

Nosotros bebemos del agua de vida



Resumen

Los personajes llegan al pueblo de Triomach, un pequeño pueblo que subsiste de una pequeña mina de hierro que hay en uno de los laterales de una montaña, a cuyos pies se levanta el pueblo. La zona es desértica y su única fuente de agua es un gran pozo que se encuentra en el centro del pueblo, alimentado por un afluyente subterráneo que por ahora mantiene su fuerza. Allí los personajes han de esperar a la llegada del convoy de las medicinas, para formar parte de su escolta y reemplazar a los heridos (sino es que hay algún finado). El pueblo es bastante arisco con los extranjeros, ya que creen que van a meter mano en su fuente de financiación, pero no dicen que no, a que gasten algunas monedas en él. Pronto los personajes se darán cuenta de que hay una fe inquebrantable en la nueva religión y el cura los ve con malos ojos. Además de que la gente del pueblo tiene un comportamiento peculiar, como si creyesen que el día del juicio final fuese próximamente. Según se va acercando la noche, una tormenta se posiciona sobre el pueblo y el cura repica la campana para llamarlos a la oración, yendo todo el pueblo excepto el borracho del pueblo que sigue hablando en todo momento del hombre de negro y como llevará la salvación al pueblo (algo que provoca que el resto del pueblo le odie por blasfemo). El cura azuza al pueblo para coger sus armas y atacar a los "blasfemos" (a los extranjeros y al borracho), ya que según él es lo que precipita el fin del mundo. En tanto, el demonio causante de todo, se encuentra en el fondo del pozo, emponzoñando el agua, lo que ha provocado esa paranoia y locura en el gentío (además la enfermedad ha provocado que sus efectos se magnifiquen), riéndose de los problemas de los personajes. Al final, el pueblo se masacrará entre ellos (aunque si matan al demonio, los siguientes habitantes florecerán, sino habrá una masacre cíclica). Llegando el convoy de medicinas a cuya cabeza llega un hombre todo cubierto de negro, el médico al cargo del reparto de medicinas.

Pueblo de Triomach

El pueblo de Triomach está situado al lado de una zona pedregosa semi-desértica al lado de la montaña Curvada, es conocida por su mina de hierro aunque la calidad del mismo no hace que sea especialmente atractiva para ampliar el lugar. Y excepto por algunos campos raquíuticos que son regados con el agua del pozo principal y unas cuantas cabezas de ganado, el resto de vecinos baja a la mina para sacar parte del mineral a la luz. Aunque al necesitar un proceso prolongado de limpieza solo les llega para malvivir en el lugar. La mayoría de casas están compuestas de piedra y adobe, y con la excepción de una taberna y la iglesia son casas de una única planta (aunque de varias habitaciones). La iglesia está arriba de una pequeña colina que contempla el resto del pueblo, mientras que este está compuesto por 4 calles que forman una cruz (algo de lo que se ocupó el cura), teniendo en el centro un pozo de agua como pilar importante, ya que es de hay donde sacan el agua potable. El pueblo ahora mismo está compuesto por 80 almas que están a cargo del padre Rupert, un hombre de aspecto intimidante, pero de amable corazón... al menos hasta hace poco. Su mano derecha es el carnicero del lugar, Bubba, un hombretón enorme que le sirve como monaguillo y toca la campana de la iglesia en los momentos de rebato. Otras personas importantes son Jack, el cantinero local que permite que los mineros se tengan un lugar para que se relajen los mineros de los días duros en la mina y a su vez ofrece el único lugar agradable para extranjeros que llegan de tanto en tanto, sea para recoger el mineral, sea de paso. Tiene contratada a Rose, una bonita camarera que sirve como distracción para los hombres,

aunque tiene unas firmes creencias religiosas (y tienen un fervor reverencial al padre Rupert), por lo que las tentativas suelen quedar en nada. En tanto el poder civil lo ejerce el dueño de la mina, pero vive en otro pueblo dirigiendo los destinos de los habitantes desde la distancia. Él fue quien habló a las autoridades sobre el mal que había empezado a dominar el pueblo y pensando tanto en sus ciudadanos como en los beneficios hizo los trámites pertinentes para enviar una remesa de medicina. A pesar de ser pocos habitantes, hay personas no gratas en el pueblo, como la familia Spencer, conocida por sus peleas y malos modos con cualquiera que sea de afuera (especialmente en estos meses) el cantarán borracho August, un antiguo minero que se quedó sin una pierna y que ha blasfemado sobre la nueva religión varias veces en la plaza del pueblo donde suele pasar el día bebiendo sin fin, gastándose sus ahorros.

Zonas

1) Camino de entrada: El polvoriento camino que lleva al pueblo de Triomach está adornado con cruces con el símbolo de la nueva religión inscrito en ellas. A un lado del camino se puede ver dos campos cultivados con plantas resistentes al calor que verdean a pesar del inclemente sol de la mañana. Allí se encuentra un hombre anciano que golpea con su azada en la tierra para eliminar una mala hierba a pesar del calor. El hombre les dedica la típica mirada curiosa con boca torva y ningún pudor. Si se le llama la atención responderá a las preguntas que tengan sobre el pueblo lo más escuetamente posibles, a excepción de que algún personaje muestre algún elemento de la nueva fe, lo que hará que el hombre se santigüe de forma exagerada y les diga que deben hablar con el padre "Él nos guía en estos tiempos de prueba". Si se le sigue preguntando se negará a hablar, amenazarlo o sobornarlo (a lo que se negará, que es pecado) hará que se cierre en banda.

2) Entrada del pueblo: En la entrada hay un gran cartel donde pone el nombre de la ciudad de colores apagados por el sol que a agrietado la pintura. En él se informa que hay 200 habitantes. Frente a ellos podrán ver la calle principal donde algunos vecinos andan en sus quehaceres diarios. Un pozo de buen tamaño sirve como único adorno al centro de una pequeña plaza en medio del pueblo, está especialmente concurrido y se pueden escuchar los gritos de un beodo que canta a pleno pulmón.

3) El pozo: Al igual que algunas de las casas, el pozo está construido con las piedras provenientes de la montaña cercana, un soporte de madera sujeta un gran cubo que permite subir agua limpia desde el fondo. A su lado se encuentra el bueno de August, que anda cantando canciones en su lengua materna y que sonríe con su mandíbula con varios agujeros a los extranjeros. Si le preguntan porque de sus canciones les dice a gritos: **Para alejar al demonio, ya que ese cabrón me apila no lo consigue con sus misas.** La gente se santigua cuando dice eso y le ignoran, haciendo que el borracho se ría. Si le preguntan por el demonio (tras un soborno o amenaza) les informará: **"El muy desgraciado se mea en el pozo, es dormirme y lo hace. Por eso bebo solo de mi reserva especial.** Con voz más triste dice: **A pesar de que lo intento siguen bebiendo del pozo...** Antes de caer inconsciente por la cogorza.

4) La taberna: Es un edificio de dos plantas con una principal donde se encuentra el salón junto a su barra y una pequeña cocina. Mientras que arriba hay 3 habitaciones para viajeros. El lugar está bastante cuidado para los estándares de la zona. Sin duda parte de la peculiar personalidad del dueño, que no para en ningún momento de andar de allá para acá limpiando. En tanto la barra la atiende la cariñosa camarera que afronta estoicamente los piropos y los pequeños desmanes de los borrachos. Por las mañanas hay algún vecino tomándose algo antes de ir a los campos o cambiar turno con alguien de la mina. Por la tarde se empezará a llenar de mineros cansados que dan una última alegría antes de irse a casa. En la habitación de Rose, se encuentra una pequeña estatua de un demonio, encima de una mesita, Rose se sorprenderá si los personajes se la enseñan y no sabrá como ha llegado hasta allí.

5) La mina: La mina al no ser vieja y con poca productividad apenas ha llegado a un carril principal y un lateral a cada lado. El ambiente es algo más fresco que en el exterior, pero el trabajo duro hace que haya un par de mineros centrados en subir y bajar agua del pozo para que no se asfixien por la sed. El trabajo se hace con el sonido de los picos como única distracción, excepto por el canto de un pájaro que llevan para cuando han de limpiar alguna zona adicional. El pájaro de un azul chillón canta alegre ante las atenciones de sus cuidadores. Al fondo de la mina, en un corredor cercano hay una pequeña estatua de un demonio, camuflada en una abertura.

6) La pequeña iglesia se encuentra en el alto de una pequeña colina que conecta con la montaña, es un edificio más alto que el resto y se distingue por el campanario que resuena por la zona en hora de rezo. Está ocurre dos veces al día y de una forma peculiarmente siniestra, los aldeanos dejan lo que están haciendo para marchar todos hacia la iglesia (a excepción de August). A su lado se encuentra un pequeño edificio donde vive el sacerdote, el cual se encuentra cuidando el cementerio que se encuentra detrás de la iglesia o rezando en su habitación. En su interior hay una pequeña estatua de un pequeño demonio encerrada en una caja con una pesada cadena.

Aventura

Al llegar por la mañana los personajes podrán comprobar el extraño comportamiento de los aldeanos, repitiendo las tareas de una forma mecánica, repitiendo algunos latiguillos similares si se les pregunta. Cada uno de ellos parece encerrado en realizar un pequeño papel en la comunidad y parece que estorbar esa rutina les provoca un desasosiego. Lo que si notarán es que beberán mucho del pozo, sacando grandes cantidades de agua, bebiendo directamente de ella o llevando grandes cubos a la mina o a los campos cercanos. Hay de todas maneras personajes que se alejan de esta costumbre, como son el tabernero Jack, que aunque está limpiando de forma compulsiva su posada, si tendrá tiempo de atender a los personajes, aunque si le alejan demasiado tiempo de sus quehaceres se encontrará molesto. Rose, la camarera también parece encontrar agradable conversar con los extraños, si se tiene cierta intimidad comentará que ha empezado asustarse de la forma tan mecánica que se comportan **"Casi podría decir que van a hacer cada uno en el día... Últimamente cada vez va a peor..."** Por supuesto August si se le despeja un poco también comentará lo

mismo (aunque maldecirá por haberle cubierto del meado del diablo). Las horas pasan, en tanto una tormenta veraniega se empieza a concentrar en el pueblo. Se puede ver como la gente empieza a sentirse angustiada y lloran por las calles desconsoladamente antes de que llamen a rezo. Todos los pueblerinos marchan llevando en mano algún instrumento de labranza o el pico de la mina hacia la iglesia. En tanto que August les recrimina:– ¡Esperad al hombre de negro! ¡Malditos beatos!–. Pronto el pueblo se queda completamente vacío. Los personajes pueden acompañar a los pueblerinos, que simplemente los ignoran. En la iglesia, el padre Rupert les conmina a coger las armas para acabar con los impíos que han traído el fin del mundo y que adoran al hombre de negro. Si están en la iglesia, verán como todas las caras se giran hacia ellos y como una sola persona se lanzan a cazarlos (recordemos que son 60 pueblerinos capaces de combatir, aunque no está de más mostrar como niños armados con armas improvisadas punzantes se lanzan al ataque). Si están fuera, verán como los pueblerinos salen en tromba de la iglesia con aviesas intenciones, August al ver eso intenta escapar, pero con entre su borrachera y la tormenta que descarga con fuerza, cae con sus muletas. Intentarán cazar a los personajes durante un buen rato, pero al ver que no amaina la tormenta, se concentrarán en la plaza, empezarán a lamentarse y acusarse entre ellos. Pronto una cuchillada de uno de los pueblerinos provoca la matanza. Mientras que del pozo se pueden escuchar unas grandes risotadas. Si esperan a que la matanza acabe, tendrán que enfrentarse al padre Rupert que les perseguirá junto algunos campesinos, para terminar siendo matado por Bubba, para luego suicidarse él. Si van al pozo lo encontrarán impracticable.

Si entran al pozo, mientras que está pasando la matanza, cada diez minutos, un 33 por ciento de la población muere, por lo que tendrán solo media hora para llegar hasta el demonio que ha provocado esto y matarlo. El pozo ahora seco es un cúmulo de túneles que serpentean y se cruzan entre ellos (En realidad, es cosa del poder del demonio, ya que en realidad hay un único camino). Por cada estatua del demonio destruida, sus poderes menguan y harán que sea más sencillo llegar hasta él, eliminando una sala empezando por la primera. Los personajes acceden a una de estas salas al azar. No pudiendo repetir las, cuando se termine la última de ellas llegarán donde el demonio.

- 1) Tras un rato andando llegan a una sala repleta de calaveras que chasquean amenazadoras. Estás se mueven por el suelo buscando las piernas de los personajes para morderles. Estás calaveras le afectan el movimiento y los sonidos, por lo que unos personajes avisados podrían moverlas de un lado a otro de la habitación alejándolas de ellos mientras cruzan esta gran sala.
- 2) En el suelo de una sala circular se encontrarán con los cadáveres de los aldeanos, que según van muriendo arriba van cayendo de una especie de grieta del techo. Todos los observan con ojos vidriosos implorando justicia. Esto provocará una tirada de locura, en tanto que intentarán impedirles que salgan por la puerta.
- 3) El demonio les ha hecho dar vueltas en círculo permitiendo que varios aldeanos entren por el pozo para llegar hasta ellos. Entre ellos se encuentra Rupert y Bubba junto a un aldeano por cada jugador superviviente. Que no atenderán a razones y dispuestos a vender cara su vida para eliminar a los infieles.
- 4) La sala se cerrará a sus espaldas y quedarán encerrados en una sala que se llena de agua por momentos. Tendrán que descreer lo que están viendo para terminar con la última trampa del demonio.

Tras pasar estas penurias llegarán a una pequeña sala con un altar a antiguos dioses, si se giran podrán ver que en realidad el camino era recto y al final se ve la luz proveniente del exterior provocada por los relámpagos. La sala está repleta de una sustancia negruzca proveniente de las paredes que se mezcla con el agua, disolviéndose en ella, quedando completamente incolora. Sin las ilusiones se percatan de que el agua les llega hasta las rodillas. Las calaveras y los aldeanos muertos eran la fuerza del torrente que se filtra por detrás del altar que aguanta sus envites. Encima suyo se encuentra una criatura de imposible constitución que muta a cada momento, añadiendo brazos o piernas según el momento. Al verlos aplaude y les conmina:– **Ya queda menos para que mis acólitos me honren como es debido. Os advierto que cuando termine la matanza de arriba seréis arrastrados por el agua.**– No se está marcando un farol, si llega la media hora de juego, el demonio y el altar desaparecerán y el agua arrastrará a los personajes hacia el pozo aplastándolos. Si se derrota al demonio antes de eso, el altar aguantará los embites durante tres turnos (el camino tiene 30 metros de distancia) y se llenará en el cuarto. El altar se resquebraja dejando paso a una pequeña colección de joyas (malditas por la sangre derramada por ellas) por valor de 10 monedas, por desgracia hay que mover la tapa (lo que puede provocar que no lleguen a la salida y acabar aplastados (1d6 por cada 10 metros que les separé de la salida a no ser que pasen una tirada de agilidad o fuerza lo que les resta 1d6, si están a menos de 10 metros solo reciben 1d4). Sea como sea, los personajes son expulsados del pozo por un torrente brutal que moja el exterior. La tormenta ha terminado y según lo que hayan tardado en destruir al demonio habrá más o menos habitantes. Que estarán shockeados ante lo que han hecho y lloran por sus muertos, ahora libres del influjo del demonio. Curiosamente por el camino de entrada llega el destacamento que los personajes estaban esperando y a pesar del calor enfrente de la comitiva se encuentra un hombre vestido por completo de negro, es el médico a cargo de repartir las medicinas.

Aldeanos poseídos: Estas pobres almas están siendo manipuladas por el demonio que vive en el interior del pozo. Apenas tienen voluntad propia, por lo que viven en un bucle continuo realizando mecánicamente las tareas del día sin rechistar. Siguen las ordenes de Rupert en un principio, antes de caer en una catarsis asesina.

Estadísticas: Aldeano del básico

Bubba: Este hombretón fue hace tiempo un alma descarriada, un peligroso bandido que actuaba de forma amoral para poder pagar sus vicios. Hasta que conoció a Rupert y vio la luz de la religión. Ha seguido con fidelidad al párroco actuando como guardaespaldas, protegiéndole de todo peligro.

Estadísticas: Bandido del básico

Rupert: A pesar de su apariencia intimidatoria, el padre Rupert era un buen hombre y un fiel creyente. Ambas cosas juntas en una iglesia corrupta le han obligado a llevar la palabra de la nueva religión a esta aldea perdida tras un enfrentamiento con un miembro importante de la congregación en su anterior destino. Desgraciadamente la influencia del demonio que vive en el pozo ha provocado su radicalización y paranoia que explotará durante la aventura.

Estadísticas: Iniciado del básico

Demonio: Tak es un demonio burlón y poderoso que fue encerrado hace tiempo por un grupo de exorcistas. Desde entonces ha perdido gran parte de su poder (y tamaño) hasta reducirse a un demonio de pequeñas proporciones. Pero Tak sabe esperar y ha conseguido influir en los humanos para que le abran una salida. Gracias a la influencia de sus estatuas y a la esencia con la que envenena el pozo poco a poco ha influenciado a los vecinos. Con la matanza resultante crecerá un poco en poder y tiene suficiente paciencia para seguir un plan similar el tiempo suficiente para volver a ser quien era.

Estadísticas: Demonio menor