

CAMPANAS EN EL DESIERTO

Jaime Trapero

decenasdemundos.com

Una expedición a las profundidades del Sahara, diseñada
para Aventura! de Eirendor.

Con adaptación para el sistema Savage Worlds.

'CAMPANAS EN EL DESIERTO

Indalecio Prieto en las Cortes:

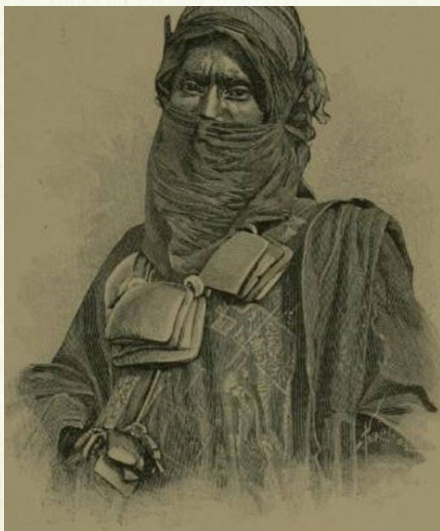
“Estamos en el periodo más agudo de la decadencia española. La campaña de África es el fracaso total, absoluto, sin atenuantes, del ejército español.”

Corren los últimos coletazos del año 1923.

Hace un par de años, los rifeños comandados por Abd el-Krim, asaltaron el campamento de Annual, donde el General Silvestre con más de 4000 personas (entre españoles y locales) fallecieron en lo que se conoce como el desastre de Annual.

Casi quinientos prisioneros aún en manos de los rifeños son liberados por las negociaciones entre Abd el-Krim y Horacio Echevarrieta a cambio de ochenta mil duros de plata.

El gobierno español necesita dinero, es un hecho y no duda en buscar métodos de financiación en estos momentos, aunque ellos están fuera de la legalidad, a lo largo de la península distintos agentes encubiertos son llamados, expediciones en búsqueda de reliquias olvidadas, trabajos de moralidad discutible. El dinero debe llegar, sino habrá un grave problema.



ESCENARIO 1.

“Una carta os ha dirigido a esta pequeña cafetería a la salida de Bilbao, os miráis impacientes, las mismas caras otra vez, esas caras que hace veinte años sufrieron la locura en aquella noche de internado donde todo cambió. Desde aquel día habéis trabajado juntos buscando respuestas y algunos duros o pesetas, ello os ha llevado a más de un viaje a distintos sitios del globo.”

¿Que pasó esa noche? – Deben responderlo los aventureros.

Dos personas entran a la cafetería, se sientan con el grupo sabiendo perfectamente con quien iban a hablar.

El grupo reconoce a uno de ellos, es el mismísimo alcalde de Bilbao. **Justo Somonte Iturrioz**. Quizá si algún aventurero es local, pudo hasta haberlo votado en las elecciones de hace un mes.

Si alguno de los aventureros es mecenas, hazle saber que la carta fue dirigida a él. Convendría que este tuviera algún tipo de relación con esta ciudad.

Justo Sotomonte, habla con tranquilidad y es claro. “Creo que no hace falta presentaciones, vosotros sabéis quien soy y yo quienes sois vosotros. Seré claro. Creemos saber dónde están las campanas de Santiago, las que-remos de vuelta”

Varios rumores llegan desde la frontera con Mauritania en el Sahara. Se dice que desde la misma Tifariti o desde Fort Trinquet se escucha a media noche el replicar de campanas. Este viene del desierto. Franceses, españoles y locales han hecho varias expediciones buscando el origen de ese sonido.

“Queremos que encuentren la localización exacta. Sean o no las campanas de Santiago que Almazor robó, creo que estoy dirigiéndome por vuestra reputación a las personas indicadas. ¿Es así o no?”



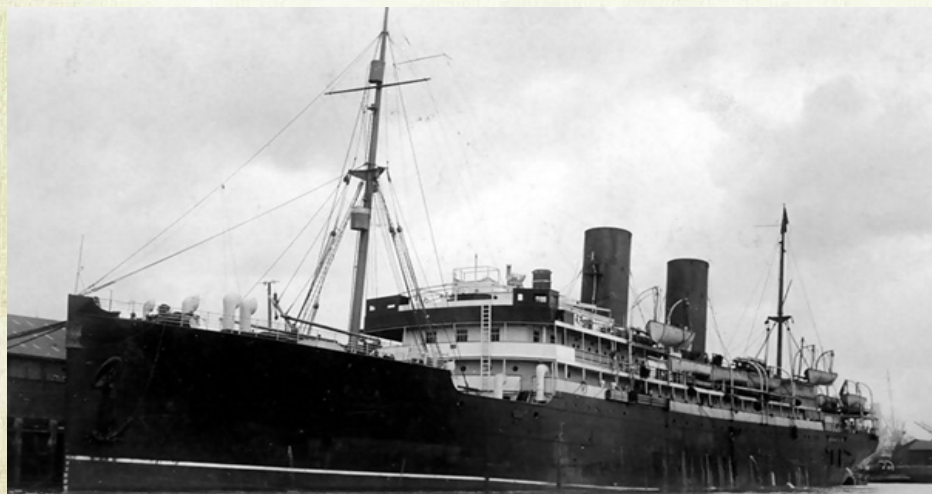
ESCENARIO 2.

Transmediterránea será la empresa que lleve a los aventureros desde Vigo a Villa Cisneros. Un ferry, bastante abarrotado de gente, el cual periódicamente hace esta ruta desde el momento que se fundó esta empresa hará seis años.

Lo que a primeras parece un viaje de varios días sin ningún contratiempo y a la par totalmente aburrido, cambia cuando al segundo día se acerca al grupo un hombre en su madurez y bien vestido, el cual ya habían visto paseando en él barco dos o tres veces.

Se presenta como **Ernesto Anastasio**, consejero fundador de Transmediterránea. Ha sido avisado de la llegada del grupo y se dirige principalmente al mecenas del cual ha escuchado hablar. Si no hay un mecenas, usa un personaje mujer y su cortejo como inicio de la conversación.

Esta realmente interesado en como de cómodo está el grupo en su barco. Llegando a abrumarlos con tanta atención. Finalmente les ofrece una buena cena en su sala privada en el restaurante cuando la noche caiga.



En la sala no solo se encuentran Ernesto y bastantes platos de comida en una mesa, además dos concubinas cuyo velo les tapa el rostro postradas sobre varios cojines en una de las esquinas, y cinco guardaespaldas de este. Por la tez de estos son lugareños del Sahara, y excepto varias señales de saludo mudas con la cabeza no llegan a tener ningún tipo de conversación con ellos.

La conversación con Ernesto es trivial y simple como la cena, las últimas noticias provenientes del centro de Madrid o quizá la propia guerra de Annual, ... El café da paso a un cambio de tono total.

Sabe perfectamente a donde se dirigen. El trato es simple, o recibe la mitad de todo lo recaudado en la expedición o no volverán a ver la península.

De los jugadores es su total decisión como continuar en este punto:

1- La cosa se vuelve violenta. Al mínimo símbolo de discrepancia verbal con un tono alto, un simple gesto de Ernesto hará que sus plebeyos se lancen sin remordimientos. Portan un machete escondido debajo de sus túnicas.

Ernesto se lanzará a huir desesperadamente en su primer turno. Tan pronto como los saharauis sean despachados las concubinas claman al grupo que huyan por una trampilla la cual se encontraba debajo de los cojines. No tardarán en llegar refuerzos.

Bajando unas escaleras de madera, llegan a una apertura en la misma proa donde una barca de madera los espera. Es totalmente de noche y quizá no sea la mejor idea que tomar, pero ello les puede dar la vida. Las concubinas huyen en la barca junto al grupo.

2- Si el grupo rechazó la invitación a la cena, los guardaespaldas de Ernesto les atacarán por la noche. Las propias concubinas buscaran a los aventureros tras el primer altercado para evacuarlos en el bote.

ESCENARIO 3

Tras pasar la noche remando y con bastante agonía, los aventureros llegarán a la costa, al pueblo de Tarfaya el cual tiene alzada la bandera española, visible desde mar adentro.

Un pequeño pueblo en la costa concesión del gobierno francés al español dentro de Marruecos.

Lo primero que ven al llegar es un destacamento del ejército español apostado en la línea de playa. Allí conocen al Sargento Ramírez que confirmará mediante telegrama la veracidad del asunto, dándoles los suministros necesarios para el viaje hacía Tifariti. En el caso de que los jugadores se niegan a contar nada al Sargento, este los mantendrá dos días en el cuartelillo hasta que los suelte.



ESCENARIO 4

Viaje por el desierto del Sahara. El viaje durará entre 3 o 5 días dependiendo el ritmo que lleven.

Queda a imaginación del master como gestionar este viaje. Mi recomendación es usar para Savage Worlds las reglas de Encuentros y para Aventura, utiliza las reglas de viaje de Eirendor. Como mínimo con alguna visita inexpectada de bandidos.



ESCENARIO 5. TIFARITI

En Tifariti la bienvenida no es calurosa. La gente se esconde en sus casas a su llegada. Un pequeño pueblo en lo alto de una colida donde la erosión y el viento del desierto hace que las casas tengan un aspecto totalmente descuidado y marchito.

Una pareja de ciudadanos les abre la puerta tras un rato ya que no quieren dejar a nadie fuera al pasar la noche.

La mujer es la que se dirige hacía el grupo, el hombre callado sigue haciendo las labores de casa sin prestar nada de atención. Con un español con mucho acento les cuenta de que desde hace un par de meses al caer la media noche, y si el viento sopla desde el sur, se escuchan unas campanas. Estas tienen un duro efecto en la persona ya que sin previo aviso pierde totalmente el control de su cuerpo y se dirige hacía el desierto.



Tifariti ha tenido ya ocho desapariciones en los dos últimos meses. En un momento ella se levanta y quitando la túnica de su marido veis como sus orejas han sido totalmente extirpadas.

“Mi marido ahora es sordo, pero está vivo. Es lo único que me importa”

Tras ofrecer una humilde cena y suelo donde reposar por esta noche dice al grupo hacía donde parten la gente sin control de sí misma. Os pide que por favor tengáis cuidado.

ESCENARIO 6

Después de un par de horas, el grupo llegará a la falda de la montaña. Tras buscar no excesivamente encontrarán una zona con columnas y un pozo desde donde parece brotar musgo que ahora mismo está totalmente seco. Varios montones de huesos guardan el lugar como aviso a posibles perturbadores.

La boca del pozo hasta el suelo tiene unos 8 metros de altura y es la única entrada (que no salida) al recinto. El templo pequeño y aún con pocas trampas está siendo bien custodiado por varios monjes franciscanos.

En la primera sala dos estatuas, de unos 4 metros de altura, abrirán el paso. Si las estatuas miran hacia abajo, la puerta de abajo se abrirá. Al igual pasa con la puerta de arriba. Las maneras de mover estos bloques son gracias a las poleas situadas a sus pies. Si por algún casual las estatuas se ponen de espaldas una a la otra, del centro de la sala saldrá un Gas venenoso.

Aventura. 2d4daño. Estado [Envenenado] durante 12 horas.

Savage Worlds. Veneno Incapacitante.

El pasillo sur lleva hacía la única salida del recinto, unas escaleras que ascienden hasta la misma montaña.

El pasillo norte tiene varias vasijas, estas contienen una serpiente por cada una de ellas.

En la sala principal se encuentra el campanario. La sala está más iluminada que el resto gracias a unas grietas en lo alto de la sala (unos quince-veinte metros de altura). Todas las columnas tienen grabadas oraciones del antiguo testamento en latín.

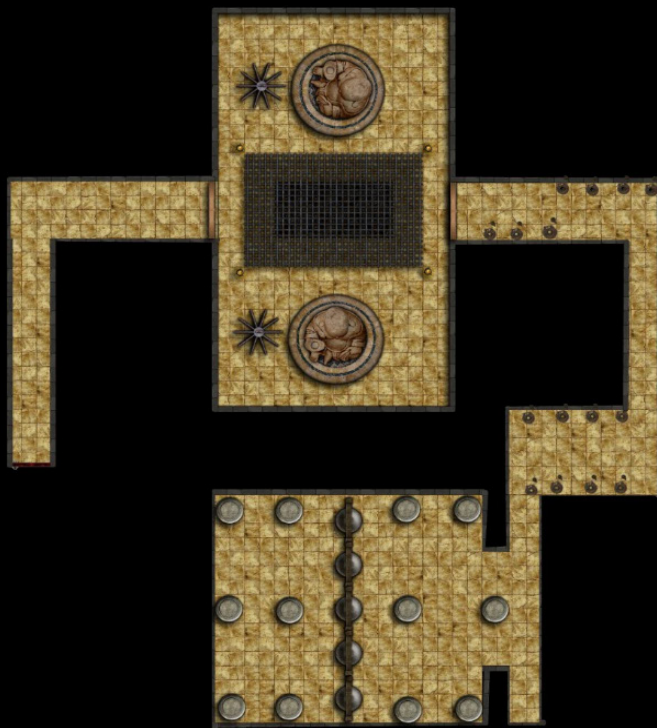
En esta habitación 6 monjes franciscanos custodian las campanas. Sin contacto visual estos no actuarán, ya que se han auto mutilado los tímpanos al igual que el conocido en Tifariti.

Tres de ellos portan cimitarras, uno una escopeta y los dos restantes están leyendo tranquilamente un libro. Estos últimos exclusivamente se limitarán a intentar tocar la campana si ven al grupo.

Campanas de Almazor.

(Aventura) Tirada de Salvación por voluntad, dificultad 15. Efecto Paralizado hasta el final de su siguiente turno.

(SW) Tirada de Espíritu. Stun si no se supera.



AVENTURA! ESTADÍSTICAS.

Franciscanos.

Nivel 1. [Humanoide], [Medio]

CA 12. PG 10(2d8).

Inmune a las claves [Asustado] y [Encantado].

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	11(+0)	10(+0)	+0	+1	+0

Mov 8m. Ini +1

Cimitarra. +3, 2m, 4(1d6+1) cortante[C].

Escopeta +3, 2d10 P [A Dos Manos] [Bocajarro] [Munición 8/24] [Recarga 2]

Bandidos

Nivel 1. [Humanoide], [Medio]

CA 12. PG 11(2d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	14(+2)	11(+0)	+1	+1	+2

Mov 8m. Ini +1

Cimitarra. +3, 2m, 4(1d6+1) cortante[C].

Rifle +3, 2d10 P [A Dos Manos] [Munición 8/24] [Recarga 5]

Ernesto Anastasio.

Nivel 1. [Humanoide], [Medio]

CA 12. PG 10(2d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
10(+0)	10(+0)	10(+0)	13(+1)	14(+2)	14(+2)	+0	+1	+2

Mov 8m. Ini +1

Pistola +3, 2d6 P [Ligera] [Munición 20/60][Recarga 15]

Guardaespaldas.

Nivel 1. [Humanoide], [Medio]

CA 12. PG 11(2d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
12(+1)	11(+0)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	9(-1)	+1	+0	+0

Mov 8m. Ini +1

Machete. +3, 2m, 4(1d40) cortante[C].

Serpiente Venenosa.

Nivel 1. [Bestia] [Diminuta] [Venenoso]

CA 12. PG 11(2d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
2(-4)	16(+3)	11(+1)	1(-5)	10(+0)	3(-4)	+0	+3	+0

Mov 8m. Ini +1

Mordisco +3. 2m 1 P Adicional 2d4 V Venenoso

Nadar, Vista Ciega 4m

SAVAGE WORLDS ESTADÍSTICAS.

Franciscanos (El de la escopeta será comodín)

Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6.

Desventajas: Duro de Oído(Mayor), Juramento(Mayor)

Ventajas: Curandero, Ataque Repentino.

Bandidos

Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 6

Habilidades: Callejear d4, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6, Sigilo d4.

Desventajas: Sanguinario

Ventajas: Asesino

Ernesto Anastasio. (Comodín)

Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

Habilidades: Disparar d4, Intimidar d6, Pelear d4, Persuadir d8, Notar d8.

Desventajas: Avaricioso (mayor), Exceso de Confianza.

Ventajas: Carismático, Conexiones, Rico.

Guardaespaldas

Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

Carisma: -1; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 7

Habilidades: Callejear d4, Disparar d6, Forzar Cerraduras d4, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d8, Sigilo d4.

Desventajas: Avaricioso.

Ventajas: Barrido, Fornido.

Serpiente, venenosa

Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d4.

Paso: 4; Parada: 6; Dureza: 2.

Habilidades: Notar d12, Pelear d8.

Capacidades especiales:

- Mordisco: FUE daño.

Bestiario

- Pequeño: Atacar a una serpiente conlleva una penalización de -2.

- Rápida: Las serpientes son célebres por sus reflejos. Descartan cualquier carta de acción de

valor 5 o inferior y sacan otra. Deben quedarse con la nueva carta.

- Tamaño -2: Casi todas las serpientes venenosas miden entre 1,20 y 1,80 metros de largo, pero

apenas tienen unos centímetros de grosor.

- Veneno: Paralizante.

EPÍLOGO.

Como buen epílogo, los jugadores contarán que ha pasado con sus personajes tras la aventura y tras el paso de los años, dándoles a ellos la potestad para narrar su destino por última vez en la partida.

El final lo dejo abierto. Si bien es cierto que la misma iglesia católica escondía allí estas campanas, queda a expensas del master dar las pinceladas que considere oportunas y explicar el porqué de esta localización. Quizá escriba una segunda parte sobre el tema.

En mi cabeza y la vez que jugué esta aventura, el toque al llegar a Tifariti y al templo cambia a un tono oscuro y siniestro, lo cual parece que a los jugadores David Kairo y Mario Mesa Ogayar les gusto bastante. Les agradezco esta aventura ya que ellos le dieron vida.

En un principio esta aventura esta hecha con reglas de Eirendor, espero que la conversión a Savage Worlds sea correcta. Aún así cualquier crítica es bienvenida.

Gracias!



LICENCIA

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.

Las mecánicas y el sistema de juego de Aventura! y Eirendor son parte del Game Content y están bajo la OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a.

Las ilustraciones y contenidos referentes a la ambientación se consideran Product Identity.

LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/ or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

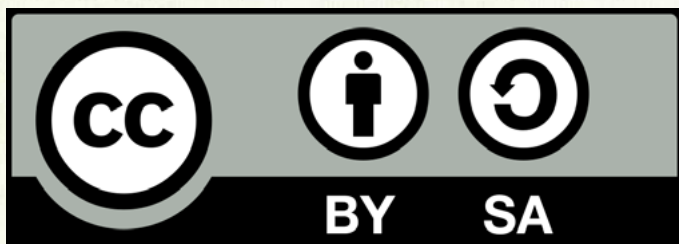
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor

12. **Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. **Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. **Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. **COPYRIGHT NOTICE** Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



El mapa creado para el templo y la aventura esta creada por Jaime Trapero.
ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

El resto de ilustraciones y fotos de este libro son de dominio público como el dibujo de la primera página, ilustración de Niqab Touareg.

END OF LICENSE

Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.