



**SISTEMA  
NARRATIVO  
DE AVENTURAS**

# Guía SNA

Escrito por Eddy Webb y Will Hindmarch

Editado por Jason Bolte y Genevieve Posey

Maquetado por Jessica Mullins

Diseño original por Matt Milberger

SNA creado por White Wolf Publishing



White Wolf Publishing  
2075 West Park Place Blvd.  
Suite C  
Stone Mountain, GA 30087

© 2008 CCP M. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire and World of Darkness are registered trademarks of CCP M. All rights reserved. Vampire, Requiem, Werewolf the Forsaken, Mage the Awakening, Promethean the Created, Changing the Lock, Hunter the Vigil, Exalted, Sdon, Storytelling System and the Storytelling Adventure System are trademarks of CCP M. All rights reserved. All characters, names, places, and text herein are copyrighted by CCP M. CCP North America Inc. is a wholly owned subsidiary of CCP M. The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned. This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. This book contains mature content. Reader discretion is advised.  
Check out White Wolf online at <http://www.white-wolf.com>  
Check out the Storytelling Adventure System online at <http://www.white-wolf.com/sas>



# ¿Qué es un producto del Sistema Narrativo de Aventuras?

Piensa en un producto del Sistema Narrativo de Aventuras (SNA) como en un kit de ensamblaje de historias, como si te hubieses comprado un mueble que te llevases a casa dentro de una caja. Lo abres, deseoso de ser el Narrador para tu grupo, pero lo que te encuentras es una colección de partes y piezas. Para ensamblarlas, necesitarás algunas herramientas: las reglas y los mundos disponibles en uno o en más de los manuales de nuestros juegos del Sistema Narrativo. Utilizarás estas piezas y herramientas para construir una historia junto con tus amigos. Puede que, cuando la historia acabe, no se parezca a lo que esperabas, pero mientras todo el mundo se haya divertido con ella, no importará cómo hayas acabado usando todas las piezas o si incluso has optado por desechar algunas.

Las partes básicas que componen la mayoría de las historias del SNA son sencillas: los personajes del Narrador, las escenas y algunos consejos sobre cómo puedes mezclarlos. Cada una de ellas puede usarse de múltiples formas para hacer que la historia se desarrolle hasta su culminante final. Estas partes se diseñan para que la tarea de ser el Narrador te resulte más fácil, rápida y divertida. Todas esas asombrosas partidas sobre las que has leído, que impactan y satisfacen a tus jugadores, dependen de que hagas un gran trabajo, y cuanto hay dentro de un producto SNA está destinado a que lo aproveches para que puedas concentrarte en crear la mejor historia posible.

## Personajes

Los personajes del Narrador que se incluyen en la mayoría de los productos SNA usan el mismo formato y las mismas reglas que los de nuestros juegos Narrativos, con algunos añadidos y extras. Los personajes arquetípicos que encuentras en un manual están hechos para que los uses una vez tras otra siempre que necesites a algún personaje como ellos en tu historia. Los personajes de un producto SNA, sin embargo, contienen consejos especiales y notas para ayudarte a emplearlos en una historia concreta. Encontrarás descripciones, monólogos, tácticas y objetivos para los personajes del Narrador más importantes. Ve utilizándolos conforme se vayan necesitando durante el juego.

## Escenas

Las escenas que componen la historia siguen un formato específico. Cada escena se construye como un episodio independiente dentro del juego (o una sucesión bien hilvanada de episodios de juego) que el grupo de jugadores debe jugar uno tras otro. A medida que los jugadores llevan a sus personajes a través de las escenas, la historia se desarrolla con naturalidad.

Para algunas personas, llenar de contenido y definir la duración de las escenas forman parte de la diversión de ser un Narrador. Si a ti te divierte, desmonta estas escenas y úsalas como te parezca. Puedes incluso importar escenas de otras historias o crear nuevas escenas tú mismo. Si, por el contrario, prefieres simplemente llegar a la mesa y empezar a jugar, encontrarás un ejemplo de trama ya planeado para ti en la sección “Sinopsis” de cada historia.

## Consejos

Cada historia tiene sus propios desafíos y escollos que pueden hacer tropezar incluso al Narrador más experimentado. No importa cuán buenas sean las partes, no te harán mucho bien si no tienes ni idea de cómo ensamblarlas para conseguir el mayor impacto posible. Un producto SNA suele suministrar consejos específicos acerca de cómo montar esas piezas en el orden correcto para crear la historia que quieres contar, así como sugerencias para la sucesión de las escenas, trasfondos relevantes y reglas y mecánicas únicas a disposición del Narrador.

## La estructura del SNA

«Contar historias es la forma más poderosa para poner las ideas en el mundo de hoy.»

— Robert McAfee Brown

## Puntuaciones de aventuras

Un producto del Sistema Narrativo de Aventuras tiene tres escalas en su portada. Se parecen a algo como esto:

SISTEMA NARRATIVO DE AVENTURAS			
ESCENAS	FÍSICO	●●○○	NIVEL PX
8	MENTAL	●●●○	0-34
	SOCIAL	●●●○	

**Escenas:** Éste es el número total de escenas de la aventura. Se usa para dar una idea de la duración de la aventura (cuánto llevará jugarla). Si hay nueve escenas (incluso si dos de ellas son opcionales), entonces la escala de Escenas es “9”.

**Puntos FMS (Físico, Mental, Social):** Se asigna a la aventura como tal una puntuación en función de cuánta dificultad plantea en las tres categorías: Físico (combate, resistencia); Mental (rompecabezas, misterios, investigación) y Social (interactuar con e influir en otros). Además, cada escena recibe su propia escala FMS. Mientras que las aventuras en su conjunto pueden recibir una puntuación Físico ••••, Mental •• y Social •••, es posible que una o dos escenas tengan la puntuación Social •• o •••, si una de las formas con la que puede “resolverse” es a través de una hazaña Social particularmente difícil.

Cada puntuación FMS usa el habitual rango de 0 a 5 puntos, de acuerdo a la siguiente escala:

### Puntos FMS (Físico, Mental, Social)

Cero Sin dificultad (no implica ningún riesgo, pero podría ser dramático).

- Dificultad mínima (mínima posibilidad de perder recursos).
- Dificultad baja (riesgo bajo o consecuencias leves).
- Dificultad media (probabilidad intermedia, consecuencias moderadas).
- Dificultad alta (riesgo real o consecuencias serias si se falla).
- Dificultad extrema (serio peligro con consecuencias duraderas o letales).

**Nivel PX:** La cantidad ideal de puntos de Experiencia que los personajes deberían poseer para jugar la aventura (aunque no es estrictamente necesario, puesto que la historia se puede adecuar para los personajes que tengan una mayor o menor Experiencia). La escala es similar a las puntuaciones usadas para la creación de personajes avanzados en nuestros juegos del Sistema Narrativo, pero puede cambiar ligeramente dependiendo del sistema para el que esté diseñado el SNA. La escala más común es la siguiente:

### Niveles PX

0-34	Iniciado
35-74	Curtido
75-119	Consolidado
120-179	Veterano
180+	Leyenda

## Introducción y trabajo preliminar

La Introducción cubre la información general sobre el producto, así como las secciones sobre preparación y trabajo preliminar, como consejos al Narrador, descripciones de los PNJ clave, un organigrama de cómo las escenas se siguen una a la otra, información del trasfondo y de la ambientación, y una sinopsis de la historia a contar.

### ¿Qué es la sinopsis?

En la jerga de Hollywood, una sinopsis es una breve descripción en prosa de la historia de una película, escrita justo antes de empezar la producción. Una sinopsis describe todos los momentos más dramáticos de la historia y algunas veces incluye información de dirección o desarrollo (esto es, no se limita necesariamente a relatar la historia).

En términos Narrativos, la sinopsis es un resumen básico para el Narrador sobre la historia, desde notas al pie por parte del autor hasta los consejos narrativos más directos. Nada está implícito en una sinopsis Narrativa; es aquí donde el autor lo desmenuza todo en breves dosis para el Narrador.

## Escenas

Las escenas son las partes más importante de tu kit, por lo que una gran parte de cada producto SNA estará dedicada a ellas. Toda escena SNA hace uso de una estructura común para ayudarte a encontrar la información rápidamente en mitad de un intenso tiroteo o durante una tensa negociación, especialmente si decides incluir una escena de un producto diferente y utilizarla en tu historia actual. Sin embargo, también pueden faltar algunas secciones si no son apropiadas para una escena en particular (como la sección de Acción, si no hay un momento de acción definido durante la escena).

**Puntuación FMS:** Estos puntos son similares a las puntuaciones de la historia en su conjunto. Sirven para darte un resumen rápido de la dificultad y de los tipos de desafíos que la escena presenta.

**Resumen:** Éste es un vistazo global de la escena, incluyendo una sinopsis y una breve descripción de lo que la desencadena (por ejemplo: “Encontrar el campamento de vagabundos” o “descubrir la tumba de la reina”). El conflicto central de la escena se describe aquí también.

**Descripción:** Esto es una descripción general de la atmósfera de la escena, la localización y los efectos de juego inherentes. El texto descriptivo de esta sección normalmente puede utilizarse para leerlo en voz alta a todo el grupo de juego.

**Objetivos del Narrador:** Esta sección detalla para qué sirve la escena en concreto dentro del marco global de la historia (por ejemplo: crear suspense, hablar largo y tendido, desafiar físicamente a los personajes) y lo que tú, como Narrador, deberías tener en mente mientras la escena sucede. Los objetivos de los Antagonistas van aquí también.

**Objetivos de los personajes:** ¿Qué es lo que los personajes de los jugadores están tratando de lograr en esta escena? Algunas veces estas metas serán obvias para los jugadores y sus personajes desde el primer momento (por ejemplo: “encontrar la Cripta de Osiris” o “hacer que Edgar cuente su historia”), pero otras veces no lo serán (por ejemplo: “sobrevivir a la emboscada zombi”).

**Acciones:** Da ejemplos concretos de cómo los objetivos de la escena pueden dramatizarse y desarrollarse. La mayoría de las escenas tienen una acción clave, la cual es una descripción detallada de la acción en términos de juego. Puedes usar la reserva de dados, los modificadores y el texto descriptivo que se incluye en esta sección mientras se desarrolla la escena.

**Obstáculos:** Te da una lista rápida de los modificadores que hacen de la escena algo más difícil, peligrosa o dramática para los personajes, como por ejemplo situaciones circunstanciales o los efectos de las escenas previas. A menudo, estos obstáculos tienen el efecto secundario de alargar la escena.

**Ayuda:** Esta sección describe las formas adecuadas mediante las cuales los personajes pueden hacer la escena más fácil para sí mismos, o los beneficios adicionales que pueden derivar de un juego inteligente en ésta o en anteriores escenas. Algunas veces, estas ayudas hacen que la escena se acorte, pero a menudo también añaden más acciones a la escena a medida que los jugadores se esfuerzan en conseguir estas ayudas antes de intentar la acción clave.

**Consecuencias:** Cuando el resultado de la escena tiene consecuencias especiales, como por ejemplo una habilidad sobrenatural temporal o la posibilidad de que se abra una investigación policial más adelante, esta sección describe esos detalles. También puede detallar cómo la escena puede llevar a otras.

## Repercusiones

Tras las escenas, hay sugerencias e ideas para posibles desarrollos de las historias que pueden surgir como consecuencia de los resultados de la aventura (si el SNA formaba parte de una crónica en curso), así como una recomendación de las recompensas de puntos de Experiencia.

## Tarjetas de escenas

También se incluyen en cada producto unas tarjetas de escenas. Cada escena en la historia tiene su propia tarjeta, que la resume en unas breves notas para que puedas centrarte en la historia. Imprímelas, recórtalas y tenlas a mano mientras estás narrando. Puedes incluso tener unas cuantas tarjetas de escena a mano de otras historias (una escena de pelea, una escena de persecución, lo que sea) sólo por si acaso necesitas intercalarlas en tu historia en curso.

**ESCENA: El fuego**  
FÍSICO ●●  
MENTAL ●●  
SOCIAL —

**ESCENA: Richard el traidor**  
FÍSICO ●●  
MENTAL ●●  
SOCIAL ●●

**OBSTÁCULOS**  
**Averiguar la verdad:** Astucia, Presencia o Manipulación + Intimidación o Persuasión + Equipo contra la reserva de 4 dados de Richard.  
**Encontrar las participaciones:** Inteligencia + Artesanía + Equipamiento (quitar la tapa de la ventilación), Astucia + Destreza (palpar la pared para encontrar la urna), Fuerza + Destreza (sacar la urna).  
**Cruzarse con visitantes:** 4 dados para evitar conversaciones banales.  
**El guía del museo llega:** 5 dados para evitar conversaciones banales.  
**Guardia de seguridad:** 6 dados para evitar conversaciones banales.

**AYUDA**  
**Encontrar las participaciones:**  
Caja de herramientas: +3 para quitar la tapa de la ventilación; +1 en las conversaciones banales; Tarjeta identificativa: +2 en las conversaciones banales.

**AYUDA**  
**La persecución:**  
Astucia + Compostura refleja para orientarse (ventaja de +2 si el terreno es conocido).  
Alertar a los vecinos (Presencia + Persuasión -2); éxito en encender luces (reduce la poca iluminación a -2).  
Linterna (reduce la poca iluminación a -2).

**NARRADOR**  
Dar a los jugadores nuevas pistas.

**PJ**  
Sacarle la verdad a Richard. Encontrar la urna de Ellsworth y el certificado de sus participaciones en el Chicago Working.

# Cómo usar un producto SNA

## Leer el producto

Un producto SNA es un conjunto de situaciones y escenarios que describen la trama general que una historia podría seguir, pero la historia no existe realmente como tal hasta que tú y tus jugadores la narréis. Si bien la mayoría de los productos SNA te mostrarán las escenas en un orden intuitivo, éstas no tienen por qué sucederse exactamente en esa secuencia. Esa historia es simplemente una posibilidad, que puedes emplear como guía a seguir cuando te reúnas con tu grupo para jugar. El orden y el resultado de las escenas dependerán de las elecciones que tus jugadores tomen; la historia que narras junto con el resto del grupo no tiene por qué imitar lo que nosotros imaginamos al escribirla.

Cada SNA estará escrito en un estilo muy abierto y funcional, dirigido a explicar en un lenguaje claro todo lo que es importante sobre la historia que estás a punto de narrar. Cada producto SNA es un esquema y éstos no son sutiles. No seremos ambiguos a la hora de hablar de la historia. Los elementos como el misterio y el secretismo pertenecen al mundo del juego que construyes con tus amigos, y no cuando estamos tratando de darte los elementos que necesitas para construir ese mundo.

## Impreso o en pantalla

El formato de los productos SNA impresos en nuestros libros tradicionales se adapta para encajar en esas páginas, pero el formato de nuestros productos electrónicos está optimizado para ser usado con un ordenador. El diseño es panorámico (más ancho que alto) de modo que cada página ocupa toda la pantalla de un monitor estándar. Las páginas panorámicas también encajan mejor detrás de la pantalla del Narrador cuando las imprimes, y puedes imprimir solamente las que necesites durante el juego. Puede que haya marcadores que te permitan saltar entre las diferentes secciones de la aventura, o hipervínculos que te llevarán instantáneamente a una página web que suministre más información. Algunos productos SNA contienen material imprimible, notas y complementos (notas escritas a mano, mapas, pistas...) para su uso durante tu historia. Dependiendo del tipo de técnica teatral que busques, puedes imprimir todas estas cosas en un papel especial o cartulina para dar a tus jugadores una herramienta tangible con la que el juego tome vida en sus mentes.

## Narrar la Historia Adaptabilidad

Uno de los sellos del Sistema Narrativo es su adaptabilidad. El número de escenas, por ejemplo, es extremadamente flexible; puedes añadir o quitar escenas hasta que consigas la historia que quieras. Cada escena individual puede tener su escala FMS incrementada o reducida en un “nivel”, por ejemplo de •• a • o •••. Usa los modificadores de “Ayuda” y “Obstáculos” de cada escena para ajustar la dificultad. Si dudas, recuerda que todo se centra en el tamaño de la reserva de dados: añade penalizaciones como luces intermitentes, un aguacero, pavimento deteriorado y enemigos competentes para crear escenas más peligrosas. Puedes emplear también esta técnica para cambiar por completo las puntuaciones FMS o los niveles de PX de toda una historia.

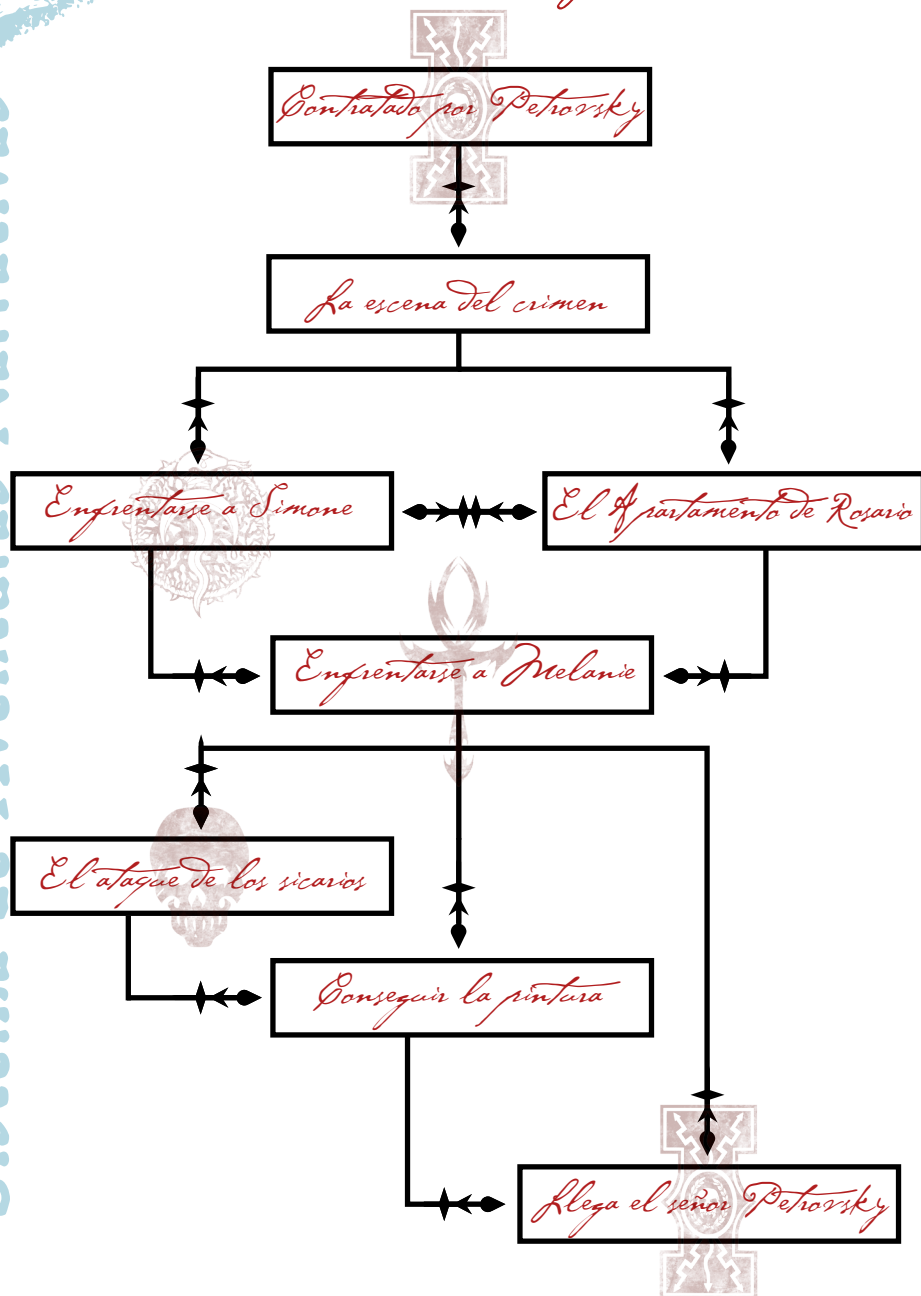
También es posible distorsionar las puntuaciones FMS para un estilo de juego particular. Si la historia tiene una elevada puntuación Física y tus jugadores no tienen ganas de estar corriendo y pateando al personal, puedes quitar algunas de las escenas con una alta puntuación en Físico y reemplazarlas con escenas más Mentales o Sociales (intercambiando escenas de pelea con, digamos, escenas con más investigación o interrogatorios). Del mismo modo, si los jugadores quieren que haya más resolución de problemas en una historia con una baja puntuación en Mentales, puedes añadir retos Mentales a las escenas existentes (quizás teniendo alguna información clave para el desarrollo de la historia encriptada o escondida en una caja con un rompecabezas).

## Transcurso de escenas

Aunque no sabemos exactamente qué historia vas a narrar o cómo la plantearás, tener una idea general en mente de cómo fluyen las escenas una tras otra es una buena idea para empezar. Un plan básico te puede ayudar a reaccionar sobre la marcha, dándote las notas básicas de la trama sobre las que puedes improvisar durante el juego.

En la siguiente página, puedes encontrar el diagrama de flujo de las escenas de *Intención Criminal*, pero la mayoría de los productos SNA incluyen algo parecido. Parece complicado, pero en la práctica es bastante simple: juegas una escena tras otra hasta que terminas. Al tener un flujo de escenas detallado por adelantado, te permite tener una buena imagen de la forma general de la historia, y te hará más fácil tener en cuenta a dónde te lleva cada escena cuando la velocidad es vertiginosa y la tensión se puede cortar.



*La escena del crimen*

## Los pecados capitales de la Narración

El diseño del Sistema Narrativo de Aventuras te permite evitar cometer dos de los pecados capitales de la Narración: aburrimiento y confusión.

**#1: El aburrimiento es veneno.** Si los jugadores se aburren, la historia se muere. Si la historia se muere, también es probable que la crónica se marchite y perezca. Si ves que los jugadores están pasando más tiempo leyendo un cómic o hablando de lo que visteis en la televisión la noche anterior, rebusca entre tus tarjetas de escenas e introduce una escena que les obligue a centrarse en la historia de nuevo. Raymond Chandler dijo: «Cuando te surja la duda, haz que dos hombres aparezcan por la puerta con pistolas en la mano». Si le servía a Chandler, a nosotros también.

**#2: La confusión acaba con la diversión.** Quedarse desconcertado no es lo mismo que estar confuso. Un rompecabezas o un enigma puede ser divertido porque no estás seguro de cómo resolverlo, pero no es lo mismo que estar confundido porque no sabes qué demonios *hacer*. La claridad en cada escena es importante, si esa claridad viene del panorama general («¡Tenemos que salir de esta habitación antes de la medianoche para salvar a Daphne!») o del específico («¡Tenemos que tirar abajo esta puerta para poder salir de esta habitación!»). Al tener metas asignadas para cada escena y tenerlas al pie de cada tarjeta de escena, tanto tú como los jugadores podéis estar al tanto de lo que es importante en ella.

## Ofrecer elecciones difíciles

Las historias consisten en que los *personajes* tomen decisiones importantes. Los juegos consisten en que los *jugadores* tomen decisiones importantes. Los juegos Narrativos consisten en ambas cosas. Tomar una decisión a ciegas entre dos puertas lisas no resulta interesante. Los jugadores necesitan información para que una decisión sea importante; saber que el hedor a podrido procedente de una de las puertas lisas pertenece al cadáver de tu hermano muerto hace que la decisión sea más interesante. Cuando las consecuencias de las decisiones de los jugadores se conozcan o al menos se vislumbren, las elecciones se harán más interesantes y más dramáticas; algo estará en juego. Mientras estés narrando historias con tu grupo, recuerda el mantra del Narrador:

### Las elecciones difíciles generan drama

Pero ¿qué es una elección difícil? Es una elección entre dos resultados igualmente desagradables. Solamente tienes tiempo para salvar a uno de tus hermanos así que, ¿a quién eliges? ¿Matarías a alguien tú mismo para evitar que tu hijo se convierta en un asesino? ¿Te arriesgarías a pasar tiempo en la cárcel con tal de parar a una fuerza sobrenatural que no estás totalmente seguro de que exista?

Utilizar las mecánicas del juego para hacer que las decisiones difíciles se conviertan en una realidad para el jugador es juego limpio. Por ejemplo, un personaje de Mundo de Tinieblas puede enfrentarse a la decisión de robar para comer o pasar hambre. Esta decisión puede que no sea muy difícil para un personaje que se esté muriendo de hambre, pero puede ofrecerse al jugador la posibilidad de que el personaje pueda sufrir algún daño a cambio de cumplir con su Virtud de Fortaleza.

No todos los desafíos deberían necesariamente reducirse a un dilema de sí o no, por supuesto. Los plazos, por ejemplo, automáticamente generan situaciones en las que las decisiones toman importancia porque cada elección requiere del preciado recurso del tiempo, pero las acciones que un personaje puede realizar entre el comienzo y el final de la cuenta atrás no se limitan a decisiones binarias. Cualquier recurso limitado puede usarse para que cualquier problema gane en importancia, para que cualquier decisión se convierta en una decisión difícil. Las autoridades llegarán aquí en dos minutos, ¿qué es lo que haces con el cuerpo? Solamente te queda gasolina para seis u ocho kilómetros antes de que el coche se pare, ¿a dónde vas? Tienes diez flechas y hay doce guardias en el castillo, ¿serás capaz de rescatar a tu amigo?

Al final, no todas las decisiones que tomen los personajes o los jugadores serán importantes o difíciles. Sin embargo, al reducir las escenas clave a estructuras concretas, las decisiones más importantes son más claras, y pueden dedicarse más tiempo y energías a escenas que sean importantes para tu grupo.

## Compartir la experiencia

Internet es una fuerza arrolladora en nuestras vidas y es una oportunidad única para los juegos Narrativos que antes no existía. No solamente puedes conseguir contenido para tus juegos favoritos de un modo más rápido y sencillo que nunca, sino que también puedes compartir las historias de tu grupo con otros, añadiendo diferentes lecturas de nuestro material existente al hacerlo. Al utilizar una estructura constante entre todos nuestros productos SNA, creamos un lenguaje común con el que es más fácil hablar acerca de cómo diriges una aventura o cómo piensas dirigirla.

Por ejemplo, tú puedes mover una escena de persecución de una historia SNA determinada a otro sitio, o dirigirla dos veces si los personajes tienen múltiples encuentros con los perpetradores de esa escena. Yo, en cambio, podría eliminar totalmente esa escena. Podemos comparar notas, compartir consejos y valorar las anécdotas unos de otros al

comparar la organización de escenas. Podrías decir, «Cuando dirigí la historia, terminé siendo...»

**Escenas A > B > E > F > C**

... entonces introduce la escena G de esta otra aventura y terminó con una escena culminante de mi propia pluma»

«¿Y cómo fue el clímax?» Te pregunto yo.

Y entonces me muestras la escena, ya diseñada en un formato que pueda entender e intercalar en mis propias partidas si quisiera. Las escenas pasan a ser un artículo de cambio y cuanto más gente juegue con ellas y compartan sus opiniones, más preparado estarás para contar esa misma historia en una partida y mejores serán las historias para todos al final.

## Ejemplos en acción

El último par de páginas de esta guía es un ejemplo de partes de escenas de dos de nuestros productos SNA. Siempre estamos trabajando en nuevos productos SNA, y esperamos que compartas tus historias con los jugadores de White Wolf a lo largo y ancho del mundo. Estate al tanto de la página SNA del portal web de White Wolf para noticias y estrenos SNA:

[www.nosolorol.com/sna](http://www.nosolorol.com/sna)



# Enfrentarse a Simone

**FÍSICO •• MENTAL • SOCIAL ••**

## Resumen

Ya sea mientras buscan en el callejón o intentan ir al apartamento de Rosario, Simone se acerca a la coterie. Deja claro que está protegiendo a Rosario, pero si ellos se muestran dispuestos a escucharla, estará inclinada a concertar una reunión con él. De lo contrario, el encuentro puede ponerse muy feo.

## Descripción

Simone intentará sorprender a la coterie, ya sea cerca del callejón o del apartamento de Rosario. Esta descripción asume que tomará por sorpresa a uno de los miembros de la coterie; modifícalo si la descubren espíandolos.

*Un frío anillo metálico en una manta de áspera lana presiona tu nuca. «Esto es una pistola envuelta dentro de un abrigo». Es la queda pero firme voz de una mujer detrás de ti. «Nos apartaremos de la calle para que me expliques exactamente qué cojones estás fisgoneando».*

## Objetivos del Narrador

Tus objetivos para esta escena son presentar a Simone, demostrar que está protegiendo a Rosario y dar indicios de que estaría dispuesta a matar a los personajes si fuese necesario. Ten en cuenta que se pueden usar tiradas de la Marca del Depredador en esta escena si así se desea; ver **Vampiro: El Réquiem**, pág. 168. Las cosas están tensas, pero los personajes deberían ser capaces de convencer a Simone para salir del atolladero con bastante facilidad. Si la escena deriva en un combate, asegúrate de permitir que los jugadores sepan de las motivaciones de Simone. Quizás ella diga «Moriré antes de dejarte matar a Rosario» antes de que la pelea empiece, o algo parecido.

## Objetivos de los personajes

Los personajes tratarán que Simone no los mate y con un poco de suerte averiguar por qué los está amenazando.

## Acciones

Hay dos opciones principales para esa escena: luchar contra Simone o convencerla de que hable con ellos. Si las cosas se ponen violentas, es bastante probable que Simone sea capaz de protegerse lo suficiente

para escapar y avisar a Rosario, y es incluso más probable que la coterie atraiga un montón de atención durante el proceso.

Sin embargo, si deciden hablar, los personajes se darán cuenta de que Simone no es muy avispada socialmente. Fue entrenada como una asesina y realmente no habla demasiado excepto para intimidar a la gente. Se alienta a los jugadores a interpretar sus intentos para convencer a Simone, pero podrían querer hacer alguna tirada de dados para dar más empaque a su interpretación. También puedes optar por permitir que los jugadores hagan una tirada si la escena se alarga demasiado.

## Charlando con Simone

**Reserva de dados:** Manipulación + Persuasión contra Compostura + Empatía (en el caso de Simone, la reserva es de 2).

**Acción:** Instantánea y enfrentada.

**Obstáculos:** Simone es paranoica (-1); el Estatus de Simone en la ciudad (+2 a su reserva).

**Ayuda:** La coterie suelta el nombre de Rosario antes de que ella lo haga (+2); el personaje que habla tiene Estatus en el Clan Mekhet, en la Alianza del Círculo de la Bruja o en la ciudad (+1 por punto).

## Resultados de la tirada

**Fallo dramático:** No solamente los personajes no convencen a Simone, sino que ella rechaza seguir hablando con ellos. Intentará matarlos si se acercan a Rosario.

**Fallo:** Simone no se cree la historia del personaje.

**Éxito:** Simone está dispuesta a escuchar, pero vigila con cuidado a la coterie por si planean traicionarla.

**Éxito excepcional:** Simone cree por completo a los personajes y baja la guardia ante la coterie.

## Consecuencias

Esta escena lleva a “El apartamento de Rosario”. Ya sea porque los personajes estuviesen de camino allí y ella se les une para proteger a Rosario, o la coterie la ha convencido de que no desean hacerle daño y ella se ofrece a concertar una reunión.

Si por alguna razón se enzarzan en un combate con ella y escapa, podría atacarlos más adelante (por ejemplo, antes o durante “Conseguir la pintura”). Si la matan durante esta escena, no estará disponible para futuras escenas, pero mucho de lo que ella sabe puede quedar cubierto con Rosario o Melanie. Si bien tiene una presencia significativa en los eventos previos a la historia, lo único importante que los jugadores deben saber es su conexión con Rosario y su deseo de protegerlo. Lo que pase no se desviará demasiado si ella muere durante esta escena.



# ESCENA: ¡ROBADO!

FÍSICO — MENTAL • SOCIAL ••

**Resumen:** Una escena decisiva para los personajes.

**Descripción:** El desorden irrumpe. En mitad de un bosque, oscureciéndose y a la titilante luz de una antorcha, la puerta se cierra de golpe y se respira un ambiente de anticipación, ¿qué pasará? ¿Qué harán los personajes?

*La firme fachada de Wren se hace añicos y sus ojos se abren de par en par. Su mirada se encuentra con la de todos, que se giran a ella, y tartamudea: «¡Yo no puedo entrar! ¡No puedo dejar el área del ritual o el Contrato no se firmará!».*

**Nota:** Los personajes sólo tienen cinco turnos para abrir la puerta de nuevo y entrar en el Seto si deciden perseguir al niño. (La puerta sólo llevará al mismo lugar en el Seto durante un número de turnos igual a la puntuación Fatum del creador original de la puerta; en este caso el Fatum de Red Wren es de 5). Esto no significa que no puedan abrirla pasados esos cinco turnos (y de hecho, hacerlo no requiere del gasto de Glamour dado que la puerta ya está “abierta” hacia el Seto), pero no los llevará al mismo lugar al que fueron Cancer John y Joey.

Se aseguran aquí las voces de disensión y protesta. Algunos demandarán que hay que perseguir y reclamar al niño para el ritual. Otros, que él sea reclamado porque... bueno, un niño en el Seto es algo el doble de cruel y podría causar problemas mucho peores que los que el ritual podría provocar. Los habrá que, sin embargo, proclamarán que quienquiera que raptara al niño lo está llevando a un lugar seguro... poniendo fin así a este terrible ritual.

**Objetivos del Narrador:** Esta escena puede durar diez segundos o diez minutos. Si los personajes entran en acción, *boom*, la escena será fluida. Si la indecisión los inunda o deciden quedarse, los Perdidos reunidos degenerarán en una algarabía de riñas, vergüenza, insultos, amenazas y súplicas desesperadas (sin que, por supuesto, se emprenda acción alguna; recuerda que se supone que los personajes son la presencia realmente dinámica en toda historia, y esta aventura no es nada diferente).

Da a los personajes un momento para sujetar las riendas de la situación y tomar una decisión: ¿Entrarán al Seto? ¿O permitirán que cualquier otro vaya y se quedarán a este lado, negociando la situación desde aquí? Si dudan y parece que se pierden en un mar de desorden, úrgelos a que se muevan con la voz de otro personaje, quizás alguien de su propia Corte o alguien que represente a su mentor (o incluso éste mismo). Es incluso posible que Red Wren se vuelva hacia ellos durante el coro creciente de voces y les suplique que entren en el Seto; ella les hará promesas descabelladas de una forma desesperada, si bien afirma que no hay tiempo en ese momento para comprometerse en un Compromiso formal. ¿Aceptarán su trato?

Si no lo hacen, asume que la escena se alarga hasta que alguien finalmente decida enfrentarse al Seto para encontrar al ladrón y al niño robado. (La conjetura más sencilla es que los cortesanos de la Corte de Otoño asuman esta tarea: Ornithine, Mary O’Brine, y probablemente el propio niño encantado de Wren, Henry. Aunque, si tienes otras opciones más adecuadas para esta tarea, haz lo que consideres mejor para la escena).

**Objetivos de los personajes:** Decisiones, decisiones. ¿Qué da forma a las acciones de la cuadrilla? Varias cosas. Primero, seguramente, tendrán algunas opiniones sobre el Contrato de los Niños. Si lo consideran importante, quizás vayan tras el chico. O, como otros opinan, un niño en el Seto es un escenario peligroso para éste, de modo que se precisa un rescate incluso si el ritual les disgusta. Por otro lado... quizás el ladrón tuviese los mejores intereses del niño en mente. Quizás esté llevando al chaval a la otra puerta en el Seto para traerlo de vuelta en alguna otra parte, trabajando de este modo para la seguridad del Niño y la cancelación del Contrato de los Niños.

¿Aceptarán os personajes llevar a cabo lo que les pide su mentor? ¿Se opondrán a los intereses de su Patrono? ¿Aceptarán las súplicas de Wren?

¿Entrarán en el Seto en cinco turnos? ¿Después? ¿O se quedarán atrás y dejarán que otros hagan el trabajo sucio?

**Acciones:** La única acción es la decisión informal de lo que hacer, como ya se ha dicho. La aventura dependerá en parte de lo que la cuadrilla decida en este punto.

**Consecuencias:** En serio, lo que los personajes hagan determinará cómo se sucederá el resto de las escenas de la aventura. Lo que ha pasado hasta este punto ha sido una sucesión lineal de escenas, y ahora depende de las decisiones que tomen. Éstas tendrán un impacto muy real en el Feudo y en todos los niños de la ciudad.

Promesa del creador del miedo

¡Robado!