

La Espada de la Legalidad

El módulo para El Señor de los Anillos que presento se puede adaptar a cualquier otro juego de fantasía épica y para PJs de cualquier nivel, ya que el número de enemigos lo impondrá el DJ. Está pensado para poder ser intercalado en cualquier campaña como una especie de punto y seguido.

La aventura es muy típica, pero la idea más importante es que los PJs no sepan que han sido engañados hasta el final y se den cuenta de que por esta vez no han sido más que un puñado de payasos que habrán asesinado a una persona inocente.

La Espada de la Legalidad: Tiene la apariencia de una espada normal y corriente que tiene la particularidad de saltar desde su vaina hasta la mano de su portador cuando éste trata con criaturas que tienen malas intenciones para el poseedor de la espada.

Que la espada salte no significa que las criaturas vayan a atacar al poseedor y, la mayoría de las veces, será una advertencia de que esas criaturas no son de fiar (por si el PJ no se hubiera dado cuenta).

No confiere ninguna bonificación ni poder especial y puede ser envainada y desenvainada a voluntad, aunque si se envaina después de que salte, no volverá a salir a menos que aparezca una nueva criatura con malas intenciones.

(Piensa en los problemas que puede llegar a crearle al PJ que la posea si en cualquier taberna, por ejemplo, se le acerca cualquier borracho con ganas de pelea, etc. Je, je, je...)(o si se encuentran en las puertas de una ciudad con guardias y éstos desconfían de los intrusos... ¿qué pensarían de un tipo que les saca la espada?... Jo, jo,jo...)

La aventura se desarrollará en un pueblo, ciudad, cualquiera de poca importancia. Dicho pueblo está bajo el dominio de un terrateniente (Jefe) llamado Tomi Poll... (es coña) que en sus años mozos era un gran guerrero, pero que ahora, a sus 60 años no da mucho más de sí. Gobierna la ciudad y la gente lo ama porque es muy justo y los defiende de los pillajes de los orcos y bandidos de la zona.

Sólo tiene un sobrino de unos 32 años llamado Asdril, alto, fuerte y que desea suplantar a su tío a la mínima ocasión, pero no puede levantar sospechas en su contra y espera una ocasión propicia para sus planes. De hecho ya ha ido sembrando cizaña entre algunos guardias de su tío a los que soborna para que vallan por el pueblo levantando falsos rumores acerca del secuestro por parte del Jefe de su propio sobrino y de pactos oscuros con Saurón etc. Sabe que si su tío no muere pronto no podrá disfrutar de su tan deseado gobierno de la ciudad.

El tío posee una espada mágica (ya la conoces) que emplea en administrar justicia descubriendo a los malvados y mentirosos. El sobrino desea recuperar la espada porque sabe que no puede presentarse delante de su tío si éste la lleva encima (le reconocería sus intenciones) y para que una vez muerto éste, el pueblo le reconozca como legítimo sucesor sin necesidad de la aprobación del Senescal de Gondor.

La Aventura

Lo escrito en negrita es información sólo para el Master.

Los PJs deben llegar a la ciudad en su camino hacia (la campaña que estén realizando) y deciden, **o mejor dicho, haces que decidan** que ya es hora de dormir en una posada tras tantos viajes. Al llegar a las puertas de la ciudad, dos guardias de la empalizada exterior les preguntan y les dejan pasar. Una vez dentro, mientras buscan posada etc., pueden observar algún que otro corro de gente cuchicheando y algún personaje que muy disgustado abandona el corro con palabras malsonantes "¡ Una mierda!, el Jefe no haría eso". **Si pasan de ellos o si intentan averiguar algo, (nadie les dirá nada), todas las pistas los encaminarán a la posada.**

Dentro tarde o temprano, y al ver que se tratan de guerreros etc. se les acercará un borracho que les "informará" de lo mal que van las cosas en la ciudad, lo malísimo que es el Jefe etc.

Frases típicas de los conspiradores:

- ¿El Jefe? ¡Bondadoso dice! Ja, ja, ja....
- Dicen las malas leguas que hizo un pacto con Saurón para que le alargara la vida 300 años y así poder seguir con sus vicios a cambio de nuestro oro y nuestros hijos que irán desapareciendo de año en año como tributo.

- Yo era guardia de la Gran Torre y a mi grupo una noche nos ordenó encerrar a su propio sobrino en las celdas de la misma para que no pidiera ayuda. Luego nos despidió sin venir a cuento ¡ y menos mal que no nos mandó matar! Ése fue su error y por eso conozco la verdad.
- Si es verdad que vivirá más de 300 años, su sobrino nunca podrá gobernarnos y dicen que era bueno y estudioso de leyes y artes curativas.

A estas alturas los PJs ya estarán con la mosca tras la oreja y permanecerán atentos a noticias o empezarán a buscar información. Procura que durante la cena se percaten del siguiente suceso:

Mientras cenáis en la posada entra un tipo todo envuelto en un manto oscuro con capucha que se dirige sin mirar a nadie y con la vista baja hacia una mesa. El individuo no para de miraros. Le hace una afirmación al posadero y se marcha. Ahora es el posadero quien os llama con mucha discreción.

Si los personajes preguntan al camarero (sobre el encapuchado)

- Sólo sé que sea lo que sea, a ese tipo no se le debe hacer esperar pues se buscará a otros. Os podréis encontrar con él en mi cocina, entrando por detrás.
- No sé quién es. Nunca alza la vista y viene siempre con esa capucha, pero sí sé que lleva meses viniendo preguntándome por aventureros.
- Parece buena persona, paga bien y no se mete en líos. A veces incluso invita a copas cuando se le pega algún borracho de estos como el que os ha importunado esta mañana con sus historias.

Sobre el Terrateniente:

- Uf, yo oigo muchas cosas por aquí. Luego, con el tiempo sacaré mis propias conclusiones. Prefiero decirles a todos que sí y no meterme en líos.

Cuando llegáis a la habitación la puerta estaba abierta y dentro, en una silla os espera sentado el misterioso encapuchado que os indica amablemente que paséis. Se descubre y podéis observar que es de porte noble y altanero. Sus ropas son de alguien que no tiene problemas económicos y a pesar de la seriedad de sus palabras, parece sonriente y amable:

- Gracias por subir. Soy Galois, mensajero de Asdril, el sobrino del Jefe que está cautivo en la Torre. En realidad, y a mi pesar al principio, soy uno de sus carceleros, pero eso nos viene de perlas porque así puedo informarle. Ando buscando un grupo de valientes que lo liberen y derroquen al tirano.
- Como sabéis, el pueblo está dividido entre sus partidarios y los que nos oponemos y necesitamos de alguien de fuera para que realice esta misión y así no enfrentar a los ciudadanos. Luego, cuando sus seguidores sepan que efectivamente tenía a su sobrino secuestrado tendrán que reconocer su error y evitaremos una pelea inútil.
- La misión es simple en cuanto al concepto:
 - 1- Entrar en el castillo, buscar al terrateniente y matarlo.
 - 2- Recuperar la Espada del Jefe y mostrársela a los guardianes del sobrino que comprenderán que tenéis la razón de vuestra parte y liberadlo. **(Aparte del terrateniente, nadie sabe los poderes reales de la Espada y piensan que detecta culpables o algo así).**
 - 3- Entregadle la Espada al sobrino y que reclame su puesto.
- Como ayuda os ofrezco estos tres pergaminos con un hechizo de silencio de radio 10 m. Es preferible que lo hagáis esta misma noche o mañana, cuanto antes mejor.
- Ahora no os puedo prometer nada, pero si lo liberáis estoy autorizado a ofreceros 200 mo. Tened en cuenta que esto es un pueblucho y mi señor no es muy rico...

El hombre responderá a cuantas preguntas formulen SIEMPRE CON LA VERSIÓN ENGAÑOSA.

Les deseará suerte y les dice que él estará en la Torre vigilando al prisionero para ayudarlos en el caso de que los guardias no colaboren cuando les mostréis la espada.

Es de suponer que lo intentarán de noche. El resto de la noche o incluso el día siguiente te lo inventas... (buenas juergas, furcias, peleas de borrachos...).

No incluyo planos del castillo y lo dejo a tu elección, pones trampas etc, pero sin olvidar que no hay nada de valor dentro, con lo que no te pases.

Sólo indico una serie de habitaciones que resultan imprescindibles:

El castillo no es nada del otro mundo, es una simple fortaleza para cuidar de un pequeño poblado. Cuatro muros, cuatro torres, y la Gran Torre en el centro del patio.

Cuida que los PJs no hagan ruido o despertarán a todo el castillo. Usando los pergaminos de silencio la cosa es muy fácil.

Yo he cogido a 20 guardias como residentes en el castillo, coge los que necesites según el nivel de tus PJs, pero con el cuidado de que si digo 14 camas en tu castillo igual son más...

Hazlo que no les resulte difícil mientras vallan con cuidado y sin hacer ruido, la vigilancia no es muy severa ya que no temen nada, no hay nada que proteger...

Si empiezan a formar jaleo, ponles las cosas difíciles, sin que mueran, pero que se sientan agobiados, guardias por todas partes, persecuciones, etc.

Entrada principal:

Es un pueblucho tranquilo y de noche sólo hay dos guardias ante el puente levadizo que confiadamente está bajado, pero con la puerta cerrada desde dentro con la típica madera atravesada de todos los castillos. Los muros son difíciles de escalar y miden 15 m.

Al otro lado de la puerta(dentro del castillo) hay un centinela que seguramente estará dormido en su garita, pero que puede despertarse con un 25%. (Son muy confiados)

Patio:

Nada en especial, unos cuantos árboles para dar colorido, un pozo de agua fresca...

Los edificios del castillo, a excepción de la gran torre que está en el centro del patio, están apoyados en los muros. Y según se entra, en el muro de la izquierda están las barracas de los guardias (**del 70% de ellos, el otro 30% duermen en la torre**) y dentro hay 14 camas 7 de ellas ocupadas (25% de despertarse). También están los establos con 6 caballos normales y uno, separado del resto, que bien podría ser hijo del mismísimo Crinblanca.

En el muro de la derecha están los comedores, las cocinas, y la sala de reuniones.

En el muro de enfrente están las letrinas, las barracas de los sirvientes (cocineros etc.) con 7 camas todas ellas ocupadas. (Los cocineros se guardan un cuchillo bajo la almohada, je je)(25%)

Torres:

De 25 m de altura tienen tres pisos. En la planta baja se entra por el patio y tiene una mesa, sillas, garitas para los guardias, en fin, lo típico. En el suelo hay una trampilla por la que se llega a un pasillo subterráneo que conecta las cuatro torres.

En la segunda planta están los armeros, la puerta a los muros y troneras al exterior de la torre.

El tercer piso es la propia almena de la torre, está descubierta, y se accede por una trampilla en el suelo de madera. Pueden haber utensilios de guerra, como catapultas o calderos vacíos, así como algún arco y flechas bien ordenados.

Existe un guardia (por la noche) en cada torre y en el momento en que entren los PJs estará:

1-30 en el primer piso

31-60 en el segundo piso

61-90 en el tercero

91-00 duerme en la garita del primer piso... ¡Ya no hay guardias como los de antes!(25%)

Torre central

De mucho mayor diámetro que las otras, tiene su entrada por el patio y la puerta, muy resistente, mira hacia la pared contraria a la puerta principal. Mide 35m y tiene 5 niveles.

Por supuesto la puerta no está cerrada **pero es porque dentro hay 3 guardias**, dos de ellos jugando y apostando a las cartas (2 mo. en total) y el tercero está leyendo o algo así, con un 40% de que esté dormido. Hay una panoplia para colgar escudos y armas, mesa, sillas, platos sucios de la cena, y una trampa en el suelo que sólo conduce a un sótano donde están los víveres del castillo.

- En el segundo nivel están el dormitorio del otro 30% de los guardias con 6 camas todas ellas vacías, y la armería.
- En el tercer nivel están los aposentos del Terrateniente (**dos habitaciones y una secreta**). Y los de su sobrino (una habitación).

La habitación del Terrateniente

Tras cruzar la puerta que estará cerrada (difícil de abrir) entrarán en una habitación amplia en la que hay una librería, sin nada interesante (libros de leyendas, jurídicos, leyes...) un escritorio (papeles de administración, edictos sin firmar sobre lindes y pasos para vacas...) sillones etc., con un ventanal, una chimenea y la puerta al dormitorio.

En la chimenea hay un pasadizo secreto (muy difícil) (ACONSEJO que no lo adviertan hasta que hallan matado al viejo) a una reducida habitación en la que guarda la recaudación (30 mo.) y llama la atención la presencia de un pequeño escritorio y una silla. Encima hay un libro que resulta ser el diario del Jefe en el que no hay nada de interés (hoy he comido tal, un ladrón de cabras ha sido juzgado...) aparte de constantes alusiones al extraño comportamiento de su sobrino que lleva mucho tiempo, últimamente, sin salir de su aposento y cuando lo hace viste con una capucha oscura, le pide dinero y vuelve al cabo de una hora sin decir nada. **¡Los PJs ya deberían estar muy preocupados con respecto a la bondad de su misión!**

En el dormitorio está el Jefe durmiendo pero nada más entrar los PJs se despierta (**si no han encontrado el diario querrán matarlo**) y la Espada salta a sus manos, entonces el pobre viejo se asusta viendo las intenciones de los PJs y les ataca pidiendo a gritos la presencia de su guardia. (**Si han matado a los tres de abajo, no subirá nadie**). **Luchará pero el pobre vejete no durará mucho**, está en pijama y tiene 60 años. **Si no tuviesen intención de matarlo el viejo se sentirá seguro y les sacará de su error hablando con ellos**. En esta habitación están las armas del viejo, sus viejas armas, claro, todas normales y corrientes y llama la atención su uniforme de combate y su armadura que es la de los guardias de la torre de la ciudad de Minas Tirith y es que el vejete, ahí donde lo visteis era un capitán de Gondor que fue recompensado por sus servicios con el señorío de este pueblo.

La habitación del sobrino.

No es más que un dormitorio bastante cómodo, con mesa, sillones etc. sin nada de valor excepto unos cuadros y algún candelabro.

- El cuarto nivel son las celdas. En ellas está un hombre de unos 30 años mal vestido aunque bien alimentado y cuidado y dos guardias que no se opondrán a los PJs (por eso al veros la Espada no ha saltado). También está Galois muy contento y satisfecho y os da las gracias y os dice que al escuchar los gritos del viejo explicó a los otros guardias que se trataba de un plan de rescate a lo que no se opusieron.

SÓLO PARA EL MASTER:

- A) Si han matado al viejo y devuelven la espada, entonces el prisionero se comportará como si fuese el sobrino del Jefe y los acompañarán hasta la habitación de Asdril y de un muro hueco IMPOSIBLE de descubrir sacará un cofrecito y les pagará lo acordado, pidiéndoles que por favor se vallan del castillo y no se dejen ver con ellos para evitar que las malas lenguas los asocien con los asesinos y no piensen que todo era una conspiración para matar al viejo. Oficialmente se dirá que entraron unos asesinos y robaron sin más. No quieren manchar el buen nombre de su tío con lo del secuestro... etc.
- B) Si lo han matado y no devuelven la espada, entonces la Espada salta a las manos del que la lleve y Galois y los guardias os atacan a muerte para recuperarla y no dejar testigos. (Si liberan al que hace de prisionero, que en realidad es el tercer guardia sobornado, éste los atacará por la espalda si ve que puede conseguirlo, si no dirá que le obligaron a formar parte de la farsa). Una vez muertos habrán de salir del castillo por su cuenta, pero con la espada como trofeo.
- C) Si no han matado al viejo, entonces también lucharán con los guardias sobornados y matarán a Asdril, cosa que por otro lado el pobre viejo no comprenderá y os delatará y dará la alarma ya que el pobrecito no querrá creer que su sobrino fuese tan ruin, por lo que también tendréis que huir del castillo.
- D) Si no mataron al viejo y les acompaña al piso de las celdas los atacarán inmediatamente los otros y el viejo descubrirá la traición de su sobrino y os recompensará con las 200 mo. prometidas y tú Master

podrás otorgar los puntos de experiencia acordes a la más correcta solución de esta aventura. Podrán salir de la ciudad con honores etc.

- El quinto nivel es el torreón donde no hay nada que no posean todas las demás torres excepto una campana para dar la alarma.

Si no se ha dado la opción D en cualquier caso tendrán que salir por patas del castillo (con más o menos ayuda por parte de los guardias sobornados que distraerán a los otros etc. pero nunca lucharán a favor de los PJs.).

Pero la cosa no acaba aquí, una vez en la calle, notarán que se ha dado la voz de alarma al encontrar a los guardias reducidos a la entrada y se han formado patrullas ciudadanas buscando intrusos. Las puertas de la ciudad están cerradas y los guardias de éstas están muy alerta. Lo más lógico sería que volviesen a la Posada y al encontrarla cerrada sobornaran al posadero para que los dejase entrar (no admitirá menos de 10 mo. por cabeza). A la mañana siguiente podrán abandonar la ciudad ante la hostil mirada de los guardias de las puertas que ya han recibido las nuevas órdenes de su nuevo señor. (Ojo si llevan la Espada, porque las miradas de los guardias son muy hostiles... ¡A ver cómo reaccionan, jo, jo, jo!

EPILOGO

Cuando lleven un par de días de viaje hacia su nueva misión no se te olvide contarles algo así como que les adelanta un carromato de exiliados de la ciudad y les cuentan las atrocidades que manda hacer el nuevo señor. Su moral se caerá por los suelos al descubrir que sólo han ayudado a un asesino y por eso no recibirán ningún punto de experiencia por la misión aparte de los que consigan con las luchas y demás.

Los PJs se sentirán utilizados y te encargarás de resaltarles que mataron a un pobre viejo en pijama e inocente y les engañaron como a chinos... ¡¡¡ JUA, JUA, JUA, JUA...!!!

Aclaraciones:

Como bien sabrás, Galois era el propio Asdril que se dedicaba a sobornar a gente del pueblo y a algunos guardias para ir sembrando cizaña, por eso, la noche del ataque se las ingenió para que los tres hombres que no tuviesen guardia esa noche en la Gran Torre fuesen sus incondicionales y formaran el teatrillo del encarcelado.

Los demás guardias no tenían ningún tipo de ataques porque no tenían nada que proteger y de ahí tantas facilidades.

Procura que la misión les resulte fácil puesto que **el objetivo de la partida no es que mueran sino que aprendan que también los héroes pueden ser timados** y otra vez lo pensarán e investigarán más antes de aceptar una misión.

Las características de los personajes te las inventas... los guardias serán de un nivel medio-bajo con sus cotas de malla o cuero endurecido, Asdril puede ser perfectamente un mago que domine la convicción (y que obligue a uno de los PJs a luchar a su lado), las patrullas ciudadanas irán armadas con garrotes, cuchillos etc.

Gracias por tu atención y espero que les hagas sufrir casi tanto como tú te hallas divertido con los pobres infelices.

Agradecería que me mandaras un correo para que me indiques cómo les fue a los pobres personajes. Es el primer módulo que escribo y me hace ilusión. Responderé seguro y con un par de ideas para hacer que te partas el culo a costa del "enterao" del grupo.

Dedicado a mi buen amigo Gaar, Guardián de la Biblioteca de Annúminas

Abd-el-Krim
x4271591@fedro.ugr.es