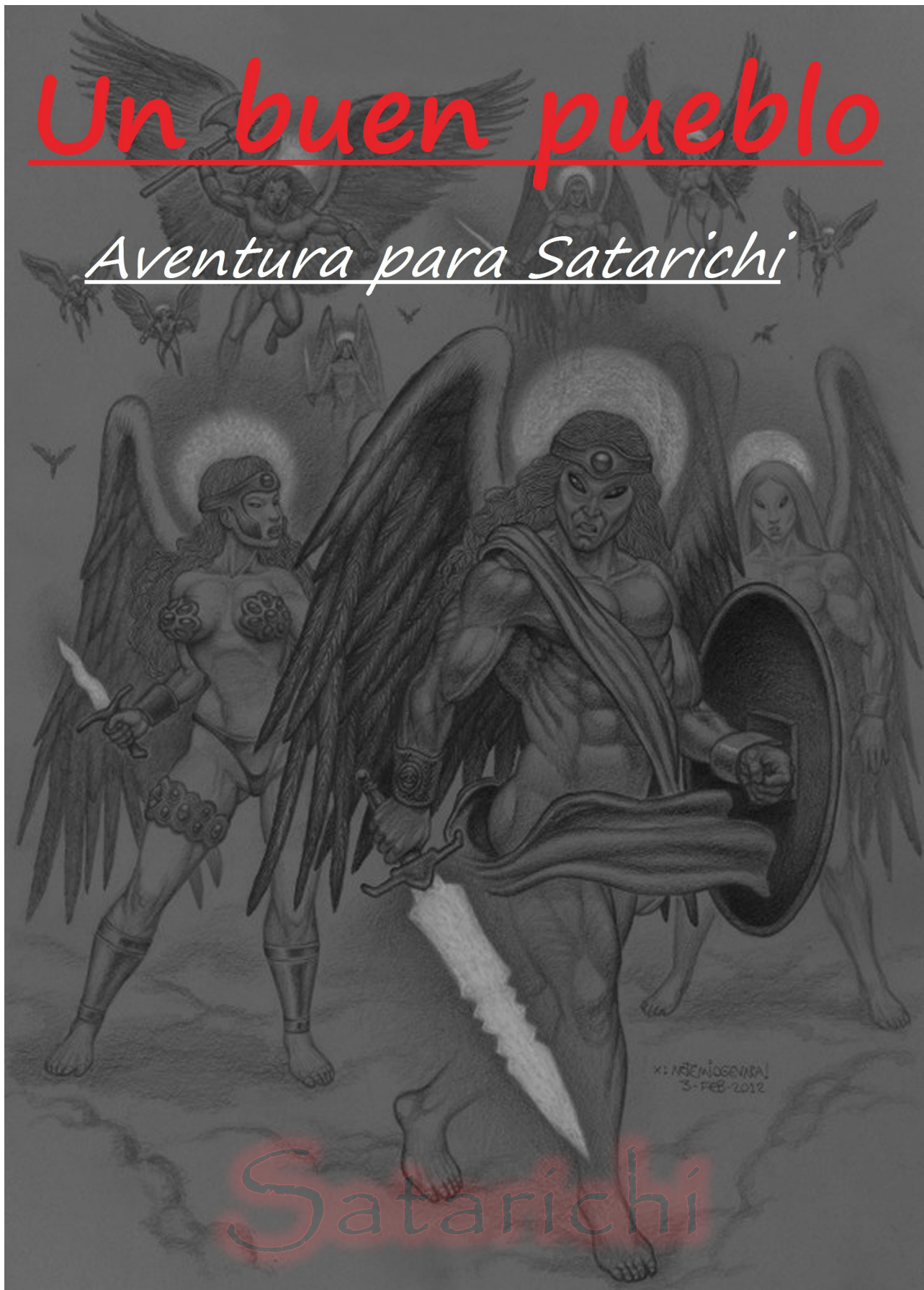


Un buen pueblo

Aventura para Satarichi



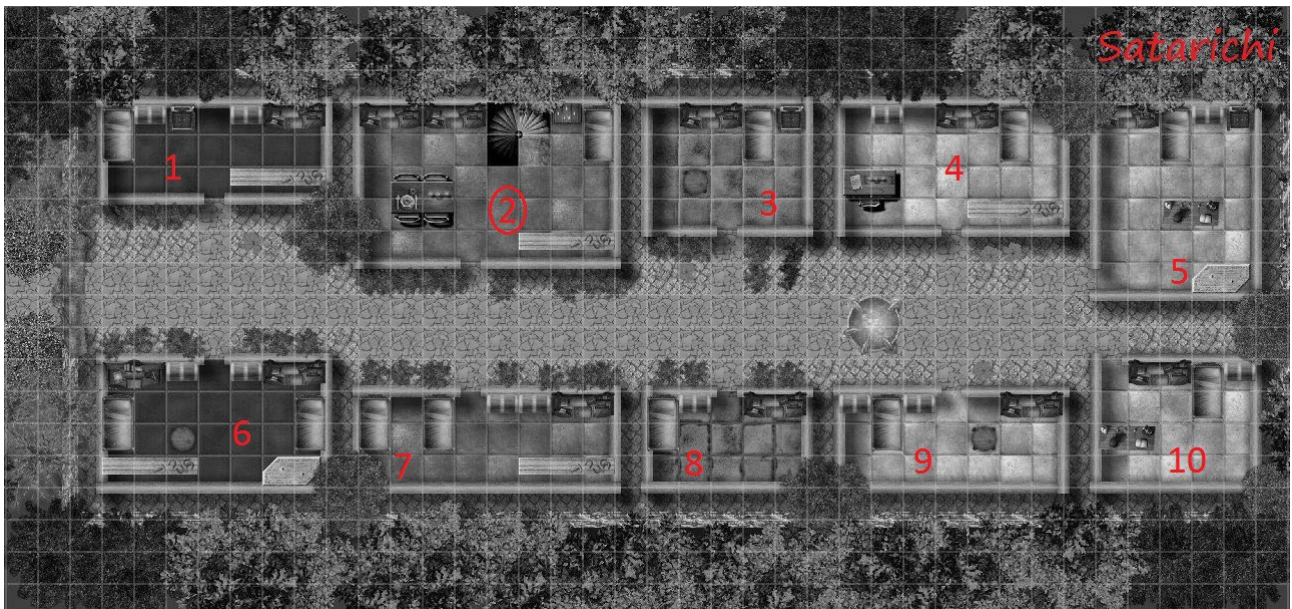
---Un buen pueblo---

Primero decirte que lo que esté subrayado será lo que tiene que decir el máster en voz alta a los jugadores como si fuera el narrador de una película y lo que esté resaltado en negrita sera lo que el máster tiene que rolear (interpretar) a los personajes no jugadores de la historia. Lo que no esté en negrita ni subrayado será información para el máster que no debe desvelar a los jugadores.

El comienzo...

Vosotros aventureros despues de tiempo escapando de la amenaza Reptiliana,
encontráis un pequeño poblado escondido, que al parecer vive en armonía y en paz,
veis que pone un cartel en la entrada, que pone lo siguiente:
(Damos hospedaje y cobijo gratis a los valientes aventureros)
Así que sin dudarlo dos veces decidís instalaros en este acogedor lugar.
Habláis con el alcalde del pueblo que os entrega una llave de vuestra nueva casa.

Cada jugador tendrá la llave de su supuesta casa, que sera elegida al azar con un dado d10, quien saque el mismo resultado y la casa tiene dos camas estos personajes compartirán casa. Menos la casa numero 2 que es la casa del alcalde de este pequeño y tranquilo pueblo. Las casas que queden sobrantes se utilizaran como armería, casa de pociones mágicas o casa de habitantes del pueblo que por supuesto estarán cerradas con llave.



Nota:

En Caelum solo existe un día que sale el sol a la semana, los demás días son en oscuridad plena, las calles de las ciudades o pueblos serán alumbradas con antorchas, y las gentes por lo general los personajes no jugadores estarán encerrados en casa. En los días oscuros la actividad de los Reptilianos es plena van en busca de esclavos y de carne humana para alimentarse, al igual que pasa con los zombis y los vampiros. Los ladrones son los únicos que tienen la habilidad de abrir cerraduras incorporada sin limite de usos.

Da tiempo para que los jugadores exploren el lugar vallan a la armería, se familiaricen con el pueblo o vean donde esta su casa en el mapa y conozcan a los demás jugadores si no se conocen. Cada jugador tendrá un cofre en su casa para guardar dinero o equipo.

EL máster puede interpretar a otros habitantes del pueblo que sean aventureros también, diciendo lo siguiente a los jugadores que se les cruce:

Este pueblo es muy acogedor estaban buscando aventureros valientes para instalarse y vivir gratis en una casa, sin tener que pagar nada, no me lo pensé dos veces, aquí estamos seguros.

Aquí tienes 3 personajes no jugadores por si algún jugador tiene un combate con alguno, y tienes que utilizarlos, Tom el armero, su hermano Tim el mago de la casa de pociones y Yim el Guerrero Iberum, un aventurero que vive en una casa, y sale a pasear por el pueblo.

| PNJ: | Ata | Def | Ast | Mov | Mag | Arma | Armadura | Escudo | Pv+pr |
|------------|-----|-----|-----|-----|-----|-------------------|----------|--------|-------|
| Tom Armero | 3 | 2 | 2 | 3 | 0 | Espada corta -20 | Piel | Sin | 200 |
| Tim Mago | 1 | 1 | 4 | 4 | 5 | Bola de fuego -30 | Sin | Sin | 100 |
| Yim | 4 | 3 | 2 | 3 | 0 | Espada larga -40 | CuEndure | Peqma | 250 |

En el cofre de la casa de Tom el armero tiene, 20,000 monedas de orion, Dificultad para romper el cofre (solo se puede abrir con arma) se tendría que sacar 3 símbolos de ataque. Los ladrones tendrían que sacar 1 símbolo de astucia para abrirlo.

En el cofre de la casa de Tim el mago tiene, 30.000 monedas de orion. Dificultad para romper el cofre, (solo se puede abrir con arma) se tendría que sacar 4 símbolos de ataque. Los ladrones tendrían que sacar 2 símbolos de astucia para abrirlo.

En el cofre de la casa de Yim el guerrero iberum tiene, 15,000 monedas de orion, Dificultad para romper el cofre (solo se puede abrir con arma) se tendría que sacar 2 símbolos de ataque. Los ladrones tendrían que sacar 1 símbolo de astucia para abrirlo.

Después de que los aventureros se cansen de pasear por el pueblo e hablar con otros jugadores y con pnj, volverán a sus casas.

El máster tirara un dado de 10 caras para saber a quien le entra un ladrón en su casa. Tirara las veces que sean necesarias para ver que numero de casa coincide con la del jugador. Dirigiéndote al propietario o propietarios en plural de la siguiente manera:

Cuando te disponías a entrar en casa, mientras metías la llave en la cerradura, escuchas unos ruidos en el interior.

Pregunta al jugador o jugadores que van a hacer.
Si decide entrar en la casa dices lo siguiente:

Cuando entras en la casa ves a un enano encapuchado, ves que acaba de abrir tu cofre, va armado con una daga, en la mano derecha, y una bolsa en la mano izquierda. Y te mira fijamente.

Pregunta al jugador o jugadores que hacen.

Si los jugadores deciden preguntarle o intimidar, el enano ni se inmuta continuara parado mirando fijamente y sin hacer nada, da igual lo que le digan y las veces que pregunten el enano no hará nada y si pasa mucho tiempo el enano decidirá escapar por la ventana que tendrá detrás de él. Si ningún jugador lo impide el enano saltara a la ventana y escapara con lo robado del cofre de la casa del jugador.

Si por el contrario el jugador decide entrar en combate:

| PNJ: | Ata | Def | Ast | Mov | Mag | Arma | Armadura | Escudo | Pv+pr |
|--------------|-----|-----|-----|-----|-----|----------|----------|--------|-------|
| Enano Ladron | 3 | 2 | 1 | 3 | 0 | Daga -10 | Sin | Sin | 100 |

Si matan al enano, lleva lo siguiente:

Daga -10

7.000 monedas de orion

Capucha

Una bolsa que lleva lo siguiente:

2 Poción de vida

1 Poción de mana

5.000 monedas de orion

Después de este acontecimiento, llaman a la puerta a cada casa de los jugadores.

Llaman a vuestra casa y os comunican que tenéis que asistir urgentemente a la reunión semanal del alcalde, que se hace en la fuente del pueblo. El alcalde del pueblo a a proceder a un discurso importante.

Lo normal es que los jugadores se dirijan a la fuente del pueblo para escuchar el discurso,

Discurso:

Hola a todos los valientes aventureros que habitan este humilde y pacifico pueblo, estamos hoy reunidos, como cada semana, para repasar las mejoras del pueblo y la seguridad y bienestar de todos. Cualquiera puede comentar si a tenido algún contratiempo o problema en el pueblo estos días...

El aventurero que fue sorprendido por un enano ladrón, si comenta algo de lo sucedido, el alcalde del pueblo se extrañara, se hará el despistado y intentara cambiar de asunto. Y comentara que este pueblo es el mas seguro de toda Caelum y que eso es imposible.

Bueno ya veo que no existe ningún problema en el pueblo, cerraremos el día de reunión y también os tengo que comentar que la próxima reunión sera mañana para comentaros algo muy importante. Estar atentos, mañana se hará sonar una campana para que todos los aventureros del pueblo se reúnan en la fuente del pueblo. No faltéis es muy importante.

Después del discurso el alcalde escoltado por 2 guardias rápidamente entra en su casa y cierra.

Deja tiempo para que los jugadores exploren el pueblo y dales libertad para que hagan cosas. Si alguno intenta entrar en la casa del alcalde no ay manera de entrar es un fortín, es imposible de entrar si no tienes la compleja llave.

Al día siguiente cuando el máster decida:

Todos los aventureros escucháis unas campanas sonar y unos guardias os llaman a la puerta y os interrumpen cualquier cosa que estabais haciendo para que asistáis a la reunión en la fuente del pueblo con urgencia. Veis que alrededor de la fuente ay sillas y varios aventureros intrigados, sentados esperando con ansia el tan importante discurso del alcalde.

Deja libertad para que los jugadores hagan lo que quieran.

Cuando todos los jugadores o algunos estén en la fuente comienza el discurso.

Lee e interpreta al alcalde.

Hola a todos los humildes aventureros del pueblo mas seguro de toda Caelum, (se sonríe) soy Tam el alcalde de este maravilloso pueblo, como todos ya sabéis, estamos aquí reunidos de nuevo, para deciros algo muy muy muy importante, para todos (se le escapa una risa)...

ummm bueno como os iba diciendo, estamos aquí reunidos, para decidir, el futuro de este pueblo entre todos...

Se escucha un ruido a lo lejos...

El alcalde no le da importancia y continua su discurso...

entre todos si para hacer un pueblo mejor, mucho mucho mejor de lo que ya es (se sonríe)...

Se vuelve a escuchar el ruido otra vez cada vez mas cerca...

Si algún jugador decide, tirar para escuchar (tirada de astucia) tendría que sacar un símbolo de astucia, para escuchar con éxito.

El máster le comentara solamente al jugador que saco astucia con éxito, (mediante escrito en un papel privado, dado a este jugador solamente), que escucha ruidos de carros, y el galope de caballos, avanzando a gran velocidad.

Da tiempo a los jugadores que escucharon algo que decidan si quieren hacer algo.

Y bueno para que veáis que soy buen alcalde de este humilde pueblo, os traído una sorpresa... (señala con el dedo hacia la puerta del pueblo)

Da tiempo a los jugadores para que decidan que hacer.

Veis como se acercan 3 carros llevados por dos caballos, transportando algo detrás, que os lo impide ver un recubrimiento de piel en la madera del carro. EL alcalde continua con su discurso:

Gracias a todos por la espera aquí tenéis la sorpresa!!!

Rápidamente se abre una trampilla de detrás de los carros y de cada carro empiezan a salir 10 Reptilianos, en total veis 30 Reptilianos que empiezan a combatir con los aventureros que se resisten.

Otros aventureros son capturados, vivos o muertos y metidos en los carros,

Los aventureros que estén en medio de la fuente serán vistos por los Reptilianos y tendrán que defenderse y luchar.

El máster puede hacer una tirada de un dado de 10 caras para saber cuantos Reptilianos tiene cada aventurero o grupo de aventureros que están en la fuente, a su alrededor.

Los aventureros que hayan decidido esconderse lejos de la fuente entre casas o encerrados en alguna casa tendrán la posibilidad de decidir que hacer desde la comodidad de la distancia.

Si algún jugador decide, tirar para mirar a su alrededor (tirada de astucia) tendría que sacar un símbolo de astucia, para ver lo siguiente con éxito:

Veis como 2 guardias cierran las puertas principales de la entrada al pueblo, unas grandes puertas de madera.

Si algún jugador tira también, para mirar a su alrededor (tirada de astucia) tendría que sacar un símbolo de astucia, para ver lo siguiente con éxito:

Ves como el alcalde intenta escapar junto dos guardias hacia su casa.

| PNJ: | Ata | Def | Ast | Mov | Mag | Arma | Armadura | Escudo | Pv+pr |
|-------------|-----|-----|-----|-----|-----|------------------|----------|--------|-------|
| Tam Alcalde | 1 | 2 | 4 | 3 | 0 | Daga -10 | Piel | Sin | 150 |
| Guardia 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 | Espada larga -20 | CotadeMa | PeqMa | 200 |
| Guardia 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 0 | Espada larga -20 | CotadeMa | PeqMa | 200 |

El alcalde Tam tiene:

2.000 monedas de orion

Daga -10

Llave de cofre de casa del alcalde, que guarda 40.000 monedas de orion, en su interior.

Llave de la casa del alcalde Tam

Reptilianos (30):

| Reptilianos | Ata | Def | Ast | Mov | Mag | Arma | Armadura | Escudo | Pv+pr |
|-------------|-----|-----|-----|-----|-----|--------------------|----------|--------|-------|
| 30 | 5 | 5 | 5 | 6 | 0 | Garras, dientes x2 | coraza | Sin | 550 |

Opciones para resolver la partida:

1. Matando todos los Reptilianos.
2. Capturando o matando al alcalde, y sus guardias, coger la llave y refugiándose en la casa del alcalde.
3. Robando la llave al alcalde sin que se de cuenta y refugiándose en su casa.

Resolución de la trama:

El alcalde estaba compinchado con los Reptilianos este pueblo tan seguro no era tan seguro como parecía, era todo una tapadera, un pueblo donde se recolectaba aventureros para luego su venta a los Reptilianos, para luego usarlos como esclavos, rituales o comida para alimentar estos seres. Este era el trabajo del alcalde.

Si los aventureros consiguen entrar a la casa del alcalde, verán unas escaleras que llevan a un sótano en donde tiene capturados varios aventureros mas, pero con algo diferente, que son todos mujeres.

Los Reptilianos intentaran romper entre todos la puerta de la casa del alcalde, con que saquen 3 símbolos de ataque, conseguirían romper la puerta y entrar.

Haciendo una tirada de astucia y sacando 2 de astucia encontrarían:

3 Ranuras o huecos, utilizados como si de un fortín de defensa se tratara, que tiene la casa del alcalde. Serian perfectas para que los jugadores las utilizaran de defensa contra los Reptilianos, pudiendo lanzar flechas o magia.

Espero que esta sencilla aventura te de buenos momentos de diversión con tus amigos!!!

Jlm.Saitam

