

LEJOS DE LA COMARCA

Mini campaña para esos personajes que dejan de aparecer cuando las cosas se ponen difíciles: los hobbits.

Módulo 1 LA TORRE DE LA NIEBLA

Esta aventura es exclusivamente para medianos de niveles 1 o 2 y deberán enfrentarse a peligros cercanos a su tierra.

1 localización

Entre la Cuaderna del Este y la Cuaderna del Sur están situados los Pantanos de Allende (es un rincón de la Comarca al sur del Bosque Viejo).

En estos pantanos que para cualquier hobbit son peligrosos y traicioneros pero que no son tal, van a iniciarse nuestros aventureros aunque puede que muy a su pesar.

Ver mapa.

2 la misión

Los vecinos de Hoya del Bajo han visto luces procedentes de los pantanos en lo que parece ser su punto central. Como últimamente criaturas raras que montaban a caballo y vestían negros ropajes han llenado de temor los corazones de los apacibles pobladores de la región se va a enviar a un grupo de aguerridos aventureros (según el canon de los hobbits) (La aventura ocurre justamente antes de la Guerra del Anillo)

En definitiva, los Pj's se reúnen en Hoya del Bajo venidos desde todos los rincones de la Comarca y deciden partir en la mañana del tercer día contando desde que se comenzaron a ver las extrañas luces.

El burgomaestre del pueblo (Wolfo Brazolargo) presidirá la noche anterior la fiesta de celebración al estilo hobbit, es decir, un gran banquete.

3 la marcha

Sólo hay un día de marcha hasta el borde de los pantanos (pueden ir en poni o caminando) Al caer la noche verán las luces (que es una y parece una hoguera en algún punto elevado) Como montarán guardia a la noche (tiradilla de percepción con suspense ya que no pasará nada) partirán con las primeras luces del alba y con una densa niebla que sólo permite vislumbrar la extraña luz a lo lejos. Los pantanos son peligrosos para caminar por lo que tendrán otro día de penosa marcha mojando sus desnudos pies.

Al aproximarse al lugar de donde proviene la luz distinguirán una torre en cuya cúspide hay una hoguera, todo ello recortado contra la luna llena por encima de un mar de densa niebla.

TABLA DE ENCUENTROS EN LOS PANTANOS DE ALLENDE

1D10

1 Jabalí furioso

2 Perro grande furioso

3 Toro perdido y con malas pulgas

4 Alce en celo

5 Venado en celo

6 Felino grande

7 2 perros grandes

8 2 jabalís

9 Nada

10 Nada

ANIMAL	NIVEL	VELOCIDAD	PV	CA	BD	AT	TAM	CRIT
JABALÍ		3 R		110 C		40 55 CO	G	REG
PERRO MEDIANO		2 R		70 SA		25 50 MO	M	REG
ALCE		4 MDR		230 C		35 75 CO	E	GDE
VENADO		2 MR		70 SA		25 50 CO	G	REG
TORO		3 MDR		190 SA		25 50 TO	G	REG
FELINO MEDIANO		2 MR		50 SA		35 60 GA	P	REG

Tirar en la tabla un par de veces... no hay que ser cruel.

Si llegan a las inmediaciones de la torre con ponis, estos meterán ruido y se pondrán nerviosos traicionando así a sus pobres dueños. Si fuesen andando no meterán ruido (para algo son hobbits) (pero les haré tirar algo). Nos los verán debido a la niebla.

4 la torre

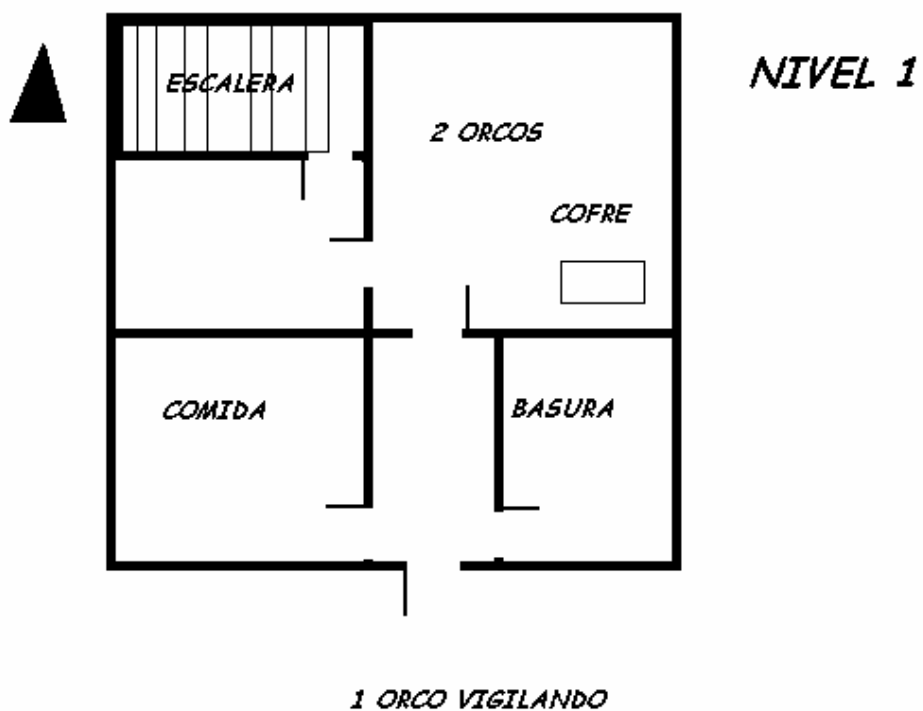
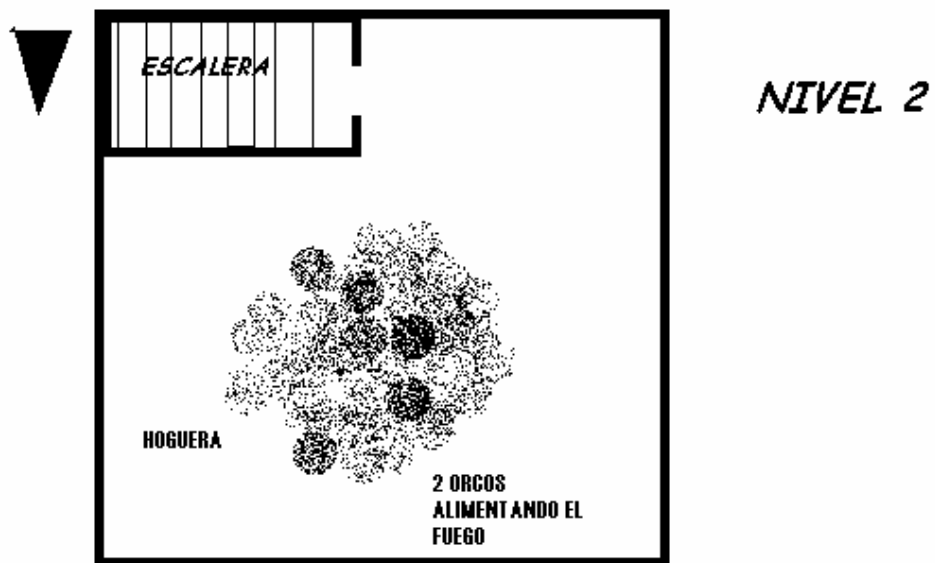
Unos orcos vagabundos están en esta construcción de los antiguos Oesternesse y descansan en lo que creen un lugar seguro después de sus fechorías.

Hace unos días tuvieron una disputa entre los miembros de la banda (en la que había humanos) y sólo sobrevivieron los 5 orcos que hay en la torre en estos momentos.

El fuego de la cúspide es una hoguera en la están quemando los cuerpos de las víctimas que no les ha apetecido devorar.

La forma en la que solucionen el asunto habrá que narrarla con cuidado ya que hay que tener en cuenta que si los orcos que hay en las habitaciones oyen algo irán para ver que sucede.

	NIVEL	PV	CA	BD	BO	ARMA	ESCUDO	VEL	CRIT
ORCO		1	35 CE		25 35 AR	CIMITARRA (TA)	NO	R	REG



COFRE

100 monedas de plata; 50 monedad de oro y 5 espadas anchas de +5

BASURA

3 brazaletes de oro de 20 mo cada uno.

RECUERDA hay mucha niebla y por tanto mucha confusión y mala visión.... Todo lo basado en la visión tiene un -20%.

Aventura para el señor de los anillos por **Jesús Matheo 22-11-94.**

Comentario: Al arbitrar esta aventura tuve mucho cuidado en describir el ambiente de opresión que se da con niebla densa. A pesar de las protestas de los jugadores (esto va por ti Pedro) lo pasaron en grande aunque casi me linchan cuando les obligué a hacerse un pj hobbit. Lo bueno es que fueron un poco gamberros (muy al estilo hobbit) e interpretaron muy bien (sobre todo el que se hizo un personaje de fama reconocida en la Comarca... un cocinero que iba con una olla como yelmo)

Esta aventura va seguida de otras dos que ya iré colgando, “El bosque viejo” y “La guerra de la Comarca”

