

¡VAMOS A JUGAR!

Hastas hojeado las páginas, has sentido el peso de las reglas y has imaginado las historias que podrían tejerse en estas calles envueltas en niebla... Ahora es momento de dejar de imaginar y empezar a jugar.

Comenzaremos con una breve misión guiada. Aquí aprenderás, paso a paso, cómo prepararte, cómo usar las frases para crear la escena, cómo enfrentarte a los enemigos que surjan y cómo tus decisiones marcarán el rumbo de la aventura.

EL ENCARGO DE LADY WINTERMARE



La mansión Wintermare se alza sobre la colina como un vigía solitario frente a la niebla. Sus muros, oscurecidos por el paso de los siglos, parecen absorber la luz de las farolas que apenas alumbran el camino de entrada.

Lady Wintermare, vestida de luto riguroso, te recibe en el vestíbulo con un rostro donde la pena y el miedo se mezclan. Sus manos, enguantadas en encaje negro, se aferran a tu brazo mientras habla en un susurro:

—Desde que enterré a mi difunto esposo... cada noche escucho pasos y golpes provenientes de los pasillos vacíos. Sé que algo acecha en mi casa. Y temo que no venga de este mundo.



Aceptas el encargo. Quizá la paga no sea generosa, pero la desesperación en sus ojos pesa más que el oro. Antes de internarte en la mansión, decides preparar tu equipo.

[PASA A LA SIGUIENTE PÁGINA](#)

EL ENCARGO DE LADY WINTERMARE

Lo primero es elegir tu personaje. En este caso hemos escogido el detective por ti (consulta el anexo para conocer al resto).

Después, dispones de 5 puntos para gastar en objetos de la tabla final de equipo. En esta misión ya hemos seleccionado dos por ti:

- Pistola con coste 1 punto.
- farol con coste 1 punto.

Revisa las estadísticas y habilidades tanto del personaje como de los objetos.

Te quedan 3 puntos para gastar libremente en otros objetos. Ve al final del libro al apartado inventario y haz tu elección con cuidado: lo que lleves contigo podría marcar la diferencia entre volver... o no salir jamás.

CUANDO ESTÉS LISTO, VUELVE
AQUÍ Y PASA PÁGINA.



RECUERDA SU
HABILIDAD ESPECIAL



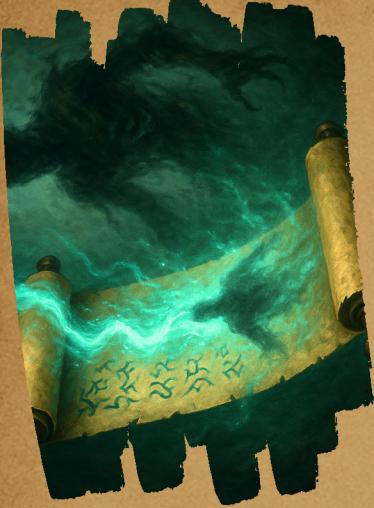
¡FÍJATE EN LAS
HABILIDADES ESPECIALES
DE ESTOS OBJETOS!

RECUERDA QUE SOLO PUEDES
LLEVAR CINCO OBJETOS POR MISIÓN

LA VIEJA BIBLIOTECA DE LA MANSIÓN

Recorres los pasillos silenciosos de la mansión, con cada crujido del suelo resonando como un eco en tu cabeza. La penumbra se agazapa en cada rincón, y un extraño presentimiento te conduce hasta la biblioteca, el lugar donde el difunto señor Wintermire pasaba interminables horas.

Entre las estanterías repletas de volúmenes polvorientos, descubres un libro abierto sobre un atril, describiendo un antiguo ritual. Sobre una mesa cercana reposa un viejo colgante, y junto a él, un cuadro cuyo retrato parece seguirte con la mirada.



COLUMNA 1

- El susurro del libro abierto te eriza la nuca: un golpe seco en las estanterías te hace soltar algo que se pierde entre los tomos. (Descarta 1 objeto de tu inventario.)
- El viejo colgante vibra sobre la mesa y tu farol responde con un halo más firme. (+1 Defensa durante este combate.)
- El cuadro parece seguirte con la mirada, pero la sala no reacciona a tu presencia. (Sin efecto sobre objetos.)
- Un soplo helado atravesia la estancia, apagando cualquier artilugio que arrojase luz (faroles, lámparas o velas) no funcionan en este escenario.)
- Bafo el atril, hallas munición seca. (+1 Ataque durante este combate.)
- Una coronazonada funesta te obliga a cernirte: guardas un objeto y no te atreves a usarlo aquí. (Eige 1 objeto de tu inventario: no podrás usarlo en este escenario.)



COLUMNA 2

- ...y una presencia invisible parece guiar tu mano hacia el error, como si disfrutara entorpeciendo tus actos (en tu primer ataque tiras dos veces el dado y te quedas con el resultado más bajo).
- ...Es entonces cuando un destello de lucidez te otorga una precisión casi sobrenatural (en tu primer ataque tiras dos veces el dado y te quedas con el resultado más alto).
- ...mientras una calma extraña se asienta en tu interior, como si voces lejanas cantaran para proteger tu mente (sumas 1 punto de cordura).
- ...aunque un escalofrío antinatural se enrosca en tu columna, presagio de un dolor inminente (el primer contraataque enemigo con éxito te resta 2 puntos de cordura).
- ...y nada en la atmósfera logra perturbar tu resolución, como si fueras inmune al terror que te rodea (no sucede nada).
- ...mientras una oleada de fuerza cruda brota de lo más hondo de tu ser, amplificando tu poder (tus puntos base de ataque, sin contar objetos, se duplican durante este escenario).



COLUMNA 3

- ...cuando de entre las sombras se perfila la figura etérea de un ser con el rostro desencajado, flotando hacia ti con un lamento lastimero (Enemigo: Fantasma).
2....y pronto descubres a dos fantasmas, danzando a tu alrededor en un baile macabro (Enemigos: 2 Fantasmas).
3....hasta que un gruñido gutural rompe el silencio, y un perro rabioso irrumpе con los ojos inyectados en sangre y las fauces abiertas (Enemigo: Perro Rabioso).
- ...para tu alivio, el silencio vuelve a la sala: no hay nada acechando en esta ocasión (No hay combate y superas el escenario sin pelear).
- ...cuando un chillido agudo se propaga desde el rincón más oscuro, y una marea de ratas hambrientas se precipita hacia ti (Enemigo: Fórrda de Ratas).
6....y de pronto, sientes que tu destino se bifurca, permitiéndote elegir contra qué fuerza tendrás que medir tu valor (Enemigo: elige a un enemigo del escenario).

EL ENCARGO DE GADY WINTERMIRE 1/6
ESTO INDICA EL NÚMERO DE PÁGINAS DEL ESCENARIO

¿LISTO PARA EL COMBATE?
PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

LA VIEJA BIBLIOTECA DE LA MANSIÓN

Aplica lo que has sacado en la columna 1 y 2 y combate contra el enemigo que te ha tocado en la columna 3



SI ACABAS CON TODOS LOS ENEMIGOS...



El aire de la biblioteca recupera su calma, y una extraña sensación de alivio se cuela en tu mente: recuperas 1 punto de Cordura. Tus ojos se posan en un tomo encuadrado en cuero, con símbolos que parecen moverse al mirarlos demasiado tiempo. Al tirar suavemente de él, escuchas un chasquido oculto y una estantería se desplaza, revelando una abertura negra como la tinta. Un pasadizo desciende hacia lo desconocido, y desde sus profundidades asciende un lamento prolongado, casi humano, pero imposible de identificar. Ahora debes decidir cómo adentrarte:

1. DESCENDER SIN DEMORA — AVANZAS CON DETERMINACIÓN. Y EN EL SIGUIENTE ESCENARIO, SI NO TE CONVENCE EL RESULTADO DE LA PRIMERA COLUMNA, PODRÁS VOLVER A TIRAR EL DADO UNA VEZ Y QUEDARTE CON EL NUEVO RESULTADO.
2. ANALIZAR LOS ALREDORES ANTES DE BAJAR — PIERDES TIEMPO. PERO PODRÁS DESCARTAR UNA OPCIÓN PELIGROSA DE LA SEGUNDA COLUMNA EN EL SIGUIENTE ESCENARIO ANTES DE TIRAR LOS DADOS. SI TE TOCA LA OPCIÓN DESCARTADA, VUELVES A TIRAR HASTA QUE SALGA OTRA.
3. BAJAR CON SIGILO. EVITANDO HACER RUIDO — TU PRUDENCIA TE PERMITE COMENZAR EL PRÓXIMO ESCENARIO CON +1 EN DEFENSA HASTA EL FINAL DEL COMBATE CON EL PRIMER ENEMIGO

EL ENCARGO DE QADY WINTERMARE 2/6
ELige una de las tres opciones

¿LISTO? PASA DE PÁGINA Y AVANZA A LA SIGUIENTE LOCALIZACIÓN

EL ENCARGO DE QADY WINTERMARE 2/6

LA CRIPTA

Desciendes por los húmedos y estrechos peldaños que conducen a la cripta familiar. El aire se vuelve denso y cargado, impregnado del olor a piedra antigua y a flores marchitas. Al llegar al fondo, la tenue luz de tu farol revela una tumba abierta: la de Lord (nombre del difunto). Pero el fénestro está vacío.

En el suelo, alrededor de la lápida, alguien ha trazado símbolos arcanos con una precisión inquietante. Entre ellos, reposan velas apagadas, como si el lugar hubiera sido usado recientemente para un ritual. Te inclinas para inspeccionar los grabados, intentando descifrar su propósito, cuando una ráfaga de viento helado recorre la sala. Las velas se encienden solas, y la luz titilante hace que los símbolos grabados comiencen a brillar con un fulgor enfermizo.



COLUMNA 1

1.Dentro del sarcófago vacío, algo brilla entre los restos polvorientos. Fil tomártalo, descubres un colgante de extraño diseño que parece latir débilmente. (Escoge un objeto de tipo colgante y reemplázalo por uno de tu inventario)

2.Mientras inspeccionas los símbolos, una energía invisible recorre la sala. De pronto, sientes que uno de tus objetos pierde toda su utilidad. (Elige un objeto de tu inventario: no funcionará durante este escenario.)

3.El resplandor de las velas envuelve uno de tus objetos con un fulgor sobrenatural. Notas que su poder aumenta. (Elige un objeto: suma +1 a una de sus cifras durante este escenario)

4.Las llamas de las velas oscilan suavemente, pero nada parece afectarte directamente. (No sucede nada.)

5.Los grabados profanos se reflejan en tus objetos, provocando que la mitad desaparezcan. (Descarta la mitad de tus objetos, sin reponerlos.)

6.Entre unas lolas sueltas, hallas un pequeño arcón sellado. Dentro hay un objeto sencillo pero útil. (Si tienes espacio, añade un nuevo objeto de valor.)



COLUMNA 2

1...y un susurro helado recorre tu mente, alterando tu instinto de combate (Intercambias tus puntos base de defensa por tus puntos base de ataque hasta que termine este combate).

2...y una ráfaga de aire pútrido apaga cualquier atisbo de luz (Tu defensa se reduce en 1 durante todo este combate).

3...y un coro de voces invisibles entona un cántico incomprendible (El enemigo actuará dos veces seguidas en su primer contraataque).

4...y la temperatura desciende de golpe, agarrando tus músculos (El daño de tu primer ataque se reduce a la mitad, redondeando hacia abajo).

5...y un eco distante martillea en tu cabeza con dolor creciente (Pierdes 1 punto de cordura inmediatamente).

6...y una energía oscura parece fluir por tus venas (Ganas +1 a todos tus ataques durante este combate).



COLUMNA 3

1...y del oscuro rincón de la sala avanza un zombi tambaleante, con el hedor de la tumba impregnando cada rincón.

2...y entre las sombras del sarcófago emerge una momia cubierta de vendas ennegrecidas por el tiempo.

3...y desde el corredor lateral irrumpen dos zombies que gruñen al unísono, arrastrando sus pies hacia ti.

4...y una figura translúcida, un espectro de mirada vacía, se desliza flotando hacia ti.

5...y la penumbra cobra forma, revelando una sombra que se mueve de manera imposible, imitando al enemigo más débil de la sala (lucha contra el enemigo con menos ataques exitosos -la momia tiene 1-) 6...y entre las tumbas surge tu peor adversario: el enemigo con mayor defensa -la momia tiene 3 de defensa-).

¿LISTO PARA EL COMBATE?
PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

LA CRÍPTA

Aplica lo que has sacado en la columna 1 y 2 y combate contra el enemigo que te ha tocado en la columna 3



SI ACABAS CON TODOS LOS ENEMIGOS...



El silencio vuelve a la cripta (recuperas un punto de cordura), pero no trae paz. De pronto, una voz grave y rota resuena entre las paredes de piedra. –¿por qué lo hiciste, amada?... ¿por qué?

El sonido parece provenir de un lugar más allá de la vida, un rincón de tormento donde la condena es eterna. En tu mente, como un puñal candente, aparece la imagen de Lady Wintermare... dibujando con calma las runas que aún brillan en el suelo. No hay duda: ella es la responsable. Tu respiración se agita, y un torrente de decisiones se arremolina en tu mente...

1. RA RABIA TE IMPULSA HACIA LA MANSIÓN SIN DAR TIEMPO A LA RAZÓN. (**EFFECTO:** TUS PUNTOS BASE DE ATAQUE SE DUPLICAN. PERO NO PODRÁS TIRAR DADOS EN LA TERCERA COLUMNA Y DEBERÁS ENFRENTARTE AL ENEMIGO CON MÁS PUNTOS DE ATAQUE DEL SIGUIENTE ESCENARIO).
2. SE CONCENTRAS EN CADA DETALLE DEL RITUAL QUE VISTE EN TU VISIÓN. EXTRAYENDO SECRETOS ARCANOS QUE POTENCIAN TUS DEFENSAS. (**EFFECTO:** CUALQUIER OBJETO QUE LLEVES Y QUE SEA UN COLGANTE DUPLICA SUS ESTADÍSTICAS).
3. D DOMINAS EL IMPULSO DE ACTUAR A CIEGAS Y PIENSAS EN CÓMO APROVECHAR LA INFORMACIÓN A TU FAVOR. (**EFFECTO:** EN LA SIGUIENTE LOCALIZACIÓN PODRÁS ELEGIR DIRECTAMENTE UNA OPCIÓN DE LA SEGUNDA COLUMNA SIN NECESIDAD DE TIRAR DADOS).

EL ENCARGO DE LADY WINTERMARE 4/6

¿LISTO? PASA DE PÁGINA Y AVANZA A
LA SIGUIENTE LOCALIZACIÓN

LA SALA DE LOS ESPEJOS

Los altos espejos, cubiertos de marcos dorados y gastados, reflejan la luz de unos candelabros que apenas logran abrirse paso entre las sombras. Allí, de pie frente a ti, está Lady Wintermare. Con voz grave, le revelas lo que has descubierto en la cripta: las voces, las runas y la certeza de que fue ella quien las dibujó. Sus rodillas ceden sobre la alfombra. Entre sollozos, confiesa que intentó devolver la vida a su esposo siguiendo un antiguo ritual encontrado en uno de sus libros prohibidos. Pero el resultado no fue lo que esperaba. Y ansiaba que tú lo solucionases sin descubrir la verdad.

Antes de que puedas preguntar más, un movimiento en el rabillo del ojo te obliga a girarte. En uno de los espejos, tu reflejo ya no copia tus gestos. Te observa, sonríe... y da un paso hacia adelante, como si la superficie plateada fuera tan solo un velo a punto de romperse.



COLUMNA 1



COLUMNA 2



COLUMNA 3

1. En un espejo ves el reflejo perfecto de tu equipo... y sientes que podrías alargar la mano y cogerlo. (Sumas un objeto idéntico que tengas en tu inventario sin tener en cuenta el límite de -5).

2. Una mano surge de uno de los espejos y te arrebata un objeto que llevabas, arrastrándolo hacia su mundo invertido. (Pierdes un objeto de tu inventario, eliges cuál).

3. Detectas cómo algo intenta apresar tus pertenencias desde el otro lado del espejo y te apartas de su alcance (no sucede nada).

4. Uno de los espejos retuerce la imagen de tu equipo y al mirarlo sientes que la fuerza del objeto se desvanece como si fuera humo. (Uno de tus objetos pierde 1 punto en su estadística principal, eliges cuál).

5. Observas uno de los espejos, y todos tus objetos que te protegen del mal parecen tan débiles como el peor de ellos. (Todos tus objetos de defensa adoptan la estadística del objeto de defensa más bajo que tengas).

6. En el espejo central te ves a ti mismo con un equipo reducido... y, al parpadear, notas que en tus manos falta casi la mitad de lo que llevabas. (Descarta la mitad de tus objetos redondeando hacia abajo).

1. Hay más. En el reflejo tu piel está cetrina los ojos hundidos... apenas reconoces tu propio rostro. La imagen te transmite una debilidad física inmediata. (Efecto: Pierdes 1 punto de defensa).

2. Vuelves a mirar, y otro espejo devuelve una versión de ti firme, con la mirada encendida. Sientes cómo una fortaleza renovada se apodera de ti. (Efecto: Ganas 1 punto de defensa).

3. La superficie pulida de un espejo tras de ti invierte tu imagen como si fuera un mundo al revés. En ese instante, percibes que tu fuerza y tu resistencia se han intercambiado. (Efecto: Intercambias tus puntos de ataque por tus puntos de defensa).

4. Cambién notas un leve parpadeo en el cristal, como si intentara alterar lo que ves... pero el efecto se rompe y el reflejo vuelve a la normalidad. (Efecto: No sucede nada).

5. De repente, otro espejo te muestra a ti mismo cayendo de rodillas, con un hilo de sangre en la comisura de los labios... y luego nada. Un vacío que aprieta tu mente. (Efecto: Pierdes 1 punto de cordura).

6. Fijo raro pasa. No es tu reflejo el que te devuelve la mirada, sino él de otra persona. Una fuerza invisible te arranca de ti mismo y te empuja a vivir dentro de ese otro cuerpo. (Elige otro personaje jugable en lugar del detective; será el que usarás para el combate).



1. Del cristal emerge una copia exacta de ti: mismas armas y la misma sed de victoria. (Combates contra ti "reflejo". Copiando tus estadísticas, incluidos bonus).
2. Tu reflejo sonríe y surge del espejo, acompañando por un zombi tambaleante. (Combates contra ti mismo con tus mismas estadísticas, acompañado por un zombi).
3. El espejo estalla y de sus fragmentos surgen dos versiones tuyas. La primera es tu igual.., la segunda, sin embargo, es un titán (Combates contra dos versiones de ti mismo: la segunda duplica todas tus estadísticas).
4. En el reflejo, una silueta idéntica a ti acaricia el lomo de un perro rabioso de colmillos ensangrentados. Juntos se lanzan contra ti. (Combates contra ti mismo -más bonus- y un perro rabioso).
5. Tu reflejo surge del espejo, pero sus golpes son tan sólidos como tu defensa y sus defensas tan férreas como tu fuerza. El mundo al revés (Combates contra ti mismo con las estadísticas de ataque y defensa invertidas).
6. La figura del espejo te examina.. y surge, pero equipado con otros objetos (Combates contra ti mismo, pero lleva cinco objetos elegidos al azar, con un coste total de 10 puntos de equipo).

¿LISTO PARA EL COMBATE?
PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

LA SALA DE LOS ESPEJOS

Aplica lo que has sacado en la columna 1 y 2 y combate contra el enemigo que te ha tocado en la columna 3



SI ACABAS CON TODOS LOS ENEMIGOS...



Todos los cristales del gran salón estallan al unísono, en una sinfonía de astillas y luz. El eco resuena por los pasillos como el último aliento de una criatura moribunda. El mal ha sido purgado... o al menos, eso quieres creer.

Lady Wintermare, de rodillas entre los fragmentos de espejo, llora desconsolada. Su voz se quiebra, incapaz de articular más que el nombre de su difunto marido. Ahora sabe, con un peso insopportable, que nunca volverá a verle.

Tú no se lo confiesas, pero en lo más profundo lo tienes claro: en aquel ritual desesperado, Lady no solo intentó devolverlo a la vida... sino que lo condenó. Su alma fue enviada como moneda de trueque, un pago terrible a cambio de abrir las puertas del infierno. El mal que había infectado las paredes de esta mansión ha escapado, extendiéndose como una plaga invisible por toda la región.



La noche ya no volverá a ser la misma.

EL ENCARGO DE LADY WINTERMARE 6/6

FIN DE LA MISIÓN



HAS COMPLETADO TUS PRIMERA MISIÓN. UNA EXPERIENCIA INDIVIDUAL PENSADA PARA QUE TE FAMILIARICES CON EL SISTEMA DE JUEGO. A PARTIR DE AHORA, TE ADENTRARÁS EN UNA CAMPAÑA, FORMADA POR VARIAS MISIONES. CADA MISIÓN A SU VEZ ESTARÁ DIVIDIDA EN ESCENARIOS. EN ESTA CAMPAÑA NO ENCONTRARÁS SOLO COMBATES: TAMBIÉN SURGIRÁN SITUACIONES NARRATIVAS EN LAS QUE DEBERÁS DECIDIR Y LANZAR LOS DADOS PARA DESCUBRIR TU DESTINO.

ANTES DE COMENZAR CADA MISIÓN PODRÁS ELEGIR QUÉ PERSONAJES QUIERES LLEVAR CONTIGO. A LO LARGO DE LAS DISTINTAS MISIONES, LOS PERSONAJES HEREDAN SUS ESTADÍSTICAS Y HABILIDADES ÚNICAS CONSEGUIDAS. GANANDO PODER... O VOLVIÉNDODES INÚTILES.

SIN EMBARGO, NO SE LLEVAN CONSIGO DE UNA MISIÓN A OTRA LOS OBJETOS COMPRADOS CON PUNTOS DE EQUIPO. AL PRINCIPIO DE CADA MISIÓN TE DAREMOS PUNTOS DE EQUIPO PARA QUE COMPRES INVENTARIO A LOS PERSONAJES QUE HAYAS SELECCIONADO.

Y RECUERDA UNA REGLA FUNDAMENTAL: SI UN PERSONAJE PIERDE TODA SU CORDURA, QUEDARÁ DESCARTADO Y NO PODRÁ VOLVER A SER UTILIZADO EN LO QUE RESTE DE CAMPAÑA... A MENOS QUE UN EVENTO ESPECIAL CONSIGA TRAERLO DE REGRESO AL FRÁGIL MUNDO DE LOS CUERDOS.

PREPÁRATE: LO QUE HAS VIVIDO HASTA AHORA ERA SOLO EL COMIENZO.