo. Mientras tanto, Tracy y los otros miembros de su improvisado

aquelarre, Danielle y Melissa, realizaban unos pequeños rituales para atraer el amor y la buena fortuna. Las chicas acababan de terminar y se relajaban en el salón cuando Edward entró sigilosamente por la puerta trasera.

Moviéndose con una rapidez que no poseía en la vida, cogió el cuchillo de la mesa de centro y apuñaló a Melissa antes de que ésta se hubiera levantado del sofá. Danielle y Tracy le siguieron rápidamente, aunque Danielle consiguió golpear a Edward en el cuello con un atizador de la chimenea antes de morir.

No podía saber que se enfrentaba a uno de los Muertos Implacables (Brujería, Edición Revisada de Edge, págs. 316-318), una horrible pesadilla dotada de una extraña forma de vida. Atrapado por un imperativo instintivo, Edward se retiró al bosque para regenerarse. Estaba desorientado por su violenta muerte y su larga estancia en el Más Allá, y todavía era poco más que un cadáver animado. No era conscientemente que estaba utilizando la Esencia de las tres niñas inocentes para reconstruir su cuerpo. Aquí es donde entran en escena los miembros del reparto.

Participación de los jugadores

Todos los Miembros del Reparto deben llegar a la aislada comunidad agrícola de Promise, Mississippi, antes de la puesta de sol. La mayoría de los personajes deben ser conducidos allí por sueños o visiones simbólicas que sugieren que el pequeño pueblo es, de alguna manera, importante. Las visiones deben ser vagas y adaptarse a cada personaje. Opcionalmente, el Cronista puede hacer que todos los personajes experimenten los mismos sueños para ayudar a fomentar el trabajo en equipo y la cooperación. Los personajes fuertemente morales o religiosos deben recibir presagios que insinúen que deben viajar a Promise para frustrar un mal creciente. Otros miembros del reparto pueden llegar al pueblo por lo que parece ser una coincidencia.

Puede que hayan tenido problemas con el coche o que simplemente hayan pensado que Promise era un buen lugar para pasar la noche. Por último, algunos pueden ser amigos, conocidos o seres queridos de los personajes con motivaciones sobrenaturales. Dado que sólo hay un restaurante (el QuarterHorse, Bar & Restaurante Familiar, Localización #4) y un motel (el Motel LampPost, Localización #3), el Cronista no

debería tener muchos problemas para presentar al reparto. La gasolinera Flex (Localización #2), a la que se llevará el coche de cualquier miembro del reparto que no funcione, está justo enfrente del Motel LampPost y a un breve paseo del QuarterHorse.

Promise, Mississippi

Promise tiene una población permanente de 179 habitantes y todas sus instalaciones públicas están cerca de la carretera principal que lleva a la ciudad y a la salida de la misma. La mayoría de los habitantes del pueblo viven en un pulcro barrio de clase media que recorre paralelamente a la carretera principal.

Lugares públicos que el reparto es probable que visite:

Flex Gas'N'Go (Localización #2) - Una típica, gasolinera ligeramente deteriorada con gasolina, aperitivos, y un garaje de reparación aledaño.

QuarterHorse, Bar & Restaurante Familiar (Localización #4) - Una gran estructura de ladrillo y madera pesada, con un amplio porche cubierto y varios carteles de cerveza de neón en las ventanas. Los suelos son tablones de madera en bruto, de color gris oscuro por el paso del tiempo, y las grandes vigas circulares están expuestas un par de metros por encima de la altura de la cabeza. La primera planta es mayormente abierta, con una larga barra a lo largo en el lateral. A la segunda planta se accede desde unas escaleras anchas y poco profundas situadas entre la cocina y el final de la barra. El segundo piso está completamente abierto y no está disponible sin reserva previo; normalmente se alquila para fiestas privadas y otras pequeñas funciones sociales.

Motel LampPost (Localización #3) - Un gran motel en forma de "U", con la oficina principal cerca del centro de la "U". Varias lámparas de carruaje de hierro forjado con llamas de gas natural iluminan la señal de la posada, el camino de entrada y la zona de aparcamiento dentro del terreno, de ahí el nombre de la posada (farolas en inglés). Los precios de las habitaciones son muy económicos, en gran parte porque las habitaciones tienen pocas comodidades: no hay televisores, ni secadores de pelo, frigoríficos, microondas o cafeteras. Sin embargo, el Motel LampPost cuenta con una sala de recreo y una cocina comunes detrás de la oficina principal que todos los huéspedes pueden utilizar libremente. Aparte de la evidente falta de servicios modernos, las habitaciones son sorprendentemente limpias y cómodas; incluso

hay muchas toallas grandes y esponjosas y suficiente agua caliente para todos los inquilinos.

Supermercado de Don (Localización #12) - Una anticuada tienda de suministros generales que vende un poco de todo, incluyendo suministros agrícolas o un pequeño surtido de rifles y escopetas de caza en la sección de artículos deportivos. La tienda da la sensación de ser muy antigua, con alguna que otra bombilla fluorescente parpadeante y baldosas verdes desconchadas, pero al menos las existencias están muy bien organizadas y los precios son económicos.

Oficina del Sheriff (Localización #9) - Un pequeño edificio de bloques de cemento de color tostado con techo de hojalata. La sala central, que contiene el desordenado escritorio del sheriff y un puñado de sillas desparejadas agrupadas alrededor de un maltrecho televisor portátil, tiene paneles de pared de caoba falsa y una alfombra industrial corta. Dos celdas se alinean en el lado izquierdo del edificio y una pesada puerta de seguridad reforzada está colocada en la pared del fondo. Esta puerta, que suele estar cerrada con llave, conduce a las taquillas de almacenamiento de pruebas y armas. En el almacén de armas hay un buen surtido de armas de fuego, incluidas pistolas, y munición. También hay botes de gas lacrimógeno, un par de rifles tranquilizantes, una potente pistola eléctrica y una buena colección de equipos para emergencias.

Consultorio médico (Localización #15) - Los personajes probablemente confundirían el consultorio del doctor Jefferson con una residencia privada, si no fuera por el letrero de madera de la fachada. La zona de recepción tiene un pequeño escritorio para que se sienta una enfermera, una docena de sillas cómodas, una gran televisión en color y un surtido de revistas. El resto del edificio contiene el despacho privado del médico y dos salas de exploración. Con un poco de búsqueda, los personajes con conocimientos de medicina pueden encontrar aquí los suministros médicos más comunes.

Escuela primaria y biblioteca (Localización #5 y #6): Este grupo de edificios encalados se encuentra en el lado oeste de la ciudad. La escuela tiene un campo de fútbol americano con gradas de aluminio, un campo de fútbol, un pequeño patio de recreo para los niños más pequeños, y aulas orientadas a la enseñanza de los alumnos desde el jardín de infancia hasta el sexto grado. Las aulas son pequeñas pero están muy bien cuidadas. El edificio más cercano a la carretera es la biblioteca del pueblo, que hace las veces de biblioteca escolar y de archivo del pueblo. Aquí se puede buscar información general sobre

nacimientos, defunciones y propiedad de las tierras. Una pequeña sala en la parte trasera de la biblioteca, apenas más que un armario, alberga una exposición sobre la historia local, que incluye varios mapas antiguos, diarios y artículos domésticos antiguos.

Escena I

Los miembros del reparto llegan a Promise y se dan cuenta de que tienen que pasar allí la noche. Los personajes con problemas en el coche son informados de que tendrán que esperar hasta la mañana para que su vehículo pueda ser reparado. Es posible que ya haya otras personas esperando por sus reparaciones, o que tengan que esperar a que les envíen una pieza desde el pueblo de al lado.

El Cronista debe instar a los miembros del reparto a que permanezcan en Promise sin ser demasiado descarado ni pesado. Anime a los miembros del reparto a socializar y a conocerse; si parecen reacios a hacerlo, recuérdelos que son los únicos forasteros en la ciudad y que no hay ningún otro lugar al que ir para comer o entretenerse. Para bien o para mal, están atrapados unos con otros. Esta sería también una excelente oportunidad para que el Cronista introduzca una visión. Tal vez un personaje reconozca a otro Miembro del Reparto de un sueño, o simplemente se sienta inexplicablemente atraído por esa persona. Una fuerte tormenta eléctrica llega a la ciudad mientras los personajes confraternizan.

Escena II

Finalmente, los miembros del reparto tienen que desafiar el viento aullante y la lluvia torrencial para volver a sus habitaciones. Los personajes que escuchan la radio o ven la televisión en la sala común del motel se enteran de que esta enorme tormenta está bajando desde las llanuras, y no se espera que abandone la región hasta dentro de dos o tres días.

Los meteorólogos pronostican inundaciones repentinas generalizadas e interrupciones de los servicios básicos si la tormenta no amaina en las próximas horas. Cuando el reparto duerma, uno o todos ellos deberían experimentar un sueño increíblemente poderoso.

Te acercas silenciosamente a la parte trasera de la casa, seguro de que lo que buscas está dentro.

Mientras te acercas, vislumbras movimiento, gente moviéndose, a través del gran ventanal. Utilizas el borde del pequeño patio de cemento para limpiar el barro espeso y oscuro de tus pies podridos antes de acercarte a la puerta trasera.

Oyes unos acordes de música celta procedentes del interior cuando tu mano curtida y callosa toca el pomo de la puerta. Tendrás el placer de eliminar más maldad de la faz de la Tierra antes de que termine la noche.

Una increíble e indescriptible alegría te invade. Abres de un tirón la pesada puerta de madera dura, haciendo que salgan volando astillas de madera desde el lugar en el que la cerradura se había encajado en el marco, y entras con valentía en la casa.

Las tres mujeres, vestidas con sencillas camisas de color canela, mantienen una animada conversación en torno a la mesa de café. Ni siquiera se fijan en ti hasta que entras en el salón.

Instintivamente sabes que lo que necesitas está mezclado con los extraños objetos ocultos de la mesa de centro: bolsitas llenas de polvos y hierbas, velas, un par de cuchillos, una copa de oro, un puñado de libros y un gran brasero. Tus ojos oscuros escudriñan la mesa sólo un instante antes de fijarte en el familiar mango negro de tu cuchillo de desollar.

Las chicas te ven ahora, pero no pueden hacer nada para detenerte. Caminas rápidamente, sin cuidado, sobre los patrones geométricos marcados con tiza en el suelo y recoges el cuchillo. Como si estuviera vivo, una oleada de intenso placer te irradia cuando lo empuñas.

Apuñalas a una de las chicas, una bonita morena de ojos azules, antes de que pueda levantarse del mullido sofá. Suelta un grito ahogado y cae hacia atrás, con una mancha carmesí oscura que se extiende rápidamente por la parte delantera de su vestido. Se retuerce y sabes que no durará mucho en este mundo.

Ahora, sólo faltan dos más...

La tormenta amaina sobre las 5 de la mañana, pero las estrellas siguen siendo ocultadas por amenazantes nubes grises. Los miembros del reparto se despiertan a la mañana siguiente con un dolor de cabeza muy fuerte. El dolor se desvanece rápidamente y desaparece por completo cuando terminan sus rutinas matutinas. Cuando salen de sus habitaciones, mencionan casualmente lo inquietantemente silencioso que ha quedado el pueblo tras la tormenta. Cuando van a la oficina del Motel LampPost en busca del desayuno, encuentran a la empleada del motel dormida detrás del mostrador. Nada de lo que hacen la despierta y las pruebas médicas básicas revelan que está en un sueño profundo, casi en coma. Su pulso es débil y su respiración es superficial pero regular. El desayuno, por supuesto, no está listo.

La televisión y la radio parecen funcionar, pero no captan ninguna emisora. A través de la estática, se oyen débilmente susurros y murmullos inquietantes. Los miembros del reparto más perspicaces recordarán que el QuarterHorse, Bar & Restaurante Familiar tiene un cartel que anuncia que abren para servir el desayuno a las 6 de la mañana, pero también sigue cerrado.

Si los jugadores deciden visitar la Oficina del Sheriff, encuentran al Sheriff, Scott Lipsey, dormido detrás de su escritorio. Muestra los mismos síntomas que el recepcionista del motel LampPost. De hecho, el reparto descubre rápidamente que todos los demás en la ciudad están dormidos. Afortunadamente, casi todos ellos estaban a salvo en la cama cuando este mal sobrenatural se produjo.

Si los miembros del reparto intentan llamar a cualquier lugar fuera de Promise, el teléfono suena como de costumbre pero nunca descuelgan. Los teléfonos funcionan normalmente dentro de la ciudad, pero sólo Edward y los miembros del reparto están despiertos para responder a ellos. Esta escena puede ampliarse haciendo que los miembros del reparto se despierten a diferentes horas y pasen una o dos horas deambulando solos por el desolado pueblo antes de darse cuenta de que alguien más sigue despierto.

Edward Sims está desviando inconscientemente la Esencia de la gente del pueblo para regenerar su cuerpo en el mundo físico. No despertarán hasta que Edward descanse. El reparto también está siendo drenado, pero sus reservas de Esencia aumentadas les permiten permanecer conscientes y funcionales. Sus dolores de cabeza son el resultado del ataque sobrenatural inicial. Si los personajes intentan salir de Promise, descubren que todas las carreteras están

Escena III

inundadas y que el único puente moderno ha sido arrastrado por la tormenta.

Afortunadamente, los fundadores de Promise fueron lo suficientemente sabios como para construir su ciudad en un terreno elevado. Las aguas de la inundación son gélidas, llegan hasta la cintura y se mueven con la suficiente rapidez como para hacer imposible el viaje a través de ellas en cualquier distancia. Los miembros del reparto que tropiecen con restos invisibles mientras vadean el agua sucia se desanimarán rápidamente de viajar a pie, y la línea de flotación es lo suficientemente alta como para inundar el motor de cualquier vehículo. Las fuertes lluvias podrían reanudarse en cualquier momento, haciendo que las aguas sean especialmente traicioneras. Incluso si el reparto encuentra una manera de salir, recuérdales que estarán abandonando a los habitantes del pueblo a su suerte.

Escena IV

Tarde o temprano, los jugadores van a buscar la casa del sueño. El barrio es pequeño, así que esto no es difícil. Se trata de una casa grande, de tres habitaciones, con un garaje aledaño y dos coches en la entrada (Localización #20). El coche más cercano a la casa, un Honda Acura bastante nuevo, tiene un pequeño pentagrama de peltre colgando de un cordón negro del espejo retrovisor. El otro coche más cercano a la calle es un Volkswagen Escarabajo nuevo, tiene una pegatina en el parachoques que dice: "¡Bendito sea!". Estos elementos destacan en una ciudad predominantemente cristiana. La puerta principal está bien cerrada, pero la trasera ya ha sido forzada. Desde el porche se oye música celta en el interior.

Los personajes especialmente perspicaces, o aquellos con habilidades de rastreo, se dan cuenta de que hay huellas profundas que van desde el bosque cercano hasta el patio. La parte trasera y el interior de la casa resultan inquietantemente familiares para los miembros del reparto que experimentaron el sueño mencionado anteriormente.

El olor acre de la sangre parcialmente seca flota en el interior de la casa. La música emana de un pequeño equipo de música; un CD de Celtic Twilight está sonando en modo de repetición. Si los miembros del reparto son lo suficientemente valientes como para aventurarse en la sala de estar, encuentran los cuerpos de tres mujeres muertas. Sólo llevan camisas

de color canela hechas de algodón natural sin blanquear y una única pieza de joyería de cobre o plata cada una. Es evidente que todas fueron asesinadas con un arma blanca. Los personajes que experimentaron el sueño arriba mencionado reconocen la sala de estar y los cuerpos; siéntete libre de requerir un chequeo de Miedo (Brujería, Edición Revisada de Edge, págs. 148-151).

Melissa, la morena que figuraba de forma más destacada en el sueño, se encuentra tendida desgarrada por el sofá manchado de sangre. Danielle, de pelo rubio dorado, yace en el suelo de madera rodeada por un charco pegajoso de su propia sangre. Un atizador de hierro forjado de la chimenea yace cerca de su mano derecha, lo que sugiere que se defendió. Tracy, que tenía el pelo largo y negro, se arrastró hasta la mitad de la cocina antes de desplomarse por la pérdida de sangre. Los personajes que registran minuciosamente la habitación o van a buscar los bolsos de las mujeres se enteran de que la morena es Melissa Grey (19 años), la rubia es Danielle Hicks (17 años) y la mujer de pelo negro es Tracy Miller (18 años). En el carnet de conducir de Tracy figura esta casa como su dirección, mientras que Melissa y Danielle viven unas calles más adelante.

Los muebles del salón han sido desplazados a los bordes de la habitación y un pentagrama de tiza, ahora muy borroso, domina el centro de la habitación. La parafernalia mágica abarrotó la mesa de centro. Hay un puñado de libros, un cuaderno con espiral, un cuchillo de mango blanco, un incensario (brasero), un cáliz dorado, varias bolsas llenas de hierbas y polvos, y muchas velas parcialmente quemadas. El cuaderno, el cuchillo de mango blanco, el incensario, el cáliz y las velas están marcados con símbolos similares a los del interior del pentagrama. Los personajes conocedores podrían reconocer estos símbolos como similares al griego, o a las marcas utilizadas por los antiguos alquimistas. Los libros, que pueden adquirirse en cualquier tienda con una sección considerable de New Age, detallan la teología y las prácticas wiccanas.

Las páginas que describen pequeños rituales para encontrar el amor y atraer la buena fortuna están manoseadas. El estudio de estas páginas, o de las notas en el cuaderno encuadernado en espiral, revela que estos eran los rituales realizados la noche en que murieron. Estas mujeres no tenían ninguna intención de hacer daño y, desde luego, no merecían morir. La búsqueda en la casa, especialmente en el dormitorio de Tracy, resulta fructífera. Encuentran varios libros

más que describen las creencias de la New Age y su diario.

La lectura de las entradas más recientes de su diario consume al menos una hora de tiempo y revela mucha información útil. Tracy acababa de graduarse en el instituto y planeaba asistir a la Universidad Estatal de Mississippi el próximo otoño. Sus padres, ambos bautistas devotos, no comprendían sus creencias, pero al menos estaban dispuestos a tolerarlas. La entrada más importante, sin embargo, está fechada hace poco más de una semana. Describe cómo se tropezó literalmente con un cuchillo de mango negro mientras paseaba por el bosque detrás de su casa.

Es evidente que la hoja había estado a la intemperie durante mucho tiempo, pero el mango no se había agrietado y la hoja de acero seguía afilada y sin óxido. Estaba estudiando las bayas de color rojo oscuro de un gran arbusto de hojas puntiagudas cuando tropezó con el mango negro del cuchillo.

Tomó este descubrimiento fortuito como una señal mística y decidió adoptar la hoja como su átame. Este es el mismo cuchillo que los miembros del reparto vieron en el sueño.

La última entrada se escribió hace dos días. Los padres de Tracy están visitando a su abuela en Virginia durante dos semanas, mientras la anciana se recupera de una operación de prótesis de cadera. Naturalmente, Tracy había decidido invitar a sus amigas mientras ellos estaban fuera.

Escena V

Los personajes pueden encontrar fácilmente varios senderos que se adentran en el bosque alrededor de la casa de Tracy. Sin embargo, los miembros del reparto podrían tardar varias horas de búsqueda en encontrar el gran arbusto con forma de acebo descrito en el diario de Tracy.

Este tiempo puede reducirse enormemente si uno de los personajes tiene la habilidad de rastrear las huellas de Edward Sims hasta su tumba (Localización #21). Cuando llegan al lugar que describió Tracy, encuentran que la mitad de la maleza oscura ha sido arrancada para revelar un montón de grandes piedras alargadas. La tierra alrededor de la tumba ha sido removida, y muchas de las piedras han sido obviamente apartadas. Si los personajes no piensan en desenterrar la tumba por su

cuenta, el Cronista debe hacer que uno de ellos experimente una premonición que indique que una parte importante de la solución a este horror sobrenatural se encuentra debajo de las pesadas piedras.

Si el Cronista desea añadir un elemento de combate al juego, esta sería una excelente oportunidad para que apareciera un Edward Sims parcialmente curado, o espíritus oscuros bajo su control subconsciente. Una pequeña horda de Salvajes (Brujería, Edición Revisada de Edge, págs. 310-311), en forma de animales del bosque en descomposición y salpicados de barro, serían lo ideal. Estas horripilantes bestias pueden perseguir y atormentar al reparto durante el resto de la aventura, según sea necesario. Este sería un buen momento para que los personajes manifiesten habilidades de combate sobrenaturales; el uso de Fuego de Alma (Brujería, Edición Revisada de Edge, pág. 246), en bruto sería especialmente cinematográfico.

La excavación del sepulcro es un trabajo agotador, aún más difícil por las recientes lluvias. Como los miembros del reparto probablemente no pensaron en traer palas, es probable que tengan que irrumpir en el Supermercado de Don (Localización #12) o en el cobertizo de herramientas de alguien para adquirir algunas.

Esto está bien, pero el Cronista debe tener cuidado con el tiempo. Estamos a finales de otoño y sólo hay unas pocas horas de luz solar útil al día. Si el cronista desea ampliar el escenario, puede hacer que se refugien en el LampPost o en el QuarterHorse para pasar la noche. Esta sería otra buena oportunidad para hacer aparecer a Edward Sims, Salvajes u otras criaturas desagradables.

Cuando los personajes hayan cavado hasta un metro de profundidad, lo que se facilita un poco por el hecho de que Edward rompió con saña el suelo cuando salió, encuentran un esqueleto humano. Dentro de la caja torácica, brillando con una tenue luz violeta, está el cuchillo de mango negro. Cuando uno de los personajes toca el cuchillo, aunque no lo toque, le invade una visión.

Yaces tendido en el suelo, con el sabor metálico de la sangre en tu boca. Te duele la cabeza, ya no puedes ver por el ojo izquierdo y tu pecho arde con una ardiente agonía cada vez que respiras.

Todo lo que puedes ver es un campo de hierba verde esmeralda y, más allá, la oscura seguridad del bosque. Darías cualquier cosa por escapar a las sombras del bosque, pero sabes con una certeza desgarradora que no puedes.

No te lo permitirán. Como por arte de magia, un par de botas de trabajo polvorientas y maltrechas aparecen en tu campo de visión.

"Lo que has hecho no está bien, Edward Sims. Y ahora vas a pagar por ello, asqueroso bastardo. Espero que te pudras en el infierno". Una de las botas de trabajo te golpea en el estómago, enviando sacudidas de dolor a través de tu abdomen. Luego te da una patada en la cabeza. Sientes que varios de tus dientes delanteros se rompen y el mundo se oscurece.

Escena V^oG (opcional)

Ahora, armados con un nombre, los miembros del reparto pueden desear hacer un viaje a la biblioteca del pueblo. Al escudriñar cuidadosamente las pilas de periódicos antiguos, se acaba revelando lo que ocurrió el 17 de noviembre de 1953.

Un amarillento periódico del Promise Picayune, que se ha vuelto quebradizo por el paso del tiempo, describe cómo un hombre de la localidad, Edward Sims, asesinó a cinco mujeres jóvenes a sangre fría en una sola noche. Los ayudantes del sheriff lo mataron cuando se resistió al arresto al día siguiente. Sus víctimas fueron: Diane Wise (20 años), Ruth Estey (19 años), Sarah Hancock (17 años), Elisabeth Jacobs (21 años) y Cathy Smith (16 años). Los obituarios de las seis mujeres se encuentran en el mismo periódico.

Si buscan en los libros polvorientos de la sala de historia del fondo de la biblioteca, encontrarán otra pista interesante: los diarios de William Hancock. Aparece como uno de la media docena de testigos en el artículo del Picayune. Tres gruesos libros encuadernados en tela describen la vida de William en Promise, Mississippi, desde la primavera de 1923 hasta 1972. La entrada en la que se detallan los acontecimientos que más interesan a los miembros del reparto se encuentra en la página 12.

Escena V^oGG (conclusión)

Una vez que los Miembros del Reparto tienen el cuchillo de Sims, tienen que moverse rápido. Sims sabe que el cuchillo es fundamental para su existencia y ha terminado la lenta y dolorosa tarea de regenerar su cuerpo. Esta es una buena oportunidad para que Sims u otra oleada de Salvajes, más feroz y repugnante que la anterior, acosen a los Miembros del Reparto mientras averiguan cómo romper el oscuro encantamiento sobre Promise. Edward Sims y su espada maldita son sobrenaturalmente resistentes, pero no son imposibles de destruir.

Una gran potencia de fuego aumentada con magia, nigromancia o milagros podría destruir a los Muertos Implacables. Sims también es vulnerable al linchamiento, ya que acabó con su primera vida, y a los golpes de su propio cuchillo.

La justicia oscura y poética estaría servida si una mujer del reparto matara a Sims con el mismo cuchillo que él utilizó para matar a otras mujeres. El cuchillo, un potente artefacto mágico, es difícil -pero no imposible- de romper. Cualquier ataque sobrenatural suficientemente poderoso o inteligente contra la hoja debería tener éxito.

Alternativamente, el Cronista puede dar a un Miembro del Reparto una última visión para empujarlo a un enfrentamiento final con Sims. Mientras el Reparto lucha contra Sims y/o sus Salvajes, haz que uno de los personajes experimente una breve y vívida visión.

Una joven atractiva y semitransparente te hace señas para que la sigas con una mano delgada. Se da la vuelta y sube por el camino de piedra, cubierto hace tiempo de hierbas altas y maleza.

Abre un portón de hierro forjado, cuyas viejas bisagras chirrían en señal de queja, y entra en lo que obviamente es un cementerio. Te devuelve la mirada, te sonríe tranquilizadamente y te guía hacia el interior. Finalmente se detiene ante una anodina lápida en la que se lee: "Diane Wise, hija amada, que descansa en paz, 3 de abril de 1917 - 17 de noviembre de 1937"

La mujer pasa una mano por la piedra pulida mientras se gira para mirarte. "Tráemelo", susurra mientras se desvanece.

El cementerio abandonado (Localización #22) se encuentra a pocos minutos de cualquier lugar de la pequeña ciudad. La puerta que da acceso al cementerio ya está entreabierta cuando los miembros

del reparto llegan, y sienten una poderosa emoción, la expectación o la espera, que flota en el aire mientras la atraviesan.

Una tenue niebla de color blanco azulado se adhiere al suelo, dificultando la lectura de la escritura en las losas desgastadas. Aunque los Salvajes de Sims han estado acechando a los personajes, se niegan a cruzar al cementerio. Se detienen ante la verja y miran a los personajes con ojos inexpresivos y muertos.

Los personajes oyen el chirrido lastimero de la verja justo cuando llegan a la lápida de Diane Wise. Sims se detiene allí, con la cabeza inclinada, y ronca con su voz de grava: "*Tienes algo mío. Lo quiero de vuelta*". En este momento está completamente regenerado e irradia amenaza. Comienza a caminar con determinación hacia los miembros del reparto, pero vacila cuando empieza a brillar con un tenue color violeta. Esta aura púrpura sisea y chispea violentamente cuando entra en contacto con los zarcillos de niebla de color azul empolvado. El Cronista tiene dos opciones en este momento:

Puede dictaminar que esta niebla encantada, generada por los espíritus inquietos de las víctimas de Sims, hace que los Muertos Inquietos sean vulnerables a los ataques de los personajes.

O puede dictaminar que Sims debe ser asesinado con su propio cuchillo, o que el cuchillo debe hacerse añicos contra la lápida de Diane.

Final

En cuanto Sims o su cuchillo maldito son destruidos, el encantamiento que rodea a Promise se hace añicos. Sims y su hoja desaparecen de la existencia, pero la niebla permanece. Los zarcillos de niebla invierten su dirección para unirse en una masa central que brilla intensamente. Esta masa se resuelve en nueve nimbos brillantes y danzantes de luz blanca azulada.

Un sentimiento de intensa gratitud invade a los personajes momentos antes de que las luces se arremolinen en el cielo del atardecer y desaparezcan.

Un Cronista generoso puede permitir que estas luces curen las peores heridas del Reparto antes de marcharse. Debido a que los habitantes del pueblo han tenido gran parte de su Esencia drenada, no se despiertan durante varias horas.

Esto debería dar a los miembros del reparto tiempo para devolver el equipo que "tomaron prestado", idear una historia de encubrimiento razonable para

explicar cualquier evidencia que hayan dejado, o salir de la ciudad. Los personajes que han matado a gente indefensa o han saqueado casas con fines lucrativos tienen que dar muchas explicaciones a las autoridades mortales, y pueden haber atraído la atención de cualquier fuerza oscura con la que Edward Sims estuviera sintonizado.

Utiliza la tabla de puntos de experiencia para asignar las recompensas (Brujería, Edición Revisada de Edge, pág. 178).

Edward Sims

Recientemente recuperado del Más Allá, Sims comienza el escenario como poco más que un repugnante cadáver animado empeñado en recuperar su cuchillo encantado. Mientras se regenera en el bosque, sus pensamientos se centran en la venganza; planea matar a todos los habitantes del pueblo, especialmente a las mujeres, por lo que le hicieron. Prefiere atacar a los miembros del reparto porque los percibe como una amenaza, a las mujeres como aquellas que le atormentaron en vida, y a los hombres como miembros del grupo de linchamiento que le mató. Puede dirigirse a los miembros del reparto por los nombres de estas personas muertas y referirse a los acontecimientos de su vida mortal.

Cuando se regenera por completo, Sims es un hombre caucásico alto (1,70 m) con pelo corto y rizado castaño y ojos marrones oscuros. Aunque parece tener entre 20 y 30 años, su cara y sus manos ya están cubiertas de una red de pequeñas arrugas debido a su larga exposición a los elementos. Va vestido con un mono azul de mecánico o unos vaqueros desteñidos, una camiseta y unas botas manchadas de barro.

Atributos principales

Fuerza: 4-8* Destreza: 4 Constitución 3-7*

Inteligencia: 2 Percepción: 3 Voluntad: 3

Atributos secundarios

Puntos de vida: 75-91* Puntos de resistencia: N/A

Velocidad: 14 Esencia Energética: 70-74*

Ventajas

Muerte implacable (15)

Esencia aumentada (9)

Difícil de matar - 3 niveles (3)

Desventajas

Ilusión: Todas las mujeres son malas (2)

Obsesión: Matar mujeres (2)

Poder/Vulnerabilidad

Ira 3

Poderes y vulnerabilidades comunes de muertos implacables

Regeneración*

* = *Aumenta lenta pero constantemente durante el escenario, para reflejar la regeneración de Sims. Sims debe ser difícil pero no imposible de derrotar.*

Personajes - Notas del

Cronista

La forma más fácil de determinar qué habilidades sobrenaturales debería tener cada personaje es determinando a qué Alianza pertenecerían. Los personajes que tienen un gran interés en la historia antigua y la religión podrían unirse a los Rosacruces, mientras que aquellos con fuertes creencias religiosas podrían convertirse en Centinelas. Los personajes de los aquelares de la Wicca que requieran conocimientos místicos o rituales para acceder a sus poderes probablemente deberían poseer al menos un nivel de Alma Antigua. Esto les permite recordar cualquier magia que el Cronista considere apropiada. Los personajes con habilidades psíquicas deberían ser capaces de aprovechar sus poderes sin un entrenamiento formal, y los Divinamente Inspirados sólo requieren su fe. Las descripciones de los Alianzas pueden encontrarse en Brujería, Edición Revisada de Edge, págs. 59-74.

Poderes sugeridos para cada Alianza:

Wicca

(Ejemplo - Helen Fennick)

Vista Lejana (página 257)

Bendición (página 240)

Protección (página 252)

Escudo (página 252)

Hermandad de la Rosacruz

(Ejemplo - Marcus "Marc" Evans)

Dominio Espiritual (página 245)

Fuego del alma (página 246)

Fuego Elemental (página 247)

Escudo (página 252)

Sociedad de los Centinelas

(Ejemplo - Anthony "Tony" Clements)

Visiones (página 289)

Fuerza de Diez (página 288)

Atadura (página 287)

Oración y símbolos sagrados (página 290)

Orden del Crepúsculo

(Ejemplo - Theresa Collins)

Nigromancia (página 276)

Dominio de la Muerte (página 279)

Gobierno de la Muerte (página 280)

Recipiente de la Muerte (página 282)

Habla de la muerte (página 278)

Cábala de la Psique

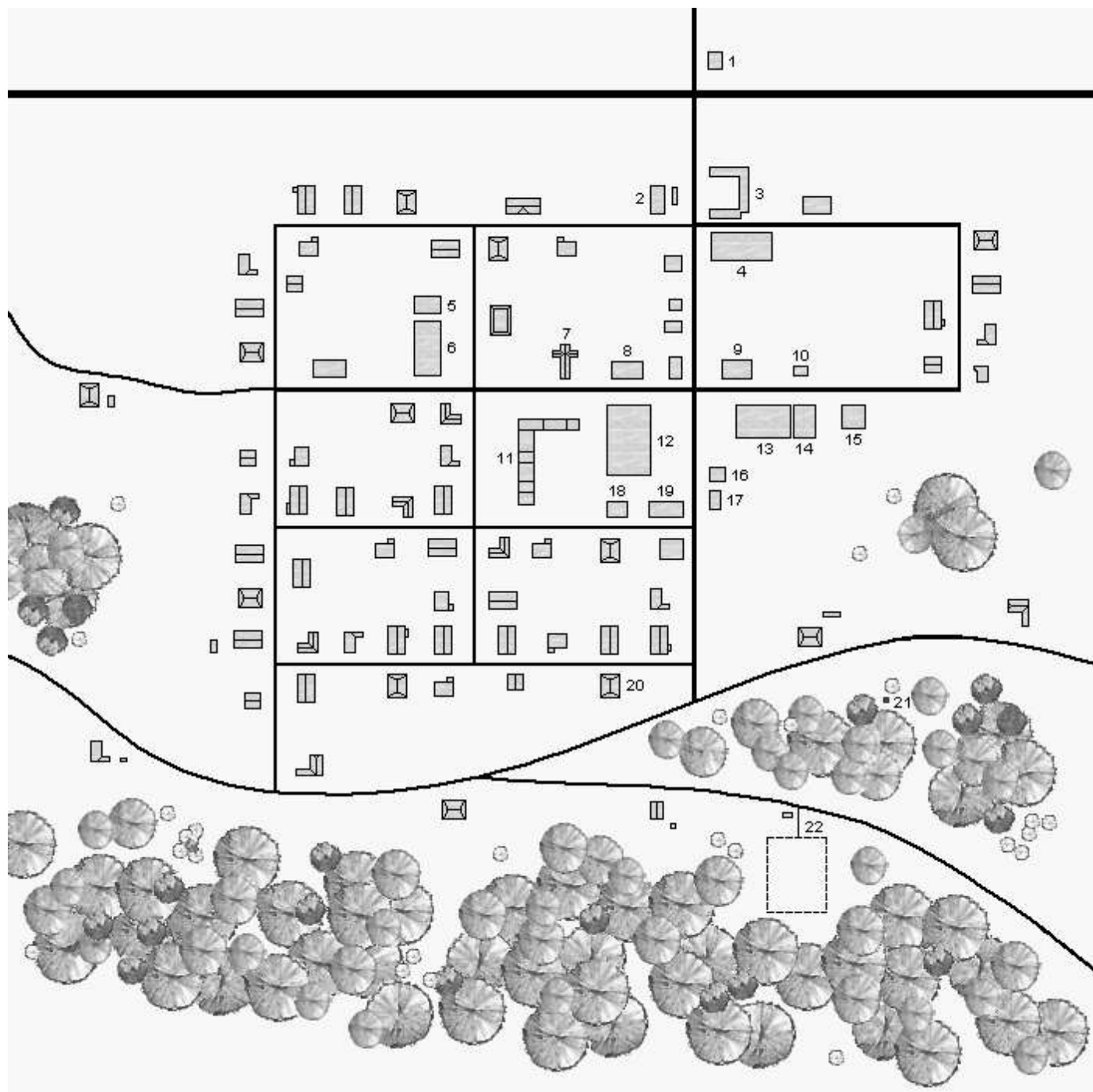
(Ejemplo - Lindsey Sandalin)

Tiempo Mental (página 273)

Vista Mental (página 274)

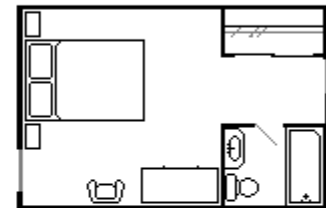
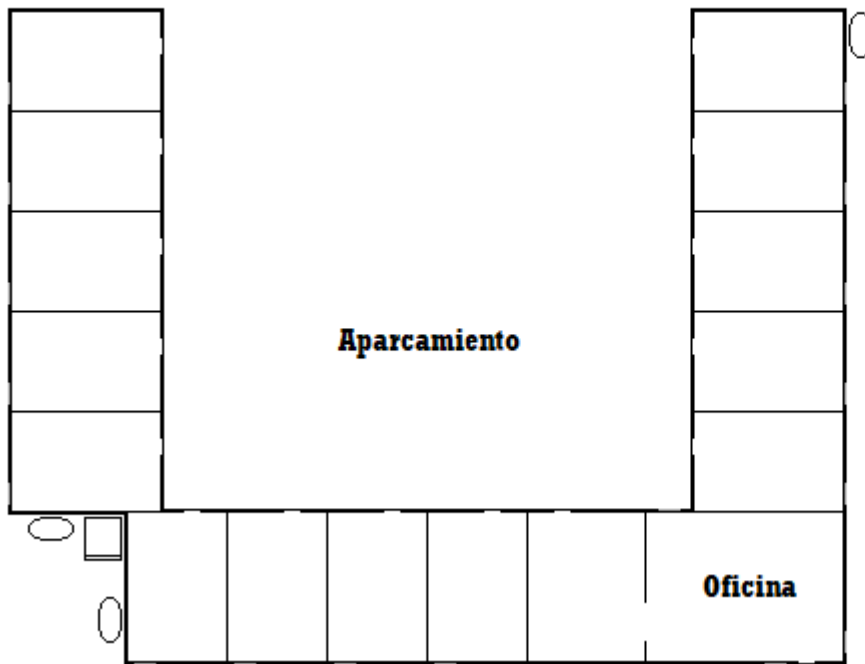
Fuego Mental (página 265)

Mapa de Promise, Mississippi



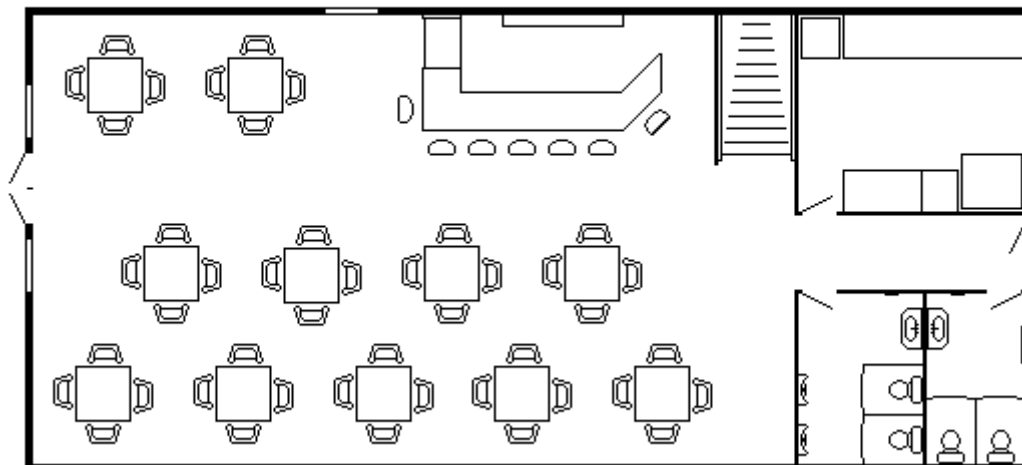
- | | | |
|--|-----------------------------------|----------------------------------|
| 1) Empalme eléctrico y telefónico | 9) Oficina del sheriff | 17) Tienda de material agrícola |
| 2) Flex Gas'N'Go | 10) Oficina de correos | 18) Tienda de muebles |
| 3) Motel LampPost | 11) Mini centro comercial | 19) Tienda de semillas y piensos |
| 4) QuarterHorse Bar&Restaurante Familiar | 12) Supermercado de Don | 20) Casa de Tracy Miller |
| 5) Biblioteca | 13) Ferretería | 21) Tumba de Edward Sims |
| 6) Escuela primaria | 14) Clínica veterinaria | 22) Cementerio |
| 7) Iglesia baptista | 15) Consultorio médico | |
| 8) Tienda de jardinería | 16) Reparación de motores de Joey | |

Motel LampPost



**Disposición
de las
habitaciones**

QuarterHorse Bar & Restaurante Familiar



Diarios de William Hancock

18 de noviembre de 1937

Hoy se ha consumado una terrible justicia. Seis chicas locales, ninguna de ellas mayor de veintiún años, fueron asesinadas en sus camas anoche. Elisabeth Jacobs, Diane Wise, Ruth Estey, Sarah Hancock y Cathy Smith, todas ellas están muertas. Sus cuellos fueron cortados, como si fueran animales.

Jonathan Smith, el padre de Cathy, murió luchando contra el hombre que las atacó. Ronald dijo que había sido destripado, y probablemente tardó mucho en morir. Me sentí como si me hubieran golpeado en el estómago cuando escuché la noticia. Promise es un buen lugar donde todo el mundo se conoce. Cosas así no ocurren aquí. ¡Diablos!, yo conocía a John y a las chicas; mis propias hijas fueron a la escuela con la mayoría de ellas.

No nos llevó mucho tiempo averiguar quién era el responsable. Todos en el pueblo sabían que Edward Sims no estaba bien de la cabeza desde que Diane rechazó sus coqueteos, pero nunca soñamos que haría algo así. Reggie recordó que el chico había comprado un cuchillo de caza la semana pasada en la tienda, pero no sospecho nada en ese momento. La temporada de caza está a punto de llegar y muchos chicos se están abasteciendo. Las malas noticias viajan rápido en un pueblo pequeño, y un puñado de lugareños estaba reunida en la oficina del sheriff al mediodía. Jake Estey, el padre de Ruth, y Randall Jacobs, el hermano mayor de Elisabeth, llamaron a los hombres valientes para que hicieran lo necesario. Ya no soy tan joven como antes, pero me ofrecí como voluntario. Jugaba a las cartas con Jonathan y le contaba cuentos a la pequeña Sarah cuando era más joven.

Nueve de nosotros nos subimos a los camiones de Jake y Randall para ir a la choza de Sims en las afueras del pueblo. Nos sorprendió que estuviera allí; pensábamos que ya estaría en Tennessee o Alabama. Randall le gritó que saliera, y Sims salió a su porche delantero con tranquilidad, ¡menuda frialdad! Jake no pudo evitar que le temblara la voz cuando le preguntó a Sims si había matado a su hija. El infierno se desató cuando Sims asintió y dijo que lo había hecho. Seis o siete chicos, todos ellos amigos o hermanos de las chicas, lo sacaron a rastras del porche y lo golpearon hasta casi matarlo. Cuando terminaron, Sims apenas estaba consciente. Randall lo puso en pie mientras Sam y yo cogíamos una cuerda de la parte trasera de la camioneta de Jake. Lanzamos la cuerda sobre la rama de un árbol alto, hicimos un lazo y colgamos a Sims.

Se quejó y tardó mucho en morir. Nunca olvidaré cómo se retorció y se balanceaba. Una vez hecho el trabajo, descuartizamos el cuerpo y cavamos una tumba en el bosque. Lo enterramos allí, en tierra no consagrada, y cubrimos la tumba con pesadas piedras de arroyo para evitar que los animales salvajes volvieran a desenterrarlo. Clavamos el maldito cuchillo de Sims entre dos de las piedras más pesadas, como recordatorio de las abominables acciones que hizo.

Helen Fennick

Concepto: Empleada de una librería de la New Age.

Historia: Llevas años buscando la iluminación en los libros que vendes, pero siempre has sabido en el fondo que les faltaba algo crucial. Faltaba alguna verdad fundamental. Recientemente has empezado a soñar con una pequeña ciudad rural aislada por un mar interminable de campos de soja y algodón. Noche tras noche, observas con horror cómo una sombra monstruosa se levanta del suelo para acechar a los ciudadanos de este pequeño pueblo adormecido. Te despiertas bañada en un sudor frío con el recuerdo de la sangre derramada tan fuertemente en tu mente que casi puedes olerla. Instintivamente sabes que enfrentarte a este terror será peligroso, pero puede llevar a un cambio fundamental en tus percepciones y creencias. Puede que finalmente llegues a conocer algunos de los misterios que antes buscabas entre las páginas de los libros, pero ¿a qué precio? Aun así, debes investigarlo.

Atributos principales:					Atributos secundarios:					
Fuerza	2	Destreza	3	Constitución	2	Puntos de vida	26	Velocidad	10	
Inteligencia	3	Percepción	2	Voluntad	3	Puntos de resistencia	26	Reserva de Esencia	25	
Ventajas / Desventajas					Habilidades					
Don					Humanidades (Teología Wicca)					3
Aumento de la reserva de esencia					Rituales (Wicca)					3
Canalizar Esencia					Medicina Alternativa (Hierbas)					3
Contactos					Primeros auxilios					2
Carisma +1 (+1 en tareas sociales)					Regatear					2
Dependencia Emocional (Pegajoso)					Ciencias (Psicología)					3
Mala suerte (-2 a una acción o -1 a dos acciones, por sesión de juego)					Natación					2
					Supervivencia (Bosque)					1
					Cantar					2
					Bellas artes (Dibujo)					2
					Conducción (Coche)					2

Theresa Collins

Concepto: Adolescente fugitivo

Historia: Te escapaste de casa poco después de ver por primera vez las almas de los muertos. Tus amigos te condenaron al ostracismo cuando les contaste tus experiencias, y tus padres te trataron con una delicadeza exasperante. No estabas loca, sólo veías cosas que a veces preferías no ver. Estabas decidida a escapar cuando escuchaste a tus padres hablar de enviarte a un hospital para una evaluación psiquiátrica. Cualquier cosa era mejor que eso. Metiste tus posesiones personales más preciadas y algo de ropa en una mochila y te fuiste esa noche. La vida rara vez ha sido fácil desde entonces, pero no has mirado atrás. Por una serie de extraños acontecimientos, recientemente te has encontrado vagando por las carreteras secundarias del sur rural.

Atributos principales:					Atributos secundarios:					
Fuerza	2	Destreza	2	Constitución	3	Puntos de vida	30	Velocidad	10	
Inteligencia	2	Percepción	4	Voluntad	3	Puntos de resistencia	26	Reserva de Esencia	31	
Ventajas / Desventajas					Habilidades					
Don					Escritura (creativa)					3
Aumento de la reserva de esencia					Informática					3
Canalizar Esencia					Lengua (español)					3
Alma antigua					Actuar					1
Pesadillas recurrentes					Baile (Moderno)					2
Recursos (Miserable)					Advertir					3
					Callejeo					2
					Sigilo					2
					Pelea					1
					Arma de mano (cuchillo)					1
					Conducción (coche)					2

Lindsey Sandafin

Concepto: Estudiante de Informática

Historia: Hasta hace unas semanas te veías a ti mismo como una estudiante de informática mediocre, aunque con algo de talento. Tus principales preocupaciones eran las notas, el dinero y pasarlo bien. Todo eso cambió cuando empezaron las visiones. Has visto una pequeña ciudad desconocida, aislada y lejana. También has visto un cúmulo de sombras vivientes y hambrientas que descansan en una tumba poco profunda en las afueras de la ciudad. Tu visión más reciente y definitiva fue la de esta entidad maligna que se levanta para devorar todo el pueblo. Un letrero verde y blanco desgastado identifica el pueblo como Promise, Mississippi. Estas poderosas visiones son demasiado reales para ignorarlas, y el médico insiste en que no hay nada físicamente mal en ti. La mejor manera de poner fin a estas visiones, razones, es ver el pueblo por ti misma.

Atributos principales:					Atributos secundarios:					
Fuerza	2	Destreza	2	Constitución	2	Puntos de vida	26	Velocidad	8	
Inteligencia	3	Percepción	2	Voluntad	3	Puntos de resistencia	26	Reserva de Esencia	35	
Ventajas / Desventajas					Habilidades					
Don					Informática					3
Aumento de la reserva de esencia					Programación					3
Canalizar Esencia					Hacking					2
Recursos (por debajo de la media)					Ingeniería (Eléctrica)					2
					Ciencias (Física)					2
					Investigación					2
					Escritura (técnica)					3
					Idiomas (francés)					1
					Humanidades (Historia)					1
					Deporte (Baloncesto)					1
					Primeros auxilios					2
					Equitación					1
					Conducción (coche)					2

Marcus "Marc" Evans

Concepto: Estudiante de Historia Antigua

Historia: Gracias a tu inteligencia natural y a tu esfuerzo, ganaste una beca completa para una universidad estatal. Era tu único billete para salir de la moribunda ciudad agrícola en la que naciste. La universidad amplió enormemente tus horizontes y te obligó a cuestionar muchas de tus creencias, pero también te dio un profundo aprecio por tu lugar de origen. Como te va bien en tus clases y tienes un fin de semana largo, vas a ir a casa de visita. Sólo esperas que tu maltrecha camioneta esté a la altura del viaje. El alternador no funciona bien y gasta un litro de aceite a la semana, pero es lo mejor que tú y tus padres os podéis permitir.

Atributos principales:					Atributos secundarios:					
Fuerza	2	Destreza	2	Constitución	2	Puntos de vida	26	Velocidad	8	
Inteligencia	4	Percepción	3	Voluntad	3	Puntos de resistencia	29	Reserva de Esencia	42	
Ventajas / Desventajas					Habilidades					
Don					Humanidades (Historia Antigua)					3
Aumento de la reserva de esencia					Mitos y leyenda (Oriente Medio)					3
Canalizar Esencia					Humanidades (Teología abrahámica)					3
Alma antigua					Lengua (latín)					2
Recursos (por debajo de la media)					Lengua (árabe)					2
Honorable					Informática					1
Codicioso (Ambicioso)					Investigación					2
					Escritura (académica)					2
					Deporte (béisbol)					2
					Pelea					1
					Equitación					1
					Supervivencia (Bosque)					1
					Conducción (coche)					2

Anthony "Tony" Clements

Concepto: Sacerdote jesuita mundano

Historia: Seguiste los pasos de tu hermano y te uniste a una banda a una edad temprana. Viviste rápido y duro, y viste morir a la mayoría de tus amigos. Probablemente no habrías sobrevivido hasta los veintiún años si no te hubieras involucrado en uno de los programas de divulgación de los jesuitas. Los jesuitas te dieron un trabajo honesto y te ayudaron a obtener el GED (Bachillerato). Profundamente agradecido por esta segunda oportunidad que te habían dado, y deseoso de devolver algo a la comunidad, te uniste a la Compañía de Jesús. Una vez terminada tu formación, regresaste a Nueva Orleans y te ofreciste como voluntario en un programa muy parecido al que te había ayudado. Hace unos días, fuiste convocado a una llamada superior y tuviste una visión durante tus oraciones nocturnas. Viste lo que parecía ser un hombre corpulento caminando por una estrecha calle residencial con un cuchillo de mango negro en la mano derecha. Sin embargo, intuiste que no se trataba de un hombre, sino de una criatura de maldad manifiesta. Esta visión se repitió la noche siguiente, y terminó con un fuerte impulso de viajar al norte. Cuando le hablaste a tu superior de estas visiones, puso una mirada decididamente sombría, pero te dio dinero para el viaje y el préstamo de un utilitario. No sabes lo que encontrarás, pero no puedes ignorar la llamada que te has recibido.

Atributos principales:				Atributos secundarios:						
Fuerza	3	Destreza	3	Constitución	4	Puntos de vida	47	Velocidad	14	
Inteligencia	3	Percepción	3	Voluntad	4	Puntos de resistencia	38	Reserva de Esencia	20	
Ventajas / Desventajas					Habilidades					
Don					Humanidades (Teología católica)					3
Inspiración divina					Ritual (Católico)					3
Nervios de acero (+4 a los chequeos de miedo)					Lengua (latín)					2
Conciencia de la situación (+2 a las pruebas de percepción para detectar problemas)					Callejeo					3
					Advertir					3
Estatus					Intimidación					2
Minoría (Experimenta prejuicios en la mayoría de las zonas del país)					Sigilo					1
					Pelea					3
Honorable					Arma de fuego (Pistola)					2
Recursos (A flote)					Arma de mano (Navaja)					1
Difícil de matar (+3 en los tests de supervivencia)					Esquivar					2
					Primeros auxilios					2
					Conducción (coche)					3