



Mundodisco Salvaje



VIAJERO SALVAJE

Autor

Fernando Segismundo Alonso Garzón
(Viajero Salvaje).

THIS GAME REFERENCES THE SAVAGE WORLDS GAME SYSTEM, AVAILABLE FROM PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP AT WWW.PEGINC.COM. SAVAGE WORLDS AND ALL ASSOCIATED LOGOS AND TRADEMARKS ARE COPYRIGHTS OF PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP. USED WITH PERMISSION. PINNACLE MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY AS TO THE QUALITY, VIABILITY, OR SUITABILITY FOR PURPOSE OF THIS PRODUCT."

Esta partida ambientada en el Mundodisco se ha creado de forma altruista, y no comercial, como diversión y homenaje al Mundodisco. No se reclama posesión intelectual alguna sobre los elementos del Mundodisco incluidos en esta aventura.

Anochece en Ankh Morpork. Mientras los rayos de luz del día se deslizan por los tejados, por el río Ankh también se desliza un agujero que delata que alguien ha muerto y ha sido arrojado al río (el Ankh es el único río en cuya superficie puedes dibujar debido a la densidad de los residuos) O bueno, que alguien estaba vivo y lo han arrojado al Ankh, lo que lo convierte en cadáver de todas todas. Los miembros de la guardia que están acabando el turno de día observan el agujero e internamente desean que, quien haya cometido el crimen, tuviese la decencia de matar al pobre infeliz antes de arrojarlo al río.

- ¿Suicidio? —uno de los guardias intenta solucionar el caso por la vía rápida.

- No, estamos muy lejos de las Sombras. El pobre cabroncete ha debido caer desde lo alto, fíjate que bordes tan perfectos ha dejado su silueta en la superficie del río.

- Mejor lo investigamos mañana, el agujero del río aún no habrá salido de la ciudad por la mañana.

- ¿Cuántos años llevas en la Guardia, Robert?

- Cinco meses.

- Me lo imaginaba. Esto es un marrón, ¿entiendes?, y no lo digo por el color del agua. Haz un informe preliminar y aprovechando que el Comandante Vimes no está se lo endilgamos a los del turno de noche.

Robert miró a su compañero, después al agujero en el río y nuevamente a su compañero. Qué demonios. Que se ocupasen los del turno de noche.

Puedes describirles la escena anterior a tus jugadores como introducción a la partida. Como podrás ver, toda esta Historia Salvaje está escrita en un estilo que intenta homenajear el estilo del Hombre del Sombrero. Con ello he intentado que tú, como director de juego, tengas una lectura un poco más entretenida y al mismo tiempo darte alguna idea sobre cómo interpretar a los habitantes de Ankh-Morpork que aparecerán durante la partida para interactuar con los guardias.

LOS GUARDIAS

Los personaje de los guardias serán: un vampiro no -bebedor (perteneciente al Movimiento de Templanza), un Igor, un Enano y una Gárgola. El resto de posibles personajes serán humanos. Deja que los creen como los jugadores quieran, pero añade los siguientes rasgo particulares.

VAMPIRO

- Perteneciente al **Movimiento de Templanza**.
- Cuando **exclama** algo triunfalmente suenan truenos (+1 a intimidar).
- Tiene un fuerte olor a **protector solar**.
- **Infravisión**.

IGOR

- **Buena herencia familiar:** Tiene Vigor +1 al haber heredado buenas piezas corporales de su familia.
- **Medicina +2.** Además el jugador, al crear el personaje, debe adquirir esta habilidad.
- **Zezeo:** El jugador debe interpretar un buen Igor y por tanto "Zezeo" exageradamente al hablar.

¿ENANO? ¿ENANA?

- **Sexo:** ¿Quién sabe? ¿Qué tiene un enan@ debajo de la barba? Leches, si incluso a ellos les cuesta distinguirse nadie va a esperar que tú, como director de juego, lo sepas. Es un dato que sólo conocerá aquella persona que interprete el personaje y que gestionará ese dato como lo crea mejor para la partida.
- **Estatura corta (recuerda que decir que es bajo es un caso claro de especicismos):** Tamaño -1
- **Hacha:** El hacha es un arma ceremonial entre los enanos, este personaje tiene el derecho a portar una además de su equipo habitual de guardia.

GÁRGOLA

- **Piel de Piedra:** Dureza +2
- **Vuelo:** A la misma velocidad que el paso (no nos engañemos, las gárgolas son de piedra y no son especialmente gráciles) y no a gran altura.
- **Boca siempre abierta:** La boca de una gárgola refleja la adaptación a su principal fuente de alimento (las palomas), por ello siempre tienen la boca abierta. Quien interprete al personaje deberá (cuando lo interprete)

hablar con la boca completamente abierta).

UNA ENTRE UN MILLÓN (VENTAJA DE GRUPO):

La Guardia sabe que las cosas fáciles en realidad no lo son tanto y que las difíciles sólo lo son cuando no son imposibles. Este trabalenguas mental nos enseña que la Guardia es especialista en lograr las cosas difíciles cuando se busca hacerlas imposibles (recordemos el disparo de flecha al dragón en *¡Guardias! ¡Guardias?*).

Esta ventaja permite que se pueda intentar realizar, una vez por partida, una tarea absurdamente imposible si se cumplen las siguientes condiciones:

1. Lo que se intenta hacer es algo loco que como director de juego considerarías imposible.
2. Los jugadores gastan, para poder realizarla, tantos benis como jugadores hay.
3. Consiguen describir la realización de la acción de forma que lo compliquen aún más y en la que participen físicamente todos los personajes.

Pero claro, del mismo modo que, por ser guardias tienen una ventaja... También tienen una desventaja.

HOMBRE, MIRA... UNOS POLIS (DESVENTAJA DE GRUPO):

Sólo hay una organización en Ankh-Morpork que fomente la variedad interespecies en sus miembros, y esa es la Guardia. Cualquier intento del grupo de camuflar su condición de guardias será desenmascarada con burlas y chascarrillos por parte de los habitantes de la ciudad.

Equipamiento de Guardia (ver estadísticas en Armaduras Antiguas y Medievales y Armas Cuerpo a Cuerpo en el manual de Savage Worlds).

- **Enan@:** Pectoral, brazales, grebas y yelmo (todo ello de Coraza). Gran Hacha (que puede usar con una sola mano), porra pesada.
- **Igor y vampiro:** Camisa de malla y casco. Porra ligera.
- **Gárgola:** Sin armadura. Túnica de tela gruesa. Armas naturales.
- **Humanos:** El mismo equipamiento que un vampiro, pero añadiendo grebas y espada corta.

Los jugadores interpretan a los miembros de La Guardia que entran en el turno de noche de ese día a trabajar y a los que el Sargento Colon (Sarge para sus más allegados) les asigna el caso del fallecido en el río para que hagan trabajo de "*detectorear*" y lo solucionen. Le da igual

cualquier excusa que los guardias puedan poner, o cualquier objeción por muy lógica que esta sea, ya que lo único que quiere es deshacerse de los papeles del caso para no tener que archivarlos en la chimenea como hace habitualmente.

LA HISTORIA COMO FUE

Un grupo de ex-mimos lleva reuniéndose en secreto durante varios meses para practicar (camuflados como un grupo de gimnasia) ya que, con la prohibición de Vetinari no pueden ejercer su profesión libremente. Esta semana, el otro grupo que comparte el local con ellos (un grupo de alquimistas a los que le gusta practicar la danza klatchiana) les pidió si, por favor, podían cambiar los horarios con ellos.

La noche anterior, al llegar, el grupo de mimos encontró unas pociones y un libro que los alquimistas se habían dejado en el local. Comenzaron a examinarlo con cuidado pero, poco a poco, una idea entró en sus mentes: utilizar la magia para acabar con Vetinari y poder volver a su oficio sin riesgo de acabar en un pozo de escorpiones.

Pero claro, un mimo no es un alquimista, ni es un mago, con

lo cual su intento de traer y controlar a una bestia de las dimensiones mazmorra se vio abocado al fracaso. La bestia emergió y, tras una pequeña duda (porque no creía que pudiese ser tan fácil) se dedicó a acabar con los mimos antes de lanzarse al cielo de la noche donde, por un error de cálculo en la evocación de los mimos, acabo ardiendo a causa de la luz de las estrellas.

El cadáver de uno de los mimos, que la bestia de las dimensiones mazmorra llevaba entre sus garras cuando sobrevolaba el río para masticarlo tranquilamente un poco más tarde, es el cuerpo que ha caído al río. Así pues, da la impresión de que todo se ha solucionado, pero en realidad uno de los mimos a conseguido huir de la masacre y se está preparando para volver a abrir la puerta a las dimensiones mazmorra, pero esta vez bien. O no... quien sabe.

LA INVESTIGACIÓN

A continuación se describen posibles vías de investigación que los guardias pueden tomar y que ocurrirá en cada una de ellas. Por supuesto no está cubierto todo, pero es el Mundodisco, nada puede estar completamente planificado.

Aprovechas tus conocimientos del Mundodisco para cuando desarrolles las escenas en cada localización.

EN EL RÍO

Mientras observan el agujero el cadáver sale a flote porque ni los cangrejos se lo quisieron comer. El cadáver muestra cuatro cosas evidentes para cualquier miembro de la guardia.

1. Está muerto.
2. Salvo que los cangrejos hayan desarrollado garras (lo cual no es del todo imposible en el Ankh) las heridas nos dicen que ya estaba muerto al caer al río y no ha sido arrojado desde la orilla, ya que el agujero está en medio del río.
3. Lleva una túnica a rayas blancas y negras horizontales.
4. El muy maleducado no ha tenido la decencia de quedarse con un trozo de la ropa de su asesino o alguna cosa parecida que sirva como indicio, aunque bueno, no hay mucha gente en la ciudad que tenga unas garras tan grandes como para causar esas heridas, entonces, desde ese punto de vista podríamos considerar que el difunto ha sido extremadamente colaborador.

LAS GÁRGOLAS

Las gárgolas (tanto las de la guardia como las que habitan en la ciudad) pueden ser una buena fuente de información. En caso de que se les ocurra acudir a otra fuente voladora de información puedes darles los mismos datos a los guardias, que son estos:

1. Lo que voló por la ciudad era algo grande pero difícil de distinguir en la oscuridad.
2. Venía de las Sombras (la parte de la ciudad).
3. Sobrevoló el río y luego se desintegró en una fina lluvia de colorines ante el regocijo de los espectadores que volvieron a su casa preguntándose qué fiesta sería ese día para que el Patricio hubiese encargado unos fuegos artificiales tan penosos.

Y-VOY-A-LA- RUINA- ESCURRIDIZO

No les va a dar ningún tipo de información útil (aunque eé siempre afirma que tiene

información útil, pero bueno, también siempre dice que sus ingredientes son de primera calidad... o lo fueron en algún momento). Haz que en algún momento se encuentren con el Sr. Escurridizo, siempre da color.

EL GREMIO DE ASESINOS

Puede ser que antes de que se les ocurra hablar con alguien que vuele se les ocurra contactar con el gremio de asesinos por si acaso se hubiese tratado de una "transacción vital" completamente legal. En el gremio los reciben con fría cortesía y les aseguran que ningún miembro del gremio haría un trabajo tan chapucero como el que los guardias describen.

TABERNAS

En cualquier momento de la sesión los Guardias pueden querer entrar en una taberna para hacer averiguaciones. Si los guardias entran intentando disimular su condición se activará la desventaja de grupo. Dado que no son un grupo conocido de guardias, cualquier intento de extraer información

de los parroquianos de una taberna se encontrará con que la gente es poco comunicativa, siendo necesario recurrir a la violencia, la persuasión o la intimidación para obtener la información deseada.

LAS SOMBRAS

Si van de incógnito en las Sombras, serán atacados por un grupo de asaltantes (n° de asaltantes igual a n° de jugadores $\times 2$). No te compliques con las estadísticas de estos asaltantes, son masillas, utiliza el d6 para cualquier tirada que tengas que hacer relacionada con ellos.

Si van por las Sombras sin ocultar su condición de miembros de la Guardia se encontrarán con un grupo de "respetables habitantes de Ankh-Morpork" que, entre asustados y divertidos (porque, lo sabemos, todo habitante de la ciudad no pierde la oportunidad de participar en una entretenida turba /disturbio/pelea) por lo que ocurrió hace unas horas, buscan respuestas sobre que ha pasado, si va a volver ocurrir de nuevo y, sobre todo, *si va a volver a aparecer un j*a*do dragón*.

Cualquier intento de decirles que estén tranquilos y vuelvan a sus casas no surtirá efecto. Intentar imponer su autoridad hará que algunos ciudadanos digan que no los conocen y que

comiencen a dudar si son realmente Guardias (un chequeo de Persuadir exitoso hará que los ciudadanos crean que son Guardias, pero uno fallido hará que la -ahor- numerosa turba intente capturarlos para un divertido linchamiento nocturno.

La solución perfecta para esta situación es el estilo Morporkiano: inventarse una historia realmente absurda pero consistente con la mentalidad de los habitantes de la ciudad; pero si los jugadores tienen alguna idea genial (o usan una carta del mazo de aventuras) deja que la desarrollen.

EL LUGAR DEL ¿CRIMEN?

Bien porque los honrados ciudadanos de las Sombras se lo hayan dicho, por un pequeño reconocimiento aéreo, o tras caminar un ratito, los guardias podrán ver una casa con un gigantesco agujero en la fachada que les hará sospechar (posiblemente) que ese es el lugar que están buscando.

Cuando entran en el piso que tiene el agujero en la fachada se encuentran la siguiente escena:

- Un círculo con extraños símbolos mágicos en el suelo.

- Un hombre con túnica arrodillado junto al círculo con una tiza.
- Un hombre de pie junto a un atril con un libro que brilla.
- Varios hombres con túnica alrededor del círculo murmurando cosas que los guardias no llegan a entender.

Este es el momento en que le tiendes una trampa a tus jugadores. ¿Porqué? Porque se supone que los personajes son guardias y tus jugadores probablemente no se estén comportando con el suficiente grado de estupidez correspondiente (y qué demonios, además tú también tienes derecho a divertirte). Diles que tienen hasta la cuenta de 5 para decidir que van a hacer antes de que los hombres con túnica reacciones y comienza a contar en alto mientras también llevas la cuenta con los dedos y deja que ocurra lo que lo el Ciego quiera (si hay pelea los hombres de túnica tienen en todo d6 y van armados con garrotes que causan daño FUE+d4).

Los hombres en túnica son en realidad los alquimistas del grupo de Danza Klatchiana. Acaban de llegar al local y se han encontrado todo medio destruido y el círculo en el suelo. Lo que están haciendo cuando llegan los guardias es recoger y limpiar mientras farfullan lo sucios que son los del grupo de gimnasia que

comparten local con ellos, de modo que en realidad no es necesaria la violencia para poder sacarles la información que necesiten, pero si apresurados por la cuenta atrás los jugadores intentan atacarles... ¿quién eres tú para poner trabas a La Guardia?

Solucionado todo el malentendido, sea como sea, los alquimistas abandonan el local (molestos por haber sido interrumpidos, enfadados por haber sido apaleados o indignados y dispuestos a denunciar a los guardias por las posibles muertes) tras explicarles lo del cambio de hora con el grupo de gimnasia. Cuando se van, lo único que queda en el local son unos aros, cintas y artefactos de gimnasia rítmica junto a una cámara de imágenes en movimiento.

Si abren la cámara podrán ver al pequeño demonio del interior descansando. Hablando con él les enseñará las imágenes en movimiento de la sesión de los mimos. En las imágenes se les ve con túnicas a rayas horizontales blancas y negras haciendo, simultáneamente, movimientos de mimo (tirar de la cuerda invisible, estar encerrados en una caja invisible, apoyarse en una barandilla invisible...). Los mimos se lo están pasando bien. Uno de ellos encuentra material de los alquimistas y se inicia una conversación. Hay una pequeña discusión y después de ella los mimos comienzan un ritual.

Incomprensiblemente el ritual es efectivo y en el círculo aparece una persona que les dice una frase (las imágenes no tienen sonido). Los mimos se miran intrigados y dicen que "no" con la cabeza, tras lo cual la persona comienza a transformarse en un ser de las dimensiones mazmorra y tras acabar con la vida de los mimos, agarra a uno de ellos y sale a través de la pared.

Sería interesante que los guardias supiesen que fue lo que dijo el ser de las dimensiones mazmorra, pero quien sabe eso es el diablillo de la cámara, que estaba presente (puedes indicárselo en caso de que no se den cuenta). Al principio se negará a hablar al respecto, pero si consiguen convencerlo con una tirada de Persuadir o, por ejemplo, la amenaza de encerrarlo en la cámara y prenderle fuego como personas civilizadas) les dirá que el ser preguntó:

"¿Alguno de vosotros lleva un calcetín con un ladrillo dentro? Es que tenemos que preguntarlo siempre a causa del Incidente Rincewind"

El diablillo también les dirá que el mimo superviviente, que se había escondido bajo una mesa salió diciendo "Desde luego estaba mucho mejor en la Panadería", después de tropezar y caer dentro del círculo ritual, pero que no lo pintó porque no le quedaba papel.

EL ¿APOTEÓSIKO? FINAL

Los guardias tienen dos formas de averiguar la identidad del mimo superviviente para ir a por el a su casa o a su negocio.

- ⊙ Mirar los registros de alquiler del local.

- ⊙ Visitar las panaderías cercanas.

Según lo vea llegar, y delatándose estúpidamente, el superviviente hará el gesto de ponerse un sombrero invisible y después el gesto de disponerse a huir como en los dibujos animados, tras lo cual echará a correr. Mientras corre se frota de vez en cuando una mano, la que apoyó en el círculo para levantarse. Cuando lo alcancen comenzará a transformarse en un minotauro (ver sus estadísticas en el Bestiario del Manual de Savage Worlds, pag. 272).

Solucionado el problema (sea como sea), a los guardias les queda todavía lo peor. Hacer el informe y explicárselo al Patricio.



VIAJERO SALVAJE