

El retorno de la maldad (1ª parte)

Módulo de Rolemaster ambientado en la Tierra Media

por José Tomás Balaguer Monferrer del Club Avalon

En el año 1974 de la Tercera Edad de la Tierra Media, grandes sucesos ocurrieron en el Norte. En ese año un ataque fulgurante de la fuerzas de Rey Brujo de Angmar, rompió las defensas del reino de Arthedain, conquistó la Torre de Amon Sul, y llegó hasta la capital de Fornost Erain, la victoria fue total. Sólo algunos consiguieron escapar, entre ellos el rey Arvedui, que consiguió huir con varios de sus fieles y con las palantiri de Amon Sul y de Fornost Erain. Pero en su huida fue hacia el norte, donde lo atrapó un invierno muy crudo y temprano, allí se refugió entre los Lossoth. Cirdan de los puertos avisado de la necesidad de ayuda de Rey envió un barco tripulado por marinos elfos, pero cuando el Rey acababa de embarcar, el barco quedó atrapado entre los hielos y se fue a pique con toda su tripulación.

Pero poco le duró la alegría al Rey Brujo, pues en la primavera de 1975, la ayuda perdida por el Rey llegó (aunque como vemos con retraso), una gran fuerza llegó a los Puertos Grises procedente de Gondor, en la cabeza venía el príncipe Eanur, la victoria sobre los orcos del Rey Brujo fue total, pues cuando ya huían en desbandada, una fuerza proveniente de Rivendel, destruyó hasta el último enemigo, sólo pudo huir y en solitario el Rey Brujo para no volver nunca más al Norte (excepto en la guerra del Anillo).

Trama del módulo

Han pasado 40 años y desde entonces la paz ha reinado en toda la

zona, el Rey ha muerto, pero no todo su pueblo fue destruido, los Dunedain, vigilan cualquier intento del enemigo por infiltrarse en el Norte. Esta es una vigilancia silenciosa y discreta, y casi nadie se percata de ella, e incluso el pueblo empieza a considerar a los Dunedain como personas poco recomendables.

Sin embargo en los últimos meses el antiguo temor ha vuelto, una banda de orcos asola la región circundante a Bree, como respuesta los Dunedain han mandado a tres hombres pero misteriosamente, poco después de comenzada la investigación estos hombres han desaparecido. Las pesquisas para descubrirlos o para descubrir la guarida secreta de los orcos, no han dado resultado positivo, ni siquiera un cuidadoso rastreo de toda la zona por más de treinta Dunedain ha conseguido esclarecer nada.

En este punto aparecen los jugadores, cuando acampen cerca de Bree les aparezca un Dunedain (los personajes pueden sospechar, que quizás es un farsante, entonces aparecerían otros dos al día siguiente), este les pedirá poder pasar noche con ellos, y cuando esté convencido de que el grupo puede realizar la tarea, les contará lo que ha sucedido, les ofrecerá un pony y equipo completo para cinco personas, si hay más que se aguante, aparte si descubren el paradero de los Dunedain desaparecidos les darán 20 mo, si están en peligro y los rescatan 20 mo más, si descubren la guardia secreta de los orcos 10 mo, y si acaban con la banda de orcos 30 mo. El dinero seá para todo el grupo. Este equipo les será proporcionado en la posada famosamente

conocida El Poney Pisador, sólo tendrán que pedir los animales y el equipo comprado por Dagarel al posadero.

Si los personajes investigan por el norte, por el este y por el oeste no encontraran nada de información, gente amable y pocos rastros de los orcos, eso si encontrarán algún oso penaderías. Sólo una tirada Media con bono +10 les hará entender que los orcos no tienen la guarida muy cerca de aquí. En cambio si van hacia el sur encontrarán algunas granjas arrasadas e incendiadas, cinco viajeros asesinados la noche anterior totalmente desvalijados (ni ropa llevan) y el cuerpo de un caballo roído a medias lo que no dejó dudas de lo que ha pasado, los orcos se han pegado un banquete después de matar a los propietarios del caballo. Todo esto hará que las pesquisas de los jugadores se centren en el sur, si no lo hacen es que son un poco cortos de entendederas.

Notas al master

Los tres Dunedain están prisioneros en la torre de Barón Ferny, en un principio la misión de los personajes será liberarlos, pero como el Mago se opondrá a ello, su misión será destruirlo, si no lo hacen en doce o trece días los orcos después de haber torturado un poco a los Dunedain, los llevarán a las piedras Gorthomur y allí los sacrificarán. Los orcos salen siempre de la torre por la salida de los lobos, que está escondida, los jugadores tendrán que dar que dar muchas vueltas antes de encontrarla, si el Master quiere que entren por aquí.

Segun mi opinión un Master se tiene que papear un módulo muy

bien si quiere que sus jugadores se diviertan cien por cien, por eso en este módulo se dejan muchas cosas al Master como son descripciones de habitaciones, descripciones de mobiliario, tesoros y objetos menores (recordar que en el Role-máster con 1 moneda de oro un personaje puede alojarse y comer tres comidas al día durante cinco meses en una posada), tabla de encuentros, etc.

También tiene el Master la libertad y obligación de proveer a los personajes no jugadores del equipo mágico apropiado. Con esto lo que quiero hacer es un módulo flexible, en el que un Master pueda hacer lo que quiera, con tal de que sus jugadores se diviertan.

En este módulo los personajes tienen que hacer una labor detectivesca, se intentará que los personajes lleguen a conclusiones equivocadas, metan la pata, pero que al final lo solucionen, (que pasen por todos los sitios).

FRENZY = maniobra estática. Cuando el sujeto la consigue aumenta en +30 sus bonos ofensivos, doblando el daño producido, pero perdiendo todos sus defensivos no mágicos.

Descripción del lugar

Así pues pasamos a describir lo que pueden encontrar en el sur, mirando el mapa:

1- Taller-granja-escuela del maestro Rowen: tiene 19 aprendices que hacen todas las faenas, aquí se enseña el Arte de la Agricultura, la Herrería y la Talla de madera (en general todos son buenas personas, pero un aprendiz les tomará manía - los personajes sin saberlo han pisado unas plantas plantadas por él- solo intentará envenenarles a todos con Seregemor) el maestro no dejará que paguen nada, y les dará aloja-

miento por una noche (más sería abusar de su buena fe y les cobrara lo normal), el alojamiento es en el pajar.

1- Corral de 3 bueyes, 5 vacas, 8 cabras, 8 ovejas, 5 cerdos, 2 cerdas y 5 cerditos.

2- Pajar (comida de los animales para el invierno, también hay un carro de paseo para un caballo y un carromato para ir al mercado, es para dos caballos y herramientas de labranza).

3- Vivero donde se experimenta con las plantas.

4A- Forja.

4B- Cobertizo donde se guarda el carbón de la forja.

5- Corral de gallinas y pollos.

6- Establos (hay 3 caballos y 5 poneys).

7- Alojamiento de los alumnos (dividido para chicos y chicas), un total de 12 chicos y 8 chicas.

8- Casa principal.

A- Cocina.

B- Despensa.

C- Comedor.

D- Oficina del maestro Rowen (en la estantería tiene 6 libros de Herb Lore, cada uno de una rama diferente).

Plantas clima Frio (c) en el Bosque mixto (D)

Plantas clima Templado (m) en Bosque mixto (D)

Plantas clima Humedo (h) en Oceano y costas (O)

Plantas clima Arido (a) en Volcanes (V)

Plantas clima Fresco (t) en Sabana (T)

Plantas clima Artico (f) en Glaciares (G)

Semillas de Menelar (4), Suranie (6), Dugmuthur (5), Wek-wëk (1), Arlan (4), Vuraana (5).

Hierbas: Ondohithui (1), Attanar (2), Ankii (4), Eldaana (3), Arpsusar (4), Draaf (11).

Aparte tiene también semillas de tomates, calabazas, melones, pepi-

nos, etc.

E- Escaleras.

F- Dormitorio del maestro Rowen y su mujer Earwen, tiene una cama de matrimonio dos mesitas y un armario, todo cosas particulares.

G- Taller, aquí en esta sala hay tres telares grandes y las herramientas necesarias para el trabajo de la madera -talla-.

9- Pozo de agua y abrebadero de los animales.

2- Torre-vigía del Barón Buddor.

Vive en su torre con unos 35 hombres y mujeres todos Dulendings. El Barón es avaro, terco y desagradable en alto grado, intentará -si puede- robarles sin que se den cuenta los personajes, si le pillan, castigará -aparentemente- al hombre que el mismo ha mandado que les robe, también en cualquier momento y por cualquier excusa intentará un duelo entre su mejor luchador y el mejor de los jugadores, el duelo, será a muerte. Si gana el jugador, el Barón rodeará a todos con sus hombres, les despojará de todo lo que tengan de algún valor, y a continuación los expulsará de la torre sin contemplaciones. (Claro está que si los jugadores intentan luchar, este desenlace puede cambiar), si ocurre al contrario, en el duelo muere el personaje jugador, entonces el ganador retará a otro hasta que o bien ocurra lo anterior o mueran todos los jugadores.

Planta baja:

1- Establos: aquí hay 20 caballos ligeros y dos mulas de carga así como paja en abundancia.

2- Cuarto de guardia: aquí siempre hay 5 guardias permenetemente.

3- Cuarto del Capitán, hay una cama, una mesa, una silla y un pequeño armario. (nada de interés especial).

4- Armeria: aquí están las armas de

los hombre cuando no estan de guardia.

5- Dormitorio comunal de la mayor parte de habitantes de la torre, en el extremo izquierdo hay un pozo de agua potable un canal permite llevar agua a los establos de al lado.

6- Escaleras: de dos metros de ancho las escaleras que suben y de sólo un metro de ancho las que bajan a los sotanos.

Primer piso:

7- Dormitorio del Baron Buddor y su esposa: hay una gran chimenea, una cama de matrimonio, varios

arcones y un armario.

8- Cocina.

9- Despensa: comida para 3 meses, para todos los de la torre, por aquí también se puede llegar al pozo de abajo.

10- Comedor: grandes mesas y muchas sillas.

11- Sala de estar: una mesa camilla con un brasero debajo, dos mecedoras y varios tapices adornando las paredes.

Segundo piso:

12- Habitaciones para invitados

especiales.

13- Habitación comunal de invitados.

14- Trastero lleno de objetos antiguos e inútiles.

Terraza:

15- Toda almenada, se pueden ver tres chimeneas.

Sótanos:

16- Se componen de 5 lúgubres y oscuras mazmorras (vacías o no, al gusto del Master).

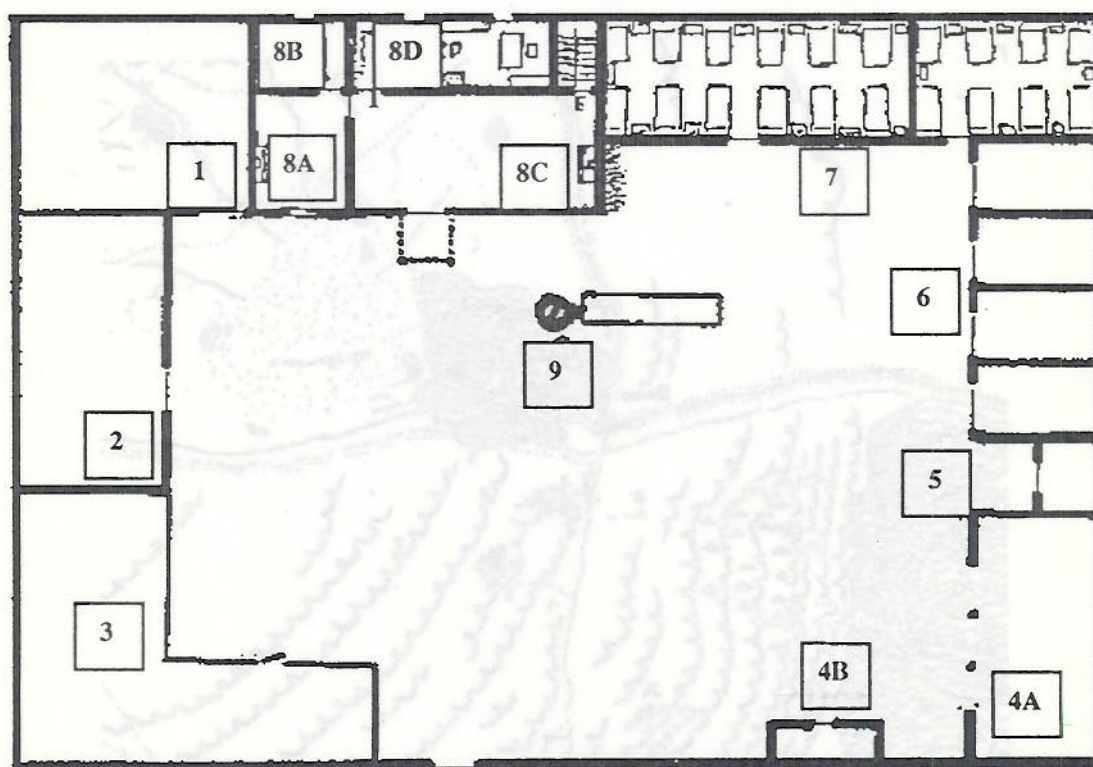


Fig. 1 Taller Granja escuela del maestro Rowen

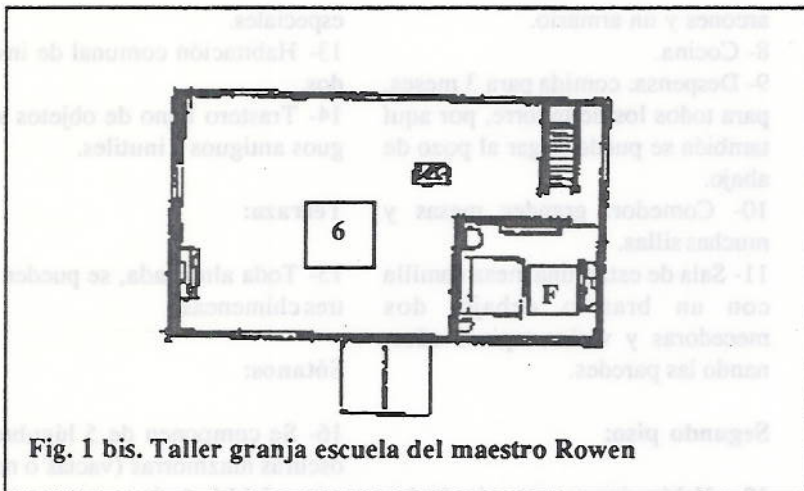
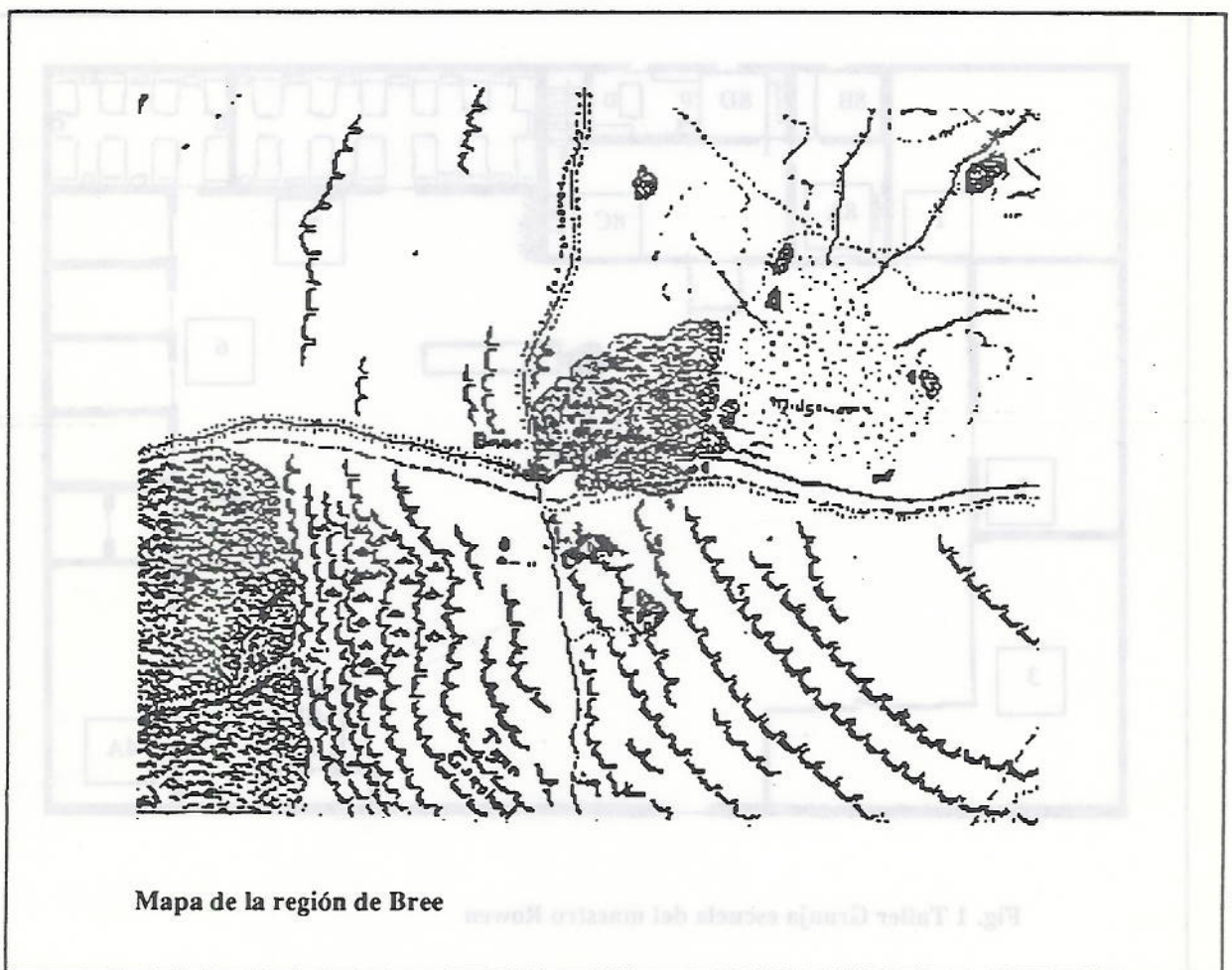


Fig. 1 bis. Taller granja escuela del maestro Rowen



Mapa de la región de Bree

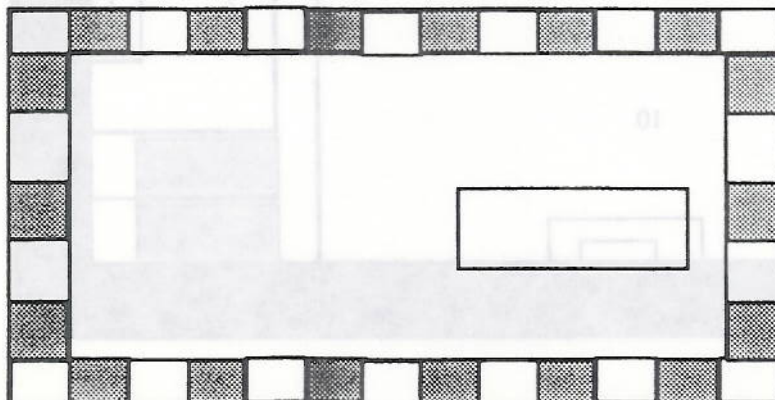
Tabla de personajes no jugadores

	Nvl.	Pv	DB		CA	DB	Esc	MM(1)	Prof.
Rowen	8	110	70 da	92 al	2	15	N	10(3)	Granjero
Luzbel	5	48	50 gu	90 ac	1	15	N	10(3)	Mujer Rowen
Alumnos/21	1	20	35 gu	40 ac	1	11	N	5(0)	Aprendices
Montyr.	25	120	80 bs	50 da	4	10	N	5(2)	Alqui/Sorce
Ferny	12	150	130 bs	110 ap	16	5	S	11(2)	Soldado
Soldados	3	75	90 bs	80 ap	13	10	S	11(1)	"
Uruks/2	8	120	105 sc	85 ap	17	10	S	5(2)	Guerrero
Orcos/28	2	65	75 sc	60 ac	12	10	S	11(0)	"
Wargos/10	3	90	90 ap	55 ar	8	25	N	15(3)	
Lobos/20	3	70	65 ap	3	30		N	20(4)	
Suddor	11	135	127 bs	100 ap	16	11	S	11(2)	Soldado
Virama	10	70	110 da	90 bq	2	20	N	15(3)	Asesina
Tom	6	73	40 gu	2	11		N	11(0)	Viejo Granj
Maria	2	35	40 gu	1	10		N	5(0)	Mujer Tom
Radjik	10	130	120 bs	95 al	16	5	S	11(2)	Guerrero
Mosca/1-100	1	4	20 pi	1	25		N	11(5)	
Oso	8	175	135 ga	80 a	4	5	N	10(1)	
Sandido/4-8	4	60	70 ec	60 al	6	5	N	15(1)	
Golem	25H	400H	200 ga	200 a	20	50	N	15(3)	Gran Criatura

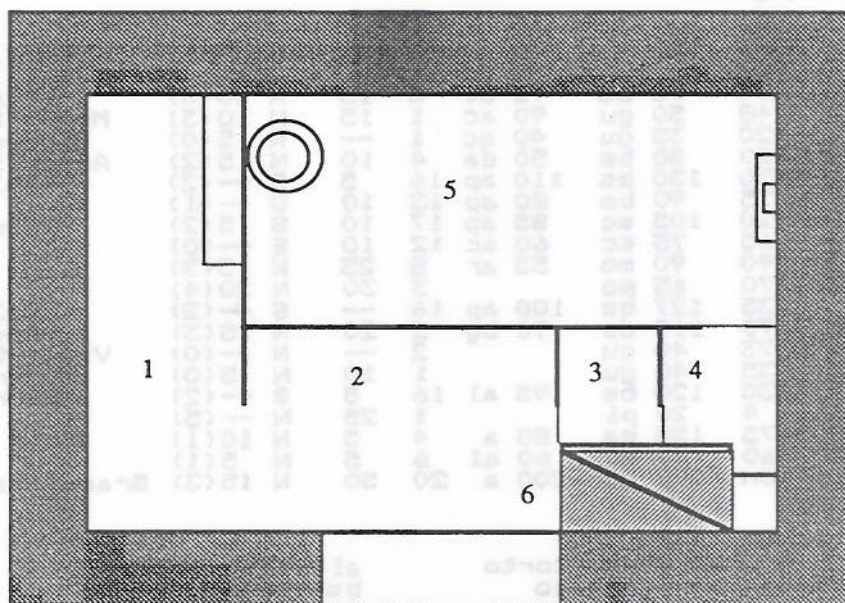
a : apretón ac: arco corto al: arco largo
 ap: arco compuesto ar: arañazo bs: espada ancha
 bq: blow gun da: daga ec: espada corta
 ga: garra mo: mordisco sc: cimitarra
 gu: guadaña (tabla Pole Arm con -20 coraza y cota mallia y -10 en resto, falia de 1-6).
 (1): iniciativa (ver RMCII)

Montyr tiene todas las listas de Alquimista y Sorcerer hasta nivel 20, las cerradas de Esencia hasta nivel 10, y las abiertas hasta nivel 20.

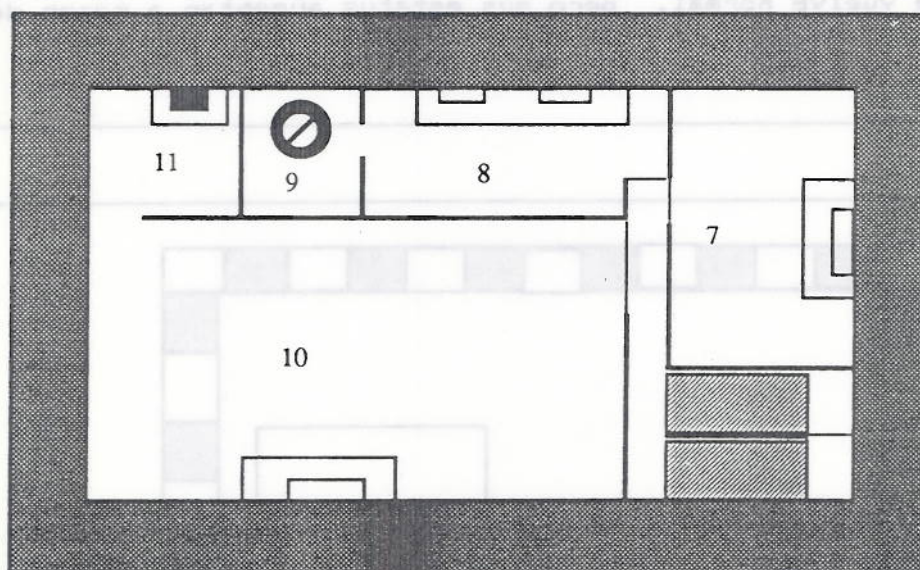
Seragemon Flor/se toma en forma de pasta vale 180 mp, veneno de nivel 1 (la sangre de la victima se transmuta temporalmente en Karillian, un liquido negro que sirve como sangre pero imperfecta, sostiene la vida pero causa incapacidad; (MERP: Ig, It, Pr, RM; Em, In, Me, Pr, Re) bajan 50, pero no menos de 1. De 1-10 horas la victima se vuelve normal, pero sus estatus aumentan a razon de 1 dia.



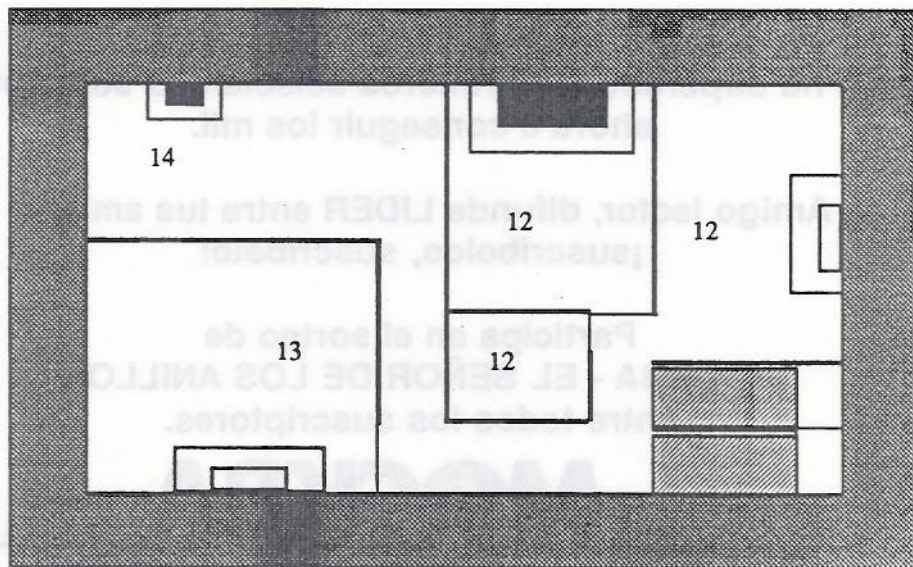
Terraza



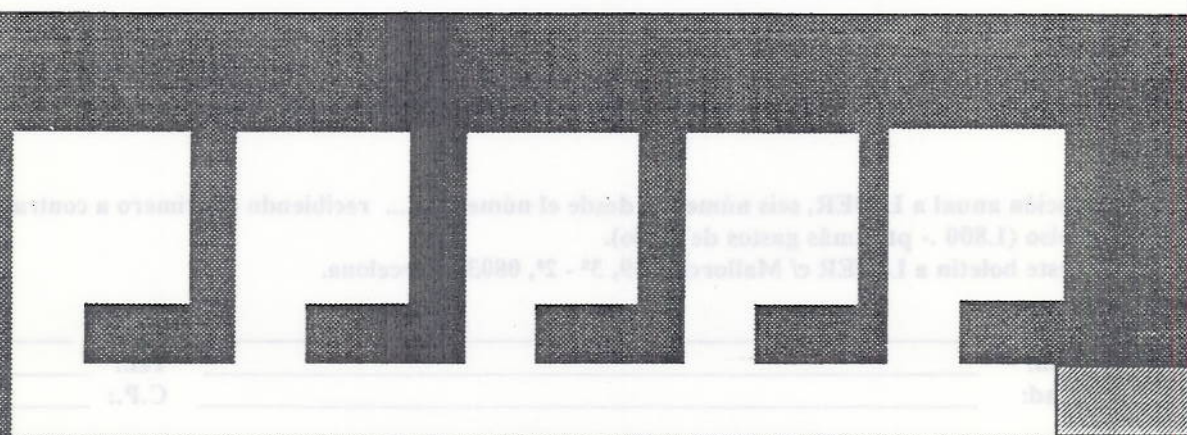
Planta baja



Primer piso



Segundo piso



Sótano