

Cera

A movie poster for the film 'Cera'. The background is a dark, moody scene with a person whose face and skin are cracked and peeling, revealing a dark interior with two glowing orange eyes. The person's hair is dark and messy. The overall color palette is dominated by dark reds, oranges, and purples, with a cracked, textured background. The title 'Cera' is at the top in a dripping white font. The director's name 'Una película de Mario Fernández' is on the right in a white, slightly distressed font. The tagline 'NADIE DIJO QUE TUVIERA QUE SER DIVERTIDO' is at the bottom in a white serif font, with 'DIVERTIDO' in red.

Una película de
Mario Fernández

NADIE DIJO QUE TUVIERA QUE SER **DIVERTIDO**

Género:

Monstruos (Terror Gamberro). Sigue las reglas del género más las siguientes:

- ✎ La protección de guión se pierde cada vez que la amenaza llega a 7.
- ✎ Es una parodia del género en cuestión.
- ✎ Juega con las respuestas inusuales, los diálogos chocantes y la exageración de los clichés.
- ✎ Utiliza atrezzo que puedes poner sobre la mesa como fotografías de figuras de cera cutres y usa disfraces para las distintas épocas.
- ✎ El nivel de amenaza, reglas y avance de la trama se rigen por los del género al que parodia.
- ✎ Los personajes protagonistas pueden ser de cualquier tipo, aunque funcionan especialmente bien aquellos con tendencia al exceso o los adolescentes en busca de juerga.
- ✎ Usa las cualidades de los personajes para comenzar a sembrar semillas que den lugar a momentos descacharrantes.
- ✎ Las interpretaciones se pueden exagerar a través de nuevas reglas, fingiendo acentos exagerados, vistiéndose de manera estrafalaria o travestiéndose, o realizando interpretaciones descacharrante. Puedes premiar esto otorgando un punto de superación.
- ✎ Cuando alguno de los protagonistas muere, suele ser de una forma estúpida y anti clímax. A ser posible, con mucha sangre salpicando a sus compañeros. El cuerpo de la víctima aparecerá en la Capilla del Horror convertido en cera.
- ✎ Cada vez que se atraviesa uno de los portales mágicos que aparecen junto a las figuras, los personajes recuperan los puntos en las características que hubiesen perdido. Si alguno de los personajes muere en uno de los escenarios, cuando los demás vuelven le encuentran junto a su asesino como figura de cera.

Sinopsis:

Un grupo de jóvenes en busca de diversión, se internan a medianoche en un misterioso Museo de Cera. Allí las carcajadas darán paso a la noche más terrorífica de sus vidas.

Reparto:

El reparto principal está compuesto por un grupo de amigos. Todos deben tener un hito en común con Alison Danvers, pudiendo ser el novio, hermano, mejor amiga, compañero de estudios/trabajo...

Alison Danvers

Juerguista

Acción 2: *Bailar toda la noche +2. Interacción 4:* *Ligar +1, Caer bien +1, Líder +1, Cotilleos +1. Cognición 3:* *Donde está la fiesta +2, Liarla parda +2.*

Hitos: *Un video suyo borracha cayendo de bruces al suelo dio la vuelta al mundo en youtube. Tiene antecedentes por los daños causados en una biblioteca pública al fumarse un cigarrillo y activar accidentalmente la alarma antiincendios. Todos los que la rodean saben que Alison es una gran amiga que haría cualquier cosa por ellos.*

Complicación: *Es una bomba de relojería ambulante.*

A pesar de tener algunos kilitos de más, Alison es una belleza que encandila a todos en cuanto la conocen. Es la mejor confidente, novia y compañera, aunque tiene una especial predisposición a meterse en líos y causar accidentes. En la noche en que comienza la historia, sale del bar en el que estaba con sus amigos a tomar un poco el fresco y encuentra un extraño museo de cera abierto a medianoche. Cuando la encuentran en el escenario de la condesa, puede servir de personaje de remplazo si alguno de los principales murió.

Banda Sonora:

Near Dark OST (Tangerine Dream)

En la Capilla del Horror: "Rain in the Third House"

Calles de Insbrook: "Pick up at High Noon"

Cae la noche en Shadow Lake: "Bus station"

En el palacio de Farala: "She's my sister"

Lucha final con Carruthers: "Fight at Dawn"

Escenario:

Museo de Cera

Siniestra trampa para incautos

Junto a la entrada al museo, bastante pequeña para la enormidad que oculta dentro, hay un cartel en el que se lee: "Último día. Entrada gratuita. Abierto toda la noche".

El museo está bastante desangelado, como si llevase treinta años abierto sin que nadie se ocupara de su mantenimiento. Nada más traspasar el umbral está Penny, la taquillera enana y cincuentona. A partir de aquí comienza el museo, lleno de figuras de cera a cada cual más cutre. Según se avanza por las salas, se van abriendo más caminos alternativos convirtiendo el museo en un auténtico laberinto. En el centro del laberinto se encuentra la Capilla del Horror. Las terroríficas figuras que alberga sí son enormemente realistas. De hecho, siete de ellas parecen totalmente reales y junto a estas, hay figuras que podrán reconocer como las personas desaparecidas de los carteles que pueblan el barrio. Además, hay tres figuras de cera y no tienen ninguna víctima: una es la de una mujer desnuda increíblemente bella saliendo de una bañera llena de sangre (Condesa Farala), otra es la de un hombre lobo en un callejón (Lord Emil Hüngrer), y por último, un musculoso gigante con una calavera humana a modo de máscara acechando el exterior de una cabaña (Chiquilín).

Descriptor: Destartalado, descuidado, cutre. Sin cobertura. Huele a humedad y naftalina.

Hitos: Siete de sus figuras contienen el corazón de las criaturas más terroríficas que han existido. El viejo Carruthers ha ido alimentado a estas figuras con el alma de incautos. Solo faltan tres almas más para resucitar a los diez.

Callejuelas de Ingsbrook

Pueblecito irlandés en el año 1904

Típico pueblo irlandés lleno de callejuelas empedradas. Los habitantes están tan asustados por el hombre lobo que asola la comarca, que no se atreverán a abrir las puertas ante las súplicas de los personajes jugadores.

En la parte de atrás de "El cerdo degollado", la taberna local, hay una herrería donde los personajes podrían fundir algo de plata con la que combatir a la criatura.

Monstruo:

Jordan Carruthers

Diminuto Nigromante

Acción 2: Enano +2. **Interacción 5:** Engañar incautos +3, Encajar mal las bromas +2. **Cognición 3:** Alta hechicería +3.

Hitos: Siempre ha sido ridiculizado por su pequeño tamaño. Asesinó a un nigromante. Pretende dominar el mundo con las 10 criaturas de la Capilla del Horror.

Descriptor: Húmedo, frío, cubierto por la bruma.

Hitos: No ha pasado nada importante en los cuatro siglos de historia del pueblo. Entre los lugareños está muy extendido el refrán "cuanto más primo, más me arrimo". Cuenta con las mujeres más feas del país (lo que le hace candidato para las mujeres más feas del mundo).

Camping Shadowlake

Camping junto a un lago, en el año 1985

El camping está compuesto por una suerte de cabañas de madera en la rivera del lago. El pueblo más cercano se encuentra a 15 kilómetros, pero las recientes lluvias han cortado la única carretera.

La casa de la señora Graves es prácticamente igual que el resto, salvo por una trampilla en el suelo que baja a un sótano que hace las veces de guarida de su hijo. Además de un montón de trapos a modo de cama y un cacharro con restos de comida, hay una caja de música.

Descriptor: Tétrico, solitario, aislado. Silencio sepulcral (las ranas paran de croar repentinamente).

Hitos: Fue construido por Donald Graves. La primera víctima en el camping fue su propietario. Si se drenase el lago, se encontrarían los cuerpos de una veintena de adolescentes.

Palacio de la condesa

Casa nobiliaria en la Francia del siglo XVIII

Se trata de un palacio de estilo Luis XVI. La acción principal transcurre en un enorme comedor con una mesa servida iluminada por velas. Hay una veintena más de salas entre estudios, dormitorios, sala de baile. El suelo es muy resbaladizo y quienes corran por él irán patinando. En los aposentos de la condesa hay un ataúd forrado de satén rosa en lugar de cama. Sobre un escritorio está el libro "Los secretos de la nigromancia", en el que se incluye un hechizo para convertir a la condesa en cenizas. También hay una sección dedicada a la nigromancia de cera donde se detalla un hechizo con el que derrotar a Carruthers.

Descriptor: Lujoso, iluminado por velas.

Hitos: Fue construido por el padre del conde. Actualmente es la guarida de una vampiresa.

Complicaciones: Un hechizo que se encuentra en el libro "Los secretos de la nigromancia". Si alguien pronuncia su nombre al revés (Srehturac Nadroj), se convierte en una figura de cera.

Incluso sus padres le trataron con desprecio a causa de su diminuto tamaño. Desde joven se prometió a sí mismo que la humanidad entera pagaría por el sufrimiento que le había hecho padecer. Entró al servicio de un poderoso nigromante transilvano que basaba su magia en el modelado de figuras de cera. Tras un tiempo le asesinó robándole todos sus secretos. Elaboró

un ritual para traer a las diez almas más crueles de la humanidad como un pequeño ejército a su servicio. Para hacerlo funcionar, debe mandar una víctima a través de un portal en el tiempo, para que el asesino la mate y recargar con su alma el muñeco de cera que ha creado. Para que los diez sean resucitados, todos ellos deben haberse alimentado. Si uno solo falla, les puede resucitar igualmente, pero como torpes zombies de cera.

Cuando los jugadores se encuentren con Carruthers por primera vez, pensarán que se trata también de una figura y se pegarán un buen susto al verle moverse. También se darán cuenta de que Penny es él mismo travestido. Si se lo hacen notar, lo negará, pero si insisten, dirá que es su hermana gemela.

Lord Emil Hüniger

Hombre lobo

Acción 7: Garras y dientes +4, Agilidad +3. **Interacción 4:** Aullido +4. **Cognición 5:** Seguir rastros +5.

Hitos: La alta cuna de Emil, le ha llevado siempre a tratar condescendentemente a quienes no comparten su estatus. No es consciente de su maldición (tiene lagunas de los momentos en que se transforma en lobo). Está empeñado en dar con el causante de las muertes sin sospechar que se trata de él mismo.

Complicación: La plata es lo único que puede causarle daño permanente.

Un apuesto caballero de ascendencia alemana. Hace algunos meses, una vieja gitana lanzó una maldición sobre Emil, transformándole en hombre lobo. Cada luna llena se transforma causando numerosas víctimas. Al amanecer vuelve a casa sin recordar lo que ha hecho.

Chiquilín

Asesino psicópata

Acción 6: Resistente +4, Machetazo +3. **Interacción 1:** Mirada enloquecida +1. **Cognición 2:** Técnicas de caza +3.

Hitos: Fue diagnosticado como autista. Su primera víctima fue su padre.

Debilidades: Se queda paralizado cuando escucha la caja de música que hay en su cuarto.

Chiquilín es una mole de músculos que se mantiene oculto en el sótano de su madre y solo sale para asesinar víctimas. Cuando lo hace, va completamente desnudo, con un cráneo humano que le regaló su madre a modo de careta y un machete. Le gusta jugar con sus presas al gato y al ratón y si puede las tortura antes de matarlas. Sus instintos homicidas han venido alentados por su psicótica y sobreprotectora madre, que se dio cuenta de que su hijo salía de su estado autista cuando causaba daño a seres humanos.

Lucinda Graves

Madre de Chiquilín

Acción 2: Resistente +1, Cuchillo de cocina +1. **Interacción 4:** Camelarse a turistas +2, Azuzar a su hijo +2. **Cognición 2:** Ama de casa +2.

Hitos: Regenta un camping en Shadow Lake. Descubrió que su hijo superaba el autismo cuando torturaba a otros seres humanos. Le construyó una máscara con el cráneo de su difunto marido.

Debilidad: Dará su vida antes de permitir que se haga daño a su "niño".

Lo más importante para la desquiciada mente de Lucinda es su hijo, al que nadie ve nunca puesto que le mantiene encerrado en el sótano. Siempre habla de él como "mi pobrecito chiquilín". Cuando viene un grupo al camping al que piensa que difícilmente echarán de menos, libera a su hijo para que pueda darles caza.

Condesa Farala

Vampiresa

Acción 5: Belleza prenatal +3, Vampirismo* +2. **Interacción 5:** Hipnotizar +3, Seducir +2. **Cognición 5:** Etiqueta +2, Bailes de salón +2, Preguntas incómodas +1.

Hitos: Nació en un ambiente humilde. Un noble se fijó en ella y la compró a sus padres. Consiguió la inmortalidad bebiendo una pócima que aprendió a preparar en un tratado sobre nigromancia alquímica.

Debilidad: En el libro "Los secretos de la nigromancia" aparece un ritual que puede convertirla en cenizas.

Siendo niña, un noble que descubrió en Farala una belleza inusual, se la compró a sus padres. Farala pudo crecer rodeada por el lujo que le proporcionaba el conde, pero sin ser otra cosa más que un juguete sexual. Mostró un notable interés por la nigromancia y dio con un ritual que le permitió convertirse en vampiresa. A partir de ahí contrajo matrimonio con el conde, adquiriendo su título nobiliario y convirtiéndole en su lacayo. Sin embargo, el conde está cansado de ella y se mostrará más que encantado de ayudar a los personajes a librarse de ella.

Zombi de Cera

Criatura a medio resucitar

Acción 2: Dar manotazos +1, Mordiscos +1. **Interacción 1:** Gruñido cavernoso +1. **Cognición 1:** ¡Matar! +1.

Hitos: Debía resucitar como un ser casi inmortal pero la cosa fue mal y ahora es... esto.

Debilidad: Torpe. Está hecho de cera y es fácil romperlo. Muy inflamable.

Si alguna de las 10 criaturas de la capilla no consigue un alma con la que alimentarse, Carruthers puede resucitarlos a todos igualmente, pero en lugar de volver con todo su poder, lo hacen como patéticas figuras de cera con instintos homicidas.

Trama:

- 1 Los personajes jugadores están en una discoteca cuando reciben un mensaje de Alison en el que les propone encontrarse con ellos en un lugar increíble para seguir la fiesta (el museo). Cuando se dirigen al museo ven numerosos carteles de jóvenes desaparecidos en las últimas semanas. Al llegar, Penny les informa de que Alison está dentro. Empiezan a recorrer los pasillos entre risas.
- 2 Alison no aparece por ningún lado y los jugadores se dan cuenta de que son incapaces de encontrar la salida.
- 3 Llegan al centro del laberinto, a la Capilla del Horror. Allí encuentran a Carruthers. Si los personajes tratan de dañar alguna de las diez figuras, descubren que hay un campo de fuerza que las protege. Si tratan de herir a Carruthers, este se pone a salvo tras una mampara de seguridad. El enano les dice que si quieren volver a ver a Alison con vida, deberán atravesar tres portales hasta encontrarla. Un portal de energía se abre junto a la figura del hombre lobo.
- 4 Al atravesar el portal se encuentran en las callejuelas de Insbrook, vestidos con atuendos de la época, siguiendo a Lord Hünker que va armado con una escopeta y se muestra muy locuaz. Este les da las gracias por haberle acompañado a cazar a la bestia. En medio de la conversación, Emil les cuenta entre risas, como si no tuviera que ver con lo que está sucediendo, lo de la maldición que le echó la gitana. Instantes después, la luna llena aparece en el cielo y Emil empieza a transformarse, haciendo pedazos el único arma del grupo.
- 6 Los personajes huyen por las solitarias calles escuchando el aullido del lobo a poca distancia. Nadie quiere abrirles. Solo podrán convencer a los parroquianos de la taberna.
- 7 El hombre lobo sigue el rastro de los jugadores hasta la taberna. Deberán ingeniar un plan para eliminarle. Una vez vencido, un portal como el que les trajo les devuelve al museo. Si alguno ha muerto, habrá alimentado a la figura del hombre lobo que podrá resucitar al final de la historia.

Los personajes aparecen de nuevo en la Capilla del Horror. Carruthers alabará su trabajo mofándose de ellos e instándoles a continuar para salvar a su amiga.

- 5 Hay un nuevo portal abierto junto a la figura del Descarnado. Al atravesarlo se encuentran vestidos con ropa de los 80's, paseando junto a la señora

Graves que les enseña las instalaciones. Los personajes tienen el resto del día para pasear y hablar con otros turistas.

- 6 Si pasean por la noche, se encuentran un cadáver descabezado. Si no salen de su cabaña, Chiquilín arroja una cabeza cortada por su ventana.
- 7 El grupo huye hasta la cabaña de la señora Graves. Allí tendrán que hacerle frente a ella primero, y luego al hijo. Quizás encuentren la caja de música en el sótano. Si vencen a Chiquilín, se abre un nuevo portal junto a su cadáver.

Sólo queda el último portal. Los personajes se paran un segundo para recobrar fuerzas y contemplar a sus amigos transformados.

- 5 En la Capilla del Horror, encuentran un nuevo portal junto a la figura de la condesa Farala.
- 6 Los personajes aparecen en el palacete de Farala, vestidos con ropa y pelucas de época, y sentados ante una mesa abundantemente servida. Alison está también sentada, ajena al peligro que corren y divertida por la aventura que están viviendo. A su lado hay un mayordomo (el conde), que les dice que disfruten de la cena ("quién sabe si será la última"), hasta que venga la condesa a degustar el postre.
- 7 Aparece la condesa dispuesta a jugar y seducir al más mujeriego antes de merendárselos a todos. Si la entretienen, el resto podrá hablar con el conde, que se mostrará encantado de colaborar, y que les hablará de un aposento en el que se encuentra el libro del que la condesa obtuvo sus poderes.
- 8 Los personajes corren por la casa hasta encontrar el libro.
- 9 Cuando vuelven, la condesa está a punto de vampirizar a los personajes que se quedaron con ella. Es momento de hacerle frente. Cuando vencen, se abre un nuevo portal.
- 10 De vuelta al museo, Carruthers despierta a las figuras como un ejército imparable (si las tres últimas también consiguieron su víctima), o como zombis de cera (si al menos uno de los monstruos no llegó a matar a alguno de los protagonistas). Si conocen el hechizo adecuado, podrán detenerle antes. Si no, también pueden liarse a golpes.

Epílogo: Vemos a Penny Carruthers (¡en verdad era la hermana!) cogiendo un taxi y pidiéndole al taxista que se aleje todo lo que pueda. El taxista da la vuelta a la manzana y se detiene: "Hasta aquí es todo lo lejos que puedo ir, acabo de terminar mi turno". Penny se queda un tanto consternada, pero al ver un enorme local en alquiler, sonríe y responde: "Está bien... está mejor que bien".

Amenaza: