

Fanzine Rolero

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

# Shadow Hunters: Misterio en las alcantarillas

- Módulos & Roleables - Módulos -

Fecha de Publicacion : Jueves 15 de diciembre de 2011

## **Resumen :**

Una aventura subterránea para sesiones cortas que se usó en las jornadas LES como promoción.

---

Fanzine Rolero

---

Ideé esta Historia corta con intención de arbitrarla en las jornadas **Ludo Ergo Sum**, como comodín en caso de que se presentase alguien que se hubiera descargado *Sendas del Cazador*, aunque con las prisas y el poco tiempo del que dispongo no llegué a escribirlo en papel. Tuve el honor de dirigirla a **Meroka**, administrador de [Rol Gratis](#), acompañado de un amigo suyo cuyo nombre no recuerdo, **George1516** y **Drone**, administradores de [La Dungeon de George](#), en una partida muy divertida que se desmadró un poco, pero bueno, ¿no son esas las mejores?. Aparte, el contar con jugadores veteranos me sirvió para realizar algunos interesantes añadidos a lo que yo tenía en la cabeza, lo cual sin duda ha enriquecido el trabajo final.

**La Historia está pensada para un grupo de tres a cinco Shadow Hunters sin experiencia previa**, puede ser arbitrada tras *Contra la Gorgona* o incluso como primera partida pre-Revelación. Permite introducir una de las criaturas más peligrosas del juego, los Liptorectos, de forma plausible y dando oportunidad de sobrevivir a los PJs.

## 1. Antecedentes

Hace algunos meses, llegó al zoo de la ciudad un extraño espécimen encontrado en lo más profundo de la selva del Amazonas. Se trataba de una criatura que parecía una mezcla entre felino y roedor. Tenía aproximadamente el tamaño de un tigre adulto, el cuerpo peludo, hocico chato, garras prensiles y grandes colmillos. Ni que decir tiene que causó auténtico revuelo entre los zoólogos que atendían el laboratorio, el cual aumentó cuando descubrieron que la extraña criatura era hembra y estaba embarazada.

Los científicos empezaron a observar a la criatura, analizando su comportamiento. No obstante, hubo un hecho que cambió drásticamente la línea de investigación, y fue que el animal dio a luz, muriendo en el parto. Esto se produjo de noche, cuando el zoo estaba cerrado y no había nadie en el laboratorio. El pequeño hijo de la criatura escapó aprovechando su pequeño tamaño. Los zoólogos no dijeron nada y la cosa no salió del laboratorio del parque, aunque asignaron un pequeño equipo para capturar al animal.

Poco tiempo después, empezó a desaparecer gente en la ciudad...

## 2. Cómo implicar a los PJ

Hay varias formas de que los PJ se impliquen. Uno de ellos podría ser conocido o amigo de algún desaparecido o de alguno de los científicos del zoo, o bien policía o detective privado y se le podría encargar el caso. También podría darse el caso de que el grupo entero sea contratado por el zoológico como equipo de captura de la criatura sin que se les de demasiada información, aunque por supuesto esto último depende de sus profesiones y clases sociales.



### 3. Reuniendo pistas

Hay varios lugares donde los PJ pueden reunir pistas:

#### HOGARES DE LAS VÍCTIMAS

En los pisos y casas de las víctimas, hablando con los familiares de estas averiguarán lo siguiente (determina tú mismo en qué orden lo averiguan y qué cantidad de información atesoran):

Todos desaparecieron en la calle, en momentos en que circulaba poca gente o lugares más bien solitarios. El total de desaparecidos hasta el momento es de siete, aunque el DJ puede ajustar este número en función de sus necesidades. No hay ningún patrón entre las víctimas, han desaparecido hombres, mujeres, jóvenes, mayores, etc en diferentes puntos de la ciudad, los cuales no tienen conexión alguna (no forman ningún dibujo puestos en un mapa ni nada parecido). Desaparecieron sin más, no se sabe como ni por qué. Literalmente, se volatilizaron en el aire. No dejaron ningún rastro, ni siquiera sangre o signos de violencia. Tan solo se encontró un pintalabios por la zona en la que desapareció una de las víctimas, una chica joven. No se ha pedido rescate en ninguno de los casos.

Aparte, podrán averiguar cosas sobre el camino que llevaban los desaparecidos, lo que les puede llevar a nuevas investigaciones (ver más abajo).

#### COMISARÍA

En la comisaría de policía, los PJ averiguarán más o menos lo mismo que hablando con las familias, más un detalle adicional: no se ha pedido rescate ni se ha vuelto a saber nada de las víctimas después, y nadie se ha atribuido la autoría de los secuestros. Aparte de esto, la policía está desconcertada.

#### EL ZOOLÓGICO

Probablemente, los PJ no irán a este lugar de inicio, sino que lo harán tras haber investigado, posiblemente después de bajar a las alcantarillas al menos una vez. En el laboratorio hablarán con la **doctora Thompkins** (puedes cambiar el nombre en función del lugar donde sitúes la Historia), quien les explicará toda la historia de la criatura sudamericana. Esto les puede dar una idea de como derrotarla, o al menos de donde puede estar.

### BIBLIOTECAS, INTERNET, ETC

En estos lugares, los PJ no encontrarán información adicional, aunque sí que pueden hallar algo sobre el asunto del zoo. Es posible que no lo relacionen de inicio, pero tras bajar a las alcantarillas deberían hacerlo.

### REHACIENDO CAMINOS

Si a los PJ se les ocurre rehacer el camino (algo que, si no deducen por sí mismos, deberías insinuarles de alguna forma), podrán encontrar un punto en común que tienen todos los escenarios del crimen: una tapa de alcantarilla cercana, lo que les puede llevar a la conclusión de que pueden haber llevado a las víctimas hasta allí. Esto lo pueden averiguar mediante una apuesta superada de Percepción, Investigación o medios mágicos a una Dificultad media de entre 4 y 6, o también si invierten un tiempo razonable en la búsqueda.

Si se lo comentan a la policía, les dirán que hay unas 7000 tapas de alcantarilla en toda la ciudad, y que no es más que una casualidad.

## 4. Las alcantarillas

Tarde o temprano, los PJ desearán bajar a las alcantarillas, aunque quizás antes deseen averiguar algo más sobre ellas, que se especifica a continuación:

### MAPA DE LAS ALCANTARILLAS

El mapa de las alcantarillas de la ciudad puede ser conseguido en varios lugares, aunque los más seguros son el ayuntamiento, el museo de la ciudad o cualquier biblioteca o universidad del estado que incluya planos oficiales. Con las excusas adecuadas (por ejemplo, que son estudiantes universitarios haciendo un trabajo o algo similar), no les debería ser muy difícil conseguir el mapa.

Internet puede ser una alternativa, pero poco fiable, en general los planos de las cloacas no suelen estar por la red, aunque algunas ciudades grandes, como por ejemplo Londres, sí que incluyen planos antiguos escaneados, ya sea en webs del ayuntamiento o de universidades.

Por último, algunos libros que traten sobre la ciudad pueden incluir este tipo de mapas, pero son mucho mejores cualquiera de las otras dos opciones.

### ENTRANDO EN LAS ALCANTARILLAS

El DJ puede diseñar el plano de las alcantarillas a su gusto, pero ofrecemos uno como ejemplo, el cual podría cubrir una ciudad de tamaño medio, como por ejemplo Madrid. También puede servir para una ciudad más pequeña y sus

afueras, o se puede reducir un poco el tamaño del mapa.

Estos son los lugares y eventos a reseñar:

**1. Desagües:** En ocasiones, los PJ verán en el suelo una parte con acera en la que el agua parece discurrir por debajo. Se trata de un desagüe que sanea el agua, eliminando impurezas. Es habitual que los equipos de poceros de las cloacas tomen descansos en estos lugares, por lo que se podrían encontrar herramientas que, en caso de necesidad, pueden ser usados como armas.

**2. Colector:** Los colectores son enormes hélices que se encargan de filtrar el agua. Están dentro de depósitos de acero de forma circular con remaches, que será lo que los PJ vean. Los colectores se pueden parar mediante una de las herramientas que se pueden encontrar en los desagües, pero esto no servirá de nada a nivel de partida. En uno de los colectores, hallarán la siguiente sala:

**3. Osario:** Es posible que el DJ prefiera reservar este lugar para la segunda visita a las alcantarillas, si esta se produce, para lo cual puede cambiar la localización que damos en el mapa. En uno de los colectores (que, a la sazón, están dentro de salas grandes), los PJ encontrarán varios huesos amontonados. Pueden incluso haber trozos de carne pegada a los huesos, que desprenderán un olor horrible, aunque este no se notará demasiado entre la peste característica del lugar. Si alguno de los PJ tiene los conocimientos adecuados (por ejemplo, la Habilidad de Medicina), puede, mediante una apuesta de Valores a una Dificultad media, determinar que los huesos allí amontonados pertenecen a dos cadáveres.

**4. Salas de descanso:** Estas salas están abandonadas, y la mayoría cerradas e incluso tapiadas. Se utilizaron por los obreros cuando se construyeron las cloacas. Dentro verán taquillas, literas y una pequeña capilla situada en la pared.

A opción del DJ, una de estas salas puede estar abierta, con escombros por el pasillo, y su interior parcialmente inundado, de forma que el agua llegue más o menos hasta las rodillas. Dentro del agua, los PJ encontrarán un cadáver parcialmente comido, como el del vagón de metro (ver más abajo) pero más consumido aún.

**5. Rampa:** Esta rampa situada en el centro de las alcantarillas asciende hacia arriba. Empieza con un desagüe que sirve para mantenerla seca. Si ascienden por la alcantarilla, los PJ verán la siguiente sala.

**6. Antiguo metro:** Esta sala es un antiguo tramo del metro. Actualmente, contiene un vagón abandonado situado encima de una de las vías (hay dos). En el interior del vagón, verán un cadáver con la piel semiarrancada, con la carne mordisqueada y varias heridas producidas por mordiscos. Lleva ropa y documentación, descubrirán que es una de las víctimas.



**7. Guarida del Liptorecto:** Aquí se encuentra la criatura propiamente dicha, con unos cuantos cadáveres a medio comer. Cuando se encuentren con él, no habrá opción, deberán luchar.

## Eventos:

**1. Encuentro con el equipo de rescate:** Si los PJ van muy perdidos, el DJ puede hacer que se encuentren con el equipo de rescate contratado por el zoo. Aunque este encuentro se puede dar fuera de las alcantarillas, es recomendable que se lleve acabo en su interior. Aunque los del equipo no lo saben todo (desconocen, por ejemplo, la naturaleza de la criatura a la que buscan), sí que les podrán contar algunas cosas. Ellos les pueden guiar hasta el zoológico (no tienen nada que esconder al fin y al cabo), y también informarles en caso de que se les haya escapado algún detalle de los expuestos más arriba.

**2. Ratas:** Dado el peculiar poder del liptorecto, es muy posible que lance ataques de ratas contra los PJ cuando se percate de que estos se están paseando por su territorio. Normalmente, atacará una sola rata, pero también puede atacar una pequeña manada. El DJ deberá decidir donde situar los ataques de esta índole, aunque el túnel de metro abandonado es un lugar ideal para un encuentro con varias.

**3. Poceros:** Los PJ verán a lo lejos las linternas de un equipo de poceros, que está realizando sus habituales tareas de limpieza. Lógicamente, si los poceros les ven les pedirán una explicación de qué hacen allí, pudiendo incluso llamar a la policía en caso de que no les convenzan los argumentos de los Shadow Hunters, por lo que estos deberán esconderse para evitar que su presencia en las alcantarillas sea advertida.

**4. Víctima viva:** Los PJs pueden encontrar a una de las víctimas, seguramente la última, aún viva, ya que ha conseguido escapar de la guarida del Liptorecto. Está aterrada, pero les puede guiar hasta la guarida de este. También les explicará como fue secuestrada: el Liptorecto apareció por la tapa de cloaca, la cogió por sorpresa y la arrastró hasta la alcantarilla sin que esta pudiera resistirse. Lo mejor que pueden hacer con esta persona es pedirle que les explique como llegar al refugio de su captor y llevarla a la superficie.

## FINAL

Una vez los PJ acaben con el Liptorecto, las ratas volverán a su estado normal. Si no has introducido a la víctima viva, vencer al monstruo les proporcionará la victoria total. Si lo has hecho, deberán salvar a dicha víctima para ello. Aparte de eso, reparte el resto de PE según juzgues.

## PNJ

### Ratas

Debido al poder del Liptorecto, las ratas de las alcantarillas están subyugadas a sus órdenes. Cuando ataquen a los PJs, estos deberán defenderse de ellas. Una vez el Liptorecto muera, recuperarán su estado normal.

**Características de las ratas:** Las ratas carecen de poderes sobrenaturales, y de hecho también de perfil. Causarán un punto de Daño cada turno, a menos que sean Esquivadas, para lo cual se deberá superar una Dificultad que dependerá del lugar desde el que ataque la rata, de si esta ataca por sorpresa, de si hay más ratas atacando al PJ, etc. Una vez se supere la Dificultad, la rata no seguirá atacando, representando con ello que el PJ se la ha quitado de encima.

Aparte, si un PJ es mordido por una rata, sufrirá los efectos de los poderes del Liptorecto, que se especifican más abajo.

Las ratas no tienen defensas mentales, por lo que se considera que poseen Dificultad 1 contra este tipo de ataques. Asimismo, cualquier ataque acabará con ellas automáticamente, pues aunque lo esquiven, escaparán ante la superioridad de sus adversarios, ya que aunque estén controladas mentalmente no han perdido su instinto de autoconservación.

### Liptorecto



Esta es la cría de Liptorecto que se encuentra detrás de las desapariciones. Necesita comida, y los habitantes de la ciudad le ofrecen el sustento perfecto. Tras escapar del zoo, se refugió en las alcantarillas debido a su naturaleza de semi-roedor. Una vez en ellas, las ha convertido en su territorio.

**Apariencia:** Exactamente igual a la de su madre pero más pequeño, es decir una criatura mezcla entre felino y roedor, aproximadamente del tamaño de un lince ibérico, el cuerpo peludo, el hocico chato, garras prensiles y grandes colmillos.

**Personalidad:** Es una bestia salvaje

**Grimorio:** El Liptorecto ha desarrollado una gran afinidad con las ratas de las cloacas, convirtiéndose de hecho en el líder de la manada. Esto les permite controlarlas a distancia mediante una forma limitada de telepatía. De momento, las utiliza para proteger su territorio, como los PJs podrán comprobar en los ataques que se les realicen.

Aparte, el Liptorecto puede transmitir su poder a cualquiera que haya sido mordido por una de las ratas. Cuando lo desee, puede lanzar una orden mental a uno de los afectados por este poder, que puede ser evitada mediante Voluntad. Dicha orden debe ser sencilla, ya que el Liptorecto no es capaz de elaborar pensamientos complejos.

**Residencia:** Las alcantarillas de la ciudad

**Categoría social:** No aplicable

**Atributos:**

Físicos +2 Mentales +1 Sociales 0

**Habilidades:**

Atletismo (F) 3 Esquivar (F) 3 Percepción (M) 4 Voluntad (M) 1 Engañar (S) 0 Persuasión (S) 0

Pelea (F) 2 Telepatía (Sólo para efectos de Control Mental) (M) 3

**PR:** 8

## Ayuda de juego extra

**N. del E.: Daniel Julivert** ha preparado un **mapa de alcantarillas** ex-proceso para la aventura con localizaciones marcadas que para ser obtenido en su (enorme) tamaño original para que sea útil (y no impida la bajada de la aventura en PDF) solamente puede ser incluido como está. Haced buen uso de él y que no se os pase por aparecer en una captura pequeña y discreta. Perdonad las molestias.