

MISTERIO EN LA CARAVANA
DE TRAVUIN CITY



Revolveres
y Rocultistas



MISTERIO EN LA CARAVANA DE TRAVUIN CITY

UN AVENTURA PARA REVOLVERES Y OCULTISTAS

Por: Enrad

Colaborador: Arcan el viejo

Maquetación: Iriem

Diseño de logo : JMPR

Imágenes de portada: Enrique de Rivas (<http://www.enriquederivas.com>)

Publicado por: Outcasted Project



Revólveres y ocultistas es material de distribución
bajo licencia Creative Commons.



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual
(by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la
obra original ni de las posibles obras derivadas, la
distribución de las cuales se debe hacer con una
licencia igual a la que regula la obra original.

Indice

INTRODUCCION.....	4
¿Que es revólveres y ocultistas?.....	4
¿Que tienes entre manos?.....	4
Un vistazo a las tierras de bronce.....	5
BIENVENIDOS A TRAVUIN CITY.....	6
PERSONAJES DE TRAVUIN CITY.....	7
Sheriff Edgar Nelson.....	7
Alguacil Jonathan “Mid” Middletown.....	8
Alguacil Littlesun.....	9
Littlestone.....	10
Samantha “Sam” “Wormbook” Jackson.....	11
Doctor Brandon Carter, Junior.....	12
Sarah Newton.....	13
Duncan “2D” Donovan.....	14
“Viejo John”.....	14
LA AVENTURA: DE MUDANZAS.....	15
Introducción.....	15
Día 1.....	15
Día 2.....	16
Día 3.....	17
Día 4.....	18
La última noche.....	18
Epílogo.....	20

INTRODUCCION

¿Que es revólveres y ocultistas?

Revólveres y Ocultistas (RyO) nació de una idea: juntar la épica fantástica, o más bien la espada y brujería, con temática Far-West.. Teniendo como base muchos conceptos de las novelas de la Torre Oscura, se fue recogiendo todo aquello que gustaba al autor en una mezcla a la que se trató de dar coherencia. El resultado fue un mundo post-apocalíptico con un concepto de lo sobrenatural eminentemente amenazador aderezado con la idea de un pasado glorioso de magia y maravillas y con el punto fuerte que daba el valor de los hombres frente a las amenazas. Y por supuesto, unos toques lovecraftianos para imprimir cierto misticismo a la obra.

Para más detalles será necesario remitirse al manual donde la ambientación se detalla a conciencia dando un marco original para cualquier tiempo de aventura. Misterio, magia, misticismo, aventuras y las amenazas más mundanas del far west americano que todos conocemos se dan cita en las tierras de bronce. No dudes en hacerte con el manual del juego en: <http://outcastedproject.blogspot.com>

¿Que tienes entre manos?

Esta aventura fue escrita por Enrad (que ha hecho un muy buen trabajo), y ha sido jugada y revisada hasta convertirla por derecho propio en el módulo de introducción de RyO. En la historia que se presentan a los jugadores, jugando las escenas de la misma, lugares, nombres, y referencias a elementos del mundo de las Tierras de Bronce que aparecen en el manual del juego. No se explica todo, se espera animar la curiosidad de los que lean y/o jueguen a profundizar en los detalles de la ambientación, que esperemos haga pasar un buen rato a quienes se interesen por ello. De todas maneras, la aventura debería poder jugarse conociendo la ambientación superficialmente.

La aventura está pensada para 4 o 5 jugadores como máximo usando el sistema de juego propio del manual de Revólveres y Ocultistas. No ocupa más de una o dos sesiones de juego por lo que resulta ideal como aventura introductoria o como aventura intercalada en una campaña a mayor escala. El tipo de personaje a la que está adaptada es para personajes creados en base a 60 puntos de historia aunque con algunos ajustes en los enemigos se podría adaptar para jugadores con más o menos puntos de historia.

Además de la descripción general de la aventura, en este documento encontrarás las fichas de los personajes no jugadores listas para usar, así como referencias a dificultades de tiradas de dados en pruebas pensadas para el sistema de RyO.

De nuevo, animamos a echar un vistazo al manual, a pesar de lo que pueda echar para atrás enredarse con un nuevo sistema de juego, pues tenemos bastante confianza en haber obtenido algo lo suficientemente sencillo como para empezar a jugarlo con media hora de lectura previa por parte del narrador y algunas breves consultas durante el juego, o incluso improvisaciones. Por lo pronto, recomendamos comprender los conceptos de Puntos y Reserva de Protagonismo, que son los más destacados en el sistema.

Un vistazo a las tierras de bronce

Es complicado hacer llegar a aquellos que no conocen la ambientación de Revólveres y Ocultistas todo el complejo mundo que se ha tratado de crear para este juego. Ante la dificultad de expresar en pocas palabras todo lo que se encierra en las tierras de bronce, nos hemos animado, para esta aventura, a crear una pequeña introducción que proporcione unas breves pinceladas a la ambientación suficientes para el desarrollo de la aventura que tienes entre manos.

Para dar comienzo a la aventura, no dudes en leer el siguiente texto para que tus jugadores se hagan una idea de la ambientación en la que se desarrollan los hechos

Cuando la magia y el agua dejaron el continente, las Tierras Esmeraldas se convirtieron en las Tierras de Bronce. Atrás quedaron los tiempos de los Dioses, magos, elfos, enanos y otras razas, de los bosques y las praderas, sólo quedando una tierra reseca donde sobreviven los hombres con su habilidad, valor y voluntad. Frente a la amenaza del Abismo y sus criaturas, perdición de todo lo vivo, y en especial de los habitantes de Harandró, Ran y Kran, están la Luz, la incipiente capacidad en las ciencias naturales, los pocos ocultistas que estudian las disminuidas artes arcanas y el plomo de las balas de las armas de fuego legadas por los últimos Enanos. Y finalmente, como cristalización de la voluntad de supervivencia de la humanidad está la Orden los Pistoleros: los Cazadores, Eruditos, Sheriffs y Exploradores que tratan de mantener protegidas y unidas las poblaciones itinerantes buscadoras de pozos en este mundo hostil, e incluso tal vez salvarlo de lo que parece su futura y casi cierta destrucción.



BIENVENIDOS A TRAVUIN CITY

Travuin City es una población nómada de no más de 100 personas, nombrada así por un héroe ahora olvidado de la época de las Guerras Aciagas. Se establecen en donde encuentran pozos con agua, construyen casas aprovechando las ruinas que pueda haber, y cuando se agota el pozo se ponen en marcha rumbo al siguiente, junto con su ganado y sus familias. Desde su fundación nunca han salido de la Baronía Central (Ditur).

En el momento del inicio de la partida, los pozos se han agotado, por lo que la población entera se dispone a realizar un nuevo viaje. Unos exploradores, enviados antes de que se agotase del todo (¿los jugadores en una partida anterior?), han localizado un buen sitio a no más de 5 días de viaje en caravana (apenas 3 días para un pequeño grupo en solitario). Además, en la zona hay viejas ruinas que con un poco de obra se podrían aprovechar.

Lo que todos en el pueblo ignoran es que entre las ruinas hay un templo dedicado a los antiguos dioses que contiene un poderoso artefacto. Bueno, lo sabe Donald Wesson, anciano erudito del pueblo y dueño una decente cantidad de textos antiguos. Entre estos textos mencionan el templo y el artefacto que contiene, que describen como capaz curar toda clase de males e incluso proporcionar la inmortalidad. Porque de eso se trata. Wesson está enfermo, y sabe que le queda poco tiempo de vida. La culpa de su actual estado es que ha sido tocado por el Abismo, víctima de sus propias investigaciones en temas arcanos, y cada vez le cuesta más mantener el control de sus corruptos cuerpo y mente.

Pero ya sabe dónde se encuentra su objetivo, y tiene las instrucciones para realizar el ritual de sanación. Previo al ritual en sí, ha de preparar una poción, a la que debe añadir los ingredientes cada noche durante cuatro días. La mayoría de los ingredientes los tiene, pero el más complicado es la sangre fresca. Así pues, durante el viaje tendrá que hacerse con este elemento.

¿Qué pintan los jugadores en todo esto? Pueden ser habitantes de la ciudad, o simplemente estar de paso y decidir que lo más seguro y cómodo es viajar con la caravana. A lo mejor están visitando a algún amigo o familiar, o han ido por algún trabajo. Ponte de acuerdo con ellos a este respecto, o si no eres libre de usar los personajes que ponemos a continuación para que los controlen ellos.

PERSONAJES DE TRAVUIN CITY

Sheriff Edgar Nelson

Intenta que la ley se cumpla en el pueblo, y por ahora lo hace bastante bien. Los habitantes son gente tranquila y pacífica, y, excepto cuando alguien se emborracha de más, no dan problemas nunca. Los forasteros, en cambio, son otra cosa. La mitad llegan a la ciudad a emborracharse, y la otra mitad “huyendo de” o “siguiendo a”. Hay que tenerlos vigilados. Le ayudan la Alguacil Littlesun, a la que lleva preparando como mujer Pistolero desde que observó sus aptitudes al llegar al pueblo, y el Alguacil Middletown, un buen chico con mucho entusiasmo, pero con la cabeza en las nubes.

Serio y tranquilo, proyecta un carisma paternal que se manifiesta en que tratará por todos los medios de controlar la situación y evitar que cunda el pánico entre sus protegidos. No tomará cartas en el asunto de la aventura ya que estará constantemente requerido por el trabajo que supone el traslado, no debe parecer que no hace nada: si pide ayuda es que no puede estar en todo.

PH: 100

RP: 30

TRASFONDOS

Cuerpo		Mente		Inteligencia		Empatía	
Fuerza	4	Ver - Avistar	5	Sociedad	3	Carisma	4
Destreza	3	Oír - Escuchar	5	Historia	3	Posición social	2
Resistencia física	4	Instinto	5	Cuidado de animales	2	Trato con animales	3
Velocidad	3	Rastrear	3	Mitos y leyendas	3	Evaluar	-3
Pelea	3	Buscar	3	Armería	4	Convencer	-3
Uso de fusil	3	Voluntad	4	Ocultismo	2	Intimidar	-3
Uso de pistola	4					Montar	4

EQUIPO:

Revolver, Fusil, Balas para pistola (9), Balas para fusil (9), Pentáculo de Justicia de la Orden, Caballo, Raciones de comida (5), Galón (moneda) (6).

Alguacil Jonathan “Mid” Middletown

Cuando empezó su trabajo pensó en las emociones, cazar monstruos, perseguir bandidos, resolver asesinatos, tiroteos, gloria y fama. Pero en Travuín no pasa nada. Está decepcionado y aburrido, lo que provoca que vea emociones donde no las hay. Cada forastero que llega al pueblo, es un posible bandido buscado o un valeroso cazarecompensas. Cada disputa entre vecinos, un posible intento de asesinato. Cada aullido de lobo, una posible bestia corrupta que intentara atacar al pueblo. Cada pelea de bar, una posible distracción para robarles... lo que sea que pueda haber de valor en el pueblo. Pero siempre acaba tropezando con el muro de la realidad, también llamado Sheriff Nelson. Pero al menos logra que Little Sun le sonría de vez en cuando. Dejando aparte su sed de emociones, es un ayudante capaz al que le falta poco para dejar de ser considerado no ya un aprendiz sino un Pistolero, y posiblemente acabar siendo un Sheriff al cargo de su propia comunidad.

Mid tratará siempre con sospecha a los jugadores, aunque con efecto más cómico que de tensión, efecto que se irá disipando a medida que la seriedad de la situación aumente con el desarrollo de la aventura.

PH: 100

RP: 30

TRASFONDOS

Cuerpo		Mente		Inteligencia		Empatía	
Fuerza	4	Ver - Avistar	5	Sociedad	3	Carisma	4
Destreza	3	Oír - Escuchar	5	Geografía	3	Posición social	2
Resistencia física	4	Instinto	5	Cuidado de animales	2	Trato con animales	3
Velocidad	3	Rastrear	3	Mitos y leyendas	3	Evaluar	-3
Pelea	3	Buscar	3	Armería	4	Convencer	-3
Uso de fusil	3	Voluntad	4	Supervivencia	2	Montar	4
Uso de pistola	4						

EQUIPO:

Revolver (2), Fusil, Balas para pistola (9), Balas para fusil (8), Cuchillo pequeño, Caballo, Raciones de comida (5), Galón (moneda) (6).

Alguacil Littlesun

Littlesun llamó la atención del Sheriff Edgar Nelson a su llegada al pueblo, y decidió tomarla como ayudante-aprendiz. No es fácil ser una mujer Alguacil, pero menos todavía siendo una verdosa. Han pasado varios años desde entonces, y, aunque algunos lugareños aun observan con recelo tanto a ella como a su hermano Littlestone, se ha ganado la confianza de la mayoría de los ciudadanos. Además, en una ciudad tan tranquila, ¿qué podría pasar? No cree que se vayan a hacer realidad alguna de las divertidas fantasías de Jonathan “Mid”.

Littlesun será la voz de la razón de Mid, y es capaz de calmar los ánimos más encrespados con aplomo y razonamiento. Es la cara amable de la Orden en el pueblo, lo que no la hace menos capaz con un arma.

PH: 100

RP: 30

TRASFONDOS

Cuerpo		Mente		Inteligencia		Empatía	
Fuerza	3	Ver - Avistar	4	Sociedad	2	Carisma	2
Destreza	4	Oír - Escuchar	5	Geografía	2	Posición social	2
Resistencia física	3	Instinto	3	Cuidado de animales	2	Trato con animales	2
Velocidad	4	Rastrear	2	Mitos y leyendas	1	Evaluar	3
Pelea	2	Buscar	3	Armería	1	Convencer	5
Uso de fusil	3	Voluntad	3	Supervivencia	2	Montar	3
Uso de pistola	4						

EQUIPO:

Revolver (2), Fusil, Balas para pistola (9), Balas para fusil (8), Cuchillo pequeño, Caballo, Raciones de comida (5), Galón (moneda) (6).

Littlestone

Vino a Travuin con su hermana Littlesun. Desde que llegó, muchos de los vecinos le culpan de todo lo malo que sucede. Si se ha perdido algo, si algo se rompe, si alguien resulta herido, todo tiene como sospechoso a Littlestone, el verdoso. Para evitar que su hermana tuviera problemas, empezó a trabajar de cazador y guía, lo que le permitía pasar bastante tiempo fuera del pueblo. Algunos vecinos dejaron de sospechar de él en todo momento, pero no llegó a ganarse la confianza más que de un puñado de ellos. Pasa mucho tiempo con “Viejo John” y con Sam “Wormbook” Jackson.

¿Por qué tantas sospechas? Es una mole de 1,95 metros de altura, 1,3 metros de hombro a hombro, piel olivácea y, sobre todo, cuando abre su boca sus colmillos inferiores destacan claramente (no son visibles con la boca cerrada, de ahí que trate de no sonreír al tener efectos contraproducentes). Si se le pregunta, dirá claramente que nació y ha vivido toda su vida en la nación de Harandró, no teniendo más relación con los Verdosos del Kran que su bisabuelo, que vivió unos años en la Baronía del Pináculo después de bajar del Krannlen.

Algo paria, es cuidadoso e incluso distante en el trato, siempre temiendo el rechazo. Sin embargo es muy amigo de quienes le brindan un trato justo, y un explorador experto que conoce bien el terreno por el que discurre la aventura y la naturaleza en él.

PH: 100

RP: 30

TRASFONDOS

Cuerpo		Mente		Inteligencia		Empatía	
Fuerza	6	Ver - Avistar	4	Sociedad	0	Carisma	-3
Destreza	3	Oír - Escuchar	5	Geografía	4	Posición social	-1
Resistencia física	4	Instinto	3	Historia	1	Trato con animales	2
Velocidad	3	Rastrear	5	Mitos y leyendas	2	Evaluar	2
Pelea	3	Buscar	3	Naturaleza	4	Convencer	1
Uso de fusil	3	Voluntad	1	Supervivencia	4	Montar	4
Uso de cuchillo	3			Cuidado de animales	4		

EQUIPO:

Fusil, Balas para fusil 10, Cuchillo de caza, Equipo de escalada (arpeo más cuerda), Equipo de acampada, Caballo, Lámpara de aceite (de un cuarto de litro), Recambio de aceite para lámpara (1 litro), Raciones de comida 5, Perro, Galón (moneda) 2.

Samantha “Sam” “Wormbook” Jackson

Natal de Travuin, es una chica curiosa a la que le encantan las historias, tanto si es leerlas como contarlas. Su gran afición a los libros hace que tenga unos conocimientos muy extensos del mundo, pero nunca ha podido salir del pueblo.

Su madre murió en el parto, y su padre sufre de una extraña enfermedad que le ha debilitado las manos y no le permite coger objetos, por lo que no puede dejar el trabajo en la clínica del doctor Carter. Al menos, con el dinero tiene suficiente para que ambos vivan bien, y de vez en cuando consigue algún extra escribiendo y leyendo cartas a algunas personas del pueblo, lo que le permite conseguir nuevos libros.

De vez en cuando escucha las historias de “Viejo John”, los viajes de Littlestone, o las fantasías de Jonathan “Mid”, soñando con poder salir de la ciudad. Es un personaje hecho para caer bien, una mujer joven, relativamente atractiva e inteligente, a la vez que voluntariosa, impaciente e independiente. Se ofrecerá constantemente a ayudar sobre todo con temas de salud.

PH: 100

RP: 30

TRASFONDOS

Cuerpo		Mente		Inteligencia		Empatía	
Fuerza	0	Ver - Avistar	4	Sociedad	2	Carisma	2
Destreza	3	Oír - Escuchar	5	Geografía	4	Posición social	1
Resistencia física	2	Instinto	3	Historia	4	Trato con animales	2
Velocidad	3	Rastrear	0	Mitos y leyendas	4	Evaluar	4
Reflejos	2	Buscar	3	Medicina	4	Convencer	4
Uso de cuchillo	3	Voluntad	6	Cuidado de animales	4	Montar	1

EQUIPO:

Kit Primeros Auxilios (1 solo uso) 5, Equipo Médico 1, Lámpara de aceite (de un cuarto de litro) 1, Recambio de aceite para lámpara (1 litro) 3, Raciones de comida 10, Galón (moneda) 4.

Doctor Brandon Carter, Junior

Medico del pueblo, lleva toda la vida en este. Aprendió el oficio de su padre, Brandon Carter Senior, al cual sustituyo cuando este se jubilo, aunque de vez en cuando pasa por la clínica a ayudar a su hijo. A pesar de lo pequeño y tranquilo que es el pueblo, no suele tener muchos días libres: los trabajos con el ganado, los traslados con los cambios de agua, y el ser el único médico hace que nunca se aburra.

Contrató a Samantha Jackson como enfermera para ayudarla cuando el padre de ésta contrajo esa extraña enfermedad que le está debilitando poco a poco, y esta siendo una buena ayudante. Quizás algún día podría sustituirle como médico.

De vez en cuando, pide y compra a Littlestone algunas de las hierbas y plantas que necesita para hacer medicinas, ya que sus frecuentes salidas a cazar le llevan a lugares donde pueden encontrarse. Además, aunque no es dado a beber en exceso, de vez en cuando usa el laboratorio como destilería para fabricar algunos de los licores que se venden en el bar.

Hombre tranquilo, acostumbrado a la rutina, las situaciones de tensión le superarán, poniéndole sumamente nervioso. Sin embargo, es un médico capaz.

PH: 100

RP: 35

TRASFONDOS

Cuerpo		Mente		Inteligencia		Empatía	
Fuerza	2	Ver - Avistar	4	Sociedad	3	Carisma	2
Destreza	1	Oír - Escuchar	2	Cuidado de animales	5	Posición social	2
Resistencia física	2	Instinto	3	Naturaleza	3	Trato con animales	3
Velocidad	1	Rastrear	0	Mitos y leyendas	2	Evaluar	3
Reflejos	1	Buscar	5	Medicina	8	Convencer	3
Uso de cuchillo	6	Voluntad	-2	Alquimia	6	Montar	1

EQUIPO:

Cuchillo pequeño, Cuchillo de caza, Kit de Primeros Auxilios (1 solo uso), Equipo Médico, Equipo Alquimia, Caballo (carreta), Caballo especial, Lámpara de aceite (de un cuarto de litro), Recambio de aceite para lámpara (1 litro) 2, Raciones de comida 5, Galón (moneda) 6.

Sarah Newton

Dueña del bar del pueblo, de edad indeterminada entre los cuarenta y cincuenta años, tiene un par de chicas contratadas como camareras y para dar espectáculo, aunque por lo normal van los mismos vecinos. Suele estar detrás de la barra, pero muy de vez en cuando sale al escenario y realiza su número musical. Su voz y su belleza, patentes a pesar de su edad, han provocado el rumor de que tiene sangre élfica, aunque el Sheriff Nelson sospecha que fue ella quien hizo correr el rumor (sea cierto o no, tiene el Don Sobrenatural de Belleza Faérica). Poco después de cada traslado, organiza un torneo de poker, el cual está ganando mucha fama y atrayendo a mucha gente de fuera.

Es, además, la alcaldesa del pueblo por aclamación popular (de la mayoría de los hombres del pueblo) desde hace bastante años. Preguntada directamente, asegurará ser nativa de la Baronía de Asari (apoyando su afirmación de sangre élfica) aunque no habrá forma de confirmarlo de forma segura en base a sus modos y habla.

Belleza Faérica +4

PH: 100

RP: 25

TRASFONDOS

Cuerpo		Mente		Inteligencia		Empatía	
Fuerza	0	Ver - Avistar	2	Geografía	3	Carisma	6
Destreza	5	Oír - Escuchar	2	Sociedad	5	Posición social	3
Resistencia física	3	Instinto	0	Historia	3	Seducir	4
Velocidad	4	Rastrear	0	Mitos y leyendas	2	Evaluar	4
Reflejos	1	Buscar	2	Canto	8	Convencer	4
Uso de fusil	4	Voluntad	2	Juego	6	Montar	2

EQUIPO:

Fusil, Balas para fusil 8, Pack de Juego (cartas, dados, etc), Ropa cara, Caballo especial, Raciones de comida 5, Galón (moneda) 20.

Duncan “2D” Donovan

Es el dueño de la “Tienda 2D”, la única tienda del pueblo, en donde le ayudan su mujer Lila y sus dos hijos, Duncan Junior y Daniel. Compra todo a todos y vende todo a todos. Según él, simplemente se encarga de hacer de mediador entre alguien que tiene una cosa, y alguien que necesita una cosa. Realmente sus precios no son altos, sobre todo comparados con los otras poblaciones, pero al ser el único “intermediario” sus beneficios son bastante elevados. También vende cosas de fuera del pueblo, compradas a forasteros o encargándoselas a alguien que vaya a hacer una visita a alguna ciudad, y estas sí que las vende a altos precios.

En la aventura su función es ser contratante de los jugadores para ayudar en la mudanza, fuente de información sobre el pueblo y de bienes básicos (balas, por ejemplo).

TRASFONDOS

Carisma 1, Posición Social 1, Convencer 2, Evaluar 4, Regatear 3, Sociedad 3, Geografía 2

“Viejo John”

Nadie sabe su autentico nombre, ni recuerda cuando llegó al pueblo. Para algunos, lleva en él toda la vida. Para otros, lleva muchas vidas. El caso es que “Viejo John” llegó a Travuín en su viejo carromato tirado por un viejo caballo, contando la historia de que había recorrido ya el continente hasta llegar al mar y ahora estaba haciendo el viaje en dirección contraria. No molesta a nadie y nadie le molesta menos cuando empieza a cantar en voz alta durante alguna de sus borracheras. Duerme siempre en su carro, negándose a dormir en casa alguna porque “así esta siempre preparado para el siguiente viaje”, o eso dice él. Cuando no está emborrachándose en el bar o en su carro con Littlestone, esta contándole historias a “Wormbook” Jackson o deambulando por las ruinas que pueda haber cerca.

Nadie sabe de dónde saca el dinero con el que paga la bebida y la comida, pero siempre parece llevar justo la cantidad que necesita. Geografía con DP 10 permitirá asegurar que los detalles sobre los lugares que describe en sus historias parecen correctos, y Sociedad DP 10 (puede apoyarse con Geografía) permitirá encontrar en sus parloteos dejes y giros propios de los nativos del Ducado de Ventura. Es un personaje misterioso que puede servir de comodín al director del juego para proporcionar pistas, ayuda o incluso sólo color al juego. Su origen será un misterio que sólo el director decidirá, utilizará y revelará: ¿Cazador de la Orden retirado o encubierto? ¿Pistolero Errante en sus tiempos? ¿Ocultista? ¿...?

TRASFONDOS

Tendrá conocimientos de Geografía/Sociedad/Mitos y leyendas/Historia a 8 según convenga a la situación.

LA AVENTURA: DE MUDANZAS

Introducción

Esta aventura se desarrolla durante el traslado de uno de los muchos pueblos itinerantes de las tierras de bronce. El viaje entre el antiguo y el nuevo asentamiento será de 4 días y esa será la limitación en cuanto a tiempo de la aventura. Durante cada día, se irán describiendo los acontecimientos que desembocan al gran final pero dando al director de juego la libertad de completar esos días con cualquier otro acontecimiento que vaya encajando.

¿Como introducir a los personajes? Los viajes por las tierras de bronce son difíciles y peligrosos así que no es raro que los viajeros solitarios o los pequeños grupos se unan a caravanas itinerantes para protegerse unos a otros durante las duras marchas. Bien llegando por separado, bien en un pequeño grupo, serán bienvenidos a la caravana siempre y cuando hablen con la gente adecuada. Duncan Donovan será uno de los más interesados en que los jugadores se unan a la caravana como medida de protección debido al valor de material de sus propias pertenencias. Llegará, incluso, a contratar a uno o varios personajes si estos no terminan de decidirse a emprender el viaje con las gentes de Travuin por su propia voluntad.

Día 1

La gente lleva días preparándose para el viaje, por lo que en la mañana del primer día no habrá muchos problemas en la salida. La caravana la conforman cerca de 30 carros, lo que será un espectáculo digno de verse. Conforme los jugadores estén dando una vuelta, comenta lo que van viendo (si no conocen a la gente del pueblo, usa una descripción de la persona en lugar del nombre):

- Unos niños jugando en el suelo, llegan sus padres para cogerles y subirles a un carro.
- Littlestone pasa con su caballo al galope.
- Dos personas intentan subir al carro una caja bastante pesada, pero se les cae y rompe.
- Sam "Bookworm" ayuda a su padre a subir al carro y se sienta a su lado.
- Varios ganaderos hacen avanzar a su manada de vacas.
- "Viejo John" observa todo desde su carro, de vez en cuando señala a algún sitio y se ríe (aunque no parezca haber nada divertido allí). Tal vez la botella que tiene en la mano explique esa risa.
- El Doctor Carter está hablando con un hombre de mediana edad que ya esta subido en un carro (Donald Wesson). El hombre parece tener alguna enfermedad, puesto que tose de vez en cuando.
- La familia Donovan se distribuye entre los tres carros que tienen.
- Sarah Newton discute algo con Jonahthan "Mid". Al lado, Littlestone intenta aguantarse la risa, sin éxito.
- El Sheriff Nelson pasa avisando de que van a salir ya.

El Sheriff distribuirá a los que vayan sin carro a lo largo de la caravana, y puesto que no hay caminos propiamente dicho irán en fila de dos o tres carros, mientras haya espacio para ello. El ira junto al carro en cabeza, y ha enviado a Littlestone de avanzadilla para comprobar el camino. Además, hay dos carros que transportan las reservas de agua que les quedan, uno ira por el centro y el otro en la parte de atrás.

El primer día de viaje no pasara nada, será bastante tranquilo. Será el momento que deberán aprovechar los jugadores para ir conociendo al resto de personajes. Antes del anochecer, el sheriff ordenara un alto a la caravana y establecerán un campamento. La gente encenderá hogueras, prepararan la cena y se acostaran.

A lo lejos se oirán aullidos de coyotes o lobos. Se establecerán algunos turnos de guardia, pero con poca gente. Los jugadores pueden juntarse a cualquier amigo o amigos que hayan hecho, o formar su propio

campamento. También pueden colaborar con la guardia durante la noche, pero no verán ni oirán nada raro. Sera una noche tranquila.

Día 2

A la mañana siguiente, entre el ganado encontraran una vaca muerta. Pareciera que hubiera perdido toda la sangre y, cuando se la examina, se ve una marca de dos agujeros, no más grandes que unos colmillos. El sheriff sospechara que debe haber algún animal Infectado en la zona, por lo que ordenara quemar el cuerpo y recoger lo más rápido posible.

Si los jugadores quieren investigar un poco, dependiendo de lo que hagan pueden lograr la siguiente información:

- No hay huellas de otros animales cerca del cuerpo, salvo otras vacas y la esperadas de las personas al cuidado del rebaño (Rastrear DP 10).
- Evidentemente, se le ha extraído toda la sangre.
- Nadie noto ni escucho nada raro anoche. El ganado no hizo más ruido del normal.
- Si buscan por los alrededores, encontraran un pequeño monstruo pisado por una de las vacas (Rastrear y/o Buscar DP 12, hay muchas huellas). Es demasiado pequeño para haber sido el causante de la herida. Parece un escorpión, pero tiene 2 colas desiguales, demasiadas patas y sus restos, de cercan, apestan a una putrefacción excesiva para su tamaño, tiempo desde su muerte y tipo de cuerpo (Naturaleza/Medicina 5, Voluntad DP 10 para evitar arcadas, fallando por 3 o más se vomita). Si buscan alguna información en algún libro (puede que Sam "Wormbook" tenga algo, y pueden enterarse de que Donald Wesson también tiene una biblioteca muy completa), llegaran a la conclusión de que es algún tipo de insecto Infectado (Ocultismo DP 8, el acceso a material de consulta reduce a 6).

En esta jornada de viaje, llegaran a una zona más montañosa, con algunos pasos estrechos en los que los carros tendrán que ir de uno en uno. Se pueden plantear algunas dificultades a los jugadores, como carros atascados, alguna rueda rota a cambiar, etc.

Cuando salgan de esta zona, empezara a anochecer, por lo que habrá que montar el campamento. Durante la noche se vuelven a escuchar aullidos, pero en esta ocasión se escucha uno extraño que acallará a los demás animales. El sheriff aumentara la vigilancia en la zona del ganado. Al poco, antes de que la gente se vaya a dormir, sufrirán un ataque de unos coyotes. Al frente del grupo, habrá uno con el doble de tamaño, sin pelaje, y varias manchas oscuras con aspecto podrido, de algunas de las cuales saldrán unos tentáculos.

Cuando caiga el Infectado, los demás coyotes huirán.

Horda de coyotes: RP 10 x jugador, a efectos narrativos cada 2 puntos es un coyote, la horda tiene una defensa de 10 en armas a distancia y de 8 a cuerpo a cuerpo, cada turno hace un ataque automático y constante (no hay tirada) de 9 a los jugadores con 2 de daño.

Coyote Líder: tira un ataque cuerpo a cuerpo de mordisco +7 con daño básico de 2, defensa de 10, RP 10 (sólo vida). Infectado: posibilidad de contaminación por el Abismo si deja a 0 la RP del que reciba su ataque. El personaje debe poner en su ficha una nueva reserva de Puntos de Contaminación, PC. Para superar la infección, el jugador debe superar algunas de los DP de Cuerpo:

- Inicial, Cuerpo DP 10
- Cada día: DP 10 +2 por día a partir del de infección.

Superar cualquiera de estos DP corta la contaminación. Sin embargo, cada fallo se suma los puntos con los cuales se falla a la PC. Si la PC iguala o supera la RP, el PJ queda fuera de juego, Infectado (ver manual). Cuidados médicos (Medicina DP 8) proporcionan +1 a la tirada de Cuerpo, pero si además son apoyados con Ocultismo, +3. Durante su enfermedad narrativamente el PJ sufrirá de fiebre ligera, malestar general, mal aspecto, etc, y a efectos de juego un -1 a todas las tiradas (salvo las de Cuerpo para curación) por día de enfermedad (día uno: -1, dos: -2, tres: -3). En caso de curación, el bono negativo se reduce en 1 por día hasta desaparecer.

Tras el ataque, habrá algunos heridos y un solo muerto, Leonard Varnis, con el cuerpo vacío de sangre y las dos extrañas marcas en el cuello.

Con un poco de investigación y preguntando a la gente los jugadores pueden averiguar:

- Varnis era bastante cobarde.
- Algunos le vieron durante el asalto, huyendo y alejándose del combate.
- No hay rastro de ningún coyote o abominación cerca.
- La herida es demasiado delicada como para que la hubiera hecho algún coyote o el Infectado.
- No hay ninguna marca de animal cerca, solo huellas humanas (Rastrear DP 13, hay poca luz).
- Un niño dirá haber visto desde su escondite una sombra que se echó encima de Varnis, y después se alejó de él.
- El cuerpo estaba bajo una caravana, a dos o tres carros de distancia de uno de los de "2D". Este encontrara su carro revuelto, le habrá desaparecido una tela negra de 2X2 metros.

El sheriff ordenara que quemen el cuerpo y dirá a la gente que se vayan a descansar, pues duda que la abominación ataque dos veces la misma noche.

Día 3

A estas alturas los jugadores deberían sospechar de un Vampiro. Si les da por investigar esta línea, encontraran algún libro mencionándolos, con sus poderes y debilidades clásicas (Ocultismo 8, Mitos y Leyendas 6, +2 con fuentes de información. Si igualan o superan 10 averiguan que los vampiros ahora están muy mermados en sus poderes y que no tienen relación con el Abismo).

Si hablan con "Wormbook" o con Wesson, estos pueden sospechar que el vampiro sea algún tipo de Infectado o Híbrido que antes fue humano y ahora necesite sangre para vivir. Esto puede haberse hablado durante la noche.

El viaje durante el día será tranquilo, y los jugadores dispondrán de mucho tiempo para hablar con quien

sea. Entre la gente se correrá el rumor de una abominación que viaja con ellos, quizás que se esté haciendo pasar por uno de ellos. Desconfiarán más que antes de los forasteros (“esto no pasaba antes de que llegaran”) y de Littlestone (“nunca me fié de ese verdoso”), incluso algunos se acusaran entre ellos.

Por la noche, todos querrán participar en las guardias y vigilar a sus familias. El ambiente de desconfianza y los nervios crearan más de una mala situación:

- Alguien creará ver una sombra moviéndose, dará un aviso y correrá tras ella. Algunas personas les seguirán, pero no encontraran nada.
- Dos personas (si uno es un jugador, mejor) se encuentran al girar alrededor de un carro y acaban apuntándose con desconfianza.
- Sonara un disparó. Cuando lleguen al lugar, un vecino nervioso se disculpara porque se le ha disparado el arma.
- Si se te ocurren mas, añádelas.

Hay que procurar que la gente vea a Sam “Wormbook”. No se quedara con su padre, pues este le ha insistido que igual sus conocimientos pueden servirle al pueblo para esta caza, o que vaya a tranquilizar a los niños leyéndoles algún cuento. Esto permitirá a Wesson atacar al Sr. Jackson durante la noche. Por desgracia, Sam no se dará cuenta hasta el día siguiente.

Día 4

Sam encontrara el cuerpo de su padre aparentemente está dormido. Al no lograr despertarle descubrirá que está muerto y la marca en el cuello. Esta vez no hay mucho que investigar, no hay testigos (demasiadas distracciones por la noche), no hay huellas raras ni rastros extraños, nada. El sheriff ordenara incinerar el cuerpo, la gente recogerá las cosas y se irán. Se espera que lleguen a la localización del nuevo pueblo para la tarde.

Durante este día, los jugadores deberán empezar a sospechar de Wesson más que nunca. La enfermedad se le habrá agravado, haciéndole toser más que nunca, y la corrupción se le empieza a notar en las manos y el cuello, si bien aun no se ve demasiado. Durante el viaje procurará conducir su carro vestido de forma que sea difícil que se le vea la piel, aunque si es posible le pedirá a otra persona que conduzca por el (¿un jugador?). Si alguien le acompaña o pasa cerca de él, entre tos y tos le escuchara murmurar de vez en cuando algunas frases sueltas: “Tenía que hacerlo.” Nadie me ha descubierto.” “Ya verán cuando llegue al templo.” “Sera mío, solo mío.” Si le preguntan directamente, se hará el enfermo y achacara todos sus males a la enfermedad, aunque rechazara cualquier tipo de ayuda que le ofrezcan, llegando a ponerse violento (aunque alguien tan débil no podrá hacer mucho). Si los jugadores persisten en descubrirle, y ve su fachada caer de forma inminente, fingirá sufrir un desfallecimiento y, a la vez que habla tratando de razonar con los mismos, sacará unas hierbas que llevará en el bolsillo que masticará (“su medicina”). Una vez que las haya tragado, adquirirá una fuerza sobrehumana (*Fuerza y Velocidad 12*), que le permitirá desembarazarse de cualquier agresor y huir a cuatro patas pegando grandes saltos cual rana, superando la velocidad de un caballo, esquivando balas y a la vez siendo inmune a sus impactos: tiene que seguir vivo para el final. Como nota de color, como consecuencias del uso de las hierbas sus venas bajo la piel ennegrecerán y se harán más salientes, estallando algunas salpicando algo de sangre claramente corrupta si se examina (olor, color, etc).

Durante la tarde, la caravana llegara por fin al nuevo asentamiento del pueblo. La vista inicial es espectacular, una ciudad semi-derruida con los restos de un templo en el centro de la misma, dominándolo todo. Hay algunas plantas y arbustos aquí y allí, y la gente que se adelanto les estará esperando y habrán empezado a montar algunos edificios entre las ruinas. El nuevo bar de Sarah Newton estará finalizado (se han usado los restos casi completos de un edificio, solo se han apuntalado y techado), y se espera que esa

noche haya una gran fiesta en el mismo. Por supuesto, los jugadores están invitados.

La última noche

Durante la última noche, Wesson tiene planeado llevar a cabo el ritual en el templo, pero le falta una última cosa, un sacrificio. Para ello ha elegido a Sam "Wormbook", pues en su mente trastornada la visualiza como la única que podría averiguar cómo detener el ritual (lo cual es una locura). Durante la fiesta, Sam saldrá un momento al exterior de su nuevo hogar, se meterá en un callejón por error (aún no conoce la distribución del nuevo asentamiento) y allí Wesson la estará esperando con tantas abominaciones (*Animales Corruptos*, +3 a las tiradas de ataque, defensa de 10, mueren tras 5 puntos de daño) como la mitad de jugadores (redondea hacia abajo).

Los jugadores pueden ver como Sam sale y no vuelve, oírle gritar, ir a buscarla y no encontrarla en casa, etc. El caso es que tienen que darse cuenta de este secuestro, pero sólo ellos. Wesson dejara que las abominaciones distraigan a los jugadores mientras él arrastra a Sam hacia el templo (será fácil ver donde se dirigen, *Oír*, *Avistar*, *Rastrear* o *Buscar DP 6*).

Cuando lleguen al templo, encontraran a Sam amordazada y encadenada sobre el altar principal, tras el cual esta Wesson, que sostiene en mano un cáliz de cristal y en la otra un cuchillo de obsidiana mientras murmura unas palabras en una lengua extraña. En cada una de las esquinas del altar hay una botella de cristal, todas con un líquido de color rojo dentro.

Si los jugadores no intervienen, Wesson apuñalará a Sam en el corazón al finalizar la invocación (unos 3 minutos), recogerá algo de sangre del surtidor en el cáliz y beberá de ella. En ese momento, las 4 botellas estallarán dispersando una neblina roja. Bañado en sangre, Wesson rejuvenecerá y huirá de allí. Sam, obviamente, morirá en el proceso.

En cambio, si los jugadores intervienen (esperemos que lo hagan) y consiguen interrumpir el ritual (*basta cortar el rezo, Wesson debe tirar Voluntad 10 por cada intento de distracción por medios indirectos, como ruido o similar, y de 13 por uno directo*), Wesson se enfadará, hará que salgan de su escondite varias abominaciones (una o dos menos que jugadores), y entre toses maldecirá a los personajes ("Iba a conseguir la inmortalidad, por vuestra culpa lo perderé todo" y similares). Mientras los jugadores combaten con estas, tratará de retomar la invocación, pero afectado por su dolencia se verá incapaz de completarla. En un acto de desesperación, ignorando a Sam, se hará un corte en el brazo con el cuchillo, derramará la sangre en la cáliz y beberá. (Si no puede conseguir verter el líquido en el cáliz, beberá directamente de su brazo, y si esta muerto pues... sigue leyendo). Le vendrá un repentino ataque de tos, más fuerte que los otros, y caerá al suelo. Un momento después, se levantará quejándose de que tiene mucha sed mientras los ojos se le ponen de color rojo. Se lanzara a las botellas con sangre, las cuales beberá con ansia. Conforme las acabe, se irá transformando, la piel se le tornara de un tono azulado pálido mientras el cuerpo aumentara de tamaño y volumen. Cada botella que beba provoca cambios mayores en su cuerpo. Cuando acabe las cuatro botellas, cogerá una de las abominaciones con una mano tan grande como la propia abominación, la morderá y empezara a succionar. Conforme se alimente de ellas, en lugar de aumentar de tamaño empezará a mutar, adquiriendo características de los animales que consuma (le crecerán garras, colmillos, pelo, aumentará el tamaño de su boca, variará la forma de su rostro, se encorvará etc). Las abominaciones no intentarán escapar, sino que se dirigirán dócilmente hacia él a su requerimiento. Cuando no queden, se lanzará a por los jugadores.

Si pierde a estos de vista, escuchara la música de la fiesta y se dirigirá allí. Es evidente que los jugadores no pueden con esta bestia que tendrá más de 3 metros de altura. Si hablan con Sam, ella no tendrá ni idea de que es ese ser. Todo parece hacerle daño, pero no parece que se debilite. Sangra, pero las heridas se le cierran. Lo único que realmente le puede hacer daño es el fuego y la luz del sol (le matara al instante). Por suerte para ellos, está cerca el amanecer, pero tienen que distraerle lo suficiente para evitar que llegue al bar y provoque una masacre. Si que quedan quietos, "Wesson" llegara al bar, matara a todos y pasara el

día bajo la protección de techo. Por la noche, se moverá en busca de más comida. Si logran entretenerle lo suficiente, cuando le de la luz del sol empezara a arder hasta estallar en una explosión de llamas. No quedará nada de él.

Monstruo Wesson: su regeneración se juega como una Defensa de 14, las armas con balas encantadas, las altas pistolas y el fuego la deja en 10. Su RP es de 30 puntos que no utilizará para bonos, solo como vida. El fuego de antorcha o equivalente (Destreza) le causará 5 puntos de daño (no se puede sumar la diferencia del ataque para sumar al daño en este caso), aceite inflamable sobre su cuerpo 2d10/2. La luz del sol lo matará al instante. Su gran tamaño le permite atacar a distancia media (unos 3 metros) de un barrido de uno de sus brazos hasta 3 PJ si están juntos, es un ataque +6 con un daño por garra de 3 + “diferencia entre ataque y defensa del objetivo” (puede fallar haciéndose daño él mismo, ver reglas de combate), y con posibilidad de contaminación (ver apartado de Coyote Infectado más arriba, aunque es más a efectos narrativos que de juego, ya que la aventura concluye aquí, salvo que los jugadores decidan iniciar campaña).

Epílogo...

Si Wesson escapa un nuevo y poderoso brujo del Abismo andará suelto, algo que pesará junto a las muertes que ha provocado en las consciencias de los protagonistas de la historia, jugadores y no jugadores. El recién nombrado Pistolero Middletown decidirá darle caza en una misión personal, en contra de la opinión de Nelson, que mandará un mensajero pidiendo ayuda a la Orden.

Si el monstruo Wesson es detenido por la luz del sol o los propios protagonistas, el final será “feliz”: han salvado a Sam y muchos inocentes, es el caso del final mejor, los detalles se dejan a cargo del director del juego. Los PJ habrán adquirido el reconocimiento del pueblo, algo de fama gracias a su hazaña y una merecida recompensa. Los jugadores que se interesen por un botín podrán tener acceso a:

- El doble del pago que habrán negociado al inicio por su trabajo
- Si dicen de repartirse los efectos de Wesson, su biblioteca incluyen los textos de ocultismos, entre los que destacan algunos sobre el Abismo. El Sheriff Nelson tratará de requisar los últimos para entregarlos a la Orden.
- El cáliz de cristal, una reliquia de gran valor e irrompible
- Un puñal de obsidiana con mango de cuero trenzado, un objeto maldito dedicado al Abismo (eso no tienen porque saberlo, más si deciden iniciar una campaña a partir de ahí con estos mismos PJ).

**Si quieres colaborar con el proyecto Revólveres y Ocultistas no dudes en
escribirnos a:**

arcanelviejo@gmail.com
outcastedproject@gmail.com

Próximas novedades en:
<http://outcastedproject.blogspot.com>

