



CASO 1 - EL CORAZÓN DE LA BESTIA

Escrito y maquettato por Mario Rodríguez para Dragom.club

INTRODUCCIÓN

Aventura pensada para un grupo de jugadores que, en principio, tenga algún tipo de agencia de investigación. Pueden ser detectives de casos extraños o policías.

Este fue el primer módulo con el que inicie una campaña compuesta de casos sueltos, situada en Baltimore para aprovechar el material del libro básico. Este módulo en concreto, por ser el primero, es muy genérico y no hace uso de localizaciones ni PNJs descritos en el manual. Antes de dirigir esta partida a tus jugadores, leela, adaptala y cambiala como quieras.

SINOPSIS

Cuando una mujer preocupada por la súbita

desaparición de su hermana entro en el despacho de investigación, los ingenuos investigadores creyeron que sólo sería un simple caso de una adolescente a la fuga. Sanguinarios licántropos, antiguos rituales, secretos familiares y ser las presas de una cacería humana no era lo que esperaban.

TRAMA

Hay un grupo familiar de licántropos, que quieren celebrar un antiguo ritual para celebrar la mayoría de edad de uno de sus jóvenes, Jonah Call. Consiste en secuestrar a un humano y hacer que el joven le cace y se coma su corazón, todo muy tradicional.

El ritual en principio es sólo una tradición sin más efectos sobrenaturales

Han elegido como víctima a la novia del joven, Maddy Wallace, porque dicha conexión hará que el ritual sea más potente. Pero hay dos problemas: el primero que están enamorados de verdad y Jonah no piensa sacrificarla, y el segundo que el ritual sólo puede funcionar si la víctima es un humano normal, y Maddy no lo es. Ella misma no lo sabe, pero también es licántropo. De hecho la pareja son primos lejanos, pero no lo saben.

Quien sí lo sabe es la hermana mayor de la novia, Debbra Wallace. Conoce bien a esta familia, cuando era niña formaba parte del grupo junto con su madre, pero ambas consiguieron escapar y se cambiaron el nombre; después llegó Maddy, la madre

falleció y Debbra ahora cuida de su hermanita y la vigila al mismo tiempo, buscando que no se manifieste su sangre licántropa. Por desgracia, esta sobreprotección ha creado la rebeldía de Maddy y que se haya echado precisamente a Jonah Call como novio.

Los Call ya han secuestrado a la chica y están esperando la próxima luna llena, en dos días, para iniciar el ritual de caza.

Debbra sospecha de ellos y ha denunciado la desaparición a la policía, pero cuando llegó allí no sabía cómo explicarles lo del ritual. Así que ha decidido acudir a detectives (los jugadores).

LA CHICA QUE SE FUGA DE CASA

Este inicio de aventura presupone que los jugadores tienen una agencia de detectives. Si no es así, tendrás que adaptar esta parte

Al despacho de detectives de los jugadores les llega una cliente, Debbra Wallace, una mujer de unos 30, guapa, rubia y de pelo corto, que viste con cierta elegancia, abogada. Su hermana menor de 20, Maddy Wallace, ha desaparecido hace un par de días y teme que la policía no esté haciendo bien su trabajo.

- Maddy acaba de entrar en la universidad, y frecuentaba amistades que no le convenían, en concreto se había echado un novio, Jonah Call, al que describe como agresivo y posesivo, una mala persona.

- Esta completamente segura que los Call saben donde esta su hermana. Los describe como un grupo de aspecto siniestro. La familia vive en unos terrenos agrícolas en las afueras y suele moverse por los núcleos rurales que hay alrededor de Baltimore, donde son conocidos como gente pendenciera y muy peligrosa, a la que hay que evitar.

- Ha acudido a la policía y les ha contado sobre los Call (no lo hizo, allí mismo se dio cuenta de la carnicería que se podría producir), pero dice que han pasado de investigar y que seguro que solo se ha fugado, los adolescentes son así.

- Se niega a creer que Maddy se ha escapado, sino que ha sido secuestrada y aún sigue con viva.

- Insiste en que cuanto más tiempo pase más probabilidades hay de que sea asesinada, y a saber qué horribles torturas estará sufriendo, por lo que el tiempo es esencial (supone que está siendo retenida, pero sin sufrir torturas físicas)

- Les da dos días de plazo, si al amanecer del tercer día no la han encontrado no les pagará (sabe perfectamente que después de la primera noche de luna llena ya estará muerta). Además, exige ser informada al mediodía y por la noche de los avances que hagan. En las llamadas intentara sacar el máximo de información, sobre todo lo referente a los Call

Ya te puedes imaginar la tensión que ha habido entre las hermanas estos últimos meses

INVESTIGANDO A LOS CALL

Debido a su peculiar naturaleza, y a que en las noches de luna llena suelen correr desnudos por el campo y cazar lo que se encuentren (sea una ardilla o un excursionista), viven bastante aislados en una zona rural. Tienen un conjunto de cabañas desvencijadas y caravanas antiguas donde viven, un granero, un campo de cultivo (maíz, por ejemplo), etc. En total, el grupo son 9-16 adultos (Unos 3 ó 4xPJ).

Los Call son granjeros, Jonah Call ha terminado hace poco el instituto y va a ayudar en el negocio familiar; hay un par de niños Call que van al colegio, pero no se relacionan bien con el resto de alumnos.

No son gente muy comunicativa. Tratar con ellos es muy difícil ya que consideran a los demás presas. Sus formas hacia otros es de una agresividad contenida y agazapada. Son conocidos en la zona como una familia muy cerrada, que se relaciona muy poco con la gente, y por las peleas y la actitud agresiva que han mostrado algunos de ellos. Por ello, la gente no habla muy bien de ellos.

El patriarca es Cletus Call, un hombre de 60+ años duro, estricto, intransigente, tradicionalista, patriarcal, que gobierna a los Call con mano de hierro.

No es difícil detectar que tienen cierta naturaleza sobrenatural

UN HISTORIAL DE CRIMENES

Ha habido bastante muertes y desapariciones no resueltas en la zona, bastante espaciadas como para relacionarlos. Averiguar esto requiere quemarse las pestañas durante horas mirando periódicos en algún servicio tipo hemeroteca y sacando una tirada alta de investigar, o revisando los archivos de la policía si se tienen contactos en el departamento (te da un +2 a la tirada de Investigar)

Los Call solo llevan unos pocos años en la zona, vienen de otro sitio donde sí hubo varios asesinatos muy seguidos que hizo pensar en un asesino en serie, y los Call fueron investigados. A raíz de aquello se mudaron y mantuvieron un perfil bajo, aunque averiguar esto último requiere buenos contactos en la policía y tiradas altas.

No hay perros, gatos ni ninguna mascota en la granja

INFILTRARSE EN LA GRANJA DE LOS CALL

Tienen un granero para guardar los apeos del campo, y una serie de pequeñas viviendas y caravanas para dar cabida a sus miembros. La que es un poco más grande es la de Cletus, y en su sótano tiene montado una pequeña carnicería/almacén frigorífico de carne para la caza del grupo. Si quieres darle un toque tétrico la última presa es de un excursionista y allí están sus restos colgados en un gancho en la cámara frigorífica. Aunque no hay nada relacionado con el caso.

Pero en el otro extremo del campo bien oculto, escondido por la maleza hay un pequeño y an-

tiguo granero no tan inocente. Es allí donde tienen retenida a Maddy, donde hacen sus antiguos rituales, etc.

Para descubrir el granero puede hacer falta ver antiguos mapas de la zona, una tirada para recordar haberlo visto en los periódicos quien estuviese antes revisándolos en la hemeroteca (si alguien lo hizo), o una tirada de atención. En este caso la dificultad es el que saque la tirada mas alta (es decir, asegurate de que vean el granero)

No voy a describir a los Call uno a uno, creo que en este caso es mejor ir improvisando pero si necesitas nombres para ir poblando de ellos la partida: Rufus, Gregory, Doug, Houston, Latoria, Valery, Teri, Caron, Elaina

EL GRANERO DEL MAL

El granero es pequeño, muy antiguo, casi en ruinas, ventanas entabladas, con una pesada puerta bastante mas nueva que el resto y una gruesa y moderna cadena con candado. Dentro huele bastante mal, allí encontraran a una chica joven, delgada, rubia, que coincide con la descripción de Maddy Wallace. Lleva varios días encerrada allí y encadenada a un poste. La han estado alimentando lo necesario para que no este muy débil para el espectáculo de la cacería, y ha tenido que hacer sus necesidades allí mismo. Esta muy asustada, creará que los pjs son parte de los captores, y tratara de alejarse lo que pueda de ellos.

¡EMBOSCADA!

Al salir de la cabaña se encontraran con todos los Call allí reunidos con escopetas apuntándoles.

Cletus se regodeara de haber atrapado a unos cervatillos, y se mostrara exultante de que el rito de cacería de Jonah, que marcara su paso de cachorro a cazador de la manada será uno que se recordara por mucho tiempo en la historia familiar. En lugar de una chiquilla presa habrá todo un grupo de personas y que ademas podrá participar todo la manada. Les ordenara tirar lejos todas las armas y tumbarse al suelo, luego los encadenara y los encerrara, después les dejara inconscientes con cloroformo (Si se han dejado apresar pacíficamente dales un punto de destino)

Siempre hay un par de Calls cerca, ocultos a la vista, echando un ojo a la zona.

LA CACERÍA DE DEBBRA

Debbra no ha estado quieta esperando a que su hermana sea rescatada. Sabe que ella sola no puede acercarse lo suficiente. Por eso, contrato a los pjs para que hiciesen ruido y distrajeran a los Call. Ha estado examinando

UNA NOTA SOBRE LA EMBOSCADA

Si los jugadores dejaron guardias fuera del granero, entonces la emboscada será en el camino hacia el coche (los Call son expertos acechando a sus presas y conocen sus terrenos).

Si dejaron uno de los jugadores hablando con los Call para distraerlos mientras el resto se infiltraban, será drogado con la bebida que le ofrezcan y luego emboscaran al resto cuando salgan con Maddy.

Puede ser también que algún PJ estuviera lejos haciendo vete a saber qué. En este caso el resto es capturado normalmente, y él sera contactado por Debbra, ver la sección La Cacería de Debbra

SOBRE ENCERRAR PJS

A los jugadores nunca les gusta ser encerrados, y muchas veces parece que prefieren una lucha a muerte que dejarse apresar. Normalmente creen que saldrán ilesos y vivos de cualquier pelea.

Es por eso que Cletus les cuenta al grupo los planes cual malo de película, para hacerles ver que la captura no es el fin de la partida. Si es necesario avisales de que las escopetas son arma:3, y como están encañonándoles con ellas ganaran la iniciativa directamente.

Si aun así quieren pelea, sin piedad. Recuerda que si pierden el medidor de estrés físico por los disparos eso no significa que están muertos, sino sólo derrotados. En este caso la derrota es que caen heridos e inconscientes (y no reciben el punto de destino) hasta la escena del rito de caza

Si cuando los pjs fueron capturados, uno de ellos estaba lejos y se libro de la captura, haz que se encuentre con Debbra: puede que ella le haya visto y se acerque y aproveche para preguntarle, o que el pj la vea a ella con ropas de camuflaje/caza adquiriendo o llevando armas de caza, y puede decidir hablar con ella o seguirla. Esta parte depende de donde y que estaba haciendo el pj, y hay que improvisar.

Si hablan, Debbra puede decirle que seguramente los Call han capturado también a los

demás, les dirá que los Call son caníbales que hacen ritos de cacería en luna llena y que esta noche harán uno con su hermana y los pjs. Le propone unir fuerzas y rescatarlos durante el rito.

Si la sigue, se dirigirá a unos terrenos cerca de la granja de los Call pero se da cuenta de que la siguen y emboscara al pj, arma en ristre y le preguntara que hace ahí, etc; el resultado al final el mismo de antes: unir fuerzas

EL RITO DE CAZA

Es Luna Llena, Los Call vestirán túnicas y máscaras de animales depredadores, llevaran antorchas, Cletus dará un discurso ritual y soltara a las presas. Les dice que si consiguen llegar vivos al amanecer, serán libres. Les dan 5 minutos de ventaja y empieza la cacería con un fuerte aullido. Los Call les rastrearán y cazaran, pero sin escopetas ni armas de fuego. Si alguno de los pjs llevaba algún artefacto u objeto de poder tipo espada, cuchillo o similar uno de los cazadores lo llevara encima; si era tipo pistola, Cletus lo llevara encima pero no lo usara en la caza; los bastones los dejaran tirados en la pared del granero donde les retuvieron.

BLANCO HUMANO

Los pjs desarmados, muy superados en número y, si se resistieron antes, con heridas y consecuencias, tendrán que correr por sus vidas

mientras son perseguidos en la oscuridad. La luna llena proporciona algo de iluminación, pero la zona es boscosa, llena de raíces, troncos y rocas sueltas. Los perseguidores jugaran con sus presas, se dejaran ver y se turnaran en la persecución para agotarles.

ACORRALADOS

Al final les rodearan, dos cazadores por PJ presente en la caza, mas Jonah, y Cletus detrás observando. Es un momento de máxima tensión, la manada esta enfervorecida con el ansía de sangre y sólo espera que Jonah abra la matanza cuando se lance sobre Maddy. Pero en lugar de atacarla decide darse la vuelta y amenazar a sus compañeros, va a protegerla con su vida si hace falta. A Cletus no le sienta bien esta traición y ordena matarlos a todos.

Se aproxima el final de partida.

Si te estas quedando sin tiempo para terminar la partida en lo queda de sesión, puedes narrar la tensión y drama de ser perseguidos desarmados por un grupo de caníbales. Y pasar así rápidamente a la parte del combate final.

Pero si tienes tiempo para recrearte en esta escena, puedes pedir tiradas para no tropezar o caer por pendientes, mientras describes como son perseguidos. También puedes considerar aplicar las reglas de conflictos mentales por el stress de la situación.

Recuerda que los Call no tienen intención de cogerlos sino sólo de conducirles hasta un sitio adecuado para que Jonah cobre la primera victima y abra así la veda. Estarán gritando y rugiendo constantemente, y en algunos momentos parecerá que están por todos lados.

MANEJANDO A PNJs EN COMBATE:

Puede ser un engorro manejar a PNJ aliados en un combate contra otros PNJs, especialmente cuando hay muchos. Aquí te presento varias opciones sobre cómo hacerlo:

- Puedes hacer que sea narrativo: decides como les va a los PNJs que se pelean entre sí y lo narras
- Puedes hacer que un Jugador lleve las fichas de los aliados, pero es un metodo que requiere tiradas y se puede hacer un engorro también
- Seguir las indicaciones de la entrada que escribi en <https://dragom.club/heroes-de-accion-menores-como-hacer-a-los-pnjs-mas-interesantes-en-una-lucha/>

En este caso Jonah da un +1 a las tiradas de defensa de los PJs debido a que esta luchando para proteger a otros. Y Maddy da un bono de +1 a los ataques por su forma salvaje y desenfrenada de atacar. Además, hay al menos dos Call que no atacan a los Pjs (Y recuerda que Jonah y Maddy no actúan en esta opción, lo único que hacen es dar estos bonos)

Si continuas la pelea después de la llegada de Debbra, su bono será duplicar los bonos de Maddy y Jonah, y además elimina a un Call cada ronda

Comienza un combate a vida o muerte, pero los Call son sorprendidos ya en el primer turno cuando Maddy se transforma en licántropo, matando de un mordisco en el cuello al que la ataca (a pesar de los esfuerzos de Jonah hay demasiados como para evitar que alguno la ataque). A pesar de esto, el combate continúa.

LLEGA LA CABALLERÍA

En el momento que consideres oportuno, preferentemente cuando los pjs vayan perdiendo para mayor dramatismo, aparecerá Debbra, transformada en licántropa y con rifle, se lanzara sobre Cletus si aun esta vivo, al que matara de un disparo.

A partir de aquí puedes continuar un poco más el combate o hacer que el resto de los Call huya con el rabo entre las piernas.

ESTADÍSTICAS DE OTROS PNJs

Cletus Call: En principio no llega a combatir con los PJs, su ficha sería muy parecida a los Call, añadiendo quizás un +1 a defensa y ataque.

Maddy y Jonah: asumo que se usa la opción de que los PNJs aliados dan bonos y no actúan, pero si hace falta puedes coger la ficha de Miembro de los Call

Debbra: Igual que el anterior, pero si necesitas que tenga ficha, podría ser parecido a Cletus y lleva un chaleco de kevlar (Armadura:1)

MIEMBRO DE LOS CALL

Concepto Principal: "Licántropo tradicional"

Otros aspectos: "La manada es los primero", "Bravucón"

HABILIDADES

Armas +3

Armas de fuego +3

Atención +3

Atletismo +2

Puños +3

Convicción +2

Vigor +2

Revisa estos valores para adaptarlos a la fuerza del grupo

PODERES

Ecos de la bestia

Instintos de manada

Potencia inhumana

Recuperación inhumana

Debilidad: Plata

ESTRÉS

Mental ○○○

Físico ○○○

Una consecuencia leve adicional

NOTAS

Iniciativa +3, defensa +2, ataque +3

En la emboscada llevan escopetas (Arma:3)

En la cacería cuchillos (Arma:3)

LA PRESA PARA EL VENCEDOR

Después del combate, Maddy estará exultante y enfervorecida por su súbita transformación, llena de sangre de sus víctimas desde la boca empapando su ropa, y no sabiendo muy bien que le está pasando, quiere perseguirles para darles caza, pero también quiere salir huyendo y esconderse.

A Debbra le ha sorprendido las acciones de Jonah y le saluda con respeto mientras va a abrazar a su hermana. Jonah se mantiene en tensión y vigilante. Si los Pjs deciden perseguir a los Call lo harán solos, pero si no Debbra tiene una camioneta cerca.

La mayoría de las cosas que les quitaron a los pjs debería estar en la zona del combate en el suelo, excepto quizás los bastones. No debería ser difícil acercarse al granero para recogerlos.

EPÍLOGO

Los Call volverán a mudarse de zona, sobre todo si Cletus murió. Los que sobrevivieron re-

conocieron a Debbra y no desean estar en el territorio de una licántropa que se ha vuelto tan fuerte, y más si tiene a los Pjs como miembros de su nueva manada (los Call son unos licántropos con una visión muy estrecha del mundo)

Debbra es una mujer insensible y despiadada, que en esencia ha llevado a los Pjs a una trampa a sabiendas, pero les está muy agradecida. Puede salir en próximas partidas como personaje recurrente, es una abogada dura sin escrúpulos morales que les puede sacar de líos legales (mantiene reprimida su parte licántropa y solo lo usa en emergencias, no hará de músculo para los PJs).

Jonah se separará de su antigua familia y mantendrá su relación con Maddy; ahora con la aprobación y el respeto de Debbra. Y Maddy intentará seguir con su vida aunque no le será fácil reprimir su licantropía. Están agradecidos por el rescate de los PJs, y querrán intentar llevar vidas más tranquilas.

Para descargar este módulo y mucho más material visita Dragom.club.

El Club Dragom es una asociación lúdica de juegos de rol, de mesa, wargames, etc. Si quieres realizar alguna actividad con nosotros o sólo conocernos, puedes visitar nuestro local. Para saber más entra en nuestro [Facebook](https://www.facebook.com/dragom.club) o en la sección del blog Dragom.club/contacto

Jerez de la Frontera, Julio 2018

Esta ha sido la primera partida que he diseñado para el juego The Dresden Files, y también la primera para el sistema Fate, del que soy un completo novato (en un sistema que ni he probado como jugador). Espero que no se haya notado mucho. Si quieres hacerme llegar alguna sugerencia puedes hacerlo a través de la web de Dragom, del que soy administrador