

# NEVER GOING HOME

## Hermanas

de

## sangre

Una aventura gratuita para Never Going Home de

**Jennifer Fuentes**



# **Hermanas de sangre**

**Jennifer Fuentes**

## **Informe previo de la Misión**

Hay un lugar donde enfermeras venidas de todas las naciones de las fuerzas aliadas pueden ayudar en esta guerra interminable. Un hospital de campaña alejado de las trincheras, el humo y los ruidos del frente. Se encuentra en Caen, en la capital de la Baja Normandía, y está dirigido por Elsie Inglis, una doctora escocesa que el gobierno francés contrató después de que Inglaterra la mandara a casa para que “se quedara quieta”. Aún no es un lugar conocido ni tocado por la guerra y por eso mismo el gobierno francés lo está utilizando para entrenar a estas enfermeras no solo para cuidar sino también para salvar a quien lo requiera (y pelear si es necesario).

Un grupo de estas mujeres han sido llamadas al despacho de la mismísima doctora Inglis para que les explique la misión de gran importancia que les ha sido encomendada: una Unidad ha pedido ayuda cerca del frente después de sufrir varias bajas y están tan heridos que no pueden llegar al hospital más cercano. Además, el monstruo que los atacó sigue merodeando por el lugar y, muy probablemente, los considere su próxima comida. Ellas son las únicas capaces de socorrerlos y ayudarlos.

Podrán pertrecharse antes de irse pues hay un almacén con armas (viejas y algunas rotas, donadas por las fuerzas armadas aliadas como “detalle” a las enfermeras de Caen) y la cocinera, Sharon, les dejará también lo que necesiten de utensilios y alimentos. También les será entregado una brújula, un mapa y lo necesario para la misión que les ha sido encomendada

## **Objetivo de la Misión**

Llegad hasta la zona en la que se encuentran los soldados. Cargad con los cadáveres. Curad a los heridos. Destruid al monstruo. Traedlos a todos hasta aquí.

## **El Viaje**

Está amaneciendo, es el momento de que os marchéis. El camino es largo y está lleno de peligros. Aún así, no tenéis miedo de los hombres. Sabéis defenderos y cuidaros. Tampoco vais solas. Mucho más peligrosas son todas las cosas de más allá del Velo.

Mientras camináis con el sol a vuestra espalda, día tras día, intentais no encontraros con ningún militar. Vuestras experiencias con ellos han sido agrídulces por no decir algo peor.

¿Qué os ocurrió? Así, de desconocidas pasáis a compañeras y, en vuestro interior, todas os preguntáis si será cierto todo lo que dicen sobre el viento que te susurra en las trincheras y si seréis capaces de resistirlos?”.

Cada una de las enfermeras deberá responder a esas preguntas y las respuestas servirán como herramientas para que los monstruos y los susurros las atraigan.

**Requisito:** (nº de jugadores -1) cartas deben ser corazones

**Fallo:** las enfermeras no han logrado crear un vínculo suficiente para conformar una Unidad y, por tanto, no podrán realizar Desafíos.

### **Incidentes**

**Luces en la noche:** aunque la Unidad haya intentado alejarse de las carreteras y de las zonas de conflicto, será inevitable que se encuentren con un grupo de soldados ingleses que vuelven en coche de permiso cuando las enfermeras se encuentren cerca de las trincheras.

Sin embargo, podrían intentar esconderse antes de que las vean con un Desafío de Sigilo VO: 4. En el caso de que estos soldados logren verlas, se pararán a su lado. Primero, dirán que no deberían ir solas de noche, menos aún en una zona tan próxima a la guerra como esa y mientras uno de los soldados, probablemente aún borracho o con resaca, hará algún comentario fuera de tono que, probablemente, no siente bien a la Unidad. Dependiendo de lo que ocurra —si se toma un camino diplomático o, al contrario, violento—, las enfermeras seguirán su camino andando o en el coche de los soldados (con o sin ellos).

A partir de este momento, la Unidad comenzará a escuchar susurros que las retrotraen a momentos pasados, a veces felices, otras terroríficos. De vez en cuando una voz profunda les insta a seguir, a ser dignas, mucho más capaces que los soldados borrachos de las trincheras o los desertores. Este será uno de los momentos en los que podrás usar todo ese trasfondo y elementos que han descrito en el viaje.

**¡Al abordaje!**: (este Incidente solo sucede si la Unidad va en coche) ya está amaneciendo cuando os encontráis con un obstáculo en el camino. Parece que el mal tiempo de los últimos días ha hecho caer algunos árboles en la carretera y es intransitable. VO: 2 en Investigación para que se den cuenta de que acaban de caer en una emboscada y prepararse antes de que aparezcan los Gremlins de trinchera (x6) de entre la vegetación para intentar hacerse con el coche y todo lo que tengan.

Cuando consigan hacerlos huir —ya sea hablando con ellos o atacándolos y matando por lo menos a dos— tendrán que conseguir Desafío de Mecánica VO: 4 para darse cuenta de todas las averías que han causado los pequeños monstruos y arreglarlas. Si no lo consiguieran, el coche no arrancará y si lo fuerzan, el motor empezará a echar un humo negro y denso. Este encuentro sucede vayan o no los soldados en el coche.

Algo les susurra en el oído... *“Pronto os pondré a prueba”*.

**Las cenizas de la hoguera**: (este Incidente solo sucede si la Unidad va a pie) un par de días después del encuentro con los soldados, llegan a un claro del bosque para descansar, pero nada más lejos de la realidad puesto que lo que se encuentran son los restos de una gran hoguera apagada y, alrededor de esta, una docena de cadáveres, tanto de hombres como de mujeres. Algunos están desmembrados y otros a medio comer, con las vísceras y el barro cubriéndolos. Hay muy poca sangre.

Si realizan un Desafío de Investigación con VO: 5 al acercarse a los cadáveres, recordarán que, en una “clase” sobre enemigos sobrenaturales a la que asistieron en el hospital, hablaron sobre unas mujeres de gran belleza que bebían la sangre de sus víctimas hasta que no quedaba una sola gota en sus cuerpos. Aún no se han repuesto de esta dantesca imagen (y de la información que entre todas han puesto en común si consiguen el desafío) cuando escuchan, muy cerca, el aullido de un **devoracadáveres**.

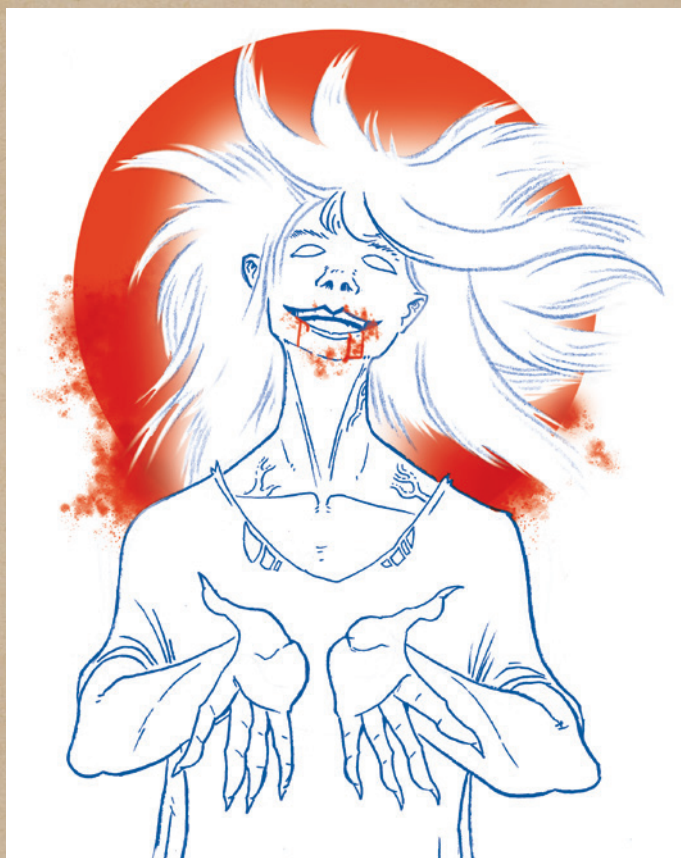
Este recurso sirve para conseguir que los jugadores no se atasquen y sigan en movimiento, al mismo tiempo que los pone en tensión y sienten el peligro de aquello que llega de más allá del Velo.

Algo les susurra en el oído... *“Pronto os pondré a prueba”*.

**Un lugar donde descansar:** cuando al fin llegan junto a los soldados heridos que venían buscando, observan algo muy extraño. Una hoguera muy similar a la de **Las cenizas de la hoguera**, un hornillo, una tetera, comida en el fuego y, junto a ellos, **3 Sirenas placenteras**. Los gritos y sollozos de mujer que se escuchaban por todo el bosque, desaparecen.

Parece que todos están bien, descansados y felices en un remanso de paz, con ciertos lujos que les recuerdan a sus hogares. De los seis que componían la Unidad, ya solo quedan cuatro. En un lado del claro, alejados de la gran hoguera, se encuentran los cadáveres de los dos soldados muertos tapados con una manta.

Los demás se encuentran bajo los cuidados de dos jóvenes enfermeras con un uniforme antiguo de la Cruz Roja y un hombre que parece ser el cocinero (los tres son **Sirenas placenteras**). Sin embargo, hay algo que no encaja en todo eso. Es una sensación



de tranquilidad y calma que parece invadirlas, eliminando el miedo y la ansiedad con la que viven desde mucho antes del inicio de esta guerra. No obstante, sigue habiendo algo, un tintineo en el fondo de sus mentes, que las obliga a estar alerta. La paz que las embarga es demasiado potente y repentina como para ser natural.

Conforme entren en el claro, y tanto los soldados como los seres sobrenaturales perciban la presencia de la Unidad, las enfermeras podrán observar que, entre un parpadeo y otro, como si lo anterior hubiera sido solo un sueño o fruto de su imaginación, al menos dos **Sirenas** se transforman para satisfacer los gustos de las enfermeras. Si son hombres, mujeres, tienen unos rasgos u otros, dependerá de la orientación sexual de los PJ. Las **sirenas** no se interpondrán y las dejarán marchar si así lo desean aunque serán muy persuasivas.

**Vosotras sí sois dignas:** Si consiguen recoger a la Unidad herida, la **Vathek** que las ha estado vigilando desde que se encontraron con los soldados de permiso aparecerá junto a ellas en el claro, subido a una **Mulababosa**.

*“Os he estado vigilando desde hace algún tiempo... Y vosotras sí que sois dignas, no como estos soldaduchos corruptos y nublados por el placer y el poder”.*

La única forma de salir con vida de ahí será venciendo a la **Vathek**.

### **Condecoración**

Todas las supervivientes cogen 1 carta si consiguen llevar a los heridos y, además, la Unidad recibirá una carta más por cada tipo de ser de más allá del Velo y otra más si ha cargado con los cadáveres de los soldados muertos.