

Fanzine Rolero

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

Módulo: El último viaje del Moonbeam

- Módulos & Roleables - Módulos -

Fecha de Publicacion : Jueves 12 de abril de 2012

Resumen :

Aventura para Shadow Hunters que introduce el concepto de los zombies químicos planteados en el artículo publicado la luna pasada en la revista

Fanzine Rolero

Esta Historia está diseñada para un grupo de cuatro Shadow Hunters razonablemente experimentados. Está pensada para concluirse en una sola sesión de juego, aunque puede extenderse más si el DJ lo estima conveniente. La Historia sirve como continuación [al artículo sobre zombis presentado en la portada anterior](#). En esta ocasión, presentamos una forma plausible de introducir zombis químicos, que puede servir al DJ de ejemplo para crear sus propias Historias.

Hemos puesto los nombres propios en inglés, pero el DJ puede adaptarlos a cualquier idioma donde realice sus partidas sin ningún esfuerzo adicional y ninguna localización geográfica concreta es necesaria para la aventura.

1: LA SITUACIÓN (Información para el DJ)

Normalmente, los Buscadores de la Verdad Perfecta son precavidos hasta el extremo, no revelando sus operaciones ante nadie, lo que hace difícil para los Shadow Hunters atraparles. No obstante, de vez en cuando alguno falla en su empeño...

El doctor Walter Shaw tenía un pequeño laboratorio escondido en los sótanos de uno de los hoteles más lujosos de la ciudad. Nadie salvo Hopkins, el dueño del hotel, sabía que estaba allí. Dentro de aquel lugar, Shaw podía desarrollar las diversas investigaciones de la secta, aparte de proporcionar a Hopkins drogas y otras sustancias que contentaban a sus ricos clientes, las cuales constituían su principal fuente de ingresos.

Sin embargo, todo cambió cuando la policía llevó a cabo una redada en el hotel. Detuvieron a varios mafiosos alojados en ese momento allí, e incautaron toda la droga. Hopkins también fue arrestado, y el laboratorio desmantelado y destrozado. Shaw pudo escapar de milagro con dos maletines, uno de ellos lleno de dinero y el otro con enseres varios, entre ellos varias dosis del suero capaz de convertir a la gente en zombis, encontrándose solo y con la necesidad de huir de la ciudad cuanto antes.

Shaw era un dandy que se codeaba con la alta sociedad, no siempre se pasaba el tiempo en el laboratorio sino que con frecuencia subía al hotel y se daba una vuelta por los locales más chic de la ciudad. Un día, fue invitado a la fiesta que se iba a dar a bordo del Moonbeam, uno de los yates más grandes y lujosos del mundo, propiedad de Sergei Vinográdov, un millonario ruso. La redada se realizó justo la noche de la fiesta, por lo que el científico aprovechó la oportunidad para introducirse en la fiesta, valiéndose de la circunstancia de que su rostro no es del dominio público. Era la forma más rápida y fácil de escapar, dejando un mínimo rastro, y sin utilizar el dinero que llevaba en el maletín... dinero, que, por otro lado, ya debía estar siendo rastreado por la policía.

Una vez en la fiesta, no le costó crear unas cuantas cargas explosivas, utilizando materiales de limpieza y parte de los objetos que llevaba en el maletín. Tras esto, fue a hablar con Vinográdov, a quien amenazó con volar el barco a menos que este accediera a llevarle a un lugar seguro, un punto situado en medio del mar en el que sería recogido por una motera enviada por los Buscadores. Por supuesto, la policía no debía percatarse de la presencia de Shaw en el barco...



2: CÓMO IMPLICAR A LOS PJS

Para que la Historia arranque, es imprescindible que los PJ suban al Moonbeam. ¿Cómo lograr esto? Bien, hay varias formas. Aquí ofrecemos algunas como ejemplo, más las que se te puedan ocurrir:

Si alguno de los PJ es de Categoría Social Alta o Media/Alta, puede recibir una invitación para la fiesta a bordo del Moonbeam, en la que se especifique que puede llevar a sus amigos si lo desea. Así, puede ir el grupo entero de PJ.

Si alguno de los PJs es policía o detective, se le puede informar de que se ha seguido la pista de Shaw hasta el yate, lo que implique que acabe subiendo al barco junto al resto de sus compañeros.

Si alguno de los PJs trabaja en algo relacionado con el servicio que se ofrece en el barco (camarero, maitre, músico, etc), se le puede contratar como parte del personal extra que necesitarán para la fiesta, y podría colar a sus amigos, ya sea como invitados o como personal.

Finalmente, puedes haber organizado una persecución previa, haberles hecho saber (quizás en una partida anterior) que en el hotel se ocultaba un Buscador de la Verdad Perfecta y, tras la redada, decirles que ha escapado y, al buscarle y seguirlo, acaben en el barco.

NOTA ESPECIAL: Capturar, no matar

En esta Historia, es especialmente importante que los PJs encuentren formas ingeniosas de detener a los zombis sin matarlos, forma parte de la diversión del módulo. Debes hacer hincapié en ello, haciendo que el Doctor Willoughby les advierta de forma vehemente, hable con ellos y les diga que se los traigan vivos para poder curarles. Es una partida donde el Altruismo puede dar mucho de sí, algo que deberías dejar claro a tus jugadores a través de los PNJs o de la misma situación.

EL MOONBEAM

El Moonbeam es un yate de 22 metros de eslora, con espacio suficiente para albergar cómodamente a 70 personas. En el momento de la fiesta, habrá 24 invitados, 10 camareros, 7 miembros de la tripulación, Vinográdov, su hija Natasha, Walter Shaw y los PJ.

Empieza a describir la fiesta como algo lento y aburrido. Si lo desean, los PJ pueden socializar un poco con algunos PNJs, quienes en su mayoría son millonarios aburridos. No obstante, si lo deseas puedes introducir algún PNJ interesante, que podría convertirse posteriormente en un valioso Contacto. Mantén esta situación unos minutos, pero tampoco te extiendas demasiado, ya que los jugadores acabarán aburriéndose.

Llegará el momento en que Vinográdov se ponga a discutir con Shaw debido a la presión. La discusión subirá de tono, volviéndose progresivamente más violenta hasta que Shaw extraiga del maletín una inyección que clavará en el brazo del invitado más cercano, lo que provocará que la persona caiga al suelo, empiece a agitarse y se levante como un ser sediento de sangre, tras lo cual varios de los integrantes de la fiesta huirán o correrán a esconderse. Entre los invitados se encuentra el Doctor Willoughby, un reconocido virólogo que reconocerá los síntomas del suero. Advertirá a los PJ (que, suponemos, se enfrentarán al zombi en lugar de perseguir a Shaw, aparte que con la confusión será muy fácil perderlo) de que no le maten ya que se le puede curar. Alternativamente, si uno de los PJ es médico o científico, puede reconocer por sí mismo el virus. En ese caso, hazle apostar la Habilidad adecuada (Medicina, Química o Biología) a una Dificultad baja, de 4 como mucho, ya que la decisión de matar o no a los zombis debe ser tomada al principio de la partida.

Si consiguen derrotar al zombi sin matarle, deberán encontrar alguna forma de inmovilizarlo, ya sea encerrándolo o algo así. Atarle no servirá de nada a menos que se le espese, puesto que romperá cualquier cuerda. Por supuesto, también pueden hacer caso omiso de las palabras de Willoughby y matar al zombi, esta sería una forma más rápida de librarse de él. Si logran que sobreviva, el doctor se pondrá a trabajar enseguida, extrayendo sangre al monstruo (para lo cual puede pedir ayuda a los PJ) y empezando a desarrollar una vacuna. Para ello, utilizará una sala con acceso a Internet.



PERSIGUIENDO A SHAW

Shaw no se conformará con crear un solo zombi. Ahora que se ve atrapado, intentará infectar a más invitados para

cubrir su huida. Tiene suero suficiente para siete dosis, pero claro, para eso debe acercarse a alguien e inyectarle la solución. Se moverá por todo el barco para así evitar que los PJ le encuentren. Cuando pueda, pillará a alguien desprevenido y le administrará el virus, lo cual provocará aún más confusión y terror en la ya tensa situación.

El científico buscará a toda costa llegar a una de las barcas de salvamento que rodean al yate, y que se encuentran en la parte trasera del barco, para lo cual tiene que atravesar el yate entero, ya que la fiesta se desarrolla en la proa. Una vez haya creado todos los zombis que pueda, esperará escondido en la sala de máquinas hasta que pase el peligro (es decir, hasta que los zombis consigan matar a todos los demás, y morir después), y colocará las cargas explosivas con las que pretende volar los motores para así no dejar rastro, ya que el barco puede fácilmente haberse hundido en medio del mar. Por supuesto, no cuenta con que haya Shadow Hunters investigando, está nervioso y tiene que improvisar.

Una buena forma de que los PJ encuentren a Shaw es copiar el mapa adjunto e ir marcando por donde se mueve este. A la vez, preguntar a los jugadores por donde quieren buscar. Evidentemente, si el científico crea un nuevo zombi, le encontrarán en las inmediaciones, ya que no es tan rápido, aunque si se quedan para reducir al zombi se habrá alejado para cuando los PJ vuelvan a buscar. Hay otras pistas más que podrían conducirles hasta Shaw, por ejemplo podrían encontrar las jeringuillas cerca de la puerta que da a la sala de máquinas, o interrogando a la tripulación podrían deducir que se dirige hacia allí, ya que es el único lugar al que nadie entraría a menos que hubiera problemas con el funcionamiento del barco.

Prolonga esta situación cuanto desees, pero ten en cuenta que Shaw cometerá pequeños sabotajes para evitar que los PJ le sigan y encuentren. Por ejemplo, puede cortar la luz en algún punto, bloquear la entrada, etc. Además, si los PJ llevan a los zombis a una habitación común o ante la presencia del doctor Willoughby, esto les retrasará aún más, provocando que Shaw tenga tiempo de llevar a cabo su plan de despiste y llegar hasta la sala de máquinas.

Una vez encontrado Shaw, este no opondrá demasiada resistencia, ya que no es un gran combatiente. Tampoco puede confiar en sus zombis, ya que aunque los crea, no puede controlarlos. Así pues, es de suponer que los Shadow Hunters le derrotarán con facilidad, sin demasiado esfuerzo. No obstante, si no le preguntan no revelará que ha puesto las cargas explosivas, ya que pretende utilizarlas como plan de emergencia.

EL MOONBEAM SE HUNDE

Cuando Shaw esté lo bastante lejos de la sala de máquinas, activará los explosivos mediante un detonador a distancia. Si le registran bien antes lo encontrarán; en ese caso, puedes saltarte esta parte. Una vez se produzca la explosión, el barco empezará a hundirse sin remedio. Los PJ no solamente deberán salvarse ellos, sino también intentar salvar a los demás. Para complicar aún más las cosas, Shaw aprovechará la confusión para escapar, ya sea cogiendo una barca o agarrando un resto flotante y nadando. Por supuesto, los zombis no se habrán recuperado, por lo que también darán dificultades...

Más o menos hacia la mitad del hundimiento, llegará un helicóptero, se trata de un equipo médico que trae las vacunas para los zombis, y también ayudará en el rescate, aparte de sedar a los zombis, que no darán más problemas.

Una vez se hunda el barco, la partida habrá terminado. Todos llegarán a tierra, ya sea en barca, helicóptero u otros posibles medios en el caso de los PJ (vuelo, teleportación, etc).

EXPERIENCIA

A la hora de repartir experiencia, deberías tener en cuenta los siguientes factores:

La única forma de que obtengan PE por Éxito total es que no maten a ningún zombi sino que los capturen a todos, y que acaben llevando a Shaw vivo a tierra. Si no se produce cualquiera de estas dos contingencias, será solamente Éxito parcial.

Si, a la hora de combatir contra los zombis en público, han evitado usar poderes o habilidades sobrenaturales, dales uno o dos PE por Cautela.

Si han logrado salvar a, por lo menos, la mitad de los ocupantes del barco, dales un punto por Altruismo.

Si han antepuesto las vidas de los ocupantes del barco (incluyendo los zombis) a la captura de Shaw, dales también un PE por Altruismo.

Además, si han conseguido no matar a ningún zombi, capturándolos vivos a todos, concédeles un punto extra por Altruismo, independientemente de los que hayan conseguido anteriormente.

PNJ

Walter Shaw



Científico al servicio de los Buscadores de la Verdad Perfecta, Shaw siempre destacó por su brillante intelecto. A los 22 años ya estaba licenciado en Química, y a los 27 en Biología. Sus teorías empezaron a dar vueltas alrededor del mundo, se le ofreció un importante puesto en uno de los mejores laboratorios químicos del Reino Unido, e incluso le hicieron Catedrático de la universidad de Oxford a los 35 años. Sin embargo, esto no fue suficiente, la

ambiciosa mente de Shaw quería más...

El biólogo contactó con los Buscadores en la universidad, ya que otro de los catedráticos también pertenecía en secreto a la secta, y le ofreció entrar en ella. Aceptó ante las posibilidades que aquello le ofrecía, investigando en secreto para realizar los avances genéticos que el grupo desea con tanta avidez. Con el tiempo, se le ofreció un laboratorio secreto propio, el cual estaba situado en los sótanos de un lujoso hotel cuyo dueño era también secuaz de la secta, que además le permitió vivir en una de las suites del hotel, lo cual le ofreció la oportunidad de vivir a cuerpo de rey, disfrutando de todos los lujos posibles. La situación se prolongó hasta la redada de la policía descrita al principio de esta Historia, tras lo cual la vida de Shaw cambió radicalmente...

Apariencia: Walter Shaw es un hombre de unos cuarenta y tantos, que ronda la cincuentena. No es muy alto y su complexión es delgada, pero tiene un encanto especial, con el aire de un dandy. Sus ojos y su cabello son claros y viste de forma impecable, gustándole especialmente los trajes de color blanco.

Personalidad: Shaw es un hombre frío y calculador, que no se altera ni ante el más mínimo contratiempo e intenta sacar partido de cualquier situación, tratando de salir airoso de toda circunstancia adversa.

Grimorio: Aunque no posee conocimientos mágicos, Walter Shaw es un notable científico, cuyos conocimientos, unidos a la avanzada ciencia de los Buscadores de la Verdad Perfecta, han provocado no pocos éxitos para la secta.

Categoría social: Alta

Residencia: Aparte de la habitación de hotel, Shaw tiene un lujoso apartamento en Londres.

Atributos:

Físicos 0 Mentales +3 Sociales +3

Habilidades:

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

Biología (M) 7 Física (M) 3 Química (M) 7 Matemáticas (M) 7 Medicina (M) 7 Seducción (S) 5

PR: 22

Zombi químico



Presentados en el anterior artículo, ofrecemos aquí el perfil para que lo tengas a mano:

Atributos:

Físicos +2 Mentales 0 Sociales 0

Habilidades:

Atletismo (F) 1 Esquivar (F) 2 Percepción (M) 1 Voluntad (M) Ver arriba Engañar (S) 0 Persuasión (S) 0

Pelea (F) 4 (Recordar que no adquiere la Habilidad de Bloquear)

PR: 12