



# CÓDICE

WWW.CODICE.TK  
MÓDULOS DE ROL GRATIS



✉ GRUPOCREATIVOCODICE@GMAIL.COM

CÓDICE JOURNAL PATROCINADO POR:

## JUEGOS

DE MESA Y ROL

juegosdemesayrol.com

*Rol para todos los gustos  
a un click.  
¡Juega y sé feliz!*

6 4 8 5 2 7 4 2 5

✉ juegosdemesayrol@gmail.com



## CÓDICE JOURNAL

1886



# TERROR EN DUSTOWN

*Aventura autojugable en el salvaje Oeste*



# CÓDICE

### Sistema de juego

Los personajes tienen tres **Atributos**:

👉 **Cuerpo**, acciones físicas que requieran fuerza o resistencia,  
🧠 **Mente** acciones que requieran de agudeza mental o habilidad manual y 🌀 **Alma** refleja la cordura del personaje. Cada punto en ellos se considera **1D6**. Si tienes que hacer una tirada, tira los dados del atributo correspondiente. Los dados que saquen un **resultado de 5+**, son **éxitos**. Sacar un 6, hace que el dado **“explote”**; vuelve a tirarlo y si sacas un nuevo éxito, añádelo al resultado de la tirada. Cada dado puede explotar **UNA vez**.

**Éxitos y fracasos:**

- ♦ Si no obtienes éxitos, la tirada se considera un **fallo**.
- ♦ Un solo éxito, la tirada se considera **éxito parcial** (la acción se consigue pero el narrador aplicará algún tipo de penalización “Logras derribar la puerta, pero esta cae sobre ti”).
- ♦ Dos éxitos, se considera **éxito total** (sin consecuencias).
- ♦ Tres éxitos o más, es **crítico** (la acción se consigue y el máster te aplica algún tipo de bonificación: “Liquidas a tu enemigo de un golpe. En su cinturón ves el fulgor de un par de balas aún sin usar”).

En **Combate**, usa **Cuerpo** (acciones de combate cuerpo a cuerpo) o **Mente** (para combate a distancia), valiéndote de la lógica de lo que desees hacer (**Alma** solo se puede usar en combate en circunstancias especiales que vienen indicadas en la aventura). Cada éxito resta uno de vida (**PV**) ❤ al enemigo objetivo. Estos no tiran, solo te restan puntos a tus características (hasta un mínimo de uno), y ese mismo negativo se aplica para saber las heridas que puede llegar a recibir tu PJ, es decir, la diferencia entre su negativo y tus éxitos son las heridas que recibe el PJ.

**Ejemplo:** Rose dispara a un bandido. Rose tiene **Cuerpo** 4 y su enemigo -2. Rose tira dos dados. Saca un éxito, por lo que el bandido recibe uno de daño, pero Rose también (-2 del bandido +1 éxito de Rose, es un -1, por lo que resulta herida). Si hubiera sacado 2 éxitos, el bandido habría recibido dos heridas y Rose ninguna (-2 de bandido +2 de Rose = 0).

En el **Combate en grupo**, dos o más personajes pueden ayudarse para derrotar a un oponente. En este caso, elige un personaje como “primario” y los demás serán “secundarios”. Cada secundario proporciona un +1 a la característica escogida por el personaje primario para atacar. Si el resultado de la tirada es negativo, las heridas se reparten entre los personajes implicados en la acción, siendo obligatorio que el personaje primario reciba al menos una.

Ayudar en una acción consume el turno del personaje que ayuda. Los enemigos, a discreción del DJ, también pueden combatir juntos. En ese caso, el enemigo secundario añade un -1 a la característica del primario que los personajes hayan escogido para atacar. Las heridas recibidas por los adversarios también las distribuyen los jugadores.

**Ejemplo:** bandido -2 a **Cuerpo** recibe ayuda, lo que le da un total de -3.



## La historia hasta el momento

Esta aventura nos sitúa en plena época de la fiebre del oro (1886), en un pequeño pueblo de Oregón llamado Dustown, al noroeste de EEUU. Fue construido hace poco más de diez años, por colonos mineros atraídos por la riqueza en oro de la zona, a los que no les importó que esta fuera en realidad una reserva india destinada a una diezmada tribu Chinook. Estos, viendo que su ya de por sí pequeño territorio estaba siendo habitado ilegalmente por el mismo hombre blanco que los había masacrado pocos años antes, intentaron entenderse con los codiciosos mineros. Sin embargo, estos respondieron con violencia, viendo en la intromisión de los indios la posibilidad de ser llevados ante la justicia y perder las minas de oro que tan buenos resultados les estaban dando. El episodio final de aquella pequeña guerra fue una batalla en medio del pueblo indio, que los blancos llevaron a su extinción, de la que solo quedaron vivos el hechicero, Wakonda, anciano ya, y su nieto, Kitoma, que se las había ingeniado para escapar de la masacre. En represalia, el anciano y el muchacho atacaron donde más le duele al hombre blanco, lograron adentrarse en el pueblo y robar una bolsa llena de oro y del dinero de papel de los blancos. Pero eso no fue suficiente, el anciano sentía en la tierra y en sus huesos el dolor de la pérdida de su tribu. Wakonda formuló un hechizo ancestral, apelando a fuerzas sobrenaturales terribles relacionadas con el hambre, el odio, el viento tempestuoso y la violencia. El hechicero tardó un día entero en formular su sortilegio, pero este tuvo éxito, y dichas fuerzas se transformaron en carne: Wakonda había atraído al Wendigo, el espíritu caníbal, al que ofreció su corazón a cambio de la muerte de todos los blancos del pueblo.

### “Los ahorcados”: se buscan vivos o muertos

Sois miembros de una banda de forajidos llamada “los ahorcados”, junto con *Pete “el viejo” (Pnj)*, el cual fue jefe de la banda y legó su liderazgo a *Jack*, se trata de un miembro de plena confianza y un padre para el grupo.

En los últimos años os habéis dedicado a reunir un buen botín a base de asaltar diligencias y robar bancos del norte de California, ¿quizá podáis contarnos cuál ha sido el último y mejor de vuestros golpes?, algo que ha provocado que el precio por vuestras cabezas se disparara, debido a lo cual os visteis obligados a viajar al Norte, al estado de Oregón, para evitar a la ley, los cazarrecompensas y ya de paso gastar el botín sin riesgo a ser arrestados. Habíais oído hablar de Dustown y parecía el lugar idóneo para refugiarse. Sin embargo, toda precaución es poca para un ladrón, por lo que hace un par de semanas, antes de internarse en Oregón, entregasteis la mayor parte del botín al viejo Pete y lo enviasteis a Dustown para preparar vuestra llegada. Mientras vuestro compañero viajaba al Norte os encargasteis de despistar al grupo de Marshalls que os pisaba los talones, tras lo cual pusisteis rumbo a Dustown.

Un cartel en sus proximidades da la bienvenida al viajero indicando sobre la madera el nombre de la localización y el número de habitantes, algo, que parece haber sido repintado recientemente. Un examen algo más detenido indica:  
**Un éxito:** el número ha descendido al menos en una veintena.  
**Dos éxitos:** se ha ido reduciendo la población paulatinamente.  
**Tres éxitos:** alguien parece haber tallado recientemente en la base del cartel extraños símbolos (marcas con el fin de atraer al Wendigo a Dustown).

### El desarrollo de los acontecimientos

La aventura transcurre a lo largo de tres escenas diferentes, de las cuales solo la primera es obligatoria jugarla primero. El resto se jugarán dependiendo de las decisiones de los personajes.

## Inicio: La llegada a Dustown

El pueblo (Deben empezar la aventura aquí. Esta es la única vez que no podrán elegir dónde ir). Está formado por un saloon, una barbería, una oficina del sheriff, una estafeta de correos, iglesia con un cementerio y una tienda de comestibles. Deja que los personajes elijan a dónde dirigirse y permite que interpreten un poco y se acostumbren a los personajes. Si hablan con los lugareños les hablarán sobre los “malditos indios” y su reserva al sur del pueblo, las minas de oro del norte y las habladurías de un monstruo que acecha a los blancos por la noche. Independientemente de a dónde elijan dirigirse, la presencia de gente nueva no pasará inadvertida en un pueblo tan pequeño y tarde o temprano el sheriff Cohen y sus dos ayudantes aparecerán donde se encuentren los personajes. Tras hablar un poco con ellos acerca de sus intenciones en el pueblo, reconocerán sus rostros de los avisos de “busca y captura” que la policía federal de EEUU les envía regularmente y acabarán queriendo arrestar a los personajes. Si estos se dejan, acabarán colgados antes de que se ponga el sol. Si se resisten, tendrán que combatir con el sheriff y sus ayudantes, estén donde estén. Tras la reyerta, si los personajes salen victoriosos, el pueblo estará prácticamente a su merced, pudiendo abusar de su poder, pero hasta cierto límite, ya que el pueblo lo forman más de cien personas, algunas de las cuales seguro que tienen armas, y pueden acabar echándolos del pueblo. En todo caso, tardo o temprano preguntarán por Pete y su botín. Según los lugareños, el viejo forajido solía visitar las minas de oro y se hospedaba en el saloon. Con un poco de vergüenza y un mucho de terror, también les dirán que el anciano murió la pasada noche en extrañas circunstancias. Revisar su habitación no les otorgará pistas sobre el oro, pero les dejará ver un espeluznante patrón de manchas de sangre esparcido por toda la pared. En cuanto al cuerpo de Pete, este se haya actualmente en la morgue de la oficina del Sheriff, a la espera de ser enterrado por el encargado del cementerio. Si los personajes revisan el cuerpo, haz que realicen una prueba de Mente. Si tienen éxito se darán cuenta de que faltan varios de los órganos del anciano; si obtienen un éxito crítico observarán que entre las vísceras que sí que quedan intactas, hay un fragmento de colmillo, el cual deducen claramente por su longitud, que no es de ningún animal natural de la zona.

### Las minas

Si los personajes van a las minas llevados por la curiosidad, o por las indicaciones de los lugareños que dicen que Pete solía ir mucho por allí, se encontrarán con un complejo minero árido y desértico habitado por buitres, vagonetas volcadas y herramientas abandonadas en cobertizos a punto de derrumbarse, ya que desde la aparición del Wendigo nadie se atreve a trabajar allí. Nada más llegar a la zona, pide al grupo que realicen chequeos de Mente con un penalizador de -3. Si alguno tiene éxito, podrá distinguir el perfil de un indígena escondido detrás de una enorme roca que se halla encima de la entrada de la mina. Se trata de Kitoma, el nieto del hechicero, que si se ve al descubierto echará a correr de vuelta a la reserva india. Sin embargo, si es capturado o abatido por los personajes de alguna manera, estos podrán hacerse con un gran tesoro de la tribu: un cuchillo de plata que puede hacer daño a las criaturas sobrenaturales. Más allá de eso, sacarle algo al muchacho es imposible. Es totalmente fiel a su abuelo y nunca le traicionará llevando a extranjeros hasta él o facilitándoles las cosas de cualquiera de las maneras. Sin embargo, si lo registran, verán que lleva varios dólares atados al cinturón. Dólares manchados de sangre. Sus dólares.

Si la banda no tiene éxito en su tirada de Mente, cuando entren en la mina para ver si Pete ha escondido allí el botín, Kitoma les lanzará la piedra a la entrada de la mina, dejándolos atrapados y luego correrá a informar a su abuelo para que este dirija al Wendigo a las minas y masacre allí a los personajes. Desde que son atrapados hasta que llega el Wendigo al interior de la mina, los personajes tienen una hora para ingeniárselas y salir de allí. Los objetos que pueden encontrar en la mina son: dinamita, vagonetas, traviesas, picos y palas, lámparas de aceite y el diario de Pete, donde relata cuánto le relaja ir por las tardes a las minas para oír el repiqueteo de los picos contra la piedra. Para obtener estos objetos te recomendamos que los personajes tengan que tener éxito en tiradas de Cuerpo y Mente destinadas a representar las dificultades de obtenerlos, ya sea por la poca visibilidad, la necesidad de mover obstáculos, etc.

### La reserva india

Los personajes pueden llegar a la reserva india a través de las indicaciones de sus lugareños. Esta se encuentra en terreno pedregoso, en lo alto de un monte, rodeada de vegetación. Aunque hay cientos de tiendas en muy mal estado, el poblado luce un aspecto fantasmagórico, actualmente solo hay una habitada, donde encontrarán a Wakonda, el anciano de la tribu, con una gran cicatriz recorriéndole el pecho y reteniendo el botín de la banda que ha utilizado para atraerles hasta aquí. Wakonda no tiene nada que hablar con ellos y les ataca con sus poderes de inmediato. Si el Wendigo sigue vivo lo llamará para que le ayude a luchar contra la banda, y si no, luchará solo hasta el final de su tribu.

### Los Antagonistas:

**Sheriff Cohen**

Cuerpo -2, Mente -2, Alma -2 PV: 3.

**Ayudantes (x2) (fieles a Cohen):**

Cuerpo -1, Mente -1, Alma -1 PV:1.

**Kitoma (nieto del shaman Wakonda):**

Cuerpo -1, Mente -3, Alma -2 PV: 2.

**Wakonda (shaman de la extinta tribu Wakonda):**

Cuerpo -2, Mente -3, Alma -3 PV:2

Cuando un personaje anuncia un ataque contra Wakonda, primero debe tener éxito en un chequeo de Alma contra Wakonda, para superar sus protecciones y hechizos mágicos. Si el resultado es un fallo, el ataque subsiguiente falla, aplicándose en heridas el negativo completo del hechicero, fuese este Mente o Cuerpo.

**Wendigo (espíritu de la venganza):**

Cuerpo -3, Mente -3, Alma -1 PV: 4.

Este monstruo ha devorado el corazón del brujo Wakonda, por lo que está atado a su voluntad. Puede aparecer en cualquier lugar donde haya oscuridad (como una mina o una habitación de noche) y solo puede ser herido por armas convencionales si se obtienen al menos dos éxitos en la tirada. Esta ventaja se anula si se le ataca con el cuchillo de plata de Kitoma en cuyo caso se usará el atributo de Alma para el ataque.

Escrito por: **Diego Marqués Vega** y **Marlock** / Arte y maquetación: **Marlock**  
Corrección: **Abraham Castro "Zero"**, **David Gutiérrez "Guty"** y **Zapo Valenzuela**



### Jack “el jefe”

👊 4 🧠 2 🌀 1 ❤️ 3

**Equipo:**

- *caballo*
- *rifle (+1 a 🧠 para ataque a distancia)*
- *pistola*
- *bolsa con pequeña parte del botín*



### Bill “el jugador”

👊 1 🧠 4 🌀 3 ❤️ 2

**Equipo:**

- *caballo*
- *baraja de cartas (marcadas)*
- *dos pistolas. dos disparos pero con -1 a 🧠*
- *cuerda de cáñamo*



### Jhon “el mestizo”

👊 3 🧠 1 🌀 3 ❤️ 3

**Equipo:**

- *caballo*
- *pistola*
- *botella de whisky*
- *tomahawk (hacha)*
- *(+1 a 👊 en ataques cuerpo a cuerpo)*



### Jane “la teniente”

👊 2 🧠 3 🌀 3 ❤️ 2

**Equipo:**

- *caballo*
- *pistola*
- *sable de caballería (robado)*
- *(+1 a 👊 en ataques cuerpo a cuerpo)*
- *lámpara de aceite*