

Fanzine Rolero

<http://www.arcano13.com/fanzine>

Críticas destructivas

- Módulos & Roleables - Módulos -

Fecha de Publicacion : Miércoles 10 de octubre de 2012

Resumen :

El módulo del juego usado en las LES y utilizable como manera de presentar Shadow Hunters a un grupo de 4-5 jugadores.

Fanzine Rolero

Nuevo módulo "especial LES", en esta ocasión hice la partida en dos ocasiones, a un total de 12 jugadores, entre los cuales estaban **Meroka** de *rolgratis*, **Drone** de *La Dungeon de George* (ambos habituales en mis partidas de LES jejeje, aunque en esta ocasión por separado), **Sonia**, la esposa de **Jacobo Peña**, autor de *Haunted House*, **Kharmá**, autor de las tiras cómicas de este mismo fanzine, **Erikebeon** de *Padre, marido y friki*, y algunos más que no recuerdo. Dos partidas estupendas que me hicieron, entre otras cosas, cambiar el nombre de uno de los PNJ en honor a Rodrigo, autor de *La Puerta de Ishtar*, en el momento en que le señalé a él como "parecido físicamente" al personaje.

Esta Historia está pensada para un grupo de cuatro o cinco jugadores, y puede ser jugada como Historia inicial, ya que no se requiere experiencia previa para jugarla. También puede servir como continuación de *Contra la Gorgona*, o de cualquiera de las tres Historias iniciales presentadas en *Sendas del Cazador*. Al final de la Historia se presenta una alternativa por si el DJ desea dirigirla a un grupo más experimentado.

La Historia puede resolverse en una sola sesión de juego, aunque si el DJ lo desea puede alargarla a dos, dependiendo de cuanto desee prolongar la primera parte.

Hemos ambientado esta Historia en España, pero se puede ajustar a cualquier ciudad simplemente cambiando los nombres.

ANTECEDENTES

El Crítico es una Quimera un tanto especial, que se pasea por la Tierra en ocasiones muy contadas. Normalmente, sus actos están sumamente aislados unos de otros, pero en este caso ha decidido dirigirse contra objetivos concretos, lo que facilita que sus acciones puedan ser rastreadas.

El Crítico ha decidido utilizar sus singulares poderes contra gente relacionada con las ciencias ocultas y el esoterismo... un tema que, por otro lado, seguramente tocará a los PJ, o al menos a algunos de ellos, de cerca.



DÍA 1

1: INICIO

El inicio de esta Historia estará provocado por uno de los PJs, quien es cliente habitual de una tienda de esoterismo. Seguramente, alguno de tus PJ será no humano, o al menos poseerá conocimientos mágicos o relacionados con las ciencias ocultas. Si no se da el caso, siempre puedes decir que la dueña de la tienda es amiga suya desde hace tiempo.

La cosa es que el PJ ha ido a comprar algo por la mañana al establecimiento, a hablar con Andrea, la dueña, o a ambas cosas. Cuando llegue a la tienda, notará algo extraño: está cerrada y no hay ningún cartel fuera, algo extraño a esa hora. Si el PJ no investiga ni intenta abrir la persiana de alguna forma, deberías hacer que algún otro cliente se acerque allí, señale lo extraño de la situación y llame a la policía o intente abrir él mismo la puerta.

Si, por el contrario, el PJ se muestra lo bastante curioso como para entrar él mismo en la tienda, no se lo pongas demasiado difícil. Hazle saber que hay una puerta trasera que a veces está abierta, o que simplemente suba la persiana sin tener que Apostar Valores. En todo caso, una vez entre en la tienda, verá la dantesca imagen de su dueña ahorcada y una silla tumbada a sus pies: se ha suicidado.

Es de suponer que el mismo PJ llamará a la policía. Si no es así, de nuevo la oportuna presencia de otro cliente resolverá la papeleta. Una vez llegue la policía, dirán al PJ (y a quien esté en la tienda) que no se vaya, ya que tendrá que ir a comisaría a declarar, procederán al levantamiento del cadáver e irán todos a comisaría.

2: COMISARÍA

En la comisaría tomarán declaración al PJ, aunque evidentemente no le detendrán. Durante el interrogatorio, al inspector (que puede ser la inspectora **Ruth Peláez**, presentada en la Guía de creación de ciudades) se le escapará que ha habido algunos casos parecidos en los últimos meses. Si el PJ (o los PJ, si es que este ha llamado a algún compañero) le pregunta por ello, revelará que ha habido tres suicidios más de personas relacionadas con el ocultismo en un espacio de seis meses. La policía no está investigando porque están clasificados como suicidios, no como asesinatos.

El inspector no podrá revelar gran cosa sobre los supuestos suicidios, ya que están archivados como secreto de sumario. En principio, no dará muchos datos, aunque sí que puede decir los lugares de trabajo de las víctimas, ya que todos tenían una tienda o un gabinete de videncia, por lo que son establecimientos públicos de fácil acceso. Más allá de esto, no sabe nada, pues no olvidemos que nunca se investigó realmente. Si quieres puedes hacer que los PJs apuesten Valores, pero será más divertido que interpreten la declaración completa, y saquen la información por sus propios medios. También puedes ajustar las Dificultades en función de su interpretación, aunque no les debería ser muy difícil lograr estos datos.

Tras esta conversación, los PJ tendrán los indicios suficientes como para dar los siguientes pasos.

3: TIENDAS Y GABINETE

En cada uno de los tres lugares se pueden averiguar distintas cosas, pero solamente si los PJ saben qué buscar. Pueden volver a visitar los mismos lugares varias veces hasta tener todos los datos, por lo que esta parte de la Historia puede prolongarse un tiempo variable.

Tienda del amigo del PJ: Aquí no averiguarán mucho más de lo que ya saben. Andrea tenía una empleada que hablará con los PJs. Les dirá que se fue ayer a media tarde, y dejó a la dueña en la tienda. Cuando se fue, Andrea estaba hablando con un cliente que se había vuelto habitual en los últimos meses, yendo dos o tres veces por

semana aunque nunca compraba nada, y aparte había tres personas más en la tienda mirando libros. Si le piden una descripción del hombre con el que estaba hablando, les dirá que tenía unos cuarenta y muchos o cincuenta, era un hombre no demasiado alto pero fornido, se llamaba Pedro, tenía el pelo canoso y las facciones duras e iba vestido con ropa informal, siempre de marrón.

Gabinete: Aunque, aparentemente, en el gabinete no encontrarán nada, la dueña del mismo graba todas las conversaciones con sus clientes, por si necesita utilizarlas en un futuro. Esto podrá ser averiguado por los PJ de varias formas: lo dice en la web de la vidente, la vidente puede haberlo dicho en alguna entrevista concedida a la TV (hecha por el **profesor Logan**, si lo deseas, también puedes encontrar su perfil en la Guía de creación de ciudades), o pueden encontrar las cintas, DVD o ficheros en el ordenador etiquetados con las fechas y los nombres de los clientes. Si no poseen información previa cuando registren la tienda, hazles Apostar Percepción o Investigación, en caso de que alguno posea esta Habilidad. En el primer caso, la Dificultad debería ser de al menos 5, mientras que en el segundo la puedes reducir a 4. Si han averiguado lo de las cintas vía web, entrevista, cualquier otro medio que se le ocurra, o simplemente lo han supuesto, no les hagas Apostar, encontrarán las imágenes de forma automática.

Si revisan el vídeo del día anterior a su suicidio, verán como antes de morir, habla con la vidente un hombre delgado y pequeño, de unos treinta y algo, con una incipiente calva y gafas, vestido con un impecable traje marrón.

Tienda 2: En esta tienda, la más grande de todas, los PJ no averiguarán nada relevante a menos que lleven un retrato, foto o dibujo del hombre visto en el vídeo del gabinete. Si se da el caso, el copropietario de la misma (ahora, el dueño) dirá que ese hombre inició una relación con la dueña unos seis meses antes de que se suicidase. También les facilitará su nombre, **Rodrigo García**, aunque confesará no tener muchos datos más acerca de él.



Tienda 3: De nuevo, para averiguar algo en esta tienda deberán llevar un dibujo o similar, aunque en este caso de Pedro, el cliente habitual de la primera tienda. Un empleado recordará que, en una ocasión, ese hombre entró y compró algo que pagó con tarjeta de crédito, entablando de paso una conversación con la dueña. Si los PJ son policías, detectives o similares, o si utilizan los medios adecuados (Persuasión, habilidades mágicas, etc.), podrán averiguar los datos del hombre, incluyendo su nombre completo, dirección y teléfono.

4: INVESTIGANDO LOS INDICIOS

Aparentemente, hay dos asesinos distintos, o más bien dos inductores al suicidio. De uno de ellos tienen datos

parciales, mientras que del otro, a estas alturas, deberían tener su nombre y dirección. Si lo desean, pueden averiguar datos adicionales de diversas formas: yendo al registro civil, mediante Internet, etc. Descubrirán que tanto Rodrigo como Pedro viven en el mismo domicilio, para lo cual puedes exigir que apuesten Valores en Investigación o Informática, a Dificultades medias.

Aparte de esto, hay pocos datos más que puedan averiguar. Ambos tienen documentaciones distintas, con el domicilio como único punto en común. Así pues, es de suponer que el siguiente paso será ir al piso donde viven ambos.

Durante esta parte de la Historia, puede ser interesante que des los indicios necesarios para que los PJ crean estar enfrentándose a dos personas distintas. Esto potenciará la sensación de terror, y también de estar enfrentándose a una secta o similar, haciendo que el enemigo real, una Quimera, quede algo diluido. Puedes incluso potenciar esa sensación de secta introduciendo más elementos, como por ejemplo PNJ adicionales con ropa marrón (que se visten así por casualidad, pero eso no tienen por qué saberlo tus jugadores), u otros elementos parecidos.

5: VISITANDO EL PISO DEL CRÍTICO

El Crítico, que hasta el momento debería ser tomado por dos personas diferentes, vive en un apartamento situado en un barrio de clase media de la ciudad donde sitúes la Historia, nada demasiado ostentoso ni que pueda llamar la atención. Los vecinos dirán que han visto entrar y salir tanto a Pedro como a Rodrigo en repetidas ocasiones, y que en raras ocasiones se les ha visto juntos, por no decir nunca (puedes, si quieres, hacer que alguno diga que creyó verles tomando algo juntos en un bar). También comentarán que han visto a más gente entrando y saliendo del apartamento, suponen que amigos/as de los que comparten piso. Si los PJ preguntan si hay algún tipo de parentesco entre ellos, los vecinos dirán que no, que sólo son amigos. El resto de cosas que pregunten (quién llegó primero al piso, etc), dalos tú como juzgues conveniente.

Para entrar en el piso, deberán intentar conseguir la llave (el presidente de la escalera tiene una llave maestra, aunque tendrán que convencerle de que se la dé mediante placas de policía, identificaciones de detective o Habilidades), o entrar por las ventanas o similares. Una vez dentro, encontrarán al Crítico con la forma de Pedro. Al principio se mostrará amistoso, pero no negará que él ha provocado los dos suicidios que se le imputan, y evidentemente se negará a entregarse a la policía, aunque en ningún momento dirá que Rodrigo y él son la misma persona, simplemente dirá que Rodrigo está de viaje por varios días. Deberán derrotarle, algo no demasiado difícil dadas las pobres habilidades físicas del adversario, que además no empleará sus poderes, preferirá dejarse matar para poder resucitar al día siguiente. Una vez le maten y avisen a la policía para que vayan a buscar el cadáver, o hagan alguna otra cosa con él, si ya se está terminando la sesión hazles creer que esta parte ha acabado, y que se tendrán que centrar en buscar a Rodrigo. Por supuesto, si la sesión de juego continúa, sigue a partir del siguiente punto. En todo caso, en el día no harán nada más relevante para la partida, por lo que se acostarán y se levantarán al día siguiente...

DÍA 2

6: A LA MAÑANA SIGUIENTE...

Cuando uno de los PJs lea el periódico de la mañana, verá el siguiente titular:

Cadáver robado de la morgue

A partir de ahí, leerá que el cuerpo de Pedro desapareció anoche, al parecer fue sustraído de forma no violenta, nadie se dio cuenta de nada. Si han decidido enterrarlo o algo parecido, cambia el titular como juzgues conveniente (por ejemplo, Desentierran cadáver en medio del desierto).

Como interpreten este hecho dependerá mucho del grupo. Lo más obvio es pensar que fue Rodrigo quien robó el cadáver de Pedro, aunque algunos pueden empezar a sospechar que efectivamente se están enfrentando a un multiforme. Es muy posible que den pasos adicionales a los presentados aquí, los necesarios para acabar la Historia con éxito. Si se da el caso, improvisa o tenlos ligeramente preparados según tu criterio.



7: AVERIGUANDO MAS COSAS SOBRE RODRIGO

A estas alturas, los PJ deberían saber al menos el número del documento de identidad del Crítico en su forma de Rodrigo, y algunos datos adicionales, como su descripción física. Con estos datos, y moviéndose por los lugares adecuados (Internet, registro civil, registro de vehículos, etc) podrán averiguar los siguientes datos:

Rodrigo vivió en otro piso antes del actual, al que se trasladó poco después de alquilarlo Pedro.

Vivió durante un tiempo con una mujer, pero esta se suicidó, tras lo cual se trasladó de ciudad, yendo a vivir con Pedro. No tuvieron hijos.

Su trabajo es el de corredor de seguros.

Tiene un coche. Determina tú mismo la matrícula, color y marca del mismo. Este dato es imprescindible para continuar, así que deberías decirlo cuanto antes.

8: RETORNO A LA COMISARÍA

En algún momento, quizás los PJs quieran volver a la comisaría, a ver lo que ha pasado. Si saben cual es el coche de Rodrigo, esto les podría ayudar mucho. El inspector les dirá que aceptan su ayuda, pues están desbordados, aunque han abierto un caso de robo de cadáver. Si interrogan a los policías del turno de noche, estos dirán que en ningún momento vieron el cadáver de Pedro, aunque sí vieron a Rodrigo dirigirse hacia la salida. No le dijeron nada porque pensaron que era un inspector o similar. Si preguntan por el coche, alguno de los policías dirá que lo vio aparcado frente a la comisaría, y otro comentará que vio a Rodrigo subir al coche y marcharse, aunque evidentemente no salía con ningún cadáver a cuestas.

9: REUNIENDO INDICIOS

A partir de aquí, los PJ pueden averiguar más cosas de múltiples formas. Si se sumergen en Internet, podrán saber cosas sobre el Crítico, y también que debe exorcizársele. También a través de libros o escritos pueden averiguar las mismas cosas. Deberías dar esta información de forma lógica, basándola en datos que hayan conseguido durante la Historia, por ejemplo la tendencia de la Quimera a utilizar ropa marrón.

Si ves al grupo muy perdido, puedes introducir a un PNJ al que posiblemente conozcan: **Robinson**. El Shadow Hunter loco ha hecho lo mismo que hizo durante la Historia de la Gorgona, seguir la pista del Crítico y toparse con los PJs. Si se lo encontraron en la Historia de la Gorgona y fue petrificado, dirá que se libró mediante un truco que solamente conoce él. Básicamente, les puede explicar lo mismo que puedan averiguar por Internet o mediante libros, pero de una sola vez. Insistirá en acompañarles para derrotar al maligno demonio que obliga a la gente a suicidarse y resucita una y otra vez con otra forma, y se lo tendrán que sacar de encima si no quieren que emplee sus expeditivos métodos.

Sea como sea, una vez averigüen lo del hechizo de exorcismo tendrán que saber donde se encuentra. Por suerte, es fácil, ya que cualquiera de las tres fuentes mencionadas arriba se lo podrá revelar: en una pequeña fortaleza medieval, hoy en día atracción turística, situada a las afueras de la ciudad.

10: LA FORTALEZA MEDIEVAL

Los PJ podrán entrar en la fortaleza simplemente pagando entrada (Categoría Social mínima de Media/Baja para ello). Una vez dentro, deberán buscar algún tipo de entrada secreta. Si llevan a Robinson, este sabrá como entrar en el lugar. Una vez entren en la sala donde está el hechizo (algo que no debería ser muy difícil, aunque puedes crear un pequeño laberinto si quieres, en todo caso Robinson puede guiarles en todo momento), verán tres inscripciones en una pared; son tres acertijos que deberán resolver para que tres falsos paneles se deslicen y puedan coger el hechizo. Tendrán que acertar los tres para poder tener acceso al mismo, y pueden hacer tantos intentos como deseen, si no lo resuelven sencillamente los paneles no se moverán

Si quieres, para ponerlo más difícil, puedes hacer que los acertijos estén en Latín, de forma que no se puedan resolver a menos que alguien lo tenga como Habilidad, o vayan a buscar un traductor o diccionario. Si los acertijos están en latín, la respuesta deberá darse en el mismo idioma.

Estos son los acertijos, tanto en castellano como en latín (puedes sustituirlos por adivinanzas de tu cosecha si lo deseas):

¿Cual es el animal que por la mañana camina a cuatro patas, por la tarde a dos y por la noche a tres? (Respuesta: el hombre)

Animal mane quattuor pedibus ambulat quod duo in tres vesperam diei? (Respuesta: homo)

Cincuenta damas, cinco galanes, ellos piden pan, ellas piden ave. (Respuesta: el rosario)

Quinquaginta dominarum, quinque animos, sunt petere panem, sunt quaeritur avis. (Respuesta: rosarium)

Soy de piedra. Tengo arcos. No soy ni gólem ni heraldo (Respuesta: un puente)

Sum lapidem. Mihi arcus. Ego sum nec golem aut praeco (Respuesta: pontem)

NOTA: Esta prueba deberá resolverse sin emplear Habilidades, solamente el ingenio de los jugadores.

Una vez adivinen los tres acertijos (si has introducido a Robinson, este puede dar alguna pista adicional), podrán coger el acertijo y encarar su combate final contra el Crítico.

11: LA ÚLTIMA TIENDA DE ESOTERISMO

La forma más rápida de encontrar al Crítico (que asume siempre su forma de Rodrigo) será localizar su coche, recorriendo la ciudad. Si no tienen forma de moverse por ella, pueden pedir ayuda al inspector, quien lo localizará mediante las cámaras situadas por las calles. Está aparcado frente a una tienda de esoterismo, fiel a sus costumbres, está intentando que su dueño se suicide. Cuando lleguen los PJ, podrán enfrentarse a él, pero además deberán evitar que el dependiente se suicide, ya que está al borde del mismo. Esta vez, el Crítico utilizará todas sus armas, les criticará por cualquier cosa: forma de vestir, de moverse, de hacer conjuros, etc. Una vez consigan reducir sus Puntos de Salud a 0, podrán exorcizarle mediante el hechizo.

FINAL

Una vez devuelto el Crítico a Oniria, no habrá nada más que hacer. Puedes repartir experiencia entonces, pero tienes que tener en cuenta que solamente obtendrán puntos por Éxito total si han evitado que el dueño de la tienda se suicide durante el combate. En cualquier otro caso, será Éxito parcial.

Los PNJ

EL CRÍTICO



El Crítico sólo ha venido a la Tierra en muy contadas ocasiones. Al parecer, es una especie de agente de Oneiros, puesto que siempre que le envían de nuevo a Oniria le mantiene libre de todo castigo. Aunque no está confirmado, es muy probable que el señor de la Zona tenga alguna especie de trato de favor con esta Quimera en particular, o también es posible que el Crítico conozca algún oscuro secreto de su rey.

El modus operandi del Crítico es siempre muy parecido: seduce a una persona tras otra, para luego dejarla en un estado de total depresión. Esto puede hacer que parezca fácil atraparle, pero no es así debido a sus poderes. Los Shadow Hunters que han seguido su pista coinciden en señalar que es muy fácil confundirle con otra persona. De todas formas, como se ha dicho al principio, el Crítico sólo visita nuestra Zona en muy contadas ocasiones.

Apariencia: Una de las razones que hacen al Crítico más difícil de atrapar es su capacidad de cambiar de forma, ya que la Quimera puede asumir a voluntad el aspecto que se le antoje, ya sea masculino, femenino, etc. Este ser tiene fijación por el color marrón en todas sus tonalidades, y siempre que pueda lo utilizará para vestir.

Personalidad: El Crítico empieza siendo muy meloso y dulce. Poco a poco, saca cada vez más y más fuertes defectos de su víctima, volviéndose con el tiempo totalmente insoportable... si la víctima sobrevive hasta entonces, claro.

Grimorio: El poder de la Quimera está relacionado con su personalidad. Cada vez que el Crítico dice un defecto a una víctima, afecta a su psique de forma que, cada vez que critica a un sujeto, este debe defenderse mediante Voluntad. Si falla seis Apuestas enfrentadas, perderá un Bonificador en el Atributo Mental. Cuando este baje a por debajo de 0, la víctima entra en un estado de depresión absoluta en el que se siente incapaz de hacer nada, llegando incluso a suicidarse. Con el tiempo y la ayuda de un psicólogo, la víctima puede recuperarse, pero de todas formas la relación con el Crítico habrá dejado huellas muy fuertes en su psique.

Críticas destructivas

El hecho de que se supere una apuesta no implica que el proceso se reinicie, solamente se consigue si la víctima se libra de la influencia de la Quimera durante al menos tres meses. Por ejemplo, si el Crítico hace tres críticas, y la víctima se defiende con éxito de la tercera, seguirán quedando cuatro críticas para que el Atributo Mental descienda, no seis.

Categoría social: Depende del / la amante con quien esté

Atributos:

Físicos 0 Mentales +1 Sociales +3

Habilidades:

Atletismo (F) 2 Esquivar (F) 2 Percepción (M) 3 Voluntad (M) 3 Engañar (S) 4 Persuasión (S) 6

Criticar (S) 4 Seducción (S) 5

PR: 7

VERSIÓN PARA PJS AVANZADOS:

Atributos:

Físicos 0 Mentales +1 Sociales +3

Habilidades:

Atletismo (F) 2 Esquivar (F) 2 Percepción (M) 4 Voluntad (M) 4 Engañar (S) 5 Persuasión (S) 6

Criticar (S) 6 Seducción (S) 6

PR: 12