

# La gran cacería

## Texto y maquetación

Juan Fernández-Viagas Ortiz

## Ilustraciones

Gerardo Alonso Zahonero

Como cada año, la gran cacería comienza en la Las Apátridas. Esta vez, diez son los presos que se jugarán la vida intentando conseguir un indulto. Disponen de veinticuatro horas para sobrevivir al horror, pero huir de los cazadores no será nada sencillo...



# La gran cacería

Semilla para crear una aventura en el mundo de Deus X machina RPG

## Introducción

14 de Agosto de 593 D.C.

Como cada año en esta fecha, los cinco barones de Las Apátridas abren la veda del perdón, dando así el inicio de La gran cacería. Este día, diez presos se convertirán en presas y diez cazadores los perseguirán para darles muerte.

## Preparar la partida

Por un motivo u otro cualquiera (que será especificado por el dramaturgo), los personajes protagonistas acabaron dentro de una celda en Babilonia, capital de Las Apátridas. Ahora, se les dará una oportunidad para volver a ser libres, pero deberán ganársela. Junto a otros presos, participarán en La gran cacería.

## PERSONAJES JUGADORES

Cada personaje deberá ser creado con un potencial de la esencia de 15 puntos, pudiendo pertenecer a cualquiera de las razas presentadas en el manual de juego. No obstante, si lo deseas, puedes permitir a tus jugadores que utilicen las fichas que te ofrecemos en el suplemento *Baile de títeres*.

## ANTAGONISTAS

Durante la aventura, aparecerán varios personajes no jugadores. Todos ellos deberán crearse de la misma forma que los personajes: utilizando 15 puntos de avance. Como es normal, al realizarse el evento en una ciudad y su periferia, habrá muchos individuos con los que se topen.

## EQUIPO

Los personajes comenzarán desarmados, pero cada uno de ellos llevará una cantimplora con agua y un pequeño petate con algo de alimento.

## EL COTO DE CAZA

El improvisado coto de caza ocupará la propia ciudad de Babilonia, así como hasta 35 kilómetros a su alrededor. Esto significa que podrá extender hasta algunos pequeños pueblos de la periferia.

## Estructuración de la aventura

El cuadro que explica las normas del evento te ayudará a estructurar la aventura. Sin embargo, vamos a explicarte cómo podrías desarrollarla a través de una serie de puntos.

- El evento lo abrirán los cinco barones media hora antes de su inicio, quienes estarán en un palco de la gran plaza explicando a los participantes las normas y dando una charla breve acerca de la absolución anual. Habrá mucho público, y los jugadores se hallarán en una tarima junto a otros tantos presos, con los cazadores en otro tablado frente a ellos observándolos.
- Los jugadores se moverán por toda la ciudad e, incluso, algún que otro pueblo cercano, así que intenta que se vean abrumados por todo tipo de situaciones. Deben sentir que están siendo perseguidos y que pueden perder la vida en cualquier instante.
- En todo momento habrá una gran cantidad de guardias siguiendo los movimientos, pues todas y cada una de las normas deben cumplirse.
- Si quieres, coloca trampas en algunos lugares, haciendo que los jugadores sientan temor de los cazadores.
- Durante la noche, las luces de la capital permanecerán apagadas. Algunos cazadores usarán linternas de aceite o antorchas.

## LAS NORMAS DEL EVENTO

El evento, a pesar de parecer frío y cruel a priori, tiene una serie de normas estrictas.

- La duración del evento es de veinticuatro horas, comenzando el 14 de Agosto a las 18:00. El máximo de participantes es de veinte individuos; diez presos (que serán elegidos por un jurado) serán las presas, mientras que de entre todos los cazadores que se apunten serán diez los elegidos.
- El punto de partida es la gran plaza de Babilonia. Los presos dejarán la zona en primer lugar y, diez minutos más tarde, los cazadores saldrán en su búsqueda.
- El coto de caza improvisado está limitado para las presas (no así para los cazadores), quienes únicamente podrán moverse en un radio de 35 kilómetros alrededor de la capital. Se ejecutara a quien sea localizado más allá de este límite.
- Cada preso tiene que vestir ropas blancas y llevar un collar especial que sirve para identificarlo. Los cazadores pueden vestir como deseen y portar dos armas.
- Las presas no pueden partir con armas, pero tienen la posibilidad de obtenerlas durante el evento.
- Los cazadores únicamente podrán hacer daño o matar a las presas y, estas últimas, tendrán libertad para defenderse.
- Nadie externo al evento podrá ayudar a un cazador o a una presa.
- Al finalizar el tiempo, aquellos presos que sigan con vida obtendrán la libertad.
- Cada cazador recibirá una suma de 2.000 coronas por presa cazada.