

AMANECEER MUERTO

Relatos al Amanecer Vol I.

Dramatis personae





El álamo

Iñaki Raya Bravo

Helen Hannigan

Aspectos: *Embaucadora sin escrúpulos, Siempre habla demasiado, Con un poco de esto y aquello consigo lo que quiero, Sobrevivió a la plaga, Se aprovecha de la amabilidad de los extraños, Lo suyo es puro teatro.*

Proezas.

Damisela en apuros: como sé actuar de manera vulnerable y desvalida, consigo un +1 a Superar un obstáculo o Crear una ventaja relacionada con obtener ayuda de desconocidos.

Cuerpo a tierra: siempre encuentro algo tras lo que parapetarme, con lo que consigo +2 a Defender contra ataques a distancia si dispongo de objetos o personas con las que cubrirme.

Estrés: tres casillas físicas y tres mentales.

Stuart Smith

Aspectos: *Timador de poca monta, Se amilana en los momentos decisivos, Sobrevivir a toda costa, Lleva huyendo demasiado tiempo, Mentir es como respirar, No subestimes el poder de una escopeta.*

Proezas.

Juego de manos: como soy muy rápido con las manos consigo un +1 a Superar un obstáculo o Crear una ventaja relacionada con la destreza manual.

Arma escondida: una vez por sesión puedo sacar un arma que ha pasado desapercibida por todos en la escena, incluso habiendo sido registrado.

Estrés: tres casillas físicas y dos mentales.



Roja

Ismael D. Sacaluga

Tormento carroñero

Una luciérnaga con el poder «Infligir dolor» cuando muere se convierte en una criatura de pesadilla, todo plumas negras y muerte. También es conocida como «La Dolorosa», en español, pues los primeros indicios de este caminante vienen del testimonio de una comitiva de misioneros mejicanos, en peregrinación por las Llanuras del Búfalo.

Aspectos: *Presagio de muerte, Mirada amedrentante, Torturador implacable, Imposible escapar de él, La noche con garras y pico, Cazador del cielo.*

Proezas.

Plumas de azabache: las armas que no sean de plata no le hacen ningún tipo de daño.

Contacto martirizante: añade tres aumentos adicionales a cualquier golpe que realice con éxito con garras o pico.

Ataque rasante: puede moverse dos zonas hasta su presa, desde el cielo, realizar un ataque y alzar el vuelo de nuevo manteniéndose a una zona de distancia tras el impacto.

Graznido descarnado: gastando un punto de Destino puede realizar un ataque a todos los objetivos en su misma zona a +3, que provoca un gran dolor, afectando al estrés mental.

Estrés: tres casillas físicas y tres mentales. Tiene todas las consecuencias.



Una noche en Dark's Peak

Alejandra González

Podridos controlados

Aspectos: *Atacar en grupo, Una inteligencia perversa mueve sus pasos, Son inquietantemente silenciosos, Letales en distancias cortas.*

Proezas.

No muerto: sin plata, es necesario superar su defensa con estilo para marcar una de sus casillas físicas. Las armas que no sean de plata no hacen aumentos adicionales, solo los conseguidos durante la tirada.

Coordinados: al haber una inteligencia tras sus actos, estos pueden actuar de forma inteligente. De esta forma pueden ayudarse unos a otros o actuando de manera coordinada.

Estrés: sin casillas físicas.

Esfera extraña

Aspectos: *Brilla como la cicatriz de una luciérnaga, Artefacto antiguo y maligno, Inteligencia malvada.*

Proezas.

Magia antigua: solo la plata puede dañar esta esfera.

Absorber la vida: cuando alguien ve la esfera extraña debe realizar una prueba de Superar un obstáculo relacionada con la voluntad contra una dificultad Enorme (+4). Si no se supera, el personaje se ve impelido a tocar la esfera. Cada turno se puede intentar liberar de su hechizo, pero por cada aumento que falle recibirá uno de estrés físico.

Estrés: sin casillas de estrés.



El despertar de la luciérnaga

Sirio Sesenra

Ankawara

Aspectos: *Implacable luciérnaga mestiza, Demasiado directa, Tomar decisiones difíciles, Siete años como sunwalker, Ha recorrido las llanuras de una punta a otra, Nunca vacila.*

Proezas.

Cuchillo de sunwalker: como tengo un cuchillo de plata, consigo +1 a Atacar o Defender contra podridos en mi misma zona.

Puedo sacarte a golpes o puedes salir tú: como no tengo medias tintas consigo +1 a Superar un obstáculo o Crear una ventaja relacionada con la interacción social en situaciones de estrés.

Poder de luciérnaga.

Ver a los podridos: siempre sabe la localización exacta de los podridos que la rodean, hasta 3 zonas de distancia, aunque estén enterrados.

Estrés: Tres casillas físicas y tres mentales.

Ankawara va acompañada de Geraldine, una luciérnaga recién convertida. El poder de Geraldine no está especificado, por lo que se le puede asignar cualquiera de los poderes de luciérnaga de *Amanecer Muerto* de la página 152. En el caso de que cualquiera de las dos muera durante el transcurso de la aventura puede aparecer un caminante nocturno.

