

Mononoke: Espíritu vengador



Pinceladas de Ambientación

La mitología japonesa es bastante desconocida en occidente, a pesar de la apertura a la cultura japonesa a través del manga y el anime que nos ha dado un acercamiento sesgado a ella. Aunque este juego no trate con profundidad esos temas, espero que sirva como chispa para interesar más sobre la cultura del país del sol naciente.

Este juego trata sobre investigaciones de lo sobrenatural basadas en la mitología japonesa y en sus fascinantes criaturas sobrenaturales, en el juego los jugadores interpretaran a exorcistas y a sus ayudantes fortuitos que acaban encerrados en una localización por un ente maligno que ha encantado el lugar. A su vez este juego trata la relación entre lo sobrenatural y la rígida vida japonesa del s.XVI. Estos encantamientos pueden suceder tanto en una vetusta cabaña de leñador a una gran mansión de las populosas calles de Kioto. Todos estos lugares pueden ser tocados por la tragedia y está termina llamando a lo sobrenatural. Llámalo mala suerte, llámalo karma.

Esto permite dirigir nuestras historias de yūrei (fantasmas) y bakemonos (monstruos) desde un entorno más costumbrista y sosegado a uno más cercano a las películas de samuráis. Aunque las historias de Mononoke deberían estar encauzadas al horror personal. No hay nada que impida ambientar una historia en un campo de batalla con hombres luchando por sus respectivos clanes o en el castillo de un señor feudal con su cúmulo de intrigas y maniobras políticas. Para más información sobre la época y las costumbres niponas buscad en libros de historia o buscar en Internet sobre la era Tokugawa que es cuando se hicieron más populares las historias de fantasmas y monstruos en Japón.



Creación de Personajes

Este juego enfatiza las partidas cortas, a lo sumo de 2 o 3 sesiones cada historia. Por lo que he buscado un sistema sencillo de creación de personaje, que permita crear personajes distintos para cada historia.

Hay 3 tipos de personaje: Exorcistas, inocentes y luchadores.

EXORCISTAS

Los Exorcistas son los encargados de eliminar la corrupción sobrenatural. Son hombres incomprensidos y extraños, quizás algunas personas los consideren tan sobrenaturales como los males a los que combaten, son dados a los juegos de palabras con sentido oculto y del humor negro o imperturbables y algo huraños. Han visto demasiadas cosas fuera de lo común y eso los marca. Aunque nunca dejan que un mal de este tipo quede impune y para exorcizarlo necesitan tres elementos que deben descubrir durante el juego: LA FORMA, EL MOTIVO Y LA VERDAD.

El elemento de "**La forma**" es la clase de criatura espectral culpable del encantamiento.

Ejemplo: Encontrar pelos de gato por la zona, en una casa sin gatos podría dar lugar que se revele que la criatura es un Bakeneko (Gato monstruo) o alguna de sus variantes.

El elemento de "**El motivo**" es la razón porque esa criatura está atacando el lugar y a sus pobladores en vez de otros.

Ejemplo: Una antigua habitante del lugar tenía un gato al que adoraba, quizás un rencor de su parte corrompió al gato transformándolo.

El elemento de "**La verdad**" es cuando los pnjs dicen lo que realmente ha provocado la posesión del lugar por el ente.

Ejemplo: La mujer fue retenida contra su voluntad como objeto sexual y en un momento dado fue muerta por la última paliza que le dieron los habitantes de la casa.

INOCENTES

A veces durante un encierro espectral no todos los que han quedado encerrados tienen culpa de lo que está sucediendo. Estos personajes son los Inocentes que por desgracia el Karma ha encerrado junto a los culpables. Su única meta es sobrevivir, pero no lo van a tener fácil y tendrán que ayudar a los exorcistas en su búsqueda de información para el exorcismo.

Suelen haber pasado tiempo con los causantes del problema o tener la mente más clara sobre los elementos "normales" que los exorcistas, los cuales están más encauzados en los elementos sobrenaturales. Y por lo tanto ayudarles en estas cuestiones.

LUCHADORES

Son los mejores con problemas relacionados con el esfuerzo físico, sea con contratiempos físicos (tirar una puerta abajo) o con el combate. Este tipo de personaje ha vivido violentamente, puede que en su corazón busque la paz o que disfrute de la violencia, pero suelen cargar con el recuerdo de sus víctimas. Pero este encierro no ha sido provocado por sus acciones. Y por lo tanto para su supervivencia van a tener que aportar su ayuda a los exorcistas, tanto en la investigación como protegiéndoles de los otros encerrados cuando los nervios se disparen o los fenómenos espectrales arrecien.



Creación de Ficha

Para hacer una ficha de personaje solo hay que realizar estos sencillos pasos:

- Elige un nombre y un concepto de personaje típico japonés de la época. El concepto se describe con un nombre, un adjetivo y entre paréntesis el tipo de personaje de entre las 3 clases posibles:

Ejemplo: Samurai reservado (luchador), Monje libidinoso (exorcista), Sirvienta respondona (inocente)

- Elige los Rasgos. Escribe dos adjetivos o algún tipo de acción en las que destaque positivamente el personaje y dos en las que destaque negativamente. Haz una frase que describa al personaje con cada una de ellas.

Ejemplo: Bueno con las armas, Ojo avizor, No hace ruido al andar.

- Ahora tienes que recoger estos dados para completar tu personaje, según el tipo de personaje que seas servirán para una cosa u otra:

Dos dados de seis caras blancos. · Dos dados de seis caras rojos. · Cuatro dados negros

- Elige 4 elementos de equipo que crees que debería llevar tu personaje. Recuerda que sean típicos de la época en la que se juega y acordes con su profesión y estamento social.

Ejemplo: Katana, abanico, trampa para ratas, bolsa con dinero. Etc...

5) Se debe realizar una pequeña descripción física, el comportamiento del personaje e historia. Esto hará que se profundice en el rollo y que se sientan más humanos los personajes.



Sistema

La sencillez es la base de este juego y por eso los jugadores solo necesitarán saber estas reglas para jugar:

TIRADAS SENCILLAS

Para saber lo bien que haces algo, tira:

- Un dado blanco si está dentro de tus capacidades, estás en posición de lograrlo y cuentas con las herramientas adecuadas según el concepto de tu personaje. Por ejemplo un personaje con el concepto samurai sabrá utilizar la katana para cortar una cuerda, pero no lo estaría si no tuviese katana o tuviese sus dos manos atadas.
- Un segundo dado blanco si eres bueno en ello y tienes un rasgo positivo que ayude en la acción. Por ejemplo ese mismo samurai si tiene un rasgo llamado "Rápido con la espada" podría añadir el segundo dado en un combate, donde la rapidez sea lo más importante para pelear.
- Si por algún motivo estás en desventaja, sea por que tienes un rasgo negativo, sea porque el escenario o las vicisitudes del juego han provocado esta desventaja. Tirarás un dado blanco menos. Si a causa de esto te quedas sin dados tendrás que replantear tu estrategia.
- Si eres un Exorcista y deseas sacar partido de sus herramientas para exorcismos, se añade un dado negro por cada objeto sacado (Máximo 2 por tirada y situación.) Al utilizar un dado negro se gasta, y se transforma en un dado blanco comodín, que se puede añadir a otra tirada antes de descartarse. Este dado solo sirve para enfrentarse a fenomenos sobrenaturales.
- Si eres un inocente y deseas conseguir una pista extra puedes lanzar un dado negro, si es mayor que la cantidad de locura del ambiente, el master te dará una pista. El personaje ha recordado algo que es útil para la investigación. El ambiente se tensa por esta verdad revelada. El terror sube 1 punto.
- Si eres un luchador y deseas terminar con una situación violenta trayendo un poco de cordura a la escena, provocando que los violentos calmen sus ánimos gracias a tu superioridad con las armas. Lanzas un dado negro a una tirada que tenga que ver con el combate, si el dado negro tiene la mayor puntuación y es mayor que la locura reinante, está baja en un grado, sino sube 1 punto. El dado negro se gasta al utilizarlo.

RESULTADOS

El dado con el valor más alto indica cómo de bien lo has hecho. Con un resultado de 1 o un 2 tienes éxito sólo si pagas un precio a cambio. De 3 a 5 habrás tenido un éxito cada vez más evidente. Con un 6 el resultado es brillante. Si es el caso de que un dado negro sea el de más valor, tendrá diferentes resultados según el tipo de personaje.

REPETIR TIRADAS

Se puede utilizar la energía emanada por la aparición del ente en el lugar encantado por parte de los personajes, pero esto tiene sus riesgos y provoca que la situación se vuelva más caótica si cabe. Si no incluiste antes los dados de locura (Color verde), puedes añadir un dado por cada punto de locura general del ambiente y volver a tirar todos los dados. Quédate con el nuevo resultado.

Si el resultado de los dados de Locura es el más alto, compáralo con el valor actual de Locura. Si es mayor, aumenta la Locura en 1. Este tipo de repetición, la puede utilizar el exorcista en cualquier momento, en tanto que el inocente solo para defenderse en un combate, o en el caso del Luchador para el ataque.

RIESGO

Habr  ocasiones en las que exista la posibilidad de no salir bien parado. En estas situaciones a ades de uno a dos dados rojos a tu tirada dependiendo del peligro que corras; el director te dir  cu ntos. Ahora haz la tirada como har as normalmente. Teniendo en cuenta que:

- Si el dado m s alto es rojo, sufrir s alg n contratiempo serio como una herida, dolencia o trastorno temporal. Estar s en desventaja (Ir a la secci n "Tiradas sencillas") hasta el final de la investigaci n o hasta que el director considere que ha pasado tiempo suficiente y sin sobresaltos. Si vuelves a sufrir  ste resultado antes de recuperarte, tr talo como si fuera un resultado con dos dados rojos.
- Si los dos dados m s altos son rojos, escoge entre retirar al personaje del juego o sufrir una secuela que le afecte durante toda la investigaci n o aumentar en 1 el valor de locura. Si vuelves a sufrir  ste resultado, retira definitivamente al personaje.

Si tanto un dado rojo como uno blanco sacan el mismo n mero, se anulan mutuamente.

COOPERAR Y COMPETIR

Para cooperar: Los otros jugadores pueden aportar sus dados a la tirada, lanzando solo los dados blancos que pudiera utilizar en la tirada en caso de que pudieran hacer la acci n ellos.

Para competir: todos los que compitan tiran sus dados blancos y el m s alto gana. Si hay un empate, gana el que tengan m s dados negros guardados. Si nuevamente hay empate, se vuelve a tirar.

VIOLENCIA

Llegar  el momento en que te enfrentar s a un oponente que no solo quiera vencerte, sino eliminarte por completo del juego. En estos casos el oponente tira sus dados como har a un personaje con la excepci n de que sus dados blancos se sustituyen por dados rojos. Gane quien gane, blanco o rojo, trata el resultado bajo las reglas descritas en "Riesgo".

LUCHAR CONTRA LO SOBRENATURAL

Vuestra misi n es enfrentaros a lo sobrenatural, algunos est is duchos en esta tarea, como los exorcistas, otros han pasado por horrores de otra  ndole (como los luchadores) o soportan los males con una conciencia limpia (como los inocentes). Por supuesto los pnjs no tienen esta protecci n en su salud mental. Eso s , la criatura puede da aros mientras que no encontr is las respuestas necesarias para su exorcizaci n, siguiendo las mismas reglas que la secci n "Violencia". Esto se aplica seg n el momento de la trama provocando unas consecuencias u otras que son facultad del master desarrollarlas. Pero el da o se contabiliza como en la secci n "Violencia". La criatura puede haceros da os como si fuera un ser "real"

DESVENTAJA

La desventaja ocurre cuando las circunstancias de la narraci n indican que el personaje se enfrenta a su objetivo en una situaci n desfavorable: Huir estando maniatado, resolver un acertijo en plena crisis nerviosa de un pnj, intentar mantener el equilibrio mientras el suelo tiembla etc...

En  stas circunstancias, el jugador tirar  un dado blanco menos, pudiendo esto significar que se quede sin dados que tirar.

No hay grados de desventaja: se tiene o no se tiene. No existe "estar en mayor desventaja que... ". Si dos adversarios compiten estando ambos en una situaci n igualmente desfavorable, ninguno tiene desventaja con respecto al otro. Si uno de ellos tiene una desventaja mayor con respecto al otro, ser  el primero quien la tenga y no el otro.

De igual forma, tampoco es necesario considerar el tener ventaja. Si un investigador tiene alguna ventaja sobre su oponente, eso significa que el segundo est  en desventaja con respecto al primero.



Sección del director

TUS OBJETIVOS

Serás el encargado de dirigir a los investigadores a lo largo de la trama y mantener el ritmo de la historia. Para esto debemos atender a unos cuantos puntos.

Tono

En una partida de terror el tono del ambiente es imprescindible para la inmersión de los jugadores. Por lo tanto se debe de mantener un tono de misterio y horror lo mejor posible. Recordar que a veces la calma precede a la tempestad, pero que está siempre estás amenazando, nunca hay que dejar del todo de apretar los machos a los jugadores. Si en algún momento se rompe el tono, cuando por ejemplo, la gente esté hablando de otra cosa o que haya habido alguna situación o comentario que ha terminado en una risa incontrolable. Mejor dejar un pequeño descanso, relajarse un poco y luego volver a la partida

Personajes Jugadores

En aras de la inmersión en el ambiente, se busca una identificación con el personaje, por lo que los jugadores serán llamados por el nombre de sus personajes y deberán actuar como tales dentro de la partida. Hay que minimizar las conversaciones fuera de partida, aunque ya se sabe que son inevitables, pero quitan ritmo al juego y quizás "realismo" En una situación crítica los planes deberían ser cortos y directos. Periodos largos para pensar planes que deberían realizarse en unos pocos segundos matan también la sensación de apremio que una situación a vida y muerte debe mostrar.

Por supuesto no hay que primar a un personaje sobre otro, todos tienen su tiempo y su momento de gloria. Aunque parezca que el sistema prima más a los exorcistas, todos los personajes son útiles para seguir la investigación y sin ellos no se llegará a buen término.

Personaje No Jugadores

Los extras son un puntal muy importante en las historias que cuentas por lo tanto intenta que las personas y las criaturas que pueblan el juego sean intrigantes y que se pueda empatizar con ellos. Cuidado con los falsetes o las maneras exageradas de interpretación que puedan dar a la burla de estos personajes, aunque de vez en cuando sean útiles para provocar una falsa sensación de tranquilidad, puede ser contraproducente con el tono que queremos darle a la historia. E intenta que los monstruos sean lo menos comprensibles posibles. Que sus poderes y apariciones no sean las esperadas. Una criatura que puedas entender, da sensación de confort y por lo tanto relaja el ambiente, huye de esa sensación.

Reacciones de los personajes no jugadores

Los PJs son los protagonistas de la historia, pero los personajes no jugadores son muy importantes, ya que son los que dan a conocer las piezas que terminan llevando a la resolución del rompecabezas. Es tarea del director interpretar a cualquier personaje que no sea un jugador.



Personas

Se crean siguiendo las mismas reglas que los jugadores excepto su equipo especial o habilidades especiales:

Nombre, profesión, dos cosas en las que destaque y al menos una en la que sea malo, aunque pueden tener más de una desventaja para los extras más débiles. Y por supuesto una descripción similar a los pjs, para saber su comportamiento frente a las acciones de ellos o de otros pnjs.

A diferencia del jugador se contabiliza un marcador de Locura.

Ante una visión perturbadora o sobrenatural, uno de ellos tira tantos dados verdes como tenga de puntuación de locura y según el resultado más alto. Empezarán tirando 3 dados, y cada dos puntos que tengan de locura, quitarán uno de ellos, hasta un mínimo de un dado.

1-2: Huirá pasando sobre quien sea, quizás provocando su muerte.

3-4: Según su personalidad podrá atacar, quedara paralizado, llorar o cualquier emoción extrema

5-6: Aguantará el tipo y seguirá activo.

Si el resultado de los dados verdes es igual a su puntuación de locura, podrá decir un fragmento de lo que crea que ha provocado el encierro o algún secreto de otro personaje que él conozca. Reducirá en 1 el resultado posible en la tirada de locura.

Animales

Los animales que haya en juego tienen ciertas diferencias a los pnj humanos. Para crearlas se escoge:

1) El tipo de animal

2) dos cosas en las que es bueno y al menos una en la que sea malo. Tal como otro tipo de personajes.

Reglas especiales: Si es evidentemente superior a una persona en algún ámbito, dale un dado blanco extra cuando sea oportuno. Y las bestias no hacen tiradas de Locura, pero huirán aterradas de toda criatura sobrenatural.



Escenarios

Los escenarios en los que transcurrirá la investigación también deberían tratarse como un personaje más, proporcionando ligeras ventajas y desventajas, ayudando en la investigación con pistas y también proveyéndoles nuevos problemas que solucionar.

Se les da un nombre junto a una breve descripción y un par de detalles que servirían como rasgos positivos. Hay que añadir un par que podrían ser utilizados como rasgos negativos y obstáculos para el jugador.

Si en algún momento el escenario es un peligro para los personajes, debería ser posible utilizar dados rojos como si fuera un enfrentamiento con violencia.

Se debe indicar si algún pnj reacciona con el escenario y si hay alguna pista escondida en él (junto que oculta o impide coger la pista a las primeras de cambio, si es el caso)

Ejemplo:

Callejón entre casas: Es un angosto y sombrío callejón lleno de basura proveniente de las casas vecinas.

Bueno en: Tener sombras y recovecos donde esconderse. Malo en: Oscuro y sucio.

Reacción: El guardia de la puerta tuerce el gesto como si odiase pasar por este lugar por algo más que el olor.

Pista: Hay un cuchillo roto con la marca personal del asesinado en uno de los montones de basura.



Criaturas sobrenaturales

Por supuesto una buena partida sobre tema sobrenatural debería tener un monstruo acorde a ella. La mitología japonesa puede tener criaturas de apariencia "inocentes" pero todos ellos pueden convertirse en una poderosa fuerza sobrenatural si se implican en un drama alimentado por las emociones más tenebrosas. Para más criaturas de leyenda del Japón feudal buscar en libros sobre el tema o en una página especialmente buena llamada "Yokai.com"

Creación de criaturas:

Hay que rellenar estos datos para tener una criatura viable para la partida. En realidad no hay mucha mecánica, y si mucho interpretativo. Los fantasmas y monstruos japoneses deben de amoldarse al tono del juego y a ser posible hacer un listado con las criaturas que podrían poblar tus partidas al Exorcista. Sino, a no ser que sea alguien ducho en este mundo, no conocerá por donde empezar la investigación. Recordemos que una de las pistas obligatorias es buscar la forma de la criatura.

Ejemplo:

Usu-tsuki-warashi

TRADUCCIÓN: Niño golpeando el mortero.

APARIENCIA: Su apariencia es infantil, un niño de cabeza grande y cuerpo raquítico que lleva un gran mortero entre sus manos. Es una variante particularmente desagradable de la zashiki-warashi (niño fantasma) es el usu-tsuki-warashi, llamado así por el ruido de golpes inquietantes que hace con su mortero.

COMPORTAMIENTO: Este fantasma se desplaza por los rincones más oscuros debajo de las tablas del suelo y deambula por la casa en la noche haciendo ruidos extraños. Aunque usualmente no causa ningún daño real, extiende inquietud y malestar en las casas que encanta. Si en algún momento se produce un asesinato de sangre o algo que le recuerde a la desdicha que le convirtió en esa forma, puede que se transforme en algo mucho más peligroso.

ORIGEN: Este fantasma proviene de la antigua y terrible práctica de kuchiberashi, o "reducir las bocas que alimentar" para salvar al resto de miembros de la familia en los momentos en que la comida era escasa. El coste de un funeral también podía ser demasiado alto. Y estos niños eran enterrados debajo de la casa. En lugar de una lápida, un gran mortero, se coloca como monumento mortuario, de ahí provienen los ruidos que produce.

MECANICAS DEL MONSTRUO

Las criaturas sobrenaturales que hay en este juego, no son monstruos a los que se pueda abatir en un combate cuerpo a cuerpo y solo se pueden exorcizar si se encuentran los 3 elementos que necesita un exorcista para ello. Durante el juego serán un contrapunto de tensión y caos, que de vez en cuando ataca, para volver a sumirse en un ligero letargo en su ciclo de horror. Cada aparición de la criatura puede producir uno de los siguientes efectos:

Locura: Cuando muestra su cara más sobrenatural e inhumana. (+1 a la locura general)

Tensión: Cuando juega con la psique de las personas a su merced, intranquilizándolos con ruidos, ligeras visiones y demás parafernalia. (Solo efecto narrativo)

Violencia: Cuando decide herir o matar a uno de los personajes o pnjs. Prefiere atacar en un principio a pnjs (Ataque de un dado rojo)

Sus apariciones van aumentando de fuerza según varias circunstancias:

- 1) La muerte de uno de los encerrados.
- 2) Una verdad ha sido revelada sea por pistas, sea por declaración de un extra o por encontrar alguna pista en el escenario.
- 3) La locura de un pnj llega a un nivel alto.

Las actuaciones de la criatura se basan en una tirada de dado:

1-2: Sus actuaciones provocan tensión

3-4: Sus actuaciones provocan violencia.

5-6: Sus actuaciones provocan Locura

Según los elementos para el exorcismo descubiertos habrá un bonificador a la tirada:

Ningún elemento: No hace falta tirada, solo inspira tensión.

1 elemento: -2 a la tirada.

2 elementos: La tirada no se modifica.

3 elementos: +2 a la tirada.



Enfrentamiento Final

Es el momento del climax de la partida. El ente saca toda su artillería, intentado matar a los personajes protagonistas, en vez de atacar a los secundarios. Los secundarios en tanto puede que estén tan locos, que intenten a su vez también matarlos. Y los exorcistas deben ganar un enfrentamiento utilizando 2 dados blancos más un dado por cada pista obtenida. Con la dificultad creada por una suma de eventos:

1 dado por cada pnj muerto

1 dado por cada pnj a nivel 6 de locura

2 dados por cada pj muerto.

Si el resultado tras eliminar los dados iguales entre si, es a favor de los dados blancos, ganan los exorcistas y la maldición desaparece. Sino se recibe daño como si hubiese recibido un dado rojo cada personaje, con todas las aplicaciones de las reglas de riesgo. Se repite hasta la finalización de un modo u otro de la escena. Por supuesto la narración es importante. Hacer de la batalla final, una simple tirada de dados sería una pena y un desperdicio para una buena historia.