

Motín en el Desierto

por Brax,
con mis disculpas a Robert Lewis Stevenson

Motín en el Desierto es una aventura que puede adaptarse para personajes de cualquier nivel desde 3 a 12, mientras los PJs no tengan acceso fácil a poderes de psicoportación. Esta aventura es más desafiante si el grupo incluye varias razas, especialmente si una de los PJs es un semigigante.

Antecedentes:

Después de que el cometa llamado El Mensajero no llegara, los astrónomos de Urik y Draj rastrearon los esquís nocturnos buscando señales de lo que pudiera haber sucedido al cometa perdido. Después, los astrónomos en Draj y Urik observaron una gran estrella fugaz, y trazaron un rudimentario mapa de donde podría haber caído.

Debido a que los meteoritos contienen metales frecuentemente, incluyendo hierro e incluso acero (algunos sostienen que el acero fue fabricado por los antiguos, pero cualquiera con sentido común sabe que este increíble metal único solo puede venir de las estrellas), encontrar y rescatar una estrella fugaz sería una hazaña digna de la atención de una casa mercantil. La Casa Stel, por supuesto, tiene los recursos para tal empresa, y acondiciona una flota impresionante de caravanas blindadas, caballería de kank y profanadores. Incluso Hamanu ha contribuido con unos templarios para la tarea, en de cambio de una fracción de las ganancias, por supuesto. El número total de la expedición: 60, incluyendo 20 esclavos y 10 mercenarios experimentados.

Sólo cuatro oficiales en la caravana saben cual es el propósito de la misión, aunque los que rumores vuelan. Pero como la caravana iba a pasar por Tyr, la veintena de esclavos escapó misteriosamente, y un fugaz ataque elfo acabó con la mayoría de la caballería. La caravana se vio forzada a parar en Tyr y reaprovisionarse de hombres, para colmo de males, mientras están en Tyr, algunos de los guardias enferman y desertan. Pero el capitán y los templarios están decididos a triunfar, y deciden reclutar Tyrianos para llenar los puestos vacantes.

El Gancho:

1. Los PJs son reclutados en Tyr (sólo si dan fe de su honestidad y capacidad).
2. A los jugadores se les pide perseguir una caravana de comerciante para “rescatar” a un joven noble que ha huido del el hogar para unirse a la caravana como mercenario. Los PJs reciben 50 monedas de plata como pago. Cuando abandonen la ciudad, serán advertidos de que no deben volver sin haber tenido éxito. Cuando alcancen la caravana se encuentran que ha sido atacada, y el joven que ellos buscan ha muerto. El Capitán les ofrecerá un buen dinero a los PJs por acompañar a la caravana.

La Historia se Complica:

Después de pasar unos días defendiendo la caravana, los PJs llegan a ser conscientes de las muchas tensiones que hay entre la tripulación. Los cuatro oficiales superiores son distantes, arrogantes, introvertidos, poco amistosos y generalmente ignorados por el resto de la tripulación. A causa de la pérdida de los esclavos, los oficiales exigen frecuentemente que los hombres libres hagan su trabajo y eso es algo a lo que no están. Pero si los PJs muestran su valía en la expedición, los oficiales los tratarán bien y puede ganarse su confianza.

A medida que pasa el tiempo, cada uno de los PJs es seguido por un "compañero", un seguidor y amigo cuya personalidad parece encajar bien con la del el PJ. Cada "compañero" se muestra razonablemente amistoso al PJ, y pasará por todos los perjuicios raciales; por ejemplo el compañero del semigigante será cortés y carismático, el compañero del elfo pasará toda "prueba" de amistad, etc. Cualquier PJ enano será favorecida por la cocinera enana llamada Gretchen. Gretchen es tranquila, constante, y simpática a todos, y ella hace una muy buena comida; acabará por ser el único pilar de estabilidad sobre el que la expedición descansa. Gretchen es una de los pocos supervivientes.

Los oficiales que no son de la casa Stel; los oficiales confían en la casa incluso cuando contratan nuevos miembros para la caravana. Después de que la caravana alcanza la estrella fugaz, y saquea el lugar, un gran monstruo parece atacar todos los días. Debido a esta increíble mala suerte, y el hecho que algunos de los nuevos reclutas parecen vacilantes en arriesgar sus vidas, la mayoría de los fieles guerreros de la casa Stel son, eventualmente, muertos.

La hora del motín

Qué sucede realmente:

Gretchen es una espía de la Casa Tlalaxa que ha infiltrada durante décadas. Ella ha usado su perseverancia para contratar a varios otros agentes de Tlalaxa después de liberar a los esclavos de Stel cerca de Tyr, y ha envenenando la fuerte fidelidad de los Stel. Los agentes de Tlalaxa muy inteligentes y tratarán de obtener la amistad de los PJ a fin de involucrarlos en el motín. Estos PNJs son brillantes y están bien entrenados, el DMs debería usar todas sus facultades manipulativas y de roleo para que cada PJ llegue a ser amigo de su "compañero". Los PNJs tratarán también de separar los PJs si es posible (divide y vencerás).

Gretchen posee una *Joya de Ataques*, que normalmente guarda en un recipiente grueso que bloquea sus efectos. La usa para atraer a los monstruos y provocar fricción entre los fieles a Stel. Nadie confía en un traidor, los agentes dispondrán de cualquier amotinado una vez su utilidad halla cesado, según la filosofía Tlalaxcana. Primero intentarán llegar tan cerca de Draj como sea posible diciendo que tienen una buena oportunidad de venta en Draj.

- Brax
- Traducido por Mouser