

ASESINADO por CUERVOS

jose manuel real



piedrapapel.d20

ASESINADO POR CUERVOS Aventura para Mininos en la Sombra

2013, Jose Manuel Real

2013, colgado inicialmente en piedrapapeld20
piedrapapeld20.blogspot.com.es

Escritura y maquetación

Jose Manuel Real López

Pruebas de lectura

David Ariño Montoya, Elwood Barry

Diseño gráfico e imágenes

Portada: Crows in a Row, por Brad Smith

<http://www.flickr.com/photos/57402879@N00/104343503/>

Página 2: crow, por Neil Smith

<http://www.flickr.com/photos/crowdive/2874515065/>

Página 8: Main Street at dawn, por gwen roolf

<http://www.flickr.com/photos/nimariel/2779073381/>

Página 11: Crow, por Simon Rowe

<http://www.flickr.com/photos/wiremoons/7472145720/>

Página 13: Abandoned Farm House, por arbyreed

<http://www.flickr.com/photos/19779889@N00/3354098803/>

Página 14: 005005, por M. Peinado

<http://www.flickr.com/photos/mpeinadopa/6111365111/>

Todas las imágenes tienen licencia Creative Commons que permiten su uso siempre que no se haga de forma comercial o, en el caso de las imágenes que han sufrido alguna modificación, licencia para ser adaptadas siempre que se mencione a los autores. Considero con este apartado y las menciones anteriores como realizado.

La siguiente aventura se presenta bajo una licencia Creative Commons del tipo Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual, no se permite un uso comercial de esta obra y la distribución ha de hacerse con una licencia igual a esta, mencionando en todo momento al autor y al blog piedrapapeld20.



Mininos en la Sombra es una licencia de la editorial Ludotecnia.

Asesinado por Cuervos

Aventura Para Mininos en la Sombra

Jose Manuel Real





INTRODUCCIÓN

Querido lector:

Este módulo que tienes en tus manos forma parte de Sueños de la Bruja, una serie de aventuras e ideas para juegos de rol basados en el terror y el miedo y con la idea de lanzarse todos los años en Halloween. Es jugable para Mininos en la Sombra, de la editorial Ludotecnia, un juego de rol sencillo de aprender y muy divertido en el que gatos, ratas y perros luchan una guerra oculta para dominar el mundo con tácticas de espionaje, gadgets, conflictos armados e incluso poderes mutantes.

Para este módulo decidí introducir una nueva especie en las luchas por el poder que suceden en Mininos en la Sombra, una especie tenebrosa y relacionada con la muerte, que pudiera ser un adversario más o menos duro en el cuerpo a cuerpo y que en grupo supusiera una auténtica pesadilla: los cuervos.

En algunos sitios los cuervos son considerados tan nocivos como las propias ratas. Son grandes, oscuros como la noche, tienen un graznido escalofriante y una mirada oscura donde quiera que miren.

Este es mi primer módulo escrito y maquetado por mí mismo. Ruego sepas disculpar los posibles fallos de maquetación que haya ya que es mi segundo intento serio de meterme en este mundo que es convertir ideas a PDF, con autoaprendizaje de por medio.

No queda más que pedirte que disfrutes la aventura y que contactes conmigo a través de mi blog si tuvieras cualquier duda. Los comentarios son bienvenidos.

Recuerda: cuidado con los cuervos.



Asesinado por Cuervos. Pluma 1

DE CUERVOS Y HOMBRES

Los cuervos son grandes (de 50 a 70 centímetros), tienen un gran pico con el que atacar, plumas y ojos negros como la noche. Son longevos, no le hacen ascos a nada a la hora de comer, reconocen las voces humanas, trabajan en equipo y en algunos sitios son tan numerosos que se les considera igual de nocivos que las ratas. En esta partida son una variación de las ratas enemigas de nuestros protagonistas, si bien estas disfrutaban de una "inteligencia" colectiva, los cuervos en este caso tienen una "ferocidad" colectiva: tienen una inteligencia básica y son muy instintivos, pero si uno ataca el resto no tardará en sumarse al combate. Además se les asocia normalmente con la muerte, la oscuridad y los espíritus fatales, y es algo que todos llevan en su memoria colectiva como heraldos de la muerte y emisarios de plagas.

Dos ojos sin alma y un graznido que cuesta de olvidar para unos animales venerados desde el tiempo de los vikingos.



Los cuervos tienen su propia organización, dirigida desde la Torre de Londres con pico duro por Mordecai, uno de los cuervos más ancianos que se conocen, pero no han acabado nunca de apoyar ninguno de los tres bandos existentes ya que su propósito es más oscuro que el de dominar: ellos se encargan de equilibrar. Cuando se altera el mundo conocido de alguna manera, ellos están ahí tratando de devolver la normalidad. Por eso son habituales de los cementerios, porque no hay más equilibrio que en el sitio donde los que vivieron descansan.

Para ellos los perros son simplemente mascotas, las ratas son tan hermanos como rivales debido a los múltiples parecidos entre ellos, hábitos alimenticios inclusive. Y los gatos son un incómodo tercer escalón, unos tipos demasiado listos como para dejarse eliminar pero demasiado vagos para hacerse con el control. Es algo que los cuervos no acaban de entender y, de una forma muy humana, les incomoda no entender.



Sinopsis

Los jugadores, en el papel de agentes de U&D (Uñas & Dientes), deberán localizar en un pequeño pueblo de las afueras a un agente del que no se tienen noticias desde hace varios días. Lo que en un principio parecía una investigación rutinaria se verá truncado por un extraño suceso sobrenatural en el que fuerzas más allá del conocimiento humano (y gatuno) intervendrán. En su mano estará cambiar el futuro conocido, pero el precio a pagar será demasiado elevado...

Reparto

- **Lina, simpatizante de Cats Unite!:** Lina es una chica cercana a la treintena, con un estilo de vida cercano a lo hippie, estudiante de veterinaria y amante de los gatos. Ha decidido tomarse unos días de vacaciones en una casita rural para descansar después del periodo de exámenes, y ha logrado convencer a su novio Jim, informático de profesión, para que le acompañe en ese descanso. Jim no es muy devoto de los gatos pero se ha dejado convencer por Lina y sus artimañas femeninas para compartir los tres días que van a tener de descanso con los gatos que cuida en la protectora de animales (lo que hace uno por amor) a cambio de poder llevarse el portátil para ver los resultados de la liga regular de béisbol.
- **Jim, novio de Lina:** Jim es informático, y por su relación con Lina es un firme estandarte de aquel dicho de "los polos opuestos se atraen"; no le interesaban en exceso los animales ni era especialmente afín al movimiento hippie, pero le encanta Lina y es lo que importa. Se ha dejado convencer para pasar unos días de relax en el campo, aunque ha conseguido "colar" el portátil en las negociaciones para poder estar al tanto de los resultados de la liga de baseball de la que es fan.
- **Fritz, agente de U&D:** el James Bond de los gatos. Un agente secreto elegante, letal, de buen trato y distinción y uno de los mejores en su campo. Fritz ha sido localizado por última vez en Derry investigando a una posible célula del Hundenblock. Sus últimas transmisiones son bastante inconexas, dejando entrever que algo va mal, pero parece haberle afectado a él directamente.



Asesinado por Cuervos. Pluma 2

DE PUEBLOS Y GATOS

Los jugadores, en el papel de aguerridos felinos pertenecientes a U&D, serán mandados a llamar por su Coordinagato de nombre Trooper. Si hubiera habido alguna vez una guerra abierta entre gatos y ratas, con sus trincheras y sus morteros, Trooper habría estado en primera línea de batalla, y su ascenso a Coordinagato se debe a un buen montón de misiones bien completadas, lo cual lo hace alguien de fiar y que cuida a los suyos. Su despacho, con varias pantallas de plasma de tamaño adaptado, muestran las noticias del mundo en diferentes cadenas internacionales. En una de las pantallas se puede ver un mapa mundial con una serie de puntos rojos que obviamente distraerán a los jugadores (Concentración DIF Normal para que no se pongan a jugar con ella, si no la pasan la diversión se les acabará pronto ya que Trooper apagará la TV y les echará una pequeña bronca). A continuación procederá a explicar el motivo por el que les ha mandado llamar.

"Está bien señores, les he mandado a llamar porque necesito de sus habilidades para una misión de infiltración. Esta vez no será en la ciudad, tendrán que salir al campo y contactar con el agente Fritz, un hombre destacado que trabajaba como espía tratando de obtener información del Hundenblock. Llevamos tiempo sin recibir información de él por lo que no dejamos de tener en cuenta la posibilidad de que se haya convertido en un agente doble, aunque a saber qué le habrán ofrecido esos pulgosos.

El pueblo al que se dirigen se llama Derry, y es un pueblo bastante pequeño, con una comunidad de gatos no adheridos a nuestra causa pero receptivos y hospitalarios. Irán con una simpatizante de "Cats Unite!" y su pareja, que planean pasar allí unos días en una pequeña casa rural alquilada. Dispondrán de una conexión a Internet para transmitir por una vía cifrada, pero no podrán llevar equipo militar ya que sospechamos que vigilan las carreteras. Averigüen que ha sucedido con Fritz, sáquenlo de allí si está en peligro, o si realmente se ha aliado con el Hundenblock... Confirmen si ha cedido información al enemigo y acaben con él".

A continuación Trooper les entregará la dirección del piso franco que tenía Fritz, una casita a las afueras de Derry. Es el momento de actuar.

El viaje y la llegada al pueblo

Al día siguiente los jugadores partirán hacia Derry en el coche de Jim, con él conduciendo y Lina de copiloto. Los jugadores irán en el asiento de atrás en sus trasportines, pero con un poco de maña (Cerraduras DIF Fácil) podrán abrirlos y salir. El viaje en coche es algo movido y puede servir a los jugadores para empezar a organizar un plan. Sin embargo, conforme se vayan acercando a Derry (Jim mencionará que ya falta poco para llegar) los jugadores advertirán una cosa muy extraña para ellos: empezarán a ver cuervos. Posados en vallas, en postes telefónicos...

Aunque es posible que los personajes no hayan tenido misiones en el campo el sentido común puede guiarles perfectamente a pensar que no es ni mucho menos normal. Si no se fían pueden esperar a que Jim conecte su portátil, despistarlos y conectarse a la red felina.



Conectarse a Internet: Jim lleva su portátil y es bastante celoso de él pero los jugadores pueden tratar de distraerlo para utilizarlo. Desde él podrán conectarse a la red de U&D para solicitar información o a Internet para ver noticias de Derry.

Entre las noticias del pueblo que pueden extraer está la de la presencia de los cuervos, alertada desde varios blogs sensacionalistas ("¿El gobierno desvía los cuervos hacia Derry? ¿Los aliens han modificado sus rutas migratorias?").

Una vez llegados, los jugadores pueden dejar a la pareja que se instalen y escabullirse en cualquier momento. La casa rural que ha alquilado Lina es muy acogedora: dos plantas, enteramente de madera, diseño rústico, una chimenea... El dormitorio de Lina y Jim está escaleras arriba, la cocina es altamente accesible y la puerta tiene una gatera incorporada. Lina ha pensado en todo a la hora de elegir la casa.

El pueblo: Derry es un pueblecito ideal para escapadas rurales, o eso es lo que pretenden venderte por internet. Con una población de 2000 habitantes, el pueblo tiene prácticamente todo lo necesario para vivir: supermercado, una pequeña biblioteca, iglesia (con un imponente campanario)... La casa rural, situada junto a otras 3 iguales en un camping apartado, está a unos 5 minutos en coche del pueblo pero para los PNJ humanos es imprescindible si van a comprar al pueblo porque el camino es bastante inclinado y sin asfaltar completamente.

Además el pueblo siempre tiene movimiento ya que está situado en una encrucijada de varias casas rurales y de gente que se construyó su vivienda en las afueras para tener tranquilidad (¿más?). Por supuesto, el pueblo tiene su ración de gatos callejeros y de perros vagabundos para interactuar pero estarán escondidos ante los siniestros cuervos.



Lo natural en los jugadores será ir primero al pueblo, para lo cual pueden esperar a que los PNJ bajen a comprar para colarse, o pueden simplemente coger camino campo a través hasta llegar. De cualquiera de las maneras verán cuervos posados en los árboles, tendido eléctrico... Incluso al llegar al pueblo estarán observando desde los tejados de las casas. Si a alguno se le ocurre mirar hacia la iglesia podrán ver como el campanario está atestado de ellos.



Esta es una visión escalofriante ya que sus movimientos, en muchas ocasiones sincronizados, dan la impresión de que el campanario late y se mueve como con vida propia.

Importante remarcar que los cuervos no le quitarán ojo de encima a los jugadores en ningún momento. Como cámaras de seguridad, seguirán sus movimientos continuamente, y esto debe de servir para inquietar de sobremanera a los jugadores.

Algunos de los cuervos están por las aceras, pero por poco tiempo. Huirán si algún humano se acerca mucho a él, y si son los jugadores los que se acercan intentará poner distancia de manera bravucona, pero no tardarán en salir volando. La gente los mira curiosos y les hace fotos. No se ven ni gatos ni perros por las calles.

Ideas para escenas en el pueblo

- Un gato callejero, oculto tras una esquina que conduce a un callejón, llama la atención de los jugadores. Cuando acuden a ver que quiere les pedirá alarmado que se escondan, "ya que ellos están observando". Si se deciden a hablar con el gato, les dirá que los gatos callejeros están desapareciendo, y que algunos perros también, "¿no habéis visto los carteles de los perros desaparecidos?". Este gato, de nombre Colin, les dirá que sabe que hay muchísimos más cuervos en las afueras, y que incluso una bandada se llevó a su amigo Lance. Puede que apretándole un poco (Personalidad DIF Normal) suelte algo más por ese hocico.
- Si los jugadores andan mucho tiempo por su cuenta, en algún momento serán asaltados por varios cuervos. Huirán al primer golpe recibido pero plantarán cara.
- Si deciden guiarse por los carteles de "Se busca perro perdido" llegarán a la casa de alguno de los dueños. Puedes decidir que en ese momento estén hablando con algún vecino al respecto del hecho, y dejar mencionado que "salió con mi marido/mujer a pasear, tiró mucho de la correa y se escapó hacia el monte".
- Si se dedican a observar el movimiento de los cuervos (cosa realmente difícil) verán como se dirigen hacia el monte.
- Si se dedican a buscar pistas pueden encontrar, en alguna callejuela perdida camino al piso franco de Fritz, marcas de uñas que escriben un mensaje escrito a todas luces a la desesperada:

"Ellos lo ven todo"

El piso franco no está lejos de la entrada del pueblo, así que no tendran que callejear ni explorar mucho si no quieren. La ventana desde la que es más fácil acceder da a una escalera de incendios, por lo que pueden trepar por ahí o ir por la entrada principal del edificio, escabuyéndose de los vecinos y demás curiosos. El buzón hace días que no se vacía, y poniendo especial atención podran oír a los vecinos chismorreando sobre "ese vecino raro que no se separa de su gato". Si siguen hasta la entrada del piso verán que la puerta está entornada, pero no completamente cerrada.

Si quieren ir por la escalera de incendios, algunos de los cuervos posados en ella les graznarán y se interpondrán en su camino, pero huirán si ven que los jugadores toman una posición hostil. El piso es el tercero, y cuando lleguen a la ventana podran ver que está rota en pedazos y que los pedazos que aún se aguantan en el marco están manchados de sangre.



El piso franco: el apartamento desde el que Fritz realizaba sus operaciones está patas arriba, aunque ningún vecino ha denunciado el hecho. Cuando los jugadores entren verán que los muebles de estilo vintage están destrozados como si alguien hubiera buscado algo a la desesperada. Hay ligeros rastros de sangre por la alfombra, que da a entender que sin duda ha habido una pelea. Buscando más los jugadores pueden encontrar incluso plumas negras.

Sin duda los cuervos han estado aquí, pero hay algo más; marcas de uñas bastante grandes, que sin duda no son de gato. Si alguno de los jugadores intenta dar una vuelta por el edificio puede escuchar a los vecinos quejarse "del tipo aquel con pinta de paleta que vino con los perros a quejarse al vecino".

La cocina presenta una sorpresa dramática: una oreja de un gato, manchada de sangre, sobre un papel de periódico. Sobre el papel está escrito con sangre *"DÁDNOS LO QUE BUSCAMOS O VUESTRO AMIGO LO PAGARÁ CARO"*.

Esta es la parte detectivesca de la aventura y los jugadores deben de ser conscientes de que Fritz era demasiado listo como para dejarse atrapar sin dejar pistas, y tal vez si los jugadores abandonan el escenario antes de tiempo sea buena idea recordárselo. Si no siempre les queda ir hacia el bosque y no perderse, pero si se deciden a investigar estas son las pistas:

- Bola de papel en la cama de Fritz: la bola resulta ser una nota escrita por Fritz a corre prisa, en ella habla de un extraño artefacto que tenía que probar, muchos cuervos vinieron, sabía que los perros andaban tras de mi... Las frases son inconexas y erráticas.
- Pata rascada del sofá: las rascaduras son recientes y parecen seguir un patrón. Con inventiva (Cerraduras DIF Difícil, aunque puedes bajar la dificultad si superan antes Percepción DIF Normal) pueden encontrar un extraño microfilm.
- Bola de pelos en cajón de arena: algo metálico sobresale de la bola. Si la investigan más verán que hay una llave dentro.

El microfilm, cuando los jugadores lo intenten ver, contiene fotogramas de periódicos. En ellos se habla de una hipotética tercera guerra mundial como si ya hubiera ocurrido, y en el último fotograma el titular es claro: *"Se declara a la rata común como especie en peligro de extinción"*.

La nota escrita por Fritz: la nota debería dar la impresión a los jugadores de que algo iba mal con él, como si realmente se estuviera volviendo loco. Tienes un ejemplo de nota al final de esta aventura (página 16), pero puedes hacerla tu con tu propia letra, arrugarla y dársela a los jugadores para conseguir un efecto más inmediato en la partida.

La llave: si rebuscan más por el piso descubrirán una pequeña maleta del tamaño de un neceser que pueden abrir con ella y en el que encontrarán el pasaporte falso de Fritz (consta como nombre "Bigotes Jackson") y los informes de la misión: descubrir el origen de las comunicaciones del Hundenblock en Derry y destruirlo. Al parecer Fritz ya había avanzado en su investigación ya que dentro también podrán encontrar un mapa de Derry con una localización señalada, una caseta cercana a una granja a las afueras. El siguiente destino de los jugadores es claro después de ver la nota. Deberán de ir a la caseta para averiguar qué ha sido de Fritz y qué significa lo encontrado en el microfilm.



Asesinado por Cuervos. Pluma 3

DE PERROS Y FINALES

Los jugadores pueden ir a la caseta de las afueras de dos maneras: por su propio pie y esquivando los cuervos, lo cual es un trayecto largo y peligroso pero asumible, o con un vehículo. Las opciones en caso de querer ir por vehículo pueden ser desde colarse en algún coche que vaya hacia allá (furgonetas de carga abierta como las famosas pick-ups americanas y vehículos que parezcan salidos de granjas, con manchas de barro en los laterales y las ruedas) a convencer a Lina con todas sus artimañas gatunas de que les lleve.

Si deciden ir por vehículo en cualquier caso el camino será transitable hasta cierto punto. Si van en un furgón o similares verán que en su camino llega un punto en que se plantea un desvío hacia la ciudad que les obligará a saltar de ella en marcha antes de que el vehículo se vaya por otro camino. Si es Lina la que les lleva puedes hacer que conduzca hasta que llegue a un cruce que le lleve o de vuelta al pueblo o al camino de las granjas, sin asfaltar y mal transitado. Lina se negará a conducir más (*"¡no voy a arriesgarme a romper el coche! Además, Jim estará esperando en casa y se preocupará"*), obligando a los jugadores a emprender el camino a pie.

Haz varias tiradas de Acechar para que se escabullan de los cuervos, o si vas a plantearte un combate contra ellos porque los hayan descubierto haz que sean un grupo numeroso pero que de un golpe se vayan volando. Al fin y al cabo los cuervos son feroces pero no buscan la muerte de los jugadores, como descubrirán estos más adelante.





La granja

La granja por donde han de pasar necesariamente los jugadores no está especialmente lejos desde que empezaron a caminar si llegaron en vehículo. El camino es silencioso y la abundancia de cuervos por las ramas y posados en las vallas no hace más que aumentar los nervios. La sensación de que todos esos ojos están observándoles está ahí.

Hay una vieja camioneta parada cerca de la granja (que les puede servir para volver si se aclaran conduciendo, Conducción DIF Difícil aunque pueden ayudar entre todos los jugadores, rebaja la DIF a Normal si lo hacen). La granja, de gran altura y con el portón ligeramente abierto, ha vivido mejores tiempos y el granero principal, que se ve a no mucha distancia de la puerta de entrada, ha sido castigado por el paso del tiempo y los pobres cuidados del dueño. Una bandada enorme de cuervos está posada sobre el tejado, como si les estuvieran esperando.

Al entrar dentro la visión es dantesca: un cadáver de un perro yace en medio del granero. Hay manchas de sangre por todas partes y signos de lucha, y el cadáver del perro tiene marcas de picotazos muy profundas. Como signo revelador los cuervos, presumibles asesinos del pobre perro, le han devorado los ojos. No habrá mucho donde investigar: al poco de que los jugadores estén observando el cadáver, unos pasos se escucharán en el granero. Dos perros asomarán sus cabezas, gruñendo feroces. Cuando se acerquen a una zona iluminada se les podrá ver mejor: razas grandes y heridas de picotazo en el cuerpo. Aún así, estarán listos para plantar batalla.

Puedes alargar el combate todo lo necesario, pero si eres de los que cuida de los jugadores o tienes miedo de que alguno muera puedes pararlo en cualquier momento haciendo que uno de los perros diga que los jugadores no se llevarán el cadáver de su amigo. Lo más normal es que la revelación deje estupefactos a los jugadores, con lo que podrás pasar a la siguiente escena. Pero no te prives de darles un buen combate.

Cuando se acabe el combate, ya sea porque se ha interrumpido o simplemente se ha acabado, los jugadores tendrán varias posibilidades:

Si los perros siguen vivos podrán hablar con ellos. Les comentarán a los jugadores que estaban vigilando a Fritz hasta que encontró algo, una máquina bastante poderosa tal y como descifraron en sus transcripciones a U&D. Ellos saben donde está la máquina, al norte de la granja en la que están ahora pero no la han visto. Secuestraron a Fritz para interrogarle, le arrancaron la oreja y escribieron la nota, pero de repente... Una gran bandada de cuervos los atacó y se llevó a Fritz, y no saben si estaba vivo o muerto cuando se lo llevaron.

Si los perros han muerto, los jugadores podrán rebuscar por el granero hasta encontrar el escondite desde donde los perros descryptaban las informaciones enviadas por Fritz. Podrán encontrar mapas e incluso un par de transcripciones de Fritz bastante truculentas en las que podrán comprobar que su estado mental era cuestionable. Esta última pista (las transcripciones) pueden complementar a las que encuentren en el piso franco de Fritz, para conseguir que los jugadores tengan en mente que la cordura de Fritz estaba en su peor momento.

A partir de ahí los jugadores pueden ir a la caseta a tratar de averiguar de una vez por todas qué ha sido de Fritz y qué es esa máquina tan extraña de la que hablaba. Pueden emprender su camino hacia el norte a base de ir andando, con los consiguientes encuentros aleatorios con los cuervos (como DM deberías de esforzarte en conseguir una ambientación bastante lúgubre, recordando a los jugadores que en todo momento se sienten observados y que el día está especialmente nublado. Busca una atmósfera opresiva, que se sientan en verdadero peligro) o utilizando la camioneta destartada que había en la entrada de la granja.



La caseta

Desde fuera no parece más que una caseta de cazadores pequeña y vieja, algo más grande que un cobertizo con un motor oxidado y una carretilla tirada cerca. Las ventanas están rotas, y claramente parece abandonada y dejada a su suerte o a que el tiempo acabara con ella tarde o temprano. Los cuervos se cuentan por decenas, posados por todas partes, vigilando desde el tejado de madera los movimientos de los personajes. Un zumbido apenas imperceptible sale desde el interior de la caseta como si un motor enorme estuviera encendido en alguna parte, y casi se puede sentir la tierra temblando bajo los pies.

Dentro de la caseta la imagen sigue siendo deplorable. Los muebles han sufrido las inclemencias del tiempo y el suelo cruje conforme andan sobre él, y el interior es realmente espartano, con una mesa y varias sillas y una rudimentaria cocina alimentada por el motor exterior. En la cocina hay un montaplatos funcional y por el hueco de ese elevador se escucha mucho más claro el zumbido que se describe anteriormente. Desde aquí los jugadores podrán descender a la última escena en Derry.



Ya abajo el zumbido es más intenso y la habitación a la que les lleva el montacargas es más grande que la propia casa que la oculta por encima de ella. Está muy mal iluminada, y en el centro de la habitación una maquinaria grande, con un gran espejo circular puesto en posición horizontal y al que van conectados un montón de cables, tuberías, bujías y un gran motor, con el logo "STOLID FEATURES MACROCORP" escrito en una tipografía años 20 bajo él que emite el zumbido. Al lado de la maquinaria está Fritz, demacrado y golpeado, tambaleándose en pie como bien puede y con una oreja menos. Se adelantará a sus amigos y los abrazará de manera sentida.

- *"Seguidme, la maquinaria está ahí. Con esto podemos acabar con la guerra".*

A partir de ahí, si los jugadores no se han enterado bien o si quieres darles una explicación de película, Fritz les contará la verdad: La Máquina fue creada por el Hundenblock durante la Segunda Guerra Mundial. La idea de los perros, en un momento en el que el conflicto era tan delicado, era que si creaban una máquina que pudiera reescribir la historia no tendría que haber guerra, simplemente alzarse ellos sobre los dos bandos, gatos y ratas, y reinar sobre ellos con la ayuda del Tercer Reich.



Los científicos vieron que la máquina funcionaba: podías ver atrás en el tiempo, y podías cambiar acontecimientos pasados que influyeran en el futuro. Pero los científicos se dieron cuenta de una cosa: bandadas de cuervos acudían a donde estuviera la máquina. Daba igual que la pusieran en un barco o en un bunker, los cuervos siempre llegaban donde estaba la máquina, y acababan atacando a todos los que estuvieran allí ferozmente. Así que los científicos deshicieron lo hecho y enterraron la máquina donde los americanos nunca fueran a buscarla: en suelo estadounidense.

Fritz andaba buscando información del Hundenblock en Derry cuando interceptó comunicaciones de varios perros que decían que habían encontrado la máquina, y que debían destrozarla o aprovecharla. Por supuesto Fritz localizó donde estaba la máquina y trasteó con ella... Y los cuervos vinieron. Primero poco a poco, luego en bandadas, y al final conquistaron el pueblo.

Los cuervos solo esperan una cosa: que se destruya la máquina. Pero Fritz sabe utilizarla. Pueden usarla para acabar con la guerra que tienen gatos y ratas, pero tendrá un gran coste: sus vidas, ya que si utilizan la máquina los cuervos acabarán con ellos. Ahora son los jugadores los que deben de elegir.



Si acceden a utilizar la máquina, podrán alterar el pasado para cambiar el futuro como quieran. No podrán cambiar ningún evento relacionado con los cuervos, ese es un punto fijo en la historia y si intentan cambiarlo la máquina sencillamente no funcionará. Podrán ver eventos relacionados con el pasado pero no interferir en él no significará que estén a salvo del peligro. Si quieres dejarles claro lo que les espera fuera hazles saber que un gran coro de graznidos se escucha por el túnel del montacargas. Cuando salgan, los cuervos se abalanzarán sobre ellos, dándoles una horrible y anónima muerte. Habrán ganado la guerra, pero nadie sabrá nunca que fueron ellos.

Si destruyen la máquina, Fritz caerá desplomado, y con sus últimas palabras les dirá que han sido muy valientes, y que deberán seguir librando la batalla. Podrán sobrecargar el motor de la máquina, tras lo cual se apagará silenciosamente y empezará a salir un leve humo de ella. Cuando salgan, los cuervos les seguirán con la mirada, y echarán a volar.

Tras una vuelta accidentada a casa, los personajes deberán de reportar, como puedan, lo sucedido. Será difícil de explicar y complicado de asumir, pero será su deber como agentes de U&D el de informar y darle un merecido entierro a Fritz y a su memoria. Ahora tendrán un tiempo para tratar de recuperar la estabilidad mental, aunque quien sabe lo que les espera ahí fuera...



Asesinado por Cuervos. Pluma 4

DE PLUMAS Y NÚMEROS

De una manera parecida a como se menciona en el libro original de Mininos en la Sombra, los cuervos funcionan de igual manera que las ratas: uno o dos de ellos serán unos contrincantes más o menos a la altura (son más grandes, tienen un pico y garras como armas) y tres o más pueden ser un serio problema para los jugadores.

A efectos de estadísticas esto implica que cada cuervo tiene las siguientes individualmente

Tipo	FOR	AGI	DES	CON	AST
Cuervo	1	1	1	1	1

Con lo que uno a uno ya son enemigos un poco más poderosos que las ratas, y con un grupo algo más numeroso ya se convierten en un enemigo mucho más duro.

Además, todos los cuervos salen con las siguientes habilidades a nivel Entrenado (2)

- Pelea
- Esquivar
- Percepción
- Coraje

Los cuervos tienen un Beneficio concreto, **Criatura Oscura II**, que les dará +2 a todas las tiradas relacionadas con intentos de intimidación a favor o en contra, y un Defecto, **Solo en manada II**, con el que tendrá que tirar Coraje -2 cada vez que se encuentre en inferioridad numérica. Con esto conseguirás que los cuervos estén un turno o dos de combate y huyan habiendo hecho daño, o mantener auténticas bullas contra los gatos.

También puedes obviar el defecto y hacer que los cuervos aparezcan, golpeen y huyan, a libre discreción del DM. Esto son únicamente directrices para tu libre uso, por lo que siéntete libre de utilizarlas de esta manera o de otra con la que te sientas más cómodo.



DE NOTAS Y CORDURA

Querido director de juego:

En la siguiente página encontrarás la nota que se menciona en la página 9 durante la búsqueda de pistas en el piso franco de Fritz. Se ha realizado con una fuente que pretende pasar por escritura a mano, por lo que puedes imprimir en una hoja aparte la siguiente página o simplemente copiar el texto a mano en una hoja de papel con tu propia letra.

En cualquiera de los casos es recomendable que la hoja que les vas a entregar a los jugadores la arrugues, como si fuera una hoja de papel desechada que pudiera encontrarse en cualquier papelera.

También como es normal puedes rehacer la nota a tu manera, tal vez tengas una idea mejor de como hacer una nota que refleje el momento de pérdida de cordura que estaba experimentando Fritz. Simplemente procura no desvelar nada muy relevante, dejar los pensamientos a vuelapluma, al fin y al cabo son tus jugadores los que han de descubrir qué está pasando en Derry y qué ha sido de Fritz.

No te cortes y haz que tus jugadores sientan auténtico miedo al leerla.



Tuve suerte, para llegar hay una camioneta de reparto que llega hasta uno de los cruces antes de la salida de la 43. Sale a las 14h todos los días del supermercado de Marcil, he de recordarlo si no quiero tener que buscarme la vida de mala manera para llegar.

No me creía de lo que era capaz, así que tuve que probarlo por mi mismo antes de transmitir nada.

Al principio fue un cambio pequeño. Le cambié el color de sus mocasines preferidos, de rojo a verde. Asumió el cambio como normal. También lo hizo cuando cambié el color de las paredes por lo que pensé que él no era capaz de ver esos cambios.

Durante un día entero cambié el nombre del pueblo. Y el del supermercado. Nadie se dio cuenta. Entonces deduje que los cambios que hacía la máquina eran asumidos como normales por la gente. Por ejemplo, un día cambié el nombre de nuestro vecino para ver si el resto seguía llamándole igual.

Todo el mundo le llamó por el nuevo nombre. Su buzón tenía puesto su nuevo nombre.

Entonces empecé a ver esas alas negras por todas partes. Picos negros, ojos negros, graznidos... Al principio fueron uno o dos, pero cada vez que hacía cambios con la máquina aparecían más. No me atacan, y no sé si es por miedo o por qué motivo...

Y me di cuenta de que podía cambiar el pasado con algo más serio...

He visto un futuro sin ratas. He visto a gatos libres pasear sin miedo. A hombres libres gobernar amparados por nuestra grandeza.

Pero los pájaros me buscan. He visto como se han llevado a hombres y a perros del pueblo. Como sobrevuelan las calles graznando mi nombre.

Sus graznidos están en mi cabeza. No puedo hacer que se callen. No puedo borrarlos con la máquina.

LOS PÁJAROS SE LLEVARON A MI COMPAÑERO

YO PUEDO HACER QUE SE ACABE LA GUERRA
PERO TENGO MIEDO DE LOS PÁJAROS



Introducción.....	pág. 3
Asesinado por Cuervos. Pluma 1	
De cuervos y hombres.....	pág. 4
Asesinado por Cuervos. Pluma 2	
De pueblos y gatos.....	pág. 6
Asesinado por Cuervos. Pluma 3	
De perros y finales.....	pág. 10
Asesinado por Cuervos. Pluma 4	
De plumas y números.....	pág. 14
Asesinado por Cuervos. Pluma 5	
De notas y cordura.....	pág. 15