



ÉXITO CRÍTICO

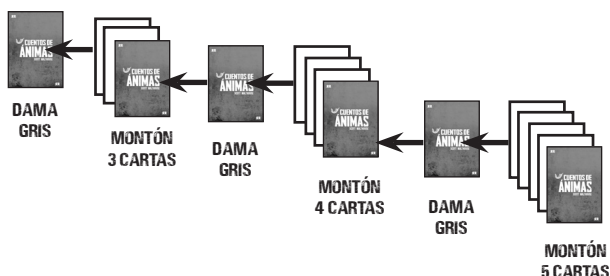
Con un 10 natural se recupera un contador de la Reserva de Espíritu. No se podrá superar, en ningún caso, el valor inicial de Espíritu.

PARA PARTIDAS MÁS CORTAS

Antes de crear el mazo de Eventos, retirar las siguientes cartas:

- 1 carta de Obstáculo de Entorno
- 1 de Obstáculo de Personaje
- 2 de Percance de Personaje

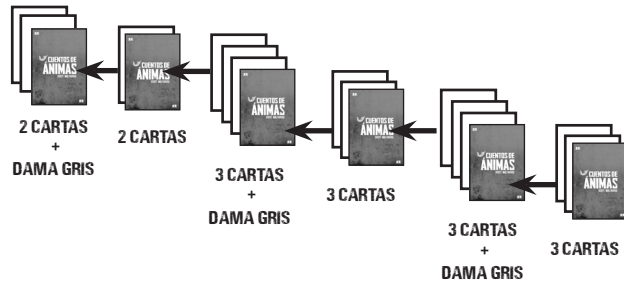
La distribución del mazo quedaría así (para un total de 15 escenas, más el Epílogo):



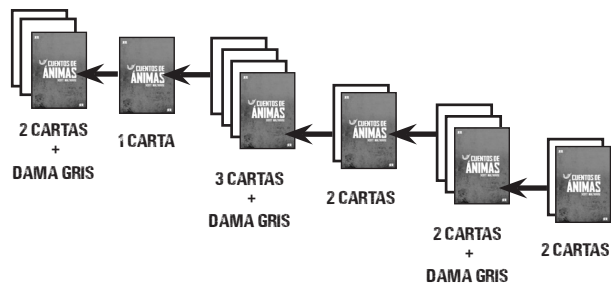
En cuanto a los puntos de Espíritu y Determinación, en lugar de repartir 10, se reparten 8 puntos, siendo 3 el mínimo para Espíritu y 2 para Determinación.

PARA CREAR PARTIDAS IMPREVISIBLES

Crear el mazo del siguiente modo, barajando las Damas Grises con el grupo de cartas que les corresponda:



PARA CREAR PARTIDAS IMPREVISIBLES (VERSIÓN CORTA)



VERSIÓN DE NARRACIÓN LIBRE

Se juega sin la «Tabla de tensión» ni la «Tabla de Espíritu». Por tanto, los eventos relacionados con las Damas Grises y el Epílogo se narran de manera libre, dejando que la historia derive de lo anteriormente contado, con las siguientes consideraciones:

Primera Dama Gris revelada

Representa una revelación algo ambigua de lo que está ocurriendo, con un evento claramente negativo o perturbador. *Ejemplos: El huésped que iba a quedarse una semana en la posada desaparece sin avisar. Descubres al anfitrión de la fiesta aullando a la luna. Despiertas en el suelo de tu habitación sin recordar nada de la noche anterior. El párroco aparece muerto tras una noche inusualmente fría.*

Segunda Dama Gris revelada

Profundiza en el misterio, añadiendo más tensión a la historia con un punto de no retorno. *Ejemplos: El sótano de la posada oculta decenas de maletas abandonadas. Los invitados a la fiesta bailan desnudos bajo la luna mientras el anfitrión entona unos cánticos horribles. Descubres unas cicatrices y marcas en tu espalda y vientre que no tenías. Encuentras en tu mesita de noche una biblia anotada de manera críptica con la terrible información que conocía el párroco.*

Tercera Dama Gris revelada

La catarsis, el momento de la verdad que enfrenta al personaje con el final de la investigación. *Ejemplos: Descubres que la dueña de la posada es una criatura capaz de cambiar de forma y robar los rostros de sus víctimas. El anfitrión planea sacrificarte en una ceremonia al caer la noche. Despiertas de nuevo en tu habitación junto a ese extraño doctor, que sostiene en sus manos lo que parece ser uno de tus riñones. La gente del pueblo rodea la iglesia y comienzan a prender fuego a su estructura de madera contigo dentro.*

Epílogo

Narra un final para el personaje en función de la cantidad de contadores de Espíritu que queden:

2 o más puntos suponen un final agri dulce, pero generalmente positivo. *Por ejemplo, los sectarios son derrotados, pero el personaje quedará marcado para siempre.*

1 punto refleja un final amargo, en el que se ha perdido mucho en pos de una victoria marginal. *Por ejemplo, vivir para contarlo, pero en una institución mental.*

Ningún punto supone un final terrible para el personaje, con implicaciones negativas que se extienden más allá de los eventos de la historia. *Por ejemplo, los sectarios sacrifican al personaje para traer al mundo una criatura de horror inenarrable.*

También podéis utilizar esta versión para crear un **escenario totalmente improvisado**, partiendo de una sesión 0, donde los jugadores en conjunto crearían la Sinopsis y los Personajes secundarios, e improvisarían durante la partida las Pistas e indicios, así como los Obstáculos de Personaje y de Entorno.

© Scott Malthouse, 2017

© Ed. original: *English Eerie*, Trollish Delver Games, 2017

© Ed. española: *Cuentos de ánimas*, El Refugio de Ryhope, 2019

Visita la Zona de descarga en la web de El Refugio de Ryhope para conseguir material de ayuda y escenarios de libre descarga.

www.ebrefugioeditorial.com

UN JUEGO NARRATIVO DE HORROR RURAL

CUENTOS DE ÁNIMAS

SCOTT MALTHOUSE

Traducción de Oscar López de Ahumada