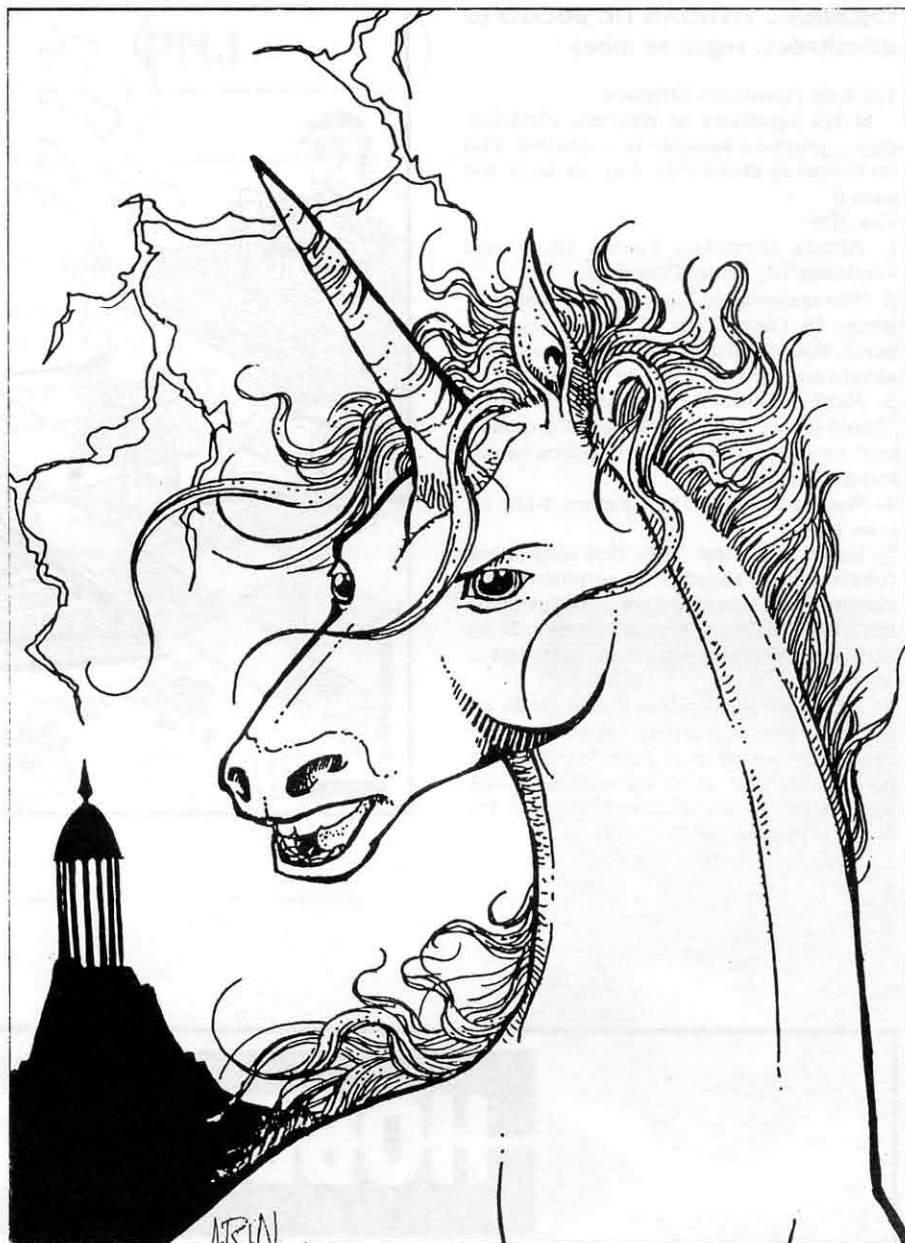


Autor: Mordor design
Playtest: Club Mordor

Módulo no oficial para RQ. Se precisan de 4 a 6 jugadores veteranos. Asimismo, para una mayor ambientación, se recomienda el uso de RQ Cities.

EL CANTO DE LONENGRIN



Introducción

Otro verano más está terminando. Las verdes praderas de Kaisdhor, ese hermoso reino donde impera la paz, se preparan ya para acoger el plateado manto del otoño. Os encontrareis en Terbi, pequeño pueblito en el cual habéis parado a descansar de tantas aventuras. Estáis en una posada, recordando vuestras hazañas, cuando un suceso inesperado cambia vuestros planes.

El Viajero

Una tarde, un viajero entra en la posada. Es un hombre de unos 45 años y envuelto en un manto. Al parecer no tiene intenciones de quedarse, pero si de refrescar su garganta y descansar un instante. Saluda a toda la concurrencia del pueblo, y en especial a vosotros. Al cabo de un rato, se acerca a vuestra mesa pidiendo permiso para sentarse e invitaros a una jarra.

(Nota al Máster: Si no aceptan esta proposición, el viajero se irá -ver más adelante otras

notas acerca del mismo-, y los aventureros, si de verdad quieren correr aventuras, serán inducidos a ir a las fiestas de la capital, Costel, y allí volverán a encontrárselo, haciéndoles la proposición que ahora citamos).

Una vez sentado, se presenta como Elvin Mosmal, último de los Earls de las Tierras de Gaistol, situadas a cientos de leguas de Kaisdhor. Ha venido hasta aquí en persecución del Maestro Ortaur, pérfido halfling que servía a los Earls de Gaistol. Ortaur robó hace 9 meses el mayor tesoro de los Earls: Lonengrin, fabuloso unicornio que perteneció a los Mosmal desde que Ivenet, primer Earl y antepasado de Elvin, lo consiguió en combate singular con el mago Prediar, el cual lo tenía encerrado para experimentar con él y lograr el secreto de la inmortalidad. Ortaur ha huido con Lonengrin, y Elvin, siguiéndole la pista, ha sabido que se halla en Costel. Al parecer, y por lo datos que Elvin ha recogido, el Maestro Ortaur está sirviéndose de una fantástica habilidad de Lonengrin para enriquecerse: ¡Su Cantol Lo va exhibiendo como si fuera

una atracción, de feria en feria. Elvin quiere recuperarlo y llevarlo a Gaistol, donde "la desgracia nos ha rodeado desde la pérdida de Lonengrin; él y su magia eran nuestra alegría".

(Nota al Máster: Si los aventureros piden más datos al amigo Elvin -recompensa por ayudarlo, etc-, basta con inventarse todo tipo de patrañas. Efectivamente, pues Elvin Mosmal "Earl de Gaistol", ¡¡No es otro que el Maestro Ortaur!! Véase más adelante otras notas al Máster.)

El Trayecto

Elvin, pues, os propone que le ayudéis. Costel se halla a una semana de camino a caballo de Terbi. Si aceptáis acompañar a Elvin, os dice que lo mejor es salir cuanto antes, pues dentro de poco acabaran las fiestas del reino y Lonengrin ya no estará allí. Si no tenéis cabalgaduras, Mosmal las comprará, junto con el equipo necesario

empiece a cantar, deberán esperar una tira-
da para evitar el hechizo del canto -que tiene
17 de Intensidad-; este número se relaciona
con los Magic Points de los aventureros, y
con el porcentaje resultante, tenemos la
cifra que éstos deben superar para evitar el
hechizo. Si queda alguno de ellos hechiza-
do, unas bofetadas le devuelven a la reali-
dad; caso contrario queda alelado escu-
chando el canto. De cualquier manera, una
vez cojan al unicornio -que se dejará llevar
dócilmente- se oirán gritos de "al ladrón, al
ladrón, han robado a Lonengrin!"

La Huida de Costel

El robo de Lonengrin os ha convertido en
fugitivos; debéis huir, y deprisa, pues un
auténtico río de personas enfurecidas os
buscan para lincharos. Así mismo, la guar-
dia del Rey monta varias patrullas (Nota al
Máster: la finalidad de estos grupos de per-
seguidores es hacer a los aventureros
"poner pies en polvorosa"; que tomen el
camino a Eithel'Ens cerrándoles otras posi-
bilidades). En vuestra precipitada huida,
tenéis un mal encuentro: un par de dagas
vuelan hacia vosotros, y 10 asesinos saltan
desde unos ventanales para atacaros (Nota
al Máster: Al cabo de un cierto tiempo de
combate -en el cual habrá que evitar que los
asesinos se lleven al unicornio-, los asesinos
se irán, y la muchedumbre y la guardia del

rey aparecerán continuando la persecución
de los aventureros).

Un Largo Camino

Eithel'Ens se halla a unas 3 semanas de
camino a caballo (si aún tenéis caballos).
La noticia del robo de Lonengrin ha corrido
por todo el reino, y una orden de captura
pesa sobre vuestras cabezas (Nota al
Máster: Los aventureros pueden reaprovi-
sionarse en cualquier posada, pueblo, etc.
pero si van todos juntos, o con el unicornio,
se entablará otra persecución como la antes
descrita. Si llegan a entablar combate, ter-
mina por aparecer una patrulla del rey).

Hay posibilidades de cazar y sobrevivir,
pero a medida que marcháis al sur, la tierra
se vuelve más yema. (Nota al Máster: en su
camino, sufrirán el ataque de 5 lobos y su
jefe. Atacarán cualquier noche, lanzándose
preferiblemente sobre Lonengrin. Además,
pasado este peligro, les atacarán -igualmente
de noche, 20 asesinos. Los asesinos deben
quitarles a Lonengrin; una vez lo consigan,
huirán con el unicornio -llevan caballos- y
para los aventureros será imposible persegui-
rlos, si bien verán que mar-
chan hacia el Sur. Una vez pierdan a Lonen-
grin, si continúan hacia el Sur, se encon-
trarán con un pastor, al cual le pueden sacar
la siguiente información:

-He visto pasar a un grupo de jinetes en

dirección a Eithel'Ens.

-Tened cuidado si vais a Eithel'Ens; es un
templo demoníaco.)

Eithel'Ens

Al cabo de un largo camino, llegaréis a
las estribaciones en forma de U que forman
los macizos de Feinor al acercarse hacia el
SO. Ni animales ni humanos osan entrar a
ese valle que forman las montañas. Sólo la
soledad y la oscuridad os acompañaran si
entráis a ese siniestro valle, que los anti-
guos llamaban Ens.

Conforme vais avanzando, y en medio
de la amenazadora llanura, veis nacer poco
a poco una gran torre montañosa, más
negra que la propia sombra que es Ens. No
veis ningún tipo de movimiento en el valle,
ni en la torre montañosa. Pero lo que si veis
es una construcción -¿Tal vez un templo?-
en la cima de la misma.

El Templo

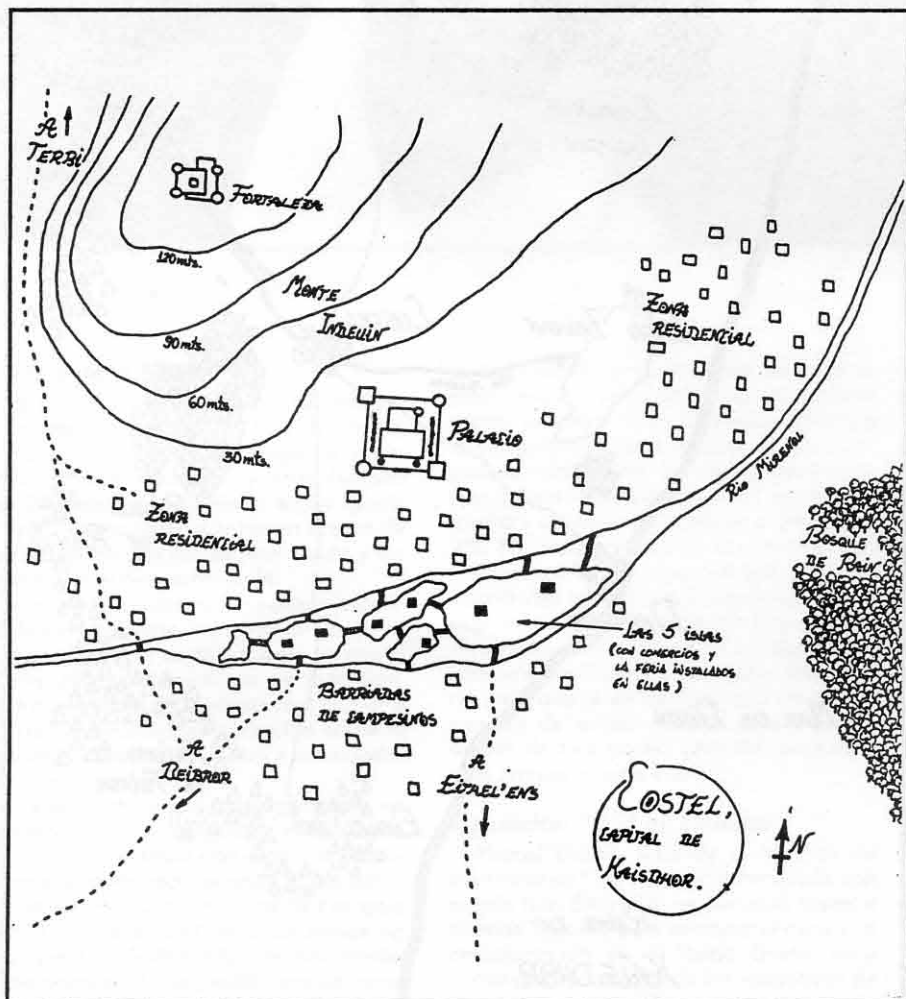
(Nota al Máster: Existen dos formas de
entrar -o de llegar- al templo que se ve en la
cima: una es trepando. Si los aventureros
escogen ésta, determina cuanto han de
trepar, de forma que llegaran a una expla-
nada en la cual esta el Nivel Superior. A
éste se puede acceder por las puertas A y B,
custodiadas ambas por 2 acólitos armados
con lanzas. Deben neutralizarlos antes de
poder entrar.

La otra forma de entrar sería presentán-
dose por las buenas -y también trepando,
aunque si se lo piensan demasiado, puedes
meter una patrulla de acólitos que les cap-
ture-, a los dos acólitos que guardan esas
puertas. Entonces serán desarmados -apa-
recerán 1D8 más de acólitos-, y llevados
ante Gelimer, que se reirá de ellos y los
ordenará encerrar en las celdas -ver des-
cripción niveles; pónselo fácil para huir-)

A. Nivel Superior

1. Se accede a él por una puerta secreta en
el altar de 2. Es una sala completamente a
oscuras. Si la ilumináis podéis contemplar
la tumba donde reposan los restos del
último señor de Eithel. Esta sala ha sido
largamente buscada por todos los que han
explorado el templo, pues en esa tumba se
halla la gran espada de los Señores de
Eithel, símbolo del poder con el que domi-
naron la región. (Nota al Máster: Es una
Great Sword. Daño: 2D8+6. AP: 18. PM: 20.
La espada golpea siempre donde desee el
portador, y una vez penetrada la armadura
hace doble de daño. La espada intentará
poseer al portador. Se chequeará los PM de
la espada contra la INT del portador; si gana
la espada, será poseído por el demonio de
Eithel. Si no, irá chequeando día a día los
PM del arma con los del jugador, como si se
tratase de un combate espiritual, pero el
jugador perderá 1D6 puntos de fatiga irre-
mediablemente, hasta que al doblar su
valor inicial caiga muerto).

2. El inmenso salón está iluminado por una
gran vidriera en el techo, representando a
un demonio -es Eithel- imponiendo la ley a
sus súbditos de forma salvaje. Si pasáis una



Armadura: 2 pto por Armoring Enchantment

Nota: La vara la usa como Gelimer, el Gladius con la apariencia de Ortaur y la Broadsword cuando es Elvin.

Monstruo Grampus:

FUE: 30; CON: 21; TAM: 28; INT: 2; PER: 11; DES: 13
PV: 25 PF: 51 Mov: 3

Arma	MR	AT%	Daño
Pinzas	6	60%	1D8+3D6
Gases	3	100%	2D6 de ácido

Localiz.	1D20	Ptos
Pata RH	01	6/4
Pata LH	02	6/4
Pata RB	03	6/4
Pata LB	04	6/4
Abdomen	05-09	6/9
Pata RC	10	6/4
Pata LC	11	6/4
Pata RF	12	6/4
Pata LF	13	6/4
Pinza RF	14-15	6/7
Pinza LF	16-17	6/7
Torax	18-20	6/9

Notas:

La cabeza está en el tórax.

El ácido huele a formol y lo lanza en forma de un chorro de ácido, haciendo 2D6 de daño en una localización aleatoria.

Habilidades: Escuchar 48%, Ocultarse 47%, Deslizarse en silencio 47%

Lobos:

FUE: 13; CON: 11; TAM: 10; INT: 5; PER: 10; DES: 17
Rider: FUE: 15; CON: 14; TAM: 14; INT: 5; PER: 12; DES: 21
PV: 11(14)PF: 24(29) MRxDES: 2(1) Mov: 7

Arma	MR	AT%	Daño
Mordedura	7(6)	30(50)%	1D8(+1D4)

	CC	Proyec.	Ptos
Pierna TD.	01-02	01-02	2(3)/3(4)
Pierna TL.	03-04	03-04	2(3)/3(4)
Cuarto T	05-07	05-09	2(3)/3(4)
Cuarto D	08-10	10-14	2(3)/5(6)
Pierna DD	11-13	15-16	2(3)/3(4)
Pierna DI	14-16	17-18	2(3)/3(4)
Cabeza	17-20	19-20	2(3)/4(5)

Habilidades: Esquivar 50 (60%)

Armadura: 2 p. de piel (3 el líder)

Nota: Todos los datos entre paréntesis son del líder de los lobos

Sombras:

FUE: 8; TAM: 2m3; PER: 12
PV: 7 Mov: 6

Notas: Atacan envolviendo a la víctima y privándole de sus sentidos. Atacan mediante un shock de terror o mediante frío.

-Shock de terror: Se chequean las PM contra el CON del objetivo

*Si el éxito es crítico, la víctima muere

*Si el éxito es normal, la víctima colapsa en 20-CON melée round. Deberá tirar un CON x5 o morirá

*Si falla, la víctima no es afectada

-Frío: 1p. de daño en una localización aleatoria (la armadura no protege en daño).

