

Esta partida de Loner ha sido completamente iniciada de forma aleatoria, cada opción de esta pequeña historia la ha elegido el azar vía dados de 6 caras (para qué usar D100 cuando unos D6 pueden darte la misma diversión).

No se ha utilizado ningún otro tipo de oráculo más allá de los incluidos en el propio libro Loner.

Empezamos por la elección del tema. Usando una tirada de dados el elegido es terror, lo cual me parece perfecto porque me apetecía algo de horror cósmico y aquí encaja perfecto.

La creación del personaje también es aleatoria:

El concepto del personaje es “el tío desquiciado/inestable”. Ese familiar que muchas veces es descrito como la oveja negra de la familia y es imposible saber cómo reaccionará a continuación. Entre sus rasgos personales, los dados eligen psicología (que siempre está bien para entender el comportamiento de otras personas) y regeneración (algo que siempre viene bien para evitar daños). El punto negativo del personaje es que los dados han elegido que es un mentiroso. No solo es mentalmente inestable, que además no es alguien de confianza. Perfecto.

Para finalizar comienza con Suerte/Miedo= 6, Cordura = 6.

El resumen de la partida será narrado en primera persona. Los resultados de algunos oráculos serán incluidos, pero en todo caso será un resumen de las escenas jugadas.

[Escena 1, etiquetas de oráculo: día, cementerio]

En esta zona de Sheffield, Inglaterra, hay un famoso cementerio por el que mucha gente viene a pasear. Tal vez no a estas horas, pero siempre es interesante. Lo que no esperaba encontrarme [oráculo enterrador con un oscuro secreto] al enterrador cavando a estas horas. Me oculto entre la arboleda hasta que termina, tengo curiosidad por saber qué es eso tan pequeño para que fuera algo vivo que ha escondido.

Una vez se va, desentierro el extraño objeto que el misterioso enterrador ocultó aquí: se trata de unas extrañas herramientas llenas de grabados. Parece algo con alas, pero esa forma corporal es demasiado grande para necesitar volar.

[Escena 2, reunión con la Doctora Amanda Taylor, historiadora]

Le llevo los objetos a una vieja conocida, sin saber que es una cultista. Me ataca y luego huye con los objetos [-2 de cordura]. Afortunadamente para mí, hay un grupo que se autodenomina “Los Cazadores” que la estaban vigilando y han visto todo. Aunque no han podido detenerla y han preferido no intervenir. Me obligan a ir con ellos.

[Escena 3, barco hacia una isla, gran tormenta]

Este grupo de “cazadores” me han metido en este barco en medio de una gran tormenta. No sé hacia donde me llevan, pero ya nos hemos alejado de la costa lo suficiente para no ver ni el reflejo de las luces de la ciudad en el cielo nocturno.

De repente uno de los tripulantes me ataca sin previo aviso. Los tatuajes en sus brazos le delatan como otro de los cultistas que se había infiltrado en el grupo. Parece que tenía dos objetivos: asesinarme y detener el barco antes de que llegara a su destino, sea cual sea. Mis captores le han conseguido neutralizar, pero menudo susto se me ha quedado [-1 de cordura].

[Escena 4, bosques solitarios]

Hemos llegado a una pequeña isla. No tenía ni idea de que este islote existiera. Si no fuera por este frondoso bosque, pensaría que acaba de emerger del mar. Mientras avanzamos por la arboleda, un extraño ser más parecido a una sombra moviéndose que a algo físico me ha atacado. No sé qué he podido hacer para ahuyentarlo, pero entre esto y el incidente en barco, me siento mentalmente desbordado [-2 de cordura].

[Escena 5, cabaña abandonada]

Tras un rato caminando a oscuras por el bosque, encontramos una pequeña cabaña. Dentro no hay nadie, solo un extraño objeto parecido a una campana lleno de marcas que no soy capaz de descifrar, nunca he visto nada igual. Uno del grupo la hace sonar. Es un sonido grave y profundo que a todos nos asusta [-1 de cordura, se ha reducido a 0].

Debemos irnos de aquí, pero la tormenta ha ganado en intensidad y es imposible salir de esta isla en estas condiciones.

[Escena 6, enfrentamiento]

Un grupo de cultistas aparece por sorpresa en la cabaña, lo que hace comenzar una pelea que rápido se convierte en una auténtica carnicería. La extraña sombra de antes ha vuelto a aparecer. Es difícil explicar cómo, pero su presencia es más intensa, casi como si se pudiera tocar. ¿Se está riendo ante esta matanza?

[Escena 7]

Uno de los cultistas ha empezado a tocar la campana sin parar. El sonido que produce me taladra el cerebro con un martilleo del que no puedo huir. Otro de los sectarios me ha atado a un trono de madera, mientras el resto de ellos corean un cántico que les lleva al éxtasis, hasta que pierden el control de su propio cuerpo y empiezan a atacarse entre ellos. Mientras tanto, esa diabólica sombra ríe y ríe cada vez con más fuerza. Por alguna razón que no sé explicar, yo comienzo a reírme también a carcajadas hasta que me duele todo el cuerpo. Siento que se me va a desencajar la mandíbula mientras río más y más hasta que me vuelvo completamente loco.

Finalmente, el sombrío demonio sigue riendo también mientras posee ese cuerpo presidiendo todo desde el trono de madera.

[Notas finales]

No esperaba para nada que el PC se volviera loco y acabara poseído. Supongo que he perdido la partida, porque mi personaje no ha conseguido ningún objetivo, pero no se puede vencer frente al horror cósmico. Y me lo he pasado genial imaginando cómo avanza la historia hasta este clímax.