



Poseídos

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. (pp. 0, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 14, 16, 20, 43)
- Unknown author. Public domain, via Wikimedia Commons. (p.8)
- Albert Roanoke Tilburne, Public domain, via Wikimedia Commons. (p. 15)
- Norman Rockwell, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.17)
- Paul Suter, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.23)
- Weird Tales, Jul 1938, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.27)
- Weird Tales, Apr 1939, Public domain, via Wikimedia Commons (p.28)
- Weird Tales, Nov 1938, Public domain, via Wikimedia Commons (p.29)
- Weird Tales, Apr 1939, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.31)
- William Heitman, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.33)
- W. ELWYN BACKUS, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.35)
- Harold Saylor De Lay, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.36)
- Weird Tales, Jul 1938, Public domain, via Wikimedia Commons (p.37)
- Irwin Julius Weill, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.41)
- Fred Humiston (fl. between circa 1943 and circa 1953), Public domain, via Wikimedia Commons. (p.46)
- Unattributed, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.49)
- Oscar Schisgall, Public domain, via Wikimedia Commons (p.50)
- Otis Adelbert Kline, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.52)
- Popular Fiction Publishing Co. / Andrew BroSnatch, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.53)
- Andrew BroSnatch, Public domain, via Wikimedia Commons. (p.54)

- Weird Tales, Apr 1939, Public domain, via Wikimedia Commons.(p.57)
- Weird Tales, Apr 1939, Public domain, via Wikimedia Commons (p.61)
- C. Barker Petrie, Jr., Public domain, via Wikimedia Commons. (p.63)
- Unknown author, Public domain, via Wikimedia Commons (p. 66)
- Curtis Charles Senf, Public domain, via Wikimedia Commons (p.71)
- Wenceslaus Hollar, Public domain, via Wikimedia Commons (p.75)
- Weird Tales, Inc., Public domain, via Wikimedia Commons (p.79)
- R. Fernández (fotografías). (pp. 19, 21, 22, 24, 26)
- R. Fernández (Portada, pp. 85, 87).

Fuentes

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

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

Todos los derechos reservados:



safecreative

2601024171646

INFO ABOUT RIGHTS



Índice

Introducción	1
Referencias.....	2
Cinematográficas.....	2
Juegos de rol.....	2
¿Cómo se juega?.....	3
Personajes.....	5
Rasgos	7
Arquetipos	7
Rasgos de personalidad:	10
Capacidades.....	11
Oficio y afición.....	12
Vínculos y objeto personal	12
Miedos.....	12
Salud.....	13
Estrés.....	15
Motivación	16
Equipamiento	16
Sistema de juego.....	17
Pruebas.....	19
Modificadores a las pruebas.....	19
Consecuencias de la Resolución de una prueba.....	23
Combate	29
Eventos Sobrenaturales	31
Cartas	33
Dormir mal.....	34
Posesión, dominación y abducción.....	34
Pesadillas.....	35
Tipos de pesadilla	36
Escenas de una pesadilla	38
Rituales.....	41
Exorcismo.....	42
Abrir una puerta dimensional y entrar a buscar a un abducido.....	44
Entrar en los Sueños de otro para ayudarle a salir.....	47
Ceremonia de expulsión/invocación.....	47
Cerrar una puerta al infierno.....	48

Liberar a un espíritu atrapado.....	48
Diseñar una aventura.....	49
Guion de película.....	50
Fase 1: Descubrimiento.....	50
Fase 2: Nudo.....	52
Fase 3: El desenlace.....	53
Argumento de la película.....	54
1 ¿Dónde tiene lugar la aventura?.....	54
2 ¿Qué es el mal que hay en ese lugar?.....	54
3 ¿Por qué está el mal en ese lugar?.....	55
4 ¿Qué puede hacer el mal?.....	55
5 ¿Cuáles son las intenciones del mal?.....	55
6 ¿Cómo se puede acabar con el mal?.....	55
7 ¿Qué desencadena el mal sobre los protagonistas?.....	56
8 ¿Por qué están ahí los protagonistas?.....	56
9 ¿Por qué no se van los protagonistas?.....	56
10 ¿Hay otros personajes?.....	56
11 ¿Cuál es el papel y la relación con el mal de los PNJ?.....	57
Producción.....	58
Asesino Paranormal (Slasher).....	58
Maldición mortal.....	59
Calificación de edad (Seguridad).....	59
Aventuras.....	61
El refugio en la Montaña.....	63
El Orfanato.....	67
El Ente.....	71
El barco de la muerte.....	75
En el nombre de Cristo.....	79
La bruja.....	85
APÉNDICES.....	89
Crear un protagonista.....	90
Reglas de juego resumidas.....	92

Introducción

POSEÍDOS es un juego de rol diseñado para jugar aventuras de fenómenos extraños en lugares encantados y en las que la amenaza para los protagonistas (el mal) son entes, seres o criaturas, intangibles pero capaces de interactuar de alguna forma con la realidad, colarse en los sueños y de dominar, poseer o abducir a personas, animales o cosas.

Como juego, ofrece un **sistema de juego** que permite jugar (sin complicarse mucho) todo tipo de **situaciones mundanas** básicas (pruebas de acción o investigación) y **eventos sobrenaturales** (prueba de estabilidad). También ofrece las herramientas necesarias para interpretar una **posesión demoníaca**, una **dominación** o una **abducción** desde el punto de vista del personaje atrapado y desde el punto de vista de quienes quieren ayudarlo. Dentro de estas mecánicas, se incluye cómo **jugar una pesadilla**.

POSEÍDOS se inspira en las **películas** y **series de fantasmas**, **demonios** y **casas encantadas**. En la próxima página se muestra una lista con algunas de las referencias más prominentes del género.

Referencias

Cinematográficas

- Posesión infernal (*Evil Dead*) - Sam Raimi (1981)
- Poltergeist: Fenómenos extraños (*Poltergeist*) - Tobe Hooper (1982)
- Profecía diabólica (*House of Evil*) - Gus Trikonis (1978)
- Pesadilla en Elm Street (*A Nightmare on Elm Street*) - Wes Craven (1984)
- Expediente Warren (*The Conjuring*) - James Wan (2013)
- El espinazo del diablo - Guillermo del Toro (2001)
- La monja (*The Nun*) - Corin Hardy (2018)
- Insidious* - James Wan (2010)
- The Possession (El origen del mal) (*The Possession*) - Ole Bornedal (2012)
- El Exorcista (*The Exorcist*) - William Friedkin (1973)
- La morada del miedo (*The Amityville Horror*) - Andrew Douglas (2005)
- The Haunting* (La guarida) - Jan de Bont (1999)
- 13 Fantasmas (*Thirteen Ghosts*) - Steve Beck (2001)
- House on Haunted Hill* - William Malone (1999)
- Lo que la verdad esconde (*What Lies Beneath*) - Robert Zemeckis (2000)
- El orfanato - J.A. Bayona (2007)
- Darkness - Jaume Balagueró (2002)
- [REC] - Jaume Balagueró y Paco Plaza (2007)

Juegos de rol

El diseño del sistema de juego de Poseídos está fuertemente inspirado en otros juegos de rol como **Trueque** (Pepe Pedraz), **El Rastro de Cthulhu** (Kenneth Hite) o **Ratas en las paredes** (Kobayashi).

¿Cómo Se juega?

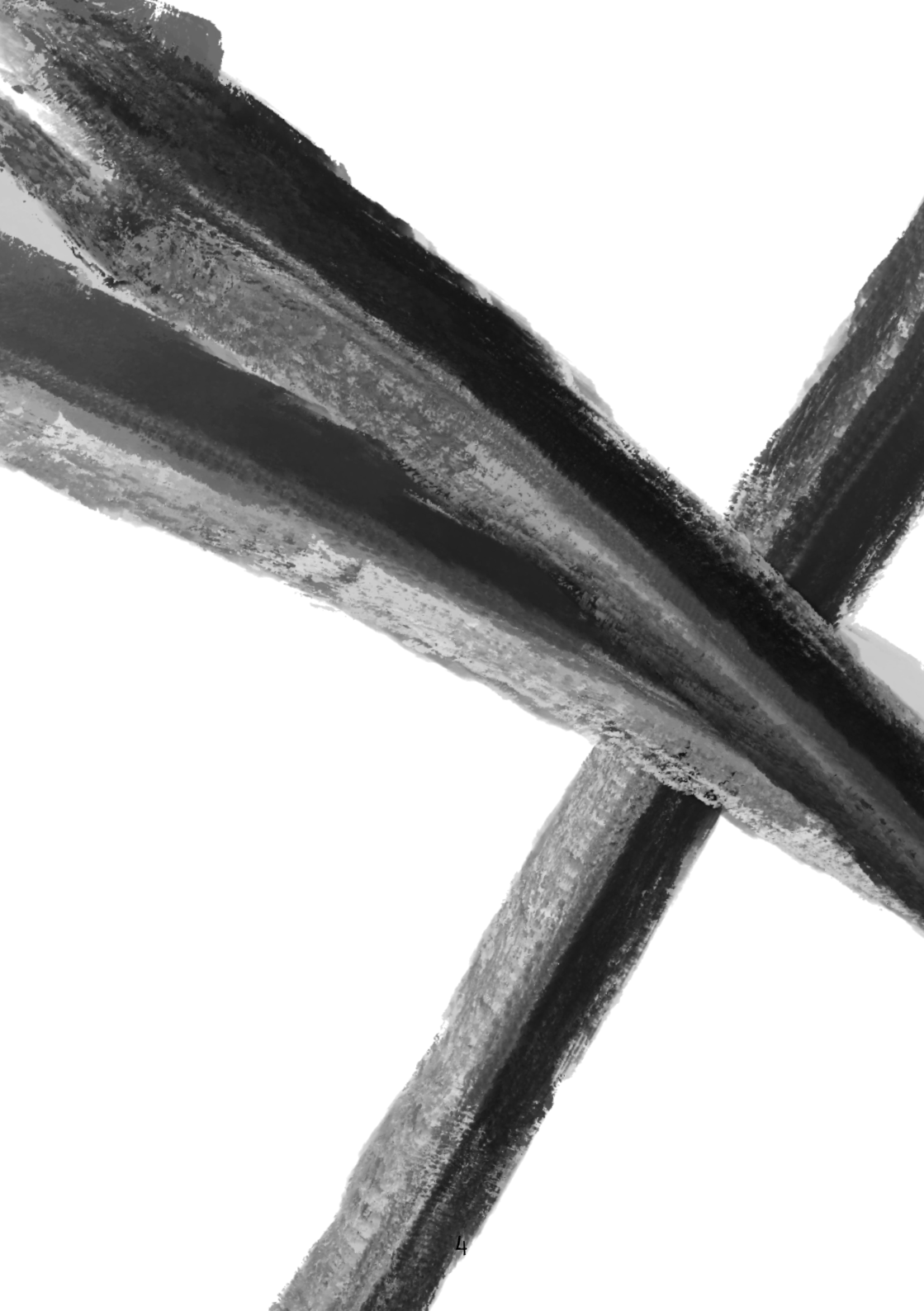
Como en casi cualquier otro juego de Rol, para jugar a Poseídos debe haber varios jugadores.

Uno de ellos es el director de juego, a quien, a partir de ahora, vamos a llamar **"El Ente"**, y que es quien se encarga de **presentar las escenas y desafíos** a los protagonistas jugadores (PJ), de **interpretar a personajes no jugadores (PNJ) y al mal** (demonio, fantasma, ente...). También se ocupa de **"dirigir"**, dando coherencia a lo que ocurre (ya que **sabe lo que está sucediendo** en realidad) y **establecer las consecuencias** de las acciones de los PJ. Además, **"El Ente"** *(en la medida de lo posible y con la colaboración de los demás jugadores)* debe **ayudar a distribuir el foco** *(el protagonismo)* equitativamente **entre los protagonistas**.

Los demás (al menos 2) deben interpretar a los **personajes jugadores (PJ)**, que son los **protagonistas** de la aventura, decidiendo cómo actúan y reaccionan a los eventos (tirando si hace falta) e interpretando sus personalidades.

En el capítulo **"Diseñar una aventura"**, se explica cómo **preparar**, de forma fácil y rápida, **una aventura** de Poseídos.

Normalmente, para realizar cualquier acción que se propongan, los PJ **no necesitan hacer ninguna prueba**. Sin embargo, para **situaciones de tensión** o en las que la **incertidumbre** es importante, deben jugar **"pruebas"** usando **dados de 4, 6 y 8 caras (d4, d6 y d8)**. Esto se explica más detalladamente en el capítulo **"Sistema de juego"**.



Personajes

Para poder empezar a jugar, lo primero es crear a los protagonistas de la aventura. Es muy sencillo, y lo más recomendable es hacerlos todos al mismo tiempo, para poder definir cómo se conocen y cuál es su relación.

Para crear un PJ hay que completar su hoja de personaje siguiendo las siguientes indicaciones:





Rasgos

Al crear a Su PJ, el jugador **elige un Rasgo de cada lista** (la de Arquetipos y las 3 de Rasgos de personalidad) o, lo que es **mucho más divertido** y recomendable, **lanza 1d6** la lista de Arquetipos y **1d8** en cada una de Rasgos de personalidad **para determinarlos al azar**.

El jugador utiliza estos **4 Rasgos** como **base para construir la personalidad de Su PJ** (que luego debe interpretar lo mejor posible), pero no excluyen otras formas de Ser o actuar, simplemente **son los rasgos dominantes**. Los **Rasgos** (que comprenden el Arquetipo y los 3 Rasgos de personalidad) **son elementos principalmente narrativos**. Aun así, también tienen **otro posible uso** a términos de juego, al poder **"quemarse"** para **modificar el resultado** obtenido en un dado (sea cual sea la tirada).

Arquetipos

En poseídos, los **Arquetipos** definen (en cierto modo) la **forma del PJ de interactuar con los otros personajes**. Además, algunos de ellos pueden proporcionar **ventajas o desventajas** en determinadas situaciones.

La lista de Arquetipos es fija y en muchas Aventuras es recomendable (pero no obligatorio, salvo que lo diga "El Ente") que haya algún Líder.

Arquetipos (1d6):

1. Líder.
2. Seguidor.
3. Individualista.
4. Marginado.
5. Independiente.
6. Cuidador.

1 - Líder:

- ES resuelto.
- Propone cosas y da órdenes (incluso sin ser consciente de ello).
- Confía mucho en su propio criterio.
- Tiene ventaja para resistirse en cualquier prueba en la que intenten convencerlo o hacerle creer algo.
- Tiene ventaja en cualquier prueba para convencer o liderar a otros personajes.



2 - Seguidor:



- Suele esperar a que el líder diga algo antes de pronunciarse.
- Suele proponer cosas que cree que podrían gustar al líder.
- Suelen creer la versión del líder.
- Si el líder es "incrédulo", tiene ventaja en la prueba de Estabilidad (ver "Diseñar una aventura") para no creer. Si el líder es "testigo", tiene desventaja.

3 - Individualista

- Solo piensa en su propio beneficio.
- Cree que cada uno tiene lo que se merece.
- Tiene desventaja en cualquier prueba en beneficio de otro.



4 - Marginado

- Se siente aislado y busca la atención de los demás.
- Intenta hacer cosas que impresionen a los otros.
- Tiene desventaja en cualquier prueba en la que nadie sepa o vea lo que está haciendo.



5 - Independiente

- Confía bastante en su propio criterio.
- No le importa lo que piensen los demás.



6 - Cuidador

- Se preocupa por los demás.
- Antepone el bienestar ajeno al propio.
- Confía en lo que le dicen los demás (no puede ser un "incrédulo").
- Tiene ventaja en cualquier prueba en beneficio de otro.

Rasgos de personalidad:

Los Rasgos de personalidad de Poseídos se dividen en 3 categorías: de **Conducta**, de **Hábito** y de **Creencias**. Estas 3 listas que ofrece el juego son genéricas y deberían valer para casi cualquier película de casas embrujadas o posesiones demoníacas. No obstante, "El Ente" puede crear otras **listas personalizadas** para la aventura que quiere dirigir o, simplemente, cambiar algún Rasgo de estas listas por otro que le parezca más adecuado.

Conducta (1d8):

1. Cauto
2. Educado
3. Falso
4. Honesto
5. Irresponsable
6. Maleducado
7. Responsable
8. Temerario

Hábito (1d8):

1. Adicto/a
2. Bromista
3. Cotilla
4. Delincuente
5. Deportista
6. Empollón/a
7. Manitas
8. Salido/a

Creencias (1d8):

1. Escéptico/a
2. Familia
3. Ciencia y tecnología
4. Materialista
5. No future
6. Religioso/a
7. Romántico/a
8. Supersticioso/a

Capacidades

Cada una de las Capacidades de un PJ se utiliza para jugar un determinado tipo de prueba. Estas pruebas tienen el mismo nombre que la capacidad y se juegan con el dado que se le ha asignado a esa capacidad.

- **Acción**: Cualquier prueba que implique hacer algo físico o tangible (fuerza, agilidad, arreglar algo, ver y oír, pelear, manipular una máquina o mecanismo...).
- **Investigación**: Cualquier acción vinculada con el conocimiento (saber, buscar o transmitir información, buscar libros, interpretar mapas o planos, comprender o realizar un ritual...)
- **Estabilidad**: Sobreponerse a cualquier enfrentamiento con un evento sobrenatural, hacer pruebas de fe...

Al crear un personaje jugador (PJ), hay que **elegir**★ si se reparte 1d4 y 1d8 entre **Acción** e **Investigación** (desequilibrando al PJ) o si se asigna 1d6 a cada una. La **Estabilidad** es siempre 1d6.

★ ES importante tener en cuenta que para obtener un éxito crítico hace falta un 7 en la prueba (por lo que, sin 1d8, hay que sumar puntos de otra forma) y para obtener un éxito total hace falta un 5 (para lo que, con 1d4, hay que sumar puntos de otras maneras).



Oficio y afición

El jugador debe elegir un **oficio** y una **afición** (acordes a la época y al escenario) para su PJ. Cualquier prueba relacionada con el **oficio** o **afición** del PJ, la juega con **ventaja**.



Vínculos y objeto personal

Un PJ tiene **vínculos personales** que le ayudan a racionalizar y serenarse. Se **deben** anotar en la hoja **dos vínculos** del PJ:

1. La persona en la que más **confía** admira, respeta o ama **del grupo de protagonistas** (si los PJ no se conocen al comenzar, se puede elegir más adelante).
2. Cualquier **otra persona o animal** (viva o muerta) a quien ame o admire.

Una vez por aventura, hablar con el vínculo 1 (si es posible) o pensar en el vínculo 2 permite **bajar 1 punto de estrés**.

Los PJ tienen **un objeto personal** (una foto, un llavero, una cruz... lo que sea) que les tranquiliza. El jugador debe anotar el de su PJ. Descartarlo ("quemarlo") baja el estrés **2 puntos**.

Miedos

Todo el mundo tiene miedo a algo. El jugador debe anotar **los 2 mayores miedos** de su PJ (*para no pasar un mal rato, es mejor que los miedos de su PJ no sean los del jugador*).

Una **prueba con miedo** tiene **desventaja** (circunstancias).

Salud

Un PJ puede estar en 5 posibles estados de salud:

- **IleSo** (estado de un PJ que no ha sufrido ningún daño).
- **Rasguñado** (estado del PJ tras sufrir 1 daño).
- **Herido** (estado del PJ tras sufrir 2 daños).
- **Malherido** (estado del PJ tras sufrir 3 daños).
 - Todas las acciones que intente un PJ malherido, las juega con **desventaja**.
 - En un **combate**, un PJ malherido ha sido **derrotado** y está a merced del rival, salvo que este intente rematarlo (en tal caso podrá intentar hacer algo).
- **Muerto** (estado del PJ tras sufrir 4 daños).
 - El PJ ha muerto. ES momento de **hacerse uno nuevo**.

La **salud se recupera descansando** (incluso si se sufre una pesadilla). Pero no se recupera a la misma velocidad según el estado de salud en el que se encuentra el PJ.

- De **Rasguñado** a **IleSo** se pasa tras 1 h de descanso.
- De **Herido** a **Rasguñado** se pasa con 24 h de descanso.
- De **Malherido** a **Herido** se pasa tras 72 h (3 d) de descanso.
- De **Muerto** no es posible recuperarse.

Una **prueba de acción exitosa** (del PJ o de otro PJ, para curar a un PJ) le permite **recuperar un estado** en el **tiempo** que se requiere para la **recuperación del estado** inmediatamente **más leve** (*ejemplo: recuperarse de Malherido a Herido en 24 horas en lugar de en 72*). Si no se descansa, los tiempos se multiplican **por 2** (*ejemplo: de Malherido a Herido en 6 días*).





Estrés

El estrés es un atributo que mide lo desbordado que está un PJ psicológicamente. **No hay un límite**, por lo que se puede acumular estrés indefinidamente. Aunque, en la práctica, un PJ con 6 o más puntos de estrés es bastante incapaz. Un PJ con más de 4 puntos de estrés no da ventaja al ayudar.

Inicialmente, un PJ tiene 0 puntos de estrés.

El estrés de un PJ se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) cuando duerme 6 horas seguidas, pero solo cuando el PJ descansa sin sufrir una pesadilla. Si duerme menos tiempo, baja 1 punto cada 3 horas.

"Quemar" el objeto personal baja 2 puntos de estrés. Los vínculos pueden bajarlo 1 punto una vez por aventura.

¡Mucho ojo! en este juego, es vital mantener el estrés bajo.

Motivación

El **motivo personal** por el que el PJ está ahí y podría estar dispuesto a esforzarse al máximo (una deuda de juego, enamorado/a, el ansia de conocimiento, querer formar parte del grupo, la seguridad de sus seres queridos...). Se apunta al final de la hoja de personaje al comenzar la aventura.

La motivación puede ser empleada como **Circunstancia** para obtener **ventaja** en una prueba a cambio de **subir 1 punto de estrés**.

Una vez por aventura, el jugador puede decidir **cambiar la motivación** de su personaje (*por ejemplo: el dinero por Sobrevivir*) a cambio de **subir 1 punto su estrés**.

Algunas escenas de una **Pesadilla** pueden hacer que, **temporalmente** (mientras dura esa escena), la motivación de un PJ sea **diferente**.

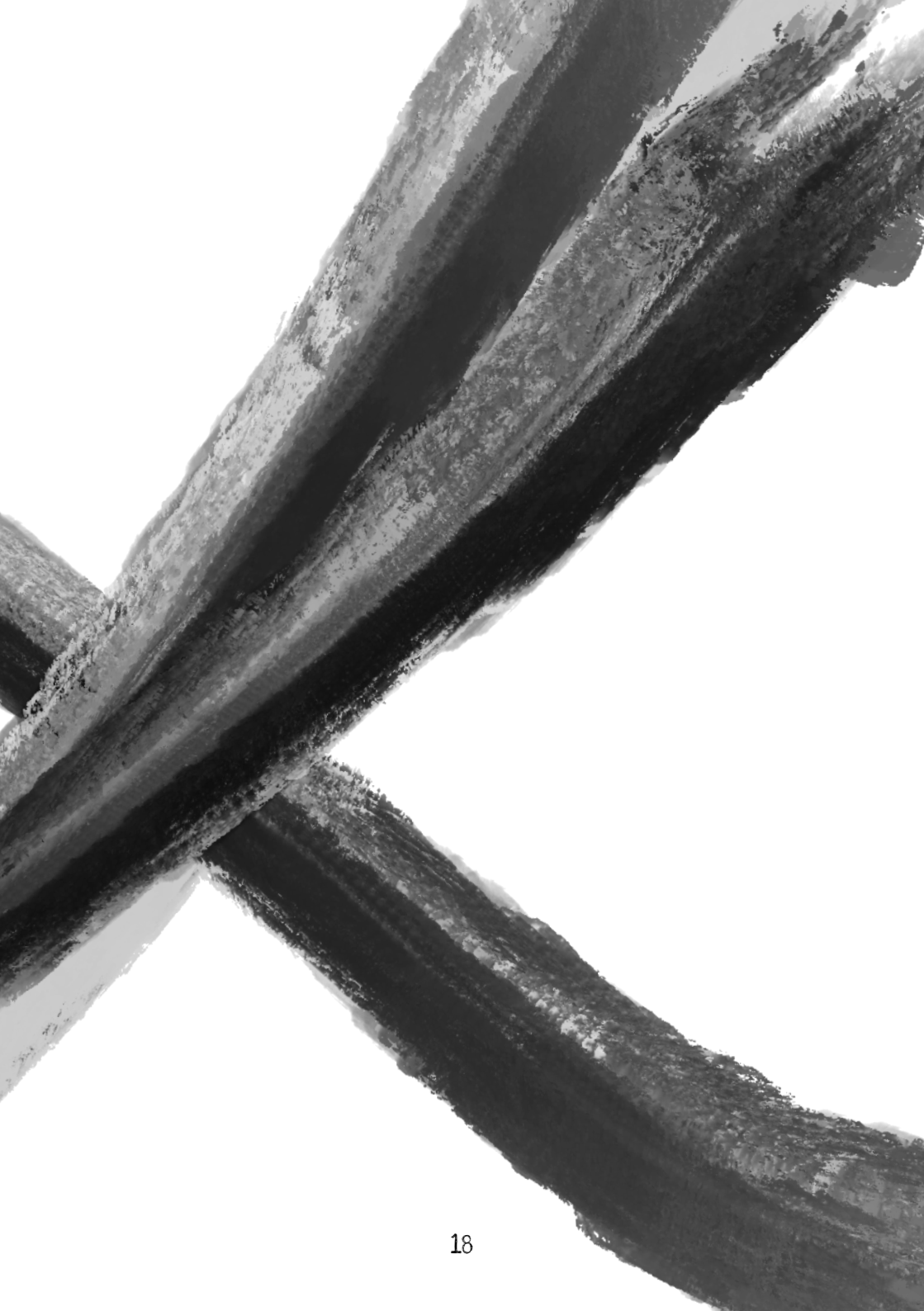
Equipamiento

Un PJ dispone de lo que tenga a **mano en el lugar** y de lo que tenga sentido para su **oficio o afición** (va incluido en la **ventaja que dan**).



Sistema de juego



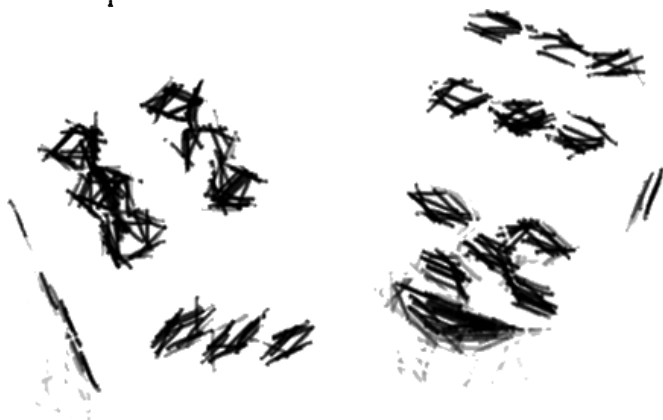


Pruebas

Para **realizar cualquier prueba** (Acción, Investigación o Estabilidad), el jugador **lanza un dado** como el indicado en su **Capacidad** (1d4, 1d6 o 1d8) para ese tipo de prueba. En función del resultado obtenido, la prueba tiene una **reSolución**:

- | | |
|--|------------|
| <ul style="list-style-type: none">• 0 o menos: <u>Pifia</u>• De 1 a 2: <u>Fracaso</u>• De 3 a 4: <u>Éxito parcial</u>• De 5 a 6: <u>Éxito</u>• 7 o más: <u>Éxito crítico</u> | } FracasoS |
| | } Éxitos |

Lo que ocurre con una u otra resolución depende del tipo de prueba (ver "ConSecuencias de la ReSolución de la prueba", al final del capítulo).



Modificadores a las pruebas

En una prueba se pueden emplear **modificadores** que permiten lanzar más dados (ventajas y desventajas), o sumar y restar puntos al resultado (dados de estrés o quemar rasgos). A continuación, se detalla cómo funcionan.

Ventajas y Desventajas

Un PJ puede tener ventaja o desventaja en una prueba si "El Ente" determina que se dan unas circunstancias que **facilitan o dificultan** la consecución de su objetivo (*ventaja numérica, la motivación, buena posición, mejores armas o herramientas, ser ayudado, no haber visto el mal, Miedo...*). También puede tener ventaja si su Oficio o su Afición están relacionados con lo que quiere hacer. Un PJ tiene desventaja de circunstancias cuando está malherido.

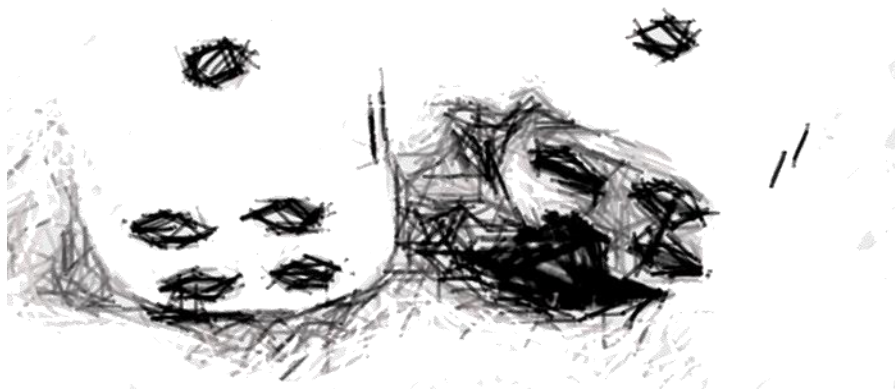
En una prueba enfrentada, el PJ tiene ventaja cuando las circunstancias, el oficio o la afición adecuada **le favorecen**. Si **favorecen a su rival**, tiene desventaja. Si ambos tienen algo a favor, se compara siguiendo los siguientes **criterios**:

- 2 elementos a favor son mejores que 1.
- Jerarquía: Oficio mejor que Circunstancias, y Circunstancias mejor que Afición.
- Una desventaja y una ventaja de la misma jerarquía se contrarrestan.

Cuando el PJ tiene ventaja o desventaja, **lanza un dado más**:

- Ventaja: Lanza 1d6 extra y elige el resultado **más alto**.
- Desventaja: Lanza 1d8 extra y elige el resultado **más bajo**.






Dados de Estrés

Además de los dados que lanza el PJ para hacer una prueba, el jugador debe lanzar *(de forma diferenciada: antes o después o con dados de otro color)* **tantos d6 como puntos de estrés** tenga el PJ.

- Sumará al resultado de su prueba **1 punto (+1)** por cada dado de estrés en el que obtenga un 6.
- Restará al resultado de la prueba **1 punto (-1)** por cada dado de estrés en el que obtenga un número igual o menor a su estrés, exceptuando el 6.

***Ejemplo:** Con 3 en Estrés, el jugador lanza 3d6, suma 1 con cada dado en el que sale un 6 y resta 1 por cada dado en el que obtiene 3 o menos. Si tiene 8 en estrés, lanza 8d6, suma 1 con cada 6 y resta 1 con cada resultado distinto de 6 (ya que los d6 solo pueden obtener 1, 2, 3, 4, 5 y 6).*

El estrés es muy determinante en las posibilidades de tener éxito en las pruebas, **es importante mantenerlo bajo.**

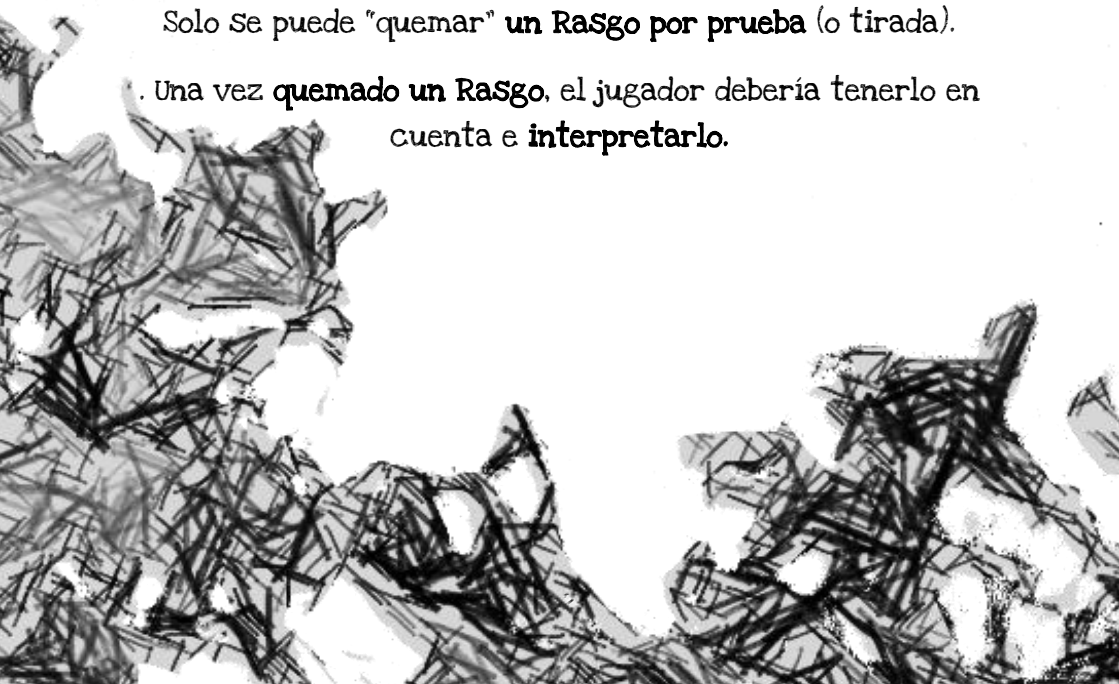


Quemar raSgos

Explicando cómo o por qué, una vez por aventura y RaSgo, un PJ puede **"quemar"** un RaSgo (arquetipo o raSgo de personalidad) para sumar o restar 1 a **cualquier resultado** obtenido en un **dado**, sea cual sea la prueba (o tirada) y después de haberla hecho.

Solo se puede **"quemar"** **un RaSgo por prueba** (o tirada).

Una vez **quemado un RaSgo**, el jugador debería tenerlo en cuenta e **interpretarlo**.

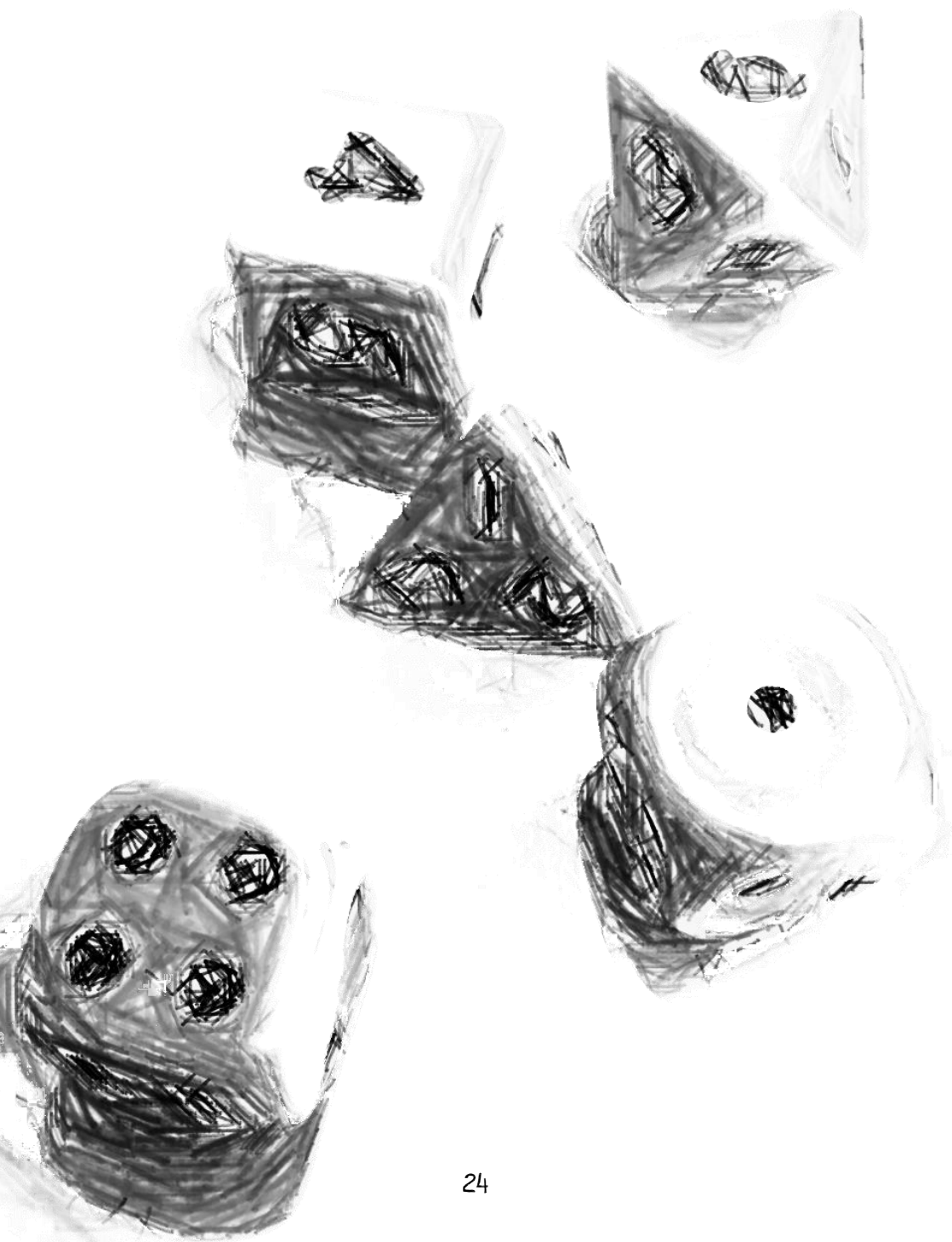


Consecuencias de la Resolución de una prueba

Qué ocurre al lograr una resolución (fracaso, éxito, éxito parcial o éxito crítico) u otra depende del tipo de prueba.

¡Ojo! Algunas pruebas especiales (*el combate, los rituales, las pruebas dentro de una pesadilla o "no creer"*) pueden añadir alguna consecuencia extra a las resoluciones aquí descritas para los diferentes tipos de prueba, y otras, por lo prolongado de la acción o porque dependen de un rival, pueden requerir la consecución de más de un éxito (*como, por ejemplo, someter a un rival o hacer un ritual complicado*). "El Ente" puede usar un reloj como estos para llevar la cuenta de los éxitos que le faltan.





Prueba de Acción y prueba de investigación

- **Pifia:** Como Fracaso, pero con **una consecuencia** (ver Éxito parcial) que **elige "El Ente"**.
- **Fracaso:** El PJ no logra lo que se propone.
- **Éxito parcial:** El PJ logra lo que se propone, pero con una **consecuencia** que elige el jugador entre las opciones que le ofrezca **"El Ente"** (entre estas):
 - Se hace **un daño** (que el jugador diga cómo).
 - Desespera (aumenta en **un punto de estrés**).
 - Pierde mucho tiempo.
 - **Otra opción** que se adapte a la situación.
- **Éxito:** El PJ logra lo que se propone.
- **Éxito crítico:** El PJ logra lo que se propone y **algo más**, que elige el jugador de entre las opciones que ofrece **"El ente"** (entre estas):
 - Cuenta como 2 éxitos (doble éxito).
 - Satisfecho (baja un punto de estrés).
 - Lo hace en mucho menos tiempo.
 - **Otra opción** que se adapte a la situación.

Ejemplo: Alex está siendo perseguida por la gata Lili, que ha enloquecido. Para lograr encerrar a la gata en la sala, "El Ente" pide una prueba de acción.

- *Alex tiene **1d6 en Acción**, por lo que lanza 1d6.*
 - *Obtiene un 3*
- *El **oficio** de Alex es abogada y su **afición** es la antigua Roma, por lo que no consigue ninguna ventaja.*

- *"El Ente" indica que, aunque sea su gata, Alex tiene desventaja, ya que la gata no la reconoce, pero ella actúa como si sí lo hiciera. Así que lanza 1d8 más y elige el peor resultado.*
 - *Obtiene un 6, así que se queda el 3 (el más bajo).*
- *También tiene 2 puntos de estrés, por lo que tira, con dados de otro color, 2d6 de estrés.*
 - *Obtiene un 2 y un 5. 2 es igual o menor que su estrés, por lo que resta 1 punto a su tirada. El 5 no suma ni resta nada.*

3 menos 1 (del estrés) es 2. Alex no consigue encerrar a Lili. Judit, que maneja a Alex, decide quemar uno de sus rasgos (Temeraria) para subir un punto su tirada de dado (de 3 a 4).

4 menos 1 es 3, éxito parcial. Como no tiene prisa, elige la consecuencia de perder mucho tiempo. Finalmente, tras muchas vueltas por toda la casa perseguida por Lili, consigue cerrar la puerta de la sala con la gata dentro.



Prueba de Estabilidad

Cuando un PJ presencia un evento sobrenatural, o su fe se pone a prueba, debe jugar una prueba de estabilidad antes de poder hacer cualquier cosa (si fracasa, no puede hacerla).

- **Pifia**: El PJ sufre una pérdida de control, sube 1 punto de estrés y roba una carta para su montón.
- **Fracaso**: El PJ sufre una pérdida de control y roba una carta para su montón.
- **Éxito parcial**: Como éxito, pero, además, elige entre:
 - Subir 1 punto de estrés.
 - Robar una carta para su montón.
- **Éxito**: El PJ actúa con "normalidad" (puede hacer cualquier otra prueba, si es necesario).
- **Éxito crítico**: Como éxito, pero, además, elige entre:
 - Bajar 1 punto de estrés.
 - Descartar (al azar) una carta de su montón.



Pérdida de control

Cuando un PJ pierde el control, debe **elegir**, de entre las opciones que le dé "El Ente" (de entre las siguientes), la **opción que mejor encaje con la situación** (o se lanza 1d4):

1. **Sale corriendo descontrolado** en una dirección indeterminada (Se hace 1 daño).
2. **Inmóvil, grita descontroladamente** (Sube 1 Su Estrés).
3. **Deja caer lo que tenga en las manos** (deja caer un objeto **importante** y se marcha. Si no lleva nada, deja caer su **objeto personal**).
4. **Se desmaya** (Sufre una **pesadilla normal**) (no aplicable si el PJ ya está dentro de una **pesadilla**).
5. **Otra reacción** que se le ocurra a "El Ente".



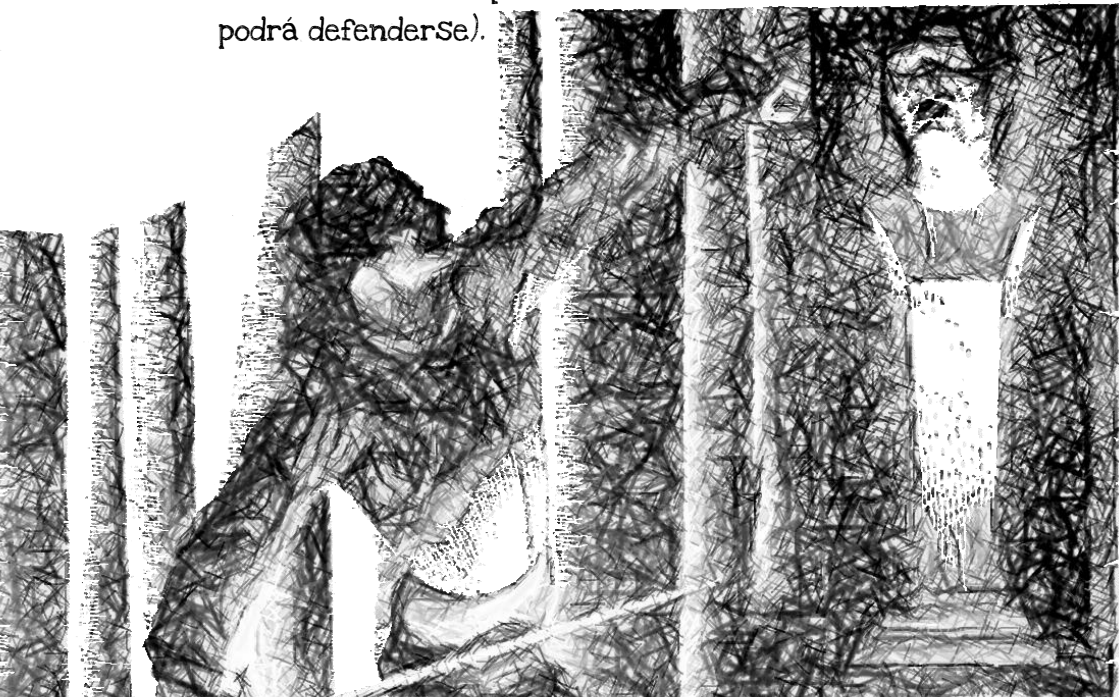
Combate

Este juego no está pensado para que los PJ se dediquen a combatir enemigos. Aun así, un **personaje poseído** o una criatura dentro de una pesadilla podrían atacar a un PJ.

El combate se resuelve con **pruebas de acción** enfrentadas del protagonista contra su rival (un PJ poseído es un PNJ) (un personaje **poseído/dominado** da **desventaja** como **Oficio**).

Tener un **arma mejor** (más adecuada para la escena), **mejor posición** o **ventaja numérica** son **circunstancias** de ventaja.

- Además de las consecuencias normales de la prueba de acción, cada **éxito** causa un **daño al rival**; cada **fracaso**, el PJ **sufre un daño**.
- Cuando un personaje (el PJ o su rival) alcanza el estado **Malherido**, está **derrotado** y **sometido** a su adversario (salvo que intenten rematarlo; en tal caso podrá defenderse).







Eventos Sobrenaturales

PreSenciar o participar en un evento Sobrenatural (una aparición fantasmal, un accidente improbable, Sonidos extraños, objetos en movimiento, un ritual, Su reflejo le mira extrañamente...) en el mundo real (en una pesadilla no) implica que el jugador debe hacer 2 cosas:

1. Jugar una prueba de Estabilidad con el PJ.
2. Robar una carta de la baraja y dársela a "El Ente" sin haberla mirado.

Cartas

Se puede usar una baraja española, una de póker o una de tarot de la que se han retirado los 22 triunfos arcanos.

"El Ente" hace un montón de cartas (que solo puede ver él/ella) para cada PJ. Al comenzar la aventura, añade una carta al azar a cada montón.

Al afrontar eventos sobrenaturales o en las pruebas de estabilidad, los jugadores roban cartas (sin mirar) y se las dan a **"El Ente"** para que las añada al montón de sus respectivos PJ (también puede cogerlas directamente **"El Ente"** y colocarlas en el montón del correspondiente PJ).

Las cartas sirven para marcar a los PJ como objetivos del mal y **"El Ente"** puede decidir cómo, según el argumento. Sin embargo, por defecto en el juego, y si el argumento (o **"El Ente"**) no indica lo contrario, las cartas son para marcar a los PJ para "Dormir mal" (las figuras) o para "Posesión,

dominación y
abducción" (los Ases).

Es posible introducir más o menos Ases, figuras o cartas normales para aumentar o reducir las posibilidades de que los PJ sean marcados.



Dormir mal.

Si el PJ tiene alguna **figura** en su montón de cartas, cuando intenta dormir, sufre una **pesadilla normal** y no descansa (no baja su estrés). Tras la **pesadilla**, "El Ente" devuelve la carta al montón y baraja.

Si la **pesadilla** es o no **letal**, depende de la aventura.

Poseción, dominación y abducción.

Si en el montón de un PJ hay algún AS, el PJ puede ser **dominado, poseído o abducido** (depende de "El ente" y de la **aventura**) por el ente Sobrenatural antagonista, o por uno de ellos, si hay más de uno. "El Ente" decide cuándo sucede.

Independientemente de si lo domina, lo posee o lo abduce (se ha llevado su cuerpo a otra dimensión, plano, el infierno o lo que sea...), el PJ está **atrapado en una pesadilla de tipo trampa** (si es o no **letal**, depende de la aventura).

El **cuerpo físico** del PJ **poseído o dominado** está **bajo control de "El Ente"** ★, que puede usarlo para lo que quiera (asustar, atacar, hacerse daño...) contra los otros PJ o dejarlo catatónico. Al ser que controla el cuerpo (PJ o PNJ) no le suele importar dañarlo, por lo que, **en combate**, va al límite y **da desventaja a su rival como si combatir fuera su Oficio**.

★Opcional: Una forma divertida de jugar esto (al menos hasta que se den cuenta los demás) es **avisar al jugador con una nota** (o un mensaje privado) de su estado y que sea él/ella quien lo interprete hasta que **tenga que jugar su pesadilla**.

Pesadillas



TiPos de peSadilla

Una peSadilla puede Ser, según lo difícil que es salir de ella:

- **Normal:**

- Se Sale al acumular 3 puntos de estrés dentro de ella.
- Se Sale **si alguien despierta** al PJ (prueba de acción).
- Se Sale si lo decide el mal (o "El Ente").

- **Trampa:**

- Se Sale **derrotando al mal** en el Sueño (en algunas aventuras, puede volver, así que el PJ conserva el AS).
- Se Sale **si lo sacan desde fuera** (usando algún ritual o lo que "El Ente" haya determinado).
- **El mal ("El Ente")** lo puede "**Soltar**", temporalmente.



Según su letalidad, una pesadilla puede ser:

- Letal:

- El **daño físico** que sufre el PJ en la pesadilla también **lo sufre su cuerpo físico** en el mundo "real".
- **Si muere** en el mundo onírico, **también muere en el mundo real**.
- Al **despertar** tendrá el **estado de salud más grave** entre el de su cuerpo real y el de la pesadilla.

- No letal:

- Si el PJ sufre **daño** en el sueño, **no lo sufre su cuerpo**.
- **Si muere**, la pesadilla **vuelve a empezar** en la primera escena (1d3) y con la salud intacta.



Escenas de una pesadilla

Una pesadilla se divide en escenas. Lo que Sucede en cada escena (y salvo que "El Ente" diga lo contrario) lo decide una tirada de dado, el tipo de dado que se lanza va cambiando.

En la primera escena, el PJ tiene su salud intacta, sea cual sea su estado en el mundo real, y se lanza 1d3 para determinar qué ocurre. El **estrés es el mismo** que despierto.

Secuencia: Al avanzar, si no se fracasa, el dado sube de categoría en este orden (1d3 → 1d4 → 1d6 → 1d8)★. Una vez en 1d8, al avanzar por la pesadilla, se sigue lanzando 1d8.

★**Algunas escenas pueden llevar directamente a otras.**

Para **jugar estas escenas**, el jugador y "El Ente" deben ponerse de acuerdo y decidir cómo quieren **narrarlas**:

- **Responsabilidad exclusiva de "El Ente":** "El Ente" debe presentar los detalles de la escena y reaccionar a las acciones del PJ dentro de ella.
- **Responsabilidad compartida** entre "El Ente" y jugador: En cuyo caso, "El Ente" **presenta** la escena de una **forma somera con un par de preguntas** (adecuadas a la escena y aventura) para el jugador. Por ejemplo:
 - ¿Cómo ves lo que está ocurriendo?
 - ¿Qué crees que puedes hacer al respecto?
- **Responsabilidad total del jugador** (Solo para la escena 5, uno de los mayores miedos del PJ): **El jugador narra** una escena en la que se tiene que enfrentar a su mayor miedo y cuenta cómo lo hace. "El Ente", simplemente, **define la prueba** que debe jugar.

TipoS de ESCena (1d8)

1. **El PJ está perdido** (*en el edificio/bosque/gruta... donde sea*). Su **motivación** pasa a Ser **encontrar una salida**.
2. **El PJ ha perdido algo importante**. Su **motivación** pasa a Ser, temporalmente, **encontrarlo**.
3. **Algo le ocurre a uno de sus vínculos**:
 - a. Le hacen daño y hay que **ahuyentar a quien lo hace**.
 - b. Se hace daño y hay que **alcanzarlo y detenerlo**.
 - c. Se encamina a un peligro. El PJ **le debe avisar** y es muy difícil (lo ve por un monitor, es etéreo...).
 - d. Hace algo terrible y debe **enfrentarlo para que pare**.
4. **Algo terrible persigue al PJ**. (+1 Estrés) Su **motivación** pasa a Ser, temporalmente, **huir deSeSperadamente**.
 - a. Si **fracasa**, en la **siguiente escena va a la 8**, sin tirar.
5. **Uno de los miedos del PJ**. Debe **enfrentarse al miedo** en una **prueba de estabilidad** en **desventaja**(circunstancias).
 - a. Si tiene **éxito** (crítico, total o parcial), además de lo establecido para la prueba, **baja 2 puntos su estrés**.
 - b. Si sale por **3ª vez** (hay 2 miedos), se juega la **escena 6**.
6. En el Sueño **sucede algo terrible relacionado con el mal al que se enfrentan**. Dentro de la escena se esconde alguna **pista de cómo derrotarlo** (o ayudarlo) o de lo que **ocurrió**. Debe jugar una **prueba de estabilidad**.
7. **Al PJ le sucede algo terrible y no puede hacer nada** (*enterrado vivo, se le caen trozos, cae al vacío, se ahoga, lo torturan...*). Debe jugar una **prueba de estabilidad**.
8. **El PJ está cara a cara con el responsable del mal** (+1 Estrés). Debe **derrotarlo** (*huir, esconderse, pelear, ahuyentarlo con la fe...*) (Quizá requiera más de 1 éxito).

Fin de una escena

Las escenas **finalizan** cuando el PJ juega la prueba para **lograr su objetivo en esa escena**. Esta prueba puede ser de cualquier tipo (Acción, Investigación o Estabilidad), y depende de la escena (algunas lo indican) y de la aventura.

En la **prueba para lograr su objetivo en la escena**, a la resolución normal de la prueba, **se añaden las siguientes consecuencias** (sea cual sea el tipo de prueba):

- **Pifia o Fracaso**: Se vuelve a jugar una escena del mismo nivel (el dado no sube de categoría) y sin recuperarse de nada.
- **Éxito parcial**: Se pasa a la siguiente escena (se lanzará el siguiente dado) sin recuperarse de nada.
- **Éxito**: Se pasa a la siguiente escena (se lanzará el siguiente dado) recuperando 1 estado de salud.
- **Éxito crítico**: Se pasa a la siguiente escena (se lanzará el siguiente dado), recuperando 1 estado de salud y bajando 1 punto el estrés.

¿Cada cuánto hay que jugar una escena?

Lo recomendable es **repartir el foco entre los jugadores** de una forma proporcional. Para ello, se puede **jugar una** escena de la pesadilla **después** de que cada uno de los demás PJ **haya tenido ocasión de hacer algo** en el mundo real (la haya aprovechado o no).



Rituales

Algunos males requieren que los protagonistas realicen algún tipo de **ritual** (*puede ser una ceremonia mística, pseudociencia o lo que sea*) para, bien acabar con el mal, bien traer de vuelta a un personaje atrapado en una pesadilla (dominado, poseído o abducido).

Estos rituales pueden ser como desee "El Ente" (que puede diseñarlos como quiera) o como se especifique en el **guion de la aventura**. No obstante, a continuación, se muestran algunos de **los más habituales** y se propone cómo jugarlos.

Un ritual es un evento sobrenatural, por lo que, al **comenzar**, todos los presentes deben pasar una prueba de Estabilidad.

Las **consecuencias** de éxito y fracaso (o éxito parcial y crítico) que se dan para cada prueba en un ritual se añaden a las de la **resolución normal** de ese tipo de prueba.

Exorcismo.

Para hacer un exorcismo a un PJ poseído, además de **conocer el ritual** de exorcismo, es necesario:

- **Hacer el ritual.**

- **Prueba de investigación** para comenzar el ritual.
 - **Éxito** (del tipo que sea), comienza el ritual.
- Una vez **iniciado**, prueba de **Estabilidad (Fe) del exorcista cada turno**. Según la resolución de esta prueba, además de lo establecido para cualquier otra prueba de estabilidad (p. 28):
 - **Éxito:** El exorcista **descarta** una carta (al azar) del montón del PJ y la deja en un **montón aparte**.
 - **Fracaso:** "El Ente" **pasa una de las cartas descartadas** por el PJ poseído (al azar) al **montón de uno de los PJ** (al azar) que participan en el ritual. Si no hay ninguna, solo sucede lo estipulado para una prueba de Estabilidad

- **Mantener Sujeto** (sometido) al PJ poseído.

- Al menos un personaje debe hacer **pruebas de acción** para mantenerlo Sujeto (incluso si está atado).
 - Si el **exorcista está solo**, también debe hacer esta prueba, además de la de Estabilidad.
 - Hace las dos pruebas **con desventaja**.
 - Si está **atado**, las pruebas serán con **ventaja**.
- Si **es uno el que Sujeta**, prueba **cada turno**.
- **Más de uno:** un PJ hace la prueba **cada 2 turnos**.
- **Fracaso:** Todos los que lo **Sujetan suben 1 punto su estrés** y un personaje al azar **sufre un daño**.

- **Expulsar** al demonio/fantasma.
 - Si se **descarta del AS**, el PJ deja de estar atrapado★.
- Mientras tanto, un **PJ atrapado debe jugar su escena en la pesadilla cada turno**. Mientras dure el exorcismo va a ser siempre la **escena 1** (perdido buscando una salida). En la prueba, además de lo establecido para la escena:
 - **Éxito**: Escucha la voz del exorcista más cerca (roba una carta al azar de su montón y la descarta).
 - **Fracaso**: Escucha la voz del exorcista más lejos (roba una carta de la baraja y se la da a "El Ente" sin mirar, para que la añada a su montón).
- Si el **atrapado es un PNJ**, no es necesario jugar las escenas de la pesadilla.

★"El Ente" tiene controlado el montón de cada PJ. Cuando el PJ poseído consiga deshacerse de su AS, dejará de estarlo. Si algún otro PJ coge ese AS, pasará a estar poseído (otra cosa es que los demás se den cuenta en ese momento).

Si la cosa va muy mal, es posible detener el ritual para intentarlo cuando los PJ estén en mejores condiciones de estrés y salud.



Abrir una puerta dimensional y entrar a buscar a un abducido.

Alguien hace un ritual para abrir una puerta y alguien entra a buscar al personaje atrapado. Finalmente, el rescatador debe encontrar la salida (como en Poltergeist).

Obviamente, alguien debe conocer o encontrar el ritual.

- **Hacer el ritual y mantener la puerta abierta.**
 - Prueba de **investigación** para abrir.
 - **Éxito** (cualquiera): Se abre.
 - **Fracaso**: No Se abre.
 - Prueba de **investigación** cada turno, para mantener.
 - **Éxito** (cualquiera): Se mantiene.
 - **Fracaso**: 1 punto de **estrés** para el conjurador y Se empieza a cerrar.
 - 2 fracasos seguidos, Se cierra la puerta.
- **Encontrar a la persona abducida**
 - La persona abducida juega normalmente sus escenas.
 - El rescatador lanza 1d8 y debe jugar la escena en la pesadilla del abducido para el valor obtenido en el d8.
 - **Éxito** (cualquiera): en la siguiente podrá lanzar 1d8 más (2d8) y elegir el que quiera; Si supera 2 seguidas, 3d8; 3 seguidas, 4d8...
 - Si **fracasa**, en el siguiente turno vuelve a empezar de cero y lanza solo 1d8.
 - Se encuentran cuando ambos sacan el mismo número (el rescatador en el 1d8 y el abducido en el dado que le toque). Si el atrapado es un PNJ, se lanza 1d8 por él.

- **Salir.**

- Una vez juntos, deben **jugar la escena 1** (perdidos buscando la salida). Solo uno de ellos hace la prueba (el PJ, si el otro es un PNJ) (si el otro le puede ayudar, la hace con ventaja) y **superarla** (cualquier éxito) **para salir**.
 - Si **fracasan**, pasan a la **escena 4** (algo terrible los persigue).
 - Si tienen **éxito**, vuelven a la **escena 1**.
 - Si vuelven a **fracasar**, pasan a la **escena 8** (cara a cara con el mal).
 - Con **éxito** escapan (y puede que acaben con el mal, si así lo indica el guion).
 - Con **fracaso**, ambos **"mueren"** y **empiezan** la pesadilla **desde el principio** (1d3) y deben ir a la **escena 1 u 8** para salir.
 - Si el rescatador ha entrado con una **cuerda guía**, jugará la escena con **ventaja**.
 - Si **fracasa**, pierde la cuerda.

Si la puerta se cierra, quien esté dentro también queda abducido y puede seguir buscando al otro personaje, pero **no podrán salir hasta que vuelvan a abrir la puerta** (en ese momento, irán directamente a la **escena 1** y tendrán que buscar la salida). Mientras no se abra la puerta, tienen que jugar escenas de la pesadilla del jugador abducido inicialmente (juntos o por separado). **Al salir**, "El Ente" descarta el AS del PJ abducido.



Entrar en los Sueños de otro para ayudarlo a Salir.

En este caso, el ritual podría ser una hipnosis, tomar algún fármaco o cualquier cosa que quede bien en la historia.

La mecánica es la misma que en **"Abrir una puerta dimensional y entrar a buscar a un abducido"**. Pero aquí no hay que mantener ninguna puerta abierta, por lo que **solo se hace la prueba de investigación**, para que el rescatador entre en el Sueño (la puede hacer el propio rescatador u otro personaje). Y **no vale con salir**, una vez juntos, **hay que expulsar** al ente, por lo que **van a la escena 8** (cara a cara).

Ceremonia de expulsión/invocación.

El demonio/fantasma/ente se resiste a hacer lo que quieren los protagonistas. Para convocarlo y darle una orden o para expulsarlo al infierno, es necesario saber su nombre, conocer el conjuro (o usar una Ouija si es una invocación) y ser lo suficientemente poderoso.

- **Convocar al Ser (o retenerlo).**
 - Todos **suben 1 punto de estrés**.
 - Prueba de **investigación** para convocar al Ser.
 - **Éxito** (cualquiera): El Ser acude.
 - **Fracaso**: El Ser no acude.
- **Expulsar, contener u ordenar algo al Ser.**
 - Todos **suben 1 punto más de estrés**.
 - Prueba de **estabilidad** de todos para dar la orden:
 - **Todos tienen éxito**: el Ser obedece.

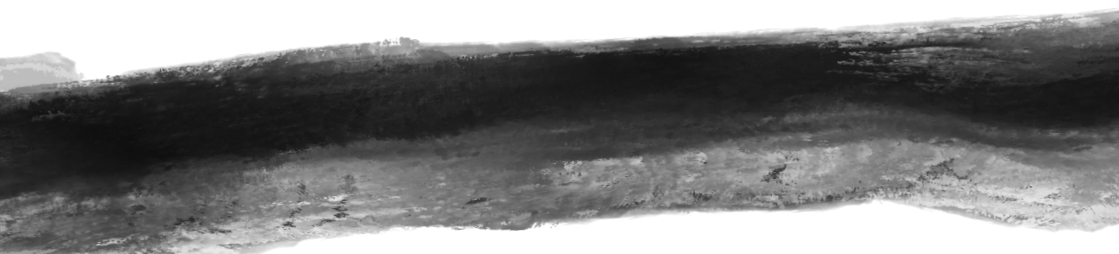
- **Algún fracaso:** El Ser no obedece y quien ha fallado roba **una carta** y Se la da a "El Ente" para que la añada a Su montón.
- Deben volver a intentarlo.
- **Un Éxito crítico anula un fracaso de otro PJ.**

Si alguien coge un AS, el Ser entra en Su PJ y no Se le puede volver a convocar/expulsar hasta que Salga (o lo Saquen).

Cerrar una puerta al infierno.

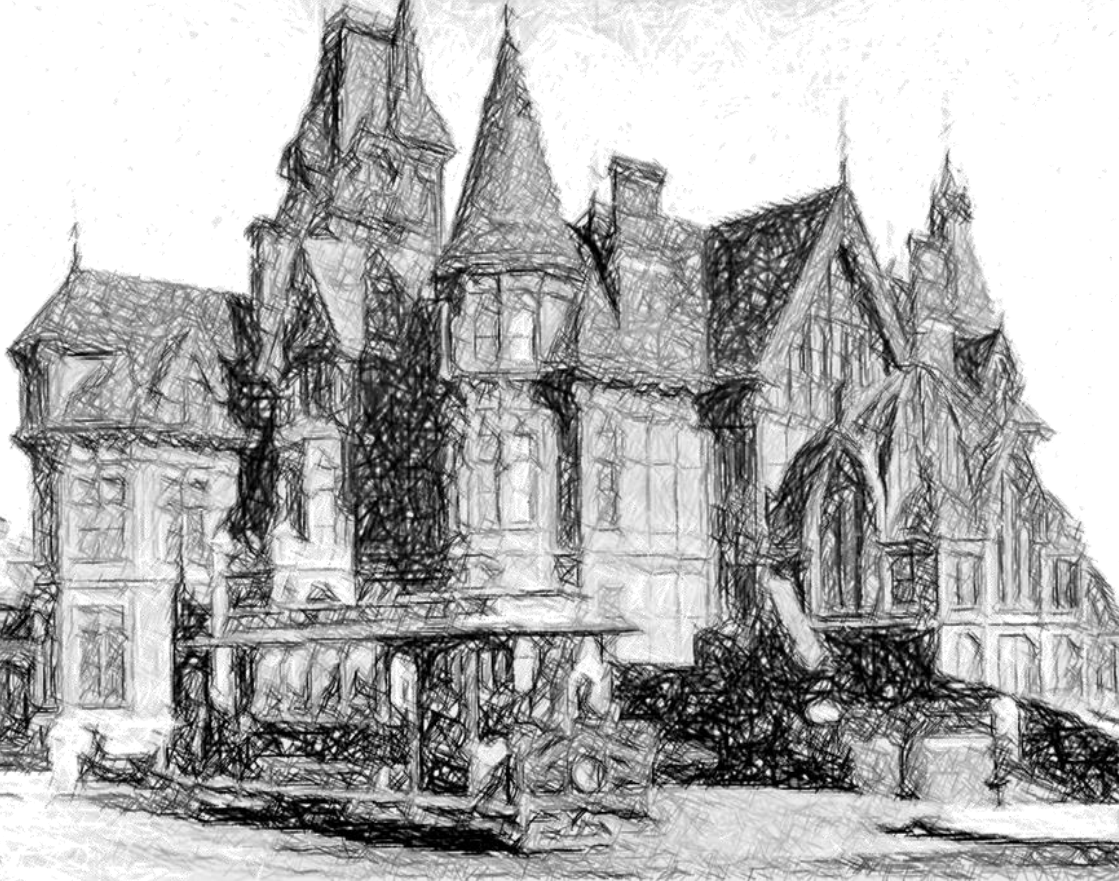
En algunas aventuras es necesario llevar, de alguna manera, al Ser (o Seres) al otro lado antes de cerrarla. En otras, cerrar la puerta es suficiente para que las criaturas del mal dejen de poder actuar en este plano.

Puede Ser tan Sencillo como **encontrar la puerta o el objeto** que la mantiene abierta y **cerrarla o romperlo**, pero también **puede requerir algún conjuro** (pruebas de investigación) o una ceremonia de expulsión (como en el ejemplo anterior).



Liberar a un espíritu atrapado.

Podría bastar con **vengarse o desenmascarar** a quien lo aSeSinó, **encontrar sus restos y enterrarlos** o **hacer llegar un mensaje** a alguien querido por el fantasma en vida.



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").

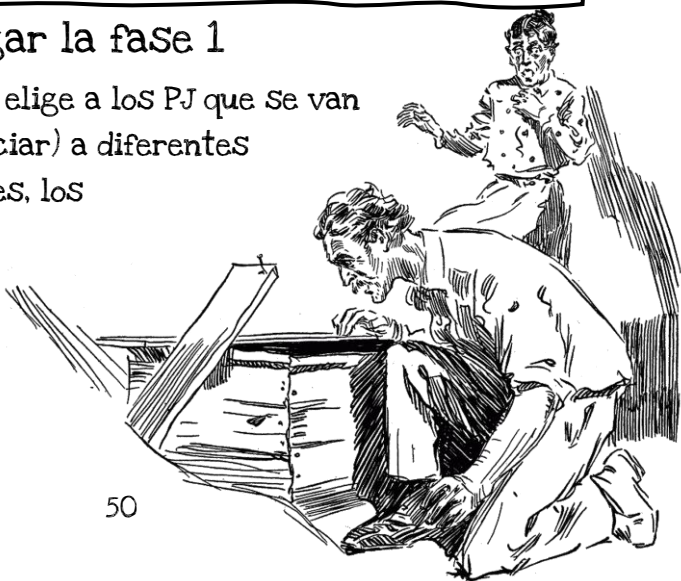
Los "testigos" dudan si contar lo que han visto, por si los demás creen que se han vuelto locos, pero, finalmente, intentan convencerlos de que algo malo está pasando.

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".



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.



¿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...

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...

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.

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.
- **Fracaso:** (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).



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 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).

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?

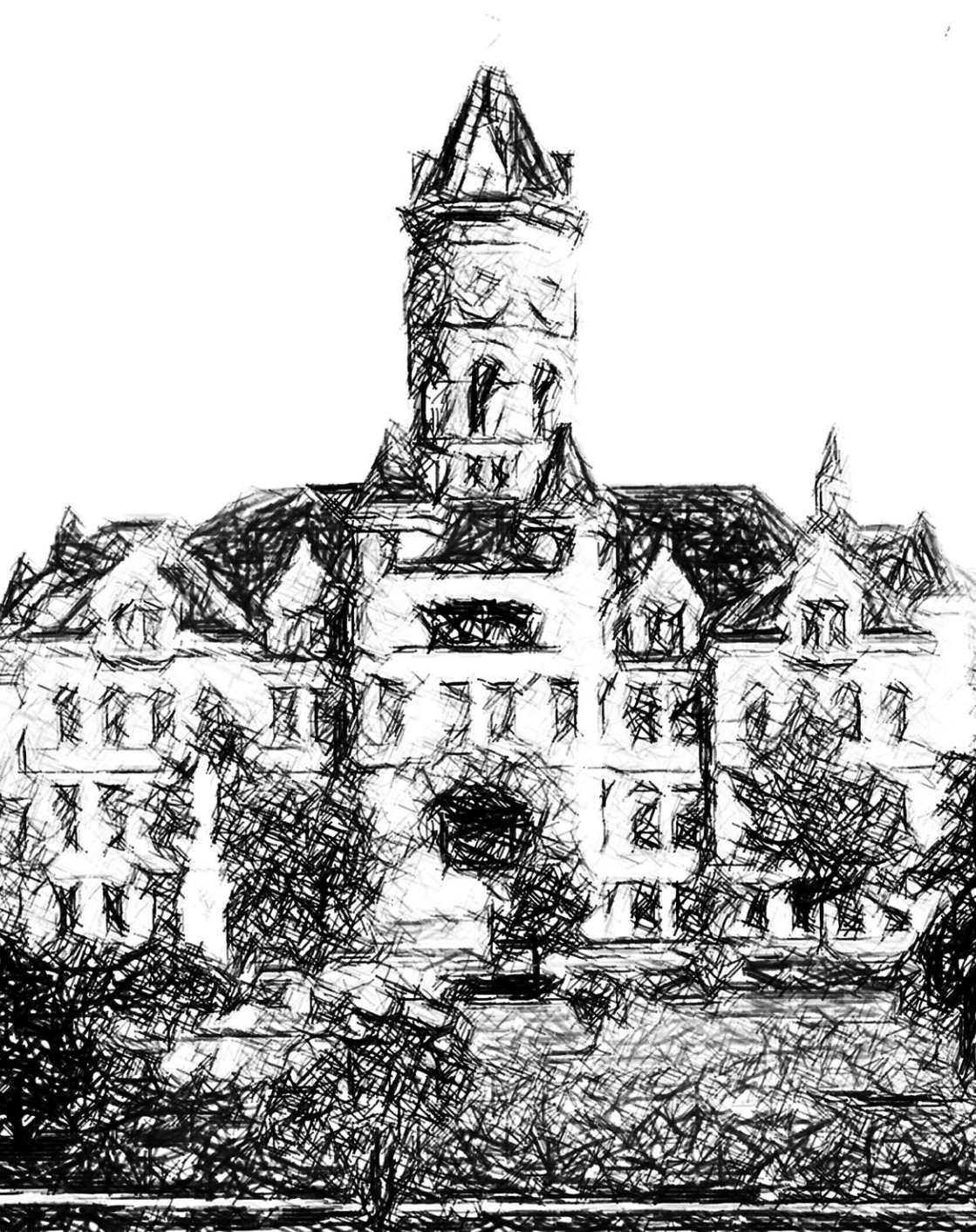
El lugar es de difícil acceso. Si es necesario, la carretera puede quedar cortada por un desprendimiento o pueden quedar aislados por una tormenta de nieve (los equipos de rescate tardarán 2 o 3 días en llegar).

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 poseerá 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.

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**

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 Sidoniél 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 Sidoniél 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.

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 Ente

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

1 ¿Dónde tiene lugar la aventura?

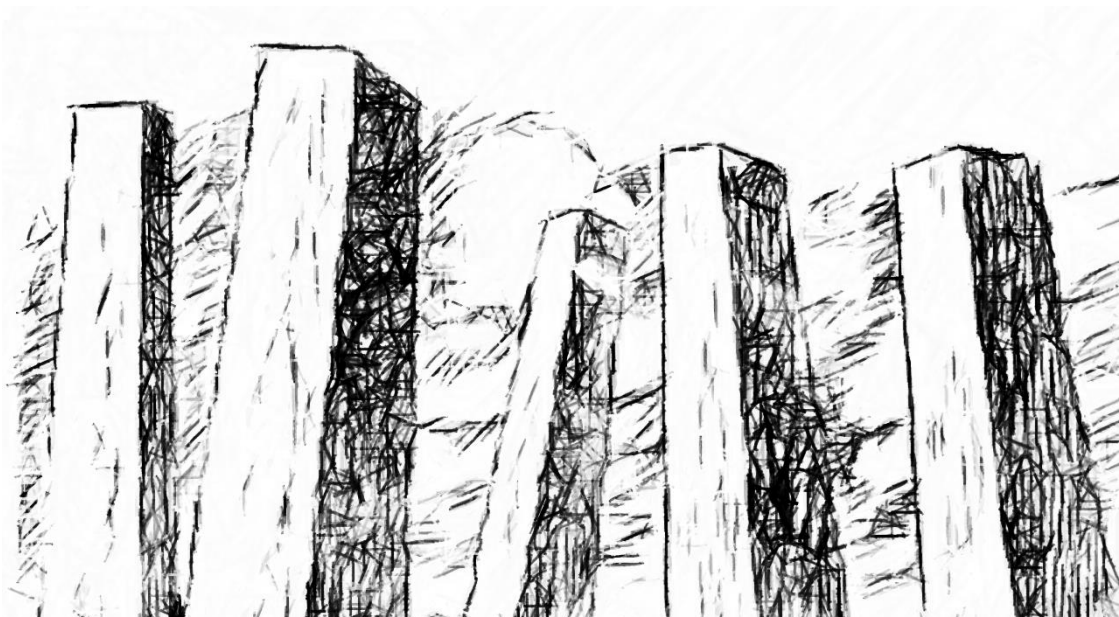
En una expedición arqueológica en la Antártida. Unas instalaciones formadas por varios barracones (con estancias comunes, habitaciones y laboratorios), un taller, almacenes, una subestación eléctrica y un depósito de gas...

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.



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...

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).

- **Karl Sánchez** (Becario predoctoral de la Dra. Rodríguez) (amable, pero despiñado 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.



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,

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.

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.

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).



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).

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 sabían 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").

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.

- 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.

★ **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.

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.

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).



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 **Doses** como si fueran **Ases**).
- 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 **ases**, la bruja pierde la pista de sus presas.

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.



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.

APÉNDICES

Crear un protagonista

1. Elige el **nombre** del personaje
2. ¿A qué se dedica? Escribe un **Oficio** y una **Afición**.
3. Elige (o tira al azar) el **Arquetipo**.
4. Elige (o tira al azar) los **3 rasgos de personalidad**.
5. Anota los **vínculos** del Personaje:
 1. Uno de los otros PJ (puedes elegirlo después)
 2. Otra persona o animal.
6. Apunta un **objeto personal**.
7. La **Estabilidad** siempre es **1d6**.
8. Elige si quieres un personaje:
 1. Equilibrado: **1d6 en Acción y en Investigación**.
 2. Desequilibrado: **1d4 en una y 1d8 en la otra**.
9. Apunta los **dos mayores miedos** del personaje
10. El **estrés** inicial es 0.
11. Anota la **motivación** personal del personaje cuando "El Ente" os haya presentado la aventura.
12. **No hace falta apuntar equipamiento:**
 1. Puede conseguir, dedicando más o menos tiempo, cualquier cosa disponible en donde está y que tenga sentido para la ficción.
 2. Las ventajas de **oficio y afición** ya incluyen las herramientas que lleva encima.

NOMBRE: _____

OFICIO (v): _____ AFICIÓN (v): _____

PJ

ARQUETIPO: (±1)

_____ ☐

RASGOS DE PERSONALIDAD: (±1)

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

RASGOS




VÍNCULOS: (-1 Estrés)

1- _____ ☐

2- _____ ☐

OBJETO PERSONAL: (-2 Estrés)

_____ ☐

CAPACIDADES:   

Acción:   

Investigación:   

Estabilidad:   

ESTADOS DE SALUD:

1h ☒ IleSo

24h ☐ RaSguñado

72h ☐ Herido

☐ Malherido

No ☐ (desventaja y derrotado)

☐ Muerto

ESTRÉS:

MIEDOS: Confrontado

_____ ☐

_____ ☐

MOTIVACION (v):

Hoja de Protagonista

Reglas de juego resumidas

Prueba:

1. Lanzar el dado de la Capacidad (acción, investigación, estabilidad) usada en la prueba (d4, d6 o d8).
 - a. + 1d6 si se tira con **ventaja** (el **resultado** es el valor más alto de los 2 dados).
 - b. + 1d8 si se tira con **desventaja** (el **resultado** es el valor más bajo de los dos dados).
2. Se lanzan tantos d6 (aparte) como puntos de estrés.
 - a. Cada 6, **suma uno** (+1) al **resultado**.
 - b. Cada dado con un **valor** \leq los **puntos de estrés** (excepto el 6), **resta uno** (-1) al **resultado**.
3. Una vez por Rasgo y aventura, Se puede **sumar o restar uno** (± 1) al **resultado quemando un Rasgo** (Arquetipo o de personalidad).

Ventaja y desventaja: (una, otra o ninguna)

- **Jerarquía:** Oficio › Circunstancias › Afición
- 2 mejor que una (da igual la jerarquía).
- A igual jerarquía, desventaja anula ventaja.

Resolución:

- 0 o menos: Pifia
- De 1 a 2: Fracaso
- De 3 a 4: Éxito parcial
- De 5 a 6: Éxito
- 7 o más: Éxito crítico

Motivación:

Si la prueba encaja con la motivación del PJ (y quiere):

- **suma 1 punto de estrés.**
- Gana **ventaja** de circunstancias.

