

GENERA PROBLEMAS

Eventualmente algo saldrá mal: la calefacción se romperá y necesitará que alguien la revise, habrá problemas con el filtro de aire o agua, la energía sufrirá un fallo, la computadora se colgará y necesitará reiniciarse, alguien tiene que preparar la comida pero la puerta del horno se atascó, etc. Todo lo cual requerirá una o varias tiradas para ser resuelto.

PIDE POR DETALLES

¿Dónde está el sistema de temperatura de la nave, cómo se guarda la comida, qué tipo de comida sirven en una nave espacial, existe una sala de recreo, hay algún tipo de juegos, mesa de Ping-Pong, videojuegos, existe algún lugar desde donde puedan observar el espacio, qué tan grande es la cocina, hay lugares de la nave donde esté prohibido ir?

FLASHBACK

Van a haber algunos Flashbacks en esta aventura. El más importante de los cuales podría darse si algún miembro de la tripulación decide leer los documentos secretos o acceder al disco duro que viene con la carga. Que cada jugador tome el papel de un miembro del equipo científico que encontró el dispositivo. Juega normalmente, pidiendo detalles y exigiendo tiradas, pero los jugadores sólo dispondrán del dado de Locura. Empieza por el hallazgo, luego con los análisis (dales toda la información que puedan reunir), los primeros sueños y pesadillas, las alucinaciones y finalmente, cuando alguno se vuelva loco, dile que el resto del equipo quiere quedarse con el objeto, y que él o ella no puede permitirlo; quizás incluso estarían mucho mejor muertos. Independientemente de lo que pase, los militares se hacen con el objeto, lo colocan en una caja y lo guardan en un lugar seguro hasta que se lo pueda enviar a la Tierra.

EL OBJETO

El dispositivo parece alguna clase de artefacto alienígena de apariencia desconocido. Deja que los jugadores te lo describan si quieren. En la Tierra del Sueño sin embargo se parece a un gordo ciempiés de color blancuzco transparente con una lengua rosada. Si tiene que pelear lo hará lanzando una multitud de tentáculos muy finos, que son como larguísimos filamentos tóxicos urticantes que parten de su boca. La criatura sólo puede ser destruida en un Sueño. De otro modo, lo mejor sería que la lanzaran al espacio.

“Lo Profundo” es una aventura para 3-5 jugadores y un Guardián. Transcurre en su mayor parte en una nave de transporte de carga en una misión de nueve meses a los confines del espacio.

LO PROFUNDO

Una aventura para CTHULHU DARK

Por Alejandro Stratta, 2012

FUNCIONES DEL GUARDIÁN

Como Guardián tus funciones serán mantener la conversación en movimiento. Trata de no responder a las preguntas de los jugadores sino que hazles responder todo lo que puedas a ellos, e intermitentemente introduce algún detalle de tu interés. Empieza por las rutinas de la nave, pidiéndoles que te expliquen en que suele consistir su labor a bordo, y hazles preguntas personales como: “¿Qué es lo que más te gusta de este trabajo?”, “¿Qué es lo que más te molesta?”, “¿Cuándo fue la última vez que esto se rompió?”, “¿A dónde vas cuando quieres estar solo?” Cuando dos personajes se hallen en la misma escena aprovecha y pregúntale a cada uno qué piensa sobre el otro, si estuvieron juntos alguna vez en alguna misión previa, si ha escuchado historias sobre el mismo, etc. “¿Qué te parece el hecho de que nunca se afeite?”, “¿Qué piensas de que siempre le esté gritando a todo el mundo?”, “¿Te sientes atraído por alguien en especial?” Dirígete al personaje, jamás al jugador.

IDEAS

- Si los jugadores quieren participar de algún juego, como una mesa de Ping-Pong o algo, hazlo sencillo: quien gane dos de tres tiradas enfrentadas gana el partido.
- Si alguien dice que no le gusta estar solo, asegúrate que en algún momento aquello que necesite se encuentre en algún lugar muy solitario y de difícil acceso.
- “En realidad no es posible que hayas visto lo que crees haber visto fuera de la nave, ¿verdad?”
- En algún momento alguien tendrá que realizar alguna caminata espacial.

PREGUNTA A LOS JUGADORES

¿A dónde se dirige la nave? ¿Es un planeta imaginario o un satélite o planeta real del sistema solar? Asegúrate de que no sean ni la Luna ni Marte. Se encuentran demasiado cerca.



PRÓLOGO

Inicia el juego en una especie de terapia de grupo. Di algo como: “Hola, soy el Dr. Thompson –o Lucas o Wilson o cómo quieras- y he sido nombrado por la Compañía para dirigir esta pequeña reunión con el propósito de que nos conozcamos un poco mejor.” Y luego ve jugador por jugador y pregúntales sus nombres y cuáles son sus funciones en la nave espacial. Haz una ronda y luego pregúntales cosas personales, como “¿Por qué elegiste esta carrera?”, “¿Cuáles son tus aspiraciones a futuro?”, “¿Hace mucho que estas en esto?”, y así. De esa manera conocemos un poco más de los personajes. Si alguien pregunta describe la habitación como fría y aséptica, nada destacable excepto por las pareces y el suelo descascarándose. Cuando te sientas satisfecho corta y trasládete directamente a cuatro meses y medio más tarde, a 24 horas de arribar a Puerto Horizonte o cómo se llame el lugar al cual se dirigen. Este es el momento que yo elegiría para introducir el título de la aventura.

PRIMERAS ESCENAS

Aprovecha la oportunidad para hacerles preguntas a los jugadores respecto a cuáles son sus funciones en la nave, y pídeles que te den detalles sobre sus rutinas diarias. Asegúrate de hacer preguntas personales como: “¿Cuál es tu trato con los demás personajes?”, “¿Quién te cae mejor en la nave y por qué?”, “¿Quién no te cae demasiado bien?” Esto no debería tomar mucho. Otros detalles podrán y deberán ser introducidos luego, durante el trascurso del escenario. Si los jugadores te hacen preguntas respecto al nombre, la forma o el tamaño de la nave, has que ellos te las respondan. Rápidamente pasa al aterrizaje y contacto con los colonos.

LA EXCAVACIÓN

No pierdas mucho tiempo en esta parte. Decididamente no conviertas las 24 horas de permanencia en la excavación en una aventura en sí misma. Al llegar los tripulantes serán recibidos por los custodios del “paquete”, una caja pesada e inocua que puedes describir a gusto (o dejar que los otros jugadores lo hagan), les harán firmar un recibo y les entregarán un sobre con documentos y un disco duro, con instrucciones al capitán de guardarlo bajo llave. (Se trata de material **CLASIFICADO**.) ¿En qué matan el tiempo los personajes durante esas pocas horas de contacto con otros seres humanos?

EL REGRESO

Regresar a casa tomará otros cuatro meses y medio, sin embargo la aventura se desarrollará a lo largo de unos pocos días o semanas. Aprovecha ese tiempo para seguir haciéndoles preguntas a los jugadores e introducir hechos rutinarios. Que la vida en la nave parezca una larga y aburrida rutina con obligaciones tediosas y repetitivas. Concéntrate en los detalles.

SUEÑOS Y PESADILLAS

Durante la primera noche a bordo con la carga haz que todos los jugadores hagan una tirada de Locura. Quien tenga la mejor tirada verá su Locura incrementada en uno y sufrirá la primera pesadilla. Si hay empate, quienes empataron seguirán tirando hasta que ya no lo haya.

Pregúntale al jugador, como si fuera su personaje: “En tu última misión perdiste a un paciente. Cuéntame qué pasó y por qué no has podido perdonarte.” O: “Hace un año sufriste un accidente. Cuéntame cómo fue y por qué aun sigues teniendo pesadillas al respecto.” O bien: “Cuando eras pequeña perdiste a alguien cercano a ti. ¿Quién fue y por qué fue tan traumático?” Y así. Todos los personajes vivieron un hecho traumático. Al contarte sobre ello estarán reviviéndolo. Esa será su primera pesadilla.

A partir del segundo jugador ya no exijas tiradas, sino que ve pasando de uno en uno en una ronda, noche tras noche e introduciendo hechos rutinarios de la vida en la nave en el medio. Cuando el personaje despierte de su pesadilla, hazle hacer una tirada de Locura.

El segundo sueño no será desagradable. Deja que el jugador te cuente el sueño que quiera, pero perviértelo al final introduciendo algún detalle de su trauma. Por ejemplo, el personaje está caminando por un campo de trigo y encuentra un pañuelo ensangrentado, siendo que dicho pañuelo se relaciona de alguna manera con su pesadilla anterior. Tirada de Locura.

LA CAJA

Si a lo largo del juego nadie relaciona los sueños con la caja y su contenido, haz que alguien sueñe con la misma, y vea como alguien más (no identificable o quizás él mismo) abre la caja. Si en el mundo real alguien intenta abrir la caja, descubrirá que ya fue violada y que su contenido ha desaparecido.

LAS ALUCINACIONES

A medida que la Locura de los personajes se vaya incrementando, también lo hará el nivel de sus trastornos. Lo que comenzó como simples pesadillas pasará a incluir sensaciones extrañas, hechos misteriosos e incluso alucinaciones muy vívidas. Empieza con “Tienes la extraña sensación de que alguien te está observando”, y luego pasa a “No recuerdas que eso estuviese allí cuando te fuiste a dormir esta mañana”, para culminar con “Escuchas un ruido provenir de la otra habitación”, y si el personaje va a revisar: “Hay agua en el suelo, y huellas, y... ¿es eso sangre?”

Las alucinaciones deben estar relacionadas con la experiencia traumática de *otro personaje*, no de quien sufra las mismas, y ocurrir mientras dicho personaje se halle dormido. Si por ejemplo uno de los personajes perdió a su hermana pequeña al ahogarse esta en un lago, que una niña con el vestido y pelo empapados se le aparezca a otro personaje mientras aquel duerme.

Ningún personaje debería morir aun, pero puedes hacer que las alucinaciones intenten matarlos. Por ejemplo, describe como el payaso ataca al personaje con un cuchillo, y sé sucio y cruel, describe la sangre manando en abundancia, y el dolor cuando la hoja se entierra una y otra vez en la carne, e inmediatamente pasa a los otros jugadores: “¿Alguno de ustedes escucha los gritos desgarradores provenir de la cocina?” Si alguien va, describe al personaje tirado en el suelo, retorciéndose, pero ninguna sangre. Si eres particularmente cruel, has que se haya herido a sí mismo con un cuchillo y deba ser llevado a la enfermería, pero por lo demás permanece conciente y medianamente funcional.

FINALE: Eventualmente por lo menos uno de los personajes se volverá loco. Ese será el personaje que robó el objeto, y lo recordará todo, como caminó sonámbulo a la sala de carga y abrió la caja. Se desgarró la ropa y allí está, el horrible ciempiés aferrado a su torso, alimentándose de su sangre. ¿No es hora de ir a las calderas y hacer reventar la nave?

EPÍLOGO

Trata de narrar un epílogo apropiado. Si alguien sobrevive, describe como es encontrado loco y desnudo por una nave de la Compañía. Si el ser sobrevive... pues ese era su objetivo. Usa tu imaginación.