

Perdidos en el Desierto

(Gurps Conan)

Ante vosotros tenéis un pequeño guión de aventura, siendo una línea argumental deliberadamente abierta para que introduzcas tus propias modificaciones. Esperamos que os guste.

Los PJs se encuentran atravesando el desierto que separa Turán de Koth. Puede que huyan de la justicia, que formen parte de la escolta de un obeso mercader y su séquito, forajidos,...

EL ATAQUE:

Mientras los jugadores avanzan bajo el ardiente sol, sufren un ataque de un grupo de fanáticos Ghamuds (nómadas del desierto que podrías sustituir por forajidos, soldados de Turán o de Koth, ...). El número de estos debe ser lo suficientemente grande como para que los jugadores piensen en una "retirada estratégica". Cuando los jugadores se lancen a la carrera algunos Ghamuds (no muchos) les seguirán. Mientras combaten nubes de tormenta aparecen en el horizonte. Hazles ver unas ruinas semi-enterradas en la arena.

LAS RUINAS:

Cuando lleguen a las ruinas la tormenta estará en su máximo apogeo (deberías hacerles sudar un poco antes de llegar a estas).

Déjales ver entre la tormenta de arena las ruinas de un gran edificio cubierto casi intacto.

EL EDIFICIO:

Es un gran edificio de piedra. Su interior es muy oscuro. Hay largos corredores sin iluminación, sin resto alguno de arena en su interior. También presenta algunas habitaciones totalmente desiertas, con restos

de tapices en las paredes.. Los pasillos llevan hasta una gran estancia, con columnas a los lados. Las paredes están adornadas con escritos en una extraña lengua. (Si alguno de los PJs es un erudito, una buena o muy buena tirada, o ciertos conocimientos de Estigio podrían valer para revelar que cuentan la llegada de unas criaturas de la noche a la ciudad; además relatan la historia de la urbe, a inventar por el Master).

ENCUENTROS EN LA NOCHE:

Las criaturas de la noche son un grupo de Vampiroides, invocadas por un hechicero (aparecen por la noche en la gran sala). Espantaron a los habitantes de la ciudad, y llevan mucho tiempo dormidas en espera de nuevas víctimas. Una de estas criaturas aladas puede intentar atacar a los PJs el resto dará buena cuenta de las monturas.

Si quieren echar un vistazo a la ciudad verán que aparte de ruinas sin interés hay un oasis cercano.

EL AMANECER:

La tormenta ha pasado durante la noche. Los PJs verán que los caballos no están; los han devorado los vampiroides, y lo único que encontraran de ellos serán algunos restos de sangre seca. A parte de estos pequeños "incidentes" el amanecer no trae otra cosa que una partida Ghamud (la que asaltó a los jugadores) que conoce la situación de un pequeño pozo de agua. Esta partida

busca a los PJs y pasará la noche por primera vez aquí.

DE NUEVO POR LA NOCHE:

Las caballerizas de los Ghamud se encuentran situadas cerca del campamento de los mismos. Los jugadores no serán tontos y reconocerán una forma de escapar. Los Vampiroides no se conformarán con los caballos; atacarán a los Ghamud. Los Ghamud supervivientes correrán hacia las caballerizas para escapar y se encontrarán con los PJs, luchando por los caballos.

FINAL:

Cuando al final se escapan a galope los Vampiroides restantes harán un ataque final; si son diezmos se darán a la fuga.

VAMPIROIDES: FU: 9 DE:13 IN:9 SA:12

Regeneran pto./ turno (excepto si es por fuego). Vuelan y atacan desde el aire. Armas: Dientes 14 1d-2 Garras 13 1d+3 x2. P D : 2 DR:2



GHAMUD: FU: 12 DE:11 IN:10 SA:12 PD:1 DR:1 Armas: Cimitarra 13 1d+3 (cortar) 1d (empalar) Daga 14 1d+1 (cortar) 1d-2 (empalar) Escudo 13 PD:1 DR:1

CONVERSIONES:

RUNEQUEST: La situación podría no variar (¿que te impide usar un reglamento cojonudo en la Era Hybórea?) o situar a los jugadores en un desierto de la Europa Fantástica. Calcula los ghamuds sumando 2 a F y D, 3 a S e I, y suponiendo INT=PER=ASP, CON=TAM=S. Multiplica por 5 las habilidades listadas y calcula el resto según la experiencia de un guerrero nómada de 25 años. Los vampiroides pueden ser arpías bestializadas de hábitos nocturnos (val. medios menos INT 6). Se supone que nadie emplea magia en esta partida.

AD&D: Sustituir los Ghamuds por Bandidos y los vampiroides por Mobats que regeneren 1 pg/asalto (CM). La localización variaría del mundo de Conan a un Dark Sun (sin psiónicos), pasando por Al-Quadim o el desierto de Anarouch.

Oscar Murciego Ω

