

El sueño de los Ents

por Francesc Escofet y Monty Trilobyte de Uruloki

Módulo de iniciación al juego de rol de "El Señor de los Anillos". Demostrándose que el juego no está cerrado a las obras de J.R.R. Tolkien.

Información general

Pasada la Guerra del Anillo, los Ents volvieron a adormecerse por causa de un extraño, poder, originado por el resto de las sombras de Mordor.

Información para el máster

La partida debe ser jugada con 5 ó 6 jugadores, recomendándose que cada jugador tenga una profesión diferente.

Inicio de la partida

Cada personaje deberá recibir una citación, una nota traída por un aguila por ejemplo, la cual tendrá el siguiente texto: *tu espíritu me rebela un afán de aventuras y de peligros. Tus deseos podrían verse realizados si acudes el 5 del mes Invanneth (septiembre) en el claro del Arbol de la Sombra Gris.*

Recomendamos que a cada jugador se le envíe la misma citación por correo, eso si, citándolos en el lugar y fecha de la partida. Una vez hallan llegado al lugar, encontrarán al primer personaje no jugador, Iderel. Este les informará de su misión, despertar a los Ents, para lo cual deberán superar cinco misiones. Iderel les conduce al interior del árbol, apareciendo en el salón de los cinco caminos (ver descripción 1). Los jugadores tendrán que decidir a que círculo desean ir (elijan lo que elijan, la partida

tendrá que ser la misma por problemas de espacio, si ellos no lo saben, la partida no pierde interés). Una vez superada la prueba, el círculo correspondiente se coloreará de blanco.

Primera prueba

Información para el jugador

Lorien, antiguo reino elfo, pasada la Tercera Edad, quedó completamente abandonado siendo después repoblado por los descendientes de Legolas y Gimli, los cuales fundaron una nueva ciudad comercial, en el límite de la antigua Lorien con las Montañas Nubladas. Dicha ciudad es hoy una mezcla racial de Enanos, Elfos, Hombres, Semienanos y Medioelfos. La ciudad, Cadafavari, está dedicada a la elaboración de todo tipo de armas y armaduras, así como a su comercio.

Información para el master

Iderel les puede contar a los jugadores que él fué, el embajador del antiguo rey de Gondor con los Ents, y que murió por la herida causada por una espada de mordedura de hielo, pero que debido a la pureza de su corazón su espíritu es gris.

Este PNj es muy útil para controlar a los personajes, ya que por su condición permite una gran espectro de comportamientos. Iderel, el guía, les comunicará a los personajes que están delante de las puertas de Cadafavarin. Su misión consistirá en encontrar el espejo Galadriel (ver descripción) y contemplar en él el objeto necesario para el sueño de los Ents.

Aventuras en Cadafavarin

Entrada en la ciudad, encuentro con los guardias. Estos no deberían dejarles pasar tan fácilmente. (Siendo recomendable el uso de sobornos, falsificación de documentos, la fuerza, etc...).

La taberna

Los personajes, una vez hallan conseguido entrar, encontrarán una taberna en su camino (¡cualquiera que este sea!). En la taberna, llamada "Sotalachepa", los personajes serán invitados a hidromiel (la taberna posee además cerveza y vino caliente).

Recomendamos dar un ambiente alegre, distendido y charlatan (estilo plaza de mercado).

Los personajes deberán pasar una tirada de resistencia contra el alcohol, teniendo 20% de probabilidad por cada jarra ingerida de emborracharse, menos la bonificación por constitución (Ej: 2 vasos= 40%-10 (por constitución)=30% de probabilidad de emborracharse (mirar descripciones), y fuese encontrado por la guardia (cosa muy probable) debería pagar una multa de 20 piezas de oro. En el caso de no disponer de la cantidad suficiente el personaje deberá permanecer tantos días en la cárcel como monedas de oro le faltasen.

Compras en Cadafavarin

Los personajes al salir de la taberna oirán las voces de ávidos vendedores, es la hora del mercado en Cadafavarin. Este se encuentra dividido en: Armas ligeras (armas de una mano y arcos); Armas pesadas (armas de dos manos), de poste (jabalinas, lanzas), ballestas;

Armas por encargo y caballos (ver mercado).

En el apartado de descripciones podrán ser encontradas algunos tipos de armas convencionales así como algunas armas mágicas, el resto recomendamos al master que sean inventadas por él o bien extraídas de la sección de equipos y tablas de precio de MERP.

En busca del mapa

Los personajes deberán enterarse que existe alguien en la ciudad que sabe dónde se encuentra el espejo de Galadriel (el resto de la población no debería conocer la existencia del espejo).

El máster dará una serie de pistas a los jugadores con el fin de que estos encuentren el mapa. Pista 1: En el pueblo tan sólo existe una tienda de mapas. Pista 2: En la tienda les informarán que alguien posee un mapa en la espalda, en el cual aparecen las letras E G. Pista 3: El hombre que posee un mapa en la espalda es Yui el tabernero, de la posada Sotalachepa. A los personajes les resultará muy caro una mirada al mapa (eso sí; deben poder verlo).

Ante el espejo

Una vez hallan encontrado el espejo contemplarán el agua oscura que forma el espejo Galadriel, y nada más. Siendo dicha agua el objeto necesario para paliar el sueño de los Ents.

El espejo se encuentra dentro del lago, en la casa del noble Enrolt, tiene forma de tinaja y se distingue porque su agua, es negra y no se mezcla con el resto del agua del lago.

Traición

En esta parte los personajes sufrirán la traición de su guía, Inderele. Este, en un arrebato de su parte maligna, lo vendió a ciertos mercaderes, traficantes de esclavos. Así pues los personajes deberían encontrarse con estos, los cuales a su vez los invitarán a compartir campamento y cena con ellos. La cena contendrá una poción soporífera (nivel 15), por la cual los jugadores tirarán un percentil de resistencia a venenos. (Si el máster quisiera acabar aquí la partida no tendría más que cambiar la poción por el veneno "Gardeme" (nivel 20)). (QUEDANDO ASI DEMOSTRADO LA CAPACIDAD PUTEATIVA DE CUALQUIER MASTER CABRO...)

Los personajes al despertar podrán darse cuenta que se encuentran suspendidos de la rama de un gigantesco árbol, en el interior de una red. Debajo de ellos dos orcos montan guardia dentro de una barcaca. Son las cienagas de los muertos, terribles y nauseabundos gases surgen de ella. Tan solo algunos árboles consiguen sobrevivir en tan desolado paisaje. Sólo la presencia de una torre rompe la soledad de tan maligno lugar. El sol tan siquiera se atreve a emitir su luz. Todo está entre tinieblas. No hay sonido, tan sólo olor y barro.

A los pobres personajes, por supuesto, se les ha sustraído todo el equipo, incluidas las armas. Si alguno de los personajes hiciese un percentil de percepción, podría darse cuenta que una de las cuerdas que sujeta la red está vieja y desgastada, algunos zarandeos podrían bastar para romperla. Cuando los personajes se liberen (se supone que

no serán tan socas como para pasarse toda la tarde colgados esperando ayuda divina), serán de inmediato atacados por los guardias. Estos, en el caso de resultar vencidos, no deberían llegar a morir debiendo permanecer uno de ellos con vida para contarles lo siguiente (después puede morir):

"Yo junto con mi grupo asaltamos la caravana de mercaderes robándolo todo". - "Os vimos durmiendo y decidimos llevaros a Mordor para utilizaros como esclavos". - "Vuestro equipo junto con todo lo robado se encuentra en la torre".

(El orco no dará la información completa, o exacta, a menos que sea torturado convenientemente). (Si los personajes no consiguiesen escapar irían a parar a las minas mercurianas de Mordor, donde la posibilidad de supervivencia es ínfima).

Aquí el máster debería hacer un percentil al 25% de probabilidad cada hora que el resto de orcos, que se hallan en la torre (6), se dan cuenta de la desaparición de sus compañeros. Si llegasen a darse cuenta, estos montarían guardia. La guardia estará formada por dos orcos, uno en cada lado de la torre. El relevo de la guardia se efectuará cada dos horas. En cada cambio de guardia, podrá apreciarse como de la garita de vigilancia sale una antorcha que avanza en horizontal hasta desaparecer, pasados cinco minutos surge de nuevo y retorna a la garita.

En el caso de que los personajes no quisieran tomar la torre, una extraña y poderosa fuerza debería atraerlos hacia ella (dinero,

joyas, armas, etc...).

La torre

A: mide aproximadamente 30 metros de altura y 100 metros de radio. B: se encuentra en estado de semiruinias. C: Posee diez pisos.

Cuando los personajes entren en la torre esta se cerrará mágicamente. La torre comenzará además a hundirse en el pantano a la velocidad de 1 metro por minuto, siendo la única salida subir por las escaleras (la forma de la torre la dejamos al libre albedrío del máster).

En las escaleras

Las escaleras poseen numerosas características tales como: falta de algunos escalones, de pasamanos, escalones que se rompen con suma facilidad (30%) etc... Además contamos con seis orcos que por supuesto intentarán impedirles la escalada. Cuando los personajes lleguen al último piso encontrarán la habitación del mago y la torre dejará de hundirse.

Habitación del mago

En ella se halla el mago "Munlipaeth", el cual nada más ver a los personajes se refugiara en el centro de la habitación. En ese momento el suelo de la habitación desaparecerá, quedando el vacío, excepto en la zona, ocupada por el mago (junto con el equipo). Tan sólo aparecerán algunas baldosas aleatoriamente cuya duración no deberá exceder de los 20 segundos desapareciendo acto seguido. (Nota: Cuando una baldosa (1x1m de superficie) desaparece, otras cuatro aparecen a su alrededor, junto a ella (1-50) (50%), a una baldosa de distancia (51-90) (10%). Si los personajes llegasen al mago,

por una remota casualidad, el mago desaparecería y la sala volvería a la normalidad, apareciendo todo su equipo y la mercancía robada. Cuando los personajes encuentren el agua del espejo de Galadriel (Esta se encuentra junto con todo lo robado por los orcos a los mercaderes), reaparecerán en el salón inicial. Fin del primer módulo.

Anejo

Tesoro de la torre

Dinero y joyas: 2 p. mith, 530 p. oro, 850 p. p., 1 joya (600 p.d.), 1 gema (300 p. o.), 200 p. b. y 17.500 p. hojalata.

Objetos: Estos dependerán de cada máster, siendo normales, poderosos, o muy poderosos, según como quiera enfocar su mundo el máster, según quiera que sean, los jugadores, más fuertes o menos fuertes.

Descripción de monstruos

Murcielagos cazadores: grandes murcielagos carnívoros que se ven atraídos por el olor de la sangre. Son portadores de enfermedades muy frecuentemente. Atacan a las víctimas en las cercanías de las grutas en las que habitan. Se abalanzan sobre ella y con sus afilados dientes, les arrancan la carne de los huesos.

Cocodrilos de los pantanos: estos cocodrilos viven por toda la Tierra Media en todas las zonas pantanosas con las condiciones necesarias. Usualmente indiferentes, pueden ser muy agresivos si se ven en peligro o se encuentran en ayuno prolongado. Pasan las noches descansando plácidamente en las aguas, y durante el día acechan desde las orillas.

Lobos grises: son los lobos más

comunes en la Tierra Media y los podríamos identificar con los lobos europeos. Suelen ser engañosos por su coloración, muy amplia, que va desde el negro azabache hasta el blanco, pero su tamaño es menor que el del resto de las especies. Con una buena estructura social, viven en manadas y eligen una pareja permanente. Comen principalmente ganado, pero no desdeñan otros animales, e incluso en época de grandes hambres o en el invierno ataca al hombre.

Esqueletos menores: son cuerpos humanos muertos, despojados de la carne y de los órganos, y devueltos a la vida por alguna fuerza maligna, su visión es estremecedora.

Arañas rey: son un tipo de arañas gigantes, que construyen nidos subterráneos en forma de túnel fuertemente inclinado, al que disimulan la entrada con una trampilla de hierbas y tierra con hilos de seda. Esta trampa es muy difícil de localizar (-30) y todo aquel que caiga dentro recibirá entre 1 y 3 ataques de espada corta +25 por lo afilado de los hilos que hay por el interior de la cueva. La araña entonces inyectará su veneno (Kennesank) y la víctima deberá hacer un tiro de salvación. Si este falla por un margen de 1-50 la víctima quedará paralizada y dará con sus huesos en la despensa, pero si el fallo es de 51 o más el personaje morirá disuelto internamente. Es posible que en la madriguera halla de 6-12 huevos.

Armas especiales

Estas armas son aquellas con propiedades fuera de lo común, que podrán ser hallada en el mercado de armas de la ciudad. En este mercado se podrán encontrar desde armas con bonificaciones de +2, +5 e incluso +10 con bastante facilidad, y con unos precios que no difieren

mucho de los normales, por otra parte se podrán conseguir armas especiales como las aquí descritas eso si el precio de estas será notablemente superior a las demás.

Túnica (Soldair): +10 MM, +10 DB. Permite utilizar el conjuro Volar (nvl 7), de la lista "Grandes Puentes".

Cuero ligero (Siruaunz): +5 MM, +15 DB. Esta armadura mantiene el cuerpo del usuario incorruptible durante los 7 días posteriores a su muerte, "Canalización Directa" (nivel 7).

Cuero rígido (Sihernaukha): +15 MM, 5*día el conjuro "Camino de la Esencia" (nvl 5).

Cota de malla (Polimur): +20 DB. Esta cota al estar chapada en plata y muy bien pulida, produce unos reflejos que proporcionan +20 DB contra ataques de proyectil.

Cota negra "Filo de la noche": Durante la noche (o con condiciones similares) se obtiene un bono de +10 en todas las habilidades de subterfugio. +20 MM.

Coraza de fuego (Pifsair): +5 MM, +5 DB. Esta coraza añade un bono de +25 a todos los tiros de resistencia relacionados con el fuego, incluidos los de origen mágico.

Coraza bendita (Zamkheesar): +15 DB. La presencia de un ser maligno en un radio de 3 metros, hará que la coloración de la armadura cambie de un plata brillante a un rojo cobrizo.

Hacha de guerra (M) Kar-Thedam: +15. Debido a su afilada hoja suma un +3 a todos los críticos realizados.

Espada bastarda (IMF): Esta espada mágica produce un crítico A de

fuego al conseguirse un crítico E. +15.

Dagas malditas (L): Por cada nivel de crítico conseguido estas dagas restan un -5 en sus bonificaciones, en el siguiente orden; DB y MM. Después de hacer su función desahorecerá.

Maza (IMG): +10. Al golpear intencionadamente la maza en el suelo, lanzará una bola de shock en la dirección hacia la que apunta. Esto funcionará una vez diaria.

Lanza de montar mágica (AP): +10. Con esta lanza la posibilidad de fallo se ve reducida en un -4 y queda en 3%.

Flechas igneas (PR): +5. A través de un mecanismo construido en su punta consiguen un crítico C de calor al hacer impacto.

Pivotes desgarradores (PR): +10. Por la forma en su punta realizan un crítico A de corte al impactar.

Borrachera: Indicamos a continuación la penalización que sufren los bonos en estado de embriaguez: FU -5, CO +5, IN o PR o AG -15, IT -15.



Nota a los lectores: Las abreviaturas utilizadas por nosotros, deberán ser adaptadas a las utilizadas en la versión castellana de "El Señor de los Anillos".

Descripción "2"

Amo de la posada
NIV APR VEL P.V ARM BD
AT TAM CRIT
3 1 M 50 NO 20 25AR AM
M

Abreviaturas

P.O: Piezas de oro, P.M: Piezas mithril, P.B: Piezas de bronce, NIV: Nivel, APR: Aparación, VEL: Velocidad, P.V: Puntos de vida, ARM: Armadura, BD: Bonos defensivos, AT: Ataque, AR: Arma, Tam: Tamaño, CRIT: Crítico, CO: Cota malla, CR: Cuero rígido, CL: Cuero ligero, MR: Muy rápido, R: Rápido, M: Medio, G: Grande, PE: Pequeño, P: Pinchazo, picadura, incisión, MO: Morde-dura, G: Garra, VEN: Veneno, BR: Baja rapidez, FU: Fuerza, CO: Constitución, IN: Intuición, IT: Inteligencia, PR: Personalidad, AG: Agilidad, ESE: Esencia, CHN: Chanding.■

Ficha 1

	NVL	#APR	VEL	P.V	ARM	DB	AT	TAM	CRIT
Murciélago caz.	2	10-30	MR	20	NO	50	50MO	Pe	P
Cocodrilo agua	3	1-5	MD	120	CL	10	80MO/80	G	G
Cocodrilo tierra	3	1-5	L	120	CL	0	80MO/60	G	G
Lobo gris	3	2-12	R	110	CL	30	55MO/30	M	Mo
Araña rey	3	1	M/BR	55	CO	20	40/VEN	Pe	Mo
Esqueleto mem.	1	2-20	L/M	25	NO	0	25AR/40	M	M

Nota: Los seres descritos anteriormente han sido incluidos para que puedan ser utilizados si el Master lo encuentra oportuno.

Ficha 2: Caracteres no jugadores

	NVL	#APR	VEL	P.V	ARM	DB	AT	TAM	CRIT
Iderel	7	1	L/MR	77	NO	35	75 AR	M	G
Orco capitán	5	1	BR	85	CO	30	75 AR	M	M
Orco sargento	3	1	BR	60	CR	30	60 AR	M	M
Orco soldado	1	6	BR	35	NO	25	35 AR	M	M
Guardias	3	1-10	BR	65	CR	30	65 AR	M	M
Mercader jefe	4	1	M	70	NO	10	20 AR	M	M
Guardaespald.	2	3	BR	65	CO	30	70 AR	M	M
Mercaderes	1	8	BR	55	CL	20	40 AR	M	M

Notas: (*) El jefe de los mercaderes dispone de las siguientes listas de magia y de 12 pts. de Poder: "Camino de los Organos", niv. 3. "Creaciones", niv. 3. "Maestría con los animales", niv. 2. "Camino de la Sangre", niv. 2. "Camino de la Superficie", niv. 1. Anillo mágico, 3xdia. "Conocimiento de los Objetos", niv. 2.



MULTIJUEGOS

HERGAR ENTERPRISES, S.L.

Avda. deValencia, 22
Telef. (976) - 55 76 76
50005 ZARAGOZA

TODO EN JUEGOS DE MESA Y SALON

**Tu tienda de rol
y wargame
en Zaragoza**

- 69