

EL SEÑOR DE



LA CORONA DE BAGVA RHAGLAW

Por Xavi Garriga

Este módulo para **El Señor de los Anillos** está pensado para un grupo de cuatro a cinco personajes de primer a tercer nivel. Un buen lugar para situar la aventura sería el territorio de Rhudaur. En cuanto al periodo, creemos que lo mejor sería hacer que transcurriera en la Tercera Edad, poco después de la Gran Plaga.

Introducción

Hace cinco años, el castillo de Bagva Rhaglaw fue asediado por los orcos de Angmar. Cuando la pérdida de la fortaleza se veía como inevitable, Daonglhas, el señor del castillo, ordenó a Durllem Tablor, el capitán de la guardia, que reuniera a cinco hombres de su confianza y huyeran por el foso, llevándose con ellos el objeto más valioso del castillo para evitar que cayera en manos de los orcos. El objeto en cuestión era una bellísima corona de oro y diamantes que los enanos habían regalado al primer señor de la fortaleza como prueba de amistad.

El túnel secreto que había junto al foso permitió a Durllem y a sus hombres romper el cerco de los orcos. Su intención era llegar a la ciudad de Cameth Brin, más allá de las montañas y allí pedir ayuda para reconquistar Bagva Rhaglaw.

Cuando llegaron al pie de las montañas, una avalancha de nieve cayó encima de ellos, matando a Durllem y a cuatro de los hombres. El superviviente enterró a sus compañeros en el interior de una cueva y a la corona con ellos, sabedor de que el camino que le esperaba era muy peligroso. Antes de partir se hizo un pequeño mapa de la cueva y de la localización de ésta.

Tras cuatro semanas de viaje llegó a una pequeña posada en el camino hacia Cameth Brin. Había sido atacado por los lobos y se desplomó, moribundo, al cruzar la puerta de entrada. Durante seis días los posaderos lucharon por salvarle la vida, pero todo fue inútil y acabó muriendo. En su delirio, les explicó la historia de la corona y el mapa que mostraba su emplazamiento, al tiempo que rogaba que alguien la rescatara para llevarla a Cameth Brin, pues allí se encontraba estudiando Rothirn, el hijo de Pelegren.

La historia se extendió por la región e incluso llegó a oídos de Rothirn, el cual ofreció una gran recompensa a quien hallara la corona. Varios grupos de aventureros intentaron encontrar la cueva de la que hablaba el moribundo, pero ninguno lo consiguió.

Con el tiempo, la historia se ha ido olvidando, aunque a Bill Recio, el tabernero, le encanta contarla a los clientes, y para darse más credibilidad, ha colgado el mapa de la cueva encima de la chimenea, protegido tras un cristal.

La Aventura

Es invierno, los personajes se dirigen a Cameth Brin en busca de trabajo y paran en la posada "El alce negro" a pasar la noche. Del interior de la posada se oyen gritos, parece que alguien está discutiendo. Si los PJ entran, verán a un hobbit sentado en una mecedora

junto a la chimenea, diciéndole a gritos a un humano gordo y bajo que se encuentra al otro lado de la sala; "*¡j... en mi familia jamás ha habido ningún embustero y no te consiento esas palabras en mi posada!*" a lo que el humano replica; "*Ese mapa lo debiste dibujar tú para hacerte el importante, pues yo estuve allí y no encontré ninguna cueva. ¡Si es cierto lo que dices, ¿Por qué nadie la ha encontrado...?*"

Mientras esto ocurre, el resto de la gente (la posada está llena), no les presta demasiada atención. Los PJ pueden entrar y hablar con ellos. Si preguntan por los dos que discuten, les informarán de que el hobbit es Bill Recio, el tabernero, y el humano es Gwyneth, un aventurero buscador de tesoros. Gwyneth estuvo todo el verano buscando la cueva del moribundo y no la encontró, y por eso ahora llama embustero a Bill.

Tras unos minutos más de discusión, Bill se pone de pie sobre la mecedora (demostrando gran agilidad) y grita: "Ofrezco quinientas monedas de plata a quien encuentre la cueva del moribundo y traiga la corona de Bagva Rhaglaw"

Ninguno de los presentes acepta la oferta, aduciendo que el invierno es una mala época para viajar, ante lo cual Bill se dirige a los PJ y se la reitera. Está dispuesto a pagar 12 monedas de bronce al día a cada uno aunque no encuentren nada, y a facilitarles equipo (a discreción del director de juego). También les conseguirá una buena copia del mapa, y un mapa de la región.

El Viaje

El invierno ya ha llegado a esta región y la nieve lo ha cubierto todo. Hace mucho frío y



los caballos se cansan fácilmente, con lo que los personajes deben desmontar a menudo y el viaje se hace lento y pesado. A ese ritmo tardarán una semana en llegar al lugar que indica el mapa.

Hay que tirar dos veces al día por si se producen encuentros. La posibilidad de que esto suceda es de un 25%, y los encuentros son:

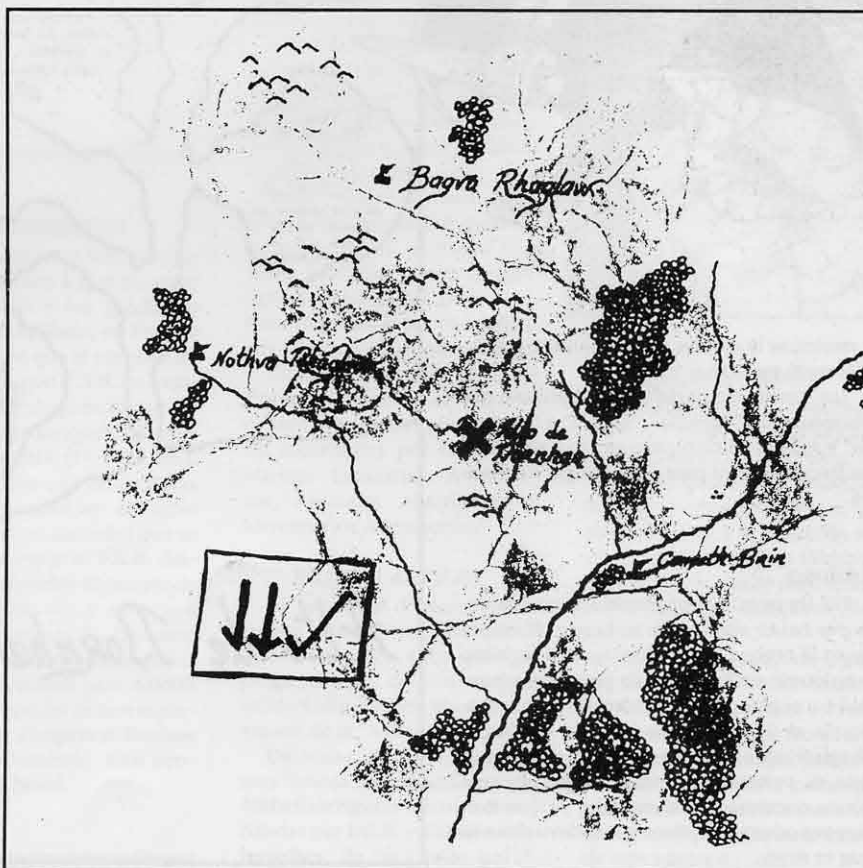
Tirada	Encuentro
01-40%	2D6 + 2 Huargos
41-65%	1D10 + 2 Orcos
66-78%	1D6 Alces
79-85%	1 Medio Troll
86-93%	1 Oso
94-100%	1 Troll

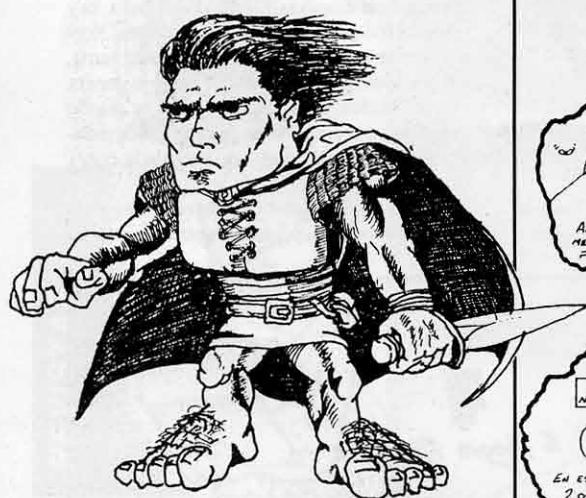
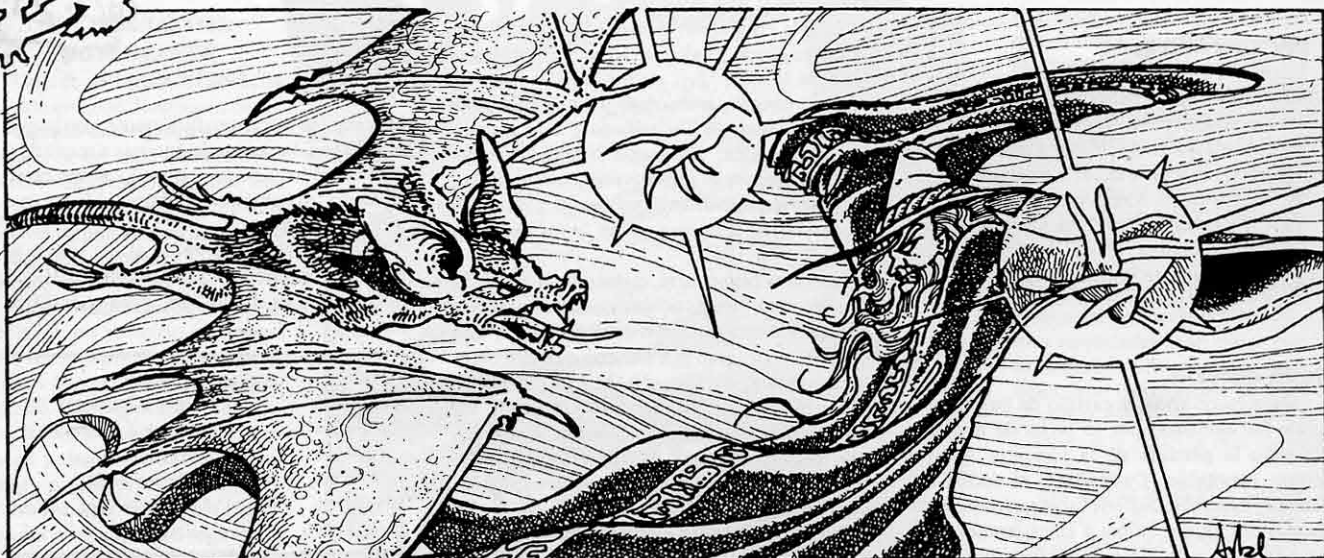
La Cueva

El motivo por el que nadie ha encontrado la cueva es que todos esperan a la primavera para buscarla, y sólo es posible encontrarla en invierno tras las grandes nevadas.

Exactamente en el lugar que señala el mapa como emplazamiento de la cueva, hay una alta montaña de paredes verticales. Normalmente no puede verse ninguna caverna, pero en invierno el nivel del suelo aumenta varios metros debido a la nieve, y puede verse una pequeña abertura en la roca todavía a un metro del suelo. Se trata de la cueva del moribundo.

Si los PJ interpretan correctamente las señales del mapa, podrán llegar a las tumbas





y encontrar la corona, de lo contrario probablemente morirán.

Los tres símbolos del mapa significan respectivamente "derecha", "centro" e "izquierda" y señalan el camino correcto a seguir en las intersecciones para poder llegar a la tumba.

Epílogo

Bill les pagará lo prometido, muy contento por haber mantenido su honor. El nunca quiso la corona y mantiene que su legítimo propietario es Rothir. Los personajes pueden conseguir otras mil monedas devolviéndosela al último de los señores de Bagva Rhaglaw, que actualmente vive en Cameth Brin. Si pretenden quedársela, ya hay una bonita continuación al módulo, ya que Rothir es poderoso y quiere que le devuelvan lo que es suyo.



EL SEÑOR DE