

EL PEREZOSO BEBEDOR

por Azrael Arocha

INTRODUCCIÓN:

Esta Aventura es recomendada para ser jugada con las reglas de Babel, el juego de Rol y está diseñada para personajes recién creados que están conociendo las mecánicas presentes en el juego y se sumerjan en el mundo de Fantasia-Steampunk que el mismo contiene. También se presupone que el Narrador está familiarizado con los Juegos de Rol o que ha leído el Manual.

Para dudas y/o sugerencias puedes contactarme en todas las Redes Sociales como @AzraelCcs. Gracias por jugar esta aventura, por favor dame tus impresiones :). Estaré ansioso de escucharlas, aún más si la jugaste con Babel.

AMBIENTACIÓN:

Älasī es un pequeño pueblo rural de parada en el camino de comerciantes y mercaderes que viajan por la nación de Gijmel desde las más alejadas ciudades al sur del continente con destino a Kaibar o incluso que van a cruzar la frontera hacia Terra'Lus.

Como en muchos pueblos, todos se conocen y son supersticiosos pero inofensivos y llevan una vida tranquila alimentada por los forasteros que vienen y van. Entre los lugares de descanso está la bien conocida taberna El Perezoso Bebedor y las planicies a su alrededor para acampar si al llegar ya no hay vacantes. El Perezoso es el lugar con mayor movimiento a finales de la cosecha y durante la siembra pero el resto del año, son los locales quienes le dan vida. Pero desde que El Perezoso cambio de dueña, el pueblo ha dejado de asistir como antes aunque el negocio no se ha visto afectado por ello.

Pasando por este lugar encontrarás a todas las especies [Ergonias, Inertales y Nimalus] pero el único idioma hablado en el lugar es el común. Unos pocos se pueden comunicar en su lengua natal y aún menos las dominan.

Asther es una ergonia de esos pocos, y cómo no lo iba a ser, si es la nueva dueña y tabernera del Perezoso, donde todos vienen y van. El Perezoso no siempre fue suyo. Se lo compro a Ghonar una Inertal quien no dudó en poner sus fondos a buen uso y emprendió un viaje que a la fecha lleva más de dos años pero su regreso le dejará sorprendida y preocupada.

Asther tendrá a la venta en la taberna toda clase de consumibles, el precio será sólo un poco por encima de lo usual pero su calidad será de primera. Muchos patrones se preguntarán cómo consigue tan buenos suministros estando en la mitad de la nada pero no cuestionaran sus precios sabiendo que en otros lados cobran mucho más.

Entre los anuncios, el primero es uno de la misma Asther que lee:

“¡Suministros sin igual! Con recetas de secreto ancestral y un precio sin igual. Entra al Perezoso y compruébalo”

TRAMA:

Ghonar ha regresado de su largo viaje y de camino a más parajes decidió detenerse en Älasī. Pero fue una sorpresa llegar al pueblo y saber que algunos de los habitantes se habían “marchado” sin dejar rastro y que muchos de sus amigos no frecuentaban ya el Perezoso Bebedor por ser un “lugar oscuro”.

Al preguntar por el paradero de sus amistades del lugar, los empleados de Asther le responden que no tienen idea, ellos creen que algo habrán visto en otros lados porque han notado que poco a poco el pueblo ha dejado de visitar su establecimiento pero cómo eso no ha impactado su negocio, ella aprovechó y se expandió para acomodar más clientes.

En Prihar, a dos semanas de camino desde Ālasī, nuestros aventureros están en plena celebración de las cosechas. Luces, festín y música en su honor tras regresar a casa de un muy largo viaje desde Eshmún, la Capital de Gijmel, donde comenzaron su formación en las distintas Academias y Escuelas que ahora les han dado sus habilidades.

Estas escuelas están descritas en el Manual de Babel y es a través de ellas que los personajes obtienen acceso a hechizos de Magia y Habilidades de las escuelas del Guerrero, Asesino, Mago o Político.

Allí lo único más hablado en la celebración que el regreso de los aventureros son las dos noticias importantes que han llegado de Kaibar:

- El 37° Festival del Mañana en Kaibar (Gancho de Aventura #1)
- La muerte de Aiko Vickers, el contador más corrupto de Kaibar (Gancho de Aventura #2)
- Y en menor medida, el hecho de que los animales del Bosque Viejo de Prihar, están comenzando a parecer más agresivos que de costumbre. (Gancho de Aventura #3)

Ghonar es un viejo amigo de la gente de Prihar, los aventureros le conocen como todos los niños lo hicieron a temprana edad: la Tía que les regalaba golosinas cuando venía por suministros para vender en su taberna. Ahora están grandes y al verlos de nuevo les dice:

“Queridos Sobrinos,

¡Cuánto han crecido! Me da orgullo escuchar de su retorno de la Academia. Ha pasado ya mucho tiempo desde la última vez que hablamos y me gustaría conversar de las aventuras que han tenido y de las amistades que han hecho pero hay algo más grave de lo que les quiero hablar.”

Ghonar les explicará que algo muy raro está pasando en Ālasī. Como ellos saben, ella ha estado de viaje pero que la nueva dueña del Perezoso parece que se trae algo entre manos. Desde su llegada, ha habido desapariciones de los aldeanos y de algunos de sus clientes quienes se van y dejan toda su carga en sus establos y ella luego los usa para sí misma.

“No lo puedo creer, le he vendido el Perezoso a una ¡bruja! Todo esto es mi culpa y no se a quien más acudir. Los empleados que ella tiene no son de confiar. Tenía que indagar y como nadie conoce el Perezoso como yo, antes de venir a Prihar, me escabullí en el Perezoso durante la noche y vi que en el Celar hay un cuarto nuevo “escondido” y al entrar, unas escaleras bajan a unas cuevas que no estaban allí, pero me temo que el miedo pudo más y no me adentre más allá. Ojalá me equivoque y no haya algo abajo que tenga que ver con lo que está ocurriendo en Ālasī. Les estaré esperando. Lamento alejarles de su celebración pero mi pueblo les necesita”

Durante su viaje a Ālasī, el campamento será atacado en dos oportunidades distintas por grupos de bandidos enviados por Asther para evitar que Ghonar se inmiscuya en sus asuntos.

Al acercarse cada vez encuentran más caravanas. Algunas más grandes que otras, unas impulsadas por bestias de carga y otros por gemas brillantes. Nuestros héroes han visto construcciones así en la capital, incluso otros que flotan sobre el suelo en lugar de usar ruedas. Pero en estos lugares tan alejados es poco común encontrarse mecanismos elegantes como aquellos sin embargo el sonido de los engranajes y el vapor que alimenta las caravanas les recuerdan a la Academia con sus edificaciones movibles y bastas que reflejan la luz en sus superficies de cobre.

Durante el regreso encontraran personas de todas las profesiones aunque dominaran los mercaderes y aventureros en busca de descanso.

En la distancia, sobre una pequeña colina, el Perezoso Bebedor, que con su fachada firme y en su costado la imagen gravada en madera de un perezoso abrazando una botella de licor les da la bienvenida a Älasī.

El Perezoso está repleto y sus establos no se dan abasto, lo que deja a quienes llegan marginados a un lado del establecimiento a montar sus tiendas de campaña, pero nuestros aventureros no han venido a descansar y Ghonar les permitirá usar su casa de refugio si necesitan hacerlo.

Los aventureros no podrán encontrara a Asther en el Perezoso. Desde que el negocio ha crecido ella ha contratado personal para las temporadas de mayor volumen como ésta y al preguntar por ella, la respuesta será que está ocupada o que ha salido y que vuelvan más tarde.

Los habitantes del pueblo se verán sospechosos de la nueva dueña y trataran de que Ghonar desista de su idea:

“Quienes se enfrentan a Asther terminan desapareciendo”

“No hay nada de malo con dejarla en lo suyo, ella he incrementado el número de caravanas que vienen y eso ha sido bueno para todos” – dirán otros temerosos.

Deberán adentrarse en la taberna sin ser detectados y, afortunadamente, Ghonar les indicará el camino desde la puerta secreta al norte del celar y abrirá la puerta secreta hacia el cuarto nuevo en caso de que nuestros héroes no la encuentren o no puedan, pero no los acompañará por miedo a lo que pueda estar en la cueva.

A medida que se adentran al lugar los olores de cebada y cidra quedan atrás para dar paso a una fragancia de cobres, aceites y vapor algo familiar para quienes vienen de la ciudad. Al bajar las escaleras encontrarán un pasillo y si no están atentos podrán activar una trampa y el suelo se abrirá bajo sus pies hacia estacas de piedra.

1-. Despensa

Al entrar al primer cuarto, cuatro pilares de cristal sostienen el salón de piano de la taberna sobre sus cabezas y la música y los pasos de la multitud de arriba se escuchan amortiguados por la construcción que les separa.

Los pilares están propiamente identificados, y están conectados a unas bombas de metal que les permite transportar sidra, cerveza y otros deleites hacia el piso superior. También hay estantes cerrados con cebada, manzanas e ingredientes comunes y algunas pociones de curación con efectos mejorados. Cada bomba está conectada a diferentes estantes que vierten su contenido en mezcladores que proveen de líquido a cada pilar de acuerdo a lo que está identificado en ellos. Es un cuarto ruidoso pero no impide la comunicación, y cada minuto o dos se llena de vapor desde el techo para conservar la despensa a una temperatura adecuada.

Cada bomba podrá usarse de coberura o escondite para un personaje si así lo desea y su Sigilo se lo permite
Habrá 1 poción menos que la cantidad de personajes

El complejo es patrullado constantemente por dos empleados de Asther que además suben y bajan suministros “especiales” de los otros cuartos constantemente.

Desde las escaleras, se escucharán conversando dos personas mientras se dirigen al lugar:

● *No creo que esta tanda de pociones resulte buena.*

● *La verdad es que poco queda en esas pobres almas. Tendremos suerte si conseguimos dos frascos llenos.*

● *Espero no mueran, ¡sería la tercera vez este mes!*

● *¡Es temporada alta! ¡La mercancía está en demanda!*

● *Es cierto, pero ya no quedan sino 30 o 40 sujetos y eso durará máximo hasta la próxima cosecha y créeme cuando te digo que yo no quiero tomar su lugar.*

- Ni yo, habrá que conseguirle otro pueblo a Asther.
- Si ese es el caso ella ha dicho que Prihar no está muy lejos...

* Si los aventureros se enfrentan a los empleados, uno de ellos subirá corriendo a alertar a los demás mientras que el otro tratará de impedir el progreso dentro de la cueva.

2-. Sala de Sistemas

Al bajar las escaleras al norte de la Despensa encontrarán el segundo cuarto que contiene diferentes estantes y armarios que al ser abiertos revelarán circuitos conectados a distintas gemas, alrededor de 80 o más, de ellas un poco más de 30 brillan tenuemente de colores y el resto estarán apagadas. De las gemas que brillan 4 estarán titilando un rato y luego 3 de ellas se apagarán por completo.

Cada gema estará enlazada a uno de los prisioneros de la Prisión Secreta (6). Mientras estén vivos, estarán brillando y Asther podrá hacer mejores pociones sin esfuerzo y de muy buena calidad. Si alguien desea desconectar alguno de los circuitos la Aptitud/Habilidad correspondiente será Conocimiento de Robótica o algo a fin. Sin embargo un Crítico siempre lo logrará. De fallar, quien esté conectado a esa gema morirá.

Éste es un cuarto callado, y bien cuidado con los armarios y estantes conectando con un cableado grueso que recorre el techo de toda la cueva y si lo siguen sin errores de regreso a la Despensa se les permitirá un lanzamiento de Percepción para descubrir que la tubería se dirige a una habitación secreta: Prisión Secreta (6).

3-. Pasillo

Al oeste del Sala de Sistemas habrá un largo pasillo con paredes de piedra y remaches manteniendo la estructura, con el tubo proveniente de la Sala de Sistemas recorriendo el techo y a medida que se cruza se puede escuchar un zumbido constante al final del mismo.

Habrà dos trampas, una al principio y otra al final justo antes de salir del pasillo

4-. Sala de Máquinas

Al cruzar el umbral, poleas, pistones y equipos rudimentarios exhalan vapor y se puede escuchar el clank, clink de cadenas y metales haciendo funcionar dos grandes máquinas. Al otro lado de ellas y conectadas por un cableado improvisado, están 4 personas atadas a 4 sillas con un collar ajustado a sus cuellos con una gema como las del cuarto anterior pero sólo una de ellas brilla y todos menos su portador estarán muertos.

Apenas podrá hablar si se le pregunta algo, está agotada, la esencia de vida y su magia han sido drenadas de ella hasta el borde de la muerte

Cada máquina abrirá una gaveta y al hacerlo, de ella emanará una cantidad de vapor que cegará a los personajes por unos instantes. Se escuchará un ventilador activarse y el vapor escapará por la ventilación hacia la Despensa. Una vez regrese la visibilidad se escucharán pasos por el largo pasillo y se podrá ver en cada gaveta 2 pociones a medio llenar.

* Si los aventureros lograron escabullirse sin alertar a los empleados, estos mismos vendrán caminando tranquilamente por el pasillo a recolectar las botellas.

* Si los aventureros lucharon contra ellos, en su lugar vendrán otros 6 buscándolos para apresarlos y colocarles uno de los collares y si no pueden lograrlo, les intentarán matar. Ellos han sido alertados por el empleado que escapo y si murió en el enfrentamiento, alguno de ellos habrá notado los cuerpos y los indicios de una batalla en la despensa durante sus rondas por suministros.

5-. Estudio

Éste es el último cuarto del complejo. Libros y recetas llenan las paredes en sus estantes, todo muy bien categorizado e identificado. Suelo alfombrado y un olor a biblioteca que algunos encontrarán repulsivo y otros reconfortante.

En una esquina, un escritorio donde Asther trabaja sin cesar.

- * Si los aventureros han luchado contra alguien en del complejo, Asther les estará esperando oculta y atacará con un ataque en área apenas todos hayan bajado los escalones.
- * Si se han escabullido y no han alertado a nadie, ella estará escribiendo y hablando para sí, sacando cuentas de cuanto más le durarán sus “provisiones”, haciendo referencia a los aldeanos de Álasí y los pobres transeúntes que tiene como prisioneros.

Ella tendrá una capa con gemas, algunas brillando tenues y otras apagadas.

Una vez comience la batalla con ella, su primera acción será pedir refuerzos con una campana y los últimos 4 empleados estarán en camino para ayudarla dejando al Perezoso sin atención.

Cuando no falte más que 1 o 2 golpes para matar a Asther ella revelará el As bajo su manga a los aventureros:

A Como ya han de saber, cada gema es una persona, lo que no saben es que si me matan todos ellos morirán. Soy una mujer de negocios y siempre hay que saber cuándo es hora de renunciar a una inversión. Si me dejan ir, desactivaré la capa y dejaré que todos vivan... O pueden ser los responsables de la muerte de los aldeanos de Álasí y algunos otros mercaderes de la zona. Ahora si me disculpan, creo que tengo que partir.

Si los aventureros preguntan “¿Cómo pueden saber que es cierto eso?”

A La verdad, esperaba que confiarán en mí palabra, mentir no es algo que me guste, de hecho lo detesto.

Al decir eso, se tomará un instante para ver una de las gemas de su capa y al ver la más tenue la arrancará y será obvio que le causó dolor y que ha perdido un punto de vida. Al mismo tiempo se escuchará un grito de sufrimiento desde la Sala de Máquinas y luego un silencio absoluto.

A Debieron creermme, la muerte de ella, está ahora en sus manos. ¿Quieren la de otros 30?

- * Si los personajes matan a Asther, encontrarán muertos a los prisioneros que estaban en la Prisión Secreta (6).
- * Si aceptan, ella se tomará una poción de vida, una poción de vuelo veloz, explotará una bomba de humo y escapará por la puerta secreta al sur del Estudio mientras el humo se disipa. Se escuchara el ventilador activarse y una vez disipado todo el humo, la capa de Asther estará en el lugar que ella ocupaba con todas sus gemas igual de brillantes que antes.

6-. Prisión Secreta

Ésta es una caverna descuidada e improvisada, está claro que no fue pensada para mantener nada durante largo tiempo y sin embargo, ha servido de prisión para más de 80 personas aunque ahora no quedan más de 30.

Todos los que están allí tendrán collares con gemas brillantes.

- * Si algún personaje intenta quitarles el collar a los prisioneros, ellos gritarán y alertarán que no lo haga, que eso causará la muerte de quien lo lleva.

Si quieren desactivar los collares, aplican las mismas reglas que para los circuitos de la Sala de Sistemas

- * Si mataron a Asther, encontrarán los cuerpos de todos muertos en el piso.
- * Si dejaron escapar a Asther los collares estarán en el suelo y los prisioneros estarán contentos e impacientes por salir.

EPÍLOGO:

Al salir del Perezoso, Ghonar estará atendiendo a la gente con una sonrisa nostálgica y al ver a los aventureros correrá a escuchar lo sucedido.

- * Si salvaron a los prisioneros, se encontrará con viejos amigos y al enterarse de lo sucedido se verá en su rostro el peso del mundo. Y se propondrá usar sus fondos restantes para de llenar de vida Älasī otra vez.
- * Si no salvaron a los prisioneros, Ghonar estallará en llanto inconsolable.

PERSONAJES:

Ghonar: Una Inertal de mediana edad quien ha trabajado desde niña. Nació y creció en Älasī y convirtió la taberna donde trabajaba en un lugar donde alojar forasteros de paso. Luego de comprar el Perezoso Bebedor invirtió toda su vida en él hasta que una forastera le ofreció más dinero del que podía utilizar y sin pensarlo mucho, se fue a recorrer el continente como siempre había querido. Ahora el viaje le lleva al sur y de parada visitará Älasī para descubrir que algo no anda bien.

Asther: Una Ergonia de mediana edad y adinerada, ha recorrido el mundo mejorando su maquinaria. Es una ingeniero con dominio de la creación de objetos (Craft) que usan la magia como fuente de energía. Viaja en una carroza de engranajes y vapor. Robusta y determinada, vende pociones mágicas de una calidad extraordinaria pero pocos saben de la forma en que consigue sus suministros. Llegará a Älasī con una oferta imposible de rechazar y se instalara en el pueblo para continuar sus experimentos y su trabajo. Odia mentir y que le mientan y siempre tiene un haz bajo la manga que le salvará de casi cualquier situación.

Prihar: El pueblo de origen de los personajes, este puede ser cualquier lugar donde nuestros héroes se encuentren pero si es el pueblo de Babel, es el ultimo que se encuentra bajo la jurisdicción de Kaibar, la ciudad más grande que tiene a su alrededor a un mes de distancia en caravana. Durante la temporada de cosechas se hacen un gran festival en todo el pueblo que atrae turistas de parajes cercanos y este año en particular se une a la celebración el hecho de que nuestros héroes han regresado a casa luego de comenzar su formación en las Academias de Eshmún, la Capital de Gijmel. Habrá mucha actividad, juegos de ferias, música y festines por doquier. El pueblo nunca se ve tan animado como durante el festival de la cosecha.

DESCARGAS:

Juego Recomendado Babel (Beta) y Hojas de Personajes:

<http://bit.ly/BabelJdR>

Gancho de Aventura #1: Festival del Mañana

<http://rolsolidario.es/rol/58-rolaventuras-solidarias-2015.html>

Gancho de Aventura #2: La Muerte de Aiko Vickers

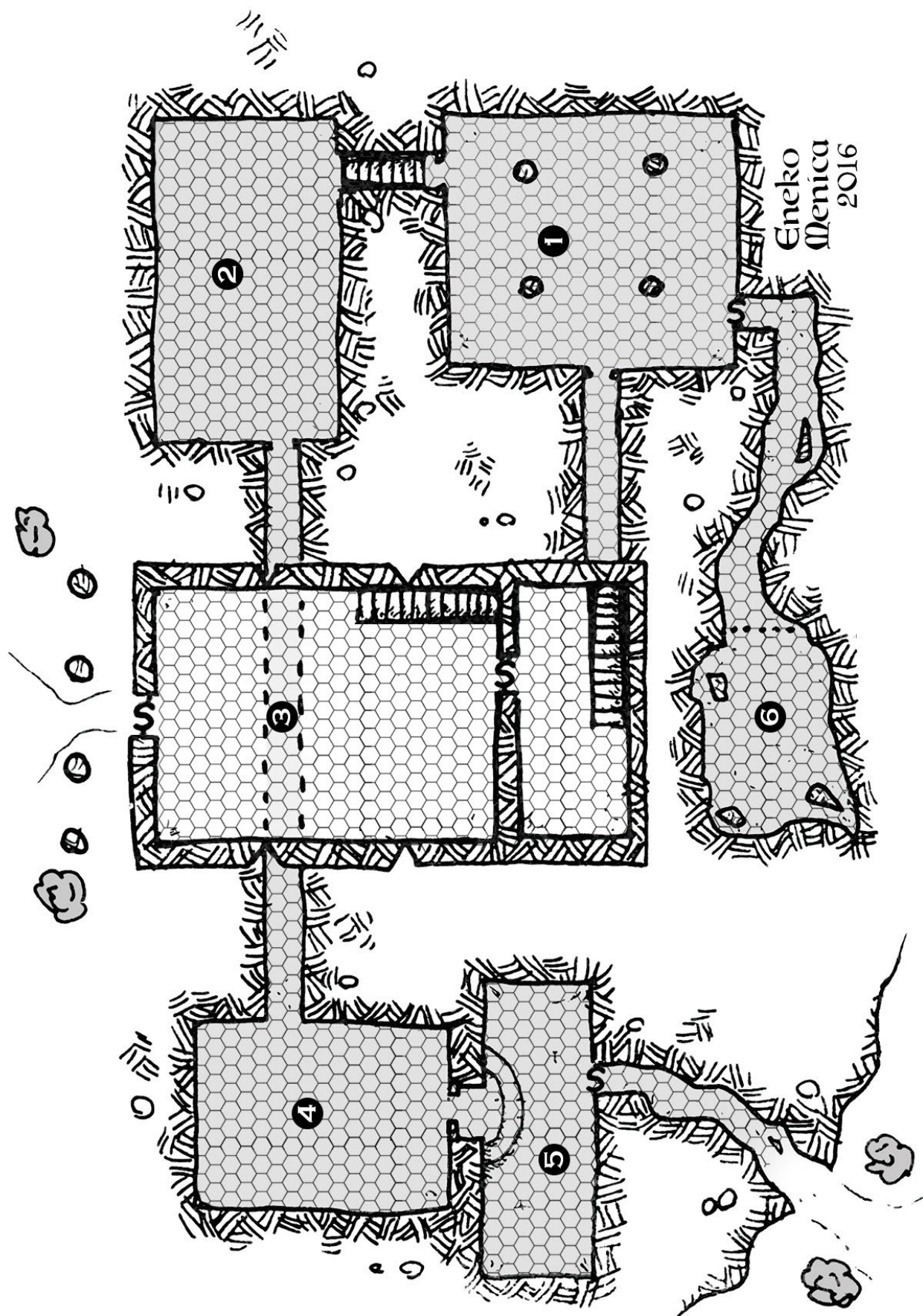
<http://eltomocarmesi.blogspot.ca/2016/04/la-mudanza-del-goblin-2016-la-muerte-de.html>

Gancho de Aventura #3: Bosque de las Visiones

Disponible en la carpeta "Aventuras" de Google Drive en <http://bit.ly/BabelJdR>

Mapa sin modificaciones por Eneko Menica:

<http://eltomocarmesi.blogspot.ca/2016/05/otro-pequeno-refugio-en-blanco.html>



Eneko
Menica
2016