



Quill Escenarios



Feliz Halloween!

Para celebrarlo he querido regalar a los fans de Quill un nuevo escenario espeluznante.



El Vampiro

Perfil

Eres Jonathan Harker, un abogado de Londres que acaba de llegar a Transilvania para actuar como agente inmobiliario de tu nuevo cliente: El Conde Drácula. Llevas varios días como huésped en el castillo de Drácula y crees que tu anfitrión puede tener motivos ocultos para retenerte aquí. Le escribes a tu amada, Mina, explicándole que crees que Drácula no es humano y que si llega a Inglaterra la gente podría estar en peligro. Debes convencer a Mina de que Drácula no es un simple aristócrata, sino un demonio de las profundidades del infierno.

Reglas de Correspondencia

Usted está escribiendo al límite de su ingenio. Si sacas un 1 en una prueba de caligrafía, pierdes 1 punto.

Tintero

Cubierto| Encubierto

Magnífico| Temible

Huéspedes| Novias de Drácula

Trepado| Arrastrado

Atascado| Encarcelado

Siniestro| Demoníaco

Monstruo| Vampiro

Murciélagos| Niños de la noche

Insinuado| Advertido

Sed| Sed de sangre



Consecuencias

-Menos de 5 puntos: Por supuesto, Mina nunca recibiría tu misiva.

Como todas tus cartas anteriores que el Conde prometió enviar por correo descubres un montón de ellas escondidas en un cajón. Al sacar el fajo una sombra aparece sobre ti. Lentamente, al girar la cabeza ves a Drácula que se cierne sobre ti, mostrando sus colmillos.

-5-7 puntos: Mina lee tu carta, una expresión de tristeza se dibuja en su rostro. Su respuesta es mucho más cortante de lo que esperabas. Te desea lo mejor, pero te dice que busques un médico, ya que el estrés te

ha afectado. No cree que Drácula suene especialmente mal y que todo sea fruto de tu imaginación. Pronto Drácula desembarcará en la bahía de Whitby y se dirigirá a Londres y a Mina.

-8-10 puntos: Tu misiva ha perturbado a Mina. Su mensaje está codificado de tal manera que Drácula sería incapaz de descifrar su verdadera intención: contactar con el colega de su amiga Abraham Van Helsing y advertirle de la llegada del Conde.

-11+ puntos: Tu misiva ha perturbado a Mina. Su mensaje está codificado de tal manera que Drácula sería incapaz de descifrar su verdadera intención: contactar con el colega de su amiga Abraham Van Helsing y advertirle de la llegada del Conde. Helsing cree que es de suma importancia destruir a Drácula antes de que llegue a Inglaterra, por lo que viaja a Transilvania, para acabar entrando en su castillo y matando a Drácula.



Un soneto desafortunado y sensual

Perfil

Mantienes correspondencia con Lady Delia Starling, dama de compañía de una noble de alto rango. Es una conocida coqueta y en su día estuvo prometida a un lord menor que murió de una misteriosa dolencia.

Le escribes para advertir a Lady Starling de que los rumores sobre su pretendiente más reciente, Sir Geoffrey Gallimaufry, son totalmente infundados y tienes las pruebas necesarias para limpiar su nombre, pero temes revelar estas pruebas por la vergüenza que podría causarles a ambos.



Reglas de correspondencia

Los cortesanos ganan 1 dado de Pasión extra en este escenario.

Lady Starling está rodeada de otras damas y nobles, por lo que esta carta debe parecer una misiva de un pretendiente rival para no despertar sus sospechas. La carta debe incluir un soneto que revele el verdadero mensaje de la carta. Tira una prueba de Lenguaje extra al final de la carta. Si tiene éxito, gana 3 puntos extra. Si falla, reduce el total en 2 puntos.

Tintero

Perro | Mastín

Pájaro | Ruisiñor

Ama | Señora

Coser | Bordar

Dormitorio | Boudoir

Flor | Rosa

Labios | Beso

Memoria | Recuerdo

Escribir | Escribano

Doctor | Médico



Consecuencias

- Menos de 5 puntos. *Sir Gallimaufry se entera de que eres rival para las intenciones de Lady Starling y te reta a duelo. No sale bien.*

- De 5 a 7 puntos. *Lady Starling responde suplicándote que destruyas las pruebas que has reunido para que Sir Gallimaufry pueda ocuparse de los rumores en sus propios términos.*

- 8 a 10 puntos. *Lady Starling te agradece tus esfuerzos y te invita a reunirse en secreto con Sir*

Gallimaufry y con ella misma para que puedan recibir las pruebas que ofreces y agradecerte adecuadamente tus esfuerzos por limpiar su nombre.

- 11+ puntos. *La Baronesa Walthamthorp, benefactora de Lady Starling, te agradece profusamente el haber salvado a su casa de una grave vergüenza en la corte y promete recompensarte con un futuro nombramiento dentro de la Baronía.*



La perdición del Mago Huesudo

Perfil

Estás escribiendo a Osseous Scrag, mago consejero del rey Llacheu de Mochyn. Aunque aparenta tener unos 60 años, en realidad tiene más de 175 años. Se dice que tiene la capacidad de lanzar hechizos que pueden deformar los huesos y moldear la carne, y muchos en la corte del rey temen su influencia. Es un avaro incorregible.

Le escribes para informarle de que le has conseguido una serie de ingredientes raros que necesita para sus hechizos y experimentos. Sin embargo, el coste de estos componentes ha sido más elevado de lo esperado y necesitas más oro para saldar cuentas. Le escribes para pedirle que te envíe una Carta de Crédito para que puedas pagar a los comerciantes, contrabandistas y ladrones de tumbas de los que has recibido las mercancías solicitadas.

Reglas de la Correspondencia

Los Caballeros ganan 1 dado de Pasión extra en este escenario.

Te dedicas a lo que muchos consideran un negocio inmoral. Pierde 1 dado de Caligrafía.

Tintero

Pedir | Suplicar

Hueso | Médula

Garra | Zarpa

Cráneo

Contrabandista | Correo

Resina | Mirra

Ceniza | Natrón

Moneda | Florín

Tumba | Sepulcro

Pulpo | Sepia

Consecuencias

-Menos de 5 puntos. Osseous considera tus esfuerzos poco menos que una extorsión y te maldice desde lejos, ya que fuiste tan tonto como para dejar unos recortes de uñas en el castillo. Tus huesos se deforman y te conviertes en un enano calvo, tuerto y jorobado.



-5 a 7 puntos. Osseous responde a través de un buho mensajero, exigiendo que regreses de inmediato y maldigas las deudas. Te ves obligado a volver por tu cuenta y riesgo y eres atacado al menos dos veces, perdiendo una oreja y recibiendo un flechazo en la rodilla. La lechuza te sigue y se burla de ti durante todo el viaje de vuelta.

-8 a 10 puntos Un jinete exhausto llega con una respuesta sellada con cera de Osseous. Te agradece tus esfuerzos por negociar en su nombre e incluye la Carta de Crédito solicitada. Te insta a regresar lo antes posible con los suministros necesarios, ya que teme que el rey Llacheu haya caído bajo el hechizo de un conocido nigromante.

-11+ puntos. Se abre una brecha en la realidad y Osseous la atraviesa, envuelto en un manto de niebla. Exige que le lleves ante los "escultores de mente abigarrada" que se atreven a discutir los precios negociados hace meses. Los convierte a todos en ratones y los reúne en una caja como "juguetes para el querido Gato". Le agradece su vigilancia y le recuerda que hable con el Tesorero cuando regrese al castillo. Se marcha con los componentes necesarios para el hechizo del mismo modo en que llegó.





Santificado sea tu nombre

Perfil

Estás condenado injustamente por asesinato y te enfrentarás a la soga del verdugo dentro de tres días.

Tu gemelo te ha incriminado. Mató a un comerciante llamado William Godfrey durante la noche. Se le ha imputado el crimen después de que un testigo vio a alguien que coincidía con su descripción. Aquí no se conoce a tu gemelo y no tienes otra familia que te respalde.

Estás escribiendo al capitán de la guardia para defender tu caso por última vez.

Reglas de correspondencia

Los monjes/monjas obtienen un dado de Pasión extra.

Tintero

Encerrado | encarcelado

Hermano gemelo | gemelo fraterno

Vendedor | Comerciante

Aleentar | exhortar

Daga | Puñal plateado

Dios | Su Santa Gracia

Emboscada | encerrona

Bueno | virtuoso

Prueba | verificación

Soga | horca

Consecuencias

-Menos de 5 puntos. Su carta mal redactada y razonada aparece impresa en el boletín del día siguiente. Mientras te llevan a la horca, la multitud se burla y

abuchea de ti. Algunos sostienen copias de su carta y las rompen con ira. La soga es áspera alrededor de tu cuello.

-5-7 puntos. Al día siguiente, el fornido guardia te pasa una nota del capitán. Lo abres febrilmente, pero se te cae la cara cuando lo lees. Mientras se consideraba su carta, el capitán teme que no haya pruebas. Te enfrentarás a la ejecución, pero el capitán promete que si sale a la luz alguna nueva evidencia, serás vengado.

-8-10 puntos. Con los ojos llorosos ves una figura pasar frente a las rejas. El capitán sostiene su carta en su mano enguantada. Hace un gesto para que se abra la celda y entra. Te ayuda a levantarte y esboza una sonrisa antes de decirte que eres libre de irte. Tu carta le hizo entrar en razón y están iniciando una investigación inmediata sobre tu gemelo.

-11+ puntos. Cuando amanece, te despierta el sonido del tintineo de la puerta de una celda. Ves al capitán intervenir, con la tristeza escrita en su rostro. Se disculpa profundamente y le agradece su carta. Ahora tiene mucho sentido: ¿cómo pudiste haber cometido el crimen? Él enviará guardias para encontrar a tu gemelo y recibirás una buena tarifa por la terrible experiencia por la que has pasado. Te dejan libre, con la cabeza en alto.

Feliz Halloween!

El horror en la colina

Como regalo muy especial de Halloween, he escrito un nuevo escenario para Quill. Es espeluznante y está inspirado en Lovecraft. Puedes usar las reglas normales de Quill o las reglas de Quill: Sombra y Tinta.

Perfil

Estás escribiendo a tu amigo y folclorista Abraham Cutler sobre un extraño suceso que ocurrió hace dos noches. Tratas de explicarle el horror que te ocurrió en un intento de obtener más información.

Vives en una pequeña casa en Willow Hill, una morada que heredaste de tu padre cuando falleció hace dos años. Con el tiempo has notado de vez en cuando luces en el cielo tras la puesta de sol. Recientemente has oído un extraño zumbido en lo más profundo de la noche, como si fuera una voz que te llamara. En los bosques cercanos se han encendido extraños fuegos y has oído el estruendo de tambores a altas horas

de la madrugada. Hace dos noches viste por fin lo que causaba el zumbido y también a los responsables del infernal redoble de tambores.

Reglas de correspondencia

Cutler es un viejo amigo. Gana 1 dado de Pasión extra.

Tintero

*Noche| crepúsculo sin estrellas
Tamborileo| ritmo enloquecedor
Miedo| Inquietud
Gritos| Exclamaciones
Fuego| Conflagración
Extraño| Misterioso
Corte| Desgarro
Horrores| Abominaciones
Encontrado| Descubierta
Sonidos| Zumbidos*

Consecuencias

-Menos de 5 puntos: Tu carta queda sin respuesta. Decides que claramente acabas de alucinar todo y necesitas descansar un poco. En cuatro días recibes la visita de un ser como el que viste anteriormente. El mundo se queda en blanco mientras te desmonta el cráneo con precisión quirúrgica.

-5-7 puntos: Cutler responde en una semana. Cree que estás pasando por un episodio y que deberías buscar ayuda. Se preocupa por tu salud. Vuelves a ver las luces en el cielo y te ries. Te encuentras bien. Estás bien.

-8-10 puntos: La respuesta de Cutler es rápida. Está claramente alarmado, explicando algunas historias diferentes de la zona. Ambos mantienen correspondencia antes de que él llegue a su puerta. Cuando se queda a dormir, él también experimenta el tamborileo y el zumbido, pero no se atreve a mirar a su dueño. Te convence para que dejes tu casa y vivas con él una temporada.

-11+ puntos: Cutler llega a tu casa en la colina. Le explica en qué consiste exactamente el fenómeno, que ha leído en el Dread Necronomicon. Se sienten atraídos por la casa, algo que tiene que ver con que está construida en ciertos ángulos. Ambos observan cómo la casa se incendia y las llamas arden en lo alto. En las noches siguientes no hay tambores ni zumbidos en la zona. Has empezado tu nueva vida en la ciudad, pero aún no tienes ganas de mirar las estrellas.



El embrujo de la mansión Pettigrew

Perfil

Recientemente te has mudado a una bonita casa señorial en el corazón de Kent, Inglaterra, tras heredarla de un tío lejano. Poco después de descargar las cajas, empezó a experimentar fenómenos extraños. Primero fueron los ruidos en plena noche. Luego, poco después, llegaron los inquietantes gemidos que resonaban en la cocina mientras intentabas dormir en tu habitación. Recientemente, encontraste objetos tirados donde no los habías dejado. Pero lo más preocupante de todo fueron las huellas de manos rojas ensangrentadas en el espejo del baño. Le escribes a una conocida escritora e investigadora paranormal con la esperanza de que venga a investigar los extraños sucesos.

Reglas de la correspondencia

Se producen ruidos extraños mientras escribes que te dejan temblando. Toma un -1 a todas las tiradas de Caligrafía.

Tintero

Fantasma | Espectro
Habitación | Cámara
Ruidos | Reverberaciones
sobrenaturales
Cuadro | Retrato
Rojo | Escarlata
Fluido | Tercor
Rogar | Suplicar
Mirar | Investigar
Subterráneo | Cthónico
Ráfaga | Borrasca

Consecuencias

-Menos de 5 puntos: Tu carta recibe respuesta en dos semanas. Está claramente escrita por el ayudante del autor y dice que, aunque tu historia parece bastante interesante,

la investigadora tiene demasiadas cosas que hacer como para visitarte. Mucha suerte. A partir de ese día, los acontecimientos se precipitan. Te ves obligado a huir de la mansión para no volver jamás. Oh, los horrores que has presenciado.

-5-7 puntos: Rompes la carta con un pequeño cuchillo y la lees ansiosamente. Es la autora, firmada de su puño y letra. Está interesada en tu historia y te visitará en los próximos meses. Cuando llega, no estás más que catatónico,

balbuceando los horrores de la noche. Al verte en ese estado, hace las maletas y se marcha al instante.

-8-10 puntos: Al cabo de una semana llaman a tu puerta. La autora se presenta ante usted con un sombrero negro de ala ancha. Le dice que le ha impresionado su extraordinaria historia y que ha decidido venir cuanto antes. Pasa varias noches en la mansión,

controlando la actividad de una serie de extraños artilugios de latón. Una mañana, no se presenta a desayunar. Llamas mansamente a la puerta de su habitación y, al no oír respuesta,

la abres. Oh, desearías no haberla abierto nunca. Ahora, mientras huyes por el país, sólo puedes ver su cara. Su cara retorcida.

-11+ puntos: Tres personas aparecen en tu puerta menos de una semana después de enviar tu carta. Una es la autora, con un sombrero de ala ancha. Ella y su asociado comienzan de inmediato a vigilar la extraña actividad en la mansión con una serie de instrumentos de viento. Se quedan dos semanas, documentando los fenómenos. Uno de sus ayudantes aparece muerto en el invernadero, empalado en una estatua. La autora decide marcharse y les ofrece que la acompañen: la mansión no es segura. En un año sale a la venta un libro titulado *The Haunting of Pettigrew Manor* y usted recoge los derechos de autor. Puede que al final el horror haya merecido la pena.





Ciudad sobre lienzo

Este es un escenario gratuito para Quill: Sombra y Tinta

Perfil

Vives en el corazón de París en 1889. Recientemente te has mudado a una comuna donde te has hecho muy amigo de un grupo de pintores, escultores y poetas con ideas afines. Todas las semanas te escribes con tu viejo amigo Pierre Duchamp, que es tu confidente.

Un día, una de tus nuevas amigas, una pintora llamada Marie, te enseña en secreto su nueva obra. Es una imagen fotorrealista de un mundo más allá del nuestro, más allá de todo. Una ciudad de torres

amarillentas se extiende como dedos torcidos hacia un cielo negro. Marie te contó que, desde que se mudó a la comuna, había estado soñando con esta ciudad, que cada noche se revelaba poco a poco. Una mezcla de asombro y repulsión te invadió antes de despedirte.

Al día siguiente te atreviste a contemplar de nuevo el cuadro. Esta vez había una figura a las puertas, una que juraste no haber visto antes. Ese mismo día, el escultor Jean había desaparecido sin dejar rastro.

A medida que pasaban los días, comprobabas el cuadro y aparecían más figuras, mientras los miembros de la comuna iban desapareciendo. Ahora Marie no aparece por ninguna parte.

Le escribes a Pierre para intentar explicarle lo que está pasando y, con un poco de suerte, conseguir que tu amigo te haga una visita para detener esta locura de una vez por todas.

Reglas de la correspondencia

El Artista gana un +1 a las pruebas de Lengua y cuando describa el cuadro.

Tintero

Cuadro | Acuarela

Estrellas | Hiades

Habitación | Cámara

Mirado | Escudriñado

Escena | Vista ciclópea

Precioso | Elegante

Tabla | Madera

Secreto | Clandestino

Huesudo | Óseo

Antorcha | Tea

Consecuencias

-Menos de 5 puntos. Recibes una respuesta burlona de Pierre que te pregunta si has estado en el hada verde (¿y qué si has estado?). Tu amigo no tiene tiempo de cruzar el canal para verte. Pronto empiezas a soñar con la ciudad del cuadro, las estrellas negras y una figura demacrada vestida con ropas raídas. Una semana después te despiertas sudando. Pero no es sudor. Tu piel es como aceite, gotea de tu cuerpo y mancha la ropa de cama. Sientes la necesidad de ver el cuadro. No, de ser uno con el cuadro. Metes la mano en el lienzo, tu cuerpo se desprende de ti y se convierte en parte del cuadro. Estás ante las puertas de la ciudad, rodeado de las caras sonrientes de tus amigos de la comuna. Marie se acerca a ti, pero ahora responde a Cassilda.

-6-8 puntos. Duchamp responde con una carta medio burlona, pero admite que ha pasado demasiado tiempo desde la última vez que os visteis y acepta visitarte. Entre su llegada, empiezas a soñar con la ciudad, las estrellas negras y la figura demacrada envuelta en una vaporosa

túnica hecha jirones. Decides que ya no puedes dormir y pasas noches enteras en vela hasta que llega tu amigo. Al verte agotado, se muestra cada vez más preocupado. Le enseñas el cuadro, pero su respuesta es la indiferencia. Te dice que, como no duermes, tu mente te está jugando una mala pasada. Te hace beber un brebaje que te duerme. Cuando despiertas, Duchamp no aparece por ninguna parte. Entrás sigilosamente en la habitación con el cuadro y gritas cuando ves una nueva adición al lienzo.

- 9+ puntos. Sabiendo que eres una persona racional, Duchamp está claramente intrigado por tu historia. Decide visitarte y ayudarte a investigar estos extraños sucesos. Entre su llegada, empiezas a soñar con la ciudad, las estrellas negras y la figura demacrada envuelta en una vaporosa túnica hecha jirones. Decides que ya no puedes dormir y

pasas noches enteras en vela hasta que llega tu amigo. Al ver que estás desesperado, Duchamp revisa el cuadro, raspando la pintura con un cuchillo. Te dice que le gustaría destruirlo, tanto si está embriagado como si no, ya que está claro que tiene un efecto adverso en tu psique. Gracias a la noche, quema el cuadro y esparce las cenizas por el campo. Milagrosamente, los sueños desaparecen y las noches vuelven a ser tranquilas.





¿Entonces quieres unirme a una secta apocalíptica?

Perfil

Eres miembro de una secta siniestra empeñada en acabar con el mundo, pero es una verdadera lucha encontrar nuevos reclutas. Se le ha confiado la creación de un nuevo panfleto sobre su religión, en un esfuerzo por ganar nuevas personas para la causa. Además, hay algo en el pozo. Probablemente no valga la pena acercarse a eso.

Reglas de correspondencia

Comience con 5 puntos de Lucidez. Puedes gastar lucidez para pasar automáticamente una prueba. Al final de tu carta, tira un dado. Si la puntuación está por debajo de tu Lucidez actual, estás bien. Si es superior, reduce tus puntos finales en 3.

Crea tu personaje

Crea un personaje con caligrafía, pasión y lenguaje. Asigna las puntuaciones 1, 2 y 3.

Alternativamente, usa las opciones de personaje de *Shadow & Ink*.

Tintero

Avivamiento glorioso | Muerte dolorosa

Juegos divertidos | Pruebas aterradoras

Batas | Albornoces

Invitado | Sacrificio

Néctar divino | Té débil

Benevolente | claramente malvado

Disfrutar | Odiar

Apéndices | Tentáculos

Transformación | Lavado de cerebro

Cámaras de la Santa Casa | Bodega de Ned

Consecuencias:

-Menos de 5 puntos: Este podría ser su mayor logro hasta la fecha, el mejor escrito jamás escrito.

Entonces, ¿por qué diablos lo han convocado a la Cámara?

Probablemente para recibir algún tipo de reconocimiento por el marketing de culto. Las ligas de escoltas pronto se dan cuenta de que este puede no ser un encuentro del todo positivo. Ah, el Glorioso Líder, ellos arreglarán todo esto. Espera, ¿eso es un cuchillo? Oh, oh no. Al pozo vas.

-5-7 puntos: Puede que este no haya sido su mejor trabajo. Durante el próximo mes, la secta recibe un puñado de nuevos reclutas pero, seamos realistas, no son los mejores. Simplemente se quedan ahí parados en las reuniones, a mitad de sesión de la sesión diurna en el pub.

Incluso la criatura del pozo no quiere tocarlos y esa cosa está hecha de arrepentimiento tangible. Van y vienen como sacrificios fáciles, pero nada más. De vuelta a la mesa de dibujo.

-8-10 puntos: A veces incluso te impresionas a ti mismo. Una semana después de que tu excelente panfleto llegue a los rincones oscuros de la ciudad, recibes una avalancha de nuevos reclutas. Jóvenes, viejos,

ricos, pobres: todo funciona. Pobres idiotas. El Glorioso Líder está muy contento, tan contento que en el próximo almuerzo de culto recibirás un nombre especial. Con el tiempo el culto crece y crece. Pronto será el momento...

-11+ puntos: Ah, entonces tal vez hiciste demasiado buen trabajo. Te encuentras con reclutas hasta los codos: el valor de una manzana en unos pocos días. Esa cosa en el pozo está feliz como Larry, pero el Glorioso Líder parece perturbado. Te hablan en voz baja (nunca te han hablado a solas, esto es importante).

Resulta que esta afluencia sin precedentes de nuevos sacrificios en realidad ha acelerado el fin de los días en, oh, 500 años (contando los años bisiestos). Eso trae el fin del mundo a... las 2 de la tarde de hoy. El Líder Glorioso está sollozando, la cosa en el hoyo se retuerce.

Retrocedes y sales corriendo a la calle mientras las nubes colapsan.





Primer contacto

Perfil

Usted mantiene correspondencia con el GCV *"Patea la colmena"*, un Vehículo de Contacto General diseñado para explorar los vastos confines del espacio y buscar señales de formas de vida no documentadas. *"Patea la colmena"* es capaz de albergar muchas naves y pasajeros, y es conocido por la rapidez y minuciosidad de sus misiones de exploración.

Le escribimos para solicitar espacio de atraque en el GCV *"Patea la colmena"* como parte de su próximo vuelo de Contacto. Sin embargo, *"Patea la colmena"* es una nave

prestigiosa, y el espacio está muy solicitado.

Reglas de correspondencia

Su solicitud al GCV *"Patea la colmena"* viene acompañada de una carta de recomendación del GSV *"Disposición resplandeciente"*, un respetado conocido de *"Patea la colmena"*. Aumenta en uno la Caligrafía para esta carta.

Tintero

Nuestro amigo/GSV "*Disposición resplandeciente*"

Viaje / Campaña

Señales / Evidencia de vida inteligente

Equipo / Manipuladores anti gravedad

Sistema estelar / 16 Cygni

Comprobar / Observar

Famoso / Reconocido

Contacto / Circunstancias especiales

Agradecimiento / Gratitud

Primitivos / Civilización no implicada

Consecuencias

-Menos de 5 puntos: GCV "*Patea la colmena*" considera tu solicitud completamente fuera de lugar y te ha incluido en la lista negra para cualquier futura solicitud de atraque. Recibirás una respuesta de GSV "*Disposición resplandeciente*", al respecto.

-De 5 a 7 puntos: GCV "*Patea la colmena*" acepta a regañadientes tu solicitud, añadiéndote a su lista de espera. En los próximos veinte años se pondrán en contacto con usted para una expedición.

-De 8 a 10 puntos: GCV "*Patea la colmena*" acepta tu solicitud amablemente y te asegura que habrá sitio para ti en la próxima expedición, que partirá el año que viene. ¡La aventura le espera!

-11+ puntos: Entre tus palabras y la recomendación de GSV "*Disposición resplandeciente*", ¡a GCV "*Patea la colmena*" no se le ocurriría rechazar tu solicitud! "*Patea la colmena*" te responde inmediatamente, solicitando que se acople a ella lo antes posible y que le ayude a diseñar el plan para su próxima misión de contacto.

Quill Zaibatsu #1

.: Hacker :.

Un hacker, tiene acceso a ordenadores portátiles con varias tarjetas para burlar la seguridad y esconderse del ICE. Con una mente para la programación, tienen un buen dominio del lenguaje escrito, pero una capacidad media para componer sus pensamientos. Debido a su reputación clandestina, los Hackers tienen poca credibilidad.

\\Composición (Caligraf.): Media

\\Repertorio (Lenguaje): Bueno

\\Credibilidad (Pasión): Pobre

++ Buscar y reemplazar: Un Hacker puede tirar Repertorio en lugar de otro atributo hasta tres veces por mensaje.

.: Briefing :.

Estás redactando un mensaje para tu jefe, Yamada. Haruna Biolabs ha recibido una amenaza ese mismo día por valor de 5.000.000¥ a cambio de su silencio sobre la liberación de un agente nervioso en Osaka. La única prueba es una imagen granulada de una cámara al otro lado de la calle.

.: Archivos adjuntos disponibles :.

Soborno / chantaje
Explotar / mejorar
Escritor / periodista
Amenazar / interrogar
Información / tarjeta de datos
Cuerpos / cadáveres
Piso / apartamento
Explosivo / granada
Matón / asesino
Huida / escape

.: Resultados :.

//Menos de 6 puntos: el mensaje es entregado pero la misión no tuvo éxito. Peor aún, Haruna Biolabs paga el dinero ya que las tarjetas de datos llegaron a Makita. Estás muerto, ya sea por la mano de un asesino o por la tuya propia.

//6-9 puntos: la tarjeta de datos fue recuperada, pero hay un nuevo jugador actuando entre bastidores. Yamada te recompensa por tus servicios. Puedes elegir un activo de nivel 1 para la próxima misión.

//10 o más puntos: la tarjeta de datos fue recuperada, y el asesino fue enviado por Makita. Yamada está encantado con esta información extra y te recompensa con creces. Puedes elegir un activo de nivel 2 o dos de nivel 1 para la próxima misión.



Escenarios para Quill

Quill

- **El Vampiro** (*Trollish Delver Games*)
- **Un Soneto Desafortunado y Sensual** (*Matthew W. Schmeer*)
- **La Perdición del Mago Huesudo** (*Matthew W. Schmeer*)
- **Santificado sea tu Nombre** (*Scott Malthouse*)

Quill - Sombra y Tinta

- **El Horror en la Colina** (*Scott Malthouse*)
- **El Embrujo de la Mansión Pettygrew** (*Scott Malthouse*)
- **Ciudad sobre Lienzo** (*Scott Malthouse*)
- **¿Entonces Quieres Unirte a una Secta Apocalíptica?** (*Scott Malthouse*)

Otros

- **Primer Contacto** (*Autor desconocido*)
- **Zaibatsu #1** (*Urbaes*)