

Winterbay



Las aventuras del Club de las Cinco y Media

WINTERBAY, LAS AVENTURAS DEL CLUB DE LAS CINCO Y MEDIA.

Aventuras fractales.

En esta aventura vamos a utilizar el concepto de “escenas fractales” de Fate. Según este concepto, cualquier escena dentro de una aventura se puede definir como si fuera un personaje, con sus aspectos, problemas y habilidades que se utilizan para resolver dichas escenas, teniendo el director de juego que improvisar a partir de las descripciones de cada una.

Reglas a utilizar para la resolución de las escenas :

En cada escena se detalla un objetivo que es el que ha de “vencerse” para dar por finalizada la escena. Para ello los protagonistas deberán enfrentar sus habilidades contra las de la escena.

Ejemplos:

Si pretenden encontrar el libro recorriendo todas las habitaciones: Cuidadoso vs Exploración
Si pretenden sacar información asustando a un goblin capturado: Fuerte vs Interacción

Estas tiradas pueden dar diferentes resultados:

Fracaso: Encuentro con la lechuza o con un par de goblins.

Empate: Encuentro con una bandada de murciélagos o un par de gordas arañas.

Éxito: La escena pierde los puntos de estrés correspondientes

Éxito con estilo: La escena pierde los puntos de estrés correspondientes y puede crearse un impulso según las reglas estándar de FATE

Los ataques y defensas de los enemigos se resuelven con el atributo Pelea de la escena.

EPISODIO 2. EL DIARIO MÁGICO DE MORGAN LEFRAY

Los chicos están jugando en el parque bajo la supervisión de la señora Morgan. Mitifuz está sentado junto a ella, observando a los niños con interés mientras la anciana pasa las páginas de un viejo libro con sus gafas apoyadas en el extremo de la nariz. Tras un rato de lectura, la señora Morgan comienza a rebuscar en su bolso algo que no logra encontrar...

➤ **Escena 1.- Buscando el diario por la casa**

Los niños se darán cuenta y ella les contará que no encuentra un diario, que ha debido dejárselo en casa, aunque no recuerda donde. Si ninguno se ofrece, ella les pedirá que vayan a buscarlo y les entregará la llave de la casa y, como premio, la llave de la despensa, donde guarda unos ricos pasteles. Por supuesto les pedirá que no lo abran ni lo lean...

Ubicación: *La casa de la bruja*

Problema: *Las habitaciones cambian de sitio*

Habilidades: Pelea +1; Exploración +3; Interacción +1; Conocimiento +2

Objetivo: *Encontrar el diario de Morgan Lefray; Estrés: 3*

Concepto: El diario está encuadernado en cuero negro, sin adornos. Tiene un cierre sencillo, con un simple cordel. Puede estar en cualquier parte.

Enemigos: Medianoche, la lechuza de Morgana; **Estrés: 2**
Goblins: verdes, pequeños e irritantes; **Estrés: 1**

Secuaces: Murciélagos, arañas y ratones; **Estrés: 0**

➤ **Escena 2.- ¿Qué tenéis ahí?**

Los “Bad Boyz” aparecerán en algún momento, acompañados por algunos de sus pelotas y esbirros habituales. Los protagonistas tendrán el diario en su poder y estos harán todo lo posible por arrebatárselo.

Ubicación: *Cualquier sitio vale*

Problema: *Son más mayores y más malos.*

Habilidades: Pelea +3; Exploración +2; Interacción +1; Conocimiento +1

Objetivo: *Evitar que roben el diario; Estrés: 4*

Concepto: Gamberros, abusones y tramposos, siempre buscando una nueva fechoría que llevar a cabo.

Enemigos: Bastian Deveraux; **Estrés: 2**

Charlie y Steve Cole; **Estrés: 1**

Martina Gray; **Estrés: 1**

Secuares: Esbirros y pelotas; **Estrés: 0**

Si los jugadores fallan o empatan una tirada, pueden acabar envueltos en un conflicto individual con uno de los chicos malos o de sus esbirros. Si esto le sucede al que lleva el diario, podrían llegar a perderlo. Los Bad Boyz intentarían entonces abrirlo por la fuerza, consiguiéndolo tras un par de intentos.

➤ **Escena 3.- Abrir el diario**

Los niños pueden querer abrir el diario a pesar de la advertencia de Morgan. Si no lo hacen, al regresar al parque la señora Morgan no estará, lo que podría hacer que se lo plantearan de nuevo.

Ubicación: *Cualquier sitio vale*

Problema: *El diario es mágico*

Habilidades: Pelea +3; Exploración +1; Interacción +1; Conocimiento +2

Objetivo: *Abrir el diario; Estrés: 3*

Concepto: El diario está encuadernado en cuero negro, sin adornos. Tiene un cierre sencillo, con un simple cordel. Se resiste a abrirse activamente.

Fallo: El libro intenta moder; **Estrés: 1**

Empate: El libro se queda pegado a las manos; **Estrés: 0**

➤ **Escena 4.- El diario se intenta abrir solo**

Esta escena tendrá lugar solamente si los niños no intentan abrirlo y, además, logran impedir que lo hagan los “Bad Boyz”. De repente, el cordón que mantiene las páginas cerradas, se soltará solo y las hojas comenzarán a desplegarse emitiendo un tenue fulgor. Si no lo impiden de ningún modo, el diario se abrirá y pasamos a la siguiente escena.

Ubicación: *Cualquier sitio vale*

Problema: *El diario es mágico*

Habilidades: Pelea +3; Exploración +1; Interacción +1; Conocimiento +2

Objetivo: *Impedir que el diario se abra; Estrés: 3*

Concepto: El diario está encuadernado en cuero negro, sin adornos. Tiene un cierre sencillo, con un simple cordel. Se resiste a mantenerse cerrado.

Fallo: El libro intenta moder; **Estrés: 1**

Empate: El libro se queda pegado a las manos; **Estrés: 0**

Si consiguen mantener el diario cerrado, tendrán que mantenerlo así hasta que regrese la señora Morgan, lo que no parece nada fácil ya que el diario sigue insistiendo.

Nota del autor: Si, el objetivo final es que el diario se abra y los niños lo lean, pero no por ello vamos a dejar de hacer emocionante cualquiera de las opciones que tomen... ;)

➤ **Escena 5.- Buscando a Morgan Lefray**

Si los niños deciden ir en busca de Morgan, tendrán que recorrer el pueblo hasta dar con ella. Cuando la encuentren estará regresando al parque tras haber recorrido algunas tiendas comprando cosas intrascendentes – alimentos, unas agujas de coser, encargar unas gafas nuevas...

Ubicación: Recorriendo la ciudad

Problema: Hay tantos sitios donde podría estar...

Habilidades: Pelea +1; Exploración +3; Interacción +2; Conocimiento +1

Objetivo: Encontrar a Morgan Lefray; **Estrés:** 2

Fallo: El libro intenta abrirse o aparecen los Bad Boyz (Ir a la escena apropiada);

Empate: Tropiezan con el Señor McPherson; **Estrés:** 0

Cuando encuentren a la señora Morgan, ésta regresará con ellos al parque y les estará muy agradecida por haberle traído su diario. Se sentará, soltará el cierre y se pondrá a leer. Si le cuentan cualquier historia acerca de el libro y sus intentos de abrirse solo, la señora los mirará muy interesada y les preguntará que por qué no le han dejado hacerlo, si era su voluntad. Luego querrá saber quién llevaba el libro cuando intentó abrirse y se lo entregará de nuevo. Por supuesto, el libro querrá abrirse nuevamente.

➤ **Escena 6.- Leyendo el diario**

En algún momento, uno de los niños se encontrará frente al diario abierto. No importa qué página escojan, el texto que pondrán leer será el siguiente (el director debe preguntar a los jugadores cual de los niños está leyendo el texto):

“Cuando por fin quedé abierto, mostré el texto de mis páginas a (nombre del niño que esté leyendo). Él/Ella se sorprendió pero, aun así, no pudo dejar de leer. Mejor, porque es una historia que tanto él/ella como sus amigos, necesitan conocer.

Era el año 1522 y el pueblo acababa de ser tomado por los piratas. El temible Jeiredín Barbarroja había llegado desde el sureste con sus barcos al amparo de la noche, guiado por la enorme fogata que brillaba en lo alto del nuevo faro recién construido, ahora apagado.

La flota de la armada francesa flotaba a una distancia segura de la costa, sin poder acercarse más por falta de luz. Su ataque tendría que esperar hasta la llegada del día pero, para ese momento, los piratas ya se habrían marchado con todo el botín.

Si tan solo (nombre del niño) y sus amigos fueran capaces de volver a encender el faro...”

Al levantar la vista del texto verán que es de noche y que están leyendo bajo la luz de una lámpara de aceite que sostiene la señora Morgan. El pueblo está a oscuras pero se escucha a lo lejos el sonido de puertas que se rompen y gritos en la noche, mezclados con la risa de los piratas que están saqueando el pequeño pueblo de Winterbay, el cual está tan cambiado como las propias ropas de los niños. De algún modo que no pueden explicar, parecen estar en el año 1522, en pleno asalto de los piratas.

La señora Morgan recogerá el diario y los mirará fijamente antes de preguntarles “¿Y bien? ¿qué estais esperando? Id al faro...”

Si los niños se entretienen en hacer preguntas, ella los rechazará con un gesto de la mano, restándoles importancia y prometiendo dar las explicaciones más tarde, cuando el faro esté iluminado y el pueblo a salvo de los piratas.

Por supuesto, si los “Bad Boyz” cogieron el diario, también estarán aquí con ellos...

➤ **Escena 7.- Llegar hasta el faro**

El pueblo está lleno de piratas que se desplazan de un lado a otro en la oscuridad o iluminados por pequeñas lámparas que apenas permiten ver por donde andan. Para llegar hasta el faro, tendrán que cruzar todo el pueblo.

Ubicación: Cruzando Winterbay

Problema: Piratas por todas partes; Noche oscura como boca de lobo.

Habilidades: Pelea +3; Exploración +1; Interacción +2; Conocimiento +1

Objetivo: Llegar hasta el faro; **Estrés:** 6

Concepto: Los piratas están saqueando Winterbay y los niños han de llegar hasta el faro sin ser capturados por los piratas.

Fallo: Piratas saqueadores;

Estrés: 2 – 2 – 2

Empate: El loro de barbarroja;

Estrés: 0

Si empatan y se encuentran con el loro, éste los irá siguiendo y *delatará su posición* en cada ocasión que pueda.

Si se cruzan con piratas, serán tres que van en grupo de casa en casa. Los piratas intentarán capturarlos y llevarlos ante Barbarroja.

➤ **Escena 8.- Barbarroja y el faro.**

Si los niños son detenidos o si logran llegar hasta el faro, su siguiente problema es Barbarroja, que ha decidido que ese pequeño edificio de rocas amontonadas – que en nada se parece al moderno faro que recuerdan los niños – va a ser su cuartel general mientras sus hombres saquean la isla.

Llegar hasta lo alto de la columna de rocas sin que él los vea – o escapando de él. Será el último paso antes de tener ocasión de encender el faro.

Ubicación: En el faro de Winterbay

Problema: Barbarroja da mucho miedo; Tregar el faro es muy difícil.

Habilidades: Pelea +3; Exploración +2; Interacción +2; Conocimiento +2

Objetivo: Subir hasta la cima del faro; **Estrés:** 3

Concepto: Deben subir al faro para encender el fuego, aunque necesitarán algo con lo que hacerlo.

Fallo: Pillados por Barbarroja; Una caída dura;

Estrés: 3

Empate: El loro de barbarroja; Un resbalón peligroso;

Estrés: 0

➤ **Escena 9.- Fin del diario.**

Tanto si lo niños lo consiguen como si terminan todos capturados y llevados hasta el barco como prisioneros de los piratas, tarde o temprano saldrán de este recuerdo mágico en el que están sumidos. Si lo han conseguido, la luz del faro los deslumbrará y cuando se acostumbre su vista estarán de regreso en el parque, será de noche y la señora Morgan estará alumbrando con un farol mientras recoge el diario del suelo. Si fallan, se quedarán dormidos en el barco

pirata horas más tarde y despertarán en el suelo del parque, alguno de ellos con la cabeza sobre el diario.

Si los “Bad Boyz” han estado en el recuerdo, se marcharán visiblemente confundidos y acusando a los niños de haberles echo “algo muy raro”.

Antes de que tengan ocasión de hablar con la señora Morgan, los padres de los diferentes niños irán llegando para recogerlos. Uno de estos padres – a escoger por el Director de juego, pero preferiblemente el padre del niño o niña que estuviera leyendo el diario – tendrá un parecido sorprendente – aunque sin barba, ni pelo largo, ni ropajes piratas – con el peligroso barbarroja que han visto hace un rato...

FIN

