



## MATERIAL EXTRA PARA CAMPAÑA PARA MONSTERHEARTS BASADA EN ALICE IS MISSING

### NUEVOS PERSONAJES JUGADORES

Hollis Briarwood (Gul): La hermana pequeña de Alice siempre ha estado un paso atrás de su hermana. Recibiendo su ropa antigua, heredando sus juguetes, yendo detrás de ella de pequeña a jugar con sus amigos. En realidad, se podría decir que es una versión de Alice en miniatura, y físicamente son muy parecidas. Y también tiene cierta tendencia a los problemas, al igual que su hermana, por lo que no dudan en protegerse mutuamente.

Aunque tras cierto accidente, al explorar un edificio vacío, cayó por unas escaleras, perjuró que pudo escuchar como su cuello se rompía... pero al poco tiempo se despertó como nueva y fue junto a su hermana y amigos... Aunque ahora tiene una necesidad especial... Qué su hermana le ha ayudado a tapar con cierta tristeza. Esa sensación de ser fuente de preocupación de su hermana y el sentimiento de culpa le ha estado reconcomiendo. Por lo que cuando vio lo que tenía escondido su hermana no pudo más que tener la discusión de su vida con ella, como podía juzgarla tras eso ¿Qué es lo que había escondido en su habitación? Ahora tienes la preocupación de no volver a verla para hacer las paces, siempre hacéis las paces tras una de vuestras peleas. Siempre Alice ha estado para ti... y con el desasosiego te cuesta aguantar tu hambre.

Morgan Brides (fantasma): Aunque solo fueron unos años, te volviste muy amigo de Alice. Y siempre habéis estado en contacto incluso cuando te mudaste. Siempre te considero como su consejero y francamente disfrutas de estar conectado, aunque solo sea gracias al teléfono. Vuestras charlas pueden ser de horas. Hace un par de años que no visitas el pueblo.

Pero ahora... te encuentras aquí, vives en tu antigua casa... Porque ya no puedes vivir en ningún sitio más. Tu tez se ha vuelto un poco más blanca y tu sonrisa un poco más triste. Pero vuelves a estar con los amigos que si te aprecian de verdad. Cuando fuiste verdaderamente feliz... Aún así te preocupa la llamada que te hizo Alice hace unas semanas ¿Por qué pedir consejo sobre ese tema? No tiene sentido. Supongo que lo hablarás con ella en persona a ver si puedes quitarte estas dudas.

Jordan Foster (Vampiro): Desde que te dio la mano con esa sonrisa deslumbrante (aunque con la falta de dos dientes) para levantarte al caerte en el arenero tras el empujón de uno de los niños que estaban jugando por allí. Supiste que habías hecho una buena amiga. Y sí, tu amistad ha sido duradera en el tiempo.

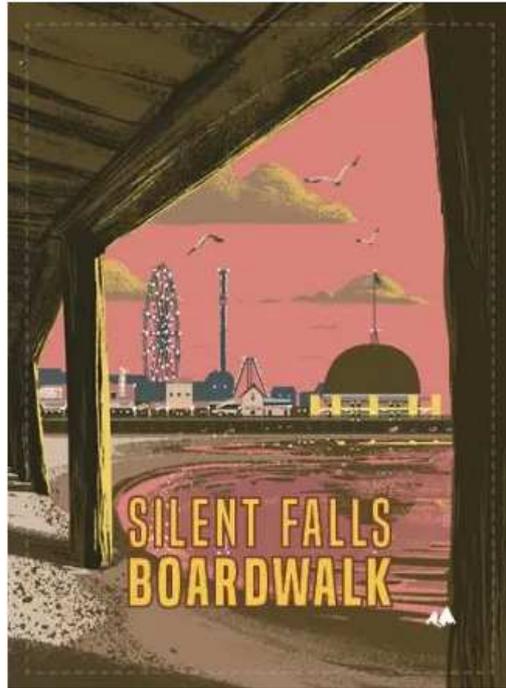
Has estado con ella en el colegio, jugando en los veranos y se mantiene en el instituto... Pero hace unos años que ya no es lo mismo. No significa que ya no os queráis como amigas, pero tenéis conceptos muy diferentes de la amistad. Y tienes cierta vergüenza de asumir que puedes llegar a ser muy controladora (sea gracias a tu espectacular físico, por tus palabras sibilinas o por tu don para conocer lo peor de otras personas, lo has tenido fácil) y no quieres que sufra ella eso. En tu nueva condición, te es si cabe más difícil. Pero una cosa está clara, Alice sigue siendo tu amiga. Y cuando le viste hacer eso, te tragaste tu tendencia a usar los secretos de los demás como un apoyo para mantener tu dominio y le prometiste que ibas a guardar el secreto ¿Qué fue lo que viste hacer que no es para nada normal en Alice? Ahora ha desaparecido y dios sabe, que nadie toca a TU amiga, sino quiere pasarlo mal.

Steven Yates (Infernal): Tu vida ha sido una mierda, empezando por tu situación familiar, por la gente que conociste después para alejarte de ella y te habrías ido de este agujero mucho antes sino hubiera sido por ella. Cuando viste por primera vez a Alice, te diste cuenta que lo que dicen las películas y series sobre el amor es real.

Pero tú eras un desastre con patas, tu cara indicaba solo problemas y tu situación financiera era un horror. Entonces te juntaste con quien no debías... Con algo especialmente malo. Pero ey..., desde entonces eres guapo, carismático y podías hacer todos los regalos a Alice que quisieras. Cuando a las semanas de salir, empezaste a hablar de ti mismo. Y ella te comento que ya se había fijado en ti desde hace bastante tiempo, te prometiste no dejarla escapar. Pero lo que se da, se cobra y el pago que tenías que dar por esos "favores" fue brutal, distanciándote de ella. Aún así no podías dejar esas deudas sin pagar.

Cuando te dejo hace unos meses, podías haberte enfadado o hacer algo que te arrepintieras... Pero sabes que la has cagado y toca hacerlo mejor para volver con ella... Si tan solo pudieras salir del control de tu amo.

Aquella noche Alice te llamo entre lagrimas para preguntarte sobre eso, apenas le pudiste responder con un mensaje ¿Qué es lo que te pregunto?... Al saber que había desaparecido, empezaste a preguntar sino habría algo que no ofrecieses para volver a verla sana y salva.



## NUEVOS LUGARES

Se añaden tres lugares que explorar en busca de culpables. Siempre tened en cuenta que se selecciona (juntos a los originales) cuales son los más posibles de ser sospechosos. Ya os digo que demasiados lugares puede hacer que la partida se disperse. Estos en particular tienen un toque "extraño", pero puede que solo sea una sensación o algo más siniestro.

El paseo marítimo, ahora mismo está cerrado por la temporada de invierno. Las atracciones sin gente y con rastros de nieve le dan un toque siniestro, y más aún cuando algunas noches se escucha la música característica de cuando está abierto en verano, sin embargo nunca se ve a nadie ahí. Negocios ilegales y adolescentes que buscan intimidad deambulan bajo su sombra...

El motel cercano al puerto Pine Harbor, aparenta ser otro motel más olvidable. Pero se rumorea que en la habitación número 13 ocurren cosas extrañas, lámparas que se rompen, grifos que se abren solos... esto suele atraer cazadores de lo extraño y algún que otro joven que quiere probar su valentía. Además los dueños no hacen preguntas.

La mina abandonada Caloma, actualmente está cerrada por la nieve. Un lugar turístico que atrae a sus visitantes con hermosos lagos subterráneos e historias de mineros atrapados por el derrumbe de un túnel, se dice que se pueden oír sus gritos de agonía si te acercas a dicho túnel y puedes notar un soplo de aire frío saliendo de él...



## NUEVOS SOSPECHOSOS

Si bien hay tres nuevos sospechosos. Prefiero que los posibles villanos sean de la misma edad (al menos en fachada) que los personajes. Aunque el padre de Alice podría ser un interesante villano, no lo veo un personaje que interactúe con los personajes de tú a tú. Al igual que el sheriff corrupto. Por lo que solo añadiré uno a la lista:

Blake King, el nuevo amigo: El chico malo de la clase, aunque con Alice es todo mil y melaza. Con gustos similares en cuanto a música y ocio. Blake se ha hecho muy amigo de ella, pero a pesar de todos los intentos de Alice, algo en él os retrae. Proveniente de padres divorciados nunca ha tenido los límites demasiado claros y ha sido una fuente de problemas durante

su estancia en el instituto. Además que siempre está trapicheando, vendiendo menudeo en los alrededores. Aunque no os imagináis a Alice tomando nada más fuerte que algún porro en el fin de semana, os teméis que haya comprado material de él.

La cosa es que desde su desaparición parece estar más contento de lo normal y cuando se le pregunta por Alice se alza de hombros y sonríe:- Ya es mayorcita, quizás os quiera perder de vista ¿No lo habéis pensado? - Un gilipollas, vaya.



## NUEVAS REGLAS PARA CAMPAÑA

Si bien idea este módulo para que fuera una partida de una sola sesión de cuatro horas, también es verdad, que se quedan muchas cosas en el tintero y la pobre Alice se convierte en McGuffin que se conoce más bien poco de ella.

Algunas de estas reglas las he utilizado experimentalmente en las partidas que he jugado, otras las estoy testeando ahora. Pero creo que pueden ser interesantes.

### Intercambio de papeles

Algunos personajes, digamos que pisan los papeles de otros, tanto en el juego de mesa como en esta partida. Morgan y Charlie llevan un papel similar, personajes desapegados, que funcionan como acicate para la investigación. Los hermanos Hollis y Jack, tienen igual relación y claro... en Monsterhearts se potencia mucho el toque de romance/atracción sexual, por lo que o caparía uno de los movimientos especiales o sería un poco incomodo cuanto menos. Además tenemos a dos posibles Ex, Ryan y Steven. Si Steven aparece de personaje, eliminad a Ryan de la ecuación.

### Localizaciones y sospechosos utilizando las cartas del juego original

Funcionando como una ayuda visual, les permite a los jugadores visualizar a los lugares y sospechosos a investigar. Y también una forma sencilla de mantener un contador sobre quien se cree que el lugar y sospechoso.

Esta pequeña campaña, no es tanto sobre una investigación perse, sino más bien como se sienten los personajes haciéndolo y las relaciones que tendrán en el camino. O sea, siempre encontraran al sospechoso y lugar donde está Alice (aunque sea tarde para salvarla). Déjalos investigar y que sean ellos mismos los que consideren que uno de esos sospechosos se puede retirar del juego. Es más, podrían retirar a todos los sospechosos y quedarse con uno de los aparentemente inocentes del grupo de trabajo de Alice. Y con los lugares igual, que visiten cada uno y que vayan eliminando los que sientan menos interesantes (por lo que intenta que todos tengan algo que los haga especialmente atractivos en cuanto al misterio).

Sea como sea, lo mejor es que en algún momento de la hora y media antes de finalizar la campaña ya tengan esos dos datos, para el encuentro final y las consecuencias de sus actos.

### Final fijo utilizando las cartas de finales del juego y música del final de partida

Gracias a la expansión ahora tenemos seis posibles finales, todos ellos bastante interesantes. Por supuesto, no se tienen que seguir al pie de la letra, pero proporcionan ideas de como podría ser el final de la historia. Aunque por mi parte yo estaría más atento a la historia que se ha creado durante la partida

En cuanto a la música de final de partida, sea como guiño a los que ya han jugado, como para enfatizar las prisas de encontrar a Alice, el Timer que tiene el juego de Alice is Missing es ideal. Incluso aunque sea un poco meta, tener una pantalla cuanto tiempo queda, hace que la gente sienta la presión por encontrarla.

### Relaciones y puñaladas en campaña/uso de “mirar el abismo” u otras habilidades especiales

Al ser una campaña de dos o tres sesiones de 3 a 4 horas, permiten mucho más tiempo para que los jugadores tengan sus roces. Si bien todos tienen un objetivo en común, lo interesante de jugar a Monsterhearts es las relaciones disfuncionales que tienen estos adolescentes especiales y como se enredan en esta aventura de investigación. Con 9 a 12 horas hay tiempo para todo, utiliza a los pnjs para pincharles, eso sí, siempre dejando claro que dejar un reguero de cadáveres, lo único que hará es entorpecer su meta (algo que de vez en cuando hay que recordar XD).

Luego tenemos una habilidad básica que es mirar el abismo, como una especie de adivinación es algo que podría terminar con la partida, indicando directamente donde esta Alice. Sea por la naturaleza de la ciudad, la naturaleza de su rival o simplemente porque en vez de dar una dirección, podría dar pistas indirectas... Lo mejor, dejar que esas pistas señalen lugares o posibles sospechosos, incluso en sus éxitos.



### Preguntas a responder en la partida y fiesta en la playa/flashbacks para conocer más sobre Alice

Una de las mecánicas del juego de mesa es responder a ciertas preguntas que provocan que conozcamos un poco más sobre el misterio de la desaparición de Alice. Estas preguntas las he extrapolado para la partida/campaña. Para que no se les olvide, les suelo premiar con experiencia al sacar las respuestas a la luz.

Luego una cosa que me fije, es que hay la posibilidad (sobre todo en el juego de mesa), que saquen tanta mierda de Alice, que ya no quieran rescatarla... Aunque ya de por sí es un error (sois seres queridos, que lo normal es que os preocupéis y ya si eso terminaréis discutiendo que narices está haciendo) es normal, teniendo en cuenta que apenas conocemos nada de ella. En una partida de hora y media tiene un pase. Pero en una campaña, aunque sea corta, no.

Por ello, añadir una escena de una hora de una fiesta donde puedan conocer momentos felices junto a Alice, ayuda a la idea de que necesita ser rescatada. Pero con los Flashbacks que se orientan en la relación entre el personaje y Alice, se afianza esa necesidad. Eso sí, es preferible que estas escenas estén entre los 5 o 10 minutos de duración y se proporciona 2 puntos de experiencia al realizarlas. Cada personaje tiene las suyas propias:

Hollis Briarwood

Pregunta: Ella siempre se ha preocupado por ti y tus problemas, ocultándolos. Pero antes de su desaparición tuviste una fuerte pelea al ver algo que escondía en su habitación ¿Qué era?

Recuerdo: Tu hermana dando la cara por ti tras meter mucho la pata ¿Qué hizo que te hiciera sentir segura y a gusto a pesar del mal rato?

Steven

Pregunta: Alice te hablo mientras estabas una reunión con tu “jefe”, cuando saliste solo pudiste escuchar el mensaje de voz, con ella llorando preguntándote por una verdad que te dolía responder ¿Cuál fue?

Recuerdo: Aunque ya te habías fijado en Alice ¿Quién en su sano juicio no lo haría? Pero te diste cuenta que harías lo que fuera por ella. ¿Por qué se gana tu devoción y amor?

Julia Noth: Pregunta Un día antes habías quedado con Alice para salir, y ella te iba a dar algo importante para ella. Como siempre lo dejo en vuestro lugar secreto, pero parecía algo nerviosa, quizás hasta asustada. Tienes el objeto todavía en su caja ¿Romperás la confianza de Alice, abriéndolo sin estar ella presente? Si es así ¿Qué hay en la caja que es importante para localizarla o que esta relacionado con uno de los sospechosos?

Recuerdo: Eras nueva y ya se te estaban pegando como moscas, como de costumbre. Pero hay estaba ella, mirándote embobada a pesar de estar del brazo de su novio. Por primera vez, te sentiste tu enamorada, en vez de lo contrario ¿Qué detalle o comentario hizo que te sintieras así?

Charlie Burnes

Pregunta Hace unas semanas, Alice hablo contigo hasta que comentaste algo sobre cierto lugar con mala fama de Silent Falls, estaba algo más nerviosa que de costumbre, parecía que quería decirte algo, pero al final no lo hizo ¿Cuál era el lugar?

Recuerdo: Siempre te ha dejado llevar por lo que hacen los demás. Sin ser en realidad tu mismo quien hace las elecciones. Sin destacar. Pero Alice hacía sentirse a todos bienvenidos. ¿Como fue el primer momento que sentiste que Alice era especial?

Jordan Foster

Pregunta: Cuando diste ese paseo nocturno, nunca te imaginaste ver a Alice, haciendo eso ¿Qué es lo que te encontraste? Ella se dio cuenta de tu presencia y te pidió silencio. Le prometiste no decírselo a nadie. Pero ahora puede que tenga que ver con su desaparición...

Recuerdo: Estáis en el primer año de instituto y os encontráis después de no haber podido quedar en un tiempo. Os han puesto en clases distintas y llega un momento no sabéis de que hablar. Pero siempre sabéis que decir para volver a conectar ¿Cual es el nexo común que nadie puede romper?

Jack Briarwood

Pregunta:

Vuestra vida familiar es complicada y los dos tenéis caracter, por lo que hace unos días tuviste una fuerte discusión con Alice, intentaste calmar las cosas después, pero ella ya había desaparecido ¿Por qué motivo fue la discusión?

Recuerdo:

Rememora el recuerdo de un día familiar hace años, donde podemos ver a la familia al completo teniendo un día en el paseo marítimo de Silent Falls, poco antes de que vuestro padre os abandonara sin deciros una palabra ¿Porque sentiste que debías proteger a tu hermana pase lo que pase?

Evan Howell

Pregunta

Aunque sientes algo más por Alice que simple amistad, todavía no has dado un paso más allá para mostrarle tus sentimientos por temor a que si alguna vez los sabe acabaría vuestra amistad. Pero ella siempre puede confiar en ti. Incluso con favores como el de hace unos días. Te dio una pequeña caja y te pidió que no la abrieras y la enterraras ¿Donde escondiste la caja? Y cuando llegues allí y la saques ¿Qué hay metido en ella?

Recuerdo

Tú has sido uno más de los chicos desde el colegio. O sea, eres especialmente hábil en los deportes y tienes una complexión fuerte que suele llamar la atención. A pesar de ser ligeramente tímido. Que seas amiga de una chica como Alice debería ser una imposibilidad. Pero ese día gano tanto tu amistad como tu atención ¿Qué ocurrió?

Dakota Travis

Pregunta

Eres la mejor amiga de Alice y compañera de fechorías desde los 12 años. Encajáis como un guante, aunque no siempre tengáis la misma opinión en todo. Y a veces Alice hace lo que tú llamas "diabluras". Esa noche antes de la desaparición hiciste algo con ella ¿Qué fue y porque te preocupa ahora que este relacionado con su desaparición?

Recuerdo

Recuerdas las palabras crueles en murmullos maliciosos, todo parecía indicar que esa niñata de Alice te la tenía jurada, pues no se iba a quedar así las cosas... Hasta que te reuniste con ella con el plan de tirarle de los pelos, pero algo te hizo ver que era mejor chica de lo que pensabas y fue el principio de tu amistad ¿Qué ocurrió que hizo verla con otros ojos?

Morgan Brides

Pregunta

Tu amistad con Alice no es tan profunda como con otros de sus amigos. Pero hay algo que ellos no tienen con ella. La sensación de seguridad al recibir un consejo suyo. Alice te pregunta muchas veces sobre cosas que a otros no haría, quizás por vergüenza, quizás porque confía en tus consejos. Pero esa noche te hizo una pregunta sobre un tema que nunca había tocado ¿Cual fue?

Recuerdo

Recuerdas la primera vez que vino a hablar contigo. No es que no la conocieras, pero bueno... tú eres un geek y aunque era rara, seguía siendo una de las chicas guays del instituto. Usualmente vienen a pedirte que le hagas los deberes y sino les funciona, luego vienen los novios. Pero ella vino expresamente a que le aconsejaras ¿De qué tema fue y porque te hizo sentirte que no eras más un cero a la izquierda?