

## R O L E M A S T E R

# Alrededor del mundo en búsqueda de una canción

*Coincidiendo con la salida a la calle de la tercera parte del reglamento, no queríamos dejar nuestras páginas huérfanas de uno de los juegos de rol más idolatrados. El módulo que os presentamos está diseñado por el club Almogàvers para ser jugado con Rolemaster en la Tierra Media, debiendo utilizar las extensiones Rolemaster I, II y III. La historia está situada en el Desierto de Harad (del que encontraréis referencias en El Señor de los Anillos y en el Manual de Personajes y de Campañas). En principio puede ser jugada por cualquier personaje, aunque parece aconsejable que haya algún bardo y algún elfo.*

por Agustín Sánchez González

El punto de partida se producirá en Minas Tirith, en una plaza cuadrada en la cual se está representando por un grupo de actores una obra de teatro. Los PJs pueden haber visto carteles anunciando la obra como conmemoración de la coronación del rey. Los carteles anunciarán lo siguiente: "La Afamada y Reconocida Compañía del Rey, representará en la conmemoración de la vigésima coronación del Rey Aragorn, *El mejor senescal el rey*". Si no es así, es fácil (+20) que les llegue algún rumor o noticia de tal acontecimiento (propaganda o callejeo) pues es la primera vez que el Rey asiste a un acontecimiento social desde su coronación, ya que todos esos años han transcurrido en numerosas y victoriosas campañas militares en el norte, este y sur. En todo caso basta que asistan al final de la representación, cuando se producirá el desgraciado incendio del escenario que obligará a evacuar la plaza y a la colaboración de las gentes para evitar que se extienda a las casas colindantes.

Si los personajes colaboran en la extinción serán testigos de una pelea entre los dos protagonistas de la obra. Primero empezarán a acusarse mutuamente de provocar el incendio para evitar el lucimiento en sus respectivos papeles y luego llegarán a las manos. Cuando los separen los PJs, esperemos que lo hagan, se presentarán como Tintalin y Aunlor y al instante comenzarán a atosigar a los PJs para que den su opinión y decidan quién es mejor actor. Solamente por medio de la diplomacia, difícil(-10), se podrá resolver la situación sin que se monte una nueva tangana, en la cual ahora se pueden ver involucrados los PJs y los demás actores de la compañía, formándose una verdadera batalla campal, que finalizará con todos los implicados en la prisión real acusados de provocar peleas. La pena, normalmente, consiste en dos días de cárcel, a pan y agua,

o 2 mo; pero si hay algún nervioso que hace uso de las armas será condenado a 3 meses de prisión o 300 mo, de 1 a 5 años por herir a alguien y de 20 años a cadena perpetua por homicidio, sujetos a perdón real si se sirve en la Armada Real como boyista en las galeras. Todo ello se puede prever si alguien conoce la ley suficientemente, fácil(+20), y avisa a los PJs de las posibles consecuencias de sus actos.

Ya sea en la prisión o en cualquier otro sitio, estos dos singulares actores les harán diferentes propuestas con un mismo objetivo, que les acompañen en un viaje al sur de Gondor, al desierto de Harandor, en busca de una canción. Aunlor les ofrecerá a cada uno 100 mo por partir y 100 mo más cuando encuentre la canción. Tintalin ofrece a cada uno 75 mo en la partida y luego 75 mo más. Todas las ofertas se harán en una subasta improvisada por los servicios de los PJs, en un ambiente de nuevo tenso y agresivo. Durante esta nueva discusión los PJs confirmarán que Aunlor es un humano arrogante, estúpido, egoísta y

a veces cruel, mientras que Tintalin es un elfo educado, culto, tímido y pacífico. Aquí el Director debe obligar a los PJs a decidir por alguna de las ofertas según su alineamiento y no respecto a extrañas intuiciones, cada uno debe interpretar su personaje. La situación puede desembocar en un grupo unido a favor de uno o de otro, dividido entre ambos o a la espera de decidir en el momento oportuno.

## El pasado de Tintalin y Aunlor

Tintalin es un elfo sindar de los Puertos Grises y es conocido en esa ciudad-reino como uno de los mejores bardos (nivel 15). Desde hace tiempo ha emprendido una gran búsqueda, encontrar y recopilar todos los fragmentos de la Ainulindalë, la Música de los Ainur, la Gran Música que los Valar compusieron y recrearon ante la presencia de Ilúvatar de forma que, sin saberlo, forjaron Arda y todo lo que en ello habita y se encuentra. Estos fragmentos dispersados





por toda Arda son un conocimiento de gran poder puesto que en su génesis se encuentra la Llama Imperecedera y la mayor creación de los Valar.

La pretensión de Tintalin consiste en recopilar la Ainulindalë y retornar a los Puertos Grises para convertirse en el mejor y en el primero de los bardos. Semejante ambición ha desencadenado el interés de otro personaje mucho más siniestro.

Aunlor es aparentemente un humano dunedain nacido en Minas Tirith, de profesión bardo (nivel 10). Sin embargo, realmente es un señor del caos (nivel 20), un demonio (Pale IV) que ha adoptado esta forma humanoide para poder buscar la Ainulindalë. Enviado de Melkor, desde el Abismo Negro, para recuperar los fragmentos de su amo, unificarlos y preparar el retorno de su amo corrompiendo los fragmentos de los otros Valar.

## El viaje

El viaje se llevará a cabo en una de las caravanas de camellos que atraviesan Harondor. Los PJs que no sepan montar a camello pueden usar su habilidad de montar a la mitad y el máster debe tener en cuenta que son animales muy testarudos y estúpidos (-15 monta). Los gastos de la compra de los camellos y el viaje y la protección de la caravana corren a cuenta de los PNJs. El recorrido es el siguiente: cruce del Anduin hasta Osgiliath y el camino de Harad. La caravana la forman un número variable de camellos con viajeros y mercaderes, que se añaden y se separan durante toda la ruta. Su número, pues, oscila entre 100 y 200, formando una caravana de 500 a 1000 metros de longitud. Los peligros potenciales son variados durante los cuatro meses que dura la travesía del desierto. Primero, el clima con la insolación diurna y la congelación nocturna, evitable con los ropajes adecuados. Segundo, las tormentas de arena que pueden llevar a separarse de la caravana y a una muerte casi segura perdido en el desierto. Tercero, los encuentros desafortunados con serpientes que buscan el calor de los cuerpos de los PJs en la noche. Y cuarto, el pillaje de bandidos y traficantes de esclavos, que se resolverá con alguna pequeña escaramuza. Todos estos peligros sólo deben ser meros obstáculos, que creen ambiente y fuercen la imaginación de los PJs y solamente los fanfarrones y los poco inteligentes pueden dejarse la vida en ellos.

## El oasis

Tras cuatro meses, la caravana llega al oasis de Al-Khan, un vergel de vegetación

y agua. En el oasis se detienen todas las caravanas que transitan por la región, es el único punto de abastecimiento de agua en 150 km. Multitud de tribus haradrim se reúnen en este enclave y resulta difícil comprender como se entienden entre ellas pues hablan dialectos distintos, pero todas conocen el lenguaje del comercio. Las mercancías transportadas son muy variadas, pero predominan las especias como la mitra, el incienso, la sal; ricas telas de seda, lino y algodón; y mercancías exóticas como piedras de dragón y fuertes alucinógenos. Todos los comerciantes son tremendamente charlatanes y simpáticos; los corrillos de gentes, las demostraciones y los ladronzuelos son abundantes.

A los PJs se les informará que deberán preguntar dónde se encuentra el Templo del Dios del Cielo. Así pues, si no poseen un nivel 10 de Haradaico que les permita comprender los diferentes dialectos, tendrán que ideárselas para obtener esa información. Varios métodos son posibles: mímica, señales o dibujo, hagan lo que hagan la primera reacción de los mercaderes será intentar venderles algo, sin hacerles caso, entrando en un diálogo de besugos interminable. Únicamente conseguirán centrar la atención de su interlocutor con una tirada de seducción, difícil (-10). También con mucha suerte, muy difícil (-20), podrán dar con alguien que hable oestron. En todo caso, todo el mundo se espantará ante tal pregunta y les dirán que están locos y que es muy peligroso, porque las tribus de las montañas son muy belicosas. Si insisten les dirán que deben dirigirse a unas montañas que están a dos días de viaje hacia el este.

## El Templo del Dios del Cielo

Cuando ya estén próximos a las montañas, que tienen sus cumbres nevadas permanentemente, verán que delante suyo, a unos cientos de metros, cae algo del cielo y choca contra el suelo. Cuando se aproximen descubrirán un haradrim destrozado y muerto, evidentemente. Elucubraciones a parte, la ascensión resultará muy costosa, los PJs deberán resistir el mal de altura, difícil (-10), que les producirá vómitos, fiebre y debilidad general (-50), lo que les impedirá continuar durante varios días (1-5). En definitiva, no aparecerán por ningún lado los temidos montañeses, y seguirán avanzando sin problemas. La ascensión se llevará a cabo normalmente en tres días, el primero pasará sin problemas con un trepar de med.dificultad (0), el segundo muy difícil (-20) y el tercero extremadamente difícil (-30) debido a la acumulación de nieve. En la cumbre y entre las nubes, divisarán los restos ruinosos de una edificación, el Templo del Dios del Cielo. En su inte-

rior descubrirán multitud de habitaciones alargadas con tinajas y otros recipientes, son los almacenes, y en un patio interior otro edificio que sobresale por un extremo. Este contiene un patio enlosado con un pozo para las abluciones religiosas y a su alrededor multitud de pequeñas habitaciones cuadradas, las celdas de los monjes. En frente hay un pórtico que conduce a una amplia sala sin techo, en la cual hay tres escalones truncados, simulando una escalera que lleva al cielo. Si los PJs intentan subir por unas escaleras imaginarias se darán una buena torta contra el suelo. De la supuesta canción no encontrarán nada, sólo unas tablillas de arcilla en una habitación colindante. Están escritas en haradaico y tratan de la administración del templo y de plegarias religiosas. Pero además hallarán una que es la clave para ascender por las escaleras:

*Suelo. Nada más.*

*Suelo. Nada menos.*

*Y que te baste con eso.*

*Y allá, al socaire de la frente, la idea pura y en la idea pura el mañana, la llave*

*-mañana- de lo eterno.*

• La única en la zona Norte •

**EL BALUARTE**

**ESPECIALISTAS EN:**

- JUEGOS DE ROL Y SIMULACION
- WARGAMES WARHAMMER 40.000
- PARTIDAS DEMOSTRACION...

**... Y TODO LO QUE PUEDAS ENCONTRAR EN TU TIENDA DE ROL PREFERIDA**

**Plza. de Verin, 10. Telf. (91) 739 88 31  
(Frente a la Vaguada)  
28029 MADRID**



*Suelo. Ni más ni menos.  
Y que te baste con eso.  
Porque en el suelo los pies hincados,  
en los pies torso derecho,  
en el torso la testa firme,  
y allá, al socaire de la frente,  
la idea pura y en la idea pura  
el mañana, la llave  
-mañana- de lo eterno.  
Suelo. Ni más ni menos.  
Y que te baste con eso.*

Unicamente recitando este poema podrán ascender por la escalera hasta el cielo. Cuando lo hagan divisarán las montañas debajo suyo que se alejan rápidamente hasta que atraviesen una nube y se paren en un rellano nebuloso. Allí los sentidos del espacio y el tiempo son etéreos, todo es nebuloso e intangible. Tras caminar durante un rato impreciso dentro de la nube, se hallarán delante de cinco arcos nebulosos con un símbolo cada uno. Son puertas de alineamiento B, NB, N, NM, M, cada PJ deberá de entrar por la suya. La forma de dictaminar la correcta se puede hacer mediante detecciones mágicas de alineamiento o con conocimiento de símbolos, difícil (-10), en la tabla general de maniobras estáticas. El máster debe exigir que sean tiradas ocultas y sus resultados, si no son muy buenos o muy malos, deben llevar a la confusión y la duda. Para los sím-

bolos se pueden usar los incluidos en el RMI. A estas alturas, los dos PNJs les advertirán de que su decisión debe ser muy meditada y reflexionada pues puede traer grandes consecuencias y aconsejarán a sus respectivos partidarios que puerta deben elegir uno Bueno y el otro Maligno. Una vez dicho esto, ellos desaparecerán teletransportados por voluntad ajena. Todos los PJs que se equivoquen sufrirán un crítico de alteración física, la primera vez un A, la segunda un B, etc. Estas transformaciones delatarán la verdadera personalidad de cada personaje, convirtiéndose en un animal estereotipo: B = Aguila, BN = Cisne, N = Jilguero, NM = Cuervo, M = Murciélago. Si un personaje sufre una transformación total, será permanente y atravesará la nube perdiéndose en el cielo, teniendo conciencia de lo que fueron y también de lo que son. En total tienen que atravesar cuatro arcos y nunca la secuencia es la misma:

	B	NB	N	NM	M
Arcos	1	4	3	5	2
	2	3	4	1	5
	3	1	5	2	4
	4	5	2	3	1

Los que consigan llegar hasta el final se encontrarán ante un pavimento enlosado de 20x20, y en sus casillas dibujados todos los símbolos de los arcos. Al fondo un trono,

con una gran águila dorada con sus alas desplegadas, de unos diez metros de altura. Presidiendo el trono se encontrará Tintalin, el bien, o Aunlor dependiendo del número de supervivientes. Si predominan los neutrales todo habrá sido inútil. El perdedor yacerá en el suelo inconsciente. Además a los lados del tablero hay dos grandes bloques de piedra blanca de dos cuerpos con multitud de orificios y tubos metálicos y de cristal, son dos grandes órganos mágicos.

Si gana Aunlor, desde el trono tocará una serie de botones a cada lado de los apoyabrazos y producirá la muerte más horrorosa posible de los partidarios del bien de forma inmediata, al tiempo que sonará una música brutal y destructiva.

Si gana Tintalin, comenzará a tocar el fragmento de Manwe y los partidarios del bien tendrán visiones de todas las creaciones de Manwe, de los Cielos, de las Águilas... ; mientras que los del mal yacerán en el suelo inconscientes.

Para descender lo harán con una alfombra de plumas de águila que permite volar a 135 m/turno durante 4 horas, dos veces al día.

### Últimas consideraciones

Todos los supervivientes ganan tantos niveles como arcos acertados, pero estos niveles sólo tendrán efecto en relación a tiradas de resistencia y a los niveles por profesión.

Personajes (ver tabla de personajes pregenerados del *Manual de Personajes y de Campañas*)

Bandidos (1-10). Guardabosques de nivel 5.

Ladrones. Ladrón de nivel 1.

Tintalin. Bardo de nivel 15.

Aunlor. Bardo de nivel 10 / Demonio, Pale IV. Lord Caótico, nivel 20 de Sorcerer. Si es necesario utilizará las listas del señor caótico (RMIII) para poseer demoníacamente a alguno de los PJs y convertirlo en Maligno. ●

