

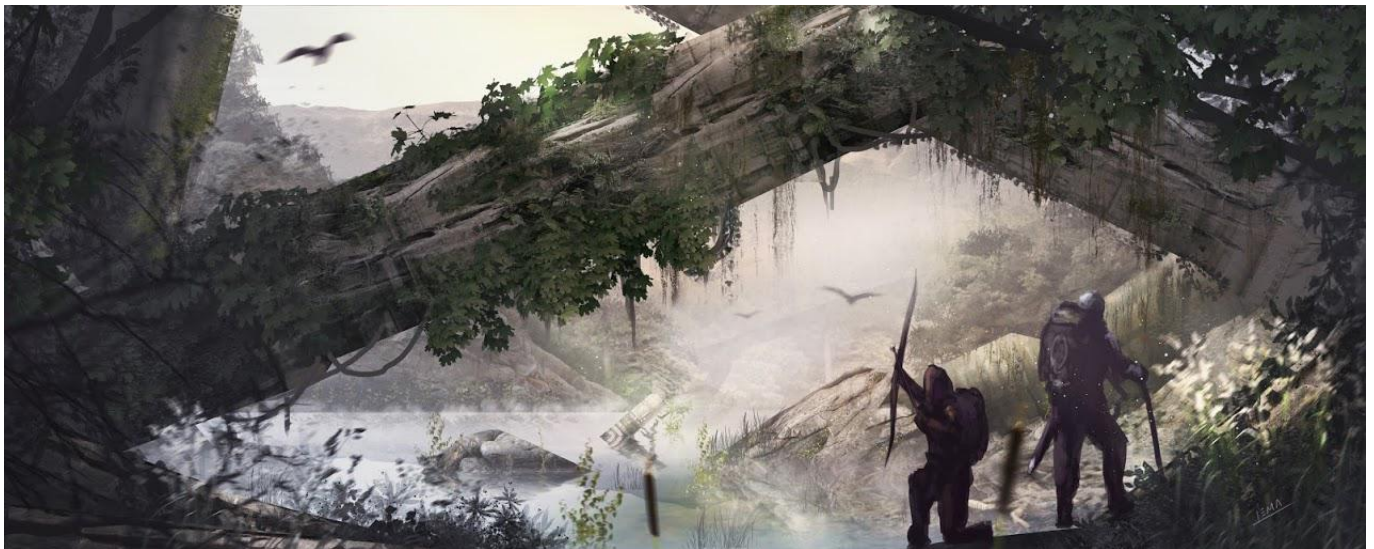
¡La Cacería está en peligro!

Author : Alejandro

Categories : [Aventura](#)

Tagged as : [FAE](#), [Fantasía](#), [Postapocalipsis](#)

Date : septiembre 23, 2015



Introducción

En una era tan antigua que no existen registros escritos, los humanos lideraron una revuelta junto a otras razas, conocidas globalmente como **Razas Menores**, contra sus padres creadores las **Razas Mayores**, los **Anifil** y los **Drakae**, que fueron derrotados. Las **Razas Menores** se liberaron del yugo de sus padres, matándolos en el proceso. Posteriormente los humanos demostraron ser un peligro aún mayor, y recibieron después un tratamiento similar al que ellos lideraron, aunque se habían extendido demasiado como para ser completamente aniquilados. Sobrevivieron en comunidades nómadas, viviendo constantemente de viaje y buscando un nuevo lugar en el que asentarse y alimentar a su población, para iniciar de nuevo su viaje una vez que han sido descubiertos.

Ahora, cientos de años después, los humanos viven en poblados ocultos y son cazados como animales por los **Alven** en las llanuras, una raza de individuos altos y esbeltos, de vista aguda y movimientos gráciles; tratados como bestias esclavas por los **Akhtar**, humanoides de bajo tamaño pero portentoso físico, que habitan en el interior de las montañas y practican la piratería fluvial para nutrir sus ciudades de esclavos; y finalmente el Imperio **Laamte**, cuna de la civilización y el conocimiento, y cuyos individuos son físicamente superiores a los humanos en todos los sentidos, tiene un especial celo en que nunca entren en sus fronteras. Sólo los Ugon, una civilización fragmentada y diseminada en ciudades estado, no es abiertamente agresiva

contra los humanos, un pobre consuelo ya que pese a ser muy inteligentes, no son una amenaza ni militar ni individualmente.

Sin embargo, tras cientos de años en los que el mundo ha alcanzado cierta estabilidad: los shamanes **Alven** han percibido un cambio en el mundo a través de su comunión con los espíritus, los astrólogos **Laamte** perciben un cambio en sus estudios astrológicos, y las matriarcas **Akhtar** sienten perturbaciones en las líneas de poder de la tierra. Los humanos, mientras tanto, huyen de estas razas que les persiguen con todos sus medios físicos y sobrenaturales, ya sean cambiapielos **Alven**, los poderosos guerreros **Akhtar** equipados con armas talismánicas, o los alquimistas **Laamte**. Los **Ugon**, mientras tanto, siempre neutrales, comercian con cualquiera que tiene mercancías de valor y atesoran riquezas sin objetivo conocido.

El momento del cambio ha llegado, un nuevo ciclo está por llegar. Corren extraños rumores por el muro: algunas criaturas que se consideraban un mito han sido vistas en diferentes lugares; los muertos se alzan en lugares de gran poder y algunas prácticas místicas están alcanzado niveles de poder que nunca se hubieran imaginado.

Sin embargo, nadie es capaz de identificar qué está cambiando. Muchos menos cuando.

Pero cada día que pasa, parece más espeluznante.



Imagen cedida por Enmanuel Martinez (<https://www.artstation.com/artist/lema000> y <https://www.patreon.com/Lema000?ty=h>)

Objetivo

Garantizar la seguridad de la Cacería

Problema

La seguridad del Asentamiento depende de esta Cacería

Estadísticas

- Combate: +3
- Exploración: +4
- Interacción: +3
- Conocimiento: +2
- Vitalidad: 000+(Bono por NoPJs)
- Consecuencias: ? Leve ? Moderada ? Grave

Escenas

¡Quiero una zona segura!

Presentación: Los personajes habéis sido elegidos para escoltar la Cacería. La población de Orom, el asentamiento de los personajes, ha crecido recientemente al absorber a otros más pequeños, y necesita cada vez realizar Cacerías con mayor frecuencia. En esta ocasión, vuestra tarea será realizar la exploración previa y asegurar la zona para realizar la Cacería.

Aspectos de Situación: Ya conocemos la zona; Ruta comercial; Cerca de la costa.

Obstáculos:

- Complacencia (Superar VS Conocimiento, si no los PJs pecarán de exceso de confianza);
- Un enorme área a cubrir (Superar VS Exploración, de lo contrario los PJs se ven abrumados por el área a cubrir y no pueden asegurar correctamente el área);
- Tiempo (la escena tiene una duración de tres turnos).

Resolución: Esta Escena se resuelve atacando Exploración, con la habilidad que los PJs deseen, y razonen, que usan para Atacar. Esta escena está pensada para que sea fácil, una especie de prólogo, por lo que no es recomendable comenzar a gastar consecuencias. La escena tiene un límite de tiempo, si no es derrotada en ese tiempo, en la siguiente escena los personajes sufrirán el aspecto "Área no Segura", que tendrá efecto hasta que encuentren a los Ugon.

¡Hemos localizado a alguien!

Presentación: Cuando todo parecía en su sitio y ya se había dado la orden a la Cacería de iniciar la marcha, ha surgido un problema. En la patrulla rutinaria se han descubierto huellas de una caravana que está cruzando la región y que se ha internado en el área que deberá

atravesar la cacería. Deberéis localizar al carromato y aseguraros de que sus intenciones no son hostiles.

Aspectos de Situación: Una gran caravana comercial; Los Ugon son amistosos

Obstáculos:

- Rastrear a los Ugon (Superar VS Exploración, hasta no tener Éxito no podrán intentar Atacar la Escena, algo lógico pues no habrán localizado a los Ugon);
- Comprender a los Ugon (Superar VS Interacción, sin superar este obstáculo los personajes no comprenderá bien a los Ugon y no podrán tratar bien con ellos);
- Tiempo (la escena tiene una duración de tres turnos).

Resolución: esta Escena termina cuando los personajes logran asegurarse de que los Ugon son individuos no hostiles. Los Ugon son una raza goblinoide de piel verde, bajitos y algo desgarrados, sin vello facial y de largas orejas. Su personalidad está completamente centrada en los intercambios, y aunque son completamente incapaces de mentir son terriblemente escrupulosos en los términos de un trato tanto a la hora de respetarlo como de retorcerlo. Los personajes deberán Atacar esta escena utilizando acciones diplomáticas o comerciales. Si vencen a la Escena, la siguiente escena comenzará con un combate en igualdad de condiciones...de lo contrario los personajes sufrirán el aspecto "Emboscada" durante todo el combate.

¡Es una trampa!

Presentación: Cuando las conversaciones han terminado y os disponéis a marcharos, unos ruidos no presagian nada bueno. Efectivamente, segundos después media docena de Akhtar surgen de entre la maleza y os atacan a vosotros y a la caravana.

Presentación2: En medio de las conversaciones se comienzan a escuchar unos extraños ruidos en las inmediaciones. Cuando tratáis de averiguar de qué se trata, la respuesta surge sola de entre la maleza, media docena de Akhtar surgen de la maleza y os atacan a vosotros y la caravana con gran violencia.

Aspectos de Situación: Muchos carromatos alrededor; Atacan desde todos los ángulos.

Obstáculos:

- Superados en número (los Akhtar superan en número a los personajes, por lo que la escena podrá Atacar a dos personajes por turno utilizando Combate, uno se considerará cuerpo a cuerpo y otro a distancia);
- Fuerza desmedida (Los Akhtar tienen una enorme fuerza, por lo que una vez por turno pueden obligar a un personaje a Defender usando Físico gastando 1PD);
- Contraataque (Los Akhtar gustan de atacar a los enemigos más fieros, por lo que el PJ que más daño provoque a la Escena será automáticamente uno de los atacados en la escena siguiente).

Resolución: la resolución es sencilla, matar o morir. Si los PJs no superan esta escena, morirán...o peor, serán capturados y torturados hasta que revelen la posición de la Cacería y Orom, con el consiguiente peligro.



Imagen cedida por Daniel Hidalgo (<https://www.behance.net/Verzobias>)

Los Akhtar son una violenta raza de esclavistas, fornidos humanoides de baja estatura que navegan por los ríos y asaltan los asentamientos y caravanas que encuentran para capturar esclavos que llevar a sus ciudades en las entrañas de las montañas. Su fuerza y resistencia son extraordinarias, muy por encima de la humana. Cada turno todos los personajes pueden atacar la Escena, que podrá responder atacando a dos y siempre podrá Defender con Combate.

¡No estamos solos!

Presentación: Tras conseguir poner en fuga a los Akhtar con mucho esfuerzo tenéis unos minutos de tranquilidad. Sin embargo, al inspeccionar a los atacantes, habéis encontrado que uno de ellos portaba un trofeo, parte de la indumentaria de un miembro de los exploradores de la Cacería. El miedo os invade al considerar que si los Akhtar han capturado un compañero vuestro, es bastante posible que puedan llegar a averiguar la localización de Omor. Es necesario comprobarlo, ya que actualmente Omor se encuentra en una zona bastante favorable y movilizar la ciudad ante una mera sospecha podría ser un desperdicio.

Aspectos de Situación: Los Akhtar actúan en tropel; Tensión en el ambiente

Obstáculos:

- Los Akhtar no descansan (Superar VS Exploración, los Akhtar tienen una fortaleza que les permite no descansar, lo que hace difícil seguirles por el poco tiempo que descansan);
- No llamar su atención (Superar VS Conocimiento, si los PJs son detectados por los más rezagados de los Akhtar podrán derrotarlos sin problema al ser los más débiles, pero sufrirán tantos puntos de estrés como la diferencia hasta el fallo);
- Encontrar a los cautivos (Superar VS Interacción, una vez derrotada la escena todos los PJs realizan esta tirada para poder intuir y detectar dónde están los cautivos y si la mayoría de los personajes supera la tirada tendrán la certeza de que efectivamente capturaron a un compañero).

Resolución: los PJs deben rastrear a los Akhtar y llegar hasta su campamento para averiguar si tienen cautivos. Para rastrearlos realizarán tiradas de Atacar VS Exploración con acciones que describan cómo buscan a los cautivos, aunque bien razonadas pueden utilizar otras habilidades. Al final de la escena realizan una tirada todos los personajes para intuir si los Akhtar tienen cautivos peligrosos: independientemente del resultado, si no toman medidas posteriores Omor será descubierto y saqueado.

¡No dejamos a nadie atrás!

Presentación: Efectivamente, los Akhtar tienen presos a tres miembros de otros dos equipos de exploradores. Aunque todos los exploradores están dispuestos a morir antes de revelar la situación de Omor, siempre es mejor no poner a prueba la voluntad de cualquier individuo. Ahora, es el momento de decidir si se intenta el rescate...o se les da una muerte preventiva.

Aspectos de Situación: En la boca del lobo; Todo un campamento donde esconderse

Obstáculos:

- Algún que otro guardia (Superar Cautivo VS Conocimiento, para evitar la distribución de los guardias);
- ¡Cogedle! (Si algún personaje falla el obstáculo anterior, debe Defender VS Combate, y si es derrotado será hecho prisionero);
- Encadenados (Superar Enérgico VS Combate, para romper las cadenas o arrastrar al cautivo).

Resolución: los PJs deben atacar la escena describiendo cómo se cuelan en el campamento enemigo y usando el estilo adecuado, mientras superan al menos los obstáculos planteados cada turno. El número inicial de cautivos son tres, pero si el DJ quiere establecer más para alargar la escena basta con que utilice alguna Consecuencia.

¡Huid insensatos!

Presentación: Justo al matar // rescatar el último de los cautivos, un guardia os ve y da la voz de alarma antes de que sea abatido. Inmediatamente comienzan a perseguiros, y deberéis perderlos antes de poner rumbo a Orom, para que no os puedan rastrear de vuelta.

Aspectos de Situación: Laderas boscosas; Múltiples perseguidores

Obstáculos:

- Cansancio (cada tres tiradas de huida, los personajes deberán realizar Superar Enérgico +2; si fallan, el PJ sufrirá el aspecto Cansado o permitirá otra invocación gratuita);
- Resistencia Superior (Los Akhtar también realizan la tirada de Cansancio, pero cada cuatro tiradas y afecta a todos los seguidores);
- Escaramuzas (Si algún personaje falla la tirada de Atacar, sufre tanto estrés como la diferencia);
- Sacrificio heroico (Si un PJ decide sacrificarse y retrasar a los Akhtar, el resto de PJs recibirán el aspecto Sacrificio Heroico y podrán invocarlo gratuitamente tantas veces como consecuencias tuviera sin utilizar, más una adicional); Cargados (Si los personajes cargan con los cautivos, su lastimoso estado físico les retrasa y el DJ puede forzar este aspecto).

Resolución: Los personajes escaparán mediante tiradas VS Exploración. Es la última escena, momento para que el DJ quemé todos los recursos que no haya utilizado y les haga pasar un

mal rato a los PJs. Ofréceles la opción del Sacrificio Heróico. Varias veces. Invoca el aspecto Cargados hasta que se arrepienten de no dar una muerte piadosa a sus compañeros, y si lo hacen ahora sonrío como si fuera lo que buscaras desde el principio.

Epílogo

Los personajes han conseguido perder a los Akhtar y asegurarse de que no pueden conseguir información sobre Orom. Vuelven con el grupo de la Cacería y ésta se repliega, con algunos víveres adicionales aunque menos de lo que se deseaba. Sin embargo, mantener el secreto es más importante que aumentar las reservas de comida.

Los personajes son recibidos con honores a la vuelta, y se ofrece un homenaje por todos los caídos. Orom parece a salvo, aunque se establecen grupos de vigilancia para monitorizar la actividad Akhtar, actividad que cesa un par de semanas después cuando han conseguido suficientes esclavos de poblaciones Ugon

Personajes

Bo Cuco, la dura?.

Concepto: La más dura del barrio

Problema: La sutileza es muestra de debilidad

Aspectos: Si no cae, ¡golpea de nuevo!; Fuerte sí, pero no sin corazón; Otro a elegir

Proezas: “Debido a que soy la más dura del barrio?, gano un +2 para Defender de modo Vigoroso al Defender en combate cuerpo a cuerpo?”; “Debido a mis demostraciones de fuerza?, gano +2 para Crear una Ventaja al intimidar de forma Llamativa”?; Otra a Elegir

Estilos: Vigoroso +3, Ingenioso y Llamativo +2, Furtivo y Rápido +1, Cauto+0

Estrés: ???

Consecuencias: Leve ? Moderada ? Grave ?

Navis, la centalla?.

Concepto: El cazador implacable

Problema: No me hagas perder el tiempo

Aspectos: Cuando tú vas, yo vuelvo de allí; Tan directo como una flecha; Otro a elegir

Proezas: “Debido a mi gran velocidad, ¿gano +2 para Crear una Ventaja al flanquear a mis enemigos de forma Rápida?”; “Debido a que soy un maestro táctico?, gano +2 para Crear una Ventaja al organizar a mis compañeros en combate?”; Otra a Elegir

Estilos: Rápido +3, Vigoroso y Llamativo +2, Ingenioso y Cautos +1, Furtivo +0

Estrés: ???

Consecuencias: Leve ? Moderada ? Grave ?

Hidels Ton, la mandona

Concepto: La críptica líder

Problema: No puedo evitarlo, no te diré toda la verdad

Aspectos: Siempre es mejor una solución dialogada; Una finta a tiempo, otro golpe al viento; Otro a elegir

Proezas: “Debido a que soy buena llamando la atención, ¿una vez por combate puedo hacer que un enemigo me ataque a distancia a mí en lugar de a un compañero?”; “Debido a que tengo una daga en la segunda manga, ¿gano +2 al Defender usando Furtivo en cuerpo a cuerpo?”; Otra a Elegir

Estilos: Ingenioso +3, Furtivo y Llamativo +2, Vigoroso y Rápido +1, Cautos +0

Estrés: ???

Consecuencias: Leve ? Moderada ? Grave ?

Yum Goon, el protector

Concepto: El hermano mayor

Problema: Un metomentodo

Aspectos: Primero mis compañeros; Siempre atento al entorno ;Otro a elegir

Proezas: “Debido a que siempre intento proteger a mis compañeros?, una vez por combate puedo hacer que un enemigo me ataque cuerpo a cuerpo a mí en lugar de a un compañero?”; “Debido a mi atención al entorno?, puedo gastar 1PD para atacar dos veces el primer turno en el que sufro una emboscada porque se por donde me pueden atacar?”; Otra a Elegir

Estilos: Cautos +3, Vigoroso e Ingenioso +2, Furtivo y Rápido +1, Llamativo +0

Estrés: ???

Consecuencias: Leve ? Moderada ? Grave ?

Yin Baker, la pícara

Concepto: La listilla del grupo

Problema: La curiosidad mató a la gata

Aspectos: Si está suelto se puede coger; No puedes golpearme si no puedes verme; Otro a elegir

Proezas: “Debido a que siempre me espero lo peor?, gano +2 a Defender usando Llamativo al gritar a mis compañeros que lo sabía?”; “Debido a que soy una ladrona consumada?, una vez por partida puedo huir de mis perseguidores sin que puedan seguirme?”; Otra a Elegir

Estilos: Furtivo +3, Cauto y Rápido +2, Ingenioso y Llamativo +1, Vigoroso +0

Estrés: ???

Consecuencias: Leve ? Moderada ? Grave ?

Da Silva, el chulo

Concepto: Espectacular maestro espadachín

Problema: Me gusta demasiado lucirme

Aspectos: Haga lo que haga siempre será con buen aspecto; Burlona actitud en combate; Otro a elegir

Proezas: “Debido a que soy más chulo que un ocho,?gano +2 a Crear una Ventaja usando Llamativo contra un rival que usa una espada?”; “Debido a que soy muy habilidoso inventando insultos jocosos,?una vez por partida puedo gastar 1PD y caer bien a alguien, momentáneamente.”?; Otra a Elegir

Estilos: Llamativo +3, Rápido e Ingenioso +2, Vigoroso y Furtivo +1, Cauto +0

Estrés: ???

Consecuencias: Leve ? Moderada ? Grave ?