



## 10 ¿Hay otros personajes?

Todos los que quieran meter los jugadores y el granadino (Juan) que encontró el Romero y que pide 5000 € (que los PJ no tienen) por él.

## 11 ¿Cuál es el papel y la relación con el mal de los PNJ?

Ninguno.

## Ilustraciones

La mayoría de las ilustraciones han sido retocadas con un filtro para darles un aspecto más siniestro.

- Johann Georg Rauch, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.0)
- Unattributed, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.1)
- Oscar Schisgall, Public domain, via Wikimedia Commons (p.2)
- Otis Adelbert Kline, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.4)
- Popular Fiction Publishing Co. / Andrew BroSnatch, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.5)
- Andrew BroSnatch, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.6)
- Weird Tales, Apr 1939, Public domain, via Wikimedia Commons.(p.9)
- Weird Tales, Apr 1939, Public domain, via Wikimedia Commons (p.13)
- C. Barker Petrie, Jr., Public domain, via Wikimedia Commons. (p.15)
- Unknown author, Public domain, via Wikimedia Commons (p. 18)
- Curtis Charles Senf, Public domain, via Wikimedia Commons (p.23)
- Wenceslaus Hollar, Public domain, via Wikimedia Commons (p.27)
- Weird Tales, Inc., Public domain, via Wikimedia Commons (p.31)
- R. Fernández (Portada, pp. 37, 39).

## Fuentes

"LoveYaLikeASister"-STL"Open" Font License, Version 1.1.,  
Kimberly GeSwein (kimberlygeswein.com)



Juego de Rol creado por Roberto  
Fernández-Regueira (2025)

Todos los derechos reservados:



## 7 ¿Qué desencadena el mal sobre los protagonistas?

En un viaje de colegas a Granada, junto a la catedral, una mujer le da una rama de romero a uno de ellos y le lee la mano. La dejen o no, les pide 20 €. Si se los dan, les pide más...

Cuando la echen, la mujer da un paso atrás y la atropella un autobús salpicando a todos con su sangre (la ramita de romero ensangrentada cae al suelo a cámara lenta).

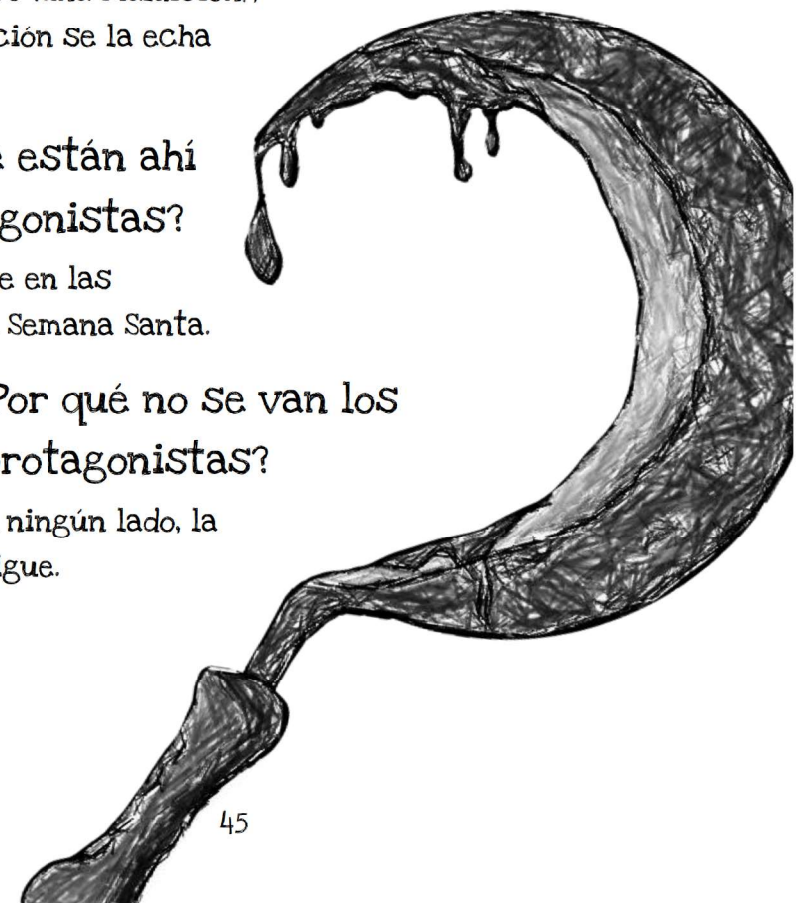
Si se acercan a ayudarla, la escucharán balbucear algo entre borboteos (una maldición), si no, la maldición se la echa igualmente.

## 8 ¿Por qué están ahí los protagonistas?

Han ido de viaje en las vacaciones de Semana Santa.

## 9 ¿Por qué no se van los protagonistas?

No pueden ir a ningún lado, la bruja los persigue.





**Asesinatos:** Se juegan exactamente como se describe en la página 58, pero con los siguientes detalles:

- Hay un **AS** por cada jugador (no por cada PJ) (si hace falta, se juntan 2 barajas o se usan los **Dosés** como si fueran **Asés**).
- Si hay **alguien presente** (y no está siendo atacado también), **ve a su colega** (la víctima) **debatirse contra algo invisible** y como le empiezan a aparecer heridas por el cuerpo (si ambos están siendo atacados pueden estar juntos cuando coinciden en la misma escena).
- Cuando un **PJ sobrevive a un asesinato**. El **AS descartado** no se devuelve a la baraja.
- En el **cara a cara**, la bruja es una versión demoniaca de la mujer que les dio el romero, armada con una hoz. **Combate** como su **Oficio** y cuesta **3 éxitos escapar con vida**, derrotándola (volverá) o huyendo.

## 5 ¿Cuáles son las intenciones del mal?

Matar a todos los protagonistas.

## 6 ¿Cómo se puede acabar con el mal?

Deben recuperar la **rama de romero** (si no la ha recogido ningún PJ, la tiene algún granadino/a que trata de venderla en internet) y quemarla. (la **pista aparecerá** en los ataques o se la dirá algún "experto" a quien recurran).

**Alternativa:** Si la baraja se queda sin **asés**, la bruja pierde la pista de sus presas.

## Índice

Diseñar una aventura.....	7
Guion de película.....	8
Fase 1: Descubrimiento.....	8
Fase 2: Nudo.....	10
Fase 3: El desenlace.....	11
Argumento de la película.....	12
1 ¿Dónde tiene lugar la aventura?.....	12
2 ¿Qué es el mal que hay en ese lugar?.....	12
3 ¿Por qué está el mal en ese lugar?.....	13
4 ¿Qué puede hacer el mal?.....	13
5 ¿Cuáles son las intenciones del mal?.....	13
6 ¿Cómo se puede acabar con el mal?.....	13
7 ¿Qué desencadena el mal sobre los protagonistas?.....	14
8 ¿Por qué están ahí los protagonistas?.....	14
9 ¿Por qué no se van los protagonistas?.....	14
10 ¿Hay otros personajes?.....	14
11 ¿Cuál es el papel y la relación con el mal de los PNJ?.....	15
Producción.....	16
Asesino Paranormal (Slasher).....	16
Maldición mortal.....	17
Calificación de edad (Seguridad).....	18
Aventuras.....	19
El refugio en la Montaña.....	21
El Orfanato.....	25
El Ente.....	29
El barco de la muerte.....	33
En el nombre de Cristo.....	37
La bruja.....	43

# La bruja

Esta aventura (de 2 a 6 jugadores) es un slasher y usa el ejemplo de "producción" descrito para **"Asesino paranormal"** en la Sección **"Producción"** (2 PJ por jugador, etc.) (p. 58).

## 1 ¿Dónde tiene lugar la aventura?

En Granada mismo o donde vivan los protagonistas (ciudad, pueblo...), a la vuelta del viaje.

## 2 ¿Qué es el mal que hay en ese lugar?

El mal la con ellos. Están malditos y una bruja demoniaca los acecha para matarlos.

## 3 ¿Por qué está el mal en ese lugar?

Porque una mujer ha maldecido a los protagonistas.

## 4 ¿Qué puede hacer el mal?

**Acechar:** Los protagonistas ven una **figura borrosa** tras ellos en las fotos, en las grabaciones o en los reflejos (pero si se giran no hay nada). También ven ojos crueles en las sombras (que desaparecen en un parpadeo y no hay nada).





## 8 ¿Por qué están ahí los protagonistas?

Los ha enviado el obispo al dejar de recibir noticias del nuevo párroco.

El párroco, Javier Peláez, llegó al pueblo hace 3 meses, en una campaña de evangelización de las montañas propiciada por el Obispo (Monseñor de las Casas). Desde entonces no ha tenido noticias de él. Los protagonistas son hombres o mujeres al servicio del obispo.

Javier Peláez está muerto y enterrado en el cementerio en una tumba fechada en 1448 con el nombre de Antonio Alba.

## 9 ¿Por qué no se van los protagonistas?

Su trabajo es averiguar qué ocurre, solucionarlo y, si no es viable, llevar la información al obispado.

## 10 ¿Hay otros personajes?

Urlok, que es todos los aldeanos.

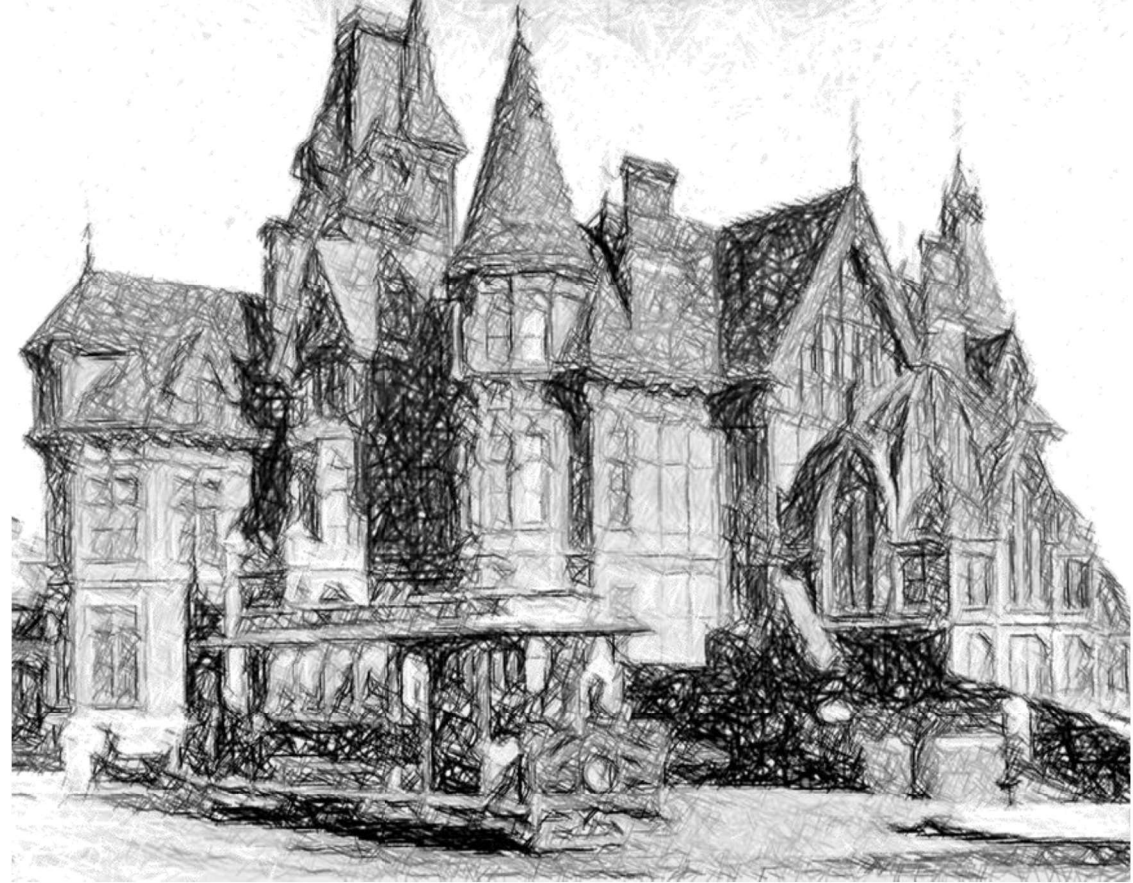
Nombres de **hombre**: Juan, Jesús, Pablo, Pedro, Marcos, David, Ramón, Manuel, Lope, Hernán, Francisco, Fernando, Alfonso...

Nombres de **mujer**: Ana, María, Juana, Luisa, Magdalena, Herminia, Remedios, Pilar, Cristina, Carmen, Virginia...

**Apellidos**: López, Rovira, Soler, Martí, Egea, Sanz, Cabra...

## 11 ¿Cuál es el papel y la relación con el mal de los PNJ?

Son el mal.



## Diseñar una aventura.

"El Ente" puede diseñar y dirigir la aventura sobrenatural que quiera utilizando las herramientas mecánicas de este juego. Sin embargo, como una **forma rápida de diseñar** (o incluso **improvisar**) una historia con el espíritu de las películas de casas embrujadas, el juego propone seguir el "guion de película", consistente en **tres fases de juego**.

Para escribir una aventura fácilmente, el juego ofrece una serie de preguntas en "Argumento de la película". Si "El Ente" tiene una respuesta para cada una, tiene lo necesario.

Qué herramientas del juego usar se deciden en "Producción".



# Guion de película

## Fase 1: Descubrimiento.

Al comenzar la película, algunos protagonistas (los "testigos") sufren algunos aterradores encuentros paranormales, mientras que otros no (los "incrédulos").

Los "testigos" dudan si contar lo que han visto, por si los demás creen que se han vuelto locos, pero, finalmente, intentan convencerlos de que algo malo está pasando.

Los "incrédulos", por su parte, creen que lo que les cuentan son imaginaciones y que todo tiene una explicación perfectamente racional. Finalmente, ellos mismos viven un evento sobrenatural o las evidencias son abrumadoras, pero ya es tarde...

**Esta fase se puede omitir** (pasando directamente a la Fase 2) si el gancho de la aventura es que alguien ha pedido ayuda a los protagonistas con un evento sobrenatural.

### Jugar la fase 1

En esta fase, "El Ente" elige a los PJ que se van a enfrentar (o presenciar) a diferentes eventos sobrenaturales, los "testigos", y quienes no lo son (el Líder y sus Seguidores, a ser posible), que son los "incrédulos".



★ **Averiguar qué ocurre:** Los jugadores se darán cuenta de que algo raro pasa (gente con la que no han hablado sabe cosas que les han dicho a otros, saben dónde están en todo momento o qué llevan...) y harán **sus elucubraciones**.

Además, si los PJ consiguen superar 4 pruebas de investigación (los éxitos críticos valen por 2) reuniendo información, buscando pistas o fijándose en los aldeanos, "El Ente" les da una pista que no deja ninguna duda sobre la naturaleza del mal (Por Ejemplo: Varios aldeanos reaccionan simultáneamente a una interacción con solo uno de ellos...).

★ **Huir del pueblo:** Una vez descubren qué ocurre, Urlok pone todos los medios para evitar que escapen. Mundanos (Vigilará la salida del pueblo y los caminos, buscará a los PJ por todas partes) y Sobrenaturales (busca fisuras en la mente de cada PJ 2 o 3 veces). Evitar ser descubiertos seguramente implique algunas pruebas de acción, si los descubren, evitar ser capturados también será una o varias pruebas de acción (depende de lo que hagan los PJ).

Si un PJ es poseído y se resiste, dentro de la pesadilla debe enfrentarse a Urlok y derrotarlo para salir. Es un enorme buitre negro, oficio (Combate) y 4 éxitos para ser derrotado en combate, 2 para derrotarlo con la fe (estabilidad) o 2 para huir a otra escena, si lo derrota, se descarta de los 2 Ases.

## 7 ¿Qué desencadena el mal sobre los protagonistas?

Llegar al pueblo y empezar a averiguar cosas.



- Si **investigan en el cementerio** (Sin prueba) no hay enterramientos de hace menos de 15 años.
  - Si **investigan más a fondo** (Con prueba): Algunas tumbas (Antonio Alba, María Peña y Guzmán Justo, fechadas en 1448, 1449 y 1450) podrían parecer más recientes.
    - Los apellidos no se repiten en la aldea.
    - Son Javier (Antonio), un viajero que se resistió y el brujo en quien llegó Urlok.
- **Fijarse en la gente** (prueba de investigación con ventaja) (Si no se fijan, tras 1 día allí, se puede pedir una prueba sin ventaja).
  - No hay niños de menos de 15 años.
  - No hay borrachos ni mendigos.

Cuando los PJ interactúan con los aldeanos, Urlok corre el riesgo de que lo descubran. Cada vez que algún PJ averigua algo, Urlok vuelve a **buscar fisuras en su mente**.

**Pistas en las pesadillas** (Si algún PJ sufre alguna pesadilla): Los aldeanos como marionetas o algo por el estilo, imágenes de las tumbas, Javier (saben que es él) gritando enloquecido en un ritual pagano junto a una hoguera...

## 6 ¿Cómo se puede acabar con el mal?

La única forma de expulsar definitivamente a Urlok es **exorcizar o matar a todos los aldeanos**. Hay que **averiguar lo que ocurre** y huir del pueblo para pedir refuerzos.

Si **logran huir**, al volver con los refuerzos el pueblo estará lleno de cadáveres (se habrán suicidado), pero faltará uno.

**Si quieren convencer** a los "incrédulos" de que algo está mal y hay que irse o hacer algo, los "testigos" intentan encontrar pruebas (algo no está en su sitio, el fuego se ha encendido solo, algo está mojado o frío...). Cuando los "testigos" **les presenten estas pruebas**, los "incrédulos" deben **fallar una prueba de estabilidad** para **"no creer"**:

- Si los "testigos" **les muestran algo**, los "incrédulos" juegan la prueba de estabilidad **con ventaja**.
- Si un "incrédulo" **encuentra algo raro** (resultado de un evento sobrenatural, no un evento) por sí mismo. Hace una prueba de estabilidad (**sin ventaja**).

Además de las consecuencias de la resolución en la prueba de estabilidad. Si en la **prueba de "no creer"** el "incrédulo":

- **Fracasa**: Cree lo que le dicen y se convierte en un "testigo" (ya puede sufrir eventos sobrenaturales).
- **La supera** (cualquier éxito): Cree que hay una **explicación racional** (el gato, las tuberías, reflejos...).

¡Ojo! Que un "incrédulo" no crea a los "testigos" no implica que sea un gilipollas y se ría de ellos o les llame locos a la cara (eso ya depende de cómo sea el PJ).

La aventura o "El Ente" debe tener pensado un **objetivo secundario** con el que entretener a los "incrédulos" durante esta fase (una reforma, una búsqueda, un negocio...).

Si los "testigos" **no muestran interés en convencer** a los "incrédulos", lo mejor es **pasar directamente a la fase 2** y que todos sean "testigos".



## Pasar a la fase siguiente.

Si todo va según el guion, en esta fase, los "testigos" acumulan más cartas y estrés que los "incrédulos". Puede que uno acabe **dominado, poseído o abducido**. Si esto ocurre, **se pasa a la fase siguiente**.

Si todos los "incrédulos" se convierten en "testigos", se pasa a la **fase siguiente**. Si "El Ente" quiere, se pasa de fase.

## Fase 2: Nudo.

En esta fase ya **pueden sufrir eventos sobrenaturales todos los protagonistas**. Incluso los "incrédulos", que se convierten en "testigos" en cuanto sufren su primer evento.

Los protagonistas saben que algo está mal y que deben encontrar la forma de detenerlo.

Los **personajes atrapados** en pesadillas juegan sus escenas de pesadilla y deben lograr salir de ellas con la información necesaria para acabar con el mal.

Los **personajes que siguen en el mundo real** intentan encontrar la forma de traer de vuelta a sus compañeros, investigan el origen del mal y siguen afrontando eventos sobrenaturales.



Urlok **busca fisuras en la mente** de posibles anfitriones, esto puede provocar (unos minutos) la sensación de (elige "El Ente" la más adecuada o lanza 1d6 a escondidas):

1. **Vértigo** (hasta el punto de empezar a vomitar).
2. **Ser vigilados** desde las sombras (no hay nadie).
3. **Percibir cosas de otro color y distorsionadas**.
4. Escuchar **sonidos extraños** (algo rascando, un picoteo, pasos sobre la cabeza al aire libre...).
5. Todos hablan un **idioma extraño** (que no entiende).
6. Un **ataque de epilepsia**.

Cualquier evento de estos es, a términos de juego, un **"evento sobrenatural"** (Carta y prueba de estabilidad).

## 5 ¿Cuáles son las intenciones del mal?

Pasar desapercibido a ojos de la iglesia y mantener la farsa. Cuando llegan al pueblo, Urlok intenta que todo parezca normal, pero **busca fisuras en la mente** de todos los PJ.

**Pistas en el pueblo:**

- Los aldeanos **dicen que el cura no llegó al pueblo** (hace más de 30 años que no hay cura). (una prueba de investigación por cada medio día interrogando a gente para darse cuenta de que hay algo raro)
- Aunque lo han intentado disimular. Una prueba de investigación revela que **en la "casa del cura" se ha establecido alguien** hace poco tiempo. Si se les pregunta, dirán que fue un viajero.



## 1 ¿Dónde tiene lugar la aventura?

Un pequeño pueblo (Arcas) aislado en algún lugar de los Pirineos. Se dedican a la miel, las cabras y el trigo. Tiene unos 200 habitantes. Un núcleo y algunas granjas dispersas.

## 2 ¿Qué es el mal que hay en ese lugar?

Urlok, un dios pagano incorporeal.

## 3 ¿Por qué está el mal en ese lugar?

Hace 15 años, en 1451, durante una hambruna terrible, los vecinos del pueblo, abandonados por el Señor de la zona y por la iglesia, **pidieron ayuda a un brujo** que sabía que vivía en las montañas. Dentro del cuerpo del brujo ermitaño estaba Urlok. Urlok les **ofreció dejar de pasar hambre** a cambio de sus cuerpos y, desesperados, aceptaron el trato.

## 4 ¿Qué puede hacer el mal?

Poseer a muchas personas al mismo tiempo. Todos los vecinos del pueblo son Urlok, una única personalidad que actúa coordinadamente.

Para Urlok, **poseer** a alguien no es fácil, y, **normalmente, requiere un ritual**. Sin embargo, en caso de necesidad lo puede intentar sin el ritual (para ser poseído por Urlok, un PJ necesita obtener 2 ases entre sus cartas).

El anfitrión poseído es una extremidad más del dios y su mente está atrapada en un sueño feliz. Si se resiste, el sueño se transforma en una pesadilla (ver "Pesadillas").

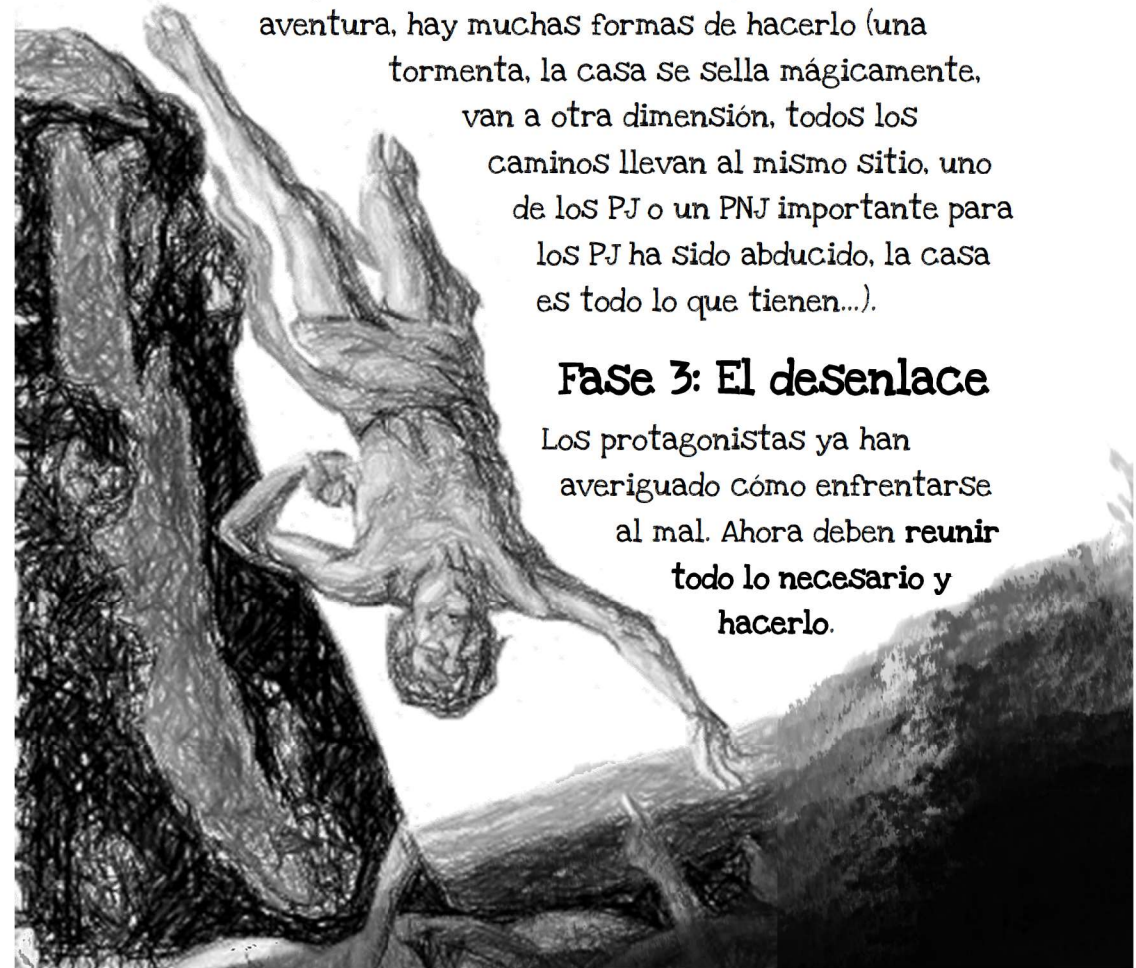
## ¿Y si quieren abandonar el lugar?

En esta fase, muchos protagonistas podrían pensar en **abandonar el lugar** (como todos los espectadores de la película). Para evitarlo (o solventarlo), se proponen las siguientes **Soluciones**:

- El **ente o maldición va con ellos**, vayan a donde vayan.
  - Para terminar con el mal (el ente o la maldición), **tendrán que volver** al lugar en el que empezó todo.
- **No se puede abandonar el lugar**. Dependiendo de la aventura, hay muchas formas de hacerlo (una tormenta, la casa se sella mágicamente, van a otra dimensión, todos los caminos llevan al mismo sitio, uno de los PJ o un PNJ importante para los PJ ha sido abducido, la casa es todo lo que tienen...).

## Fase 3: El desenlace

Los protagonistas ya han averiguado cómo enfrentarse al mal. Ahora deben **reunir todo lo necesario y hacerlo**.







## Argumento de la película

El **argumento** Se puede inspirar en alguna película, novela o puede Ser una idea de "El Ente". Sea Como Sea, para poder jugar el guion (el que propone el juego o el que quiera "El Ente"), es recomendable **tener** medianamente **claro** qué es lo que **sucede** y por qué. Para ello, debería bastar con **tener una respuesta** (más o menos detallada) a estas preguntas:

### 1 ¿Dónde tiene lugar la aventura?

Una mansión, un orfanato, un búnker, una cabaña en el bosque, una isla, un hotel, una vieja granja, un barco, una nave espacial, el instituto, un monasterio, un pueblo...

"El Ente" puede Ser tan detallado como considere necesario, desde tener los planos hasta una simple idea mental.

### 2 ¿Qué es el mal que hay en ese lugar?

ES un demonio, un fantasma, una puerta al infierno, muchos fantasmas, seres de otra dimensión, una casa animada...



## En el nombre de Cristo.

Aventura (de 1 a 5 jugadores) homenaje a "El hombre de mimbre (*The Wicker Man*) (1973)".

El guion un poco distinto al "guion de película" del juego:

- Fase 1 (investigación y descubrir qué ocurre).
- Fase 2 (Conseguir huir del pueblo).



### 9 ¿Por qué no se van los protagonistas?

Porque están en un barco y no hay a dónde ir (al menos 20 días para llegar a cualquier puerto).

### 10 ¿Hay otros personajes?

- Capitán: Andrés de Landecho.
- Contramaestre: Juan de Talavera.
- Pilotos: Javier Álvarez y Jaime de Guzmán.
- Médico: Luis Luna.
- Sacerdote: Virgilio Ramírez.
- Marineros: 20
- Viajeros: 10

Nombres de **hombre**: Ramón, Tobías, José, Simón, Pablo, Pedro, Fernando, Lope...

Nombres de **mujer**: María, Carmen, Remedios, Genoveva, Luisa, Jimena, Ana, Cristina, Isabel...

Apellidos: De **Torres**, López, Fernández, Machín, Márquez, Zamora, Gala, De la Vega, Goicoechea, Barceló...

**Actitud de un tripulante o viajero hacia un PJ (1d6):**

1-2, Hostil / 3-4, Indiferente / 5-6, Amistoso

### 11 ¿Cuál es el papel y la relación con el mal de los PNJ?

Son todos **víctimas potenciales** de Okambo. Cada día se elige uno al azar con 1d6 (con un 1 es uno de los tripulantes importantes, de 2 a 4 un marinero y de 5 a 6, un viajero).

### 3 ¿Por qué está el mal en ese lugar?

Allí vivía un hechicero, bajo la casa hay un cementerio, una familia fue asesinada, hubo una quema de brujas, los límites entre dimensiones son débiles, fue una prisión nazi, es una trampa donde se encerró al mal hace mucho tiempo...

### 4 ¿Qué puede hacer el mal?

¿Puede poseer, dominar o abducir? ¿Las pesadillas son letales o no letales? Sonidos terroríficos, aparece como un fantasma, controla animales o plantas, mueve objetos, controla la electricidad, abre y cierra puertas, controla un PNJ, pudre comida, provoca visiones horribles, enfria...

### 5 ¿Cuáles son las intenciones del mal?

Simplemente disfruta siendo malvado, se alimenta del terror de los protagonistas, se está vengando, necesita la ayuda de los protagonistas para poder abandonar el lugar (para ir al cielo o para irse a hacer el mal a cualquier sitio), quiere abrir el camino para que vengan más como él...

### 6 ¿Cómo se puede acabar con el mal?

Hay que descubrir y realizar un ritual, hay que cerrar una puerta, hay que vengar la muerte de lo que fue el mal en vida, hay que encontrar los restos del mal y destruirlos (o darles la sepultura adecuada), hay que encontrar y destruir un objeto, hay que conseguir escapar y reforzar el sello que mantiene ahí atrapado al mal... A veces, a **los jugadores** se les ocurren **ideas geniales** que "El Ente" no ha tenido en cuenta, si no interfieren, **adelante con ellas**.



## 7 ¿Qué desencadena el mal sobre los protagonistas?

¿Es suficiente con entrar en el lugar o alguien tiene que hacer algo (abrir una puerta, leer un ritual, reproducir una vieja grabación, tocar un objeto, romper algo...)?

## 8 ¿Por qué están ahí los protagonistas?

Están restaurando la casa, viven ahí, estudian ahí, están en una expedición arqueológica, han ido a pasar unos días de fiesta, es su deber (soldados, policías, bomberos, médicos...), están grabando un documental, los han contratado para enfrentarse al mal, están buscando algo...

Esto es **importante en la fase 1** (del guion de película propuesto), es lo que van a estar haciendo los "incrédulos".

## 9 ¿Por qué no se van los protagonistas?

El lugar está aislado y no hay forma de salir, el lugar se ha cerrado mágicamente, todos los caminos conducen de nuevo al mismo sitio, un PNJ está atrapado (poseído, dominado o abducido) y hay que liberarlo, un PNJ gancho les ha pagado para eliminar el mal, es su único hogar, la guerra, una catástrofe natural, una pandemia, nieve, una tormenta...

## 10 ¿Hay otros personajes?

¿Hay más de un PJ por jugador? ¿Personajes no jugadores (PNJ)? Como: Las hermanas Superiores, compañeros y profesores del instituto, el servicio de la mansión, el resto de la tripulación, aldeanos locales, los vecinos...

## 5 ¿Cuáles son las intenciones del mal?

Esta vez no quiere cometer el mismo error que en el otro barco y su intención es matar a todos los tripulantes uno a uno (para alimentarse de su desesperación), pero consiguiendo que alguien lo lleve a tierra antes de morir.

Cada día posee y "suicida" a un marinero, pero **no puede ser un PJ hasta el día 10** (si alguno obtiene un AS, se reserva hasta el día 10). Al morir su anfitrión, entra en el siguiente.

## 6 ¿Cómo se puede acabar con el mal?

**No puede abandonar un cuerpo hasta que no muere.** También funciona "exorcismo", pero ocupa otro cuerpo de inmediato.

Se le puede derrotar **dentro de una pesadilla**. En la Pesadilla, Okambo es un enorme guerrero de piel muy oscura, da **desventaja de Oficio en combate** y requiere 4 éxitos para ser derrotado en combate, 1 para expulsarlo con la fe (estabilidad) o 2 para huir a otra escena. Si un poseído lo derrota, **se va a otro cuerpo** (descartar el AS).

**Abandonar** a quien esté poseído, amordazado y atado, en un bote y alejarse antes de que consiga morir.

## 7 ¿Qué desencadena el mal sobre los protagonistas?

La muerte del naufrago rescatado (muerte grotesca).

## 8 ¿Por qué están ahí los protagonistas?

Van a Cartagena de Indias con una carga de vino y grano.



horrorizado por lo que le hacían a su gente, decidió **invocar a una oscura deidad, Okambo**, y pedirle que acabara con los demonios europeos. La invocación tuvo éxito, pero Okambo no recibe órdenes de nadie.

En su ira, Okambo poseyó al piloto del barco y lo hizo estrellarse contra unas rocas, pensando que estaba más cerca de su hogar. Cuando abandonó el cuerpo muerto del piloto, se dio cuenta de que no podía volver a su plano estando en el mar y se tuvo que meter en el único superviviente, un joven que se aferraba a unos tablones.

#### 4 ¿Qué puede hacer el mal?

Provoca horribles **pesadillas normales letales** y puede **poseer** a personas (la pesadilla de un poseído **no es letal**).

Cuando se aburre de un cuerpo o cuando se enfada (por cualquier chorrada, es muy irascible), **se suicida de alguna forma grotesca** (se clava un cuchillo en el ojo y golpea la empuñadura contra la mesa, se raja la garganta, se ahorca, se arroja al mar, sube al palo mayor y se tira sobre la cubierta...). Cuando alguien es **herido o muerto en una pesadilla**, despierta con terribles heridas sangrantes.

A términos de juego y de **coger cartas**, todas estas situaciones son "Eventos Sobrenaturales" para los PJ.

Si los protagonistas **logran evitar un suicidio** y contienen de una forma segura al marinero poseído, Okambo tardará 1d6 horas en conseguir que muera provocándose un infarto o ahogándose con su propia saliva o vómito.

## 11 ¿Cuál es el papel y la relación con el mal de los PNJ?

¿Es necesario convencerlos de que algo malo está pasando o ya lo saben ("testigos" o "incrédulos")? ¿Pueden ayudar a los protagonistas? ¿Son hostiles, amigables o indiferentes? ¿Son importantes para los PJ? ¿Tienen autoridad sobre los PJ? ¿Los PJ tienen autoridad sobre ellos?

Miembros de una secta que ayuda al mal, inocente carne de cañón para usar en las escenas más macabras, un gancho para los PJ, potenciales aliados, enemigos, competidores, familia, los causantes del mal...





## Producción

Las mecánicas de juego descritas en el capítulo "Eventos Sobrenaturales" son opcionales y modificables para adaptarse a la historia que se quiere jugar. Por ejemplo:

### ASeSino Paranormal (Slasher)

2 PJ por jugador (un "testigo" y un "incrédulo").

**Eventos Sobrenaturales:** Algo acecha en las Sombras, pesadillas normales (no letales), Sombras o reflejos de algo que no está, puertas que se abren o cierran solas...

**Cartas:** Fase 1 (Baraja normal) / Fases 2 y 3 (Baraja con ASeS y otras 2 o 3 cartas por PJ).

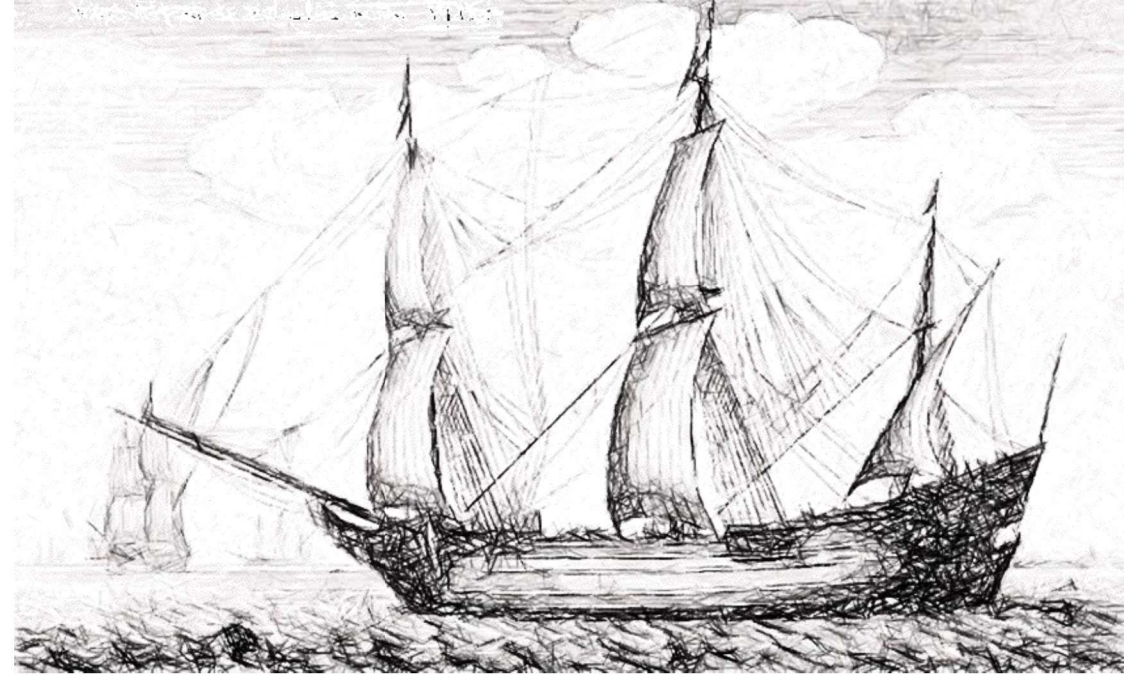
**AseSinatos:** El AS marca a la siguiente víctima. El asesinato se juega como una pesadilla letal que dura 4 **escenas** de estos 4 tipos (ver pesadillas para más detalle):

- 1 Algo terrible persigue al PJ (la 4 en "Tipos de escena").
- 2 Cara a cara con el mal (la 8 en "Tipos de escena").
- 3 El PJ está perdido (la 1 en "Tipos de escena").
- 4 Pista (la 6 en "Tipos de escena").

**Secuencia** de escenas (con éxito/excepciones con fracaso):

- **Éxito:** escena 1 → escena 1d2 → escena 1d3 → escena 1d4.
- **Fracaso:** (escena 1 → escena 2) (escena 3 → escena 1d3)

Tras 4 **escenas**, muerto o no el PJ, el AS vuelve a la baraja. El asesino puede **atacar a más de un PJ a la vez**, para mantenerse juntos, deben estar en la misma escena.



### El barco de la muerte

Esta aventura (de 2 a 6 jugadores) se puede jugar siguiendo el "guion de película", pero se puede añadir una "Fase 0", consistente en el **rescate del naufrago**, y omitir la Fase 1, ya que el demonio no es nada discreto.

#### 1 ¿Dónde tiene lugar la aventura?

En un barco carguero (un **filibote**) español del siglo XVII.

#### 2 ¿Qué es el mal que hay en ese lugar?

Un demonio africano, Okambo (Obambou).

#### 3 ¿Por qué está el mal en ese lugar?

Está dentro del naufrago.

El naufrago era marinero en un barco negrero inglés que se dirigía a Port Royal. Uno de los esclavos era un **chamán** que,



- **Karl Sánchez** (Becario predoctoral de la Dra. Rodríguez) (amable, pero despiestado con lo que no sea una orden de la Dra. Rodríguez) (encontró el artefacto) (también es el cocinero).
- **Ramón Urzaiz** (Médico de la expedición) (es algo mayor, pero intenta encajar con los más jóvenes) (le gusta el ocultismo y la parapsicología) (sabe hipnotizar y tiene libros sobre el tema) (si tienen a un poseído controlado, propondrá usar la hipnosis).

El **ambiente** entre los miembros de la expedición es (en general) **cordial y colaborativo**, pero todos los **científicos** son celosos de su trabajo y **envidias y rencores** podrían estallar en cualquier momento de demasiada tensión.

**Elena y Boris no se soportan**, y no lo disimulan.

**Karl tuvo un lío con la Dra. Douglas** cuando entró en el departamento (estando casada ella).

**A Javier le gusta Hans y a Hans le gusta Javier**, pero Javier no se atreve y Hans no quiere líos en el trabajo.

Lo que quieran añadir los jugadores de sus PJ.

## 11 ¿Cuál es el papel y la relación con el mal de los PNJ?

Los PNJ son como los PJ. Algunos presenciarán eventos y otros no. No obstante, salvo que lo hagan junto a otro "testigo", no dirán nada, ya que su formación académica les hace pensar que debe haber una explicación racional.

## Maldición mortal.

Los protagonistas han sido maldecidos y algo va a matarlos uno a uno de la manera más grotesca posible.

2 PJ por jugador (un "testigo" y un "incrédulo").

**Eventos Sobrenaturales:** La maldición acecha para elegir al siguiente: Los animales se ponen agresivos, pesadillas normales (no letales), ilusiones horribles (se cae la piel o los dientes, ve a la gente morir sonriendo...), el agua bendita quema, la luz molesta mucho, paranoia, ocurren accidentes horribles en su presencia...

**Cartas:** **Fase 1** (Baraja normal) / **Fases 2 y 3** (Baraja con Ases y otras 2 o 3 cartas por PJ).

**Muertes:** El **AS** marca quién es el siguiente. Se juega como una **pesadilla letal** con 4 tipos de escena (ver pesadillas para más detalles) y termina tras superar la escena 2.

- 1 **El PJ está perdido** (la 1 en "Tipos de escena").
- 2 **Uno de los miedos del PJ** (la 5 en "Tipos de escena").
- 3 **El PJ ha perdido algo** (la 2 en "Tipos de escena").
- 4 **Pista** (la 6 en "Tipos de escena").

**Secuencia de escenas** (con éxito/excepciones con fracaso):

- **Éxito:** escena 1 → escena 1d3 → escena 1d4.
- **Fracasos:** (escena 1, 3 o 4 → escena 2)

Muera o no, **tras afrontar con éxito la escena 2**, el PJ se **descarta del AS** (que vuelve a la baraja) y **está a salvo** (de momento...).



## Calificación de edad (Seguridad)

Poseídos es un juego diseñado para lograr una experiencia **aterradora** y puede que algunas escenas (sobre todo las pesadillas) resulten ser demasiado desagradables para algunos jugadores.

Como recomendación, **antes de empezar** está bien **explicar a los jugadores** lo que **se van a encontrar** en la aventura.

Además, se puede utilizar cualquier herramienta que permita a los jugadores (o a "El Ente") **parar la narración** y pedir pasar de largo por esa escena (que se resuelve con la tirada que corresponda y no se narra).

## 7 ¿Qué desencadena el mal sobre los protagonistas?

Cuando encuentran el artefacto y lo llevan a un lugar con electricidad.

## 8 ¿Por qué están ahí los protagonistas?

Están excavando unas ruinas que han surgido bajo el hielo por el cambio climático.

## 9 ¿Por qué no se van los protagonistas?

Las comunicaciones no funcionan (alguna avería) y se aproxima una tormenta peligrosa.

## 10 ¿Hay otros personajes?

- Doctora **Alba Rodríguez** (Doctora en Historia y Prehistoria y jefa de la expedición) (estricta).
- **Hans Van Halen** (Ingeniero y jefe de mantenimiento) (meticuloso) (tiene la llave de la subestación).
- Doctora **Jane Douglas** (Doctora en Historia y Prehistoria y pupila de la Dra. Rodríguez) (alegre y muy inteligente).
- Doctor **Boris Shukov** (Doctor en física y experto en métodos de datación) (Le gusta beber) (Divertido cuando no está borracho, a evitar cuando ha bebido).
- **Javier López** (Becario predoctoral de la Dra. Douglas) (dispuesto a echar una mano con todo).
- **Elena Márquez** (Ingeniera y mano derecha de Hans) (muy trabajadora) (poco amistosa, pero cordial).



#### 4 ¿Qué puede hacer el mal?

Por donde pasa la conciencia del ente suceden fenómenos extraños como que algún **objeto salga volando** disparado, se **apaguen las luces**, se **abran las puertas** o se vean **imágenes extrañas** (la sombra de algún tipo de crustáceo gigante) **en la televisión o en los monitores**.

Puede poseer humanos (se elige **al azar uno de los PNJ** y, tras el segundo, posee al **primer PJ que obtenga un AS**). Los **eventos no cesan** cuando está dentro de alguien, pero es más fácil relacionarlos con la presencia de esa persona.

#### 5 ¿Cuáles son las intenciones del mal?

**Acceder al artefacto** para poder traer a más de los suyos. La **energía** del laboratorio le ha servido para llegar, pero necesita más (la **subestación**) para traer a los demás.

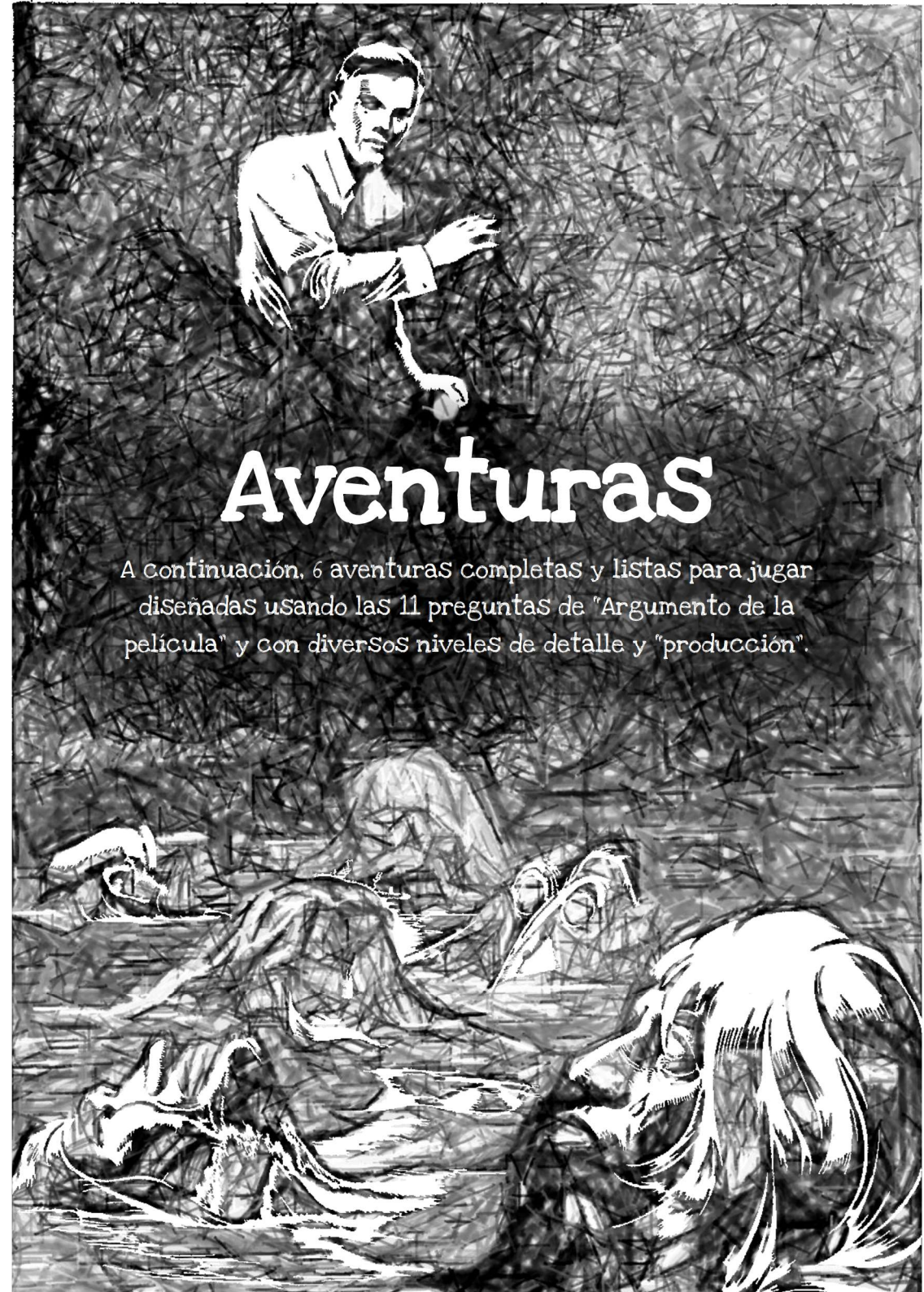
Intenta hacerlo discretamente, pero, **si lo pillan**, se vuelve **extremadamente violento** y matará (ocultando el cadáver) si hace falta (su **Oficio** es **asesino** y su **salud**, la del anfitrión).

#### 6 ¿Cómo se puede acabar con el mal?

Es posible, mediante la **hipnosis**, "**entrar en el sueño de otro**" (ver rituales) y obligar al Ente a salir, derrotándolo.

**En la pesadilla**, el ente es un **cangrejo gigante negro** iridiscente y con **oficio (combate)**. Son necesarios **4 éxitos para hacerlo huir en combate y 2 para huir a otra escena**.

**Destruir el artefacto**. Si está roto, tan pronto como su anfitrión muera o lo expulse, el ente desaparece...



## Aventuras

A continuación, 6 aventuras completas y listas para jugar diseñadas usando las 11 preguntas de "Argumento de la película" y con diversos niveles de detalle y "producción".



# El Ente

Para jugar Siguiendo el "guion de película", empezando en la Fase 2 (de 1 a 4 jugadores).

## 1 ¿Dónde tiene lugar la aventura?

En una expedición arqueológica en la Antártida. Unas instalaciones formadas por varios barracones (con estancias comunes, habitaciones y laboratorios), un taller, almacenes, una subestación eléctrica y un depósito de gas...

## 2 ¿Qué es el mal que hay en ese lugar?

La conciencia de un ente que ha llegado de otro tiempo, 1000 millones de años atrás.

## 3 ¿Por qué está el mal en ese lugar?

Uno de los artefactos (con forma de uso) encontrados en la expedición es un dispositivo espacio-temporal que ha permitido a la conciencia del ente llegar hasta aquí.





## 8 ¿Por qué están ahí los protagonistas?

Son huérfanos/as de entre 10 y 14 años.

## 9 ¿Por qué no se van los protagonistas?

No esté en su mano decidirlo.

## 10 ¿Hay otros personajes?

Los otros niños y las monjas.

### Nombres de los niños:

José, Juan, Ramón, Sofía, Marta, Rosa, Inés, Manuel, Luis, Javier, María, Carmen, Lourdes, Ramiro, Magdalena, Pilar...

### Actitud de los niños hacia las protagonistas (1d6):

1-2, Hostil / 3-4. Indiferente / 5-6. Amistoso

### Monjas:

- Sor Inés (Severa) (madre superiora)
- Sor María Dolores (amable) (cocinera y contable)
- Sor Herminia (Hostil) (profesora y ama de llaves)
- Sor Ana (amistosa) (profesora de música)
- Sor Josefa (ciega) (indiferente) (retirada)

## 11 ¿Cuál es el papel y la relación con el mal de los PNJ?

Los otros niños son "testigos", como las protagonistas, y las monjas son "incrédulos".

## El refugio en la Montaña

Esta aventura se puede jugar usando el "guion de película" propuesto por el juego desde la fase 1 (de 2 a 6 jugadores).

### 1 ¿Dónde tiene lugar la aventura?

En una fortificación militar antigua en los Alpes. Lleva vacía casi 80 años, pero tiene instalación eléctrica funcional y agua.

Tiene un pequeño edificio exterior con zonas comunes (junto a la ladera) y galerías, despachos, habitaciones y laboratorios subterráneos (en la montaña). Las instalaciones están como las dejaron hace 80 años. Bien conservadas (gracias al ambiente seco), pero muy sucias.





## 2 ¿Qué es el mal que hay en ese lugar?

Son fantasmas de las víctimas de unos experimentos nazis.

## 3 ¿Por qué está el mal en ese lugar?

Durante la Segunda Guerra Mundial, el Doctor Von Krauss utilizó las instalaciones como laboratorio de pruebas de diferentes patógenos y armas químicas en humanos. Secuestraban a sus víctimas en los pueblos cercanos.

## 4 ¿Qué puede hacer el mal?

El ambiente se enfría mucho cuando alguno de los fantasmas está presente. Pueden mover objetos, manipular la instalación eléctrica, apagar el fuego o cualquier fuente de calor. Pueden mostrar sus recuerdos en cualquier reflejo. Pueden congelar el agua. Pueden llegar a **dominar** a uno o varios personajes y controlarlos como marionetas.

## 5 ¿Cuáles son las intenciones del mal?

Toman a los protagonistas por nazis y quieren venganza.

Si dominan a alguien, lo usarán para hacer daño a los demás (**Oficio Combatir**, ver "Posesión, dominación y abducción") y para que (después o si no puede) se haga daño a sí mismo.

## 6 ¿Cómo se puede acabar con el mal?

Hay que encontrar la fosa común, **al fondo de un barranco**, y dar correcta sepultura (rito católico) (o incinerar) a los restos humanos allí acumulados (puede haber información en algún documento o pueden averiguarlo en una pesadilla).

**poseído hasta obtener otro AS** (si es un protagonista, el AS se saca de su montón y se devuelve a la baraja).

También puede **abandonar voluntariamente** un niño para ir a otro (el niño cuyo cuerpo abandona despertará de la pesadilla gritando, esté donde esté, y **podrá volver a ser poseído** cuando Sidoniell lo desee. No se descarta el AS).

El niño que abandona, si no es PJ, **recuerda alguna pista** si alguien lo **interroga con éxito** (investigación) y saca 3 o menos en 1d6 (con un é. crítico lo recuerda sin lanzar el d6).

**Posibles pistas** en el Sueño:

- La oscuridad se queda atrapada en el relicario.
- La oscuridad surge (y sigue unida por un hilo) de una tumba reciente.
- Una figura demoníaca sobre el hombro de quien esté poseído en ese momento.

Para deshacerse de Sidoniell definitivamente, deben **enterrar el relicario junto a David**, atrapando al demonio en la flecha.

En una pesadilla **solo se le puede derrotar** con la fe, es una **prueba de estabilidad** con **desventaja** (Oficio).

## 7 ¿Qué desencadena el mal sobre los protagonistas?

2 meses después de la muerte de David. **Los eventos sobrenaturales empiezan una semana antes de conseguir poseer a otra niña**, Salomé, una de las mejores amigas de las protagonistas.



## 5 ¿Cuáles son las intenciones del mal?

Pretende **salir del orfanato** en el cuerpo de alguien, pero los niños no pueden salir. Su intención es hacerse más fuerte, pasando de niño en niño hasta poder poseer a un adulto.

Para poder poseer a los niños, tiene que **asustarlos o alterarlos** lo suficiente, ya sea mediante eventos sobrenaturales (pesadillas, sombras, reflejos...) como mediante las travesuras de los poseídos (que también le divierten mucho).

Teme a las monjas, por lo que intenta que no se enteren.

## 6 ¿Cómo se puede acabar con el mal?

Como cualquier demonio, un ritual de **exorcismo** (para sacarlo de un niño) y una **ceremonia de expulsión** (para enviarlo al infierno) deberían bastar, pero **los protagonistas son niños/as** y no deberían poder hacer algo así.

En la capilla del orfanato, **en un relicario**, las monjas guardan un trozo de madera que dicen que es de la **flecha que acabó con la vida de San Sebastián**. Sidoniel y el cuerpo en el que se esconde sufren cuando están cerca. El niño poseído podría empezar a vomitar y a sentirse mal en la misa del domingo (las monjas lo enviarán a la habitación donde se recuperará y aprovechará para rebuscar en las cosas de los demás).

Si se toca con el relicario a un niño poseído, el demonio abandona el cuerpo y busca otro (si ningún protagonista tiene un AS, entrará en otro niño). **Ese niño ya no podrá ser**

## 7 ¿Qué desencadena el mal sobre los protagonistas?

Cuando abren la puerta por primera vez desde hace casi 80 años, las almas en pena empiezan a investigar a los recién llegados, haciendo que afronten "fenómenos extraños".

## 8 ¿Por qué están ahí los protagonistas?

Han comprado las instalaciones a un buen precio. Pretenden restaurar el edificio/bunker y montar un lujoso refugio de montaña para turistas. Han ido a empezar la restauración.

## 9 ¿Por qué no se van los protagonistas?

El lugar es de difícil acceso. Si es necesario, la carretera puede quedar cortada por un desprendimiento o pueden quedar aislados por una tormenta de nieve (los equipos de rescate tardarán 2 o 3 días en llegar).

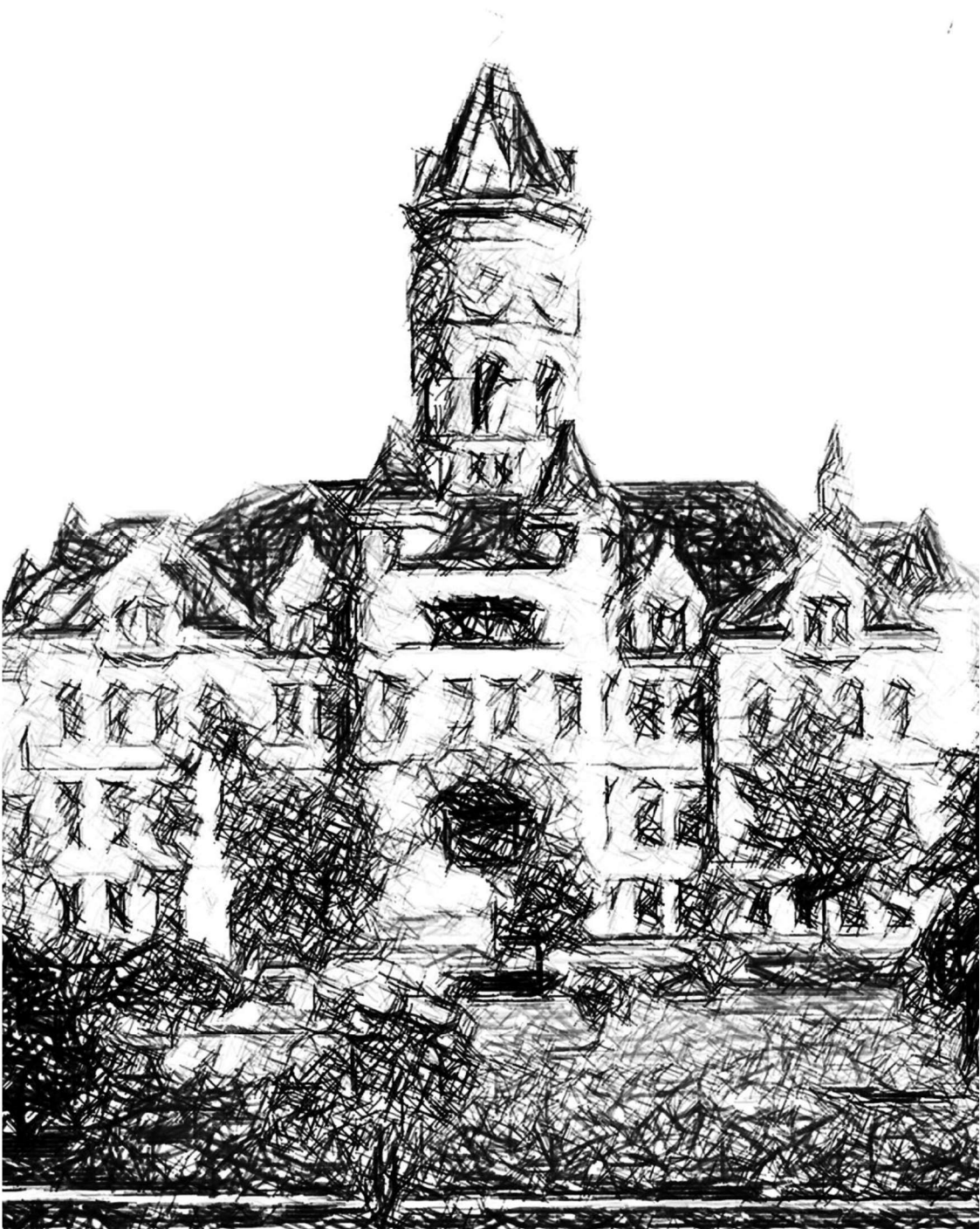
## 10 ¿Hay otros personajes?

Quizá los jugadores quieran incluir algún PNJ o PJ extra como parte del equipo, pero no es necesario si hay suficientes PJ.

## 11 ¿Cuál es el papel y la relación con el mal de los PNJ?

Si los jugadores incluyen algún PNJ, estará tan perdido como los PJ. Se pueden usar como relevo (si muere un protagonista), como carne de cañón (para alguna demostración de los horrores del lugar) o como dominados.





## El Orfanato

Esta aventura se juega con personajes infantiles (entre 2 y 6 jugadores), siguiendo el "guion de película" del juego, pero desde la fase 2 y donde los "incrédulos" son PNJ (las monjas).

### 1 ¿Dónde tiene lugar la aventura?

En un orfanato dirigido por monjas en los años 60.

### 2 ¿Qué es el mal que hay en ese lugar?

Un temible demonio, Sidoniél.

### 3 ¿Por qué está el mal en ese lugar?

Llegó dentro de un niño huérfano (David) al que había poseído. El niño murió, pero el mal se quedó atrapado en el orfanato católico (que actúa como una prisión para él) y poco a poco está haciéndose más fuerte.

### 4 ¿Qué puede hacer el mal?

Puede **poseer** a los niños\* (aún no es capaz con los adultos) (si sale un AS muy pronto, es recomendable esperar un poco antes de poseer a un protagonista y empezar con 2 o 3 PNJ). Puede provocar pesadillas. Puede manipular la luz y las sombras. Puede corromper la comida y el agua. Puede dominar a los animales (gatos, perros, ratas, pájaros...).

\*Cualquier **niño o niña poseído** tiene una conducta huraña y taciturna, evitando a los demás niños, pero **portándose bien** delante de las monjas. También **hará travesuras de mal gusto** a sus compañeros/as y robará objetos personales.