

La Cuna de San Víctor

El juego trata de las almas de los personajes jugadores que están prisioneras en el viejo y abandonado Asilo psiquiátrico y Orfanato San Víctor, los jugadores tratan de escapar del control que ejerce sobre ellos el espíritu del Dr. Manfred que permanece atrapado en el edificio

Trasfondo

El Orfanato San Víctor es un lugar que cuenta con muy mala fama, pues fue construido a finales de 1890 y desde sus orígenes funcionó como orfanato, sin embargo desde su construcción había reportes de situaciones extrañas y se rumoraba que el lugar estaba embrujado, para 1929 en plena depresión Norteamericana el lugar dejó de recibir importantes donativos por lo que tuvo que destinar casi la mitad de su espacio como asilo psiquiátrico, todos sabían que era un riesgo tener psicóticos junto con niños; y aunque se asegura que todo estaría bien sólo fue cuestión de tiempo para que un desastre ocurriera.

El cual ocurrió en 1935, el 9 de abril, a lo que los diarios lo llamaron "La Desaparición de Helen" el cual generó mucha controversia respecto al lugar, pero al final no quedó en nada. Como si el destino hubiera querido enmendar su error, el lugar se incendió con lo que tuvo que ser desalojado dejando únicamente el área original cuya fuerte estructura resistió las llamas, hubo algunos intentos de rehabilitar el lugar pero, los obreros reportaban sucesos extraños e incluso un par de desapariciones, para alivio de muchos el lugar fue clausurado hacia 1943 menos de diez años después de la desaparición de Helen, sin embargo el sitio jamás fue derrumbado, después de todo nadie quería entrar a ese lugar y quienes lo hicieron prefirieron no contar jamás su experiencia.

La realidad fue, que durante el verano de 1927 fue nombrado como nuevo director, el Dr. Manfred, un hombre de agradable presencia y de origen austriaco, su llegada generó mucha expectativa pues se le consideraba un hombre sumamente preparado y calificado para el puesto; sin embargo el Dr. Manfred planeaba utilizar a los niños en rituales demoníacos para prolongar su vida, estas acciones gradualmente se fueron haciendo

evidentes debido a las desapariciones de los niños, por lo que debía buscar una otra alternativa.

Ya en 1929 y aprovechando la depresión económica, instaló en orfanato un asilo psiquiátrico con la finalidad de obtener víctimas que no le interesaran a la sociedad o a las autoridades, al inicio se encontró con bastante resistencia de los grupos sociales, pero utilizando su magia oscura pronto pudo deshacerse de los opositores y dar rienda suelta a su sadismo y sed de sangre con los internos y los niños.

El incendio de 1935 fue provocado por el Dr. Manfred en lo que sería un ritual para prolongar su vida, al inmolarse a todos los huérfanos, doctores, enfermeros e internos; su ritual fue un fracaso dado que no murieron las personas necesarias para consumir la vida eterna; y al fallar selló su alma dentro del edificio. Lo que ocasionó que durante este tiempo aprisionó a todos los que fallecieron dejándolos en un estado de no muerto y empleándolos como títeres.

El Asilo – Orfanato está dividido en 2 partes, la parte de enfrente que corresponde al Orfanato San Víctor mientras que la parte trasera es el Asilo Psiquiátrico de San Víctor, ese es el nombre que reciben oficialmente, quienes vivían y trabajaban (tanto niños, psicóticos como personal en general) lo llamaban "La Cuna", la Cuna de San Víctor.

Personajes

Hay 4 tipos de personajes que están atrapados en la "Cuna de San Víctor":

Enfermos, Personal (doctores, enfermeras, psiquiatras), niños y el atrapado, aquel que entro a la cuna después de los hechos y que al morir adentro de la cuna su alma quedó encerrada en ella para convivir con las demás

Los Niños, los más perceptivos, si bien su pequeño tamaño limita su potencia física esta es compensada con su agilidad y capacidad de influir aun de una forma limitada con el entorno

Los Enfermos, el opuesto a los niños, más grandes y con una fuerza notable son más capaces de alterar e

interactuar con el entorno si bien son menos conscientes de él

El Personal, los más racionales, conservan mucho del intelecto y conocimientos que poseían en vida, si bien no tan limitados como los niños y los enfermos están en un punto medio entre ellos

Atrapados, este personaje falleció durante alguna visita a la cuna, puede ser accidente o por acción del alma atrapada de Dr. Manfred, estos personajes física y mentalmente varían mucho, incluso algunos han perdido por completo la razón y otros se aferran estoicamente a la poca cordura que les queda.

Adicionalmente cada personaje tiene una de las siguientes actitudes iniciales, sin embargo queda a elección si se añade alguna otra.

Ira, la muerte no le sentó bien al personaje, ha estado consciente durante todo este tiempo lo que ha permitido que su mente continúe "madurando".

Calma, algunos al darse cuenta de su situación y su impotencia optan por la vía de la reflexión y meditación.

Estasis, para algunos simplemente no ha pasado el tiempo, en su mente no han pasado los últimos años por lo que su personalidad inicial no ha cambiado o lo ha hecho muy poco.

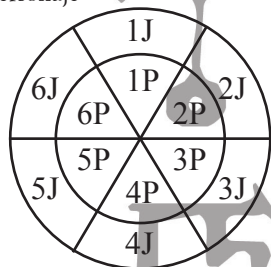
Estas no proporcionan ningún beneficio mecánico pero si permiten definir de alguna forma al personaje.

Entre todos los participantes se crean los personajes para los jugadores excluyendo al director que jugara directamente con el Dr. Manfred, adicionalmente por cada tres personajes jugadores se crean 2 personajes del director (mínimo se crea uno) que pueden servir como aliados o antagonistas según lo decidan los participantes.

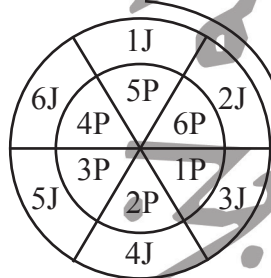
Creación y Asignación de Personajes

Entre todos los participantes se crean los personajes para los jugadores, una vez hecho esto se asignan de

la siguiente forma, primero se asigna un número a los jugadores y esa es la rueda de los jugadores, el director coloca al azar a los personajes y les asigna un número y es la rueda de los personajes, uno de los jugadores nombrado al azar por el director dice un número, y es donde la rueda de los personajes gira ese número de lugares para que quede la combinación de jugador y personaje



Situación inicial de la rueda de personajes y la rueda de jugadores.



El jugador nombra el 2, la rueda de personajes gira 2 lugares a la derecha como en la imagen

Los personajes tienen 3 características:

- **Razón:** la capacidad intelectual del personaje, indica la velocidad del pensamiento o el nivel de conocimientos que tiene.
- **Acción:** Permite interactuar con el entorno, manipular objetos o realizar acciones de tipo físico.
- **Emoción:** la presencia del personaje, su capacidad de influir en los demás y en su entorno.

Los participantes asignan 12 puntos a estas 3 características con un mínimo de 2 y un máximo de 6.

Si el personaje es un enfermo entonces se agrega +1 a acción y esta es su característica principal

Si el personaje es un niño entonces se agrega +1 a emoción y esta es su característica principal

Si el personaje es un miembro de personal entonces se agrega +1 a razón y esta es su característica principal

En caso de que el personaje sea un atrapado puede agregar +1 a una característica que el decida y esta es su característica principal

Hay que recordar que los personajes son en esencia las almas de aquellos que quedaron atrapados, por lo tanto no pueden interactuar directamente, necesitan un objeto de enfoque

Objetos de enfoque

Cada personaje debe tener un objeto que le permite interactuar con el entorno, este objeto debe ser algo que era de una importancia significativa en vida del personaje, un muñeco de peluche, una pieza de joyería, una prenda de ropa, etc.

Se debe definir el porque este objeto es tan importante y relevante para el personaje

al inicio de la sesión este objeto esta perdido en el asilo orfanato, así que debe de ser recuperado para que el personaje pueda interactuar con el entorno, adicionalmente el objeto puede poner alguna limitación especial, como ser pesado, necesitar ambas manos para cargarlo etc.

Lugares de enfoque

Cada personaje debe tener un objeto que le permite interactuar con el entorno, este objeto debe ser algo que era de una importancia significativa en vida del personaje, un muñeco de peluche, una pieza de joyería, una prenda de ropa, entre otros...

Se debe definir el porque este objeto es tan importante y relevante para el personaje

Al inicio de la sesión este objeto esta perdido en el asilo orfanato, así que debe de ser recuperado para que el personaje pueda interactuar con el entorno, adicionalmente el objeto puede poner alguna limitación especial, como ser pesado, necesitar ambas manos para cargarlo entre otros...

Lugares de enfoque

Los personajes deben tener un espacio dentro de la Cuna en este lugar pueden influir en el entorno sin el objeto de enfoque, y en caso de que lo tengan consigo reciben un +1 a su característica principal

Resolución de conflictos

Cada personaje tiene 2 juegos de valores asignados que van del 1 al 10, (es decir dos 1's dos 8's etc...) ante cada conflicto el director asigna una dificultad que puede oscilar entre el 3 y el 16, no puede haber dificultades mas bajas ni mas altas ya que serian absurdamente sencillas o ridículamente imposibles para ser realizadas.

una vez que el director fija la dificultad el jugador elige un de los valores y le suma el valor de la característica relevante (si quisiera derribar un objeto entonces es acción) si la suma es igual o mayor a la dificultad fijada se tiene éxito en ella.

Una vez que el jugador ha usado uno de los valores del pozo este se descarta y no puede ser usado nuevamente.

Cuando un personaje agota sus 2 juegos de valores pierde su capacidad de realizar acciones y desaparece.

Regresiones

Cada jugador puede decretar una regresión solo una vez, durante este lapso la cuna aparece tal como era justo antes del incendio, los internos, personal y niños son meramente sombras, almas atrapadas por el Dr. Manfred que no se han logrado manifestar como los personajes de los jugadores

Durante las regresiones los jugadores pueden afectar al entorno como si estuvieran vivos (sin el objeto de enfoque, y con las limitantes obvias del personaje) Existen dos restricciones, una es el tiempo y la otra es el fuego, la primera los limita a la cantidad de acciones y el tiempo que se lleva en realizar cada una, el límite son 5 acciones (es decir 5 usos del pozo) o 15 minutos de tiempo en juego, la segunda hace que puedan quedar atrapados por el fuego y "morir" en el.

Cuando el tiempo termina, las acciones realizadas perduran, y se ajusta la realidad acorde a ello, por

ejemplo, si el personaje escondió una urna en un armario esta sigue ahí cuando regresa, o si trata de derribar una pared esta ya está derribada cuando se regresa.

Si el fuego consume al personaje entonces adicional a los efectos antes mencionados, el personaje regresa con -1 a sus características.

Los puntos empleados durante la regresión son efectivamente gastados y usados.

El Juego

El juego inicia a las 12 de la noche, a partir de aquí los personajes disponen de 4 horas para salir de la Cuna antes de esta los absorba nuevamente entre sus paredes.

Durante este tiempo deben investigar en la Cuna los medios por los que Manfred los mantiene cautivos, estos son llamados Ataduras.

Las Ataduras varían pero algunos frecuentes pueden ser la presencia o la ausencia de determinados objetos los cuales pueden ser recuperados o eliminados para poder salir.

Una vez que a cada jugador se le asigna un personaje este debe asignar 3 Ataduras que lo mantienen atrapado en La Cuna y el director les asigna un lugar y/o una condición para liberarse de la Atadura.

Una vez se liberan de sus ataduras los personajes pueden salir por la puerta principal, sin embargo Manfred tratará de evitar que los personajes liberados escapen tratando de agotar sus recursos.

Manfred

Efectivamente este es el personaje que el director estará usando durante el juego y el principal adversario a vencer si desean salir de La Cuna.

Para tal fin el director dispone de 4 horas, durante las cuales diferentes sucesos van ocurriendo en la siguiente secuencia.

12:00 a.m. Los personajes aparecen en la primera zona

de La Cuna (el Orfanato San Víctor)

12:30 a.m. Aparecen las sombras, fantasmas del pasado que tratan de evitar directamente la salida de los personajes, aparecen un total de 4 por cada jugador.

1:00 a.m. se abre el acceso a la segunda zona de La Cuna (el Sótano del Orfanato San Víctor), las sombras se reducen de 4 a 3 por cada jugador.

2:00 a.m. Se abre el acceso a la tercera zona (Asilo San Víctor) las sombras se reducen a 2 por cada jugador.

3:00 a.m. se manifiesta Manfred, se abre el acceso a la cuarta zona (Torre de personal)

4:00 a.m. Se abre la puerta principal, durante 5 minutos los personajes que se hayan liberado de sus ataduras y atraviesen la puerta son libres de la influencia de Manfred.

Las horas avanzan conforme los jugadores se desplazan por La Cuna, al llegar a una nueva zona la hora avanza y los efectos transcurren acordeamente.

Una vez que se manifieste Manfred este evitara a toda costa que los personajes escapen drenando su pozo de recursos, con el drenado se restan el valor más bajo y el más alto de los que queden en el pozo.

Personajes Muestra

Sombra Negra

Acción: 6 Razón: 4 Emoción: 2

Cuando golpea a los personajes les resta el resultado mayor al pozo de recursos

No requiere Objeto de enfoque y no tiene lugar de enfoque

Sombra Blanca

Acción: 6 Razón: 4 Emoción: 2

Cuando golpea a los personajes les resta el resultado menor al pozo de recursos

No requiere Objeto de enfoque y no tiene lugar de enfoque

Nicolás (niño)

Acción: 3 Razón: 3 Emoción: 6 +1

Actitud: Ira

Objeto de enfoque: Pelota de Beisbol

Lugar de enfoque: Jardín interior

Betty (niña)

Acción: 2 Razón: 4 Emoción: 6 +1

Actitud: Estasis

Objeto de enfoque: Muñeca

Lugar de enfoque: Cunero

Enfermera Susan (Personal)

Acción: 2 Razón: 5 +1 Emoción: 5

Actitud: Estasis

Objeto de enfoque: Anillo de compromiso

Lugar de enfoque: Sala de enfermeras

Doctor Thompson (Personal)

Acción: 4

Razón: 6 +1

Emoción: 2

Actitud: Calma

Objeto de enfoque: Bata de Doctor

Lugar de enfoque: Comedor

Rey Ninguno (Enfermo)

Acción: 6 +1

Razón: 2

Emoción: 4

Actitud: Ira

Objeto de enfoque: Craneo

Lugar de enfoque: Morgue

Cabeza de Pájaro (enfermo)

Acción: 2 +1

Razón: 4

Emoción: 6

Actitud: Calma

Objeto de enfoque: Telescopio

Lugar de enfoque: Observatorio

Reglas Opcionales

Dificultades Abiertas

El director dice a todos los participantes la dificultad de las acciones que desean realizar, de esta forma se fomenta un juego de tipo narrativo.

Dificultades Cerradas

El director oculta la dificultad a los participantes anunciando única el éxito o el fracaso de la acción, de esta forma se genera un juego con resultados aleatorios.

Con Dados

En vez del pozo de recursos se puede emplear un dado de 10 caras para generar los resultados, sin embargo para mantener el espíritu del juego solamente se permiten 20 tiros

Narración Pasiiva

La narración de éxitos y fracasos depende unicamente del director.

Narración Activa

La narración de éxitos y fracasos depende del jugador que intenta la acción.

Narración Alterna

Cada jugador nombra a uno para que narre sus éxitos y a otro para que narre sus fracasos.

Sin Director

Es posible jugar sin director, en cuyo caso los demás jugadores eligen la dificultad a vencer en cada acción, adicionalmente al manifestarse Manfred este atacará en orden: al personaje que este mas cerca de escapar, que se haya liberado de sus ataduras o que le queden menos acciones en su pozo de recursos.

Con Tablero

Anexo a este archivo se puede encontrar el mapa de La Cuna de San Víctor, sin embargo si se desea agregar un reto de caracter estratégico se puede emplear este mapa como un tablero usando tokens para representar a los personajes, las sombras y al propio Dr. Manfred.

Las sombras y el Dr. Manfred son controlados por el director, sin embargo si se juega sin uno, estos se mueven usando los mismos criterios que con la opción "Sin Director"

Juego creado para el Rolero de Hierro 2011

www.salganalsol.com

Autor: Víctor "Zelguedez" Andrade

Retos:

- Revolución, los personajes se rebelan al poder que los ha estado controlando desde su muerte

- Todos muertos, son las últimas 4 horas de los personajes antes de desaparecer entre los muros de La Cuna

- Recursos no renovables, al terminarse el pozo de recursos el personaje desaparece del juego

- La rueda de la fortuna, los personajes son creados de forma aleatoria y asignados por giro de rueda.

Agradecimientos:

A mis Padres por tolerar todas mis locuras

A mi Esposa por fomentar todas mis locuras

A mi gran amigo Hector por sus valiosas opiniones

Versión 1.0

Nota:

Este juego es gratuito y quiero que siga así, puedes distribuir, alterar o modificar pero dame el crédito por el trabajo que realicé

Comentarios y actualizaciones:

www.zelguedez.blogspot.com

zelguedez@hotmail.com