



## Partidas ShadowCon2024

**Nota:** Las herramientas de seguridad en una partida de rol son como los extintores en un espacio público. Es probable que no los uses, pero si te hacen falta agradecerás que estén presentes. Desde la organización dejamos libertad a las personas que dirigen en el uso de unas u otras herramientas, según sus preferencias.

Pero fijamos la presencia de al menos una, **la puerta abierta**. Puedes levantarte y marcharte de una partida sin más explicaciones. Si necesitas apoyo, busca a cualquier persona de la organización. Cuentas con nuestro respaldo.

---

### Turno 1 - Viernes 12 de abril – De 16.30h a 20.30h

**Título:** Asuntos familiares

**Juego:** Esoterroristas

**Dirige:** Javier Pérez

**Sinopsis:** El asesinato en extrañas y escalofrantes circunstancias de Alona Webb, una famosa escritora de Best-Sellers de novela romántica, hace destapar todas las alarmas en la Ordo Veritatis. Os envían para investigar el caso, bajo la tapadera de un grupo especializado del FBI. El asesinato ritual que sufrió, y las características de la escena del crimen, no deja lugar a dudas de que ha sido obra de una célula esoterrorista, pero no hay rastro de su actividad y no hay antecedentes previos que faciliten la investigación. ¿Serán capaces de detener la amenaza?

**Indicaciones:** Terror, violencia.

**Herramientas de seguridad:** A convenir con el grupo. Domingo 14 de abril – De 16.00h a 20.00h

**Número de plazas:** 4

**Título:** Cuando me rocen tus dedos muertos

**Juego:** Raven

**Dirige:** Daniel P. Espinosa.

**Sinopsis:** Hoy es un día de celebración para la familia Corvus, pues habéis salvado de una maldición mortal a una persona muy querida. Por supuesto, ella no sabe que esa maldición la habían provocado vuestros propios actos, porque lo importante es que está viva y sus manos vuelven a acariciar las vuestras. Pero vuestra propia maldición, la maldición Corvus, siempre acecha. Por eso, cuando esa persona tan querida desaparece esa noche en vuestra mansión, sabéis que, de nuevo, la niebla os llama.

**Indicaciones:** Terror gótico

**Herramientas de seguridad:** Líneas y Velos. Tarjeta X.

**Número de plazas:** 2-4

**Título:** Eficiencia bajo presión.

**Juego:** Cthulhu D100.

**Dirigen:** Isaac Rizzibukki y Arturo Losada

**Indicaciones:** Terror, estrés, claustrofobia.

**Sinopsis:** Estáis en el fondo del mundo, 450 metros por debajo de la superficie. Alrededor no hay más que frío y oscuridad. La presión está por encima de los cuarenta kilos por centímetro cuadrado. Es un lugar letal. Estáis a bordo del RSV Wallaby, un prototipo de sumergible de investigación en su viaje inaugural. Seguro que va genial.

**Herramientas de seguridad:** Líneas y Velos. Tarjeta X.

**Número de plazas:** 5-8

**Título:** El destino de la princesa

**Juego:** El Rey del Invierno

**Dirige:** Xavi Tillinghast

**Sinopsis:** Una princesa del Clan de Lothian llega a los dominios de lord Corbin ap Teudrig huyendo de la amenaza de un matrimonio forzado en Gales. Ha logrado partir con la excusa de conseguir una reliquia pagana con la que agasajar a uno de los adversarios galeses de su padre, con quién pretenden casarla. En Caer Gwent obtendrá ayuda para su misión personal, que se convertirá en algo más: la lucha contra fuerzas oscuras que acechan su nuevo hogar.

**Indicaciones:** Violencia, terror sobrenatural, dilemas morales, gula, erotismo

**Medidas de seguridad:** Charla previa para marcar límites y velos. Alzar la mano como Tarjeta X.

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** El fantasma del Magnus Pantheon

**Juego:** Trickerion (Sistema Estirpe)

**Dirige:** David Martín 'RoleroViejo'

**Sinopsis:** Nueve compañías de magos jóvenes han sido elegidas para competir en el I Certamen para Talentos Emergentes de Magoria. La vencedora conseguirá un gran premio y el respeto del público más exigente: el del Gran Teatro de Magoria. Pero cuando las luces se vuelven misteriosas, el Gran Teatro enmudece cuando la venganza de un antiguo fantasma cae sobre el escenario.

**Indicaciones:** Espíritus, violencia (lucha)

**Herramientas de seguridad:** Líneas y velos. Tarjeta X

**Número de plazas:** 2-4

**Título:** Inmersión en el storytelling

**Juego:** Enemigos íntimos y otros

**Dirigen:** Rodrigo Inza y Carlos Seppuku

**Sinopsis:** Jugaremos una o más partidas a juegos del tipo storytelling, la primera partida será a Enemigos Íntimos. También podrás probar juegos como Al Mismo Tiempo, Lo Que Dejamos en Nuestro Hogar, El Manantial de las Musas... Si te gusta la narración compartida, contar historias o simplemente quieres probar ¡apúntate!

**Herramientas de seguridad:** Líneas y velos. Tarjeta X.

**Número de plazas:** 2-6

**Título:** Orgullo, Prejuicio y Ciempiés

**Juego:** Household

**Dirige:** Pedro Baringo

**Sinopsis:** Este juego se desarrolla en un mundo que recuerda a los primeros años del siglo XIX, en el que cada habitación de la casa constituye una nación propia que puedes explorar. Los jugadores de Household asumen el papel de littlings, pequeños seres del folclore europeo (hadas, boggarts, sprites y slaugh). Juntos, estos littlings vivirán pequeñas grandes aventuras.

En esta aventura investigaréis el robo de ganado de ratones en un pequeño pueblo cerca de las Grandes Escaleras para evitar un conflicto diplomático, os adentraréis en las entrañas de la Casa y quizá ayudéis a que florezca el amor entre un par de littlings.

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X, Líneas y Velos..

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** La Carta de van Helsing

**Juego:** Agentes de la Noche

**Dirige:** IBeN

**Sinopsis:** Los expertos agentes se hacen con un documento que les desvela un secreto enterrado desde hace más de cien años, al mismo tiempo criaturas nocturnas intentarán acabar con ellos sin descanso.

**Indicaciones:** Acción con misterio y podría derivar al terror en función de la mesa.

**Herramientas de seguridad:** A convenir con el grupo. Mínimo, puerta abierta

**Número de plazas:** 4-5

**Título:** Unas merecidas vacaciones

**Juego:** La Llamada de Cthulhu

**Dirige:** Joan Segovia

**Sinopsis:** Un grupo de amigos de la universidad complutense de Madrid se encontraba emocionado y ansioso mientras iniciaban su viaje en coche hacia un fin de semana de acampada en un entorno natural espectacular. La emoción llenaba el interior del vehículo mientras cruzaban un frondoso bosque al oeste de Córdoba. La promesa de aventura, la belleza de la naturaleza y la perspectiva de pasar tiempo juntos, lejos del estrés académico, creaban un ambiente de anticipación y entusiasmo en este viaje que se anunciaba como una experiencia inolvidable. El bosque se extendía ante ellos, con sus secretos y misterios, y poco esperaban que las cosas se fueran a torcer tanto.

**Indicaciones:** Violencia, sangre.

**Herramientas de seguridad:** Líneas y velos.

**Número de plazas:** 3-5

**Título:** Un trabajo sencillo

**Juego:** Dama de Corazones (El jardín de las amantes)

**Dirige:** Sayuri.

**Sinopsis:** Sois profesionales. Los mejores ladrones de guante blanco que el dinero puede comprar. Y además sois pareja. Engañáis, manipuláis y mentís a quien haga falta para completar vuestro trabajo. Pero, ¿vuestra relación es real o está infectada con las mentiras que tejéis a vuestro alrededor? La pasión parece haberse esfumado y este trabajo, que debería haber sido uno más, ha hecho que todo explote. Todos esos problemas, largo tiempo ocultos, van a aflorar y debéis afrontarlos. ¿Os enfrentaréis a vuestros verdaderos sentimientos u os creeréis las mentiras que continuamente os contáis? ¿Qué es más importante para vosotros, vuestra pareja o el trabajo?

**Indicaciones:** Relaciones tóxicas, mentiras, manipulación emocional, violencia.

**Herramientas de seguridad:** Líneas y velos, tarjeta X, semáforo.

**Número de plazas:** 2

**Título:** La Ciudadela Perdida del Minotauro Escarlata

**Juego:** Shadowdark RPG (D&D OSR)

**Dirigen:** Aritz Cirbián

**Sinopsis:** Hace mucho tiempo, un poderoso enclave de guerreros habitaba en la Ciudadela Perdida. Adoraban dioses-Toro en sangrientos rituales que transformaron a su líder en el Minotauro Escarlata. Una noche de caos y destrucción, este avatar inmortal de pura furia diezmó a los guerreros. Algunos de estos hombres-bestia escaparon por pasillos ocultos, y se escondieron, atrapados por un miedo sobrenatural al exterior. Ahora es vuestra oportunidad para terminar con este antiguo mal y haceros con los tesoros que la Ciudadela oculta.

**Indicaciones:** Contenido oscuro, macabro y gore.

**Herramientas de seguridad:** Líneas y velos. Pausa un momento.

**Número de plazas:** 3-6

**Título:** El canto de la Dama de Shalott.

**Juego:** El Rey del Invierno

**Dirige:** Tomás Sendarrubias

**Sinopsis:** En las cercanías de Camelot se encuentra la vieja fortaleza de Caer Shalott, desde donde hace décadas, la joven Ylaine observó a Lanzarote desde una ventana y murió... Pero una maldición pesaba sobre Ylaine y la Reina del Aire y las Tinieblas puede torturar incluso a los más inocentes... (La partida se basa en el poema "The Lady of Shalott", de Lord Alfred Tennyson).

**Indicaciones:** Partida adulta

**Herramientas de seguridad:** A convenir con la mesa. Mínimo, puerta abierta

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** La maldición del Peñón del Diablo

**Juego:** Cthulhu D100

**Dirige:** Víctor Perlas Ensangrentadas

**Sinopsis:** Tomas Hardy no ha encendido el faro esta noche. El alcalde ha intentado contactar con él, pero no da señales de vida, así que os ha encomendado la misión de comprobar el estado de Hardy y encender el faro a toda costa... seréis capaces de hacerlo.

**Indicaciones:** Temas lovecraftianos. Investigación con toques de horror.

**Herramientas de seguridad:** Lista de consentimiento.

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** Compañeros de viaje

**Juego:** La llamada de Cthulhu - La piel de toro 1978

**Dirige:** Mar Calpena

**Sinopsis:** 1977. El sindicalista Emiliano Reyes ha desaparecido después de haber sido detenido por la brigada político-social. Al mismo tiempo, también lo ha hecho el comisario Barbosa, uno de los torturadores más despiadados de la comisaría de Vía Laietana, en Barcelona. Los PJs son militantes de izquierdas en la clandestinidad y deberán descubrir qué siniestra realidad se esconde detrás de ambas desapariciones, y, quizás, tomar alguna decisión difícil.

**Indicaciones:** Tortura, violencia política, y dictadura.

Es un primer testeo de la aventura para el libro, aún provisional, así que se agradece la paciencia y el feedback :-)

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X

**Número de plazas:** 3-5

**Título:** Duncan Manor

**Juego:** La llamada de Cthulhu

**Dirige:** Andrés Ramos

**Sinopsis:** Una extraña herencia y una mansión con un pasado curioso, a la vez que tenebroso...

**Indicaciones:** Partida adulta. Terror clásico, sin elementos de los Mitos.

**Herramientas de seguridad:** Puerta abierta

**Número de plazas:** 4-5

**Título:** Desde Rusia con dolor

**Juego:** Broken Compass

**Dirige:** Ángel Vela

**Sinopsis:** *"Allá donde se fundó Rusia, que el Don cubra con sus lágrimas mi lugar de reposo eterno." Muy bonito epitafio, Dmitri Donskoi, pero otra vez piensa a futuro y no pidas que te entierren donde en medio milenio después habrá un gulag. Ya va a ser complicado desentrañar todos los acertijos y enfrenar todas las trampas que separan a mi nada honorable grupo de tu tesoro obtenido de dirigir el Ducado de Moscú y darle una patada en el culo a la Horda Dorada. No hacía falta tener encima de nosotros a ese bastardo de Reznov, comisario de la URSS, y tener que huir de su puñetera cárcel con tu tesoro a cuestas. La próxima vez le haré caso a mi babuska en vez de a la rata de biblioteca de George. No se me perdía nada en Rusia.*

Lilly Stróganov - 13/10/1990

Desde Rusia con Dolor es una aventura para Broken Compass en la que los jugadores intentarán saquear el tesoro de un héroe mítico ruso, adentrándose en su olvidada tumba ubicada en un temible gulag soviético. Al más puro estilo Uncharted o Tomb Raider, los héroes deberán resolver acertijos, esquivar peligrosas trampas y enfrenar a terribles guardias para poder escapar de Rusia con su botín.

**Indicaciones:** Por su violencia y lenguaje, se recomienda para mayores de 13 años.

**Herramientas de seguridad:** Se preguntará por Líneas y Velos comienzo de la sesión y se habilitará la Tarjeta X durante esta.

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** "Brúðlaup (La boda)"

**Juego:** Aen (ambientación épica nórdico-celta de coautoría propia con sistema GUMSHOE Quickshock)

**Dirige:** Leticia Profa de Química

**Sinopsis:** Hoy es un día de celebración en Fūra. Hælg "Góðrur" Fjølndóttir ("La Afortunada"), hija del Hersir, contrae matrimonio con Sveinn "Þrírhnefi" ("Trespñños"), un aguerrido karl del clan. Hace varias décadas, la designación de Fjølndir "Járnvili" Haraldsson ("Voluntadférrea") como líder del Clan del Alce, a modo de reconocimiento por sus grandes hazañas, sacudió los cimientos de la estabilidad social y política del asentamiento. Un infeliz acontecimiento que queda ya lejano en la memoria de sus gentes, especialmente a partir de hoy, día en que Hælg, unigénita de Fjølndir, se encontrará en disposición de heredar el título de Hersir. No hay, por tanto, lugar para nada que no sea festejar junto al calor de la hoguera del langhús, degustar tu tierno y sabroso asado o brindar con tu cuerno repleto de hidromiel, góðr vinr\*. Hoy es un día de celebración en Fūra. Hoy nos vamos de boda.

*\*góðr vinr significa "buen amigo".*

**Indicaciones:** Muerte, cainismo y traición (no entre PJ). Decisiones morales duras

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X, Líneas y velos.

**Número de plazas:** 4

**Título:** El legado

**Juego:** Portal

**Dirige:** Albert Estrada

**Sinopsis:** Hell's Corner es una peligrosa barriada de una ficticia metrópolis estadounidense de la actualidad. Miseria, prostitución, un departamento de policía corrupto e incompetente, guerras de bandas, una nueva droga conocida como "Hielo Negro" y hasta su propio asesino en serie hacen de este rincón del mundo un lugar de pesadilla. Vosotros sois sólo personas normales. Algunos habéis luchado a destajo por rehabilitar el barrio... otros bastante tenéis con preocuparos por sobrevivir. Algunos sois virtuosos; otros pecadores... pero a todos os unirá la tragedia y os embarcaréis en una oscura investigación criminal que se convertirá en algo personal.

**Indicaciones:** Religión, Violencia, Sexo, Drogas, Asesinatos, Crímenes, Hospitales, Abusos sexuales (sólo sobre PNJ) y todo lo que os imaginéis en un entorno así. Posibilidad de traiciones y Player vs Player. 100% libre de arácnidos y payasos.

**Herramientas de seguridad:** Tarjetas X ! O (Semáforo); Puerta abierta.

**Número de plazas:** 2-5

**Título:** Los últimos del Sáhara

**Juego:** Kult, con ambientación lovecraftiana

**Dirige:** Juan Vera

**Sinopsis:** Febrero de 1976. España ha abandonado el Sáhara Occidental, ahora controlado por Marruecos y en conflicto con el Frente Polisario. Los personajes forman parte de un comando de la Legión encargado de una misión encubierta para localizar, rescatar y sacar de territorio marroquí a un teniente, lo que quede de su escuadrón y a varios civiles.

**Herramientas de seguridad:** Puerta abierta

**Número de plazas:** 3

---

## Turno 2 – Sábado 13 de abril – De 10.00 a 14.00h

**Título:** Quien roba a un ladrón

**Juego:** Eterno Azul

**Dirige:** Nacho G. Máster

**Sinopsis:** El tipo se lo merece. Y sisar algo en las narices de un príncipe de los ladrones tiene su encanto... además, se trata solo de entrar, localizar el objeto y salir. Va a ser el trabajo más sencillo de vuestra vida.

**Indicaciones:** Personajes pregenerados, violencia.

**Herramientas de seguridad:** A convenir con el grupo. Mínimo, puerta abierta

**Número de plazas:** 4

**Título:** Misión: Somos Estirpe

**Juego:** Estirpe de Dunwich

**Dirige:** Xavi Tillinghast

**Sinopsis:** Estados Unidos, abril de 2024. Lo de asaltar furgones presidiarios siempre había sido algo propio de las películas; quizás había un asalto al año, dos a lo sumo. Pero llevamos diez en el norte de Massachusetts desde diciembre. Y con esas marcas de golpes en los laterales... en los laterales blindados. ¿Has visto las fotos? Si fueran los cangrejos o algo así lo harían con su tecnología rara, esto es fuerza bruta. Esto es un caso para nuestros agentes paranormales. Espero que sus superpoderes no la fastidien aún más.

**Indicaciones:** Violencia, vocabulario soez, mutilaciones.

**Medidas de seguridad:** Charla previa para marcar límites y velos. Alzar la mano como Tarjeta X.

**Número de plazas:** 2-4

**Título:** La cala de Bertram

**Juego:** Root

**Dirige:** Sayuri.

**Sinopsis:** La cala de Bertram es un pueblo a las orillas del Gran Lago y un gran centro logístico para el Marquesado Gatuno, que lo dirige desde hace varios años. Pero la población está harta de deberles obediencia, y los piratas rebeldes de la Alianza del Bosque atacan los convois del Marquesado constantemente. La situación es tensa y pillan a nuestros vagabundos de sorpresa, ¿qué harán?

**Indicaciones:** Violencia, crueldad.

**Herramientas de seguridad:** Líneas y velos, tarjeta X, semáforo.

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** El sótano del rey rata

**Juego:** D&D5e

**Dirige:** David Fernández

**Sinopsis:** Los héroes comienzan la aventura cenando en una taberna. Cuando el chaval de la taberna es arrastrado por unas ratas de gran tamaño, los Héroes entran en acción para recuperarlo.

**Indicaciones:** Ratas.

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X.

**Número de plazas:** 3-5

**Título:** Raíces y brotes

**Juego:** D&D en Voirlan

**Dirige:** Pau Ferrón

**Sinopsis:** Un antigua mansión élfica debe renacer y los aventureros han recibido el encargo de conseguirlo. Por llave solamente les han entregado una bolsa llena de colmillos de animales.

**Indicaciones:** Violencia. Muerte.

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X.

**Número de plazas:** 2-5

**Título:** Hijos del Jade

**Juego:** Oriental Sites

**Dirige:** Irene

**Sinopsis:** Ya han empezado los preparativos para la festividad de las almas en Kodama, para guiar a los espíritus y puedan trascender. Sin embargo el emperador ha recibido avisos de algún tipo de incidente.

**Indicaciones:** Empieza a las 12h. Partida breve, menos de dos horas.

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X.

**Número de plazas:** 2-4

---

## Turno 3 – Sábado 13 de abril – De 16.00h a 20.30h

**Título:** Crisis en Tebeos Infinitos

**Juego:** The Troubleshooters

**Dirige:** Arturo Losada, Jose Calvo (Calmujo), Leticia ProfaDeQuímica, Santi Alcaide, Zhanir

**Sinopsis:** Mundos morirán, mundos vivirán y la ensalada de ideas que te proponemos aquí es demasiado loca para que entre en una sinopsis. Digamos que la nefanda organización Octopus tiene un plan y para detenerles no será suficiente con los personajes de un único tebeo. ¿Te animas a buscarte líos?

**Indicaciones:** Aventuras de tebeo. Acción, estrés y posiblemente chistes malos. Partida en cinco mesas simultáneas.

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X, puerta abierta.

**Número de plazas:** 23

**Título:** El diario de Jonathan - 1896

**Juego:** GUMHSOE - Modificado

**Dirige:** Pablo Luján

**Sinopsis:** Nuestros pjs han sido invitados a una subasta en el club de cricket para llevarse un diario de un tal Jonathan Harker. A los pjs les sonará el hombre ya que fue el encargado de traer a aquel noble de Europa a Londres. Lo que sucedió después nunca quedó claro pero se habló de asesinatos y culminó con la expulsión del conde del país en extrañas circunstancias según recogieron algunos periódicos.

**Indicaciones:** Partida adulta

**Herramientas de seguridad:** A convenir con la mesa. Mínimo, puerta abierta

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** El secreto de la Atlántida

**Juego:** The Troubleshooters

**Dirige:** Rodrigo Inza

**Sinopsis:** Un grupo de adolescentes veranea en Minas de Riotinto cuando aparecen unos extranjeros en el pueblo que extraen algo de la mina del pueblo. 20 años después son reclutados para evitar que el secreto de la Atlántida caiga en las manos equivocadas y así salvaguardar el futuro de la humanidad.

**Indicaciones:** Aventura de corte pulp y aventurero.

**Herramientas de seguridad:** Líneas y Velos. Tarjeta X.

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** The Dracula Vector

**Juego:** Agentes de la Noche

**Dirige:** Javier Pérez

**Sinopsis:** Durante unas semanas, los agentes han estado persiguiendo a un vampiro en Londres. Tiene como apodo "Drácula". Los agentes no tienen ni idea de cuáles son sus planes, pero están seguros de que está tratando de ganar poder en el Gobierno Británico. Tenéis al condenado huyendo, ya habéis prendido fuego a tres de sus ataúdes secretos, y ahora os estáis acercando al cuarto. El Ataúd nº 4 está en un almacén abandonado en Hendon, al norte de Londres.

**Indicaciones:** Acción, misterio, historia de espías. Apta para iniciarse.

**Herramientas de seguridad:** A convenir con el grupo. Mínimo, puerta abierta

**Número de plazas:** 4

**Título:** A oscuras

**Juego:** La Llamada de Cthulhu

**Dirige:** Joan Segovia

**Sinopsis:** En una noche tormentosa, el supuesto asesino en serie Ryan Sullivan es perseguido por la policía bajo la lluvia. En un intento desesperado por escapar, se cuelga de la antena de un edificio con tan mala suerte que es alcanzado por un relámpago, muriendo en el acto. Por culpa de la tormenta que cae sobre la ciudad y en pos de preservar el cadáver del criminal para el caso, el cuerpo es enviado al lugar más cercano donde se puede realizar su autopsia, la funeraria Carpenter. La tormenta arrecia y parece que la noche va a ser larga.

**Indicaciones:** Violencia, sangre.

**Herramientas de seguridad:** Líneas y velos.

**Número de plazas:** 3-5

**Título:** La fortuna de Morello

**Juego:** Swords of the Serpentine

**Dirige:** Pedro Baringo

**Sinopsis:** Eversink es una ciudad llena de oportunidades... y de gente con las bolsas bien llenas de monedas. Sois una banda de amantes de lo ajeno y hoy podríais dar el golpe de vuestra vida. Os ha llegado información de que cierta familia de nobles ha descubierto el diario y los planos que podrían revelar dónde se encuentra la fortuna que escondió Silvestro "il Pazzo" Morello hace más de un siglo, para dar una lección a sus descendientes. Primer paso, colarse en la mansión de los Scapuzzi para conseguir los planos. Segundo paso, encontrar el escondite del dinero. Tercer paso, disfrutar de la jubilación.

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X, Líneas y Velos.

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** Los héroes de Evercold

**Juego:** D&D 5

**Dirige:** Carles Hernández-Ferrer.

**Sinopsis:** La villa de Evercold vive una pacífica y próspera era. Hace ciento y veintidós años que se libró la última gran batalla contra la tiranía del Conde-duque de Darckcorner. En nombre de los héroes que trajeron esa paz, los ciudadanos de Evercold celebran el fin de año entre familiares y amigos mientras alaban la vida y la alegría. A una treintena de finales de año, leves terremotos han impactado a la villa de Evercold. A medida que pasan los días, los temblores son más intensos y pareciera que provienen de Argamuth, dónde terminó la batalla contra Dackcorner. ¿Qué es lo que provoca esos temblores? ¿Termina la era de paz y prosperidad de Evercold?

**Herramientas de seguridad:** Puerta abierta.

**Número de plazas:** 3-5

**Título:** Y siento tu amor en tu distante muerte

**Juego:** Raven

**Dirige:** Daniel P. Espinosa.

**Sinopsis:** En las habitaciones de la mansión aparecen cuadros antiguos, los muebles cambian de sitio y todo adquiere un aspecto viejo. Una mujer desconocida recorre sus pasillos, y la servidumbre la saluda como a su señora. Se fija entonces en vuestra presencia y, extrañada y autoritaria, os pregunta qué hacéis en su mansión.

**Indicaciones:** Terror gótico

**Herramientas de seguridad:** Líneas y Velos. Tarjeta X.

**Número de plazas:** 2-4



**Título:** Asesino

**Juego:** Esoterroristas

**Dirige:** Víctor Perlas Ensangrentadas

**Sinopsis:** Los agentes que vigilaban a un sospechoso Esoterrorista apodado como "Asesino", han desaparecido y ahora un segundo grupo de agentes han sido activados. Éstos deben ocupar su lugar y descubrir qué ha pasado y avanzar en la investigación. ¿Quién no quiere una buena pelea contra un Esoterrorista?

**Indicaciones:** Partida adulta. Escenas duras y muchos tiros.

**Herramientas de seguridad:** Lista de consentimiento.

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** Código Amarillo

**Juego:** El Rey de Amarillo: Las Guerras

**Dirige:** Dr. Frikestein

**Sinopsis:** En una guerra sin cuartel la invasión de Carcosa parece inevitable. Sin embargo, en un último asalto desesperado, un grupo de combatientes consigue atravesar las líneas enemigas para adentrarse en el búnker del Alto mando del Rey Amarillo. En su interior se encuentra el código que puede poner fin definitivamente al conflicto.

**Indicaciones:** Violencia. Terror.

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X.

**Número de plazas:** 3-5

**Título:** Los mensajeros de Sablewood

**Juego:** Daggerheart

**Dirige:** Luis Coll

**Sinopsis:** El rey Emeris ha pedido a su mano derecha de la corte que entregue un importante paquete al pueblo de Hush, concretamente a la arcanista del pueblo. Hush se encuentra en el corazón del bosque de Sablewood, famosos por sus animales híbridos y sus paisajes frondosos y mágicos. Será un camino peligroso y lleno de aventuras. El destino del rey Emeris y de todos los habitantes del reino estará en vuestras manos.

**Indicaciones:** Violencia relacionada con la fantasía épica. Descripción de muerte de personajes.

La partida formará parte del testeo de la beta de este juego, editado por Darrington Press.

Habrá pregenerados, pero puedes traerte tu PJ hecho de casa si quieres. Partida en castellano, hojas de PJ en inglés.

**Número de plazas:** 3-5

**Título:** Ecos de alma

**Juego:** Raven

**Dirige:** Jesús Dorado

**Sinopsis:** Vuestra hermana Anabelle ha fallecido y sin embargo permanece en un limbo. ¿Qué misterios rodean su muerte y que secretos guardáis los miembros de su familia?

**Indicaciones:** Terror corporal, terror psicológico

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X, Líneas y velos a convenir por la mesa.

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** The revenge of zhinobi

**Juego:** Ninja Z

**Dirige:** Roberto Alhambra, Jose Masaga, Óscar Iglesias

**Sinopsis:** Un comando ninja debe evitar el fin del mundo.

**Indicaciones:** NinjaZ es un juego donde no hay aventura de antemano, sino que se genera en la propia mesa de juego. Partida hasta en tres mesas simultáneas.

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X, Líneas y velos.

**Número de plazas:** 3-9

**Título:** Desde los entresijos

**Juego:** Fear Itself

**Dirige:** Albert Estrada

**Sinopsis:** Sois miembros del departamento de bomberos de una depauperada metrópolis norteamericana de la actualidad. Eso significa que estáis habituados a enfrentaros al peligro y a mantener la sangre fría incluso cuando las llamas bailan a vuestro alrededor. Siento deciros que no en esta ocasión... En esta ocasión la amenaza a la que deberéis hacer frente es algo contra lo que nadie puede prepararse, algo que escapa a la comprensión humana... y os va a doler.

**Indicaciones:** Terror macabro, Terror psicológico, Body horror, Locura, Suicidio, Drogas, Violencia, Crímenes, Incendios (¡evidentemente!), Esoterror y cosas chungas y pesadillescas. Nunca ha sido testada. Puede contener trazas de arañas y payasos.

**Herramientas de seguridad:** Tarjetas X ! O (Semáforo); Puerta abierta.

**Número de plazas:** 3-5

**Título:** Mentiras eternas: el one-shot

**Juego:** El rastro de Cthulhu

**Dirige:** Álvaro Loman

**Sinopsis:** Una droga llamada Néctar está destruyendo el entramado social de Savannah. ¿Podrán los jugadores descubrir de dónde sale y por qué provoca esta lujuria perniciososa? - Esta aventura trata de condensar la experiencia de jugar la megacampaña Mentiras eternas en solo 3-4 horas. ¿Te atreverás?

**Indicaciones:** No es necesaria experiencia previa. Los spoilers de la campaña están limitados al primer acto.

**Herramientas de seguridad:** Mando a distancia.

**Número de plazas:** 3-5

---

## Turno 4 – Domingo 14 de abril – De 10.00h a 14.00h

**Título:** TMNT, Breaking News

**Juego:** Shonen

**Dirige:** Carlos Seppuku

**Sinopsis:** ¿Sientes una extraña fascinación por las Tortugas Ninja? (Bueno con que te gusten un poquito nos vale) Pues prepárate para una emocionante aventura llena de acción, misterio y peligro en las bulliciosas calles de Nueva York. Encarna a tu tortuga ninja preferida, enfréntate a una amenaza que pondrá a prueba tu valentía como nunca antes y no olvides gritar ¡¡¡Cowabunga!!!

**Indicaciones:** La aventura tiene un tono desenfadado como el de la serie de TV y contiene algunos componentes colaborativos.

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X. Líneas y velos al principio de la partida.

**Número de plazas:** 4

**Título:** Fabulous!

**Juego:** The Troubleshooters

**Dirige:** Pedro Baringo

**Sinopsis:** Agosto de 1965, Londres. En el momento álgido de los Swinging Sixties el grupo Fabulous Fantastic está arrasando en el mundo musical y van a dar un concierto en la ciudad. Una periodista os ha contactado para que la ayudéis a desentrañar un misterio que ha descubierto. ¡Troubleshooters! ¿Estáis preparados para desentrañar esta trama musical?

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X, Líneas y Velos.

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** Camarada, ¿dónde está mi barco?

**Juego:** Eterno Azul

**Dirige:** Nacho G. Máster

**Síntesis:** ¿Qué hicisteis anoche? ¿De dónde han salido todos estos trastos? ¿Quién es el tipo del suelo? ¿Y dónde carajos está vuestro surcazul?

**Indicaciones:** Personajes pregenerados, violencia, drogas y alcohol.

**Herramientas de seguridad:** A convenir con el grupo. Mínimo, puerta abierta

**Número de plazas:** 4

**Título:** Flores de Estío

**Juego:** ARC (Reglas de inicio)

**Dirige:** Pedro(Te)

**Síntesis:** Como cada tres años, el Príncipe del Verano va a celebrar su Festival de Estío. Pero algo raro ocurre este año... ¿se cumplirán las ominosas profecías?

**Indicaciones:** Cuento de hadas sombrío.

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X. Líneas y Velos.

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** Las reinas del desierto.

**Juego:** D&D 5

**Dirige:** Carles Hernández-Ferrer.

**Síntesis:** Como cada año, las gobernantas de los tres países de la región de Orienté han organizado su secreto cónclave para seguir con la alianza que hace años empezaron y que tanta paz y prosperidad ha llevado a la región. Sin embargo, el celoso y avaricioso monarca de un país vecino maquina sabotear su encuentro para, al fin, conquistar Oriente.

**Herramientas de seguridad:** Puerta abierta.

**Número de plazas:** 3

**Título:** Sombras en Silver Creek

**Juego:** Card West

**Dirige:** Rodrigo Inza

**Síntesis:** En el pequeño pueblo fronterizo de Silver Creek, los habitantes viven en armonía hasta que llegan noticias de que una banda de forajidos está planeando saquear el pueblo en busca de un antiguo artefacto perdido, el Corazón de la Tierra. Los forajidos creen que el artefacto otorgará poderes sobrenaturales.

**Indicaciones:** Aventura de corte pulp y aventurero.

**Herramientas de seguridad:** Líneas y Velos. Tarjeta X.

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** El fantasma del Magnus Pantheon

**Juego:** Trickerion (Sistema Estirpe)

**Dirige:** David Martín 'Roleroviejo'

**Síntesis:** Nueve compañías de magos jóvenes han sido elegidas para competir en el I Certamen para Talentos Emergentes de Magoria. La vencedora conseguirá un gran premio y el respeto del público más exigente: el del Gran Teatro de Magoria. Pero cuando las luces se vuelven misteriosas, el Gran Teatro enmudece cuando la venganza de un antiguo fantasma cae sobre el escenario.

**Indicaciones:** Espíritus, violencia (lucha)

**Herramientas de seguridad:** Líneas y velos. Tarjeta X

**Número de plazas:** 2-4

**Título:** Domingo de Resurrección

**Juego:** Providence - Cthulhu d100

**Dirige:** Xavi Tillinghast

**Síntesis:** Edimburgo, Pascua de 1819. Dos anatomistas tan afamados como excéntricos compiten por demostrar cuál de sus métodos es el efectivo para resucitar a los muertos. Para ello, han llevado a cabo diversas demostraciones por diversos hospitales y colegios de cirujanos. La última de ellas se llevará a cabo en el anfiteatro de anatomía de una escuela privada de la capital escocesa. Solo se ha invitado a un selecto grupo de estudiosos de la medicina y de distinguidas personalidades para asistir a la demostración definitiva.

**Indicaciones:** Violencia, pérdidas de seres queridos, cadáveres, dilemas morales.

**Medidas de seguridad:** Charla previa para marcar límites y velos. Alzar la mano como Tarjeta X.

**Número de plazas:** 3-5

**Título:** La torre del mago loco

**Juego:** D&D5e

**Dirige:** David Fernández

**Síntesis:** El mago loco de allí arriba de la montaña, se ha metido en un buen lío y necesita la ayuda de los héroes! Los problemas de hoy comienzan con un visitante inusual.

**Indicaciones:** Malvados constructos.

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X.

**Número de plazas:** 3-5

**Título:** La velada más inesperada

**Juego:** D&D en Voirlan

**Dirige:** Pau Ferrón

**Síntesis:** Los aventureros despiertan en un lugar que no conocen sin recordar nada y falta un miembro del grupo. ¿Cómo han llegado ahí? ¿Por qué falla su memoria? ¿Dónde demonios está su compañero?

**Indicaciones:** Violencia.

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X.

**Número de plazas:** 2-5

**Título:** El caso del asesinato del Barón Wilcox

**Juego:** Los agentes de Baker Street

**Dirige:** Tomas Wilquill

**Síntesis:** Sois ciudadanos del Londres Victoriano de finales del siglo XIX. Cada uno de vosotros teneis vuestra vida, vuestra profesión, vuestros círculos de amistades, pero hay algo que os une: La figura del brillante detective privado Sherlock Holmes. Os habéis convertido en sus agentes, en las personas a las que pide colaboración en los casos que el desestima por falta de interés o por falta de tiempo. Después de resolver multiples casos que el os ha demandado os habéis ganado su confianza y entre vosotros ha nacido un fuerte vinculo de amistad, creando así el grupo al cual pertenecéis: Los agentes de Baker Street!

**Indicaciones:** Momentos puntuales de terror y violencia

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X.

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** Mala Vida

**Juego:** Cybersites

**Dirige:** Dantés Jr.

**Síntesis:** La vida es algo complicado de mantener en NewPort City. Pero la urgencia de un trabajo para un corpo, puede sacaros de vuestra mala vida.

**Herramientas de seguridad:** Palabras de seguridad

**Número de plazas:** 2-4

**Título:** Gagarin voló al espacio, pero no vio allí ningún Dios, sino algo mucho más terrible

**Juego:** La llamada de Cthulhu

**Dirige:** Xavier Correro

**Sinopsis:** El líder de la mafia rusa pide a los personajes que roben la cápsula de entrenamiento del cosmonauta Yuri Gagarin, poco a poco los personajes van a descubrir que hay algo siniestro detrás del viaje de Gagarin y de las intenciones del líder de la mafia.

**Indicaciones:** Violencia y amenazas.

**Herramientas de seguridad:** Puerta abierta. Antes de empezar se hablará con los jugadores sobre los contenidos a evitar, por ejemplo violación, daño a menores, etc. Puerta abierta.

**Número de plazas:** 3-5

**Título:** Asedio a la Moncloa

**Juego:** Outgunned

**Dirige:** Ángel Vela

**Sinopsis:** *(Lee esta descripción con tu mejor voz mental de tráiler de película de acción que aparecía en cualquier VHS) Cuando la democracia está en peligro y aquellos que deben defenderla se convierten en su mayor amenaza, nuestro país necesita héroes que den un paso al frente. "Señor Presidente, tiene 12 horas para renunciar a su cargo o lanzaremos cuatro misiles de fosforo blanco sobre el Clásico. Su gobierno progresista termina hoy." Pero, ¿Quién confiaría la suerte de la libertad de un país a dos políticos que deben luchar con sus puños y no con sus palabras en el Congreso? "Si renuncio, volveremos a la dictadura. Si escapo, Madrid sufrirá el ataque más trágico de su existencia. Solo nos queda luchar, Yolanda." ¿O en un matrimonio lleno de secretos a punto de fracturarse y un hombre cuyo pasado de acción quedó sepultado por vuelos a festivales? "¿Como que el presidente, su vicepresidenta cuqui, su secretaria, el calzonazos de su marido y el piloto del Falcon están abatiendo a nuestros hombres, Capitán? ¡Ponga orden en esta casa de putas que es la Moncloa!"*

*Una nueva película de Michel Bahía, director de Dos Mossos Rebeldes, producida para Outgunned, el juego de rol de acción cinematográfica. Prepárate para la acción en...*

🔥 ¡ASEDIO A LA MONCLOA! 🔥

*Disponible próximamente en las ShadowCon 2024*

Asedio a la Moncloa es una aventura que combina la acción desenfadada del cine de los 90s y 2000s con el humor de actualidad de nuestro país. En ella, los jugadores interpretaran un grupo combinado entre políticos reales y ficticios que deben detener un golpe de estado que combina el 23F con la película La Roca.

**Indicaciones:** Humor gamberro y sátira política de actualidad. Por su violencia y lenguaje, se recomienda para mayores de 13 años.

**Herramientas de seguridad:** Se preguntará por Líneas y Velos comienzo de la sesión y se habilitará la Tarjeta X durante esta.

**Número de plazas:** 3-5

**Título:** The revenge of zhinobi

**Juego:** Ninja Z

**Dirige:** Roberto Alhambra, Jose Masaga, Óscar Iglesias

**Sinopsis:** Un comando ninja debe evitar el fin del mundo.

**Indicaciones:** NinjaZ es un juego donde no hay aventura de antemano, sino que se genera en la propia mesa de juego. Partida hasta en tres mesas simultáneas.

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X, Líneas y velos.

**Número de plazas:** 3-9

**Título:** Mascarada

**Juego:** Raven

**Dirige:** Marina Marz

**Sinopsis:** Esta noche en Sala de Baile de la Mansión Corvus se acoge una mascarada organizada por Lord y Lady Corvus, los que celebran el aniversario de sus nupcias en un intento por limar asperezas con el resto de la alta sociedad de la ciudad de Raven. Los Montresor, los Usher e incluso los Lee han accedido a participar en el baile pese a los recelos que les suscita la familia. Sin embargo, el exceso de sangre de cuervo, la bebida favorita en este tipo de eventos, y el tentador anonimato que te otorga una máscara puede que anime a más de un invitado a cometer actos atroces.

**Indicaciones:** Pueden darse agresiones y traiciones entre los Personajes Corvus

**Herramientas de seguridad:** Las herramientas de seguridad como velos y líneas las consensuamos con toda la mesa. Puerta abierta.

**Número de plazas:** 2-4

**Título:** Ascenso y caída de Silvia

**Juego:** Kult Divinidad Perdida

**Dirige:** Isaac Rizzibukki

**Sinopsis:** Los personajes, antiguos miembros de una unidad militar de élite durante el conflicto de Afganistán, reciben unos extraños mensajes de texto de la sargento Silvia Dawn. La líder del equipo reclama su ayuda, pero cuando llegan en su auxilio descubren que Silvia ha desaparecido. Para su sorpresa, sólo ellos serán capaces de seguir el rastro de su sargento, que parece descender hacia el mismo corazón de la culpa.

**Indicaciones:** Kult explora el terror psicológico y físico. Incluye ejemplos explícitos de agresiones físicas y mentales, violencia, abusos sexuales, uso injurioso de la religión, abusos a menores, enfermedades mentales, secuestros, muerte o crueldad contra los animales, embarazos y alumbramientos, abortos, consumo de drogas, autolesiones y suicidio, sangre y muerte.

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X y otras herramientas consensuadas por la mesa, si es el caso

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** La llamada del Mal

**Juego:** La llamada de Cthulhu

**Dirige:** Andrés Ramos

**Sinopsis:** 1984, unos estudiantes de medicina de la Universidad de Miskatonic, en Arkham, se reúnen como cada fin de semana para jugar una partida rol. Pero esta vez la partida va a traer consecuencias de las que la vida de los jugadores dependerá de su astucia para resolver ciertos enigmas y sobrevivir al propio juego.

**Indicaciones:** Terror lovecraftiano

**Herramientas de seguridad:** Puerta abierta

**Número de plazas:** 4-5

**Título:** La intrusión Harker

**Juego:** Agentes de la Noche

**Dirige:** Álvaro Loman

**Sinopsis:** La periodista Olivia Liu está huyendo de alguien en las calles de Marruecos. ¿Conseguirán los personajes encontrarla antes de que la maten?

**Indicaciones:** No es necesaria experiencia previa. Introducción a Drácula Dossier (sin spoilers).

**Herramientas de seguridad:** Mando a distancia.

**Número de plazas:** 3-5

**Título:** Letra pequeña

**Juego:** IMSERSO to the LIMIT

**Dirige:** Albert Estrada

**Sinopsis:** Sois dos matrimonios de ancianos (y algún ayudante adicional) decididos a recuperar el dinero que un “Criptobró” (sea eso lo que sea) les ha estafado a la pareja conformada por vuestros hijos... ¡Si hace falta por las malas! Tenéis los pasamontañas de calceta y el pastillero lleno... ¿Qué podría salir mal? ¡Ese hideputa se va a enterar de lo que vale un peine!

**Indicaciones:** Partida de humor gamberro. Política española, Adicción a los videojuegos, Terrorismo, Violencia, Crímenes, Ancianos que salen malparados, Publicidad encubierta sobre criptomonedas, Abusos sexuales no consumados (y solo sobre PNJ) y Garantía de Player vs. Player.

**Herramientas de seguridad:** Tarjetas X ! O (Semáforo); Puerta abierta.

**Número de plazas:** 3-5

---

### Turno 5 – Domingo 14 de abril – De 16.00h a 20.00h

**Título:** El legado de Hércules

**Juego:** Broken Compass

**Dirige:** Pedro Baringo

**Sinopsis:** Habéis vuelto de vuestra última misión en Turquía con una esfera dorada que podría ser la clave para encontrar el lugar donde se enterró al mítico Hércules y el tesoro que seguro que se esconde allí. Pero no será fácil, necesitareis financiación y quizá no seáis los únicos detrás de este tesoro... ¡Cargad vuestras pistolas, poneos vuestro sombrero y lanzaos a la aventura!

**Herramientas de seguridad:** Tarjeta X, Líneas y Velos.

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** La cárcel de las ánimas

**Juego:** DnD 5ª

**Dirige:** Carlos Gabae

**Sinopsis:** Un grupo de aventureros sin pertenencias ni recuerdos despierta en un misterioso espacio. ¿Quiénes son? ¿Por qué están ahí? Y sobre todo, ¿cómo pueden escapar?

**Herramientas de seguridad:** Puerta abierta. Otras, a convenir en la mesa.

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** El canto de la Dama de Shalott.

**Juego:** El Rey del Invierno

**Dirige:** Tomás Sendarrubias

**Sinopsis:** En las cercanías de Camelot se encuentra la vieja fortaleza de Caer Shalott, desde donde hace décadas, la joven Ylaine observó a Lanzarote desde una ventana y murió... Pero una maldición pesaba sobre Ylaine y la Reina del Aire y las Tinieblas puede torturar incluso a los más inocentes... (La partida se basa en el poema "The Lady of Shalott", de Lord Alfred Tennyson).

**Indicaciones:** Partida adulta

**Herramientas de seguridad:** Puerta abierta. Otras, a convenir en la mesa.

**Número de plazas:** 3-4

**Título:** Crisol

**Juego:** Portal

**Dirige:** Albert Estrada

**Sinopsis:** Por distintas razones, y cada uno por su cuenta, habéis decidido pasar unos días de asueto bien acampando bien alquilando una cabaña en la zona de los grandes lagos en EEUU. Lleváis todo lo que necesitáis en la mochila, y algunos cargáis también con algún que otro peso adicional del que queréis deshaceros... Lo que promete ser una excursión tranquila pronto se va a convertir en una experiencia terrorífica y agitada en la que tendréis que luchar por salvar la piel.

**Indicaciones:** Survival horror, Enfermedad, Racismo, Insectos, Zombis, Robots asesinos, Payasos asesinos, Extraterrestres, Militares, Fantasmas, Violencia, Crímenes, Asesinatos, Posibilidad de Player vs. Player.

**Herramientas de seguridad:** Tarjetas X ! O (Semáforo); Puerta abierta.

**Número de plazas:** 3-5

---

**Partida de exhibición**  
**Domingo 14 de abril – De 16.00h a 20.00h**

**Título:** Click-bait

**Juego:** Esoterroristas/Fear Itself

**Dirige:** Álvaro Loman

**Juegan:** Ramón Lifante, Miguel Ángel Talha, Daniel Segura, Laura López

**Sinopsis:** En la redacción de uno de los periódicos deportivos más importantes de España están de enhorabuena: van a poder hundir por completo a los influencers gracias a un desliz de uno de ellos. Esto seguro que les hace congraciarse con el Dios Ciudad.