



# LIBRETOS



Esta sección contiene todos los libretos de personaje que los jugadores podrán utilizar para dar vida a sus cazadores de la Casa Hargrave: el Americano, el Explorador, el Factótum, la Madre, el Huérfano, el Invencible y el Receptáculo.

# El AMERICANO

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Aspecto:** \_\_\_\_\_

**Vicio:** \_\_\_\_\_

*Creciste en una gran ciudad de la costa este de los Estados Unidos. A pesar de ser el vástago de una familia prominente, detestabas esa vida (la formalidad, la pretenciosidad, la hipocresía viperina) y te acabaste yendo al oeste. Viviste aventuras, mejoraste con las armas, hasta te uniste a un espectáculo ambulante durante un tiempo... pero un día llegó la maldición y todo cambió. Hiciste todo lo posible por controlarla, pero, aunque algunas noches fueron mejores que otras, al final resultó ser demasiado. Los cambios en tu interior afectaron incluso a tus días; tu comportamiento se volvió temerario e impredecible. Y entonces tuviste que huir muy lejos. Al final acudiste a la llamada de Londres, una masa ingente y palpitante de humanidad en la que perderse, todo un mundo con sus exquisitos placeres justo al alcance de la mano. Sin embargo, la maldición te ha encontrado, como siempre hace. Por suerte, estos tipos, estos cazadores con los que has topado, pueden ayudarte (de manera permanente y definitiva) cuando llegue el momento.*

## Movimientos de libreto

Comienzas con **El impulso**. Escoge otro de los adicionales.

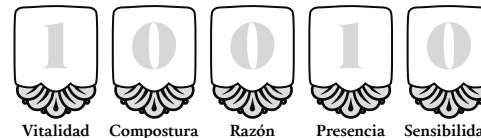
- EL IMPULSO:** Vives con una maldición que te hace salvaje, feroz incluso, hasta el punto de que tu cuerpo cambia físicamente. Al comienzo de la fase Atardecer, tira con Compostura o Sensibilidad, a tu elección. **Con 10+**, tu cuerpo es más fuerte y veloz, y logras mantener a raya el impulso. Hasta la próxima fase Amanecer, tiras con ventaja cuando llesves a cabo acciones que empleen Vitalidad. **Entre 7 y 9**, consigues mantener a raya el impulso, pero a duras penas; obtienes la Condición «Agotado». **Con un fallo**, vas a perder el control. Elige:
  - Retira el personaje e indica a la Guardiana que entra en juego «**El maldecido**» como amenaza.
  - Revela tu maldición a otro personaje y pídele ayuda para controlarla esta noche. Si consiente, ninguno de los dos puede realizar acciones que desencadenen movimientos durante la siguiente fase Noche, aunque deberás narrar escenas que muestren cómo se controla al personaje maldito durante la noche. En la fase Amanecer, ambos marcáis 1 PE. Esta opción solo puede escogerse una vez.

**Con 12+**, tus sentidos aumentados del oído y el olfato te ayudarán a descubrir una Pista adicional que ningún otro cazador habría podido detectar. Durante la fase Amanecer, dile a la Guardiana cuál es la Pista (que no podrá resolver de manera concluyente una Pregunta).



## Habilidades

Al comienzo del juego, añade +1 a una sola habilidad.



## Condiciones

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Preguntas al amanecer

Las tres primeras siempre están marcadas.  
Escoge otras dos.

- ¿Contestaron los cazadores una Pregunta?
- ¿Resolvieron los cazadores una amenaza?
- ¿Experimentaste un Eco en la noche?
- ¿Has destacado en la sociedad londinense por los motivos equivocados?
- ¿Has utilizado la violencia para solucionar un problema?
- ¿Has animado a un compañero cazador a que se suelte, para variar?
- ¿Mantuviste un encuentro sexual feroz y apasionado durante el cual se manifestó tu naturaleza salvaje?
- ¿Compartiste un recuerdo preciado de los Estados Unidos durante un momento íntimo con otro personaje?

## Avances

Tras 5 PE, bórralos y marca un avance.

- Incrementa un modificador de habilidad en 1 (máx. +3).
- Incrementa un modificador de habilidad en 1 (máx. +3).
- Incrementa un modificador de habilidad en 1 (máx. +3).
- Escoge un movimiento adicional de tu libreto.
- Escoge un movimiento adicional de tu libreto.
- Escribe un movimiento personalizado para tu personaje.
- Quita todas las marcas de tus Aposentos personales.

## Aposentos personales

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



- EL ALMA ANIMADA:** Eres receptivo a los deseos y comportamientos de los animales. Cuando tengas un encuentro con un animal, puedes preguntarle a la Guardiana: «¿Qué quiere de mí este animal?». La Guardiana responderá sincera y completamente. Cuando actúes en respuesta o tomes un curso de acción en la que el entendimiento intuitivo del comportamiento de un animal sea de ayuda, toda tirada relacionada se hace con ventaja.
  - EL REVOLVER MÁS RÁPIDO DEL OESTE:** Cuando escojas este movimiento, añade el revolver Colt Navy de 1851 a tus Aposentos personales. Este objeto nunca se marca cuando se usa para adquirir ventaja en una tirada. Tras hacer dicha tirada, puedes escoger marcarlo para repetir la tirada de un dado a tu elección.
  - CRUEL COMO EL MAL DE LAS RAMERAS:** Cuando *satisfaces tu vicio (a solas) en los oscuros y sórdidos bajos fondos de Londres para embotar tus sentidos*, lanza con Vitalidad. **Con un éxito**, elimina una Condición y escoge una opción de esta lista. **Con 10+**, escoge dos.
    - No llamas una atención no deseada.
    - Entablas amistad con un personaje secundario.
    - Adquieres cierta resistencia a tu maldición; en la próxima tirada de **El impulso**, incrementa el resultado en un nivel.
    - Das con una Pista. Dile a la Guardiana lo que es. La Pista no puede resolver una Pregunta por sí sola.
- Con 12+**, obtienes algo de recuerdo; pregúntale a otro cazador lo que es y anótalo en tus Aposentos personales.
- RELATO INCREÍBLE:** Cuando *cuentas una historia de tu hogar que sea absolutamente increíble para atraer a una persona*, lanza con Presencia. **Con un éxito**, cae bajo tu encanto y hace lo que desees O revelas una Pista, a tu elección. **Con 10+**, no te pide nada a cambio. **Con 12+**, también te da algo para que no la olvides; pregúntale a otro cazador qué es y anótalo en tus Aposentos personales.
  - DISFRACES:** Tienes un baúl lleno de trajes, pelucas, maquillaje, postizos y otras cosas para ayudarte a parecer quien no eres. Cuando *rebuscas en el baúl*, añade un disfraz a tus Aposentos personales. Puedes hacerlo hasta cinco veces [ ][ ][ ][ ][ ] .



Marca la primera que esté en blanco.

- Narra una escena pasada de tu infancia que muestre el nivel de privilegio en el que naciste.
- Narra una escena pasada de tu juventud que muestre el niño arrogante y testarudo que eras.
- Narra una escena pasada de tu adolescencia que muestre el incidente que te hizo empezar a sentir rencor, desprecio incluso, por tus padres.
- Narra una escena pasada de cuando al fin llegaste al Oeste que te muestre feliz, libre.
- Narra una escena pasada del momento en que recibiste la maldición.
- Narra una escena pasada de alguna vez en que tu maldición causara que hirieras a alguien que te importaba.
- Narra una escena pasada que muestre el incidente que te obligó a huir.




---



---



---



---

**PREFIJO/APODO** (*escoge o inventa uno*): Salvaje, Calamidad, Búfalo, La bestia, Navaja, Humo, Jinete nocturno, Tiro certero, Pacificador, Caso perdido, Enterrador, Torbellino, Ojos de serpiente, El ángel, Dinamita, Jinete solitario, Latigazo, Cuchillo, Tejano, Pistola, Doc. **NOMBRE** (*escoge o inventa uno*): Jake, Jim, Mike, Ross, Roy, Zeke, Travis, Tom, Hank, Frank, Sam, Annie, Elsie, Constance, Laura, Mary, Rose, Sue, Margaret, Sally, Maureen. **APELLIDO** (*escoge o inventa uno*): Anderson, Banton, Ferguson, Fletcher, McBain, Porter, Slade, Larabee, Hu, Kaufmann, O'Neil, Candelora, Navarro, Nelson, Stevens, Carson, Baker. **NOMBRE VERDADERO** (*escoge o inventa uno tras marcar la Máscara del Pasado*): Chance, Morton, Newton, Maximilian, Augustus, Julius, Glorianna, Mildred, Beatrice, Evangeline, Samantha. **ASPECTO** (*escoge tres o invéntatelos*): chaqueta extravagante con flecos en las mangas, sombrero vaquero con plumas y cola de serpiente de cascabel, corbata de bolo con una turquesa incrustada, gabardina negra raída, coleta, pelo hasta los hombros lleno de abalorios, barba estilo chuleta de cordero, bigote fino sobre el labio, bigote de manillar, mejillas llenas de moratones, bronceado, músculos sudorosos, mejillas pronunciadas, labio inferior partido, guantes de piel de becerro, pañuelo de bolsillo de seda morada, joya con motivos de calaveras y diablos, bandolera de cuero teñido de azafrán, pitillera enjoyada, botas de piel de cocodrilo con incrustaciones de lapislázuli, botas vaqueras con bordados dorados, botas de piel de vaca que han vivido mejores días. **VICIO** (*escoge o inventa uno*): alcohol ilegal, juegos de cartas, prostitutas, opio, disparar a cosas.



**GENERAL HEROD FARSBLET-MOGG (FORTIFICAR LA CASA HARGRAVE):** Bigote de manillar canoso. Pecho lleno de medallas. Uniforme de oficial mal ajustado. El general Farsblet-Mogg aún tiene muchos contactos en el ejército y puede fortificar la Casa Hargrave en caso de apuro. Escoge una Amenaza o a la Mente Maestra: el general proporciona la seguridad suficiente (incluidos los especialistas necesarios) para mantenerla a ella y a los peligros asociados fuera de la Casa Hargrave.

**LADY WINNIFRED WHEATLEY-GRAINWORTH (INFLUIR SOBRE SCOTLAND YARD):** Traje de corte masculino. Monóculo. Siempre lleva guantes. La familia de *lady* Winnifred posee el número 4 de Whitehall Palace, cuartel general de Scotland Yard, por lo que puede ejercer cierta influencia sobre sus operaciones. Escoge una amenaza. Scotland Yard no interferirá en modo alguno con la investigación de la Casa Hargrave sobre dicha amenaza, ni perseguirá ninguna actividad criminal en la que se involucre para resolverla.

**SIR STEWART TREBBLING-WELLES (CELEBRAR UNA FIESTA):** Chaqueta de esmoquin con brocado elegante. Anillo porta cigarrillos. Acicalado al mínimo detalle. Sir Stewart fue explorador, pero ahora pasa la mayor parte del tiempo persiguiendo jovencitos y celebrando suntuosas fiestas. Con su ayuda, puedes acoger una fiesta extravagante en la Casa Hargrave. Nombra a los personajes secundarios que desees y asistirán. La Mente Maestra también aparecerá en algún momento.

**CONTRAALMIRANTE ALFRED BINGLY-GREENE (ARSENAL):** Papada. Callado. Mirada que ha visto... cosas. El contraalmirante es un antiguo miembro de la Casa Hargrave con una colección inigualable de armas especializadas que reunió en aquella época. Estará encantado de darte acceso a ella de vez en cuando. Durante la fase Atardecer, todo cazador añade un arma especializada a sus Aposentos personales (escoge de la lista a continuación o escribe una propia). El arma debe eliminarse de los Aposentos personales una vez que sea marcada.

*Balas de plata, espada de hierro, lanza-estacas de madera, granadas de agua bendita, bastón-espada, un montón de dinamita, rosario de cuchillas, abrojos, navaja mariposa, paraguas con arma oculta, perros agresivos, escopeta para elefantes, guanteletes rúnicos, reloj de bolsillo explosivo, anteojos envenenados, pluma con ácido, garras de metal, pistola de salitre, bolsa de hechizos, pólvora destellante.*

**LADY CRESSIDA BACHELOR-HOWES (ANTIGÜEDADES Y EL MUNDO ANTIGUO):** Cabello encrespado. Dramática. Acento irreconocible. *Lady* Cressida fue exploradora y es la actual presidenta del Departamento de Antigüedades de la Universidad de Londres. Puede dar asesoramiento en materias relacionadas con antigüedades y el mundo antiguo; la Guardiania revela dos Pistas relevantes.

**SIR ANTHONY REES-WOODE (LO OCULTO Y LO PARANORMAL):** Alarmanamente pálido. Ojos tan oscuros como la noche. Cojera. Sir Anthony es el erudito más sobresaliente de Londres en lo tocante a lo oculto y paranormal. La Guardiania revela dos Pistas relevantes cuando da su consejo sobre dichas materias.

**GARETH KELLOGG (COCHERO):** Gabardina de cuadros. Modales respetuosos. Olor a caballo. Gareth no es miembro del REC, sino un conductor de cabriolé que el club tiene con contrato permanente. Si se acude a él, pasará toda la noche llevando a los cazadores de aquí para allá, recojiéndolos y dejándolos donde necesiten. Al final de la fase Noche, puedes marcar el Real Club de Exploradores y declarar que solicitas la ayuda de Gareth. De ser así, se juega de inmediato otra fase Noche. Cada cazador, por turnos, dice lo que estará haciendo durante la segunda fase Noche, la Guardiania presenta un nuevo Interludio y la fase se juega como es habitual.

*La Máscara del Pasado del Explorador cuenta la historia de un joven, llamado el Chico, cuyo pueblo fue ocupado durante un tiempo por el Explorador y su expedición. Marca la primera casilla libre.*

- Narra una escena pasada del momento en que el Explorador llegó a tu pueblo. ¿Fue un momento feliz? ¿Hubo algo ominoso al respecto?
- Narra una escena pasada que muestre tu amistad con el Explorador. ¿Qué tipo de relación era? ¿De padre e hijo? ¿De maestro y alumno? ¿De patrón y criado?
- Narra una escena pasada de cuando tu pueblo sufrió una atrocidad a manos del Explorador. ¿Cómo ayudaste a infligir esta atrocidad?
- Narra una escena pasada que muestre cómo te enfrentaste a un ajuste de cuentas por los crímenes que ayudaste a cometer al Explorador contra tu pueblo.
- Narra una escena del pasado reciente que muestre cómo el pueblo aún sufre las consecuencias de la ocupación del Explorador.
- Narra una escena pasada de tu llegada a Londres.
- Narra una escena pasada del momento en que conociste a la Mente Maestra.

*Marca la que desees.*

- LA PUERTA DORADA:** Apúntate la Condición «El más querido». Dile a los demás cazadores que ya no pueden escoger **La puerta dorada** en su libreto (no se considera que la tengan marcada). Esta Condición no se puede eliminar.
- LA VERJA CUBIERTA DE MUSGO:** Recibes una buena herencia de un familiar recientemente fallecido. ¿Quién era? ¿Cuál es tu recuerdo favorito de ese pariente? Borra dos casillas tachadas del Real Club de Exploradores.
- EL UMBRAL OSCURO:** Narra una escena en la que inflijas violencia sobre alguien y las autoridades hagan la vista gorda.
- EL PASAJE CÓSMICO:** Incrementa tu Sensibilidad en 1 (máx. +3) y reduce tu Razón en 2.
- EL PORTAL ENSANGRENTADO:** La Guardiania narra una escena en la que el Chico te destruye físicamente; permaneces con vida lo suficiente para que la Mente Maestra se deleite con su victoria.

---



---



---



---



---

**TÍTULO HONORÍFICO** (escoge uno): *lord, lady, sir, doña.* **NOMBRE** (escoge o inventa uno): Angelica, Chanterelle, Candice, Philippa, Pandora, Florence, Fiona, Elsbeth, Nicolette, Gennifer, Malcolm, Mason, Alberticus, Georgie, Bully, Evander, Ian, Thomas, Simon, Percival. **PRIMERA PARTE DEL APELLIDO** (escoge o inventa uno): Campbell-, Tengle-, Twombly-, Franter-, Pernenbury-, Horex-, Wilton-, Benbrook-, Sneeg-, Lapin-. **SEGUNDA PARTE DEL APELLIDO** (escoge o inventa uno): Reynolds, Davies, Carter, Quartermain, Evans, Robinson, Thompson, White, Edwards, Hughes. **ASPECTO** (escoge o inventa tres): encanecido, sombrero de seda marrón chocolate, chistera tipo Müller, mirada acerada, monóculo, rasgos marcados, cicatriz facial prominente, pajarita violeta, chal verde oliva, boa de zorro, chaleco de *tweed* de Donegal, traje de tres piezas gris claro, levita azul marino, vestido de seda púrpura con brocado, vestido largo color esmeralda muy escotado, reloj de bolsillo de oro, anillo con sello, brazalete de amatistas y perlas, botas de húsar, zapatos de cuero negro con cordones, zapatos de satén morado. **VICIO** (escoge o inventa uno): ginebra, humillación, heroína, casinos, boxeo.





- MI VIERNES PARTICULAR:** Una vez por sesión, puedes aparecer en cualquier escena, en cualquier momento, preparado para la acción. Si hay un objeto o herramienta que sería de ayuda en la escena, lo tienes a mano; añádelo a tus Aposentos personales.
- LA MEMORIA ES EL SIERVO:** Durante la fase Amanecer, puedes decirle a la Guardiana que solicitas algo de recuerdo, cualquier objeto de una escena de la fase Noche recién concluida y que habría sido razonable que consigieras. Si lo consigues, añádelo a tus Aposentos personales. Si le das el recuerdo a otra persona, ganas 1 PE y dile que lo añada a sus Aposentos personales.
- EL FANTASMA DE LA CASA HARGRAVE:** Durante la fase Atardecer, puedes eliminar un objeto marcado de los Aposentos personales de otro cazador y añadirlo, sin marcar, a los tuyos. Cuando le devuelvas el objeto a su dueño original en medio de una escena en la que estéis juntos, describe cómo ha sido ligeramente alterado. El dueño lo devuelve, sin marcar, a sus Aposentos personales.
- TRABAJO DIURNO:** Pasas la mayor parte de los días ocupado en la Casa Hargrave (ordenando, llevando las cuentas, atendiendo el timbre...). En cada fase Atardecer, escoge uno:
  - Descubres algo interesante sobre una amenaza activa. Hazle a la Guardiana la pregunta que quieras; te contestará de manera sincera y por completo, o en forma de Pista, a su elección.
  - Encuentras algo útil en la casa. Di lo que es y dáselo a otro cazador. Este lo añade a sus Aposentos personales.
- LOS INFORMANTES DE LA CASA HARGRAVE:** Escamoteas dinero de las cuentas de la Casa Hargrave para mantener una red de espías y matones por todo Londres. Cuando *hagas correr la voz de que necesitas ayuda de alguien de tu red*, elige un informante de la siguiente lista y lanza con Presencia.
 

**Con 10+**, se presenta de inmediato y obedece tus órdenes; toda tirada asociada con acciones en las que te ayuda se hace con ventaja.

**Con 7-9**, lo mismo que antes, pero tarda un rato en venir o quiere algo a cambio de su ayuda, a elección de la Guardiana.

**Con un fallo**, te llega la noticia de que ha muerto de modo violento, debido a la tuberculosis o algo peor; elimínalo de la lista.

  - «Duela de barril», gamberro (elemento de cuidado).
  - Elsie Willow, prostituta (pelirroja, se ríe mucho, vestido apolillado).
  - Hermano Samuel, vicario deshonrado (bien peinado, olor a enebro, manos suaves).
  - Kip Longefellow, pilluelo callejero (bajito, olor a heno, sonrojado).
  - «Oreja de Cerdo», ladronzuelo (hirsuto, huele... mal, sorprendentemente poético).
  - Silas Gren, carnicero (musculoso, delantal ensangrentado, parece mayor de lo que es).
  - Velma Thenwicket, institutriz (guapa, severa, siempre cansada).
  - \_\_\_\_\_ (Escribe el tuyo propio).

**Con 12+**, también te cuenta algo que ha visto; la Guardiana te dará información útil o una Pista, a su elección.



Marca la primera casilla libre.

- Narra una escena pasada de tu adolescencia, antes de ser un sirviente, que muestre tu triunfo profesional más significativo.
- Narra una escena pasada de tu adolescencia, antes de ser un sirviente, que muestre la encantadora vida que llevabas.
- Narra una escena pasada sobre lo que te acabó forzando a dedicarte a la servidumbre.
- Narra una escena pasada sobre cuando fuiste para tu patrón más miembro de la familia que alguien de su propia sangre.
- Narra una escena del pasado de tu patrón comportándose con absoluta indiferencia hacia tu dignidad.
- Narra una escena pasada que muestre cómo tuviste que soportar una gran carga emocional para satisfacer o aplacar a tu patrón.
- Narra una escena pasada acerca de la primera vez que le salvaste la vida a tu patrón.

Si no hay ninguna marcada, puedes retirarte a un lugar seguro o a la oscuridad en lugar de ponerte la Máscara; dile a los demás cazadores qué te depara el futuro y retira a tu cazador. En caso contrario, marca la que desees.

- LA PUERTA DORADA:** Dile a tu patrón que se apunte la Condición «El más querido». Dile a los demás cazadores que ya no pueden escoger **La puerta dorada** en su libreto (no se considera que la tengan marcada). Tu patrón no puede eliminar esta Condición, a menos que su libreto diga lo contrario.
- LA VERJA CUBIERTA DE MUSGO:** Borra las dos primeras casillas marcadas de tu Máscara del Pasado.
- EL UMBRAL OSCURO:** Narra una escena en la que cometes un acto de violencia terrible para ayudar a tu patrón o castigar a uno de sus enemigos.
- EL PASAJE CÓSMICO:** Incrementa tu Sensibilidad en 1 (máx. +3) y reduce tu Razón en 2.
- EL PORTAL ENSANGRENTADO:** Narra una escena en la que seas destruido físicamente. Ahora, este personaje está retirado.

**APELLIDO** (escoge o inventa uno): Churchworth, Crosby, Waldon, Moore, Langfisk, Burnwright, Moseley, Wainson, Willoughby, Grantson, Reeves, Thomas, Williams, Hornby, Pike, Salt, Taylor, Wilson, Hughes, Green. **ASPECTO** (escoge o inventa tres): bombín negro, sombrero de paja con cinta azul marino, raya impoluta al medio, horquilla de peltre con forma de mariposa, bigote pulcro, broche de latón con forma de perro labrador, collar con camafeo, chaleco de *tweed* de color musgo, pajarita granate, fular rojo, bufanda de lana sencilla, chal de cachemir indio, traje de raya diplomática negro, vestido negro con el detalle de una urraca, una pieza de joyería de oro, paraguas negro, bastón con mango de cabeza de pato, petaca con el grabado «Contraalmirante Boots», botas de agua de cuero negro, botas de color granate oscuro. **VICIO** (escoge o inventa uno): comedias, libros de historia, buenos puros, brandy, casas de apuestas.

# La MADRE

Nombre: \_\_\_\_\_

Aspecto: \_\_\_\_\_

Vicio: \_\_\_\_\_

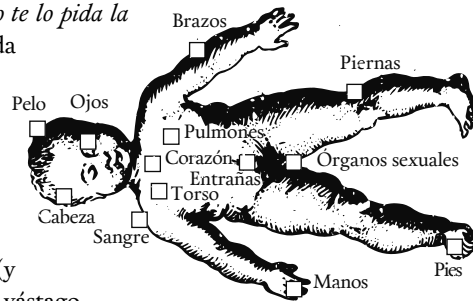
Pocos comprenden los misterios de la anatomía humana como tú. Eres una de las mentes médicas más brillantes de Londres y podrías ocupar tu lugar como docente en cualquiera de las más reputadas universidades. Pero tienes otras ideas, objetivos diferentes; no te interesa la mera preservación de la vida, sino... ¡crearla! Y harás lo que sea necesario para sobrevivir (atender a las prostitutas que mueren de tuberculosis, ayudar a Scotland Yard con las cuestiones forenses más desagradables, arrastrarte en la oscuridad con estos nuevos conocidos, esos cazadores con los que compartes casa), pero siempre estarás centrado en la nueva vida que crece en tu útero secreto, tu vástago, de quien esperas que adquiera hasta el más pálido reflejo de la persona que amabas y perdiste.

## Movimientos de libreto

Empiezas con **El vástago**. Escoge uno más de la parte trasera.

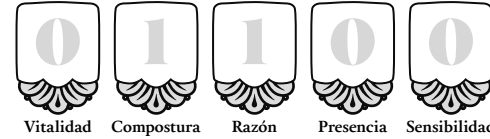
- EL VÁSTAGO:** Tienes un laboratorio secreto en la Casa Hargrave donde estás construyendo una persona con partes del cuerpo que obtienes por la ciudad. Cuando llegue el momento, emplearás tus conocimientos de química y alquimia para darle vida a tu creación. Cuando *adquieras una parte del cuerpo para el vástago*, anótala en el diagrama y narra un breve recuerdo agradable de la persona que perdiste y que la parte que sostienes entre tus manos te evoca.

Cuando *adquieras todas las partes necesarias o te lo pida la Máscara del Futuro*, intentarás traer a la vida al vástago y tiras por Razón. Si no tienes todas las partes, tendrás que apañarte con las partes desechadas que puedas encontrar para finalizar su cuerpo y realizarás la tirada con desventaja. **Con 10+**, el vástago está vivo y te quiere mucho. Puedes añadir lo siguiente a tus Preguntas al amanecer (y siempre estará marcada): «¿Le enseñaste al vástago una lección sobre lo que significa ser humano?». **Entre 7 y 9**, el vástago está vivo, pero es una decepción o una monstruosidad. Retira este personaje a la oscuridad. El libreto del Huérfano ahora está disponible. **Con un fallo**, el vástago está vivo y consumido por la ira y el miedo. Dile a la Guardiania que ponga en juego la amenaza llamada «El huérfano».



## Habilidades

Al comienzo del juego, añade +1 a una sola habilidad.



## Condiciones

## Preguntas al amanecer

Las tres primeras siempre están marcadas.  
Escoge otras dos.

- ¿Contestaron los cazadores una Pregunta?
- ¿Resolvieron los cazadores una amenaza?
- ¿Experimentaste un Eco en la noche?
- ¿Descartaste la posibilidad de una explicación sobrenatural a pesar de todo lo que has experimentado?
- ¿Has mantenido una relación romántica en secreto o algún comportamiento emocional que choque con tu distante fachada científica?
- ¿Has metido las manos en un montón de entrañas y disfrutado de cada segundo en que lo hacías?
- ¿Has mostrado afecto físico hacia el vástago mientras alguien más miraba?
- ¿Has tenido una conversación con el vástago mientras nadie más escuchaba?

## Avances

Tras 5 PE, bórralos y marca un avance.

- Incrementa un modificador de habilidad en 1 (máx. +3).
- Incrementa un modificador de habilidad en 1 (máx. +3).
- Incrementa un modificador de habilidad en 1 (máx. +3).
- Escoge un movimiento adicional de tu libreto.
- Escoge un movimiento adicional de tu libreto.
- Escribe un movimiento personalizado para tu personaje.
- Quita todas las marcas de tus Aposentos personales.

## Aposentos personales

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



- TRABAJADOR NOCTURNO:** Cuando no estás enfrascado en la caza con tus colegas de la Casa Hargrave, pasas las noches atendiendo llamadas a domicilio, ayudando a Scotland Yard a examinar cadáveres sacados del río y, por supuesto, trabajando en el vástago. Durante la fase Atardecer, puedes decir que vas a hacer un trabajo nocturno, en cuyo caso no tomarás parte de la fase Noche. En su lugar, como jugador, eres el único responsable de cada párrafo del Interludio. Después, escoge tres de la siguiente lista durante la fase Amanecer:
  - Encuentras una Pista; la Guardiania la describe.
  - Encuentras una Pista que solo puede usarse en una futura amenaza; dile a la Guardiania lo que es.
  - Adquieres una parte del cuerpo para el vástago (puede escogerse más de una vez).
  - Encuentras un recuerdo; pregúntale a otro cazador lo que es y añádelo a tus Aposentos personales.
- MEDICINA DE CAMPO:** Cuando *tratas las heridas físicas de alguien durante la fase Noche*, tira con Compostura. **Con un éxito**, un compañero cazador no sufre penalización por una Condición física durante el resto de la fase Noche. Si es un personaje secundario, queda estabilizado o salvas su vida. **Con 10+**, si es aplicable (o con el consentimiento de su jugador si estás tratando a un cazador), también consigues una parte del cuerpo para el Retoño.
- BAJO LA PIEL:** Cuando *examinas un cadáver*, puedes hacerle a la Guardiania dos de las siguientes preguntas:
  - ¿Cómo murió esta persona? La Guardiania responde con una Pista.
  - ¿Qué se le pasaría por alto al observador inexperto? La Guardiania responde con una Pista.
  - ¿Puedo llevarme una parte del cuerpo para el Retoño sin que nadie lo note? Si la Guardiania contesta que sí, adquieres una parte del cuerpo para el Retoño. Si la Guardiania contesta que no, aun sigues pudiendo llevarte la parte del cuerpo, lo que posiblemente dispare otros movimientos.
- ENFERMERÍA:** Tienes una enfermería bien equipada en la Casa Hargrave. Añade libros de medicina a tus Aposentos personales; este objeto nunca puede estar marcado. Cuando se dispare el movimiento **Vulnerable** en la enfermería, todo cazador presente puede eliminar una Condición física adicional.
 

**Trazar la escena:** ¿Qué se ve que demuestra lo meticulosamente limpio y ordenado que está este espacio?
- LOS RESURRECCIONISTAS:** Cuentas con la lealtad de una banda de ladrones de tumbas encabezada por un hombre llamado Harley White (ropa sucia de obrero, dientes rotos, olor a tierra). Cada fase Atardecer, escoge dos:
  - Los ladrones de tumbas desenterrarán cadáveres esa noche; durante la fase Amanecer, adquieres una parte del cuerpo para el vástago.
  - Los ladrones de tumbas buscarán otros objetos de valor esa noche; durante la fase Amanecer, pregúntale a otro cazador qué han encontrado y añádelo a tus Aposentos personales.
  - Un ladrón de tumbas, ya sea Harley u otro (dale un nombre), te acompañará durante esta fase Noche. Adquieres la Condición «Macabro». Toda tirada asociada con acciones en las que el ladrón te ayude se hará con ventaja.
  - No sufrirás ni te enfrentarás a complicaciones por ninguna actividad criminal en la que los ladrones de tumbas se vean envueltos esta noche.



Marca la primera casilla libre.

- Perdiste a alguien muy importante para ti. ¿Quién era? Dale un nombre.
- Narra una escena pasada de la primera vez que sentiste amor por la persona que perdiste.
- Narra una escena pasada del día más feliz que compartiste con la persona que perdiste.
- Narra una escena pasada del momento en que tuviste una pelea terrible con la persona que perdiste.
- Narra una escena pasada del momento en que te diste cuenta por primera vez de que la persona que perdiste y tú no estaríais juntos para siempre.
- Narra una escena pasada del momento en que la persona que perdiste se estaba alejando de ti.
- Narra una escena pasada del momento en que te despediste para siempre de la persona que perdiste.

Si no hay ninguna marcada, puedes retirarte a un lugar seguro o a la oscuridad en lugar de ponerte la Máscara; dile a los demás cazadores qué te depara el futuro y retira a tu cazador. En caso contrario, marca la que desees.

- LA PUERTA DORADA:** Adquieres la Condición «El más querido». Diles a los demás cazadores que ya no pueden escoger La puerta dorada en su libreto (no se considera que la tengan marcada). Esta Condición no se puede eliminar.
- LA VERJA CUBIERTA DE MUSGO:** Debes intentar traer a la vida al Vástago.
- EL UMBRAL OSCURO:** Narra una escena en la que destruyas a un rival profesional.
- EL PASAJE CÓSMICO:** Incrementa tu Sensibilidad en 1 (máx. +3).
- EL PORTAL ENSANGRENTADO:** Narra una escena en la que seas destruido físicamente. Ahora, este personaje está retirado.



**NOMBRE** (escoge o inventa uno): John, Thomas, William, Richard, Robert, Samuel, Michael, Geoffrey, Jaques, Vishwanath, Malick, Victor, Mary, Susanna, Elinor, Alice, Dorothy, Grace, Hiba, Shaomin, Ravathi, Paloma. **APELLIDO** (escoge o inventa uno): Stockmore, Branford, Beckland, Fenworth, Swindrake, Somerrich, Norhurst, Clayridge, Wickton, Safby, al-Kabir, Waldschmidt, Ghoshal, Carrión, Blakeman, Johansen, Weiss. **ASPECTO** (Escoge o inventa tres): bombín, chistera de segunda mano, pelo rapado, ojos hundidos, mirada penetrante, gafas sin montura con un adorno de caparazón de tortuga, anteojos con lentes amarillas, mejillas prominentes, piel pálida, barba del día anterior, barba desaliñada, vestido de tartán, vestido con estampado de cachemir, camisa blanca y pantalones marrones, chaleco bermellón, levita azul marino, pantalones de ante, manos limpias y sin anillos, guantes de piel, botas de agua hechas de cuero, botas de trabajo desgastadas. **VICIO** (Escoge o inventa uno): cigarrillos, café, baños turcos, tónicos limpiadores, voyerismo.





- LA FURIA DE CALIBAN:** Tienes la fuerza de diez hombres, incluso más cuando estás enojado. Tienes ventaja en cualquier tirada de dados en acciones asociadas a la fuerza bruta. Añade 1 a la tirada si tienes cualquier Condición emocional negativa (**Una decepción y un horror** no cuenta).
- TRABAJO DIURNO:** Cuando no estás enfrascado en la caza con los residentes de la Casa Hargrave, pasas los días realizando pequeños actos de amabilidad desde las sombras. Durante la fase Amanecer, puedes decir que vas a realizar algún trabajo diurno, en cuyo caso no llevarás a cabo ninguna acción en la fase Día. En su lugar, como jugador, describe algo placentero o esperanzador en las escenas de los demás cazadores. Después, escoge tres de la lista siguiente durante la fase Atardecer:
  - Encuentras una Pista; la Guardiania la describe.
  - Encuentras una Pista que solo puede usarse en una futura amenaza; dile a la Guardiania lo que es.
  - Entablas una amistad; ponle un nombre y describe a esa persona. Pídele a la Guardiania que lo añada a la hoja de Mente Maestra como personaje secundario relevante.
  - Encuentras un tesoro; pregúntale a otro cazador lo que es. Si te lo quedas, añádelo a tus Aposentos personales y marca una casilla del contador de PE.
- LAS ASCUAS DEL TITÁN:** Puedes producir fuego con las manos del tamaño de una antorcha. También eres capaz de controlar fuegos ya existentes y a la vista doblando su intensidad o reduciendo su tamaño a la mitad. Puedes extinguir una vela o un farol a veinte pasos.
- LENGUA DE PLATA:** Eres un excelente conversador y sabes conectar con aquellos que te escuchan..., pero solo si no pueden verte. Tienes ventaja en las tiradas de dados para acciones asociadas a dar discursos o persuadir, siempre y cuando lo hagas desde las sombras o estés oculto a la vista.
- ENÉRGICO:** Eres la manifestación física de la energía creativa; literalmente, un portal entre idea y acción. Cuando estés presente en una escena, si un compañero cazador ha de marcar la Máscara del Futuro, puedes marcar este movimiento en su lugar y describir cómo tu energía le empuja al éxito. Cuando las tres casillas estén marcadas, tacha una casilla del contador de PE.



*En realidad, no tienes pasado. En su lugar, los espíritus ligados a las partes del cuerpo que te constituyen te otorgan recuerdos que no son los tuyos. Puedes vivir con esos recuerdos o aprender a acallarlos.*

- Narra una escena del pasado de la infancia de alguien en la que es colmado de amor. Luego, si quieres, describe cómo acallas este recuerdo.
- Narra una escena del pasado de la boda de alguien. Luego, si quieres, describe cómo acallas este recuerdo.
- Narra una escena del pasado del momento en que alguien perdió a su madre. Luego, si quieres, describe cómo acallas ese recuerdo.
- Narra una escena del pasado de la primera vez que alguien viajó a través de los mares. Luego, si quieres, describe cómo acallas ese recuerdo.
- Narra una escena del pasado del momento en que alguien perdió toda esperanza. Luego, si quieres, describe cómo acallas ese recuerdo.
- Narra una escena del pasado del momento en que alguien fue asesinado brutalmente. Luego, si quieres, describe cómo acallas ese recuerdo.



*Si no hay ninguna marcada, puedes retirarte a un lugar seguro o a la oscuridad en lugar de ponerte la Máscara; dile a los demás cazadores qué te depara el futuro y retira a tu cazador. En caso contrario, marca la que desees.*

- EL UMBRAL OSCURO:** Narra una escena en la que tengas un comportamiento auto-destructivo por la manera en la que te trata la sociedad.
- EL PASAJE CÓSMICO:** Incrementa tu Sensibilidad en 1 (máx. +3).
- EL PORTAL ENSANGRENTADO:** Narra una escena en la que seas destruido físicamente. Ahora, este personaje está retirado.




---



---



---



---

**NOMBRE** (escoge o inventa uno): Adam, Josef, Emmet, Rhodes, Clay, Boris, Manu, Adapa, Epimetheus, Ask, Eve, Eliza, Embla, Pandora, Lilith, Mashyana, Elsa, Mary, Susana, Galatea. **ASPECTO** (escoge o inventa tres): sombrero de copa apollado, cabello oscuro y graso, cicatrices faciales prominentes, cuenca ocular vacía, dientes ennegrecidos, mandíbula al descubierto, cabeza bulbosa, tatuajes desfigurados, grapas vistosas que sujetan las diferentes partes del cuerpo, abrigo negro, columna vertebral torcida, animal disecado (escoge uno: búho/cuervo/comadreja/otro), miembros demasiado grandes o demasiado pequeños, puños gigantes, pústulas rezumantes, pantalones cubiertos de parches, vestido negro con enaguas, medias de rayas, grilletes, botas embarradas. **VICIO** (escoge o inventa uno): poesía, té con pastitas, ayudar a los animales, lugares elevados, destrozar cosas.

# El INVENCIBLE

Nombre: \_\_\_\_\_

Aspecto: \_\_\_\_\_

Vicio: \_\_\_\_\_

*Siempre has sido la persona más hermosa de la sala. Tu aspecto te ha abierto puertas desde que tienes memoria. Dinero, todas las cosas materiales que cualquiera pueda imaginar... todo a tus pies. Los artistas han hallado inspiración en el brillo de tus ojos, en la delicada curva de tus mejillas, en la ternura de tus labios exuberantes. Solo una obra de arte, una pieza maestra, se alza por encima, ya que captura toda tu esencia (es, simple y llanamente, más tú que tú). Últimamente, la gente lo sacrifica todo para estar cerca de ti, para satisfacerte y, si tienen suerte, tocarte. Pero ¿qué hacer cuando ya te has aburrido de ser uno de los dioses?*

## Movimientos de libreto

Empiezas con **El reflejo**. Escoge uno más de la parte trasera.

- EL REFLEJO:** En alguna parte de Londres, oculta al mundo, hay una obra de arte creada con tu imagen o inspirada por tu belleza. Está custodiada por un culto dedicado a adorarte. ¿Qué es?
  - Un retrato. ¿Cómo demuestran tus adoradores que son indignos de mirarlo?
  - Una estatua esculpida a tu imagen y semejanza. ¿Cómo castigan tus adoradores a aquellos lo bastante estúpidos como para tocarla?
  - Una obra musical inspirada en ti. ¿Cómo se aseguran tus adoradores de que esta música se esté tocando siempre en alguna parte?
  - Una catedral que se usa para servicios religiosos tradicionales, pero que, en secreto, es un templo consagrado a tu persona. ¿De qué formas sutiles han alterado tus adoradores la iconografía religiosa tradicional para que te refleje a ti en su lugar?

La obra maestra se irá degradando poco a poco para que tú puedas permanecer joven y hermoso, y mostrará las cicatrices que tus actos malvados dejarían de otro modo en tu alma. Cada vez que *marques tu reflejo*, ya sea como resultado de un movimiento o porque la Guardiana así lo diga, tacha una de las siguientes casillas y describe cómo cambia a peor la obra maestra.

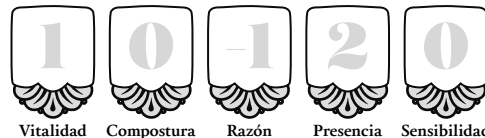


Cuando *todas las casillas estén marcadas*, debes preparar una escena íntima con un compañero cazador en la que le reveles la obra maestra y le expliques algunas de las cosas terribles que has hecho que se ven reflejadas en ella. Después, si quieres, arrójate a sus pies y suplica redención. Tu compañero puede concedértela dándote un abrazo apasionado en ese mismo momento. Si así sucede, describe cómo te entregas a una vida de humildad y armonía, y luego retira este personaje.

Si la redención no es concedida, o si escoges no pedirla, pídele a la Guardiana que narre una escena en la que se vea cómo te conviertes en siervo de la Mente Maestra y luego retira este personaje.

## Habilidades

Al comienzo del juego, añade +1 a una sola habilidad.



## Condiciones

## Preguntas al amanecer

Las tres primeras siempre están marcadas.  
Escoge otras dos.

- ¿Contestaron los cazadores una Pregunta?
- ¿Resolvieron los cazadores una amenaza?
- ¿Experimentaste un Eco en la noche?
- ¿Expresaste una clara preferencia por lo hermoso sobre lo mundano?
- ¿Mostraste un lado vulnerable a alguien en secreto?
- ¿Creaste una increíble experiencia erótica llena de parafernalia para el placer de otra persona?
- ¿Apareciste frente a la alta sociedad londinense con ropa colorida o a la última moda?
- ¿Dejaste que alguien te tocara y luego le hiciste pagar un precio por hacerlo?



## Avances

Tras 5 PE, bórralos y marca un avance.

- Incrementa un modificador de habilidad en 1 (máx. +3).
- Incrementa un modificador de habilidad en 1 (máx. +3).
- Incrementa un modificador de habilidad en 1 (máx. +3).
- Escoge un movimiento adicional de tu libreto.
- Escoge un movimiento adicional de tu libreto.
- Escribe un movimiento personalizado para tu personaje.
- Quita todas las marcas de **El reflejo** (la obra maestra en sí permanece sin cambios).

## Aposentos personales

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



**DESEO INSACIABLE:** Tu belleza física no solo no tiene parangón: es eterna. Durante la fase Atardecer, elimina todas las Condiciones relacionadas con tu apariencia física. Cuando lo hagas, marca tu reflejo. Cuando lleves a cabo una acción que aprovecha tu apariencia física, las tiradas asociadas se hacen con ventaja.

**LO QUE EL SEÑOR TE DA...:** En cualquier momento, puedes declarar que un personaje secundario es, en secreto, uno de tus adoradores. Describe cómo ese personaje, de forma sutil o no tanto, se humilla a sí mismo ante ti en esa escena y, luego, marca tu reflejo. Cuando le des un regalo o algo de tus Aposentos personales a un adorador, hará exactamente lo que le pidas sin hacer preguntas, incluso suicidarse. Si le exiges información, puede venir en forma de Pista, a discreción de la Guardiana.

Si otro cazador se arrodilla a tus pies, puede adquirir la Condición «Adorador». En tal caso, marca una casilla en su contador de PE y tú marcas tu reflejo. Mientras mantenga esa Condición, se añade lo siguiente a su lista de Preguntas al amanecer (y siempre está marcada): «¿Continuaste perfeccionando tu adoración por el Invencible?». Tú mismo responderás cada vez. Si contestas «Sí», eres tú quien gana ese PE y luego le das algo de tus Aposentos personales, que apuntará sin marcar en su hoja.

**...EL SEÑOR TE LO QUITA:** Cuando destruyas un personaje secundario (física, espiritual o socialmente), describe cómo te hace sentir, marca tu reflejo y tira con Vitalidad. Con 10+, escoge dos de la siguiente lista. Entre 7 y 9, escoge una. Si el personaje secundario es un adorador, no hace falta tirar: escoge tres.

- Elimina todas las Condiciones que desees, incluso «El más querido».
- Tienes ventaja en tu próxima tirada.
- Puedes coger algo de tu víctima y añadirlo a tus Aposentos personales.
- No hay consecuencias a largo plazo por tus actos.

**LA COLECCIÓN:** Tienes acceso a una colección de objetos raros y únicos. Cuando escoges este movimiento, rodea uno de los objetos de la siguiente lista y añádelo a tus Aposentos personales. Si alguna vez usas uno de estos objetos durante un encuentro sensual con otro cazador, bórralo de tus Aposentos personales y añádelo a los suyos, sin marcar. Puedes rodear otro objeto y añadirlo a tus Aposentos personales en cualquier momento si marcas tu reflejo.

*Una manzana del Jardín del Edén, la esposa de Lot, el cuchillo de Judith, el velo de Cleopatra, la lanza de Patroclo, la silla de montar de Calígula, la toga manchada de sangre de Julio César, las cenizas de Juana de Arco, el Santo Grial, la gorguera de la Reina Virgen, el abanico de Catalina la Grande, las medias de Maria Antonieta, el perfume de Casanova, el corsé de Barbara Villiers, la peluca de Madame de Pompadour, los zapatos de Louis XIV, la mortaja de John Wilkes Booth.*

**LA HABITACIÓN:** Tienes una sala secreta en la Casa Hargrave, accesible solo con una llave de cobre enjoyada atada a un cordón de terciopelo. Cuando escojas este movimiento, añade la llave enjoyada a tus Aposentos personales. Durante la fase Noche, el modificador de Presencia se incrementa en 1 mientras estés en esta sala (no importa el límite máximo). Si te beneficias de esta situación, marca tu reflejo. Cualquier otro cazador que se beneficie adquiere la Condición «Corrompido». Trazar la escena: ¿Qué ves en esta sala que te excite?



Marca la primera casilla libre.

- Narra una escena pasada de tu infancia que muestre que, incluso entonces, la gente estaba deseando sufrir con tal de hacerte feliz.
- Narra una escena pasada de tu adolescencia que muestre tu primer encuentro con el artista que se enamoró de ti.
- Narra la escena del pasado en la que rechazaste cruelmente al artista.
- Narra la escena del pasado en la que el artista acabó con su vida por tu rechazo. ¿En qué cambió la obra maestra para reflejar la frialdad de tu indiferencia?
- Narra la escena del pasado en la que conociste a la persona de la que te enamoraste con locura.
- Narra una escena del pasado que muestre por qué empezaste a sentir celos de la persona de la que te enamoraste locamente. ¿En qué cambió la obra maestra para reflejar este resentimiento creciente?
- Narra la escena del pasado en la que destruiste a la persona de la que te enamoraste perdidamente. ¿En qué cambió la obra maestra para reflejar tu ira?




---



---



---



---

**NOMBRE** (escoge o inventa uno): Kemuel, Francis, Ishaq, Bastón, Lucas, André, Parsifal, Benedek, Riccalbano, Dauntay, Benu, Shai, Cara, Kathegras, Alina, Eva, Cecilie, Adelheid, Dimitra, Neethi. **APPELLIDO** (escoge o inventa uno): Robel, Lepince, al-Shirazi, Bonhomme, Richter, Andrásy, Giacone, Shibukawa, Saihan, Leuva, Latimer, Tagaris, Kemp, Harington, Gray, Quinn, Falcone. **ASPECTO** (escoge o inventa tres): peinado pulcrísimo, corona de olivo dorada, piel inmaculada, jaula para la cabeza tachonada con perlas, ojos color azul grisáceo, bata larga con patrones helénicos, quimono color topacio, vestido bordado con hilo dorado, sari azul verdoso, capa de plumas de avestruz, chaqueta de esmoquin de terciopelo color ciruela, sherwani dorado y granate, camisa de malla negra, pantalones turcos, pantalones de pana hechos a medida, pantalones de montar ajustados, guantes finos, joyas discretas, botas de montar con rubíes incrustados, calcetines o medias de seda exquisita, mocasines de terciopelo, zapatillas de armiño, botas altas. **VICIO** (escoge o inventa uno): cocaína, azotes, gastar dinero con extravagancia, fotografías post mortem, consolar a los moribundos.



Si no hay ninguna marcada, puedes retirarte a un lugar seguro o a la oscuridad en lugar de ponerte la Máscara; dile a los demás cazadores qué te depara el futuro y retira a tu cazador. En caso contrario, marca la que desees.

- LA PUERTA DORADA:** Apúntate la Condición «El más querido». Incrementa tu Presencia en 1. Dile a los demás cazadores que ya no pueden escoger La puerta dorada en su libreto (no se considera que la tengan marcada). Esta Condición solo se puede eliminar con el movimiento ...el Señor te lo quita.
- LA VERJA CUBIERTA DE MUSGO:** Narra una escena en la que expreses arrepentimiento sincero por el dolor que has causado.
- EL UMBRAL OSCURO:** Narra una escena en la que la gente te trate como si no fueras nadie especial.
- EL PASAJE CÓSMICO:** Siempre que contemples la obra maestra en un intento por descubrir algo oculto en el mundo, tira con Sensibilidad. Con 10+, la obra maestra revela una Pista o una Pista de Mente Maestra, a tu elección. Entre 7 y 9, lo mismo, pero también marcas tu reflejo.
- EL PORTAL ENSANGRENTADO:** Narra una escena en la que seas destruido físicamente. Ahora, este personaje está retirado.





- EL VELO SE TRANSPARENTA:** Cuando escoges este movimiento, escoge tus instrumentos de adivinación y añádelos a tus Aposentos personales.

- Cartas del tarot.
- Cartas astrales.
- Piedras rúnicas.
- \_\_\_\_\_ (escribe uno propio).

Cuando *consultes tus instrumentos de adivinación para vislumbrar el futuro*, lanza con Sensibilidad. **Con un éxito**, puedes preguntar «¿Qué va a suceder?». La Guardiania responderá con la verdad, pero no tiene por qué estar completa. **Con 10+**, también puedes preguntar «¿Por qué va a ocurrir?». **Con 12+**, además, hallas una Pista; la Guardiania te la describirá.

**Con un fallo**, en su lugar vislumbras el terrible destino que le espera a uno de tus compañeros cazadores. Resérvate la revelación. Justo antes de que un cazador lance los dados en un movimiento, puedes revelar este destino diciendo: «Las [cartas/estrellas/runas/X] me han mostrado que así es como vas a morir». Entonces, ese cazador elige si echarse atrás o seguir adelante. Si sigue adelante, se marca una casilla en su contador de PE, pero el resultado de fallo en su movimiento se reemplaza con «Retira tu personaje inmediatamente del juego. El Receptáculo describe cómo».

- UN FARO EN LA OSCURIDAD:** Cuando *recorras las calles de Londres de noche, con tu conciencia extendiéndose por la ciudad como una vasta tela de araña*, lanza con Sensibilidad. **Con un éxito**, te enfrentas de inmediato con una amenaza o con un peligro personificado que esté relacionado con la amenaza. Puedes hacerle dos preguntas de la siguiente lista. No contestarán directamente, sino en forma de Pista. **Con 10+**, la amenaza o peligro se marcha en cuanto las preguntas son respondidas.

- ¿Dónde está tu guarida?
- ¿Cómo puedo conseguir que tú \_\_\_\_\_?
- ¿Qué pretendes hacer?
- ¿Qué quieres de \_\_\_\_\_?
- ¿A qué le temes?

- LA ALACENA DE LA BRUJA:** Tienes una alacena en la Casa Hargrave que contiene los suministros necesarios para rituales y remedios. Cuando escojas este movimiento, rodea o inventa tres a tu elección y añádelos a tus Aposentos personales. Tú o cualquier otro cazador podéis usar la alacena hasta cinco veces adicionales. Cuando un cazador *busque algo en la alacena que ayude en un ritual*, puede rodear o inventar uno y añadirlo a sus Aposentos personales.

*Velas, paño de altar, incienso, péndulo, hierbas, athame, aceites esenciales, plumas, sal, agua florida, agua sagrada, agua impía, cristales de cuarzo, bola de cristal, tierra de tumba, carboncillo, cenizas de lavanda, escoba, estatuillas de santos, escultura del Hombre Verde, cuentas de rosario, símbolos cristianos, campanilla.*

- SALA DE RITUALES:** Has preparado una de las estancias de la Casa Hargrave para servir de sala de rituales. Durante la fase Noche, las puntuaciones de Presencia y Sensibilidad aumentan en uno mientras se esté en esta cámara (sin máximos). Cualquiera que se beneficie de este efecto adquiere la Condición «Corrompido». **Trazar la escena:** *¿Qué vemos en esta sala que nos indica que aquí se han llevado a cabo rituales viles y macabros?*

- FAMILIAR:** Tienes un pequeño compañero animal a través del cual puedes canalizar parte de tu magia. Cuando escoges este movimiento, elige tu animal, ponle nombre y añádelo a tus Aposentos personales. Cada animal tiene una afinidad; no marques el animal cuando la tirada con ventaja esté asociada a esa magia.

- Sapo (provocar daño a los demás).
- Cuervo (ver lugares lejanos).
- Gato (atraer cosas hacia ti).
- Serpiente (descubrir conocimientos prohibidos).
- Búho (rituales ejecutados por la noche).



### La Máscara del Pasado



*Marca la primera casilla libre.*

- Narra una escena pasada de cuando estabas en el vientre de tu madre que muestre cómo ya entonces las entidades oscuras estaban interesadas en ti.
- Narra una escena pasada de tu infancia que muestre la primera vez que te encontraste con una entidad oscura.
- Narra una escena pasada de tu adolescencia que muestre tu primer encuentro sexual con una entidad oscura.
- Narra una escena pasada de tu adolescencia que muestre un momento en que usaste tus afinidades sobrenaturales con fines egoístas.
- Narra una escena pasada de tu adolescencia que muestre cómo conociste a la líder del aquelarre. Ponle nombre.
- Narra una escena pasada de tu adolescencia que muestre parte de tu iniciación en el aquelarre. Ponle nombre al aquelarre.
- Narra una escena pasada de un evento que tuviese que ver con que dejaras el aquelarre para siempre.



### La Máscara del Futuro



*Si no hay ninguna marcada, puedes retirarte a un lugar seguro o a la oscuridad en lugar de ponerte la Máscara; dile a los demás cazadores qué te depara el futuro y retira a tu cazador. En caso contrario, marca la que deseas.*

- LA PUERTA DORADA:** Apúntate la Condición «El más querido». Dile a los demás cazadores que ya no pueden escoger **La puerta dorada** en su libreto (no se considera que la tengan marcada). Esta Condición no se puede eliminar.
- LA VERJA CUBIERTA DE MUSGO:** Dile a la Guardiania que ponga «El aquelarre» en juego. La Guardiania debe esbozar una escena que muestre la llegada del aquelarre a Londres.
- EL UMBRAL OSCURO:** Narra una escena en la que, poseído por una entidad oscura, dañes a un inocente.
- EL PASAJE CÓSMICO:** Incrementa tu Sensibilidad en 1 (máx. +3) y reduce tu Razón en 2.
- EL PORTAL ENSANGRENTADO:** Narra una escena en la que seas destruido físicamente. Ahora, este personaje está retirado.

**NOMBRE** (escoge o inventa uno): Helena, Ardent, Hence, Colizabel, Robeth, Isabert, Lepinna, Regess, Priyanka, Roberta, Caul, Bragen, Clance, Mortio, Oslence, Micham, Lancell, Dai, Liam, Dederich. **APELLIDO** (escoge o inventa uno): Talifford, Thop, Arcpenney, Aufford, Henbury, Caesbury, Sand, al-Najjar, Dolorfino, Sabine, Unruth, Lekas, Bellacqua, Inoue, Rao, Davies, Jaggard. **ASPECTO** (escoge o inventa tres): sombrero de seda con cintas moradas, un espeso velo verde con diminutos ónice entretrejidos, corte de pelo asimétrico, pasadores de pelo de plata, labios pintados de rojo, ojos de distinto color, parche de ojo enojado, Abrigo de terciopelo negro con ribetes rojo sangre, gargantilla con una joya ambarina, collar con cruz cristiana del revés, camisa de encaje con el cuello almidonado, corsé, traje a medida de color negro y burdeos, vestido morado oscuro con enaguas, guantes negros de encaje, guantes de plumas, piezas de joyería con ónice y amatista, brazaletes con dijes del zodiaco, sombrilla con delicados motivos de tela de araña, botas de tacón alto con lazos color bermellón, botas bajas con bordados de terciopelo color ciruela. **VICIO** (escoge o inventa uno): absentia, morfina, sexo con entidades oscuras, la misa del domingo por la mañana, examinar tu propia sangre.