



EL MUERTO ENFERMO DE AMOR

FUENTES DE INSPIRACIÓN

El manga homónimo de Junji Ito, cuentos de la serie Yamishibai y el juego de PC World of Horror de Pawel Kozminski.

CONCEPTO

La aventura transcurre en la segunda semana de verano en su nuevo instituto. En clase les indican que es la época donde el río cercano emana una bruma muy espesa, que se expande por los callejones de la parte vieja de la ciudad, uno de los barrios históricos en la zona centro. Es costumbre desde antiguo hacer un tipo especial de predicción por esta época. Esta consiste, que el suplicante de consejo debe situarse en una de las múltiples esquinas, o en la entrada de alguno de los callejones del lugar. Llevando consigo un libro o periódico. Con él debe taparse la cara y pedir consejo a un extraño al azar. Si sigue el consejo, es seguro que se te concederá tu deseo, o se solucionará tu problema. Al menos eso se comenta.

Este rumor no es solo del instituto, sino que algunas personas mayores también siguen este ritual. Lo malo, es que algo está alterando este año la semana de predicciones. En la niebla aparece un chico vestido de negro, especialmente guapo y etéreo, que solo ofrece malos consejos y obsesiona a las personas a las que se los ofrece. Además su mera visión hace que sufras una especie de encantamiento, esperando recibir su fatídica atención provocando comportamientos cada vez más agresivos.

Ahora varios los amigos de los personajes han sufrido por su culpa, la mayoría han acabado en el hospital por suerte (este es un posible gancho, si esto es parte de la campaña. También podéis seguir los ganchos que ofrecen los pnjs de la partida, o utilizar algunos Pnjs recurrentes o elementos de vuestra campaña para tentarles), aunque siguen intentando hacerse daño. Este es el último día donde la niebla va a seguir en la zona, el chico guapo de negro les ha sido esquivo y por lo tanto este es el último día que pueden pararlo antes de que el daño sea irreversible.

Por si fuera poco, se dice que hay otras cosas en la niebla. La policía mandada por el ayuntamiento ha anunciado el cierre del barrio hasta que todo termine (acostumbrados ya a que pasen cosas sobrenaturales en la ciudad) para minimizar el daño. Aun así hay gente que sigue entrando buscando consejo, buscando al chico guapo de negro, o en vuestro caso, terminar con la entidad antes de que vuestros amigos perezcan de forma horrible (o por otros motivos).

La cosa es que esta entidad es un espectro que busca venganza por el daño que le hizo su padre, un detective de la policía que aparece en la aventura, a su madre por sus continuos escarceos amorosos, lo que la llevo a la muerte y a la desaparición de su hermano (qué saldrá en otra aventura). Lo curioso es que otro joven está buscando quien le dio un horrible consejo a su hermana hace 8 años, que al estar en un estado delicado mental, la llevo a terminar con su vida. Lo que no sabe es que tenía un tórrido romance con el jefe de policía (el padre del espectro) y estaba embarazada. Y que fue el primer chico quien provocó esa muerte.

El primer joven al llegar a la adolescencia, escapo de casa, llegando a uno de los rincones “livianos” de la ciudad, pudo contactar con una entidad sobrenatural, Algo Verdaderamente Maligno, y tras dar su alma, ha recibido dones especiales de su parte. Se ha dedicado a usar estas nuevas habilidades para llevar la perdición a la mayor cantidad de gente posible.

Busca la atención de su padre, para que acabe con su vida destrozada, arrebatándosela junto a su carrera (lo que siempre ha sido lo más importante para él). Para ello va a hacer un ritual donde deberá asesinar a personas que no estén dispuestas a morir en un ritual marcado por los cánticos de los espectros admiradores del chico guapo de negro. Y como guinda final, matará al padre en el último momento. Así, de paso mostrará su lealtad a las entidades oscuras y se convertirá en algo más. Con estos nuevos poderes podrá hacer daño real a la ciudad que permitió esta situación sucediera.

FACCIONES

El chico guapo de negro: Busca hacer que el jefe de policía quede en ridículo al no poder detener los suicidios. Con ello le obligará a entrar en el barrio, para matarlo por venganza y convertirse en algo más poderoso para seguir castigando al pueblo

Detective de la policía: Encubrir lo que paso con su antigua amante y detener al chico guapo de negro (cree que es un ser humano)

Vendedor de Ramen: Encontrar a quien provocó el suicidio de su hermana y detener al chico guapo de negro que está destrozando su memoria.

Los horrores del centro: Ayudar al chico guapo de negro por petición de su verdadero amo.

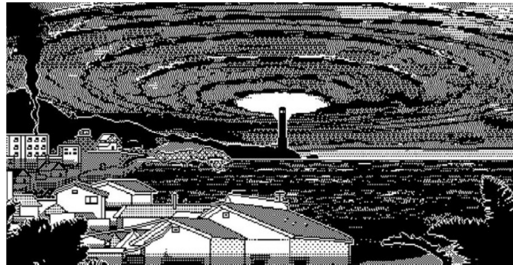


¡Te queremos a morir!

RELOJ DE LA PERDICIÓN

Hay que tener en cuenta que estos pasos pueden ser alterados o pausados por las acciones de los personajes. El primer paso es la situación inicial. Puede avanzar según el tiempo (ideal para jornadas), por visitar muchos lugares o por momentos dramáticos (si necesitas meter más presión, actualiza el reloj).

1. La niebla cubre el centro, los policías acordona la zona y indica a los vecinos que no salgan de sus casas y cierren todas las ventanas oigan lo que oigan. Los personajes han entrado en la zona antes de que esto pasará (o si se quiere, se puede hacer una escena de como entran en el lugar) y se han escondido para empezar su investigación
2. Los policías caen dormidos y los suplicantes entran en el barrio como si estuvieran hipnotizados ofreciendo una procesión fantasmal hacen grupos hablando entre ellos, algunos empiezan a situarse en sus lugares. En tanto voces de ultratumba llenan la zona con chillidos y peticiones de ver al chico guapo de negro.
3. Shinosuke empieza a buscar por el barrio, al escuchar la voz de su hermana desde el más allá indicando que se encuentra aquí su asesino. El detective Kondo sale de la estación tras recibir una carta que indica que saben lo de su amante junto a otros trapos sucios, coge el revolver reglamentario y una caja de munición. Está dispuesto a cazar, en su locura, a cualquiera que lo haya mandado (y en su paranoia, considera a cualquiera un posible objetivo). Los suplicantes ya están en cada esquina y entrada de callejón, empiezan a pedir consejo, se alteran ante cualquier comentario que reciban, para modificarlo por algo dañino y terrible.
4. Algunos espectros empiezan a recorrer las calles al igual que los vivos, pidiendo consejos, chillando por su muerte o cazando a suplicantes que les han hecho daño cuando estaban vivos (de forma metafórica o literal). En tanto el chico guapo empieza a alterar la mente de los suplicantes que encuentra. Shinosuke recibe un tiro por parte de Kondo, cuando le ataca en su furia por la confesión de Kondo como amante de su hermana, aunque consigue escapar antes de que lo mate
5. Shinosuke fallece sin remedio cerca de la comisaria, allí se convierte en un espectro blanco muy similar al chico guapo. Aunque al contrario que el otro, da descanso a los fantasmas y devuelve la cordura a los aconsejados por el chico guapo, que huyen rumbo a sus casas. Por desgracia está atado al lugar donde murió (a no ser que el cadáver sea movido, lo que hará que las criaturas que secuestran a los vecinos, ataquen a los portadores). El chico guapo de negro consigue atrapar a su padre (el detective) y lo arrastra hacía el tenderete de ramen. Mientras que el centro se llena de aullidos de almas en pena suplicando por consejo o ver al chico guapo de negro.
6. Los espectros se arremolinan en la zona, mientras que las entidades que han estado secuestrando personas del barrio llevan a sus cautivos a un círculo y matan a cada uno de forma ritual. En caso de que se llegará a matar a las 6 personas que lo componen (no se derrote al chico guapo en menos de 6 turnos, a no ser que se deshagan de los secuestradores los jugadores), el chico guapo se convertirá en una entidad ajena a la realidad y escapará. Ahora todo el pueblo se llenará de niebla y la manía de la predicción se expandirá durante todo el verano. Pero se dice que hay un espectro vestido de blanco que reconforta a las almas y libera de los malos consejos de la entidad, manteniendo algo parecido a unas siniestras tablas.



Hitotsuna, el pueblo maldito

PRUEBAS POTENCIALES

Sombras que no se adecuan a lo que reflejan, demasiado largas, demasiado deformes.

Una mancha en forma de mujer tirada en el suelo en la zona cercana al puesto de ramen.

Conversaciones sobre que el detective Kondo parece haberse internado solo en el centro y ha pedido que nadie le siga (se puede escuchar de los policías, si se ocultan o se lo sonsacan).

Personas en las esquinas pidiendo consejo detrás de libros y periódicos, todos hablan de un chico de ropa negra y gran belleza, esperan que les responda sus suplicas.

Espíritus femeninos aúllan por la presencia de su galán, si bien dicen nombres diferentes todas lo describen igual. Un chico atractivo con pendientes en la oreja vestido completamente de negro.

Periódicos de hace 8 años tirados en la zona de los baños públicos que hablan sobre el suicidio de una persona quemándose a lo bonzo, se dice que es mujer la victima, pero no se aclara su identidad por respeto a la familia.

Disparos en el aire y ruido de grandes risotadas. La voz de un hombre llorando por la muerte de una mujer que amaba mucho, que no debería haberla dejado. Quien conozca al detective Kondo, reconocerá la voz.

El sacerdote Kobo indica que hay un mal pululando en la zona que busca a alguien, se debe impedir que lo encuentre y llegado el caso, proteger su vida.

Tomoe comenta juguetona que está esperando ver que tipo de abertura en la realidad. Si le preguntan por la abertura, les dirá que su padre le ha comentado que hay un 80 por ciento de que suceda el advenimiento de una nueva fuerza poderosa en el pueblo.

Una pequeña libreta de números de teléfonos y reflexiones sobre todas las amantes que tiene el detective Kondo, hay una que se repite como si fuera la principal de ellas. Hay muchas anotaciones con su nombre, como si se hubiera obsesionado con ella.

PNJs Y MONSTRUOS

Pnjs Estadísticas (véase la información adicional)

Shio Shinosuke

PG 3 FUE 12 DES 12 CTRL 12

Armas improvisadas (cazuela o espátula) (1d4)

Takeda Kondo

PG 5 FUE 16 DES 10 CTRL 12

Pistola reglamentaria (1d8) (12 balas), porra (1d6)

Oshikiri Tomoe /Kurosawa Kai

PG 3 FUE 12 DES 15 CTRL 14

Armas improvisadas o golpes cuerpo a cuerpo(1d4)

Monje Kobo

PG 6 FUE 12 DES 12 CTRL 18

Armas improvisadas (1d4), Rezo (1d6 a control)

Criaturas sobrenaturales estadísticas



¿Has visto al chico guapo de negro?

Plañidera (hay 12 de ellas, 6 rondaran al chico guapo de negro)

PG 4 FUE 13 DES 13 CTRL 13

Garras fantasmales (1d4 de daño), Aullido de dolor (1d4 a Des o Ctrl, una vez por combate)

Apariencia: En otro momento fueron chicas japonesas de instituto de entre 13 a 16 años, que han caído bajo la red de consejos y promesas del chico guapo de negro. Su pelo largo y desordenado tapa la cara de un cadáver putrefacto que está lleno de larvas que caen cada vez que se mueve. Su uniforme muestran desgarros y el desgaste del tiempo

Comportamiento: Rehacen una y otra vez la situación donde pedían consejo, aullando si alguien les intenta consolar, gritando por el amor al chico guapo de negro (aunque dirán otros nombres, lo describirán siempre de la misma forma)

Objetivo: Conseguir la atención de su amante, esperar por un consejo que les ayude en el amor que nunca llegará.



¿Puedo pedirte un consejo?

Suplicante/Illuminado (10/5 respectivamente)

PG 3 (6) (al morir se convierten en una plañidera) FUE 12 (14) DES 12 CTRL 12

Armas improvisadas (1d4), Cuchillo de cocina (1d6) o similares

Apariencia: Adolescentes y adultos del Japón de los 80, vestidos con sus ropas habituales, aunque quizás algo descuidados o se les nota una apariencia enfermiza. Preocupados y obsesionados, sus ojos reflejan su necesidad de consejo mancillados por el poder del chico guapo de negro. Muestran elementos provocados por sus consejos. Cortes en su ropa y cuerpos, mutilaciones, tatuajes grotescos, etc... su mirada ve cosas que no son de este mundo.

Comportamiento: Los primeros esperan consejo, al ver a los personajes se acercarán y seguirán a los personajes a expensas de que alguno le de un consejo. Esto les satisfará... Por una escena. Luego volverán a presentarse y mostrarán la malinterpretación que han hecho del consejo. A la tercera vez que les pidan un consejo se convertirán en un Illuminado.

Deseos de los suplicantes

Enamorar a cierta persona.

Como manejar un negocio familiar.

Aceptar cierta oportunidad para conseguir fortuna.

Como actuar frente a un familiar o amigo.

Romper una relación de la mejor forma posible.

Comportamientos erráticos de iluminado

Empezará a reírse de forma enloquecida mientras observa a uno de los personajes (haz una prueba de Ctrl, si fallan tienen desventaja la siguiente acción). Tira un d10:

1: Ataque enloquecido, atacará al azar, una sola vez. Para luego volver a un estado tranquilo. Y una vez más pedirá consejo.

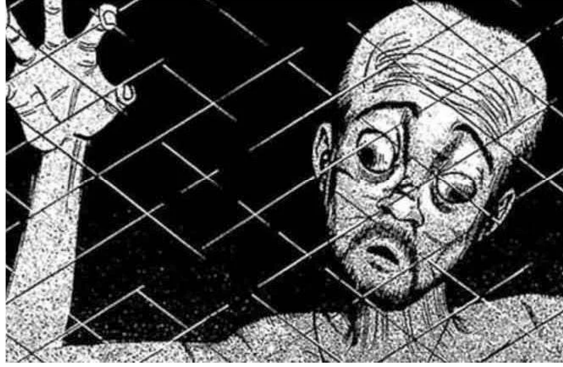
2-4: Lloro pidiendo consejo para volver a ser la persona que era, seguirá al personaje que le haga caso. Volverá a tirar tras cada escena

5-6: Saldrá huyendo asustado de los personajes. Gritando al ver la realidad de la maldición del personaje.

7-8: Atacará con furia hasta su muerte o inconsciencia.

9:10 Se suicidará con una sonrisa en la boca, a no ser que se le impida. Solo parará si queda inconsciente.

Objetivo: Pedir consejo para conseguir un deseo/ Intentar volver a ser quien era, atacar con saña o convertirse en una plañidera.



Estoy aquí, a tu lado

Secuestrador (4)

PG 10 FUE 15 DES 15 CTRL 12

Garras (1d6)/Armas improvisadas (1d6)

Apariencia/comportamiento: Hay cuatro de estas criaturas:

Una masa amorfa que fue antiguamente una mujer. Suele actuar en la zona de los baños públicos, con una voz muy agradable y en cierto modo insinuante, que pide a quien le pueda oír que le pase ciertos elementos del baño, hasta que le pide que le pase su cabeza (armadura 2, ya que es complicado hacerle daño)

Una especie de mendigo semi-desnudo de cabeza enorme y boca idem que corre detrás de su víctima para atraparla con sus brazos curvados de forma extraña (tirada de Des, o quedará atrapado 1d4 de daño automático, hasta que supere una tirada de combate/atletismo)

Un empleado de la tienda de 24 horas, pero su sonrisa es inmensa y de voz mecánica. Usualmente no se mueve, excepto cuando se apaga la luz de su local o de la calle, con cada parpadeo está más cerca de su víctima, hasta demostrar su auténtica naturaleza (tirada de Ctrl o el personaje huirá durante 1 turno, ante el horror que le provoca este ser)

Y por último, hay una criatura que está en una de las lavadoras de la lavandería, espera que alguien se interese porque está funcionando para usar su gran mano para arrastrarlo al interior. (Ataca hasta a 3 personajes al mismo tiempo)

Objetivo: Todos ellos quieren llevar a humanos para que sean usados en el ritual del chico guapo de negro. Por lo que cada hora secuestran a 1 persona por cada 2 de ellos (siempre redondeado hacia arriba) que no hayan sido derrotados. El ritual necesita 6 humanos para realizarse, pero llevarán más si pueden.



Particular visión del chico guapo (sin referencia a Junji Ito)

El chico guapo de negro

PG 13 (solo es posible dañarlo durante el ritual) FUE 13 DES 15 CTRL 18

“Consejo” el siguiente ataque de los personajes se hace con desventaja /”eres mi preferido” el monstruo seleccionado recibe 2 puntos de armadura y daño/”porque no te mueres” el personaje se hace un ataque con desventaja a si mismo

Apariencia: Un chico de unos 15 años de edad, blanco como el papel y cierto aire punk. Sonríe de forma malévola y su aura destila malignidad. Lleva ropa de ese estilo. Se mueve como si fuera una película en fotogramas. Siempre está rodeado por sus víctimas.

Comportamiento: Siempre protegido por sus víctimas, no les importa usarlas como escudo para protegerse. Se muestra zalamero e inocente, aunque hasta que no esté en pleno ritual no se le podrá hacer daño y eso lo disfruta pinchando en las debilidades de los personajes, aunque nunca utiliza sus poderes en ellos hasta el combate final.

Objetivo: Conseguir acabar con su padre y al mismo tiempo convertirse en algo más.

Descripción PNJs y posibles ganchos



Oshikiri Tomoe (Estudiante popular)

Es la particularmente bella, pero algo coqueta y traviesa, hija del Dr. Oshikiri. Un científico ermitaño conocido por lo excéntrico de sus teorías, pero a la vez querido en el mundo de la ciencia. Ella es su hija única, y por lo tanto, está muy mimada. La chica lleva unas semanas yendo a la escuela para mantener las actividades veraniegas de su club de natación, siguiendo las prácticas. No le faltan pretendientes, pero no dice ni si, ni no a ninguno, ya que le gusta la atención. Inteligente y con cierta tendencia a atraer a “otras cosas”, a la vez que no ser tocada por ellas (Según el resultado de una aventura previa, incluso podría ser un monstruo oculto en piel humana o un humano de otra realidad... o un conjunto de todo ello).

Le han caído en gracia, dos de los personajes y ha preparado una “cita” con “Matón arrepentido” y “chico extraño” está noche. Con un aparato creado por su padre, está buscando grabaciones de la voz del chico guapo de negro. está pasando por el centro y tener unos guardaespaldas atentos, aunque en realidad se preocupa por todos... siempre mantendrá su comportamiento juguetón a no ser que haya una situación limite. La encontrarán en el parque del centro.



La profesora suplente Kurosawa Kai

La profesora al cargo de la clase de los personajes, se ha encontrado con un trabajo peliagudo. Le ha tocado enseñar a un grupo de jóvenes que son cuanto menos inestables. Y qué sea una recién salida de la universidad e incluso más «cría» que ellos en muchos aspectos hace más complicada, si cabe, su tarea. Hace unos días estuvo bebiendo toda la noche, porque ha tenido mal de amores y se ha encontrado con el villano de esta historia. Le ha pedido consejo siguiendo la tradición (muy borracha), para poder ligar con un hombre y el chico de negro le ha dicho que debería amarrar sus relaciones, con fuerza. Se lo ha tomado al pie de la letra y ha engañado al profesor de educación física encerrándolo en la lavandería donde quiere tener una cena romántica con él... En la que no aceptará ninguna respuesta que no sea de su agrado. “Compañera amistosa” y “chica mañosa” aprecian mucho a la profesora y al averiguar sus planes, están decididas a devolverla a la normalidad. Curiosamente, los monstruos suelen ignorarla, la profesora tiene más de un secreto en su haber... sin que ella misma lo sepa.



El monje Kobo

Un hombre de anchos hombros, rapado, que apenas abre los ojos y tiene una sonrisa sempiterna, sigue vistiéndose a la antigua, por lo que va de forma algo anacrónica. Su habla es pausada y se le puede encontrar dando su letanía en las calles o en su pequeño templo a Kamisama, una antigua deidad autóctona que se supone que debe ser aplacada para que no lleve el infortunio a la ciudad. Por lo demás, vive casi en la indigencia, a base de las pocas ayudas de la gente mayor de la zona. Atento a todo lo que está pasando, centra prácticamente todo su poder para mantener el dios del templo a resguardo de estas inferencias malignas para no provocar su ira. Su templo está situado cerca de la Tienda de 24 horas. El “chico guapo huraño” y la “sirena de la escuela” se han interesado en él para mitigar sus maldiciones, parece que tiene información, pero les ha pedido que vayan esa noche para pedirles un favor. Que consiste en derrotar a este nuevo ente que amenaza la ciudad.



Detective Takeda Kondo

Un hombre de mediana edad bastante atractivo de ojos penetrantes y cierta tendencia a sonreír con sorna cuando le habla alguien, que él considera que le está intentando meter la bola. Aunque ha visto muchas cosas en esta ciudad, no ha dejado que eso le altere y sabe cuando dejar algo por imposible. Por desgracia, también es bastante casanova en el peor sentido, desde que se ha quedado viudo y sus hijos han huido de su lado. Por lo que tras un época de borrachera en borrachera que casi le cuesta el puesto. Ha ido de flor en flor, teniendo unas cuantas amantes que esperan echarle el lazo, pero él no se deja y es bastante pragmático al respecto.

Por desgracia le ha tocado investigar los extraños suicidios e incidentes que están pasando estos días. Sabe que este es su último día antes de que el culpable desaparezca por lo que ha ido el mismo a detenerle. A su vez tiene sospechas que el “chico perfecto” es el culpable de estos hechos, o quizás alguno de esos gemelos Nakamura que han llegado en ese odioso programa de reinserción. Sino encuentra al culpable, se lo endiñara a uno de ellos. Al fin al cabo, tienen bastantes crímenes a sus espaldas como para que sean la víctima perfecta de este tipo de tejemanejes. Se le puede encontrar en un principio en la estación de policía, pero se moverá por todo el mapa.



Todo tipo de horrores aparecen en la niebla

ENCUENTROS ALEATORIOS

Cada vez que intentan ir de un lugar importante a otro (o moverse en la niebla intentando descubrir uno de ellos). Se lanza 1d20, si un personaje en específico guía, realiza una tirada de Percepción con desventaja (a no ser que busque un mapa o elaboren un plan inteligente para guiarse). Si consigue la tirada resta 2 al resultado de la posterior tirada, si falla suma 1 al resultado.

1-6 La niebla no resulta un problema y no habrá un encuentro adicional.

7-12 La niebla pierde a los personajes, llegan a un lugar al azar (tira 1d6).

13-14 Encuentro con personaje secundario trasladándose a otra posición.

1. **Shio Shinosuke**
2. **Takeda Kondo**
3. **Oshikiri Tomoe /Kurosawa Kai**
4. **Monje Kobo**

15-18 Encuentro con 1d3 entidades menores (suplicantes, iluminados y plañideras) se hace tirada de un d6, si el resultado es igual o superior, las entidades se comportan de forma "neutral" según lo indicado en su ficha. Sino, atacarán al personaje (también lo harán si está el chico guapo de negro con ellas).

19 Emboscada de uno de los secuestradores.

1. La cosa de la lavandería
2. La mujer deshuesada
3. El mendigo homicida
4. El tendero monstruoso

20 Encuentro con el chico guapo de negro.

El encuentro con el chico guapo de negro se hará más frecuente según avanza el reloj de la perdición (resta el nivel actual-1 a la puntuación que ha de sacarse con el d20 para tener un encuentro con él) y se añade al encuentro que debería haberse tenido por el resultado del dado.



LOCALIZACIONES

Hitotsuna es una ciudad de tamaño mediano, cerca tanto de la costa como de la montaña, de la cual llega un río que desemboca allí. Tiene bastantes servicios, y aunque es tranquila, es bastante animada por vacaciones... aunque ahora hay un mal ambiente por el dios primigenio que tiene bajo el punto de mira a la ciudad. Tiene un buen hospital y varias consultas privadas, un centro comercial, cines, tiendas... Además tiene varios colegios y tres institutos. En uno de ellos estudian los personajes en este verano "de prueba", es el que está en la zona más oriental de la ciudad (pegando más al mar).

Consejo: Como buen OSR, este no es un entorno fijo, según los sucesos que se lleven a cabo es muy posible que algún monstruo ya haya sido destruido o que el pnj este junto a los personajes o no pueda estar por cualquier razón. Utiliza otro resultado o déjate llevar. Pero nunca dejes que se pare la acción.

Tienda 24 horas

Con el nombre de Kombini FamilyMart esta pequeña tienda está compuesta por una sala amplia con varios frigoríficos, que llenan el lugar de ruido incluso cuando no está el hilo musical, y tres estantes largos llenos de alimentos y cosas de uso diario. También hay una zona de revistas, llenas de mangas... Además es posible conseguir una llave para los servicios, por supuesto previo pago de algún elemento de la tienda.

Todo sería normal, sino fuera por la niebla que llena todo el lugar y el inquietante dependiente que observa todos los movimientos de los personajes. Eso sí, pueden comprar alimentos o herramientas, o incluso robarlos, pero esto último provocará que la tienda se cierre, mientras que el dependiente se centre en cazarlos (aunque también lo hará si alguno de ellos se queda solo en la tienda).

El dependiente se mueve entre los frecuentes apagones de la luz para acercarse a sus víctimas, aunque también puede usarlos para alejarse de ellas (para alcanzarlo en caso de que haya deberán tirar Atletismo con desventaja).

Posibles situaciones:

1. Tomoe está comprando algo de cena, y ha empezado a discutir con el dependiente, porque según ella ha dejado varios elementos caducados en el estante. Lo que parece estar enfadándolo por momentos, mientras que las luces titilan a su alrededor. Extrañamente no parece atreverse a atacar a la muchacha.
2. Kai compra algo para comer, si le preguntan. Les dirá radiante, que está en una cita y está preparando la comida. Sus ojos están especialmente inyectados en sangre y discutir con ella puede hacer que se ponga agresiva (aunque sin provocar daño real a los PJs).
3. Un aterrado ciudadano está mirando al dependiente como si este hubiera pisado sobre su tumba. Al acercarse se puede ver que ha muerto en el sitio, el dependiente sonrío y está esperando la reacción de los personajes.
4. Dos suplicantes están en ambos lados de la tienda esperando por un consejo.
5. Un iluminado está rompiendo cosas del lugar mientras amenaza al dependiente que parece ignorarle.
6. El chico guapo de negro está aquí hablando con el dependiente y tras señalar a los personajes desaparece, el dependiente ataca junto a dos plañideras que entran por la puerta.

Lavandería Smiley

Ya tiene bastante tiempo y se nota que muchas de las lavadoras tienen sus achaques, aunque sigue siendo un lugar de reunión de las vecinas llena de charlas intrascendente por las mañanas, lo que la hace un sitio popular. Pero esta noche, bajo la niebla, se convierte en otro lugar terrorífico, donde algunos de sus nocturnos habitantes conviven haciendo lo mismo que por la mañana. Limpiando su ropa, aunque esta vez las manchas que las llenan son de sangre.

Posibles situaciones:

1. Kobo, el sacerdote está limpiando su ropa como si no pasara nada, ha hecho un círculo sagrado y los personajes pueden tomar un respiro de cualquier entidad que les persiga si están en su interior. Está lo deja por imposibles y se marcha tras un par de ataques infructuosos.
2. Ishi, el profesor de educación física está amarrado y amordazado frente a un picnic. Kai está contándole su día y hablando como si todo fuera normal y ofreciéndole de comer. Actuará como si nada si alguien le pregunta que está haciendo.
3. Kai ha recibido un golpe de Ishi, el profesor de educación física al que ha secuestrado y ahora está amarrándolo firmemente, mientras que la mano de la entidad de muchos brazos (un secuestrador) agarra la pierna de Ishi para llevarlo a una de las lavadoras.
4. Kai cubierta de sangre, rompe a llorar al verlos entrar. Si le preguntan responderá que algo dentro de las máquinas se ha llevado al profesor de educación física, si le preguntan que qué estaban haciendo intentará ignorar que lo había secuestrado. A pesar de las muestras del "Picnic" que había preparado.
5. 1d4 plañideras están rodeando a Kai, flotando ligeramente a su alrededor, mientras que le piden que les suba la nota de su último examen. La profesora actúa como si fueran alumnas normales. Buscarán a otra persona (los Pjs) con las que desahogarse.
6. La sala está llena de manos que quieren agarrar a cualquiera que esté en el lugar. El Chico guapo de negro, está hablando detenidamente con Kai. Parece que nota algo en ella, por lo que se ríe... y la deja marchar como si nada.

Parque Koriko

Un pequeño parque infantil con varios columpios anticuados y algunos bancos donde descansan mendigos por la noche. Aunque está noche, esos mendigos están siendo cazados por criaturas de otro mundo, y se pueden escuchar alaridos entre los arbustos. Algunos suplicantes esperan su turno sentados en los columpios, con la cara tapada por un libro o periódico.

1. Tomoe está jugando en los columpios tranquila, mientras una plañidera está enfrente de ella y asiente a veces en la conversación. Tomoe charla con ella tranquila, ya que es su amiga Hiromi, que ha muerto hace dos días. La plañidera no atacará a los personajes, ni incluso en encuentros subsiguientes.
2. El detective Kondo está husmeando por el lugar, les pregunta si han visto a alguien con ropa negra y pinta de pandillero. En cuanto le respondan les dirá que deberían irse a casa y se marcha. Si es el "chico perfecto" o alguno de los hermanos, se les quedará mirando para luego sonreír amable, indicando que no se preocupen, que ya sabe no han sido ellos.
3. Hay una fila de suplicantes esperando consejo. Al ver a los personajes se acercan para pedirlo, en cuanto uno lo reciba, el resto seguirá a los personajes hablando a grandes gritos indicando donde está la posición del grupo.
4. Un iluminado se está echando gasolina encima, con mucha parsimonia les pregunta a los personajes si tienen alguna cerilla en su poder.
5. El Secuestrador que se hace pasar por un mendigo está "durmiendo" en el lugar, hay varios de sus "compañeros" muertos al otro lado del seto.
6. El Secuestrador "mendigo" ataca desde arriba de una farola, como si fuera un murciélago e intenta arrastrar a un personaje con él, hacia la parte más espesa de la niebla (lo dejará en un lugar al azar, para atacarle cuando esté ya solo). En tanto, el chico guapo de negro mira la escena sentado encima del tobogán.

Estación de policía

Como es un barrio en general bastante tranquilo, hay un pequeño cubículo, junto a una pequeña celda y un trastero donde está también el baño, para los dos policías que suelen patrullar por la zona o escuchar pacientemente las cuitas de los vecinos. Tienen una única arma de fuego. La cual ahora mismo está en manos del capitán. Por lo demás es poco más que un despacho, una pequeña zona para cambiarse la ropa (pueden encontrar los enseres personales de uno de los policías, que quizás este ahora como uno de los suplicantes) y un pequeño calabozo, compuesto de una pequeña cama y un servicio.

1. El capitán Kondo está recogiendo algo de este lugar, según el momento de la noche tendrá más o menos paciencia con los personajes.
2. Shinosuke ha venido preocupado, para pedir ayuda a la policía. Si está Kondo habrá una tensa discusión. Que acaba con Shinosuke amenazando con que irá a la policía y Kondo señalando que haga lo que haga no le pasará nada. Esperará a que se marche para seguirle y cazarlo para callarle la boca.
3. Tres plañideras están gritando alrededor de la estación de policía, pidiendo poder descansar, mientras el sacerdote Kobo las mantiene a ralla con sus cantos. Esperando que decidan marcharse, al no poder darles el descanso.
4. Llamadas extrañas en la radio de la policía explican que va a pasar en otro lugar (tira aleatoriamente en otro de los lugares. Si el resultado es pares se mira la sección 5 del lugar, sino la 6.)
5. "Encerrado" en el pequeño calabozo, está el Secuestrador que se hace pasar por mendigo, en cuanto lo intenten liberar (o cuando estén despistados) los atacará (puede dislocarse los huesos para atravesar los barrotes).
6. El chico guapo de negro hace que un iluminado y dos suplicantes quemén la estación, observa un momento las llamas y riendo, les promete que les ayudará a cumplir sus deseos si matan a los personajes. Tras esto desaparece.

Puesto de ramen

Un puesto con bastante fama y popularidad. Con un estilo muy clásico, se mantiene estacionario en la única plaza del lugar donde borrachos, trabajadores que llegan a altas horas de la noche y jóvenes se reúnen para tomar algo para llenar su estomago se dan citas por las noches. Incluso hoy entre la niebla se le puede encontrar abierto al público atendido por su amable dueño

1. Shinosuke está esperando pacientemente en su puesto, a pesar de la niebla no va a dejar de trabajar y prepara unos ramen rápidos para los chicos (1d4 puntos de recuperación de FUE o DES).
2. Tomoe está comiendo algo en el puesto atendida por Shinosuke. Ella les comentará donde se encuentran el resto de personajes secundarios en ese momento y tras comer seguirá al grupo, curiosa por lo que harán.
3. Un par de suplicantes se sientan a esperar su turno, impenitentemente le piden consejos a quien este alrededor. Uno de ellos, nervioso sino le dan una respuesta clara, lanzará la comida caliente a uno de los personajes (1d4 de daño al atributo) si falla una prueba de destreza.
4. Uno de los Secuestradores come como si fuera un comensal más, si se actúa de forma extraña, indicando que se han dado cuenta de su presencia no natural, este atacará. Al producirle 6 puntos de daños, se disolverá para volver a la caza en otro lugar.
5. Una fila de iluminados espera su turno a comer, se volverán agresivos si hay algún fallo en sus extraños pedidos e intentarán hacer daño a Shinosuke.
6. El chico guapo de negro hace que uno de sus iluminados se queme a lo bonzo en el lugar donde murió la hermana de Shinosuke (para horror del tendero) se disolverá riéndose de forma maligna. Este iluminado se convertirá en una poderosa plañidera (suma +2 a sus atributos y puntos de golpe).

Baños públicos

Una antigüedad todavía en uso, la anciana que lo rige se mantiene incluso en esta noche. Es un baño dividido en dos secciones divididas por sexo, con una gran bañera, duchas y zonas para enjabonarse y limpiarse, además de su sección de taquillas para dejar sus cosas. Descansar un rato aquí puede sanar 1d6 puntos de atributo, una vez por partida.

1. El sacerdote Kobo está tomándose un baño, mientras que algunos espíritus esperan su ayuda para desaparecer (Se elimina a dos plañideras).
2. El detective Kondo está examinando el lugar y posteriormente empieza a discutir con la anciana. Tiene la certeza que ha pasado por aquí el chico guapo de negro.
3. El sacerdote Kobo ha encerrado a una de las plañideras en una de las taquillas. Se pueden escuchar gritos lastimeros de ella. Dice que hablará de lo que quieran... a cambio de que la puerta sea abierta.
4. El detective Kondo está discutiendo con uno de los espectros, una bella mujer con el cuello cortado. Este parece reconocerla y está asustado pidiendo que desaparezca de su presencia. La entidad del baño intenta llevárselo con ella, cuando se pega contra la pared en la zona cerca de los lavamanos.
5. La entidad del baño intenta llamar la atención de quien se acerque, esperando que le ofrezcan algún objeto para agarrarle del brazo y llevárselo con ella a la parte de las chicas para atacarle a placer.
6. El chico guapo de negro está haciendo que varios suplicantes se ahoguen por su propia mano. Cuando vea a los personajes, hace que un par de plañideras ataquen para impedir que ayuden a esas personas.

Posible planteamiento de la batalla final

Para finalizar su venganza el chico guapo de negro, necesita matar a 6 personas en un ritual. Como burla final, ha decidido hacerlo frente al lugar donde encontró la muerte la amante de su padre, que como se ha comentado fue culpa de un mal consejo suyo. Allí está el detective Kondo inconsciente en el lugar donde ella falleció, a su lado se encuentra la entidad sonriendo, deseando terminar el ritual para acabar con su vida él mismo. Rodeándoles están las 6 personas a sacrificar, vecinos de l barrio que no cerraron por completo sus casas, junto a ellas están los secuestradores que todavía sigan con "vida" o algunos de los suplicantes/iluminados que se quitaran la vida en el primer turno de combate para convertirse en plañideras (habrá al menos uno por secuestrado. A un lado haciendo de coro se encuentra, un número de 8 plañideras (si faltan algunas se compensas con el fallecimiento de los suplicantes), las cuales cantan una letanía.

La estrategia es la siguiente, el chico guapo de negro, potenciara a sus esbirros en un principio. Si algún personaje jugador está siendo molesto en cuanto al daño que produce, lo maldecirá para que haga menos daño. En caso, de que alguno active una habilidad molesta hará que se ataquen a si mismos.

Los secuestradores y las plañideras cerca de los capturados los asesinaran uno a uno (o al menos los atacaran hasta matarlos, pero solo uno cada vez), al ser un grupo tan grande es normal que puedan acabar con uno de ellos, aunque se paralice uno de los asesinatos. En tanto el coro seguirá cantando. Si llega a ser destruido esté, el ritual se parará y el chico guapo de negro, se enfadará (lanza dos maldiciones por turno), en cualquier caso habrá fracasado y será arrastrado por la entidad que le dio sus poderes 1d4 turnos después de la desaparición del coro.

Misiones secundarias que ayudarán en el combate final

Una forma para tener ventaja es llevar el cadáver de Shinosuke. Por lo que su espectro podrá utilizar su nueva naturaleza para eliminar plañideras, ofreciéndoles descanso (2 por turno), se centrará en el coro, específicamente, a no ser que los personajes le manden otra cosa.

Tomoe lleva un particular aparato de su padre, que permitirá anular las ordenes del chico guapo de negro, para ello deberá estar en tres encuentros diferentes con él para grabar el suficiente tiempo. Se puede indicar a Tomoe que impida una de las ordenes del chico guapo, al segundo uso, el chico guapo indicará que debe ser destruido el aparato, por lo que intentarán romperlo sus huestes. En cualquier caso Tomoe estará disponible como personaje jugador en la siguiente aventura.

El monje Kobo ofrece unos amuletos que pueden ser puestos en los lugares encantados, por cada uno de ellos una de las plañideras desaparecerá en el combate, destruida por el poder sagrado del amuleto. Lo prometido es deuda y podrá ayudarles en siguientes aventuras a eliminar maldiciones adicionales (misión mediante, claro).

Conseguir convencer de lo malo de sus acciones e indicarle que el espectro es su propio hijo, hará que en caso de despertarse el detective Kondo hable con él muy arrepentido. Esto provocará que el chico guapo de negro, se detenga por un momento y se hará una tirada con desventaja por parte del detective. Si se consigue el espectro intenta detener el ritual, lo que hará que se arme una batalla campal entre los secuestradores y el resto de enemigos. En cualquier caso, la entidad que le dio el poder lo arrastrará a su dimensión. Pero Kondo estará muy agradecido y será un aliado en siguientes aventuras.

Maldición Adicional

Nueva maldición, El consejo del otro lado

El personaje que dé el golpe final al chico guapo de negro recibirá su maldición. Desde ahora tendrá cierta atención obsesiva del otro sexo (si es la "ídol acechada" esta maldición no podrá recibirla y pasará al personaje del jugador de su derecha) y sus consejos se harán realidad... de forma pernicioso. Por 2 puntos puedes dar un consejo certero, el personaje que lo recibe tendrá ventaja durante esta escena, pero sufrirá 1d4 de daño a agilidad (o 1d4 de daño en fuerza si es en combate) por un pequeño accidente tras ese trascurso de tiempo (puede suceder más adelante). Por 3 puntos, los seres de otro sexo (o que te encuentren atractivo) tendrán que tirar con desventaja en sus tiradas de daño) porque no quieren hacerte cicatrices.

Para paliar su maldición puede bajar un punto si hace caso a un consejo de otra persona. Dos puntos si haces caso a las atenciones de alguien que se siente atraído por ti de forma amable durante una escena.