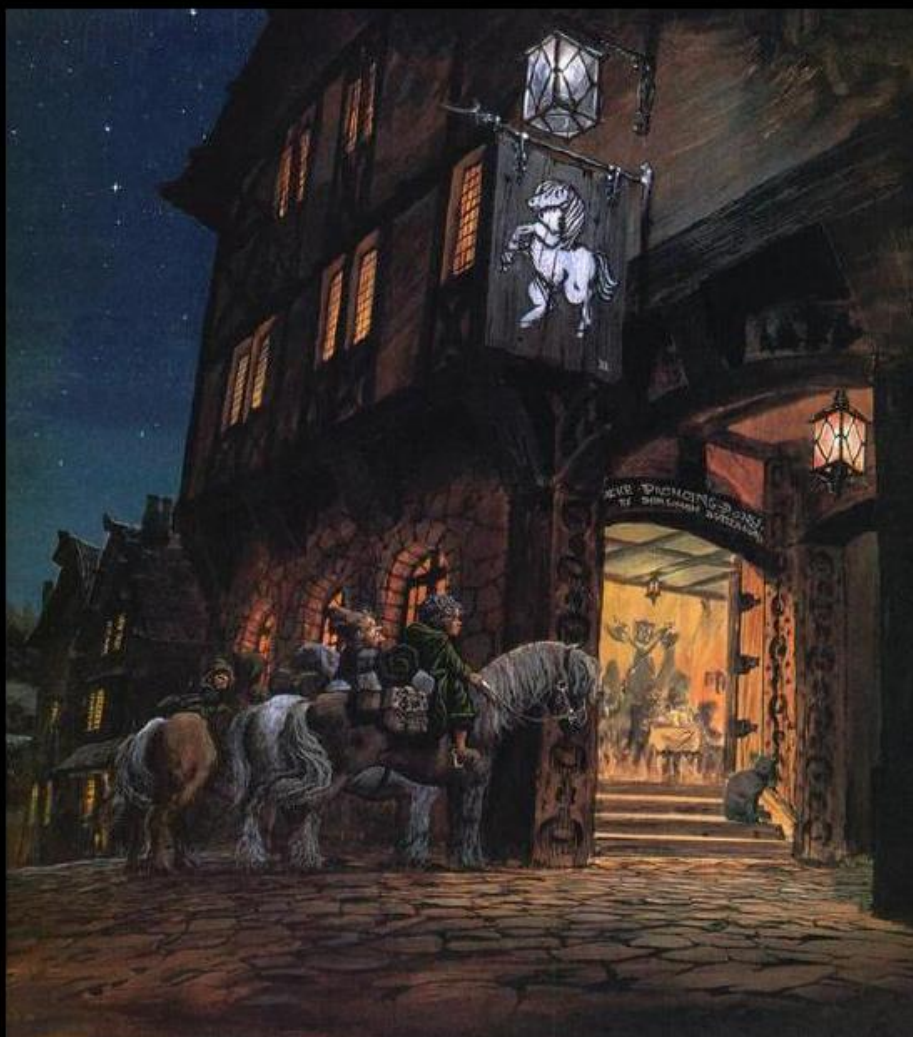


EL TABERNERO



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com



EL TABERNERO

[Antes de comenzar el módulo, prepara tantos sobres cerrados u hojas como pjs participen en el mismo. Escribe en cada caso el mensaje que se indica al final¹. Cada vez que un pj muera o caiga inconsciente, entrégale uno de los sobres u hojas para que lea el mensaje en voz baja y sin que lo entregue o rebele a los demás pjs.]

“Cerramos en cinco minutos, así que háganse a la idea de que tendrán que abonar la cuenta.”

Esas han sido las últimas palabras del tabernero de “La meseta del ocaso”, una enorme taberna de una ciudad en mitad de ninguna parte. Los demás comensales, en su gran mayoría granjeros eriadorianos, se marchan a casa. A medida que se va vaciando el local, los techos del mismo parecen elevarse más y más. Los pjs no habían tenido la impresión de que era tan grande cuando entraron en el mismo, pues la intensa lluvia que los empapaba de los pies a la cabeza les había obligado a meterse en el primer edificio que ofrecía una sensación cálida, como la que a buen seguro había proporcionado la humeante chimenea que preside la estancia.

“Señores, su cuenta. Si tienen cualquier duda, no vacilen en preguntarme.”

El tabernero, un rechoncho hombre con una enorme calva en la coronilla, se pone a limpiar las demás mesas. Mientras lo hace, parece tararear una alegre melodía que a buen seguro es típica de la región. Además, comienza a ordenar la taberna para barrer el suelo, subiendo las sillas a las mesas para evitar que le estorben.

Mientras tanto, los pjs, tras una estancia de más de diez horas en el local bebiendo cerveza como si les fuera la vida en ello, no parecen estar en las mejores condiciones. [Cada uno de los pjs realiza una tirada d100, restando posteriormente su bonificación por CON. Ten en cuenta que si la bonificación por CON es negativa, se añadirá a la tirada, al contrario que si la bonificación por CON es positiva.] Los efectos de los resultados finales se rigen por la siguiente tabla:

0-10 El pj actúa con normalidad	11-20 El pj actúa con actividad -5
21-35 El pj actúa con actividad -10	36-60 El pj actúa con actividad -15
61-85 El pj actúa con actividad -20	86-95 El pj actúa con actividad -30
96-99 El pj está inconsciente	100+ El pj muere por coma etílico

¹ Ver la sección El mensaje oculto.





Una vez los pjs revisen la cuenta, que está impregnada de grasa hasta el punto de parecer deshacerse entre las manos, podrán apreciar lo siguiente:

<i>Pinta de cerveza * 100 unidades</i>	<i>→ 100 m.o.</i>
<i>Costillas de cerdo * 200 unidades</i>	<i>→ 200 m.o.</i>
<i>Pan * 300 unidades</i>	<i>→ 300 m.o.</i>
<i>Servicio</i>	<i>→ 500 m.o.</i>
<i>TOTAL</i>	<i>→ 1100 m.o.</i>

Es de esperar que los pjs protesten y pidan explicaciones sobre la cuenta que acaba de entregarles el tabernero. [Si no lo hacen, seguramente son los pjs más ricos que haya conocido, o es que simplemente se dejan pisotear por cualquiera. Si es así, no son los pjs adecuados para este módulo, y más vale que termines aquí la historia porque la gracia está precisamente en que protesten.]

El tabernero revisa la cuenta meticulosamente ante la atenta mirada de los pjs. *“Está bien. Los forasteros pagan la consumición del pueblo el primer sábado de cada mes. Es una tradición de esta zona de Eriador, que celebra las escasas visitas que tenemos con un gran festín en honor de los visitantes que provienen de otros lugares de la Tierra Media. Nunca había visto tanta gente en mi local. El boca a boca funciona de verdad, jaja. Por supuesto, les invitaré a un licor de almendras tan pronto como paguen la cuenta. Es muy digestivo.”*

Si los pjs se niegan a abonar la cuenta verán cómo el tabernero comienza a enfadarse más y más. Por momentos, el rechoncho hombre parece más alto y corpulento, como si su aspecto se transformase hasta convertirse en... un gigante². No hay mucho más que decir, la batalla se inicia con rapidez, considerando la modificación a la actividad que corresponda según la tabla de la página anterior.

² Ver características al final del módulo.





DESPIERTA, IDIOTA

Acude a esta sección cuando el último de los pjs haya caído, o cuando uno de ellos haya asestado el golpe de gracia al Gigante. Sólo entonces, explica a los pjs que todavía no lo sepan que se trata de un sueño de ese valiente. Por supuesto, cualquier muerte de los pjs se ignorará, pero sí que recibirán px en función de la siguiente tabla [Aparte, en su caso, de lo que les corresponda por matar al Gigante a los pjs que hayan sobrevivido.]

01-20 100 px	21-40 150 px
41-60 200 px	61-80 250 px
81-90 300 px	91-95 350 px
96-99 400 px	100 500 px

[Si los pjs no mataron al Gigante, el último pj en aguantar el combate recibirá 100 px adicionales a la tirada conforme a la anterior tabla.]





EL MENSAJE OCULTO

“Se trata de un sueño de uno de vosotros. El último en caer, o el que mate al Gigante, es el responsable de esta historia.”

TABLA DE VIDA

PERSONAJE	NV	PV	BO	BD	CA	ESCUDO	CASCO	BRAZALES	GREBAS	MM	OTROS DATOS
GIGANTE/ TABERNERO	20	350	90 ³	30	CE	NO	NO	NO	NO	10	Enorme

COMENTARIOS, DUDAS Y LICENCIA CC

Para cualquier duda o comentario podéis dirigiros a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto “EL TABERNERO”. En ese mismo mail podréis solicitar copia en formato Word. Por supuesto, os rogaría que si jugáis con el módulo mandéis vuestros comentarios para mejorarlo.

³ El Gigante podrá atacar lanzando objetos al pj o mediante pisotón. Para ambos casos, será preciso una Tirada de maniobra contra la bonificación y movimiento del blanco. Los objetos que lance (Mesas y sillas del local) se rigen por la tabla de proyectiles, infligiendo el doble de pérdida de puntos de vida, mientras que el pisotón se resuelve como arma a 2 manos, provocando el triple de daño.





“Cerramos en cinco minutos, así que háganse a la idea de que tendrán que abonar la cuenta.

Esas han sido las últimas palabras del tabernero de “La meseta del ocaso”, una enorme taberna de una ciudad en mitad de ninguna parte. Los demás comensales, en su gran mayoría granjeros eriadorianos, se marchan a casa. A medida que se va vaciando el local, los techos del mismo parecen elevarse más y más. Los pjs no habían tenido la impresión de que era tan grande cuando entraron en el mismo, pues la intensa lluvia que los empapaba de los pies a la cabeza les había obligado a meterse en el primer edificio que ofrecía una sensación cálida, como la que a buen seguro había proporcionado la humeante chimenea que preside la estancia....”

El tabernero es una aventura diseñada para Middle-Earth Role Playing Game, creado por Iron Crown Enterprises, y publicado en España por Joc Internacional y La Factoría de Ideas.

CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com