

LA COMUNIDAD

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	I
ENTRE BAMBALINAS	I
IDEAS PARA EL DJ	I
ESCENAS	II
AMENAZAS	VII
PISOS	VIII
PERSONAJES	X

INTRODUCCIÓN

La aventura se ambienta en un edificio antiguo de viviendas del centro de Madrid durante 1991. Los Personajes de los Jugadores (PJ) se han mudado hace poco al edificio y son convocados a una reunión de la comunidad de vecinos donde se discutirán varios temas importantes.



ENTRE BAMBALINAS

Un grupo de arañas de fase llevan meses analizando esta comunidad de vecinos. Ahora pasarán a una nueva fase donde tomarán muestras de los especímenes para seguir con sus experimentos. Para ello trasladarán todo el edificio a su dimensión donde capturar y catalogar a todos los inquilinos.



IDEAS PARA EL DJ

La Comunidad está pensada como un capítulo de la serie de televisión The Twilight Zone (La Dimensión Desconocida). Comienza con una situación cotidiana que un suceso extraordinario convierte en desconcertante.

A modo de sandbox, al Director de Juego (DJ) se le proporciona un conjunto de escenas, localizaciones, Personajes No Jugadores (PNJ), antagonistas, pistas e ideas para desarrollar la aventura.

Se busca potenciar la iniciativa de los jugadores, darles total libertad por el escenario y que sus PJ vayan descubriendo que está pasando. Se irá creando la partida a partir de los lugares que visiten, las interacciones que tengan con otros PNJ y las decisiones que tomen.

En paralelo los antagonistas irán atacando y secuestrando a los vecinos. El DJ debe pensar la cronología de las acciones de los antagonistas y cuando los PJ visiten los lugares donde están, o ya han estado, las arañas presentar la escena en consecuencia.



ESCENAS

Reunión de vecinos (Escena inicial)

Es la escena inicial de la aventura, donde se presentarán los PJ, los PNJ e podrán interactuar entre ellos para mostrar sus personalidades.

La reunión se celebra en el rellano de entrada al edificio. Aquí se encuentra la escalera que sube a los pisos, un mostrador donde trabaja el conserje durante el día, una puerta al cuarto de contadores y dos puertas de acceso a unas tiendas.

Los vecinos que se quedarán en sus casas y no bajarán a la reunión son la Sra. Virtudes, Verónica Batalla, su hija Vanesa y el Sr. Braeden.

Uno de los puntos a tratar es la presentación de Eustaquio García como futuro portero porque el anterior se ha jubilado.

Al cabo de un rato se produce un terremoto en el que el edificio se mueve de lado a lado. Por suerte no hay muchos destrozos. El DJ decidirá que hacen el grueso de los vecinos, quién se retira a su casa y quién no.

Cuarto de contadores del agua

Se accede desde el rellano de entrada al edificio, por una puerta detrás del mostrador del conserje. Está sucio, húmedo y oscuro por lo que puede dar juego al DJ.

Puerta de entrada

Después del terremoto no se podrá abrir por ningún medio ya que está bloqueada por una gran plancha rectangular de gelatina transparente.

Estando

Al acabar el terremoto la dueña del estanco se marchará a su tienda para revisar que destrozos ha ocasionado el seísmo. Hay una puerta de acceso a la tienda desde el pasillo de entrada al rellano principal del edificio, y no será necesario que salga a la calle.

Si los PJ van allí la encontrarán recogiendo todo el material que se ha caído al suelo. En el local hay una gran cristalera desde la que se puede ver la calle. Si miran deberán realizar **una tirada por pérdida de Cordura** ya que

en el exterior no verán edificios, ni coches, ni personas, lo verán todo de color blanco sin línea de horizonte. La puerta de la tienda está bloqueada como la de entrada al edificio.

Tienda vacía

Para acceder se necesita una llave bastante aparatosa que no tiene nadie de la comunidad. Hay cajas de cartón rotas y polvo, que indican que lleva tiempo vacía. Repartidas por el centro de la tienda hay unas cajas de color metálico. Dentro se encuentra el cuerpo desnudo de la vecina sustituida sumergido en un cubo de gelatina transparente. Presentará cortes, incisiones y partes donde la piel ha sido retirada y se verán los músculos.

Almacén de la tienda vacía

En el almacén de la tienda vacía hay escondido el artefacto alienígena que ha provocado que el edificio haya cambiado de dimensión. El edificio puede volver a nuestro universo si se destruye o se desactiva.

El artefacto consiste en una caja metálica con un gran ojo de insecto en su centro que va cambiando de color. Dentro de la caja se puede encontrar un ser que parecido a una pequeña nebulosa que refulge y es el responsable que se haya transportado el edificio a esta dimensión. El ser no es hostil, ha sido raptado por las arañas durante sus experimentos y utilizado por su capacidad para realizar viajes entre dimensiones. Se encuentra débil y se manifiesta porque su fulgor va disminuyendo.

Azotea

Se puede acceder y ver que, alrededor del edificio, ha desaparecido la ciudad. Todo está de color blanco, no hay edificios, no hay cielo, no hay calle, no hay nada. Y reina el más absoluto silencio. Deberán realizar una **tirada por pérdida de Cordura.**

La azotea está llena de antenas de televisión, una por piso, y en lo más alto destaca una antena de radioaficionado bastante alta, que pertenece al vecino del ático.

Exterior del edificio

Si se consigue llegar al suelo, se puede caminar para cualquier lado sin encontrar el fin pues el edificio está en un gran espacio esférico. Si se anda

mucho rato se llegará a pasar por encima del edificio y el personaje estará bocabajo, pero no caerá por efecto de la gravedad. Si el DJ lo considera se debería realizar una **tirada por pérdida de Cordura**.

Alrededor está todo blanco, como en un plató fotográfico donde no se ve el horizonte.

Señales de radio

Si alguien enciende una radio o utiliza el equipo de radioaficionado del vecino del ático solo escuchará estática. Al hacer un barrido de frecuencias se escucha alguien hablando de forma débil y que repite un mismo texto en una lengua desconocida.

Es un mensaje emitido por el complejo científico alienígena repasando los equipos de investigación, cuál es su situación, si han completado sus experimentos, etc.

El DJ puede considerar que en esta dimensión se habla una lengua parecida al arameo o al griego, y que los PJ puedan descifrar algo del mensaje.

Piso de Virtudes (1-2)

Virtudes vive con Pacheco, un pequeño perrito negro que no para de ladrar. Al estar muy mayor no bajará a la reunión.

En algún momento de la partida gritará pidiendo auxilio y si los PJ acuden en su ayuda les explicará que alguien ha entrado en su piso a robar.

Les explicará que al volver de la cocina de beber agua se encontró en el comedor alguien con casco negro y mono de motorista. A causa del sobresalto le asestó un bastonazo al asaltante, que posteriormente saltó por el balcón.

En el suelo se encuentra su bastón, con restos de un líquido oscuro, verde y viscoso, del que parte un rastro de gotas hacia el balcón.

Las gotas siguen por el exterior y acaban de repente en el suelo de la calle. Donde finaliza el rastro hay un charco de un líquido blanco gelatinoso parecido al agua de cocer arroz.

El asaltante era una de las arañas, que después de huir abrió una trampilla oculta en el suelo fuera del edificio. Dentro se guarda una especie de botiquín, con 2 tubos que contienen unos seres parecidos a babosas grandes, suspendidos en un líquido transparente y gelatinoso.

La araña se habrá puesto uno de esos seres en la herida que se le irá curando y mientras palpita con un fulgor rojizo.

El compartimento puede descubrirse porque se nota cierto relieve al pasar la mano por el suelo. Si los vecinos abren el compartimento tan solo encontrarán un tubo lleno.

Piso del vecino alemán (4-2)

El señor Braeden murió de forma natural hace unos días sentado en su sofá, hecho que las arañas han aprovechado para experimentar con él. Hay varios aparatos conectados al cuerpo por unos tubos negros y de apariencia biológica. Esos aparatos provocan que abra y cierre su boca o que mueva alguna de sus manos como si estuviera vivo.

Con el vecino vive gato siamés que las arañas han alimentado los días que lleva muerto su dueño.

Los PJ podrían encontrar a una araña revisando estos equipos o escondida por el piso. Lo normal es que el alienígena intente escapar por la ventana.

Habitación oculta

Este anciano alemán podría ser un ex-nazi oculto durante años en este piso.

Una habitación oculta tras un gran mueble o una librería podría esconder una pistola Mauser, trajes de soldado alemán o de las SS. Incluso podría haber papeles en alemán que hagan referencia a extraños y horripilantes experimentos durante la guerra. Incluso conectarlos con las cajas escondidas en la tienda vacía con algún tipo de logotipo.

Un personaje podría sospechar de la existencia de la habitación porque el piso al ser igual que el suyo no tiene la misma distribución y echa de menos ese espacio.

Piso de la familia Guerrero (2-1)

Chema está perdidamente enamorado de su vecina Raquel, quien realmente es una araña de fase infiltrada en nuestro mundo. Este ser le ha lavado el cerebro para que sea su instrumento y le ayude en sus planes. Chema no dudará en atacar a su familia, o a cualquiera que ponga en peligro a Raquel.



AMENAZAS

Científicos de otra dimensión

Raquel fue capturada hace meses por las arañas de fase, sometida a experimentos y sustituida por uno de estos seres. En algún momento después del terremoto, desaparecerá e irá atacando poco a poco a todos los vecinos junto con sus compañeros.

El grupo de científicos alienígenas está compuesto por Raquel, una araña con distintivo azul que está herida en la cabeza y otra araña con distintivo verde que está monitorizando todo desde un compartimento fuera del edificio.

Son seres gomosos, de piel oscura, huelen a sudor rancio y tienen 3 dedos. Visten un mono color gris claro y en el pecho tienen un distintivo de color (rojo oscuro, azul turquesa o verde esmeralda)

Experimentos

Estas son unas ideas de experimentos que pueden encontrar los PJ durante la partida:

- Un cuerpo diseccionado y embalado en bolsas transparentes siguiendo un meticuloso orden. O las partes del cuerpo almacenadas en recipientes de formol con forma de porta pasteles.
- Se ha intercambiado las piernas del sujeto por un torso de ciempiés. Por supuesto solo están vivas las patas implantadas.
- Un cuerpo muerto que tiene partes disueltas y convertidas en unos pequeños cubitos azules.



PISOS

Estanco

Visitación regenta un estanco en la única tienda abierta de la comunidad. Es una mujer de armas tomar, moderna para su tiempo y fumadora. De mediana edad, delgada y morena. Comentaré que hay un sótano en su estanco que utiliza como almacén de existencias.

1-1

El regordete policía jubilado Ernesto Ramírez es muy conservador, tiene 70 años, lleva bigotito. Tiene una pistola en su casa. Es el actual presidente de la escalera.

Valentina Morales, esposa de Ernesto. Siempre muy maquillada y bien vestida, bajita y un poco repelente.

1-2

Virtudes García es una mujer muy mayor, torpe, que camina con bastón y bastante gruesa. No sale mucho de casa y vive Pacheco, un chucho negro, pequeño y gruñón.

2-1

Chema Guerrero, de unos 45 años, es un tipo listo, viste como si fuera veinteañero y está perdidamente enamorado de su vecina de rellano.

Verónica Batalla, esposa de Chema, madre entregada y mujer trabajadora, se encuentra afectada por el colapso de su matrimonio. Hará lo que sea por salvar a sus hijos de cualquier amenaza.

Vanesa Guerrero es la hija menor de 11 años. Se parece a su madre, delgada y con pelo moreno. Es muy inteligente y con mucha iniciativa.

Quique Guerrero es el hijo mayor, de 12 años, y pertenece a los boyscout.

2-2

Raquel Ponce era atractiva, alta, rubia y repipi, de voz de inocente y sensual. Fue “reemplazada” hace meses por una araña de fase y manipulará a Chema para conseguir sus objetivos.

3-1, 3-2 y 4-1

Pisos disponibles para los PJ.

4-2

Eric Braeden es un jubilado alemán. Murió hace días y ahora su cuerpo es víctima de los experimentos de los alienígenas.

Ático

Eugenio Menéndez es funcionario de hacienda, callado, un poco tartamudo, bajito y con gafas. Parece un aburrido y en el fondo le gustaría ser un héroe.



PERSONAJES

Ernesto Ramírez (1-1)

Policía jubilado y acérrimo franquista. Conservador, severo e inflexible.

Voluntad: 0

PV: 8 PC: 8

Valentina Morales (1-1)

Antipática y siempre muy bien arreglada. Arrogante, soberbia y religiosa.

Voluntad: 0

PV: 7 PC: 7

Virtudes García (1-2)

Jubilada, vive con su perro. Simpática, cándida y torpe.

Voluntad: 0

PV: 5 PC: 8

Visitación (Estanco)

Dueña del estanco. Mujer fuerte, moderna y sarcástica.

Voluntad: 2

PV: 8 PC: 9

Chema Guerrero (2-1)

Comercial en unos grandes almacenes. Listillo, cobarde y traidor.

Voluntad: 0

PV: 6 PC: 2

Verónica Batalla (2-1)

Madre protectora y trabajadora. Nerviosa, incrédula y pragmática.

Voluntad: 1

PV: 7 PC: 7

Vanesa Guerrero (2-1)

Adolescente amante de la música. Fuerte, inteligente y valiente.

Voluntad: 2

PV: 10 PC: 10

Quique Guerrero (2-1)

Boyscout. Imaginativo, inocente y poco mañoso.

Voluntad: 0

PV: 10 PC: 9

Eugenio Menéndez (Ático)

Funcionario de hacienda. Aburrido, inteligente y valiente.

Voluntad: 1

PV: 10 PC: 10

Eustaquio García

Portero emigrado del pueblo. Tipo grande, fuerte, "rústico" e incrédulo.

Voluntad: 0

PV: 12 PC: 7

Arañas de fase

Estos seres (página 28 del manual básico) pueden realizar ataques psíquicos de Cirugía Telepática (daño de 1d6 PV) y Mirada Petrificante (Parálisis durante 1d6 turnos).

Raquel Ponce (2-2)

PV: 18

Araña azul (herida)

PV: 8

Araña verde (recluida en el laboratorio)

PV: 15

