



«Q»

David Gutiérrez [MOT]

Esta aventura está pensada como iniciación al juego, para un número cualquiera de personajes recién creados, que aún no hayan hecho uso de su *quidam*. Idealmente, los jugadores no deberían saber cómo funciona la habilidad, ni las posibilidades que pone a su alcance. La duración idónea es de una sola sesión, de unas tres horas (para que sirva como primer contacto con el juego), pero si quieres alargarla no tienes más que incluir algún encuentro apropiado durante el viaje por el subsuelo, que les ilustre un poco sobre su mundo (un grupo de bandidos de las cloacas, un desdichado que se ha perdido y lleva días sin comer, un comerciante de todo tipo de artículos, un montón de ratas rabiosas huyendo de algún vertido tóxico, etcétera).

Durante los acontecimientos se verán enfrentados, en circunstancias extremas, a una caza sin piedad, de la que es imposible que una persona normal salga viva. Pero, para su sorpresa, ellos no son ya personas normales. Algo ha cambiado, y puede darles una oportunidad frente a su enemigo.

El subsuelo elegido es el de Nueva York, pero esto tiene una relevancia tan escasa que cualquier otro hará el mismo papel. Tanto si viven solos como si están integrados en algún grupo, todos los PJs deberían tener una relación más o menos estable con una comunidad, tal vez con la que negocian, para la que trabajan o de la que forman parte, entre otras cosas porque no se puede estar completamente aislado ahí abajo.

En resumen: Una enfermedad desconocida que ha hecho presa en ellos les impulsa a buscar consejo en algún curandero ligado a la comunidad. Lamentablemente, su dolencia sobrepasa los conocimientos de éste, que, ante su desesperación, les habla de un hombre con una increíble habilidad curativa que pasó hace años por la zona para seguir su camino hacia abajo.

Los personajes, cifrando en este individuo su posibilidad de cura, parten en su busca, descendiendo cada vez más. Unos cuantos días de viaje les llevarán hasta un grupo de personas lideradas por un individuo estafalario, quien les indicará la ruta que siguió, hace ya algún tiempo, el hombre por el que preguntan; una ruta en la que nadie se aventura ya. Al entrar en ella, se verán acosados por «algo» que les descubrirá, si sobreviven, en qué se han convertido.



Bajo las líneas de alta tensión...

Desde hace unos días, la salud de los PJs no es todo lo buena que solía ser. A los probables mareos provocados por la malnutrición, la tos, las bajadas de tensión, las infecciones frecuentes, se ha sumado un montón de síntomas que no hacen presagiar nada bueno. La siguiente descripción de los síntomas es solo una opción, puedes ajustarlos a lo que peor les vaya a sentar a tus jugadores, o incluso basarte en una enfermedad real grave que sepas no van a identificar.

Hace ya unos días que no te sientes bien. Empezaron siendo simples mareos, no muy diferentes de los habituales desde que vives aquí, pero fueron empeorando progresivamente hasta convertirse en náuseas frecuentes, con ocasionales vómitos y dolor de estómago. Tu intestino tampoco ha estado funcionando bien, y un par de días de molesto estreñimiento dan paso a un despertar de lo más desagradable. Por no hablar de los gases. Tu piel tiene un color poco natural, surcada de venitas y con manchas que van desde un color amarillento hasta el rojo intenso. Toses con frecuencia, lo que te provoca un fuerte dolor en la garganta, y en ocasiones se te nubla la vista y pierdes el equilibrio. Pero lo peor son las pérdidas de memoria. Tienes auténticos episodios en blanco, fragmentos del día a día que desaparecen sin más, y cada vez son más frecuentes. Es esto lo que realmente te asusta.

Lo que necesitan estos chicos es un médico. Lo más parecido que hay por aquí cerca es el tipo que hace las veces de curandero en la comunidad con la que están relacionados los PJs, así que es de suponer que a él acudirán. En el caso de que alguno de los PJs tenga conocimientos de medicina, puede que los demás sepan de él y acudan en busca de remedio, pero lamentablemente la dolencia está más allá de sus posibilidades. Tanto que no acierta siquiera a identificarla. De un modo u otro, terminarán yendo a consultar a algún conocido miembro de dicha comunidad, que les remitirá a su líder.

La comunidad

La comunidad vive en un espacio relativamente grande, posiblemente un antiguo almacén de maquinaria de paredes de hormigón, suficiente para albergar a sus dos docenas de integrantes, entre los que figuran incluso un par de niños de corta edad a los que se puede ver ocasionalmente. Viven agrupados en parejas, familias o grupúsculos que comparten los distintos tenderetes y habitáculos hechos con restos de material de construcción, al estilo de los de cualquier poblado chabolista de la superficie. Se reparten las tareas

de modo más bien laxo, sin especializarse, de modo que ninguno de ellos resulte indispensable. Es posible ver a cualquiera retirando suciedad, colocando los recipientes donde se almacena el agua que gotea de paredes y techos, o volviendo de los túneles con sacos o carritos de supermercado llenos de basura que vuelcan y revisan cuidadosamente.

Recepción oficial

Los PJs (lleguen por separado o juntos) tendrán la oportunidad de ver al líder a la vez. Éste es un hombre de cierta edad y complexión frágil, asistido en todo momento por un joven más robusto, y que les recibe en una especie de jaima hecha con lona, cuyo interior está cubierto de mantas y retazos de moqueta, y alumbrado por una triste bombilla de 60 w. Todo el mundo le muestra cierto respeto, aunque no demasiado formalmente, y es de esperar que los PJs (le conozcan ya o no) hagan lo propio. Inspeccionará a cada uno de arriba abajo, preguntándoles con amabilidad por su situación y, si procede, por qué han acudido a ellos. Mostrará un talante tranquilo y comprensivo siempre que ninguno de los PJs sea hostil. Una vez explicado el caso satisfactoriamente, y un tanto alarmado por los síntomas, les hará pasar a un pequeño túnel ciego en forma de bóveda de cañón, donde les invitará a esperar la llegada de «El doctor», como le llaman todos. El lugar huele a medicamentos, y el aire está un poco más enrarecido. Hay un par de cajas metálicas cerradas con candado, y un par de mantas raídas sobre sendas colchonetas de gomaespuma, en el suelo. Obviamente, es una enfermería.

¿Qué me pasa, doctor?

«El doctor» llegará al cabo de pocos minutos, escoltado por el joven de antes. Su poblada barba dificulta determinar su edad, lleva puesta una raída bata blanca, y un fonendoscopio oxidado cuelga de su cue-



llo. Hará tenderse a los PJs uno a uno sobre las colchonetas y les examinará por completo, mirando, escuchando, palpando y pellizcando. Tras quince minutos de hurgar, hará venir al líder, dictaminando que no tiene ni idea de lo que es, que se trata de alguna afección nueva, y que no dispone de remedio. El líder, con cara de circunstancias, pedirá a los PJs que abandonen la comunidad lo antes posible, en previsión de que se trate de algo contagioso: no puede permitirse poner en riesgo a los que dependen de él. Serán acompañados hasta los límites de su zona de influencia y expulsados —puede parecer despiadado, pero es así como cuida de su gente—. Si lo solicitan, les dará un poco de alimento (para un par de comidas), y tiene una brújula disponible para quien pueda pagar por ella (se trata de un artículo de lujo, así que más vale que los PJs tengan algún objeto de valor).

ulo de iniciación a Quidam

Si no preguntan sobre algún otro curandero cercano, antes de que partan el médico se aproximará a ellos. Dirá que lo siente, pero es el mejor curandero en esta zona de los túneles. Sin embargo, le sabe mal dejarles así. Les hablará de un hombre que pasó hace años por el lugar, alguien cuyos conocimientos sobre curación excedían cualquier cosa que hubiera visto jamás. Lo describe como un anciano «fibroso», delgado pero fuerte, que tendía a ir en camiseta y apenas hablaba. Insistirá en que, si hay alguien capaz de saber qué es lo que les aqueja, es él. No sabe dónde está, pero los túneles no son tan grandes y, al final, siempre en cuencras a alguien que conoce a alguien. Lo último que supo es que partía en dirección Este. «Hacia el Este y hacia Abajo», recuerda que decía, como si fuera un mantra.

Les aconsejará que tomen esa dirección y pregunten a quienquiera que encuentren. Si alguien le ha visto, no le cabe duda de que sabrá de quién le hablan.



Cuando lo encontréis, sabréis lo que buscáis...

Algunos hombres fuertes se asegurarán de que el grupo sale de la zona, escoltándolo hasta un sumidero por el que se cuele un hilillo de agua. Levantándolo, surgirá una escalerilla oxidada que descien- de en la oscuridad: es la salida de la zona «civilizada» de los túneles. Ahora queda más claro, si cabe, que la comunidad tiene miedo de la enfermedad, y les ha condenado al destierro... que, por lo que saben, equivale a una muerte segura (se oyen toda clase de historias sobre lo que hay más allá de los sumideros). La escolta debería ser suficiente para disuadirles de intentar evitar su suerte, pero no ten- gas miedo de enviarles abajo con un par de hematomas: sus acom- pañantes no vacilarán en usar la fuerza para cumplir su misión.

I come from the land down under...

Durante el viaje podrán encontrar gente que les pide comida, les amenaza, les invita a comer, o que simplemente huye a su paso. En cualquier caso, nadie habrá oído hablar de quien buscan, así que no tendrán más remedio que seguir hacia el Este y hacia Abajo. Sin la brújula puede ser complicado (no sería raro que alguien les ofreciera darles indicaciones, por un precio que nunca será barato).

El ambiente de esta parte debe ser más opresivo que el de más arriba, marcando una clara diferencia. La mayor parte del tiempo la única luz será la que lleven consigo (porque llevan ¿no?). Los túneles son más estrechos y con frecuencia encharcados, colectores parcialmente inundados, galerías llenas de tuberías que despiden un calor asfixiante, y sobre todo, subidas y bajadas: escaleras, trampillas, huecos... La sensación debe ser la de estar adentrándose en un laberinto siniestro.

Cuando creas que ya se han mareado bastante, se producirá un encuentro que, finalmente, les proporcionará algo de información. Una mujer cuarentona, de complexión gruesa pero demacrada, que vaga por el túnel arrastrando una bolsa de la compra en la que lleva algún alimento y musita incoherencias se les aproximará, preguntándoles por un tal Jack. Cualquier indagación hará que la mujer les cuente una historia sin pies ni cabeza, con aire deses- perado y suplicante:

Jack es mi marido. Es especial, y muy bueno. Siempre ayuda a la gente, se le daba muy bien arreglar aparatos y cosas eléctricas, jugaba con las chispas, pero hace mucho que no le veo. Fue a hablar con Águila, porque Águila quería matarle. Pero Jack es bueno, e hizo lo que Águila le pidió. Bajó al sótano, y no volvió. ¿Ustedes le han visto?



Lo cierto es que no habla de nada más, pero si le preguntan por el curandero al que buscan, les remitirá al tal «Águila»:

Águila es el dueño del túnel. Desde su casa, sabe todo lo que ocurre y dónde está todo el mundo. Creo que hasta sabe dónde está Jack, pero a mí no me lo dirá, porque no puedo pagarle. Si podéis pagarle, os dirá lo que queréis saber.

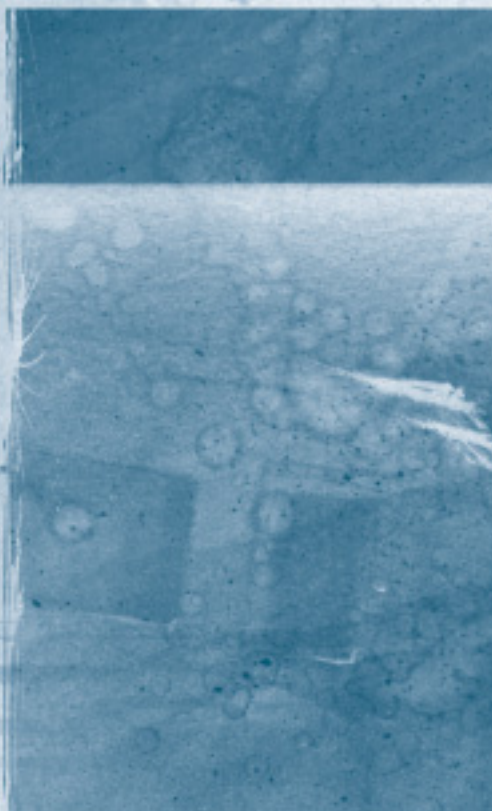
La señora les guiará si le prometen buscar a Jack. Les llevarán hasta un habitáculo del tamaño de un salón mediano, cuya pared del fondo es ladrillo macizo. Una inspección revelará que en su zona central carece de argamasa, de modo que no resultará difícil quitar los ladrillos suficientes para hacer un hueco y entrar. Es el enlace de la gente de Águila con el resto de los túneles. Ella no avanzará más, pero se quedará allí, esperando a que vuelvan con Jack.

La calle de Águila

Al otro lado de la pared hay una calle. Una auténtica calle del siglo XIX, con aceras de adoquines y casas con puertas y ventanas —que naturalmente están tapiadas—, que se alzan hasta la altura de un primer piso, antes de ser engullidas por la bóveda del techo. Tras ellas, la pared de hormigón cierra el conjunto, como si se tratase de uno de esos adornos baratos que encierran paisajes nevados en una bola de plástico.

La parte de la carretera está inundada, de modo que un río de agua estancada y unos 10 cm de profundidad ocupa el espacio entre acera y acera. Las casas presentan un aspecto relativamente bien conservado, con sus números de portal y todo. Un muro cierra la galería junto al lugar donde han salido los PJs —no es otra cosa que la puerta de una de las casas—, por lo que solo hay una dirección que puedan tomar. Ten en cuenta que en principio, salvo que lleven una fuente de luz muy potente, solo verán detalles, asique confúndelos un poco (incluso pueden tener la sensación de que han salido al exterior en una noche especialmente oscura).

Caminando a lo largo de la calle, que tiene alrededor de un kilómetro, llegarán a una casa cuya puerta no está tapiada —aunque sí las ventanas—. Una plancha de metal de considerable grosor cierra el hueco perfectamente. Dentro se pueden oír voces, aunque no es posible entender nada.



Águila es capaz de usar *quidam*, y es así como mantiene su dominio sobre la calle y sobre los que trabajan para él. Usará su *Foco de Precognición* para adelantarse a la llegada de los PJs, y cuando lo haga, estos sufrirán su primer contacto con el fenómeno:

De improvviso, algo ocurre en tu cabeza. Durante una fracción de segundo, tus pensamientos y percepciones se vuelven densos, como brea, dejándote confundido. Sin embargo, eres capaz de percibir, circulando entre la masa amorfa que es ahora tu cognición, el equivalente mental a un soplo de aire fresco... Una sensación de frío que se desplaza, como un hilillo, por tu cerebro, con una meta concreta, y que parece responder a una necesidad. La sensación desaparece, pero fuera lo que fuera, a tu cuerpo no le sienta nada bien y los síntomas de tu enfermedad parecen agravarse por un instante. Luchas por respirar regularmente, y mientras te recuperas te parece percibir un olor tenue, como de almendra cruda.

Antes de que se den cuenta tendrán a un par de sicarios, advertidos por Águila, abriendo la puerta de golpe y apuntándoles directamente con una pistola, estén donde estén. No vacilarán en pegar un tiro a quien se oponga a ser desarmado e introducido por la puerta, ante la presencia de Águila.

La habitación a la que penetran es un antiguo salón, y está amueblado como tal. Varios sofás más o menos desvencijados aco-

gen a seis individuos de aspecto poco recomendable —todos con ropas decentes (es decir, que abrigan)—, un par de focos de obra iluminan la escena, e incluso hay un frigorífico *no frost* en un rincón enchufado a un empalme de los cables que recorren la pared. En el centro, sentado en un sillón de orejas, hay un hombrecillo escuálido, de raza negra, vestido con un abrigo de piel, que os mira con curiosidad. Los demás presentes pasan su mirada de él a vosotros, como esperando una reacción. Al cabo de unos segundos, si los PJs no se dirigen a alguien, hablará:

Yo soy Águila. Soy el dueño de esta zona. No os conozco, pero conozco vuestros movimientos antes de que los hagáis. No acostumbro a recibir a quien no se presenta ante mí con un pago adecuado. ¿Tenéis algo que ofrecerme?

Águila no es más que un pequeño déspota, pero puede ser peligroso si no se trata con él según sus condiciones. Para dar información o, simplemente, para dejar marchar con vida al grupo, deberán ofrecerle algo de valor (por ejemplo, si tienen la brújula, ofrecérsela sería un buen comienzo; también le resultará muy interesante la información que puedan darle sobre una comunidad pequeña y fácil de asaltar y saquear, allá en los niveles superiores). De ser así, les hará preguntas sobre el porqué de su presencia allí, y se hará el remolón con las respuestas que le pidan, intentando impresionarles con su dominio sobre los gorilas que le rodean y que viven temiendo la extraña capacidad de su jefe, para finalmente indicarles la ruta que deben seguir. Si le preguntan por Jack, se echará a reír, y dirá que tal vez le encuentren ellos.

«Q» módulo de iniciación

Si no tienen nada que le interese, dirá a sus secuaces que se libren de ellos, excepto quizá de algún PJ especialmente fuerte, a quien pretenderá añadir a su colección de matones. No quedará más opción que pelear —no se lo pongas muy difícil con los sicarios, pero hazles sudar un poco usando la *Precognición* y *Sensitividad* de Águila para adelantarse a sus movimientos—. Es posible que algún jugador declare que trata de recurrir a aquello que percibió antes, en la calle. Si consideras que da los pasos dramáticamente adecuados: por ejemplo, se concentra durante un tiempo —en medio de una pelea no es tarea fácil—, y trata de dirigir el «hillllo», búscalles una salida, o lo que se te ocurra que puede ser adecuado, permitiendo que use un *FQ* al azar que les facilite la huida, pero que no abuse de ello, porque aún está lejos de controlarlo. En cualquier caso, la refriega debería terminar con los PJs saliendo a la calle y huyendo de Águila y sus secuaces. Lamentablemente, la ruta por la que vinieron estará cortada por un par de ellos, así que no les queda más remedio que avanzar hacia el otro extremo de la calle.

Q

Tanto si ha habido pelea y están huyendo, como si han llegado a un trato y les han indicado el lugar, el grupo se encaminará en la misma dirección. En la última casa de la acera opuesta a aquella por la que entraron, antes del muro que cierra la calle, puede verse una puerta que no está tapiada. No se trata de una puerta principal, sino que se abre en un lateral, y da paso a una escalera de piedra que desciende. Una tirada de *PER* Normal (o Dificil si están huyendo) permitirá distinguir, pirograbada toscamente en el dintel de madera, una «Q». Las escaleras dan paso a un sótano parcialmente inundado, cuya pared del fondo tiene un boquete que se abre a la negrura. Ni Aguila ni sus secuaces les seguirán más allá.

El túnel que se encuentran está excavado en la tierra y abovedado con ladrillo, pero al cabo de unos cientos de metros se cruza con un colector de hormigón por el que corre apenas un regato de agua maloliente.

A partir de aquí están a tu merced. Describe los túneles por los que vagan como quieras, pero haciendo hincapié en que no hay ni un alma, la mayoría están cegados o presentan derrumbamientos, y una tirada de *PER* Muy Dificil revela que casi ninguno muestra signos de que haya pasado nadie en mucho tiempo... casi, porque hay uno que sí presenta señales de actividad, y bastante rara.

Hay un rastro en el suelo, uniforme y trillado, como si alguien recorriese una y otra vez exactamente la misma ruta. El habitante de estos túneles patrulla sus dominios de forma sistemática y compulsiva: él es el rival de esta aventura, y el vehículo de los PJs para encontrarse a sí mismos. Les ha detectado ya, y está esperando, vigilando a través de estos túneles que tan bien conoce, y que son ya sus aliados. Es un hombre fuerte, plagado de escarificaciones, con llagas y costras por todo el cuerpo y, en general, cara de

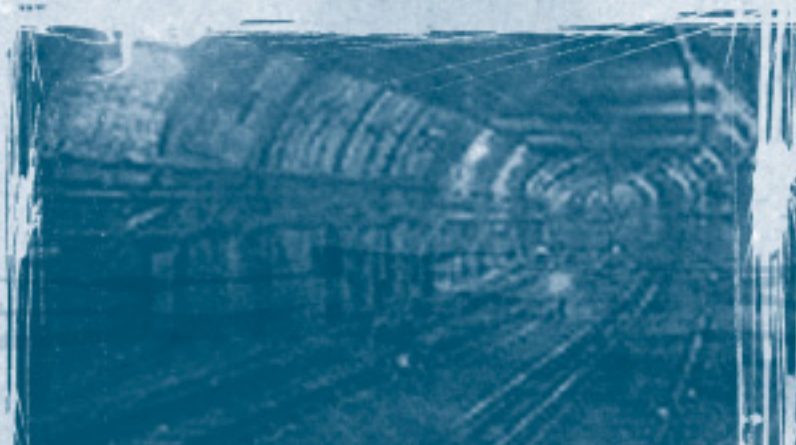
pocos amigos. Lleva el pelo y la barba extremadamente largos y estropajosos, va vestido únicamente con una camiseta de manga corta y unos pantalones vaqueros destrozados (sí, va descalzo), y suele usar un hacha para herir a sus presas.

Desde este momento, la partida debería convertirse en una caza sin piedad, pero con una salvedad: el habitante de los túneles no empleará más fuerza de la necesaria en cada momento.

Tiene un nivel de poder extraordinario, pero mentalmente está hecho cisco, de forma que se mueve más por instinto que razonando. Le gusta jugar con sus presas, así que no será letal inmediatamente. Y esto es lo que da una oportunidad a los PJs: cada vez que utilice un FQ, los PJs volverán a tener aquella sensación de que algo está intentando abrirse paso en su mente. Entonces, deben hacer un control de «Q». Difícil. Aquellos que lo vayan superando podrán empezar a hacer uso del *quidam*, a cualquier nivel independientemente del NQ real del PJ:

De Improviso, todo está claro. Sabes cómo gular eso que, en las profundidades de tu cerebro, trataba de encontrar una salida. Tirando un poco de aquí, y empujando un poco allá, lo guías suavemente hasta una posición en la que obedece tus órdenes. Sabes que es inestable, pero por el momento lo controlas, y eso es suficiente... aunque no sabes exactamente qué es lo que puede ofrecerte. De lo que estás seguro es de que ahora es parte de ti, igual que lo es de vuestro perseguidor, y si no aprendes a convivir con ello puede ponerte las cosas muy difíciles.

El fenómeno está ahora mismo desatado en sus organismos, y es difícil de controlar (no sabrán muy bien a qué atenerse, qué pueden hacer y qué no) pero extremadamente poderoso (y, por ende, peligroso). La única limitación será el número de PQs que el PJ tenga a su disposición. Lo mejor es que preguntes al jugador qué le gustaría hacer, intentando que le eche imaginación, y aplicar un FQ u otro en función de cual sea más apropiado para el efecto que desee.



Durante la cacería, no hace falta que tengas un plano de los túneles; puedes ir improvisando los distintos ramales sobre la marcha, con mil ramificaciones. Recuerda que el habitante de los túneles se los conoce al dedillo, y utilizará cualquier atajo que creas conveniente colocar para sorprender al grupo. Eso sí, alguno de los túneles debe desembocar en su cubil, un antiguo depósito de agua, ahora vacío, del que parte un nuevo túnel a un par de metros sobre el suelo. Si quieren llegar hasta él deberán ser rápidos, porque el habitante de los túneles les acosará ahí más que en cualquier otro lado. Es posible que logren también distinguir una puerta metálica en el muro del depósito (*PER Dificil*), a ras de suelo, pero el habitante de los túneles se ensañará con cualquiera que pretenda abrirla.

Jack

La galería recorre unos 100 metros en suave pendiente ascendente. Al llegar al final, puede verse un orificio vertical que parte del techo, con unos 10 metros de subida, y de cuyas paredes sobresalen unos escalones metálicos, que conducen a una rejilla. Al otro lado está la vía del Metro, que pasa con una frecuencia de 45 minutos. La rejilla va a dar a un lado de la vía, desde donde puede apreciarse un hueco, como una fosa, en mitad de los railes. En ella hay algo que se mueve. Si se acercan, verán que hay un cuerpo desnudo, perteneciente a un hombre de unos cincuenta años, pero deformado, como si sus músculos estuvieran hipertónicos. Sus brazos y piernas están atados a las vías, y un delgado cable metálico une éstas con su tórax —al pasar un convoy, tendrán la oportunidad de ver cómo la electricidad de los railes provoca una sacudida leve (más leve de lo esperable) en el cuerpo, y notarán ese olor ya familiar a almendra cruda—.

El desdichado es Jack, capaz de manejar campos eléctricos gracias a un nivel aceptable de *quidam*, y es usado por el habitante de los túneles para mantener fresca su reserva de *PQs*. Cada vez que la electricidad pasa por el cable, el pobre Jack pone en marcha, inconscientemente, su poder, para atenuar la descarga. Cuando el habitante de los túneles está presente, se encarga de que Jack no tenga todo el éxito que debiera en su intento instintivo, dando lugar a una transferencia de *PQs* hacia él, y a un dolor insoportable para su víctima. No abusa de ello, porque sabe que no durará eternamente, pero Jack solo desea acabar con su sufrimiento.

La única oportunidad de Jack, si no deciden terminar con él o deciden dejarlo como está, es que le lleven hasta el sanador a quien vinieron a buscar.

Final

Solo si logran vencer al habitante de los túneles podrán continuar, porque no les dejará escapar con vida. Si finalmente lo consiguen, podrán intentar abrir la puerta de la pared del depósito (**CON Dificil**). Al otro lado desciende una tubería de dos metros de diámetro en una pendiente bastante pronunciada (**COO Normal** para no caer unos cuantos metros y recibir un daño igual a la CFx5 de potencia). Al llegar abajo se encontrarán en una cloaca de sección circular, en cuya pared hay un entrante de forma rectangular, de unos 5 metros de fondo y 7 u 8 de lado.

Apoyado contra el muro hay un hombre, sentado sobre un sucio cojín, que parece dormido. Está extremadamente delgado, tiene el escaso pelo totalmente blanco y sus facciones, que reflejan una profunda relajación, están arrugadas más allá de lo imaginable.

Al notar su presencia, abrirá los ojos, que son de un color verde intenso, dirigiendo a los PJs una sonrisa. Hablará sin darles tiempo a decir palabra —adelantándose siempre que puedas a sus preguntas—:

Bienvenidos. Me alegro de que alguien haya mostrado al de arriba, al fin, que todos tenemos rival. Si no me equivoco, habéis recorrido un largo camino buscándome. Mmm, ya veo, os había afectado bastante. Pero apuesto a que ahora estáis mucho mejor. Sorprendidos, imagino, por supuesto. Y esto es solo el principio, si tenéis lo que hay que tener. Si no, tal vez acabéis como el pobre desgraciado de arriba. O peor, como Jack. No esperéis que os dé muchas respuestas, porque no os serviría de gran cosa. Me temo que deberéis descubrirlo casi todo vosotros mismos... pero os puedo dar un par de consejos.

El anciano ilustrará a los PJs sobre las posibilidades de usar *quidam*, mostrándoles lo que esté al alcance de cada uno, de forma que en términos de juego puedan escoger los **FQs** que deseen (y tengan disponibles, según el nivel). Además, restituirá a todos a su nivel original de **PQs** y les curará sus heridas, de forma que estarán de nuevo con todo su potencial. Una vez que los jugadores hayan elegido sus **FQs** y estén informados de las posibilidades que tienen a su alcance, el anciano despedirá a los PJs, pidiendo que le dejen seguir buscando la tranquilidad de su espíritu.

Si le han llevado a Jack, acabará con su vida de forma indolora y les pedirá que se lleven el cuerpo a otro lugar. Eso sí, antes de acabar, dales un pequeño susto, haciendo que se teman que lo malo no ha terminado. El viejo les hablará por última vez, con gesto entre implorante y amenazador:



— Antes de que os vayáis, hay algo que quiero que hagáis por mí. Es algo que me intriga desde hace mucho tiempo, y que me ha quitado muchas horas de sueño. Creo que vosotros estaréis en condiciones de ayudarme, y espero que así lo hagáis, en pago por lo que os he enseñado. ¿Lo haréis?

Hará una pausa dramática, y finalmente preguntará:

Por favor, decidme, ¿han vuelto a llegar los Dodgers de Brooklyn a la final?

Recréate en sus caras y mándales a casa. Y, por si alguno de los PJs sabe de deportes y quiere contestarle: los Brooklyn Dodgers no han llegado a la final de la Liga de Béisbol desde 1956...

PNJs y Anotaciones

El Líder de la Comunidad

CON 2 / COO 4 / ENC 6 / INT 6 / PER 5 / REF 4 / VOL 5 / PSI 5

El Doctor

CON 3 / COO 5 / ENC 4 / INT 7 / PER 4 / REF 4 / VOL 6 / PSI 6

Escultas de la Comunidad

CON 6 / COO 5 / ENC 3 / INT 4 / PER 5 / REF 5 / VOL 3 / PSI 3

Armas: Barra de hierro (Man 4, Pot +14).

La mujer de Jack

CON 3 / COO 2 / ENC 2 / INT 2 / PER 4 / REF 3 / VOL 2 / PSI 2

Esbirros de Águila

CON 8 / COO 6 / ENC 2 / INT 4 / PER 4 / REF 5 / VOL 3 / PSI 2

Armas: Revólver mediano (Man 6, Pot 40), barra de hierro (Man 4, Pot +14).

Águila

CON (5/3) / COO (5/4) / ENC (6/4) / INT (7/6) / PER (8/6) / REF (6/5) / VOL (6/5) / PSI (6/4)

Q 4 / PQs 12 / NQ 5 / FQs: Sensitividad; Precognición.

Armas: Revólver mediano (Man 5, Pot 40).

El habitante de los túneles

CON 8 / COO 5 / ENC 1 / INT 3 / PER 6 / REF 5 / VOL (4/2) / PSI (6/2) / Q 6

PQs 100 / NQ 10 / FQs: Todos los Primordiales, Esenciales y Estables.

Armas: Hacha (Man. 6, Pot. +16)

El Gurú del Quidam

CON 4 / COO 6 / ENC 6 / INT 8 / PER 12 / REF 9 / VOL 9 / PSI 10 / Q 10

PQs 250 / NQ 12 / FQs: Todos los Primordiales, Esenciales, Estables y Cualificados.

La enfermedad: Se trata de la reacción del cuerpo al choque que supone el contacto con el *quidam*. La única manera de librarse de los síntomas es conocerla y aprender a controlarla, de manera que sus organismos puedan habituarse (lo que, con un poco de suerte, conseguirán a lo largo de la aventura). No es necesario que des especial importancia a los síntomas durante la partida, limitate a recordarles que están hechos un trapo y, opcionalmente, cuando traten de recordar algo tira 1d20: si el resultado está entre 1 y 3, no serán capaces de hacerlo por más que se esfuercen.

Nota importante: La habilidad *quidam*, en todos sus aspectos, es tratada aquí un tanto laxamente. El motivo principal es que el módulo está planeado también como la primera incursión en el juego para el AJ, y es posible que no esté muy familiarizado con las reglas. Pero hay también una razón de tipo dramático: se pretende dejar claro a los jugadores que *quidam* no es fácil de controlar, ni les convertirá en superhéroes, y puede acabar con ellos de forma desagradable. El contacto con el fenómeno debe ser confuso y traumático, y al tiempo debe dejar una idea de las enormes posibilidades que tiene. Por ello, a partir de determinado momento de la aventura, los PJs podrán hacer uso virtualmente de cualquier manifestación, aunque esté más allá de su nivel «Q», siempre que tengan PQs para ello. La elección de lo que desean hacer será intuitiva, puesto que no tendrán focos elegidos de antemano (insisto en que comienzan la aventura como personas normales), y por ello no sabrán muy bien a qué atenerse. Esta situación es perfecta para que exploren los límites (y sufran las consecuencias), y dará al AJ un criterio bastante bueno de cómo funciona en términos de juego, con vistas a partidas «normalizadas».



Módulo introductorio de libre difusión para QUIDAM JdR,
ideado y desarrollado por *David Gutiérrez [MOT]*

Dibujos de Roberto Mata y J.A. Tellætxe Isusi
Maquetación y tratamiento realizado por LÚDOTECNIA

© de sus autores, 2006

¡¡Haz buen uso de este material!!