



La noche de los muertos vivientes

por *ssanel Gómez i Esbruch*

Una aventura para Medievo Oscuro el juego de rol.
La aventura está pensada para un grupo de 2-3 jugadores con personajes de nivel 1.
Pero fácilmente puede adaptarse a otro número de jugadores.

HOMENAJE A ROMERO

En honor al cine zombi del gran George A. Romero. Como fan del género zombi en general y del trabajo de Romero en particular, he diseñado esta aventura adaptando el film a una aventura de Medievo Oscuro. Espero que sea de vuestro agrado.

EL ORIGEN

Amanecer del 25 de Junio del año 1000.

Tras la lluvia de fuego y el caos producido por los demonios, los condenados empiezan a invadir la región. Los PJs, andan en busca de un lugar dónde refugiarse, tras huir de su ciudad, la cual cayó frente a las hordas del mal. Viajan en carro, no se conocen, pero han decidido unir fuerzas por si los condenados hacen acto de presencia.

Tras varios kilómetros, cerca del anochecer, la rueda del carro se rompe. Una tirada de Descubrir Dificultad 10, permitirá ver una casa a poco más de 500 metros. Si algún PJ intenta pararse a reparar el carro, tras un asalto, permítele realizar una tirada de Oído Dificultad 5. Si la supera, escuchará gruñidos. Un grupo de 2D4+2 condenados se acerca.

Es de suponer que los PJs abandonarán el carro y correrán a refugiarse en la casa.

Si intentan salvar el caballo, necesitarán superar una tirada de Maña Dificultad 15 para deshacer las riendas antes de que se abalancen los condenados. Si lo logran, el caballo huirá y el PJ que le salve ganará 1D3 puntos de Bondad. Si falla la tirada, los condenados llegarán. Primero morderán al caballo y si el PJ (o los PJs) no aprovecha para huir, será atacado.

LA CASA

Está en buen estado aparentemente. Tiene dos plantas y algo a pocos metros que parece ser un establo o cobertizo. A simple vista, da la impresión que el fin del mundo no haya llegado todavía a este lugar.

1. La entrada: Justo antes de entrar, escucharán una voz que les grita y les llama.

- ¡Eh! Vosotros, ayuda, dejadnos pasar, los muertos vienen tras nosotros -

Gritarán Ben un musulmán y Bárbara, una joven cristiana. Una vez dentro de la casa, verán una alfombra en el suelo, una estantería y una mesita. Si los PJs registran la mesita y/o la estantería, encontrarán un colgante de plata con forma de hoja y verán una telaraña con su dueña atrapando una mosca en su tela.

2. Salón principal: El salón principal da acceso a unas escaleras que suben al primer piso y otras que bajan al sótano tras una puerta. Una vez entren aquí, un condenado intentará entrar por la ventana rompiendo el portón. Si algún PJ intenta expulsarlo impidiendo que entre, estará expuesto y correrá el riesgo de ser mordido.

3. Cocina: Se comunica con el salón y la biblioteca. Una larga mesa y varias sillas ocupan la parte central, mientras que unas estanterías guardan utensilios y algo de víveres (a discreción del DM). Cuando algún PJ entre aquí, sucederá exactamente lo mismo que en el salón principal. Un condenado estará intentando entrar por la ventana rompiendo los portones y de los PJs dependerá si lo logra o no.

4. Biblioteca: Varios libros hay en esta estancia para ser una casa en medio de la nada. Una armería que incluye 2 ballestas y una lanza corta. Pero solo hay 15 virotes para la ballesta y ningún carcaj para portarlos. La primera vez que entren aquí los PJs, descubrirán un cadáver. Un hombre muerto al que le falta una mano. Tras un asalto en la Biblioteca, el hombre se levantará y atacará convertido en un condenado.

5. Sótano: La puerta que conduce al sótano estará cerrada. Una tirada de Maña más alguna herramienta podrá abrirla siempre y cuando se supere una tirada Dificultad 15. Si la intenta abrir a la fuerza, necesitarán un resultado crítico en una tirada de Cuerpo. Si abren con Maña, bajarán y se encontrarán con Tom, Judy, Helen, Harry y Sara. Si por el contrario intentan (lo consigan o no) abrir a la fuerza, Harry armado con una ballesta y Ben con un garrote, subirán a ver qué sucede con ese ruido.

Henry dirá que es peligroso quedarse arriba mientras que Ben dirá que no se quiere encerrar. Estos dos discutirán y pueden llegar a las manos si los PJs no hacen nada. Mientras discuten, 1D3 condenados tirarán la puerta de la entrada abajo y entrarán en la casa. Henry se esconderá en el sótano, mientras Tom, Ben y Bárbara se defenderán ayudando a los PJs (si es que estos no han bajado).

Si el algún momento los PJs bajan, conocerán a Sara, Helen y Judy. Verán que Sara está enferma y una tirada de Medicina Dificultad 10 les hará descubrir que ha sido mordida. También podrán saberlo mediante una tirada de Persuadir Dificultad 5 hablando con Helen o Dificultad 15 hablando con Harry.

Si los PJs descubren que Sara ha sido mordida, posiblemente tomen medidas. Si la matan, Helen y Henry se lanzarán a por ellos a matarlos, para vengar a su inocente hija. Si se esperan a que se transforme (tras varios turnos a discreción del DM) para matarla, Henry irá a por ellos igualmente, pues no asume que su hija sea un condenado y para él, la han asesinado. Sin embargo, Helen sufrirá un desmayo tras derrumbarse llorando.



6. Pasillo: Un sencillo pasillo que da acceso a los dormitorios.

7. Dormitorio A: Un sencillo y humilde dormitorio. Aquí los PJs lo más interesante que encontrarán a parte de un jergón y varias mantas, son tabloneros. Si son inteligentes, los podrán usar para reforzar la casa y así sobrevivir. Si no se le ocurre a ningún PJ, Ben se pondrá a ello y pedirá ayuda al resto.

8. Dormitorio B: Dormitorio casi idéntico al anterior, pero sin tablas. Hay un cadáver con un virote clavado en la cabeza. Se ha suicidado y por lo tanto no se levantará.

9. Cobertizo: Si quieren reforzar la casa tapan-do ventanas y la puerta, necesitarán martillos y clavos. Madera también, pero esta la podrán conseguir en el primer piso. Si quieren herramientas, solo podrán conseguirlas aquí. Para llegar aquí habrá que sortear a varios muertos vivientes, y para ellos habrá que trabajar en equipo. Algunos (entre PJ y PNJ) deberán disparar virotos a los condenados, mientras que otros protegen a los que disparan y uno o dos (según el plan que tracen) intentan ir y volver del cobertizo. La dificultad de esta escena depende de ti DM. Pero sería interesante que los "ballesteros" tengan que hacer varios disparos y que el/los que van al cobertizo, tengan algún enfrentamiento.

Una vez en el cobertizo, podrán encontrar clavos, martillos, una calavera con un yelmo fundido en el cráneo, un montón de pelo canoso y algo más de materiales típicos a discreción tuya, DM.

REGISTRANDO LA CASA

Cuando los PJs hayan registrado toda la casa y ya hayan estado en todas las estancias, varios condenados (2D3) entrarán en el edificio por diferentes puntos y habrá que defenderse. Excepto Harry y Sara, el resto de PNJ lucharán y harán equipo con los PJs.

REFORZANDO LA CASA

Cada vez hay más condenados y se acerca la noche. Reforzar la casa parece ser la única solución sensata y Ben insistirá en hacerlo. Si los PJs se ponen de parte de Harry, verán como Bárbara, Tom y Judy, se posicionan a favor de Ben y su idea de reforzar la casa para pasar la noche. Cada cierto rato, haz que algún condenado consiga penetrar en la casa, ya sea por una zona no reforzada o rompiendo alguna de las tablas que pongan los PJs. Hay que darle emoción hasta el amanecer, dónde serán salvados si sobreviven.

PROBLEMAS TAMBIÉN EN EL EXTERIOR

Salir fuera es un suicidio, pero el cobertizo está bastante cerca como para tener éxito en ir a por materiales. Si algún PJ decide abandonar la casa, ves rodeándole con condenados, más y más hasta que acabe devorado por ellos. Pobre infeliz...

RELACIONES ENTRE LOS PNJS

Tom y Judy son pareja y familia de los antiguos inquilinos de la casa. Están asustados, pero colaborarán con los PJs en todo lo necesario.



Ben intenta hacer de líder y eso puede haber que choque con algún PJ a parte de chocar con Henry.

Helen solo se preocupará de su hija. Hará lo que sea por ayudarla.

Sara ha sido mordida por un condenado y está inconsciente. Solo tendrá importancia si despierta, ya que será como uno de ellos.

Henry discutirá cualquier cosa de Ben y/o los Pjs. Se empeñará en estar siempre en el sótano y nunca ayudará a otro. En algún momento de la partida pegará a su mujer (por ejemplo si Helen quiere ayudar por el bien de Sara o algún otro motivo que se te ocurra DM).

Bárbara irá bastante a su rollo, de forma independiente, pero siempre ayudando. Si al amanecer Henry está vivo, ello lo matará.

CONCLUSIÓN Y RECOMPENSAS

Si los PJs sobreviven la noche haciéndose fuertes en la casa, al amanecer, serán rescatados por un grupo de caballeros de la Santa Luz que acabará con los condenados que había fuera, despejando así el camino para que puedan seguir sus miserables pero apreciadas vidas.

EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir a la aventura: 35 EXP.
- Por matar a Sara: +2D6 Maldad.
- Por matar a Helen, Judy, Bárbara, Ben o Tom: +3D8 Maldad.
- Por matar a Harry: +1D6 Maldad.
- Por matar condenados: +1D3 Bondad (sin importar cuantos mate. Solo 1D3, mate 1 o 10).
- Por ayudar a Helen: +1D10 Bondad.



REPARTO: PERSONAJES Y TRASFONDOS

BEN				Niv 1
ATAQUE / REF:+1	DEF	PP	M	PV
GUMIA (1D4+2)	11	-	+1	6

Ben es un hombre musulmán, de mediana edad, de compleción fuerte y carácter valiente. A su vez es inteligente y astuto y no soporta la estupidez de los cristianos.

SARA				Niv 1
ATAQUE / REF:+1	DEF	PP	M	PV
MORDISCO (1D3)	10	-	+1	6

Joven muchacha de apenas 11 años que fue mordida la noche de la lluvia de fuego. Hija de Henry y Helen. Sus características son en su forma condenado.

BÁRBARA				Niv 1
ATAQUE / REF:+1	DEF	PP	M	PV
PORRA DE CIPRÉS (1D3+1)	10	-	+2	5

Bárbara es una joven que acaba de perder a su hermano en la fatídica noche. Conoció a Ben y juntos fueron en busca de un refugio y así llegó a la casa. Parece una doncella en apuros, pero es toda una valiente.

JUDY				Niv 0
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
ESTILETE (1D4)	10	-	+0	4

Pareja de Tom. Joven de cabellos dorados y asustadiza. A medida que avance la sesión irá sacando el valor que tiene en su interior. Será voluntaria para ir al cobertizo.

HENRY				Niv 0
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
BALLESTA (1D10)	11	-	+0	4

Barón prepotente de mediana edad y calvicie avanzada que se cree superior por pertenecer a la nobleza. El problema que eso ya no tiene valor. Quiere a su hija, pero desprecia a su esposa.

TOM				Niv 0
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
GARROTE (1D4+1)	10	-	+0	3

Pariente de los dueños de la casa, sabe todo sobre la casa y ayudará en todo lo necesario. Es joven y ama a su pareja Judy.

HELEN				Niv 0
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
-	10	-	+0	4

Baronesa y esposa de Henry. Es más joven y bella que su esposo. Ama a su hija por encima de todo. No es feliz con su marido, pero se casaron cuando ella tenía 13 años y desde entonces vive en su amargura.

CONDENADOS				Niv 1
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
PELEA (1D4)	10	-	+1	1D8
MORDISCO (1D3*)				

La gente que cae víctima de la peste, por la mordedura de las ratas del apocalipsis o de un condenado, e infectada muere y vuelve como condenado pasadas 24 horas. Ver páginas 154 y 155. Ver también la enfermedad Peste en la página 81.



La noche de los muertos vivos



MEDIEVO OSCURO
EL MUNDO DE LOS MUERTOS VIVOS

Sótano



Primera planta



Vista exterior



Planta principal



Cobertizo

