

Fanzine Rolero

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

Módulo: La búsqueda de la Reliquia

- Módulos & Roleables - Módulos -

Fecha de Publicacion : Martes 4 de septiembre de 2012

Resumen :

Aventura en América latina para cuatro Shadow Hunters experimentados.

Fanzine Rolero

Esta Historia está pensada para un grupo de unos cuatro PJ con algo de experiencia, y es un ejemplo de como se puede utilizar el artículo anterior. El objetivo de la misma es encontrar una Reliquia utilizando la segunda opción (Uso de Reliquias como motor de la Historia), y se utiliza el tema de Aventura como fondo, además de emplear los conceptos presentados en la **Guía de Latinoamérica**, un territorio muy apropiado para este tipo de escenarios. Está pensada para resolverse en dos o tres sesiones de juego, y la primera parte se puede alargar según el DJ estime conveniente.

En ningún momento decimos qué Reliquia exacta se puede encontrar gracias a esta Historia. Eso queda a elección del DJ, que puede ajustarla según las necesidades de su partida. Nos referimos siempre a ella como la Reliquia, independientemente de que objeto se utilice.



COMO IMPLICAR A LOS PJ

En esta ocasión, se supone que los PJ se autoimplicarán, ya que buscarán activamente la Reliquia, tanto si utilizas esta Historia de forma independiente como si la encuadras dentro de una más larga.

INDICIOS

Los indicios que se puedan encontrar sobre la Reliquia dependen mucho de la naturaleza de esta. En el caso de una Reliquia relacionada con la cristiandad (como el Ojo de Santa Lucía, por ejemplo), probablemente encuentren información en iglesias, monasterios, universidades de teología o páginas web relacionadas con la Iglesia. En caso contrario, pueden encontrarla en los lugares más variopintos: universidades, bibliotecas, catálogos de anticuario, museos, Internet, etc. Eres tú quien debe decidir cuanto debe prolongarse esta situación, en función de si deseas que esta Historia dure una o dos sesiones de juego.

La información que sacarán de los indicios (que puede estar tan fragmentada como desees) será la siguiente: La pista de la Reliquia se perdió en el puerto de Pisco, en Perú, al final de la Segunda Guerra Mundial, por lo que es de suponer que el objeto se encuentra en algún punto de Sudamérica. Este debería ser el punto de partida de la aventura.

PISCO

En Pisco no lo tendrán tan fácil para encontrar pistas como en su país de origen, aquí hay muchas zonas sin Internet y no abundan los libros sobre el tema. Lo mejor es preguntar a la gente, sobre todo a los mayores. Averiguarán que varios refugiados nazis que recalaron en Sudamérica después de la derrota de Alemania desembarcaron en el puerto de Pisco, y uno de ellos llevaba la Reliquia. Para ello, será necesario utilizar Habilidades sociales, como por ejemplo: Callejeo (sobre todo), Persuasión, Engañar o, en función del PNJ, Seducción. Ajusta las Dificultades y la cantidad de PNJ en función de lo que quieras que tarden en dar el siguiente paso. Tras dar algunas vueltas, averiguarán que la última vez que se vio al nazi que llevaba la Reliquia, este se estaba adentrando en la selva amazónica por un sendero que se inicia en Cuzco, así que ese será su siguiente paso.

OPCIONAL: LA PERSECUCIÓN DE LOS CALCU

El DJ puede introducir este recurso si desea que la Historia se alargue, aunque no es necesario para el resultado final, es puramente opcional, para dar toques de color, por lo que tampoco tienes que abusar demasiado de él. Los Calcu se han enterado de que algunos extranjeros están buscando la Reliquia, y no quieren que la consigan, ya sea porque la buscan también, o simplemente no desean que se profane el templo donde se encuentra. Por ello, atacarán a los PJ en diversos puntos de su aventura. Decide tú mismo dichos puntos, aunque siempre serán lugares solitarios, en los que les puedan eliminar sin que haya testigos. Algunos ejemplos son: en un callejón oscuro de Pisco, en medio de la selva, o en el templo.

LLEGANDO A LA SELVA

Para adentrarse en la selva amazónica, los PJ deberán ir a Cuzco, de donde parte una de las principales rutas que se adentran en la jungla. Aunque en Pisco hay aeropuerto, es solamente de carga y uso exclusivo de la Fuerza Aérea del Perú, así que no les quedará otro remedio que ir por tierra, ya sea alquilando un coche o en un medio de transporte más rudimentario, como carreta, caballo o burro, siendo estas dos últimas opciones las mejores, ya que el terreno peruano puede ser muy escarpado e irregular por algunas zonas, difícil de atravesar para un coche como les advertirán varios habitantes de la ciudad, aparte que encontrar todoterrenos en Perú es tremendamente complicado, por no decir imposible. Otra opción es utilizar medios mágicos, pero deberán hacerlo con especial discreción, ya que en un lugar donde la gente es tan devota y supersticiosa este tipo de actuaciones pueden llamar demasiado la atención.

Al igual que varias partes de esta Historia, el camino entre los dos puntos puede alargarse tanto como desees, introduciendo las dificultades y problemas que desees. Entre las más comunes, están: que reviente una rueda del coche o se rompa la pata de algún animal, un robo en algún pueblo de paso, que les cueste encontrar alojamiento o un ataque de los Calcu, en caso de que hayas decidido introducirlos. Por supuesto, también puedes ignorar todas estas partes y hacer sencillamente que lleguen a Cuzco sin problemas, todo depende de cuanto quieras que dure la Historia.



LA SELVA

Una vez lleguen a Cuzco, los PJ deberán adentrarse en la selva amazónica a través de un sendero que parte hacia el noroeste. Para ello deberán comprar antes equipo adecuado, como tiendas de campaña, sacos de dormir, comida en conserva, etc, si no las traen ya. El coste mínimo para estas adquisiciones es Categoría Social Media, aunque alguien de Media/Alta o mejor puede hacerse con enseres de mayor calidad. No les será muy difícil encontrarlas, en Cuzco están acostumbrados al turismo y hay muchas tiendas donde sirven este tipo de objetos. También podrían contratar un guía que les conduzca a través de la selva, aunque en caso de encontrarse con algún peligro deberán tener mucho cuidado de no mostrar sus poderes. Si el guía ve algún indicio de actividad sobrenatural volverá inmediatamente a Cuzco, independientemente de lo que le hayan pagado por acompañarles.

Una vez consigan todo esto, podrán empezar su camino. Al igual que ocurre en el caso anterior, puedes introducir las trabas que desees, entre las que se pueden encontrar: el ataque de un jaguar, una tormenta tropical, el picotazo de algún animal venenoso, herirse con un tronco y que se infecte la herida, etc. También pueden contraer alguna enfermedad de la selva, como la malaria por ejemplo, pero si van vacunados es poco probable.

Después de caminar durante varios días por el sendero iniciado en Cuzco, y si no se salen demasiado de él encontrarán el poblado de una tribu amazónica, los Warachuqui.

LA ESTANCIA CON LOS WARACHUQUI

Los Warachuqui no se mostrarán hostiles con los PJ a menos que estos den el primer paso, ya que están acostumbrados a tratar con los habitantes de Cuzco, con quienes comercian a cambio de telas o alimentos exóticos para ellos. Algunos pueden saber algunas palabras de español, pero la mayoría solamente hablarán un dialecto quechua (que es hablado en todo Perú). Si han llevado un guía con ellos, les podrá servir de intérprete.

Si les hablan (de cualquier forma) de la Reliquia y del nazi que la llevaba encima, los Warachuqui les indicarán que para que les revelen esta información, deberán pasar una prueba que consiste en que uno de ellos derrote a un jaguar armado solamente con un cuchillo y sin usar poderes místicos. Una vez hayan conseguido esto, les llevarán a ver al chamán de la tribu, quien les indicará que el extraño extranjero se dirigió hacia las ruinas del antiguo templo dedicado al dios Inca Apo, el cual se sitúa más al sur, cerca de la cuenca del Amazonas. Este será su siguiente

destino. El guía les dirá que no les acompañará hasta allí, ya que corren leyendas negras sobre ese templo, y aparte se alejaría demasiado de Cuzco. Aunque le ofrezcan más dinero, no lograrán que les acompañe.

EL TEMPLO DE APO



Al igual que en el caso anterior, el DJ puede introducir los peligros que considere necesarios en el viaje entre el poblado de los Warachuqui y el templo de Apo, el cual está a unos seis días de viaje. Una vez lleguen allí, descubrirán que está en un pequeño altiplano al que se accede por diez escalones esculpidos en la roca. Una vez delante de la entrada, describe unas ruinas precolombinas. Cuando avancen unos pasos, antes de que entren en el templo, se les aparecerá el espíritu del antiguo sumo sacerdote. No les hará nada y tampoco pueden hacerle nada a él, es inmaterial. Les transmitirá telepáticamente lo siguiente:

Escuchadme, sé lo que deseáis, el objeto que llevaba el extranjero. Lo podéis conseguir, pero antes debéis pasar tres pruebas. Él lo intentó, pero no consiguió pasar la última. Si conseguís pasarlas, os permitiré llevaros el objeto

Tras decir esto, desaparecerá, dejando libre el paso a los PJ. Una vez entren, encontrarán la primera de las tres pruebas:

Prueba 1: El laberinto

La primera habitación del templo es un enorme laberinto lleno de trampas, que debe ser atravesado para llegar a la segunda prueba. Para ver el laberinto y las trampas, consulta el plano adjunto. También, si has decidido introducir a los Calcu, es un buen momento para que se encuentren con uno de ellos.

Una vez consigan cruzar el laberinto, llegarán a un pasillo largo, con las paredes claramente distintas de las demás, que les conducirá a la segunda prueba.

Prueba 2: El combate

En la habitación al final del pasillo se encuentran esperando varios Camalotz. El número exacto depende de ti, pero pon los suficientes como para que representen un reto, por ejemplo seis para un grupo de cuatro PJ de poder medio. Les atacarán en cuanto entren, aunque como la sala es grande (mide unos 70 m2), les dará tiempo a prepararse, disparar a las criaturas, etc. Una vez derroten a las criaturas, podrán atravesar la puerta que guardan y pasar a la tercera prueba.

Prueba 3: El acertijo

En la tercera sala, la más pequeña de las tres, se encuentra el cadáver del criminal nazi. En cuanto entren, se les aparecerá de nuevo el espíritu y les dirá:

Bien, habéis superado las dos primeras pruebas, pero ahora os queda la tercera: debéis averiguar mi nombre. Si lo conseguís, podréis llevaros lo que habéis venido a buscar. Os puedo responder a cualquier pregunta sobre mi nombre que me hagáis, pero solamente si la respuesta es sí o no. Podéis hacer tantas preguntas como queráis, pero sólo se os permite cometer hasta tres fallos, si no lográis averiguar mi nombre os iréis lejos de aquí

Si a algún PJ se le ocurre acercarse al cadáver, perderá un Punto de Salud por cada dos metros que avance (independientemente de si es andando, volando o teleportándose). Si llega a tocar el cadáver, morirá.

En cambio, si consiguen acertar el nombre del sacerdote (para lo cual no pueden emplear Valores o Suerte, deberán adivinarlo por sus propios medios), este desaparecerá y podrán coger la Reliquia del cadáver del nazi. En cambio, si agotan sus oportunidades, serán teleportados al punto de partida.

El nombre del sacerdote en castellano es: CRISTOBAL AUGUSTO, aunque puedes cambiarlo si lo deseas. No obstante, no deberías poner nombres precolombinos, ya que son muy difíciles de acertar.

EXPERIENCIA

Concede puntos por Éxito total solamente si logran irse del templo con la Reliquia, en caso contrario será Éxito parcial.

Por otro lado, si han evitado usar habilidades sobrenaturales en público, dales un punto por Cautela.

PNJ:

Jaguar



Animal felino abundante en la selva amazónica, es del tamaño de un puma, color amarillo y motas negras.

NOTA: La Iniciativa del Jaguar es de 6, igual a su Valor máximo de Atletismo.

Atributo Físico: +1

HABILIDADES:

Atletismo (F) 6 Esquivar (F) 5 Percepción (M) 5 Intimidación (S) 3

ATAQUES:

Garras 4 Mordisco 4

PR: 8

Camalotz



Los Camalotz son horribles bestias al servicio del Vucub-Came.

Apariencia: Los Camalotz parecen animales ligeramente antropomórficos.

Grimorio: Los agudos sentidos de los Camalotz les proporcionan un +1 en Percepción. Aparte, sus colmillos les proporcionan un +2 al Ataque y otro +2 al Daño.

ATRIBUTOS:

Físicos +2 Mentales +1 Sociales 0

HABILIDADES:

Atletismo (F) 4 Esquivar (F) 4 Percepción (M) 6 Voluntad (M) 4 Engañar (S) 3 Persuasión (S) 1

Garras (F) 4 Mordisco (F) 4

PR: 12

Calcu



Estos son los perfiles de los Calcu que perseguirán a los PJ si has decidido introducir esta línea argumental. Lo normal será que encuentren sectarios, mientras que el líder debería ser reservado para el último encuentro.

Sectario

Categoría social: Media/Baja

Atributos:

Físicos +1 Mentales 0 Sociales 0

Habilidades:

Atletismo (F) 2 Esquivar (F) 3 Percepción (M) 3 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 1 Persuasión (S) 1

Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) (F) 3 Armas de Fuego (Calibre .22) (F) 2 Magia Ritual (Calcutun) (M) 2 Pelea (F) 2

PR: 11

Líder

Categoría social: Media

Atributos:

Físicos +1 Mentales +1 Sociales 0

Habilidades:

Módulo: La búsqueda de la Reliquia

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

Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) (F) 4 Armas de Fuego (Calibre .22) (F) 3 Magia Ritual (Calcutun) (M) 4 Pelea (F) 4

PR: 15