

¡Diablillos!

Por Miguel A. Moreno

¡Desde el Averno!

¡Sois Diablillos!, ¡Diminutos Demonios Hogareños! La única razón de ser de vuestra miserable existencia, es poder atormentar sin tregua a las buenas gentes de la comarca de Boztagrövník. En realidad este es un trabajo sin glamour y mal remunerado, ni siquiera tenéis un sindicato que vele por vuestros derechos laborales, pero claro, ser un agente del mal, y el último mono de la cadena alimenticia de la oscuridad más oscura, es lo que tiene.

Sin embargo no todo son malas noticias, nadie ha dicho que no podías divertirlos un poco mientras cumpliendo escrupulosamente con los designios de Lucifer, vale que nunca podréis dedicaros plenamente a otras tareas mucho más gratificantes, como puedan serlo los arreglos florales, escribir vuestras memorias o tocar el Ukelele, pero un curro es un curro, y tal como están las cosas, más vale andarse con pies de plomo y tener contento al jefe.

Los Diablillos

Un Diablillo suele tener un nombre repulsivo y con carisma, puedes utilizar alguno de los nombres listados abajo o inventar otro similar:

Babalarga, MediaOreja, Bocasapo, Nuevededos, Ojopocho, Cabezayunque, Tresdientes, Flato, Patacoja, Apestoso, Mediocuerno, Caraplana, Gusano, Muchopico, Pelorata, Cuatropelos, Naricerdo, Manolarga, Comehongos, Sacopapas, Tragabollos, Verrugoso, Gazapo, Sacopulgas, Gusarapo, Fétido, Uñas largas, Escamoso, Lagartijo, Costroso, Feroz, Uñas verdes, Pie roto, Lame botas, Clavijo, Saposoa, Pocavista, Cazabichos, Rabicorto, Chinchorro, Tocinete.

Los Diablillos son criaturas un tanto caprichosas, en lugar de las consabidas Características un diablillo tiene Taras, y aunque estás funcionan de manera idéntica a las Características tradicionales, renombrarlas como se indica ayudará enormemente a la ambientación:

- Enclenquez (FUE)
- Torpeza (DES)
- Fragilidad (RES)
- Estupidez (INT)
- Autismo (PER)
- Mediocridad (CAR)

Los diablillos son malvados, pueden parecer inofensivos desde una distancia prudencial, pero no te engañes, son los mejores en lo que hacen ¡Maldades!, por eso añade 1 dado de ventaja siempre que un Diablillo haga algo malvado, Ruin, deleznable, sádico o vicioso.

¡Líos y más Líos!

A continuación encontraras varias semillas e ideas para aventuras:

¡Entrega Urgente!

El Averno anda un poco escaso de almas últimamente, y Lucifer está que trina. El señor Oscuro os ha encargado personalmente la tarea de “acelerar el proceso de entrega” con algunos de los más ruines miembros de la comunidad de Boztagrövník, pero recordad las dos reglas básicas de los diablillos: ¡Qué no os pillen y que parezca un accidente!

Los Tortolitos

Nada place más a Lucifer que transformar el amor en odio, por eso desde hace unos días puso la vista en un feliz par de tortolitos a punto de casarse, y a los que desea amargarles la existencia.

Vuestra misión será sembrar la desconfianza, el caos, la duda, el desamor, la ira entre ambos enamorados ¡Y Tan solo tenéis 3 días antes de la boda!

La Campana

Lucifer odia especialmente el tañido de la campana de la Iglesia de Boztagrövník, según cuentan es obra artesanal de un pio monje, y ahora cada día el sonido de su badajo golpeando ¡Ban!¡Bam!¡Bam! le crispa los nervios.

Deberéis robarla y esconderla donde nunca vuelva a ser encontrada.

Un Trato es un Trato

Lucifer os ha pedido que hagáis de comerciales, por lo que deberéis expedir algunos contratos demoniacos.

Podéis prometer el oro y el moro, mentir como bellacos, utilizar la sutil táctica del chantaje o cualquier otro método a vuestro alcance, sea como sea, al menos 6 personas deben firmar de buena gana vendiendo su alma al Diablo.

El Alijo

Lucifer también tiene sus pasatiempos, sin ir más lejos, es un ávido coleccionista de las cosas más extrañas que podáis imaginar. Su colección es impresionante, pero hay cosas difíciles de conseguir, por eso espera que podáis echarle una pezuña y entregarle antes de

medianoche:

El Suspiro de una Viuda Enamorada

La Limosna de un Usurero

La confesión de un asesino inocente

Atrapado sin Salida

A Lucifer no le gusta que se metan en sus cosas, ni que lo molesten antes de la cena, así que cuando un Nigromante y sus colegas utilizaron el Necronomicon para traerlo desde el Infierno y mantenerlo encerrado en una prisión mágica, literalmente, estaba que echaba chispas.

Ahora está atrapado y no tiene forma de volver a casa, si lográis liberarlo, no es mala cosa que el diablo te deba una bien gorda.

Desenlaces

Aquí tenéis algunos desenlaces aleatorios para vuestras aventuras:

Si Tenéis éxito...

1. Lucifer os nombra “Engendros de Confianza” y os entrega un diploma acreditativo.
2. Ganáis unas vacaciones en un Spa del Averno, masajes con Diablasas sexys y birras gratis, paga la casa.
3. Recibís una Invitación V.I.P para uniros al selecto Club Privado el Octavo círculo.
4. Se conciertan vuestras nupcias con unas Diablasas Nobles Alemanas.

5. Sois Ascendidos al rango de “Operarios Diabólicos Clase 2”
6. Se os Aumentara el Salario un 0.7% por cada siglo de servicio, menos las retenciones y el IRPF, por supuesto.

Si Fracasáis...

1. Pasareis 100 años cumpliendo con vuestro nuevo y sucio cometido “Ingenieros de limpieza de Letrinas”
2. Lucifer ha prometido convertiros en algo horrible, como un conejito blanco o una cría de Unicornio.
3. Lucifer os manda saludos, eso sí, acompañados por un par de matones para “Disciplinaros”.
4. Un hierro al rojo en la frente graba las palabras: “Soy Fan de Justin Bieber” como recordatorio.
5. Sois desechados como Diablillos y convertidos en carne picada para gatos.
6. Pasareis una eternidad en una sala de torturas del Averno, algo así como un parque temático, pero sin diversión.