

LORE'S ROCK IMPROMPTUS Escenario para Cultos Innombrables por José María Ron

Un grupo es contratado para traer de vuelta a un marido huido de sus deberes conyugales después de dar con un juego de rol por internet que prometía una inmersión absoluta. Se llevó su bolsa de dados, el libro del sistema de juego y su bol de palomitas de Star Trek. Su mujer, sus dos hijos y su jerbo Darko lo echan de menos.

Necronomicón Edición 2.0 El accesorio imprescindible para todo guardián de lo arcano, para todo seguidor de los primigenios. Sistema de juego, tu propia vida.

Escena 1- Track Memorias de África/ Diamanda Galas Vein

Los protas están solos en un cine viendo una película (preguntarles qué peli están viendo. Que se la inventen o que sea real y que la narren). Sea la que sea la peli que están viendo en una escena se introduce la muerte de alguien y la imagen de esa persona muerta. La imagen se congela en el cadáver que empieza a levantarse lentamente y a dirigirse con parsimonia hacia el espectador, su forma va ocupando más y más pantalla, hasta que llega a la luz del proyector y empieza a abrirse paso rasgando la luz del proyector y escala nadando contracorriente luz arriba. Una vez fuera de la pantalla, pone sus pies en el cine y persigue a los protas. Cuando salgan del cine todo estará desierto. Aparecen muchas personas de todas partes andando lentamente hacia ellos, una es la abuelita de uno de los protagonistas. Los rodean con bajos y displicentes gruñidos y se despiertan. Terror-Miedo.

Escena 2

Los PJ narran dónde están y que están haciendo. Reciben la llamada de Norah que les pide que vayan inmediatamente a su casa. Está llorando desconsolada. Les suplica que se den prisa y cuelga. No les dirá nada más.

Escena 3

Casa de Norah y Sandy Petersen

Sandy ha desaparecido. Nora les explica las circunstancias y les enseña el cuarto de juegos con su colección de miniaturas, su ordenador y (PJ describen). Hay una foto de él de niño y otra de adulto.

Pistas- Ordenador. Web donde se compró El Necronomicón Edición 2.0. A los diez segundos de ver esta página el ordenador se rompe. Una niebla se levanta de él y drena vida a todo el que esté en la habitación. Tirada de voluntad nivel difícil m/C.

Paquete vacío tamaño A3. Con sello con datos de envío

Sandy Petersen Sendero del Cedro nº 13 Nueva York 10506 Remitente Estudios Dagon. Fondo Abisal. Plaza R'lyeh s/n

-Foto de él con su familia y con una camiseta de su club rolero: Averno Inc. Tirada de descubrir

Si no se dan cuenta Norah les enseña la foto. Con otra conexión a internet pueden averiguar dónde está la sede del Club Averno Inc. A Norah no le caen bien. Piensa que son unos niños y que deberían de ahorrar para la Universidad de sus hijos en vez de gastarse tanto dinero en juguetes. “Mi madre ya me avisó. ¿Porqué no le hice caso?” Y rompe a llorar.

ERROR 403. ACCESO DENEGADO. Si buscan sobre la página de Estudios Dagon no la encontrarán. Ha desaparecido de la red.

Uno de sus hijos le pregunta a su mamá- ¿Puedo coger la espada laser de papa para jugar con Mike?-

Escena 4-Club Averno Inc. Los PJ describirán quién hay allí, cómo son física y psicológicamente los asistentes al club, así como las instalaciones.

Uno de ellos les cuenta que se pelearon con Sandy porque era un pesado que sólo quería jugar al pasado de moda La Llamada de Cthulhu y no comprendía que el sistema Fate era el futuro y la única opción inteligente para narrar cualquier tipo de universo fijoreal. Toda resistencia al progreso es fútil. Y tampoco le gustaban las cartas del magic.

Vino con un juego nuevo pero nadie le hacía caso, se puso violento, discutimos y me hizo ésto (señala su ojo morado) con el bastón de Gandalf que luego estrelló contra las miniaturas de Bloodbowl y se lo cargó. Es un sacrílego y horrendo troll, así que lo hemos expulsado unánimemente. Se fue con sus dos acólitos lamebabosas. Afortunadamente no han vuelto a aparecer. Nadie les echa de menos.

Los lamebabosas se llaman William Throughwood y John Lucas. Viven juntos en el barrio de Red Hook en la calle Van Dyke 471, cerca del Ikea de Brooklyn.

Tiradas: interacción para poder hablar con ellos, sino son abordados amablemente y con tacto no soltarán prenda, e interacción o recursos para acceder a la ficha de asociados de Will y John dónde podrán averiguar la dirección.

Escena 5-Casa de los lamebabosas... Red Hook. ¿Cómo es? Los PJ describen. Track-Astro Zombis-Misfits

En el equipo de música suena continuamente esta canción que es de un grupo llamado The Outcasts. Tirada Cultura Nivel difícil.

El viernes 13 de Halloween quedaron para jugar la partida del Necronomicón 2.0.

Dar letra de Astro Zombis a los PJ.

Tirada de percibir difícil o habilidad arcana media o sentir lo arcano fácil para sentir una manifestación arcana. Descubrirán que se abrió una puerta dimensional mágica al notar una alteración del entorno espacio-temporal bidimensional de la pared. Terror. Miedo. 15 m/mC.

Pistas

-Ayuda de ambientación: letra de Astro Zombis.

-Entrada de concierto de The Outcast en Lores Rock Town el 1 de noviembre.

-Ficha de pj de Sandy Petersen con el sistema de Necronomicón 2.0. Una fiel semejanza de Sandy Petersen en percentiles y aspectos y una hoja rasgada con medio código numérico , parte de un mapa de Lore's Rock con el nombre Edward Woodman escrito en el cementerio con una x y una anotación “Este dado es la repera. ¡Cáspitas!”.

Si buscan sobre Lore's Rock encontrarán la ubicación en una enciclopedia de principios del siglo XX que estará donde decidan buscarla y que tiene una especie de pentagrama mal dibujado en la solapa. Es el único sitio de donde la información sobre el pueblo no sea borrado debido al conjuro de olvido de Woodman ya que lo protege el signo.

Lore's Rock. Villa ubicada en Massachusetts en el valle del río Cheesapeake, entre Boston y Arkham. Encajonado en un entorno montañoso de difícil acceso tiene una extensión de 275 km cuadrados y según el censo de 1900 cuenta con más de 1000 habitantes. Fue fundada en 1769 por Aohan Taggart. El origen de su nombre es incierto aunque algunos eruditos lo relacionan con la ascendencia celta de su fundador que debía atesorar sus tradiciones en secreto tras una fachada mormónica puritana.

Edward Woodman. (En la misma enciclopedia) Cairo 1877. Madre británica padre alto dignatario egipcio. Cursó estudios en la Universidad del Cairo y en el Marshall College donde se graduó en Ciencias Políticas como Doctor Honoris Causa. En 1900 accede a la alcaldía de Lore's Rock puesto que mantiene hoy día. (1920)

Escena 6-Cómo llegar a Lore's Rock. No está en ningún mapa y la desviación entre Boston y Arkham es extremadamente difícil de encontrar ya que está hechizada. Hay varias formas de llegar, o bien en coche o bien cómo se explica más adelante, con el dado, la ficha y la puerta dimensional.

Tiradas en coche

Vol a 16. Vol y per a 18. Vol y hab. Arcana 16. Vol y ocult. 18 Sentir lo arcano o similar 15.

La segunda vez que se pasa pedir un punto de drama a cada pj para permitir que descubran la entrada o un punto de drama a quien quiera repetir tirada con dos puntos menos de dificultad.

El dado y la ficha de pj de Sandy

El dado puede ser cualquier dado o conjunto de dados, tres d10 o un d30 por ejemplo. Tendrán motivos arcanos, hechos de un material extraño, difícil de definir, entre orgánico y metálico. Sirve para abrir el portal dimensional por el que pasaron Sandy y compañía y que está en la pared. Se usa junto con la ficha de jugador que usó Sandy Petersen y que es una copia fiel de sí mismo en percentiles y aspectos, con alguna habilidad más añadida.

En el sistema de juego realiza la tirada y activa uno de sus aspectos. En ese caso el aspecto relevante es Voluntad- Clérigo malvado de nivel 15.

Se suma la característica al resultado del dado y si se pasa el número objetivo que decida el guardián se abre la puerta y se verá una ventanilla de un coche que está recorriendo una carretera entre montañas. Es el coche de uno de los jugadores. Si entran estarán recorriendo el último kilómetro antes de llegar a Lore's Rock.

Todos los PJ pueden hacer una tirada. Sino la sacan, cada vez que tiren, el dado y la puerta vibrarán emitiendo un zumbido.

Si nadie la saca el dado dejará de vibrar pero se puede negociar un punto de drama a cada pj. Si aceptan el dado vibrará una vez más, listo para ser lanzado otra ronda.

Escena 7- Lore's Rock. Conducen por un tramo de carreta circular encajonada entre colinas de cimas redondeadas y con una densa foresta de coníferas. Abunda el cedro azul y el pino adamantino. Arbustos de digitales color fuego y belladona crecen en las cunetas y pueden ver algunos colibríes planeando como moscas del tamaño de puños entre los arbustos, alimentándose de las flores tubulares y venenosas de las digitales. Se acercan a un puente gótico metálico. Bajo el puente corre un río salvaje de aguas negras y espumosas. Un muro de niebla se levanta a mitad del puente y se extiende por los alrededores de la rivera y por todo el pueblo. No ven el pueblo, sólo densos jirones de niebla y fantasmas lechosos entre los árboles.

Track. Nox Arcana. Nursery Rhymes, y cuando acaban de cruzar el puente Music Box.

Al pasar diez metros después de cruzar el puente la niebla se corta en seco y pueden observar lo que parece un pueblo fantasma, en perfecto estado. Parece como si la población se hubiese

marchado corriendo, dejando lo que estuviesen haciendo a medio hacer, sin molestarse en guardar, recoger o asegurar nada. Ya no podrán salir. Están atrapados en Lore's Rock, una isla espacio-temporal.

La primera vuelta que den al pueblo no encontrarán nada. Si intentan salir se adentrarán en la niebla dónde aparte de la música de Diamanda Galas del álbum Schrei X pueden encontrar:

D30-1 al 10- Perro de Tíndalos.

D30-11 al 20- Bestias lunares.

D30 21 al 30- Pólipo tunelado. El monstruo que aparece en la peli Niebla de S.King.

Y volverán a aparecer por el mismo lugar por donde intentaron salir.

Escena 8-All hell break loose. Audio-Ésta de los Misfits.

En la segunda vuelta, en algún lugar un número de personas parsimoniosas igual al número de jugadores más 2 asomarán en alguna calle y se les acercarán lentamente, a los tres metros se lanzan con destreza inesperada a por ellos y atacan. Cuando acaben con los zombis aparece 1d10 mas 2 y Stooze y Sandy asomarán por alguna calle lateral cargándose a zombis uno con una sierra mecánica y el otro con un martillo. Stooze está totalmente maquillado de blanco cómo un cadáver, lleva una cresta semipunki semi rockera, exhibe su musculoso y desnudo torso también pintado de blanco. Los músculos de sus poderosos brazos están ceñidos con parches que muestran una calavera en fondo blanco y ciñe un pantalón de cuero y botas con punta metálica y pinchos.

Stooze y Sandy les indicarán por señas que vayan con ellos e irán corriendo a un bar irlandés que está rodeado de zombis. Los amigos de Stooze y Sandy están dentro y tienen la otra parte del folio con el ensalmo para levantar el conjuro, más parte del código que necesitan para abrir la puerta de la tumba de Woodman, aunque nada de esto saben los PJ, y Sandy sólo insistirá en que sin ellos no van a ninguna parte y no podrán salir del pueblo nunca.

Si han viajado ya al cementerio e intentado entrar en la tumba de Ed Woodman habrán dado ya con el túnel y la puerta metálica con el panel numérico cerrado y no habrán podido abrirlo ya que les faltan los otros tres números.

En el cementerio encontrarían la tumba con la siguiente estela: Edd Woodman 1877. De aquí a la Eternidad. El ataúd está vacío y da a unos escalones que bajan a un subterráneo que da a una puerta cerrada de acero reforzado que sólo se abrirán con el código adecuado.

El código lo consiguió Lucas en el discurrir de la partida de Necronomicón edición 2.0 y casi le cuesta su estabilidad mental completa. Desde entonces actúa de un modo raro.

La puerta da a otro túnel y del túnel a la mansión.

Escena 9- Entrar en The Stout Ichor Inn.

Track. I put spell on you de Jay Hawkings

La taberna está rodeada de 1d20 zombis. Entretenerlos, desviarlos o matarlos, lo que sea vale para poder entrar.

En un lateral de la posada está la entrada del sótano que, en circunstancias normales, se levantaría desde el suelo y serviría para introducir los barriles de cerveza en el fresco subterráneo.

Posibles tiradas

1-Para llamar la atención de los zombis y hacer que les sigan.

2-Correr y esquivar.

3-Discreción o sigilo.

4-Abrir puerta. Negociar un punto de drama de algún jugador para que tengan una palanca cerca.

Una vez dentro Sandy comparte la información y les cuenta lo que ha pasado hasta ahora. Sólo quedan un par de amigos, el amigo de Stooze, y Lucas. Si nadie propone Sandy será el que trame el plan de acción: abrir la tumba con el código, sino se lo dan dice que probarán suerte, y después llegar a dónde sea que tienen que llegar para recitar de nuevo el salmo y liberar al pueblo del hechizo.

La historia hasta ahora contada por Sandy Petersen.

Nos pusimos a jugar en casa de John y William al este fabuloso juego que nos prometía vivencias auténticas a través del rpg. El juego comenzaba en Carcosa dónde éramos investigadores privados que tenían que desvelar un misterio entre políticos influyentes y sus secretos familiares. Hasta ahí normal, sólo que los dados vibraban al ser tirados y en ciertas ocasiones las escenas ocurrían de verdad, estábamos allí, en un palacio de Carcosa o paseando por sus jardines, luchando contra sectarios o realizando hechizos, y no había separación entre el jugador, el juego y el acto de jugar. Era perfecto. En una escena se abrió el portal en la pared y nos metimos por él. Aparecimos en este pueblo en mitad de un concierto y sabíamos lo que teníamos que hacer y lo hicimos. Bebimos algo oscuro y espeso que alguien nos dio, y en mitad de los fans vestidos de muertos vivientes de Los Outcasts, recitamos juntos la salmodia, al ritmo de la batería de la banda. Estábamos en pura sincronía, y acabamos al mismo tiempo que la banda tocaba sus últimos acordes. Y después ocurrió todo. Hubo un temblor. El cielo se tornó carmesí y parecía caerse sobre la tierra. Muchas personas se desmayaron aterrorizadas. Inmediatamente después empezaron a aparecer los lentos, y los no tan lentos, llenos de rabia se acercaban a alguien y lo devoraban. Los que ves aquí conseguimos escapar del caos subsiguiente. Teníamos información que nos parecía relevante por la partida que estábamos jugando. Nos dimos cuenta de que Ed Woodman, el hombre que nos contrató en Carcosa había sido alcalde de este pueblo y teníamos un mapa con una marca en un cementerio y parte de un código que habíamos conseguido en su casa de Carcosa y que nos serviría para prepararnos si nos tendía una trampa. Esto fue idea del pobre y paranoico John.

Lo que necesitamos es la otra parte del código.

Escena 10- Hacia el cementerio. Los persiguen 1d30 zombis pero son lentos y no les darán muchos problemas.

Escena 11- Tirada buscar. Fácil con el mapa. Encuentran la tumba de Ed Woodman. ¿Hay palas cerca o en la caseta del guarda que está cerrada? Negociar palas por un punto de drama.

Se levanta niebla de las tumbas y los envuelve. Algo cruje dentro de ella mientras cavan. Justo cuando se introducen en la tumba la niebla se cierra sobre ellos y un agudo chillido de terror ansia, placer y dolor recorre el espacio. Terror media.

Escena 12- En la mansión.

En el sótano hay ghules tantos como jugadores y un libro en piel de cuero con un ojo humano incrustado en la portada, aquí Ed explica sus intenciones de buscar descanso y la forma de imponer y levantar el hechizo.

Pruebas. Matar ghules. Una vez matan a los ghules aparece Ed y tienen que derrotarlo. Leer el libro y realizar el hechizo.

Para levantar el hechizo necesitan música, la salmodia y beber un litro de sangre y evidentemente no hay ningún animal cerca. Hay que sacar sangre a alguien y bebérsela. Tirada de constitución para no vomitar.

Escena 13. Epílogo.

Una vez acabado levantado el hechizo pueden volver a casa con Sandy que les comenta que ha sido la partida más alucinante de su vida pero ya en casa a su mujer le promete que no volverá a jugar al rol y que venderá todos sus juguetes y novelas gráficas para pagar los estudios superiores a sus hijos, que irán a la mejor Universidad de Nueva Inglaterra, La Universidad de Miskatonic.

Criatura nueva Pólipo Tonelado

Descripción, una masa de tentáculos unidos a un tronco gigantesco con forma de tonel del que sobresalen seis plataformas con formas de patas también en formas de tonel, oblongas. Color grisáceo verdoso y hedor a casa llena de cadáveres de más de una semana.

Concepto: Anfibio, se alimenta de sangre. Características For30 Gigantesco, ref 2 lento, vol 6 implacable, 17 incomprensible Habilidades FF 30 Grande como un edificio de tres plantas C 20. Presa C 30 aplastamiento P Tentáculos sensores Sub O No hay forma de no verlo o escucharlo Oc 20 Saber arcano



For30 Gigantesco, ref 2 lento, vol 6 implacable, 17 incomprensible Habilidades FF 30 Grande como un edificio de tres plantas C 20. Presa C 30 aplastamiento P Tentáculos sensores Sub O No hay forma de no verlo o escucharlo Oc 20 Saber arcano Hab. Arcana Invocar Yog Sothoth. Aguante: 33 Resistencia: 99 Defensa: 32 Iniciativa: 5 B.D. por presa 12 B.D por aplastamiento: 15 Exposición al terror: pánico (difícil, C/CM).

ZOMBIS

Zombie genérico:

Zombie	RANGO	Edward Woodman
CONCEPTO Podrido		CONCEPTO Nigromante sobrehumano
FORTALEZA 5 No siente dolor		FORTALEZA 5 no siente dolor
REFLEJOS 2 Entumecido		REFLEJOS 3 entumecido
VOLUNTAD 4 Hmabre eterna		VOLUNTAD 9 No se rinde nunca
INTELECTO 4 Conserva parte de su inteligencia		INTELECTO 6 Más listo de lo que creen
Mordisco 3 C Bd 2		Garras 5 C bd 3
Perseguir carne humana 9		AGUANTE 9
Palo grande 2 M bd1		RESISTENCIA 27
AGUANTE 6		DEFENSA 8
RESISTENCIA 18		INICIATIVA 6
DEFENSA 10		BD 3
INICIATIVA 4		Ojos del abismo 5
BD		Vampirismo 5
ATAQUES		TERROR Miedo media m/M
TERROR Miedo media m/M		

Lore's Rock Map



1. Colinas de cima redondeada y bosques de coníferas
2. Puente gótico de hierro. La niebla y el río de aguas negras y turbulentas.
3. Zona residencial de clase media.
4. Zona residencial de clase pobre y polígono.
5. Iglesia, cementerio, mansión de Ed Woodman, glorieta del cementerio.

6. Zona residencial de clase alta, club deportivo y lago navegable.
7. Parque.
8. Plaza mayor y edificios oficiales, teatro, cine, comercios etc.
9. Puente y niebla.

Astro zombis traducida