

UN VIAJE DE PLACER

Una aventura para OCYO, de Francesc Montserrat

Una aventura para OCYO que transcurre en la época actual a bordo de un buque de crucero. Para jugar solo es necesario el manual básico.

Recomendaciones

Los personajes están en el buque para hacer un crucero de placer, entre Nápoles y las islas griegas, que durará una semana. Es recomendable hacer personajes que pudieran con naturalidad formar parte del pasaje. A todos nos gustaría tener las habilidades de un boina verde, pero dado que el sistema no da grandes desequilibrios entre personajes recién creados, mejor que estos sean creíbles.

Preludio

Adam Ryan, varón blanco de 59 años. Nacido en Sheffield en el seno de una familia de clase alta. Mucha gente no lo conoce por su nombre, pues el y otros lo usan raramente. Hay quien lo conocerá como el Gurú Asesino, básicamente por la prensa, que se hizo eco de la matanza que tuvo lugar la década pasada en una casa de campo, al norte de Londres. Otros lo conocen como Maestro, el Señor de la Luz o Él, que es uno con las Esferas, según la secta de la que formaran parte en su momento.

Pues bien, Ryan hace un mes que escapó del psiquiátrico penal donde estaba recluido. La prensa no se ha hecho mucho eco de la noticia, pues era un caso medio olvidado por el gran público.

Lo que Ryan ha estado haciendo estos largos años de reclusión, ha sido reclutar nuevos adeptos entre los pacientes del psiquiátrico. Asimismo, aquellos fieles devotos de su figura, organizaban un plan en el exterior.

El plan lo dejó Ryan detallado a sus más cercanos, debían poner en marcha el mayor sacrificio de sangre de la historia. Para ello, a grandes trazos, el plan preveía que los sectarios trabajarían en la medida de lo posible para una empresa de cruceros, procurando pedir el traslado todos a la misma ruta, para tener al mayor número de miembros entre la tripulación de un gran crucero. Una vez hecho esto, el propio Ryan se les uniría en lo que el llama “El último viaje”.

Pues bien, el momento ha llegado.

Parte primera: El Elegance of the Seas

El Elegance of the Seas es un enorme barco recreativo. Construido en 2004, consta de 13 cubiertas accesibles a los pasajeros, donde además de los camarotes hay restaurantes, bares, teatros, un casino, dos piscinas, bares y cafeterías y un sinfín de posibilidades recreativas. Sus 293 metros de eslora y 32 de manga lo convierten en uno de los cruceros más grandes del mediterráneo.

La moneda a bordo es el dólar americano (\$ o USD), pero los tripulantes hablan al menos dos de los siguientes idiomas: Español, Inglés, Francés, Portugués, Alemán o Italiano.

Lo más destacado de la nave, es una zona central, una galería abierta que atraviesa 9 cubiertas, con techos abovedados, escaleras curvas y donde ascensores de cristal ofrecen excelentes vistas panorámicas del mar.

La ruta en este viaje, va desde Nápoles, en Italia, hasta las islas griegas, donde realizará escalas durante un periodo de una semana, en un excelente viaje recreativo para toda la familia.

Nada más llegar a bordo, a los pasajeros se les entrega un pequeño panfleto con lo más destacado del buque, así como horarios de espectáculos y precios de lo que no va incluido en el pack de vacaciones. También les entregan una copia del programa de seguridad, donde ir y que hacer si suena la alarma, como ponerse el chaleco y algunas instrucciones adicionales sobre la manera de embarcar en los botes.

Cabe decir, que no se admiten armas a bordo, y todos los pasajeros pasan control por arco detector de metales justo antes de abordar el Elegance of the Seas.

Como master, deja que los personajes exploren en barco durante un par de días, disfruten de los espectáculos y las instalaciones, e incluso que se sorprendan cuando les pidan firmar la cuenta de aquello que no va incluido en el precio del viaje.

Parte Segunda: Pánico

A mitad de camino hacia su destino, bien entrada la madrugada, sonará la alarma de evacuación. Si algún personaje está despierto a esas horas y pasa una tirada de percepción de dificultad 5, se dará cuenta que el buque ha parado máquinas.

A los pocos minutos, el sonido estridente de la alarma habrá despertado a los pasajeros, los que hayan salido de sus camarotes, serán instados por miembros de la tripulación que van arriba y abajo a ponerse el chaleco y dirigirse a su bote asignado. Es importante que la sensación sea de caos y desconcierto, que nadie sepa lo que está pasando realmente. La tripulación no dará explicaciones, simplemente intentará que los pasajeros se muevan lo más rápido posible, entre empujones y grito si fuera necesario.

En este punto, los personajes pueden optar por dirigirse a los botes, quedarse en sus camarotes o esconderse en algún otro sitio.

Si se han dirigido a los botes, procura que el bote asignado sea el mismo para todos ellos, verán que una vez estén presentes todos los pasajeros (unos 50), los miembros de la tripulación los encañonarán con armas automáticas, algunos disparando al aire y gritando a los desconcertados pasajeros que se echen al suelo.

Si los personajes se han quedado en sus camarotes, o escondido en algún sitio, podrán oír los disparos y tomar un curso de acción distinto.

Lo que en realidad está pasando, es que los sectarios han tomado ya el control de la nave. Primero han matado a todos los tripulantes que no eran sectarios, para luego

activar las alarmas, así como un inhibidor de señal. En el barco hay silencio de radio, básicamente porque ha sido destruida a conciencia, y será del todo imposible contactar con el exterior mediante la telefonía móvil, Internet portátil o cualquier otro medio electrónico.

Lo primero que deberían hacer los personajes, llegados a este punto, es tomar un curso de acción. Si se quedaron en los botes, cada diez minutos, un grupo de cinco personas es llevado a punta e pistola al interior del barco, acompañados de tres sectarios armados.

Ocasionalmente, disparos y gritos angustiados darán cuenta del destino de los que quieren enfrentarse a sus captores, pero sigue siendo la mejor opción para huir, pues el laberinto de pasillos por el que van a pasar, les da una excelente oportunidad de intentarlo, ya que los captores podrán a lo sumo disparar una vez antes de perder ángulo de tiro. Si los personajes no se decidieran, otro de los pasajeros será quien intente huir, premiado con un éxito inicial que despistará a quienes les custodian. Obviamente, si no les habían capturado, podrán ahorrarse esta parte.

Algunas cosas que puedes usar como master, para poner los pelos de punta a los jugadores, es describir como los pasillos están llenos de sangre, y los cadáveres han sido arrojados al interior de camarotes para que no estorben.

Si los personajes tienen la idea de armarse, solo tienen dos opciones. La primera, es hacerse con armas improvisadas, para lo cual las cocinas son un sitio excelente para hacerse con cuchillos de todos los tamaños, variando en daño entre 1d6 y 3d6. Si quieren armas de fuego, el único remedio es quitárselas a los únicos que van armados: los sectarios.

Tarde o temprano, tanto si los personajes han escapado, como si no han acudido al bote, cotejando las listas de pasaje, se darán cuenta que falta gente, y organizarán patrullas para cazarlos. Cada 10 minutos de juego, tira 1d10, si el resultado es 10, una patrulla de tres sectarios les habrá encontrado. Son gente de gatillo fácil, y abrirán fuego sin mediar palabra. Si acaban con más de tres patrullas, la cosa se intensificará, y el objetivo primordial de los sectarios será eliminarles, con lo cual, encontrarán patrullas en un resultado de 6 o más en 1d10.

Si los personajes intentan ir al puente de mando, a reestablecer la marcha o contacto, encontrarán la resistencia de 10 sectarios armados con armas automáticas, bien parapetados en el interior. En el interior del puente de mando, hay un armero con 5 fusiles de asalto (4d8 de daño y cargadores de 30 balas) y un caja de explosivos (4d10 de daño base).

Parte tercera: El ritual

Mientras los personajes corren por el barco, decidiendo que hacer, en la galería cubierta que es el corazón de la zona recreativa de la nave, Ryan, ayudado por los sectarios que escaparon con el del psiquiátrico, está llevando a cabo el ritual.

En la zona más baja de la galería, los sectarios están decapitando a los pasajeros que les son llevados desde todo el barco, con enormes machetes de aspecto exótico. Si alguno se resiste, es abatido a disparos y decapitado después. Ryan, totalmente concentrado en

su tarea, está escribiendo en el suelo con la sangre de las víctimas, con extraños símbolos. Si algún personaje llega hasta aquí y ve todo esto, pasando una tirada de idiomas a nivel 6 o de historia a nivel 5, podrá deducir que si bien algunas partes parecen hebreo o griego, en realidad es un galimatías sin sentido, ya que no pueden ubicar la mayoría de los símbolos en ninguna tradición conocida. Aún así, resulta inquietante el dibujo que están formando sobre el suelo.

Aparte de la macabra ceremonia, los cadáveres sin cabeza son amontonados en la ahora vacía piscina del lugar, mientras sus cabezas se amontonan en el centro de la plaza.

Si tienen un arma de fuego y consiguen disparar a Ryan, le alcancen o no, conseguirán que vayan tras ellos, pero la ceremonia no se detendrá en ningún momento.

Si los personajes, en vez de intentar averiguar que está pasando, procuran huir del barco, la mejor opción es acabar con los sectarios que vigilan alguno de los botes donde aún queden pasajeros, y utilizar el bote para partir, hecho que daría por finalizada la aventura en este punto.

Si los personajes consiguen entrar en el puente de mando con éxito, podrán utilizar el sistema de telex (tirada de tecnología a nivel 4) para transmitir un mensaje, que pondrá en alerta a las autoridades italianas, que atacarán el barco en dos horas, lo cual es insuficiente para detener el ritual a tiempo, ya que a cada momento, más y más pasajeros inocentes son decapitados por los dementes sectarios.

Otra opción posible, es acabar con quienes vigilan a los pasajeros que aun sobreviven en los botes, e intentar armarlos para acabar con lo que está pasando. Huelga decir, que apenas un 20% de los pasajeros tendrán estomago para disparar o acuchillar a sangre fría, y aún menos, para digerir la dantesca visión de la zona del ritual.

Parte cuarte: Finales

Sea como fuere, hagan las acciones que hagan los personajes, como master puedes elegir entre varios finales, dependiendo si quieres que esta aventura tenga o no un toque sobrenatural.

Primer final

Si los personajes detienen el ritual, y acaban con los sectarios, un helicóptero y una lancha rápida de las fuerzas especiales italianas llegarán al barco al cabo de un tiempo. Este lapso dependerá de si han sido avisadas por los personajes, en cuyo caso tan solo tardarán un par de horas, o todo lo contrario, en cuyo caso, no llegarán hasta después del amanecer.

Segundo final

Si los personajes han huido del barco, este no será encontrado nunca más, dejando tras de si uno de los mayores misterios ocurridos en el mar.

Tercer final

El ritual se completa con los personajes aún a bordo del Elegance of the Seas. Este es el final sobrenatural por antonomasia. Pues las nubes en el cielo se abrirán para dejar paso a una columna de luz que da directamente sobre la pirámide de cabezas cortadas. Si los personajes son observadores, podrán distinguir lo que son grandes tentáculos entre las nubes. Mientras tanto, los ojos de Ryan empezarán a brillar desde el interior con un fulgor verdoso.

Ryan ha sido poseído por una entidad extradimensional, atraída por la gran cantidad de sangre vertida y de sufrimiento causado. Esta nueva criatura ordenará con voz ronca que todos los sectarios acudan al “altar”. Cuando todos estén presentes, les ordenará que hagan el último sacrificio para poder emprender el viaje. Acto seguido, todos los sectarios se volarán la cabeza con sus armas.

Tras este momento tan salvaje, las risotadas de la criatura que fuera Ryan resonarán altas y claras, mientras crece a ojos vista, y muta en una criatura vagamente reconocible como humana, con tentáculos en vez de brazos y piernas. Si quieren, los personajes podrán luchar contra esta criatura. Si le vencen, habrán librado al mundo de un mal muy antiguo. Si no consiguen derrotarle, siempre pueden intentar huir, pues la criatura no cabe por los pasillos de los camarotes.

Recompensas

Por jugar (y sobrevivir) a esta aventura, los jugadores reciben 2 puntos de experiencia cada uno. Por salvar a 10 o más pasajeros, los personajes reciben 1 punto de experiencia cada uno. Por acciones de valor, ideas brillantes, o interpretación, uno o más personajes pueden ganar 1 punto de experiencia adicional. Si los personajes luchan contra la criatura del tercer final, y sobreviven para contarlo, reciben 1 punto adicional de experiencia cada uno, si además matan a la criatura, en vez de 1 punto, reciben 2.

Personajes no jugadores

Pasajeros

Los pasajeros son gente normal que está de vacaciones, en condiciones normales caben más de 2000 en el Elegance of The Seas, pero en este viaje a duras penas llegan a los 200.

Tienen 6 puntos de vida, hacen todas su tiradas con 1d6 y en caso de combate o shock deben pasar una tirada de voluntad de dificultad 4 para no quedarse paralizados.

Sectarios

A priori gente normal, vestidos como tripulantes, ya sea marinos o del personal de la zona de ocio. Son sin embargo, fanáticos sin miedo a sacrificar sus vidas. Todos irán armados con armas automáticas (4d8 de daño). Hay un total de 50 de ellos.

Tienen 6 puntos de vida, hacen sus tiradas con 1d6, menos pelea y armas de fuego, que las hacen con 1d8.

Lugartenientes de Ryan

Son aquellos reclutados en el psiquiátrico, todos tienen un perfil psicótico o psicopatológico, y son igualmente fanáticos devotos. Van armados con grandes cuchillos que causan 3d6 de daño, no llevan armas de fuego. Hay un total de 5 de ellos.

Tienen 8 puntos de vida, hacen sus tiradas con 1d8.

Adam Ryan

Gurú sectario, de 59 años, sabe cosas, otras solo cree que las sabe. Es tentador, melifluido y se gana la confianza y la dependencia de sus víctimas mediante sus endulzadas palabras y sus promesas de poder e inmortalidad.

Ryan, como humano, tiene 6 puntos de vida, hace sus tiradas de cuerpo con 1d6 y las de mente y espíritu con 1d10. No va armado.

Ryan, como poseído por una criatura extradimensional, tiene 10 puntos de vida en el momento de su posesión, hace sus tiradas con 1d8 y sus golpes con las manos desnudas causan 1d10 de daño letal. Tras el suicidio de todos los demás sectarios, tiene 40 puntos de vida, mide cuatro metros de alto, sus tentáculos pueden golpear hasta a 10 metros de distancia y causa 3d10+2 puntos de daño en combate cuerpo a cuerpo. En este estado sigue haciendo sus tiradas con 1d8.