



CASO 2 - "CABALLEROS REYES DE FUERTE RELÁMPAGO"TM

Escrito y maquetado por Mario Rodríguez para Dragom.club

INTRODUCCIÓN

Aventura para The Dresden Files, pensada para un grupo de jugadores que, en principio, tenga algún tipo de agencia de investigación o se encarguen de investigar casos extraños.

Este fue el segundo módulo de una campaña compuesta de casos sueltos, situada en Baltimore para aprovechar el material del libro básico. Este módulo en concreto, como el primero (que ya se puede descargar en el blog del [club dragom](http://club.dragom)), es muy genérico y sigue sin hacer uso de localizaciones ni PNJs descritos en el manual.

Antes de dirigir esta partida a tus jugadores, léela, adaptala y cámbiala como quieras.

SINOPSIS

Un incidente de hace varios años en un oscuro laboratorio, un edificio abandonado que esconde un laberinto mortal, una bestia encerrada sedienta de sangre...

Los investigadores aún se avergüenzan de cómo salvaron la vida ese día gracias a "Caballeros Reyes de Forte Relámpago", la peor serie de fantasía de la historia de la televisión.

TRAMA INICIAL

Hay una facción que está realizando investigaciones sobre cómo interaccionan las energías mágicas y la ciencia del mundo moderno. Tenían un laboratorio situado en un polígono industrial no muy habitado. También estaban experimentando con criaturas monstruosas, y una de ellas se escapó de su celda. Los protocolos de cuarentena funcionaron con éxito y cerró el edificio, impidiendo que pudiese escapar el monstruo, ni tampoco los trabajadores del edificio...

La compañía dueña del laboratorio iba enviar un equipo especializado para asegurar el lugar, pero en ese momento, la facción que en realidad estaba detrás de la compañía fue barrido por otro, hubo un cambio de dueños legales, y el laboratorio sellado entro en un limbo burocrático.

Han pasado un par de años, y un antiguo científico del laboratorio, que justo el día del incidente no estaba, ha decidido intentar romper la contención y sacar los datos de investigación. Va a contratar a los pjs para que le hagan el trabajo sucio.

Por otro lado, y sin que tenga nada que ver con lo anterior, "Caballeros Reyes de Fuerte Relámpago" es una serie de televisión considerada una de las peores de fantasía jamás hecha. Decorados de cartón, interpretaciones pésimas, tramas ridículas... A nadie le extraño que la cancelasen con sólo seis episodios emitidos en el aire, y un séptimo grabado.

Pero lo que los investigadores no se esperaban era que esa serie tan mala les salvara la vida un día

Piensa en lo que siempre pone cualquier hater sobre las series o películas que "crítica de forma objetiva"

EL CIENTIFICO DESPECHADO

Este inicio de aventura presupone que los jugadores tienen una agencia de detectives o similar e investigan casos de naturaleza sobrenatural. Si no es así, tendrás que adaptar esta parte.

Al despacho de investigadores llega un hombre de unos 40 años, con canas y una calvicie incipiente, sin gafas a pesar de ser científico, bien vestido con traje y corbata. Se presenta como Xabier Ezkibel, médico e investigador científico. Dice lo siguiente:

"Hace unos años, trabajaba como investigador para la compañía farmacéutica Poiron y estaba en un laboratorio sito en Southgate Industrial Park (Baltimore). Fui trasladado, y unas semanas después se rumoreaba por la compañía que algo había pasado en dicho laboratorio. Por lo que pude averiguar, el edificio entero fue sellado, y no he podido contactar con ninguno de sus trabajadores. Ya no trabajo en dicha compañía, que además cambio de dueños, pero se que el edificio sigue sellado.

Me gustaría contratarlos para que averigüéis que paso, y para que me consigáis cualquier dato de los trabajos científicos que aun debería haber en los ordenadores del laboratorio"

Ante las preguntas de los investigadores puede soltar los siguientes datos:

- Poiron es una compañía que se dedica a la homeopatía y otras pseudociencias sanitarias.

- El laboratorio se llamaba Laboratorios Life. Xabier estudiaba los efectos de ciertas radiaciones en tejidos vivos. Pero sabe que había otras investigaciones.

- No querra admitirlo, ya que no sabe hasta que punto los investigadores puedan tomarle en serio, y le preocupa que le tomen por loco. Pero en realidad el laboratorio estudiaba como aunar la magia y la tecnología. Si los jugadores de alguna forma le convencen que son parte del mundo sobrenatural, podrá admitirlo.

En todas las obras de ficción, las gafas son sinónimo de persona inteligente y fea. En esta no

- Había una veintena de trabajadores, mayoría científicos pero también personal de seguridad y de administración. El laboratorio tenía un nivel muy alto de tecnología y había muchos drones que se encargaban de las tareas automatizadas. También se estudiaba el efecto de las radiaciones en dichos drones.

- Por el tema de las radiaciones, etc. había un protocolo de cuarentena que aislaba completamente el edificio del exterior si se activaba. Esto incluía también las comunicaciones por cable (teléfono o Internet), así como por ondas (telefonía móvil o wifi). El protocolo se activo y es imposible saber nada de lo que sucede dentro.

- Puede facilitar un mapa. El laboratorio consiste en una primera planta en la que hay un recibidor y varios laboratorios (en uno de ellos trabajaba Xabier). En la segunda planta hay oficinas de administración y de los jefes del laboratorio, así como una sala de descanso y una pequeña cocina para empleados (para que tomen café allí mismo). El sótano es una zona restringida a la que no tenía acceso y de la que no ha encontrado mapa; sólo sabe que había más laboratorios.

- Le interesan los datos que puedan haber en las oficinas de los jefes de laboratorios de la segunda planta, pero sobre todo lo que haya en el sótano.



FASE DE INVESTIGACIÓN

LABORATORIOS LIFE

Efectivamente, el edificio lleva sellado dos años, y nadie ha entrado o salido de él. Está situado en un polígono industrial bastante vacío. En la zona abundan las naves industriales abandonadas y casuchas unifamiliares de muy mal aspecto.

Si preguntan por la zona, recordaran que había un laboratorio allí, que lleva abandonado desde hace un par de años, pero no sabrán decirles por qué cerró ni que fue de sus empleados, a los que no han vuelto a ver.

El edificio está rodeado por una parcela (no tiene vecinos pared con pared), consta de dos plantas y es de tamaño medio. Está bien cerrado, con una puerta metálica de aspecto pesado y ventanas selladas con planchas de acero. En la puerta hay un teclado numérico, y en el exterior se pueden ver cámaras y sensores biométricos.

DUEÑOS:

El dueño actual legal de Laboratorios Life es un fondo financiero con sede en Panamá, pero no es posible averiguar quien está realmente detrás.

Poiron es una multinacional, líder en productos homeopáticos. No hay ninguna conexión legal entre ellos y el laboratorio.

EMPLEADOS:

Los que quedaron atrapados en la cuarentena llevan desaparecidos desde entonces. Ninguno está siendo investigado por la policía, que desde luego nunca han ido al edificio a investigar nada. Muchos de los empleados han “aparecido” muertos, quemados en accidentes de tráfico, otros (los que no tenían familias) han sido trasladados a empresas extranjeras, donde se les pierde la pista. Parece que alguien ha hecho limpieza y el rastro está muy frío para seguirlo.

INFILTRACIÓN

La puerta de entrada es una puerta de acero bien gruesa, con un panel para introducir un código. Las ventanas también están selladas con acero. Hay un sistema ventilación del aire funcionando permanentemente con un buen sistema de filtrado, y un generador auxiliar a energía solar.

El sistema es de alta tecnología, requiere un tirada muy alta de allanamiento. Usar maléficio sobre el panel puede abrir la puerta o atascarla (50% probabilidades; si le ves muy atascados deja que se abra así). Métodos explosivos atraerán la atención la policía.

Una vez dentro se encuentran con una serie de pasillos sinuosos con puertas que dan a laboratorios relativamente grandes pero atestados de armarios y mesas. Si entran por la puerta de entrada llegarán a un recibidor.

Al poco de entrar dos drones les atacarán, van armados con subfusiles y pistolas.

Los aparatos tecnológicos del laboratorio están protegidos contra la energía mágica. Por eso, Los maleficios accidentales son más raros de producirse. Aún así, no son inmunes a maleficios deliberados (pg. 226 del manual)

PHILIP REX, "CABALLERO-REY"

Después de la lucha aparece Philip Rex, uno de los técnicos de laboratorio, en teoría trasladado, con un aspecto desmejorado y con ojos y gestos de loco, viste una bata de laboratorio bastante manchada, abierta por delante revelando que solo lleva unos calzoncillos debajo.

Se va directo a los drones y lamenta profundamente la muerte de sus "súbditos", y después se dirige a los investigadores para acusarles de asesinos y exigirles con firmeza real que se larguen de sus tierras. Al ver que no se largan, y sobre todo si los investigadores hablan algo de su misión, les hará saber que el reino está amenazado por el Tenebroso Señor Oscuro llamado Billy.

DRON "SIERVO-CAMPESINO"

Conceptos: "Dron", "Programados por Philip"

HABILIDADES

Armas de fuego +2

Atención +2

Atletismo +1

Sigilo +2

Vigor +5

En el laboratorio, además de científicos, había personal de seguridad. Philip recolectó sus armas y las montó en los drones

PODERES

Dureza inhumana

Debilidad: maleficios mágicos

Inmunidad mental

Debilidad: programación

ESTRÉS

Físico ○○ ○○○

Una consecuencia leve adicional

Armadura física 1

NOTAS

Iniciativa +2, defensa +1, ataque +2

Subfusil o Pistola(Arma:2)

Son afectados por maleficios deliberados (pg. 226 del manual básico)

Gracias al sacrificio de varios campeones fue encerrado en el Laberinto (las cloacas, una sección aislada). Philip pasará a intentar enseñarles su reino a los investigadores con cierto entusiasmo. Se le ha pasado completamente el enfado y está encantado de tener visita. Si los investigadores le ignoran les seguirá a todas partes, siempre acompañado por varios de sus drones.

Philip está loco. Ha pasado dos años aislado sin contacto humano, bajo la constante amenaza de un monstruo, y su única forma de escape eran seis episodios de una serie muy mala, que ha visionado una y otra vez.

El estado de esta planta es un poco ruinoso, hay manchas de sangre reseca en varios sitios, algunos laboratorios se usan como almacén para amontonar muebles y aparatos. Hay un laboratorio que se ha reconvertido en una granja de cultivo de biomasa atendida por los drones, muy poco apetecible, con la que se alimenta Philip. Un laboratorio es el "dormitorio" de los campesinos, donde hibernan gran cantidad de drones, hay al menos dos docenas. Otro laboratorio son los nuevos aposentos reales, es el que más sucio está, con un sofá haciendo de cama y una pantalla bastante grande conectado a un ordenador donde se están mostrando imágenes de la serie "Caballeros Reyes" (Pídeles tiradas de conocimiento y habla de lo mala que es la serie, fue cancelada con solo seis episodios, etc.).

Philip comenzará a hablar con gran entusiasmo de la serie, desgranando detalles y guiños de la misma, así como teorías de la trama.

Es un pesado

LOS DOMINIOS DE BILLY, EL SEÑOR OSCURO

SÓTANO

Aquí aún siguen los restos de la matanza, hay algunos cuerpos por la zona, aunque han sido recogidos y amontonados. La zona está muy mal iluminada, con muchas luces rotas y parpadeantes.

Esta planta se compone principalmente de laboratorios, donde llevaban las investigaciones más esotéricas y peligrosas. Hay también jaulas, algunas abiertas. No hay monstruos en la zona, pero en algunos sitios pueden verse marcas de garras en las paredes, muebles rotos, probetas reventadas en el suelo, ordenadores volcados, y diversos destrozos. Hay ordenadores que aún funcionan y de los que pueden sacar datos de investigación, por si se acuerdan de cuál era su misión de verdad.

No les recuerdes la misión

Uno de las salas tiene una trampilla metálica de seguridad bastante pesada que da acceso a las cloacas, donde se supone que está Billy

El acceso a los laboratorios restringidos del sótano está sellado, requiriendo de una llave magnética. Philip la tiene y les dice a los investigadores que les cederá la llave especial si estos prometen traerle la llave de la segunda planta. El acceso a dicha planta está cerrado y sabe que en ella hay una máquina expendedora de aperitivos (está un poco cansado de alimentarse de la biomasa). Dicha llave debe estar en el cuerpo del último campeón que se enfrentó al Señor Oscuro, probablemente en el laberinto. Él, como rey, no puede ir sólo, y sus vasallos al ser campesinos no son capaces de combatir. *¡El Rey les da una quest a los aventureros!*

Si acceden, les dará la llave y en ese momento tendrá un momento de inspiración y se acordará de que si los investigadores han conseguido entrar, el gran aislamiento (el protocolo de cuarentena) ha terminado y podrá por fin acceder al último y glorioso episodio de "Caballeros Reyes", y se largará corriendo.

EL LABERINTO DEL MAL

Es una sección de las cloacas aislada, a donde se expulsaban los experimentos fallidos. Es una zona de pasillos estrechos y bajos, salas pequeñas, sin ninguna iluminación y que huele a podrido. Se escucha un sempiterno goteo por los alrededores y crearán oír varios sonidos inidentificables. Aquí puedes alargar un poco la sesión narrando una escena claustrofóbica y opresiva

Billy es un monstruo mutante grande bípedo, un híbrido entre Intruso y fata, acompañado por otras dos (o uno según veas) monstruosidades más pequeñas y cuadrúpedas. Habrán detectado la entrada de los investigadores y tratarán de emboscarlos por sorpresa.

Una regla que aplico a todos los juegos que dirijo, es que si uno de los PJs saca la tirada de percepción muy alta, es que se ha dado cuenta de la emboscada con suficiente antelación como para poder avisar al resto, y nadie resulta sorprendido

BILLY "EL SEÑOR OSCURO"

Conceptos: "Híbrido Fata-Intruso", "Bestia sanguinaria", "Creado como experimento"

HABILIDADES

Atención +3 *Ajusta los números a la fuerza de tu grupo de investigadores*
Atletismo +3
Convicción +4
Intimidar +4
Puños +3
Sigilo +3
Vigor +4

PODERES

Potencia inhumana
Dureza sobrenatural
Recuperación inhumana
Debilidad: Hierro frío y objetos sagrados
Garras
Manto de sombras

ESTRÉS

Físico ○○○ ○○○ ○○
Mental ○○○ ○

Una consecuencia leve adicional
Armadura física 2

NOTAS

Iniciativa +3, defensa +3, ataque +3
Garras (Arma:4)

MONSTRUOS HÍBRIDOS

Conceptos: "Híbrido Fata-Intruso", "Bestia sanguinaria", "Creado como experimento"

HABILIDADES

Atención +3
Atletismo +3
Convicción +4
Intimidar +3
Puños +2
Sigilo +3
Vigor +3

¿Híbridos entre fatas e intrusos? ¿Cómo ha podido pasar esto?

PODERES

Dureza inhumana
Debilidad: Hierro frío y objetos sagrados
Garras
Manto de sombras

ESTRÉS

Físico ○○○ ○○○
Mental ○○○ ○
Armadura física 1

NOTAS

Iniciativa +3, defensa +3, ataque +2
Mordisco (Arma:2)

Billy es un monstruo cegado de rabia y sin inteligencia, y sus tácticas en combate se limitan a acechar presas y atacarlas sin cuartel.

No hay datos de investigación en las cloacas, y Billy no puede escapar del Laberinto. Es una zona aislada de las cloacas y no es capaz de abrir la trampilla. En realidad, matar a Billy no es necesario para cumplir la misión, pero podría ser muy peligroso dejarlo vivo.

Cerca de dónde les atacaron encontrarán la guarida de Billy, donde hallarán los restos de varios cadáveres, y en uno de ellos verán la llave magnética que les pidió Philip

Cuando vuelvan de acabar con Billy, podrán encontrarse con Philip terminando de ver el séptimo y último episodio (que no fue emitido por televisión). Estará viéndolo con expresión arrobada y rodeado de sus súbditos-campesinos, los cuales algunos le abanicán (mas bien hacen de ventilador) y le traen aperitivos de biomasa. Se pondrá muy contento por la derrota definitiva del mal y por la llave que da acceso a la maquina de aperitivos. Quiere celebrar una gran fiesta en honor de los héroes, en la que intentara celebrar un banquete con biomasa (muy poco apetitosa) y con bailes de los drones. En ningún momento considera salir de su "reino", solo echaba de menos la caída de Internet.

CABALLEROS-REYES CAPITULO 7, LA REVUELTA DE LOS CAMPESINOS

Una facción sobrenatural ha estado monitoreando el edificio desde fuera y les estará esperando a la salida. Se trata de un mago fomor y varios humanos implantados (unos 3xPJ).

Al salir son recibidos por un encapuchado al que no se le distinguen los rasgos faciales, y varios humanos trajeados en negro al estilo men in black. El encapuchado, con un extraño acento, les dice que han sido enviados por el dueño autentico del edificio y que deben rendirse y entregar lo que han robado del edificio. Los men in black llevan pistolas, y la situación es muy tensa.

En algún momento de la inevitable batalla, o cuando hayan entregado los datos los cobardes investigadores, se escuchara con gran estruendo la sintonía de la serie por megafonía.

MEN IN BLACK

Conceptos: "Humano implantado", "Tiene el cerebro lavado", "Olor a pescado"

HABILIDADES

Atención +2
Atletismo +2
Armas de fuego +2
Fuerza +2
Convicción +2
Puños +3
Sigilo +1
Vigor +2

PODERES

Acuático
Sónar

ESTRÉS

Físico ○○○ ○
Mental ○○○

Armadura física 1 (chaleco antibalas)

NOTAS

Iniciativa +2, defensa +2, ataque +2
Pistola (Arma:2), Chaleco antibalas (Armad:1)

Philip ha visto lo que sucedía a través de las cámaras exteriores del edificio, a las que ahora tiene acceso. Una tromba de drones sale del laboratorio, arengados por las palabras de Philip que lanza a sus "iervos campesinos contra el ejercito oscuro, de la que saldrán victoriosos como hicieron en el séptimo episodio de "Caballeros Reyes de Fuerte Relámpago" (justo el episodio que acaba de ver). Ha despertado a todos los drones, con lo que la batalla sera rápida y corta.

MISTERIOSO ENCAPUCHADO

Conceptos: "Mago Fomor", "Se considera superior a los humanos"

HABILIDADES

Atención +3
Atletismo +2
Fuerza +2
Convicción +4
Disciplina +4
Intimidar +3
Puños +2
Presencia +3
Saber +5
Vigor +2

PODERES

Acuático
Constitución de mago
Fuerza inhumana
Dureza mental inhumana
Magia Fomor (Evocación Agua, Espiritu)
La Visión

ESTRÉS

Físico ○○○
Mental ○○○ ○○○
Social ○○○

Armadura mental 1

Armadura física 3, 3/día (Túnica encantada)

NOTAS

Iniciativa +3, defensa +2
Estará siempre detras de algo o de un humano implantado para obtener cobertura

Un fomor es una raza del Nuncamás, descrita en el manual paranet papers (aún no editado en español). Son humanoides con rasgos de rana. Se especializan en magia acuática, mental, entropomancia y biomancia. Crean los humanos implantados a partir de esclavos humanos

Si notas que tus jugadores están cansados de tanta acción, mete enseguida la llegada de los drones, o directamente narra esta parte

EPÍLOGO

Los men in black estarán muertos, y el encauchado muerto o huido. Si esta muerto podrán ver, con tiradas de Saber, que es un fomor, pero no lleva encima ninguna identificación o pistas que puedan seguir. Si huye, irá hacia el puerto, donde se lanza al agua para desaparecer. Quizas vuelva algún día

Xabier les dará las gracias a los investigadores si le entregan los datos, o se mostrará muy decepcionado si no lo hacen. En cualquier caso, no vive en Baltimore y no es probable que vuelvan a verle.

Philip Rex permanecerá de okupa en el laboratorio, de donde no saldrá en ningún momento. Puede enviar drones al exterior con una pantalla en la que se vea su cara, como gag humorístico puede estar bien.

Los investigadores pueden usar a Philip como friki de la tecnología, pueden adquirir equipamiento con cierta resistencia a los maleficios, o bien usar el laboratorio como refugio seguro en caso de emergencia. No les digas estas opciones a los investigadores, deja que tengan ellos estas ideas.

Jerez de la Frontera, Julio 2018

Para descargarte este módulo y mucho más material gratuito 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 o en la sección del blog Dragom.club/contacto

Bueno, esto ha sido el segundo módulo que creé para jugar partidas de Dresden Files en el club. Forma parte de los seis casos que voy a maquetar y publicar en el blog, pero este he estado a punto de saltármelo. Tiene una fase de investigación muy corta, y una fase que casi se puede considerar de dungeoneo, y la trama genérica es un poco bizarra. En conjunto, considero éste el módulo más flojo de los que he creado para Dresden. Por suerte el próximo es el caso 3 - Edgar, que me encanta porque al crearlo descubrí leyendas reales de Baltimore que pude integrar perfectamente en la trama