

Asesinos y corruptos

Una aventura de Alberto Blanco, ilustraciones de Francesc Montserrat

La aventura se desarrolla en una villa cercana al mar, no importa cual sea, lo único importante es que posea mas o menos de todo. Como no hay apenas combate, puedes adaptar la aventura a cualquier nivel o ambientación de juego, tanto medieval como de otro tema.

Comienzo

Atravesando un bosque por el que se encontraban viajando los personajes, divisan al final la salida de dicho bosque, donde parece haber una carreta parada en un lado del camino. A medida que se van acercando podrán ver un hombre rechoncho que les pide ayuda. El hombre parece muy nervioso, les explica: “Perdonen ¿pueden ayudarme? Parece que una de las ruedas de la carreta esta dañada, no puedo seguir mi viaje”

Tras ver que no le ocurre nada a la carreta se produce el ataque de varias flechas salidas de ambos lados del camino, tras las flechas salen los bandidos 2 armados con arcos y 2 empuñando dagas, los 4 tienen 6 puntos de vida y todas sus habilidades a 1d6.

Tras el ataque el personajillo gordete les explica, saliendo de debajo de la carreta y llorando: “¡Perdónenme, por favor, yo no quería ayudar a estos bandidos! Tenían atada a mi mujer a aquel árbol, y amenazaban con matarla si no les paraba”.

En efecto, la mujer esta atada y tras desatarla el hombre se dirige a los personajes:

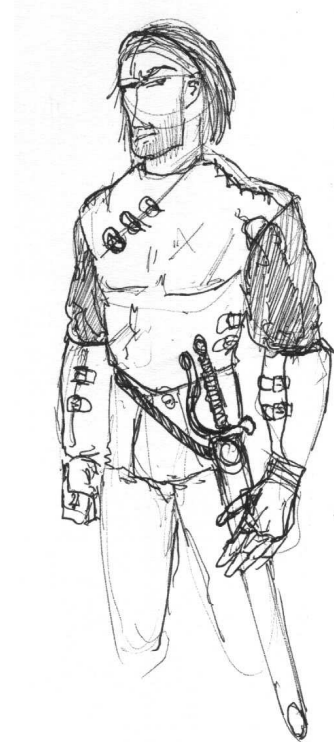
“Soy Vitor Lair, un pequeño comerciante, vuelvo a mi ciudad después de repartir mi entrega semanal de cerveza. Para compensarles por este ataque les pagare la comida y el alojamiento en aquella villa que ven allí para 1 semana.”

(Esto último es un recurso para que los personajes acepten dirigirse y permanecer en la villa donde transcurre la acción)

Al atardecer llegan a la villa, es un pueblecito rodeado de una empalizada de varios metros, hace tiempo era una villa que se encontraba en continuos conflictos con otro poblado vecino. Vitor le hará entrega a los personajes de un mapa del poblado, indicando las tiendas, tabernas y posadas existentes, con sus nombres y todo. En el poblado hay:

- 3 tabernas: “La Cueva”, “El León Alado” y “Garras de Marfil”.
- 2 posadas: “Sol de Oriente” y “Viento del Norte”
- Tiendas de todo tipo, esto carece de importancia.

Ahora paso a dar una explicación de los personajes principales que aparecen en la historia. Se trata de un pueblo que esta revolucionado, pues supuestamente el alcalde desvía fondos de las arcas públicas para enriquecerse, esto se mezclara con algún



asesinato que otro que se producirá, alguno si tiene que ver con el tema pero otros no para confundir a los personajes en la medida de lo posible.

Ramir Fryd contratara a los personajes para que investiguen la salida de fondos. El pueblo esta dirigido por 2 “partidos políticos”, los que actualmente están en el poder, los del alcalde, y la oposición.

- Bando del Alcalde:

Alcalde Peter Kraft. Es un hombre honrado, lleva en el puesto de alcalde desde hace 13 años. Hay gente que piensa que él es el autor de los robos de dinero, pero no es así, como se explicara mas tarde.

Ramir Fryd: Este personaje es el que contrata a los Personajes para que investiguen la salida de fondos de dinero. Es un amigo de la infancia del alcalde, le apoyara en todo.



Siruk Atlin: Defiende al alcalde como puede, pero no puede explicar la salida de fondos.

Steve Vain: Es un espía del otro bando, él es uno de los autores de los robos.

Kyakan Trait: Aunque defiende al alcalde, tiene la mosca detrás de la oreja, piensa que el verdadero autor de los robos es Ramir.

- Bando opositor:

Jay Eram: Cabecilla del grupo que esta en contra del alcalde. Está aliado secretamente con Steve, ya se explicara esto mas adelante, en la sección TEORIAS, donde se explican las diversas teorías que les expondrán a los personajes, veremos cual es la verdadera.

Clayton McHensie: Es un anciano, muchos creen que esta loco, pero el en realidad esta muy cerca de la verdad en el caso.

Arthur Walton: Un joven muy ambicioso. Para él todo es dinero, ya veremos que le pasa

Bill Murray: Compañero de Arthur. Crecieron juntos.

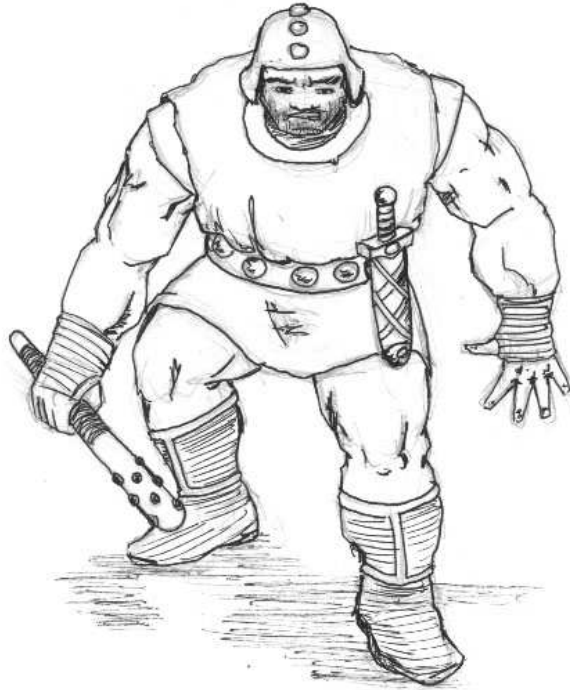
Istaar Bat: Un hombre fogoso, como se demostrara después.

- Bando neutral:

Padre Kurtax: Un hombre de bien dedicado completamente a la vida de la Iglesia. Tiene por buen amigo a McHensie.

Simón Bouncie: Es el jefe de la guardia del poblado.

Clark Alston: El ayudante del jefe de la guardia.



Phillip Jonks: Aunque no pertenece a ningún bando, él tiene su propia teoría sobre lo que ocurre.

- Otros personajes:

Kulton Max: Mensajero del bando del alcalde.

Bryan Gong: Mensajero del bando opositor.

Mark Thomas, un proscrito que vive en el bosque.

Todos los personajes tienen 6 puntos de vida y las habilidades a 1d6, a excepción de aquellos avezados a usar armas, en cuyo caso tendrán 8 puntos de vida y las habilidades de armas a 1d8.

Teorías

Estas son las teorías de las que se podrán enterar los Personajes:

- Lo que en realidad es: Los ladrones son Steve y Clark. Steve engaña a Jay, le hace creer que el dinero será para ellos dos, y que con la caída del alcalde Jay será el siguiente en tomar las riendas. Entre Steve y Clark se celebran reuniones, quieren hacerse con el control del pueblo.
- El caso de Arthur: Este personaje es el autor de extorsiones a los tenderos del pueblo. Entre él y su compañero Bill, hacen pagar a estos tenderos, quieren conseguir mucho dinero para salir del pueblo y hacer su negocio en una ciudad importante.
- 1ª Teoría de Phillip: Piensa que los ladrones de los fondos son Arthur y Bill, como ya se contara a los personajes más adelante.
- Teoría de Kyakan: Este tipo dice que el ladrón es Ramir, que les ha contratado (a los personajes) para encubrirse, pues dice que este quiere hacerse con el poder y el dinero.

La acción se desarrolla principalmente en tabernas, por ello voy a indicar quien suele visitar las tabernas, por si se le ocurre a los Personajes interrogar a alguien.

- “El León Alado”: Esta taberna es frecuentada por Istaar, Ramir, Phillip y algunos mas. Puede encontrarse a gente de cualquier bando, por lo que suele haber peleas. El tabernero se llama William McNamara y uno de sus ayudantes es Arthur. William tiene una gran amistad con Ramir, por eso tiende a ese bando, pero también tiene muy buenas relaciones con Arthur y Phillip.
- “Garras de Marfil” Esta es la taberna de Siruk Atlin. Aquí es donde se celebran las reuniones de su bando
- “La Cueva” Es la taberna de Matt Simons, en ella se reúnen los del bando opositor.

Ahora relatare los hechos que ocurrirán en los periodos de tiempo que se indica, el día se divide en amanecer, mañana, tarde y noche. Los personajes deberán decir al master donde quieren ir para investigar, si da la casualidad de que se encuentra donde ocurre algo, les relatas los hechos y a atar cabos. Los Personajes podrán dirigirse a un solo lugar en cada parte que divide al día, como mucho puedes dejar que visiten dos lugares en un mismo momento, a no ser que el grupo se separe y cada uno investigue por su cuenta, por lo que cada uno actuara solo, es decir que si tienes 3 Personajes pueden visitar 3 lugares, es decir uno por jugador.

Primer día:

Como llegan al poblado por al atardecer, tras reunirse con Ramir y explicarles el problema comienza la actuación por la tarde:

- Tarde:

- En la taberna “El León Alado” se produce una pelea:

Al entrar en la taberna percibirán el ambiente un poco caldeado. En una de las mesas se levanta un hombre echando la silla hacia atrás, golpea la mesa con los puños y grita: “¡¡¿¿ Una subida de impuestos??!! ¿Qué se piensa ese maldito hijo de perra?”

El de su lado intenta calmarle, pero no lo consigue.

“ Se acabó, se van a enterar de quien es Istaar. No aguanto mas, es hora de levantar a ese cerdo del puesto de alcalde”

Otro le responde: ”Cálmate, son tiempos difíciles, no hemos conseguido nada de pesca en los últimos días, y lo poco que se cultiva no se ha podido cosechar. Es necesario el dinero para solventar problemas.”

La discusión comienza a subir de tono, hasta que estalla la pelea, se lían a guantazos todos, y consiguen separar a los contendientes. El tabernero echa al hombre que comenzó las quejas.

“Márchate de aquí Istaar, te lo advertí, una mas de tus peleas y no te dejo entrar mas”

El comerciante presentara a todos los personajes importantes a los Personajes. Al que acaban de echar es Istaar, les explica el tabernero: “Istaar.... Es un buen hombre, pero tiene la mecha muy corta, ya habéis visto”.

- En la capilla se encuentran el padre Kurtax y McHensie. Éste le dice al padre:

“La verdad es que hace tiempo que esto huele mal, la salida de fondos es algo muy serio y mas teniendo en cuenta que se ha repetido numerosas veces. El pueblo va a pique....”

El padre responde: “Si, eso es cierto, pero antes de acusar a nadie debemos estar seguros de quien fue el autor”

“Tiene razón..... Bueno, se me hace tarde padre, mañana será otro día..... Quizá se arroje mas luz sobre los hechos.”

“Así lo espero viejo McHensie, que descanse Vd. mucho.”

- En “Garras de Marfil”: Aquí hoy se encuentran reunidos todos los del bando del alcalde discutiendo la subida de impuestos.

- En “La Cueva”: Los opositores discuten sobre la subida de impuestos. Al rato llega Istaar, el de la pelea, lleno de magulladuras, uno de los presentes dice:

“¿Qué pasa Istaar, ya te han zurrado otra vez?”

Todos comienzan a reírse, poco después siguen la discusión de la subida de impuestos.

- Noche:

- En una de las esquinas de “La Cueva” muy entrada la noche se produce la reunión de Jay y Steve:

J- “¿Cómo va la operación?”

S- “Bien, preparada para mañana por la noche.”

J- “Entonces hasta mañana por la noche.”

S- “Así será.”

- En “El León Alado” Phillip hablara con William. Le comenta su teoría. Dice que ha llegado a esa conclusión tras haberles oído hablar de dinero a espaldas de todo el mundo.

2º DIA

- Amanecer:

- En la plaza del poblado se encuentran Arthur y Bill. Discuten sobre dinero.

A- “¿Qué? ¿Cuándo vamos a conseguir más?”

B- “Pues no se Arthur, ya esta bien.”

A- “¿Cómo que ya esta bien? Necesitamos mucho mas, seguiremos con el plan hasta que tengamos lo acordado.”

B- “¿Más? Ya no aguanto esto, estoy a punto de reventar, nos van a descubrir.”

A- “Cállate, esto seguirá así hasta que yo lo decida.”

- Mañana:

- En cualquier tienda encontraran al tendero con una nota en la mano y frotándose la frente. Si se interesan sobre el tema, pues les dirá que están siendo amenazados, deben entregar dinero para que no les quemen las tiendas.

“Esta nota solo es un aviso, la próxima será para darte una mala noticia, y no se te ocurra avisar a nadie o ya sabes lo que pasara” pone en la nota con buena caligrafía.

Se trata de las amenazas que hacen a las tiendas Arthur, Bill y Mark Thomas.

- En la capilla, tras la misa, vuelven a encontrarse el padre Kurtax y McHensie:

K- “¿Qué tal esta usted esta mañana?”

McH- “Muy bien, ¿y usted?”

Tras hablar durante un rato de sus cosas...

McH- “Ya se acerca el día de la reunión general”

K- “Esperemos que todo vaya bien....”

Esta reunión se celebrara en el ayuntamiento, tendrá como orden del día la subida de impuestos y otras cosas que no tienen nada que ver. En esta reunión estarán los 2 bandos, las fuerzas de seguridad y los Personajes si le preguntan a Ramir.

- Tarde:

- “Garras de Marfil”: Allí se encuentran en una mesa Steve y Clark. En cuanto noten que alguien se acerca para escuchar cambiaron de modo de hablar y fingirán que Clark le esta interrogando. (No es más que una reunión para planear más cosillas....)

- Noche:

- En la plaza del poblado: Se produce una reunión entre 2 individuos, no se puede diferenciar ningún rasgo. Se enzarzan en una discusión en la que se nombrara “dinero”

y acabara con una puñalada de uno a otro. (Se trata de Bill y Arthur, que discuten por lo de siempre, sus extorsiones, en ningún momento deben saber que se trata de ellos, hasta que Aparece Phill, que se agacha y descubre que el cadáver es Bill. Llamara al jefe de la guardia. Si hablan con Phill, este les expondrá su teoría:

“Creo que esto es así: Arthur y Bill robaban dinero de las arcas para enriquecerse ellos mismos. Sed cautos, no digáis nada a nadie, ni mi teoría ni la que vosotros mismos tengáis hasta que se pueda acusar abiertamente a alguien. El asesinato creo que ha sido producido solo por avaricia

Se hace un llamamiento a todos los personajes, (tanto personajes como personajes no jugadores) para el día siguiente al amanecer.

- Del ayuntamiento salen dos figuras. (el robo de Steve y Jay) Los personajes en ningún momento podrán alcanzar a los individuos ya que rápidamente se perderá entre las sombras.

3º DIA:

- Amanecer:

- Frente del ayuntamiento se reúnen todos. El alcalde hablara: “Aquí el jefe de la guardia ya esta investigando los hechos, todos serán sometidos a preguntas.”

Una vez han interrogado a todos (el jefe y el ayudante) se podrá ver que el ayudante esta molesto con las declaraciones de Phill. (Esto es así porque el ayudante quiere que la gente crea que el asesino y el ladrón son la misma persona, el alcalde).

- Mañana:

- En cualquier posada o taberna si preguntan al dueño les comentara la hipótesis de Phillip y que el comisario y el ayudante no parecen muy conformes con su teoría. “He visto al ayudante hablar con uno de mis empleados, son buenos amigos. Clark insiste en que el culpable del asesinato debe ser el causante de los robos, es decir, el propio alcalde, pues según he oído, Jay había encomendado la misión a Bill de investigar los hechos, por ello ha muerto”.

- En un lugar cercano a la capilla, podrán ver el encuentro de Steve y McHensie, estos estaban hablando:

S- “ Viejo McHensie, ¿a si que eso es lo que le va a contar al padre? Mmm, curiosa teoría, pero no me parece acertada, no se, hay algo que no encaja...” (McHensie no le ha contado la verdad, pues el viejo ha descubierto la verdad).

Con una Tirada de Percepción contra dificultad 4 verán a Steve echar alcohol a las ropas del viejo (para que parezca que esta ebrio).

El viejo se dirige a la capilla para hablar con el padre.

McHensie- “ Verá padre... creo que el verdadero autor de los hechos es Steve, pues le vi reunido con Clark, me pareció oír algo.....”

Padre- “ Ya veo...” (hace un gesto raro, ha olido el alcohol y no parece creer a McHensie)

Intenta que los Personajes se den cuenta del olor, para mantener la intriga....

- El resto de la mañana y tarde se lo pasan todos reunidos en el ayuntamiento.

4º DIA:

- Amanecer:

- Después de una noche muy fría, nieva al amanecer. Aparece el cadáver de Phillip en la plaza. Tras descubrir el cadáver todos los personajes y personajes no jugadores son llamados a la plaza. Se arma mucho revuelo, la gente del pueblo esta escandalizada. Se oyen nuevas teorías:

“ Si..... tengo entendido que Ramir ha contratado a esos extranjeros para investigar los hechos, pero en realidad quiere esconderse tras eso, pues he oído que el autor de los crímenes es él. Pretende hacerse con el poder...”

“ Parece que Phillip tenía razón, por eso ha sido asesinado...”

Si registran el cadáver, tras oponerse inicialmente Clark, el jefe deja que lo registren, aparecen gestos extraños en Clark, que parece estar asustado, para descubrirlo bastará una tirada de psicología contra dificultad 5.

En el cuerpo encontraran una nota manuscrita de Phillip para los Personajes, en ella se les cuenta la verdadera teoría.

Clark es el verdadero asesino de Phillip, pues este les ha descubierto.

- Mañana:

- Kyakan Trait buscara a los Personajes para contarles su propia teoría, les dirá:

“ Se que han sido contratados por Ramir, no me fío de ese hombre, pues perfectamente puede ser el culpable de todo, solo se oculta detrás de vuestro contrato para despistarnos a todos...”

- En “La Cueva” se reúnen Jay y el ayudante del jefe de guardia. Jay dirá:

“ Llegan a mis oídos rumores de que tu estas detrás de todo el lío... y la verdad es que por lo que te conozco me lo creo todo... Yo lo único que quiero es llegar al poder del pueblo, a si que ya sabes, debes acabar con el alcalde si no quieres que acabe yo contigo.....” Clark asustado, huye de la taberna.

- En el “Sol de Oriente” se encuentran Istaar, que se dirige a los Personajes.

“ Me temo que Jay esta metido en el ajo.... Últimamente no pienso en nada mas que en como acabará todo esto..... Jay no hace otra cosa que obsesionarse por el dinero, por la caída del alcalde..... está involucrado, seguro.....”

- En “Garras de Marfil” se encuentra Steve hablando con alguien:

“ El ladrón es el alcalde, se esta haciendo rico”

El otro responde, es Kyakan.

“ No, el ladrón es Ramir, contrato a los extranjeros para encubrirse, para que no sospechemos de él, pero fíjate que él es el segundo en importancia de nuestro partido, acabando con el alcalde él sería el cabecilla.....”

“ ¿¡Acaso es más IMPORTANTE que yo!?”

(Nótese el ansia de poder de Steve...)

La discusión continúa...

- Tarde:

- Se produce un encuentro entre Jay y Steve, hablan sobre sus planes.

J- “Todo marcha bien de momento, espero que todos muerdan el anzuelo”

S- “Si, acabaremos con el alcalde y podremos gobernar nosotros”

J- “Tenemos que tener cuidado, ahora vete ha seguir con lo planeado...”

S- “Ok..... Nos vemos...”

Si siguen a Steve verán que se reúne con Clark.

S- “ Todo esta planeado, hemos engañado a Jay.”

C- “ Sin su ayuda esto no seria posible.”

S- “Bien, ya solo queda que acusen abiertamente a alguien y nos tocara actuar.....”

C- “ Y hacernos con el poder.....”

- Noche:

- En la puerta de cualquier tienda verán bolsas de desperdicios (una de ellas contiene el dinero de las extorsiones)

Aparecen 2 figuras, Arthur y Andrew (el proscrito) que recogen las bolsas y se marchan.

5º DIA:

- Mañana:

- En “La Cueva” estará Istaar hablando con el mensajero del bando opositor (Kulton) Le esta dando un mensaje para el alcalde, temas políticos. Aparece Jay, y discuten Istaar y él, hablan en clave, sobre un tema en concreto, pero en ningún momento conseguirán adivinar que es.....”

- En cualquier lado oirán el rumor:

“ Tengo entendido que el alcalde va a dar su ultimo golpe y abandonara el pueblo con todo el dinero.....”

- Tarde:

- (SI NO ENCONTRARON LA NOTA DEL CADAVER DE PHILLIP) El mensajero del bando de Jay es enviado a la comisaría, allí leerá la nota que da la teoría cierta, que en ese momento quería ser ocultada por Clark.

NOTA: “Compañeros, estaba equivocado, todos los indicios indicaban a que los autores eran Arthur y Bill, pobre de mi, que error. El verdadero causante es Clark. El junto con Steve pretenden hacerse con el poder y el dinero del pueblo, piensan asesinar a Jay y al alcalde. Con esto Steve seria el que gobernase, con su mano derecha Clark.”

Clark perseguirá al mensajero y lo matara, (los Personajes no podrán ver el asesinato, solo verán el cadáver y las huellas.....)

- Se vuelven a reunir McHensie y el padre Kurtax:

“Cada vez toma mas forma mi teoría, sabia que estaba en lo cierto, solo me queda metérselo en la cabeza a esos testarudos extranjeros, ayúdeme padre....”

“Por su puesto que le ayudare....”

Ambos trataran de convencer a los Personajes con todas las evidencias encontradas (TODAS, las que encontraron los Personajes y las que no).

- Los pobres Personajes se encuentran con McHensie y el padre, Siruk y con Kyakan, todos tratan de convencer a los Personajes de sus historias, para encarcelar al culpable. Haz hincapié en las evidencias de McHensie....

- **Noche:**

- Cerca de la capilla se encuentran Jay y Steve. Tras hablar, Steve le cuenta la historia a Jay, llega Clark y matan a Jay, arrojando al cadáver a la fuente del pueblo. El pueblo vuelve a alarmarse.

6º DIA:

Todo el día transcurrirá con el atosigamiento de McHensie, Siruk y Kyakan. Si por la tarde de este día no han descubierto la verdad, McHensie actuara por su cuenta, tendiendo una trampa a Steve y Clark. Pondrán un muñeco en el sillón de Ramir, se esconderán con el jefe de policía, cuando llegan los asesinos y asestan el golpe al muñeco aparecen los personajes escondidos acabando con el misterio. Si sucede esto, deja a los Personajes sin recompensa monetaria ni en forma de experiencia.

En los días que pasan el poblado, no se cuenta donde se encuentran exactamente todos los personajes no jugadores, eso te lo dejo a ti, aunque como dije al principio, siempre se les puede encontrar en las tabernas...

Recompensas

La recompensa monetaria gradúala según la actuación de los jugadores.

Por terminar la aventura, un punto de experiencia, opcionalmente recibirán experiencia por lo siguiente:

Por acertar la historia de Arthur y Bill: 1 punto de experiencia adicional por personaje.

Si descubren la historia real del dinero: 2 puntos de experiencia adicional por personaje.