

LA MANSIÓN

Una aventura para OCYO de Alberto Blanco

Esta es una revisión de una aventura que cree hace ya muchos años (más de 10 para ser sinceros). Originalmente fue diseñada para jugar con El Señor De Los Anillos (MERP) pero era fácilmente adaptable a cualquier otro juego. No hay apenas combate, así que está preparada para jugar con jugadores de cualquier experiencia en esto del rol. En esta reedición de la aventura se desarrollará en cualquier ciudad, pueblo o aldea que desee el DJ, con la particularidad de que será en los años 20, en lugar de un mundo de fantasía medieval. La primera versión de la aventura tenía dos mini-eventos secundarios y opcionales, pero en esta revisión sólo se incluirá uno de ellos. Sin más, espero disfrutes de ella.

INTRODUCCIÓN:

Los jugadores residirán en Boston, Massachusetts. Recibirán una carta de un viejo amigo de la escuela (por si no todos hubieran ido a la universidad), Michael Glenn, instándoles a visitarle con el motivo de su feliz enlace de boda con Jennifer McAllen. Poseen una bonita mansión, pudiendo comprobarlo en la bonita foto que les adjunta en la carta, en Lincoln a unos 20 kilómetros de Boston. A decir verdad, la mansión está a unos kilómetros de Lincoln, pudiendo llegar por una carretera secundaria que sale del pueblo.

***Torneo de pulsos: (OPCIONAL)**

Los jugadores llegarán bien entrada la tarde del sábado, pues alguno de ellos ha tenido que trabajar. Si viajan en coche propio éste se averiará en la entrada del pueblo, habiendo imposible que continúen el viaje hasta la casa de Michael hasta que no se lo reparen. Casualidades de la vida, Michael aun no ha instalado línea telefónica en su mansión, razón por la cual se comunicó con sus viejos amigos por carta.

Tras no mucho buscar, encontrarán por parte de un lugareño las indicaciones para llegar a un motel donde podrán encontrar habitaciones para pasar la noche. El motel, cercano a la iglesia, tiene un letrero con un par de jarras de cerveza chocando junto a la recepción, que invita a pasar. Se trata de un bar cafetería donde hay carteles por todos lados que dicen:

"XII Torneo de pulsos. Inscríbete a nuestro torneo, podrás ganar 100 dólares. La cuota de inscripción es de 5 dólares. Para más información preguntar dentro."

El dueño se llama Earl Walton y organiza este torneo desde hace 11 años. Se trata de un tipo regordete, calvo y con un poblado bigote marrón bajo su rechoncha y roja nariz. Es un tipo bastante simpático y no dudará en hablar de Michael y su mujer. La futura señora Glenn nació en Lincoln, así que la conocen bastante bien. Sólo tendrá palabras de alago para la pareja.

Como se dijo en el cartel la cuota de inscripción es de 5 dólares. Solo se admite la inscripción de aquellos que derrotan a su hijo en un pulso (Hijo: Cuerpo d8) El sistema de pulsos lo dejo a la elección del DJ, pero puedes hacer que tiren tantos dados

de cuerpo como la mitad del valor del atributo, realizando tiradas enfrentadas. Se realizarán tiradas enfrentadas y se comparará el dado más alto de cada rival, anotando la diferencia como “puntos” para el ganador. El primero que consiga tantos puntos como el valor del atributo cuerpo del rival gana.

-“La competición” -dice el tabernero-“ comenzará pronto, han tenido suerte amigos. Si no van a participar y quieren entrar será mejor que busquen un buen sitio pues el bar se llena siempre. ¿Qué van a tomar?”

Una vez llegada la hora puede verse lo siguiente: al fondo del local hay mesas destinadas a los pulsos, un escenario con un grupillo de músicos country amenizando el lugar y en ese escenario una mesa destinada al pulso más importante. Se pueden ver muchas mesas con lugareños que sólo vienen a pasar un buen rato apostando y tomando cerveza hasta altas horas de la noche. Para las apuestas hay un par de hombres por mesa, que controlan el cotarro. Pasado un rato el tabernero sube al escenario y pide silencio. -“Buenas noches señores y bienvenidos a esta nueva edición del torneo de pulsos de Lincoln” -Un griterío y jarras de cerveza en alto son signo de la aprobación del público. -“Llegamos a la XII edición queridos amigos, quién nos lo iba a decir, ¿eh Thomas?” – El tabernero mira a la barra donde un viejo con una enorme jarra la alza y sonrío. “Veo que la mayoría repite este año, como el anterior. ¡Esperemos que este año no gane Sam!” –Un hombre con aspecto de leñador junta las manos por encima de su cabeza y lanza un gran alarido. -“Y ahora sin perder mas tiempo” -continua el tabernero- "vamos a dar comienzo al torneo con el sorteo de las parejas."

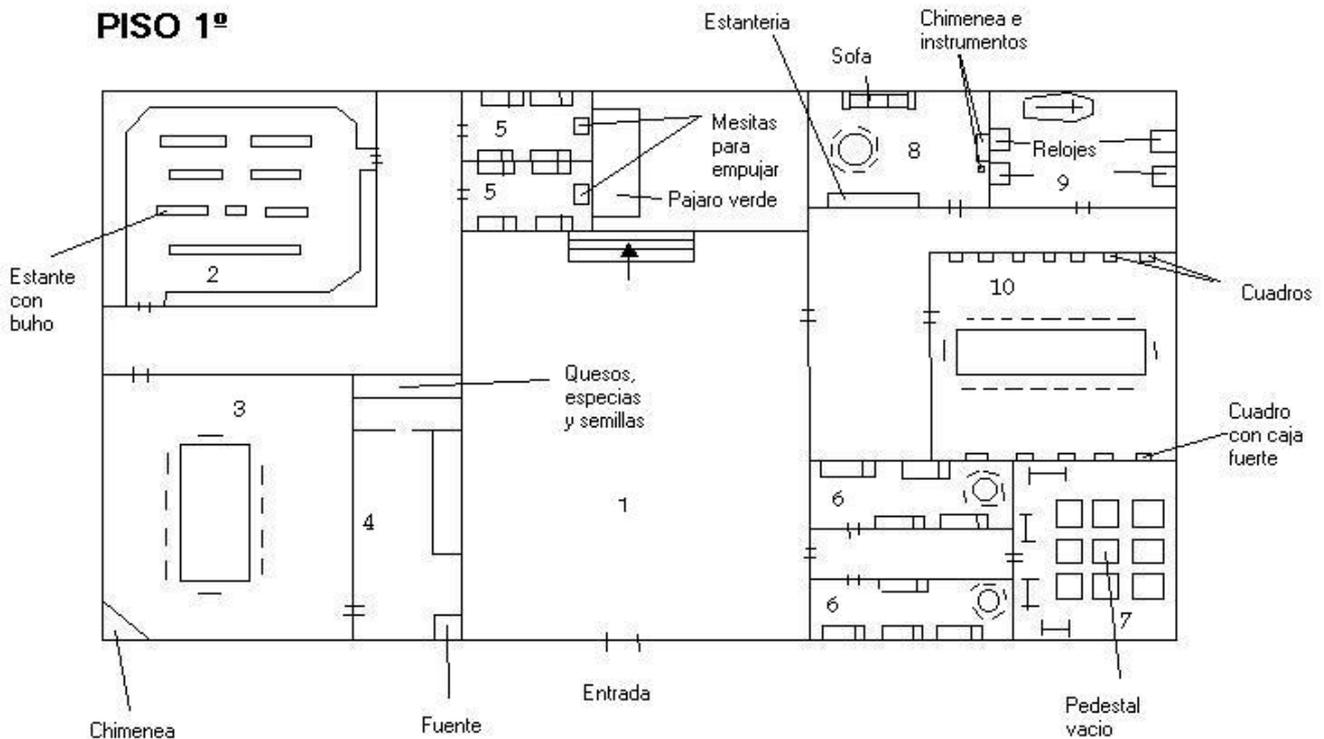
Pon uno cuantos burracos difíciles de ganar y el resto no lo compliques mucho. Se realiza una eliminatoria por lo que el número de participantes deben ser acomodados según las necesidades. Al vencedor del torneo se le entregaran 100 dólares y al segundo 50. A cada victoria se le otorgan 1 PX al PJ, si lo consideras oportuno.

LA AVENTURA:

Si el coche estaba averiado, en un taller podrán hacerle un pequeño apaño, pero les advierten que no durará mucho, el problema es que al día siguiente es domingo y no abrirán, de ahí que tengan que conformarse con una pequeña chapuza. Sea como fuera, si toman un taxi o cogen su propio coche, llegarán a la mansión tras un rato de viaje por una carretera escoltada por inmensos cipreses. La zona es muy bella, llena de vegetación, los árboles de hoja caduca están prácticamente desprovistos de toda hoja, dado que está bien entrado el otoño. El sol se ocultó hace mucho tiempo ya y sólo tendrán una débil luz proveniente de unas farolas en la entrada a la mansión.

Si llegaron en taxi, éste les dejará a la entrada de la mansión y se marchará, si van en su propio coche éste se averiará de nuevo y definitivamente a unos 100 metros de la mansión. Hay una verja exterior con un pequeño muro de piedra y cemento donde descansan unas imponentes rejas de metal cubiertas por algún tipo de planta trepadora. La reja que rodea a toda la mansión mide unos 4 m y le da un toque rústico bastante agradable. Lo que pueden ver desde fuera es una mansión abandonada hace mucho tiempo, a través de las ventanas se ven muebles cubiertos por sabanas y todo lleno de telarañas. A unos metros hay una caseta destinada a los aseos rústicos, se limitan a una

especie de bañera y unas letrinas que dan a una fosa séptica. Al abrir la puerta de la mansión sale en tromba un gran grupo de murciélagos, la luz ambiental sólo deja ver unos pocos metros de la entrada. Podrán ver un hall de entrada con alfombras rajadas y descoloridas, todo cubierto por mucho polvo. Una vez entren los PJ's, la puerta se cerrara de golpe haciéndose la oscuridad total. Tras la segura discusión de los jugadores se hará la luz, iluminándose candelabros colgados en las paredes, encendiéndose desde los más cercanos a los PJ's hasta los más alejados de la entrada. El interior de la mansión ha cambiado completamente, todo esta nuevo, como si estuviese habitada, una alfombra cubre todo el suelo, paredes en perfecto estado, ventanas enrejadas y cristales nuevos.

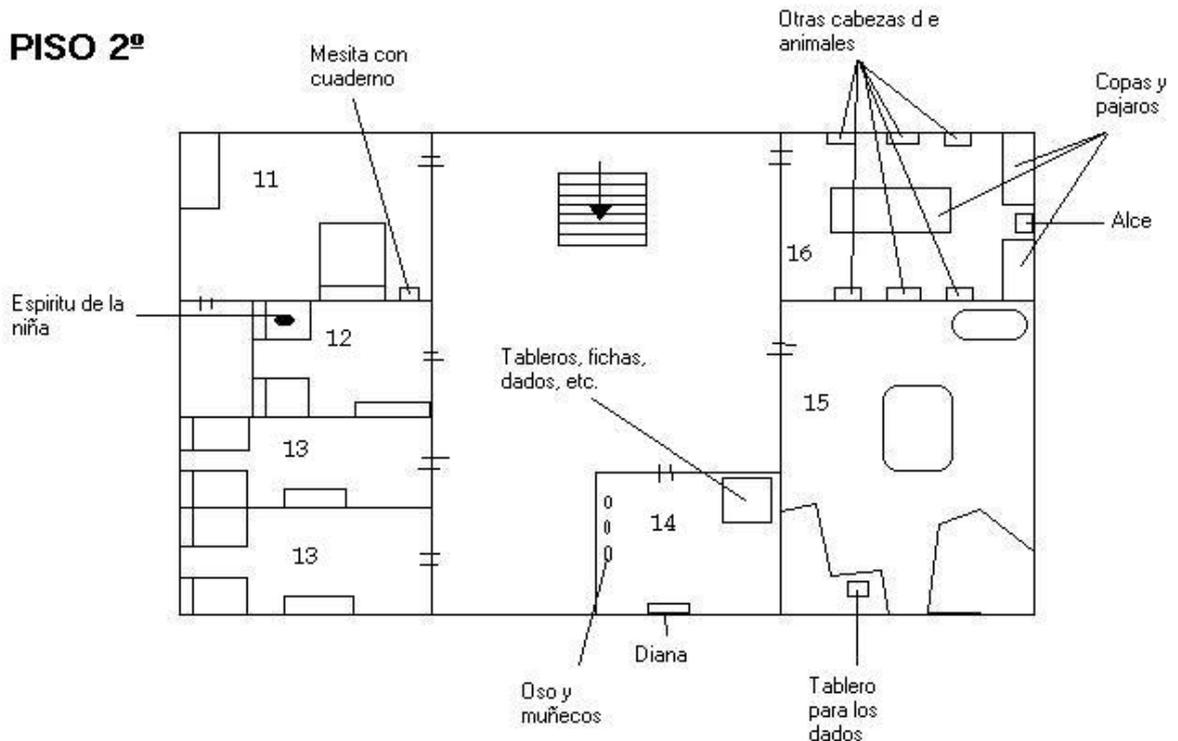


- 1- **Hall.** Una gran sala cubierta por una alfombra. Al fondo hay unas escaleras, pueden verse 3 puertas que dan paso a las habitaciones del primer piso. Hay un texto al fondo de la sala, esta escrito en un inglés un tanto arcaico y dice: "Las corrientes le llevaron a occidente y tras remar a una orilla desembarcó y montó un campamento. En ese extraño lugar encontró al animal más sabio que jamas existió y le enseñó cosas que en ningún otro lugar y de cualquier persona hubiera aprendido."
- 2- **Biblioteca.** Es una gran sala repleta de estanterías llenas de libros de diversos temas y autores. En algunas estanterías se ven jarrones, figuras humanas: en posición de ataque, reflexionando, tocando una flauta; animales disecados: un halcón, un águila, un búho y una lechuza; y extrañas figuras decorativas.
 - Búho: Debajo de su base de madera hay una pequeña cajita, que se desprenderá de él si se aprieta la cabeza. Esta caja contiene una pequeña gema naranja y un pergamino escrito en Latín: "En agradecimiento por haberle mostrado todas aquellas maravillosas cosas le entrego una joya que igualaba en belleza a la estrella que daba luz a sus vidas." (1 PX al que lo descubra)

- 3- **Salón Comedor:** Una gran mesa rectangular con sus respectivas sillas preside la habitación. La mesa esta preparada como si fuese la hora de comer, todos los cubiertos, platos y copas están colocadas, en la mesa además hay 3 candelabros con 3 velas cada uno. Si encienden las velas de los 3 candelabros, de la chimenea encendida al fondo a la derecha de la habitación surgirá un fogonazo de la que emerge una figura humanoide de fuego. La única forma de acabar con esta criatura es echándole un cubo de agua encima. Iniciativa y pelea 1d6, daño, 1 punto por calor. Este ente no sale nunca del comedor.
- 4- **Cocina y Despensa:** La cocina esta llena de cacerolas, ollas, sartenes, comida, etc. Hay una fuente de agua con su correspondiente bomba para sacar agua, esta agua hace que todo lo que toca conserve una capa de agua en su exterior y tenga las propiedades del agua durante 10 asaltos (para el esqueleto de fuego). En la despensa hay jamones, 2 quesos, especias y unas extrañas semillas verdes, parecidas al alpiste.
- 5- **Habitaciones de Criados:** Nada en especial, camas, muebles, etc. En cada mueble hay un libro en el que esta escrito "Todo lo hacemos compenetrados, caídas, empujones, hasta los muebles los tenemos iguales." Se trata de empujar estos muebles a la vez, si se hace esto (1 PX al que lo descubra) la pared dejara ver otra habitación que tiene un pájaro verde de madera con el pico abierto, si se le meten las semillas verdes de la despensa (1 PX al que lo descubra) el pájaro reventara dando un pergamino: "Son muchos los que dicen que el espíritu de guerrero sigue entre nosotros, según algunos se le ha podido ver de noche, deambulando, siempre con sus herramientas de trabajo." Tambien hay un yelmo de samurai.
- 6- **Habitaciones de los Guardias:** Se puede adivinar esto por las jarras de cerveza y la baraja de cartas que hay en la mesa de una de las habitaciones. Hay diversas camas, Tirada de Percepción Difícil para ver debajo de una de ellas la pierna derecha de una armadura si no se les ocurre mirar.
- 7- **Sala de las Armaduras:** Es una sala amplia donde hay diferentes armaduras montadas sobre pedestales, y 4 armeros con armas de todo tipo. Uno de los pedestales de las armaduras, el del centro, tiene un espadón a 2 manos clavado estando el pedestal vacío. Se trata de montar la armadura completa en dicho pedestal, las piezas las irán encontrando a lo largo de la aventura. Una vez completa (1 PX) un estallido de luz cegara y hará que los PJ's retrocedan, una vez acabe el estallido la armadura tomara vida y atacara a los PJ's.
 -Samurai: PV 10 Iniciativa 2d6 Cota de Malla 1d8 de protección Espada a dos manos, Daño 3d8.
 Al derrotarle la armadura desaparecerá y dejara una llave azul.
- 8- **Sala de Estar:** Es una habitación acogedora. Tiene una mesa con varias sillas, un sillón, una chimenea con sus respectivos instrumentos para manejar los troncos y una estantería con libros (novelas). Tirada de Percepción Difícil descubrirán que uno de los instrumentos tiene una raja en su parte superior, es una bola que se puede desenroscar, allí cabe la gema naranja, y si se deja este instrumento otra vez en su sitio y con la gema dentro, se oscurecerá la habitación al completo. Las paredes reflejan un amanecer, el cielo y las nubes puede verse en las paredes, el amanecer continúa hasta detenerse el sol en la pared de la chimenea. Se oye un crujido y una plataforma aparece desde el centro del sol, esta contiene la llave amarilla y el brazo derecho de la armadura.
- 9- **Sala de los Relojes:** Una habitación con 4 relojes, cada uno con una cerradura de un color: roja, amarilla, azul y verde. Los relojes marcan 3'30, 5'45, 7 y 11'15 respectivamente. Al fondo hay un ataúd que tiene una inscripción: "Es la hora de la

salida de los muertos". Solo se pueden abrir los relojes con las llaves de color, una vez abiertos deben ponerse a las 12 todos y así se abrirá el ataúd. (1 PX)

- 10- **Sala de las Reuniones:** Es una gran sala con una mesa muy grande y con muchas sillas. En las paredes hay cuadros de diversos tipos: paisajes, retratos, etc. Detrás del cuadro indicado en el mapa piso1.jpg hay una caja fuerte que se abrirá con la llave que se obtendrá mas adelante. Dentro esta el brazo izquierdo de la armadura. (1 PX)



- 11- **Habitación:** Parece ser que aquí dormían los dueños de la casa. Una cama grande con una mesita y un armario lleno de ropa es lo que más llama la atención. En la mesita un cuaderno abierto indica una lista de piezas animales que se encuentran en la sala de trofeos, un asterisco marca el alce.
- 12- **Habitación de los Niños:** Hay dos camas, en una de ellas descansa el espíritu de una niña que no para de decir :";Mik, Mik!" Mueve los brazos como intentando coger algo. Si le dan el oso de peluche de la habitación de Juegos el espíritu cogerá al oso y dormirá tranquila, desaparece el espíritu con el oso y dejara la llave que abre la caja fuerte de la sala de reuniones. (1 PX)
- 13- **Habitación de Invitados:** Dos habitaciones destinadas a acoger a los invitados, hay un par de camas y armarios para poner las pertenencias, todo ello vacío.
- 14- **Habitación de Juegos:** Es una gran habitación donde se guardan diversos juegos y juguetes. Hay tableros, fichas, dados, cartas, un oso de peluche, un soldado de plomo, una muñeca y un juego de dardos con diana. Si aprietan el centro de la diana bien con un dardo o con lo que sea, la diana caerá y se vera un agujero en la pared que tiene la pierna izquierda de la armadura. (1 PX)
- 15- **Desván:** Aquí se guardan muebles viejos y objetos rotos. Todo esta cubierto con sábanas. Si descubren las sábanas del fondo aparecerá un tablero de metal clavado en una mesa con 3 agujeros cuadrados con un gran 9 encima de los agujeros, aquí se

han de poner los dados de forma que sumen 9, una vez hecho se oye el golpe de la pechera de la armadura en el suelo. (1 PX)

- 16- **Sala de Trofeos:** Es una sala con cabezas de animales disecados, hay también pájaros y diversas condecoraciones de diferentes tipos, tiro con arco, duelos, etc. Al mover el cuerno derecho del alce abrirá su boca y dejara caer la llave verde (1 PX)

Después de todo este lío de habitaciones y puzzles el ataúd quedara abierto, al mirar lo que contiene una mano esquelética les cogerá del cuello asfixiándoles. Segundos después despertarán en el motel tratando de aspirar todo el oxígeno de la habitación, empapados en sudor. La noche anterior se cogieron una buena borrachera.