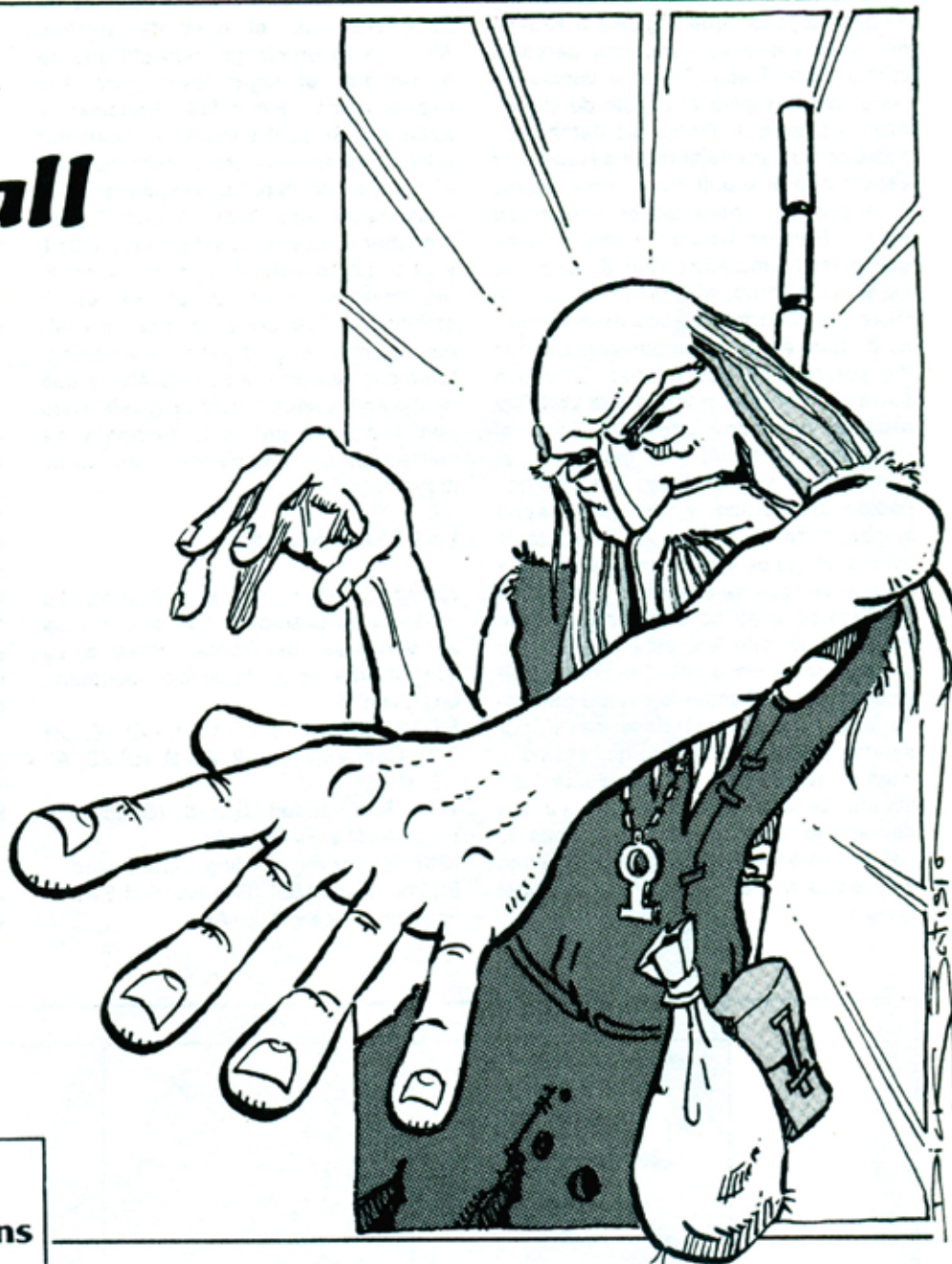


Visita a Havenfall



MODULO PARA
**Advanced
Dungeons & Dragons**

Módulo AD&D, Nivel 1.

Para dirigir este módulo son necesarios la mayoría de los manuales de reglas del AD&D.

Havenfall es una tranquila comunidad campesina de unos 400 habitantes. Los aventureros llegan hasta esta población que tiene la única posada en 50 millas a la redonda, la renombrada "Raven & Rat" de Porky Singwell. Cuando los aventureros entren en el pueblo, un niño se les acercará y les dirá que el sheriff les ha mandado llamar. Si los aventureros se resisten a hacerle caso, el niño insistirá, diciendo que el asunto es de suma importancia. El niño les guiará hasta un cercano edificio, en el que les esperará el she-

riff. Este se presentará como Jack Tradler y les explicará porqué les ha mandado avisar: *"Tengo detenido a un sospechoso de asesinato. Parece que se está formando un piquete para lincharlo. Deben ustedes ayudarme a impedirlo. Cualquier persona, por crueles que sean los crímenes de los que se le acuse, merece un juicio justo. Les ruego que me ayuden!"*. Si los aventureros no atienden a estas razones (el DM debe encargarse de que los personajes de alieamiento lawful lo hagan), el sheriff les ofrecerá un incentivo en forma de parte del tesoro comunal (el sheriff no sabe que cantidad puede haber en el tesoro comunal y por tanto no podrá precisar a los aventureros qué paga reciban).

SOLO PARA EL MASTER.

A partir de aquí, todo jugador que quiera disfrutar de la partida debería dejar de leer.

Los aventureros llegan al pueblo justo antes de que se desate la tormenta. Pero hagamos un inciso y repaseemos las verdaderas causas y protagonistas de los acontecimientos:

El hombre detenido y encerrado en la prisión acusado de asesinato es John Hawkins, el borracho del pueblo. Se le acusa de haber matado a Sten Admier junto al cementerio del pueblo.

Esto ha sido aprovechado por Kraegk, un guerrero medio-orco que se asentó hace un par de años en Havenfall, para encrespar los ánimos de los amigos del difunto y animarles a

tomarse la justicia por su mano. La verdadera razón que impulsa a Kraegk no es otra que su venganza personal contra Jack Tradler, que le venció en las elecciones para el puesto de sheriff. Kraegk sabe que Tradler es demasiado noble como para dejar morir a Hawkins y espera que el sheriff muera en el asalto a la prisión... para poder ocupar su puesto. Pero en realidad, Hawkins no ha sido quien ha matado a Admier, sino que ha sido Gnartrud, el criado del cura de Havenfall. Gnartrud estaba desenterrando cadáveres en el cementerio cuando fue sorprendido por Admier. Este dijo que se lo contaría a todos y le volvió la espalda confiado, pensando que el inofensivo Gnartrud, el "monstruo" al que tantas veces él y sus amigos habían maltratado y humillado sería incapaz de hacerle algo. Gnartrud le asestó un golpe mortal con una pala y huyó al ver que se acercaba otra persona. Esta persona no era otra que Jhon Hawkins, al que en esta ocasión su borrachera le iba a resultar fatal. Hawkins creyó que Admier le estaba gastando una broma haciéndose pasar por muerto. Siguiendo la broma, Hawkins intentó reanimarlo. Cuando se dio cuenta de que estaba muerto ya era demasiado tarde... varias personas le habían visto junto al cadáver y estaban dispuestas a jurar que él era el autor del crimen.

Este hecho retrasó los planes de Zack Aloertius, el cura del pueblo. Aloertius es un clérigo malvado que ha encontrado el lugar ideal para sus experimentos: Havenfall, tranquilo y apartado. Su plan consiste en reanimar a los 50 cadáveres del cementerio para eliminar a toda la población de Havenfall y así tener más "materia prima" para reanimar. Una vez controlado Havenfall, y ya con su ejército de casi medio millar de muertos vivientes, piensa en ir extendiendo su poder a otras comarcas. De momento ha tenido que contentarse con reanimar a 20 esqueletos que oculta en un sótano bajo la iglesia, pero una vez pase un cierto tiempo y se calmen los ánimos, piensa reanudar su proyecto.

LOS PERSONAJES.

Kraeg. 28 años, 1'77 m y 80'6 kg. Es un fornido medio-orco que sólo piensa en vengarse de Tradler. Pese a su sangre orca es bastante bien aceptado en Havenfall.
ST 16, IN 6, WI 6, DEX 18, CO 18, CH 7(9), Com +4(+8), F 2, AC 3, HP 22, AL NE, MV 6"
WP: Two-handed Sword (Specialist), Footman Mace y Hand Axe.
NWP: Swimming y Riding, Land-Based.
Equipo: Plate Mail, Two-Handed Sword, Footman Mace y Hand Axe.

Jack Tradler. 24 años, 1'82 m y 77'9 kg. Es un sheriff muy honrado que moriría antes de permitir que se infrinja la ley.

ST 18/08, IN 8, WI 10, DEX 11, CO 11, CH 9, Com +10, F 2, AC 2, HP 13, AL LG, MV 6"

WP: Long Sword (Specialist), Long Bow y Dagger.

NWP: Swimming y Riding, Land-Based.

Equipo: Plate mail, Large Shield, Long Sword, 2 quivers, 40 arrows, Long Bow y Dagger.

Zack Aloertius. 37 años, 1'77 m y 79'2 kg. Un maquiavélico personaje de gran poder y recursos al que será difícil derrotar.

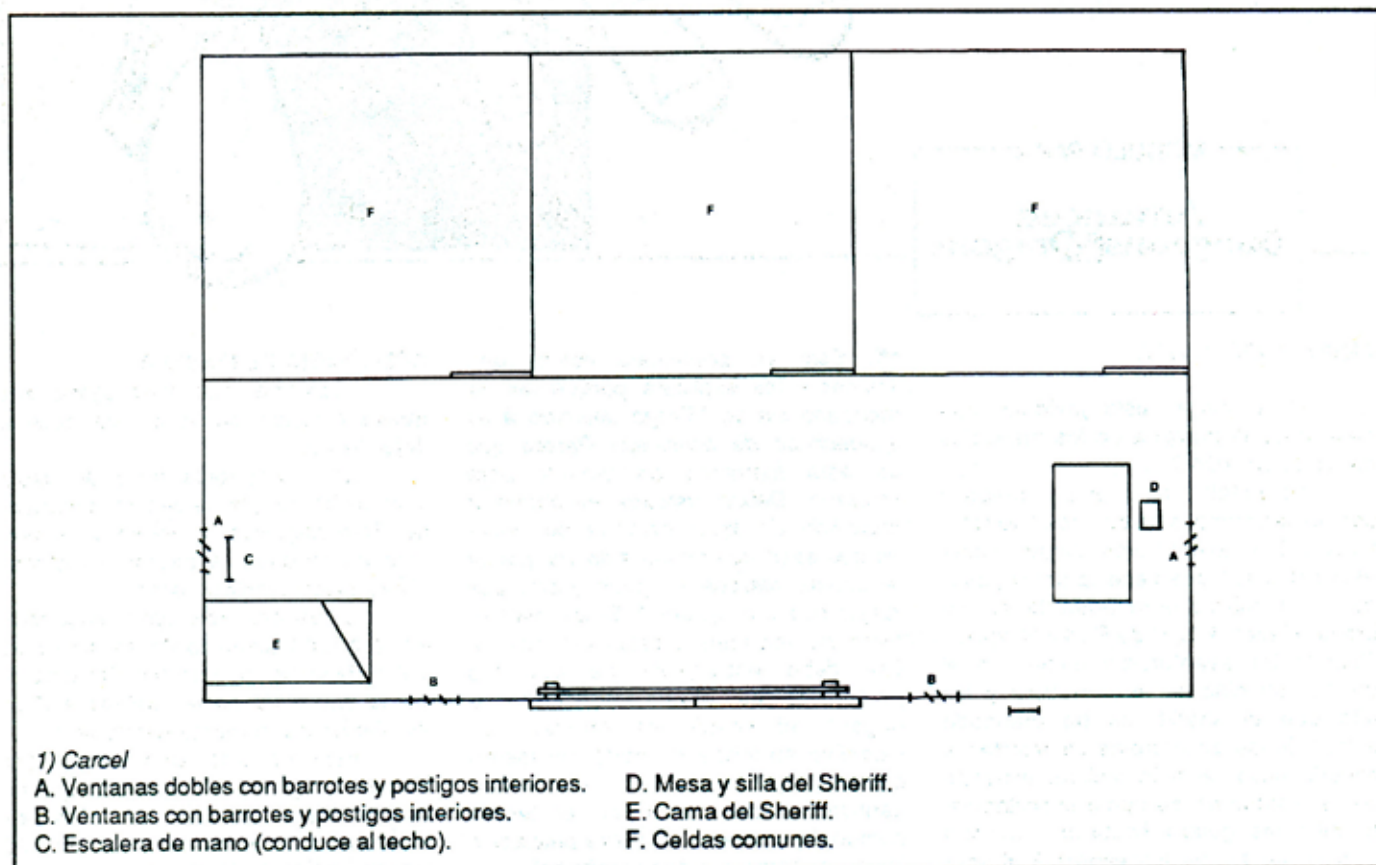
ST 15, IN 10, WI 11, DEX 15, CO 12, CH 13, Com + 17, C 5, AC 1, HP 24, AL CE, MV 6"

WP: Footman Flail, Footman Mace y Hammer

NWP: Swimming, Riding, Land-Based, Blindfighting y Alertness.

Equipo: Plate Mail, Large Shield, Footman Flail, Footman Mace, Hammer, Unholy Symbol, Material Component (para el hechizo Hold Person) y Bag of Tricks (objeto mágico, DMG, pag. 138)

Hechizos: 10% de fallo debido a la baja sabiduría del clérigo. Nivel 1: Cause Light Wounds, Light y Cause Fear. Nivel 2: Hold Person, Silence 15' radius y Wiwern Watch. Nivel 3: Bestow Curse.



Gnartrud. 31 años, 1' 65 m y 75'6 kg. Considerado por la gente como un monstruo, sólo ha recibido malos tratos desde su nacimiento. Aloertius no le trata mejor, pero le ha dado un sitio donde dormir. Gnartrud le está muy agradecido y daría la vida por su "amo". Pese a sus deformidades, es muy ágil y robusto.

ST 18, IN 3, W 13, DEX 18, CO 18, CH 3, Com -2, LO, AC 6, HP 10, AL CN, MV 12". Tiene una Battle Axe en su habitación en el campanario.

Pero volvamos a la "realidad". La prisión esta a punto de ser asaltada por un grupo de 50 campesinos mandados por Kraegk: AC 10, LO, HP4-7, MV 12". Su armamento es poco variado y espectacular, pero a cambio disponen de una gran cantidad: Hand Axes, Knives, y sobre todo Clubs. La táctica de los campesinos es muy simple: mientras un grupo de diez, comandado por Kraegk, se dirigirá a la puerta para derribarla a hachazos, el resto se dividirá en dos grupos que se situarán frente a costados opuestos de la cárcel, para sepultar a cualquier arquero o similar que pueda amenazarles desde el techo de la prisión bajo una nube de objetos arrojados.

La puerta de la cárcel es de doble hoja y esta bloqueada por un gran pasador. Para propósitos de combate, considerarla como un objetivo large. Caben 4 personas pegando y pueden golpear 2 veces por round (impactan automáticamente). La puerta resiste 60 hit points.

En la cárcel hay una escalera de mano que conduce al techo, desde el cual se puede disparar al exterior. Tradler tiene almacenadas 10 spears, 100 arrows y 30 bolts.

Los campesinos enviarán primero a un parlamentario exigiendo la entrega de Hawkins. Si esta condición no es cumplida, atacarán. Los grupos de asalto partirán de lugares cubiertos a unos 60 pies de distancia.

Una vez derrotados los insurrectos (lo cual es ya mucho suponer), Tradler encargará a los aventureros investigar la muerte de Admier, ya que él no cree que Hawkins sea el culpable. La paga prometida por Tradler a los aventureros será de 100 gp para cada uno. Se supone que la investigación les llevará tarde o temprano al lugar del crimen, el cementerio, donde una corta inspección revelará los desenterramientos que se han venido efectuando.

El desenlace del módulo tiene lugar en la iglesia. Si las intenciones ofensivas de los aventureros son obvias, primero tendrán que vérselas con Gnartrud, que intentará emboscarlos, por

separado si es posible. El único lugar donde hay algo interesante es la estancia privada de Aloertius, donde hay un cofre que guarda su tesoro: joyas, gemas y monedas por valor de 3000 gp protegidas por un Glip of Warding (10 puntos de daño eléctrico, 5 si se consigue el Saving Throw).

La táctica de combate de Aloertius es la siguiente:

- Atraer a los aventureros al sótano.
- Enfrentarles con sus 20 esqueletos (MMI, pag 87-88). Durante este combate, Aloertius intentará contrarrestar cualquier expulsión que pueda obtener un clérigo del grupo de los aventureros (DMG, pag 66).

- Si consiguen acabar con los esqueletos, echará mano de su Bag of Tricks y con el tiempo que gane, empezará a lanzar hechizos:

*Silence, 15' radius a cualquier obvio lanzador de hechizos.

*Hold Person a los que estén peleando con la criatura que haya salido del Bag of Tricks.

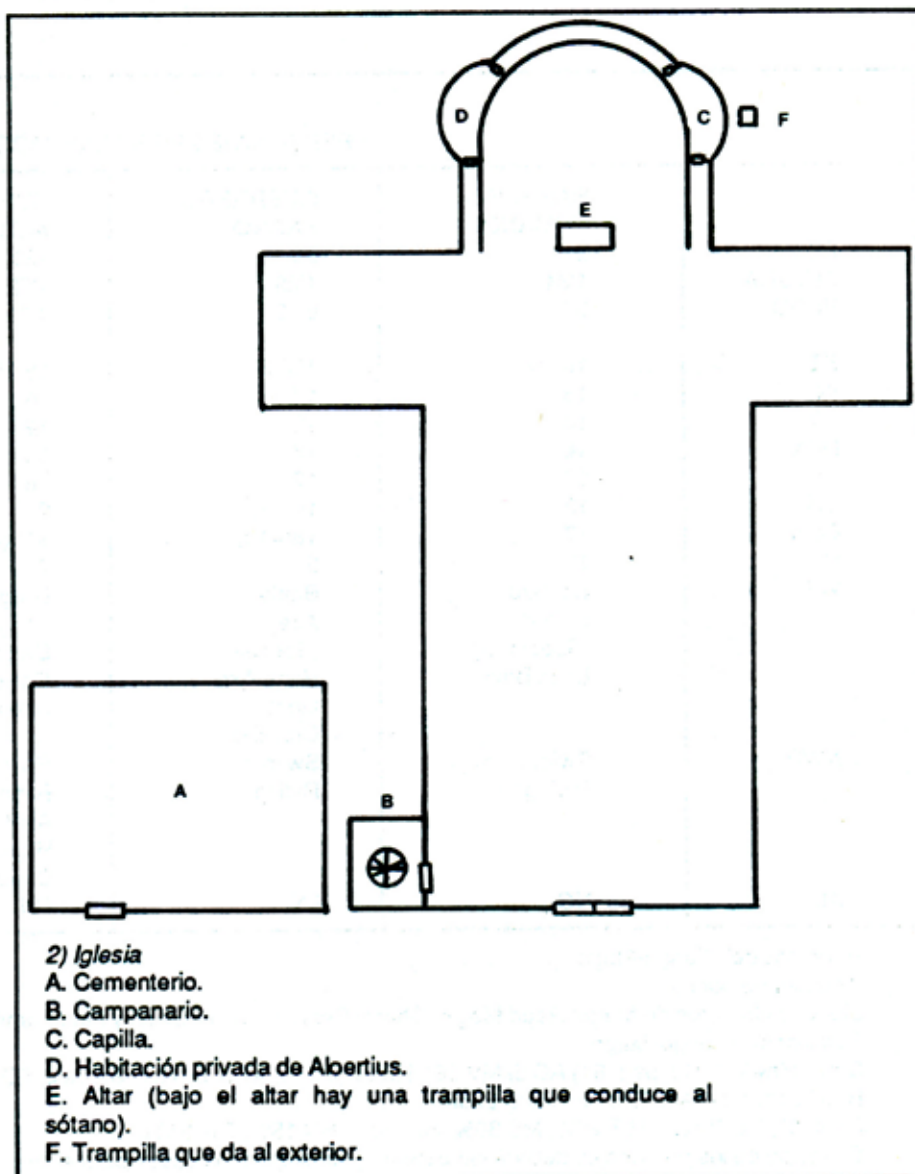
*Light sobre alguno de los que estén luchando contra la criatura salida del Bag of Tricks y no haya sido paralizado por el Hold person.

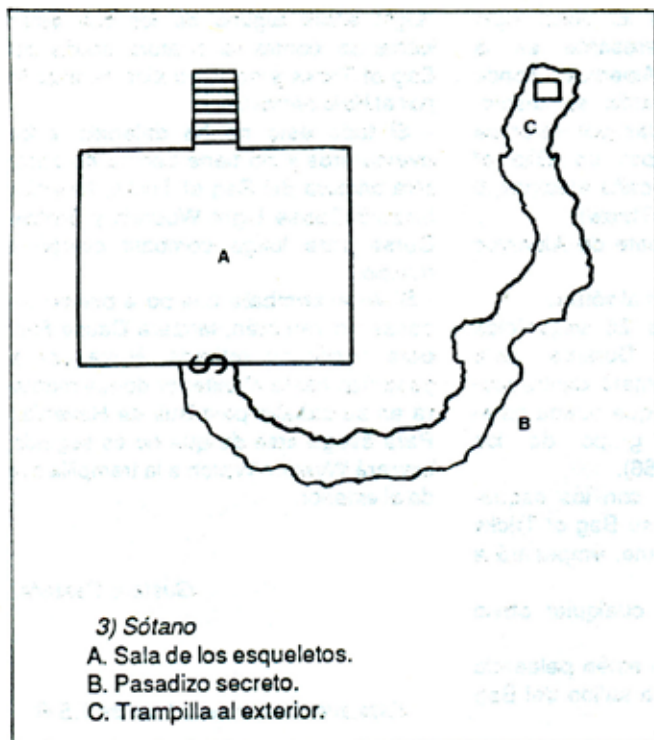
- Si todo esto no ha detenido a los aventureros y no tiene tiempo de sacar otra criatura del Bag of Tricks, Aloertius lanzará Cause Light Wounds y Bestow Curse para luego combatir cuerpo a cuerpo.

- Si en el combate cuerpo a cuerpo las cosas no van bien, lanzará Cause Fear para cubrir su retirada. Huirá por el pasadizo hasta el exterior donde montará en su caballo para huir de Havenfall. Para asegurarse de que no es seguido, lanzará Wyvern Watch a la trampilla que da al exterior.

Gustavo Castañer.

Esta aventura no es oficial de T.S.R.





| PERSONAJES PRE-GENERADOS. | | | | |
|---------------------------|--|--|--|--|
| | RANGER HUMANO | GUERRERO ENANO | GUERRERO-LAD. ALTO ELFO | CLERIGO-MAGO MEDIO-ELFO |
| EDAD | 21 | 55 | 180 | 48 |
| ALTURA | 1'84 | 1'25 | 1'52 | 1'54 |
| PESO | 80'6 | 67'9 | 47'1 | 59'7 |
| ST | 18/35 | 18/76 | 18/75 | 11 |
| IN | 13 | 14 | 14 | 13 |
| WI | 14 | 12 | 12 | 18 |
| DEX | 16 | 14 | 18 | 13 |
| CO | 17 | 17 | 16 | 9 |
| CH | 12 | 10(11) | 9 | 7 |
| Com | +7 | +8(+10) | +11(+13) | +11(+12) |
| HP | 19 | 9 | 7 | 5 |
| WP | Bastard Sword (Specialist) Long Bow | Battle Axe (Specialist) Hand Axe Light Crossbow | Long Bow Specialist Long Sword Dagger Garrot Spear | Footman Mace Footman Flail Quater Staff |
| NWP | Swimming Riding | Swimming Riding | Swimming Riding Alertness Rope Use Direction Sense | Swimming Riding Healing Plant Lore Animal Lore |
| AL | NG | LN | CN | LG |

Hechizos del Clérigo-Mago:

3 de clérigo por día

Libro de Conjuros de Mago: Read Magic, Charm Person, Spider Climb y Find Familiar.

Familiar del Clérigo-Mago:

Small Hawk (MMII, pag. 64) AC 5, MV 36", HD1-1, HP 6, AT 3, D1/1/1, SA dive, SD never surprised, SI Sm.

Habilidades del Alto Elfo Guerrero-Ladrón:

PP 45%, OL 35%, F/R T 25%, MS 30%, HiS 30%, HN 15%, CW 85%.

El equipo de los personajes deberá ser determinado tirando los dados para el dinero.

R.O.L.E.

El juego de rol más pequeño!
(para masters con prisas.)

François Nedelec & Didier Guiserix

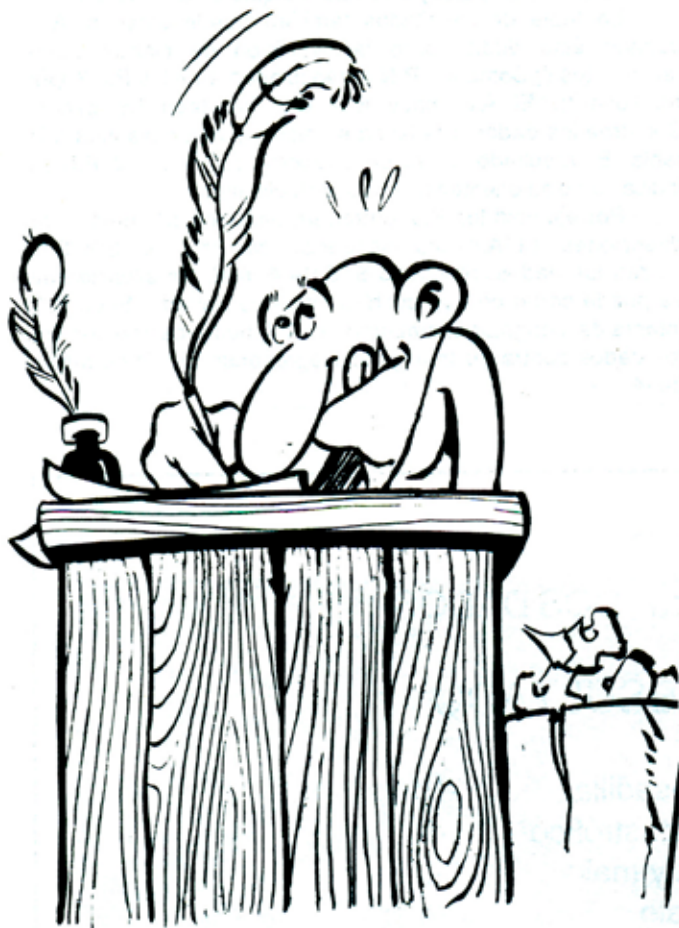
(c) Septiembre 1985

traducción del francés

Martin Smith & Silvie Poissenot

(c) Julio 1987

Se recomienda toda copia privada.



((Llego tarde)) dijo el conejo blanco de Alicia en el país de las maravillas, igual que él, dispones de poco tiempo. Dos horas de viaje en tren o una pausa entre dos citas. Tienes una idea para un escenario (un libro que acabas de leer, por ejemplo); varios amigos están listos para jugar; dispones de papel, de lápices y de dos dados de seis caras. ¿Como improvisar inmediatamente un juego de rol? R.O.L.E. responde a esta cuestión: cinco minutos para crear los personajes y empezáis la aventura. ¿Algún problema? Tira los dados y R.O.L.E. hará el resto...

Para los que no conocen el juego de rol (JdR), se trata de un diálogo entre los jugadores que tienen cada uno el rol de un personaje, y un Árbitro de Juego (A.J.). Este último cuenta la intriga, pone las circunstancias en escena, y describe los decorados (sitios, objetos) por donde evolucionen los personajes. Sobre todo, el A.J. encarna los figurantes (Personajes No Jugadores; P.N.J.) de la historia. Los jugadores son los héroes.

Es un juego sin "ganador", donde el propósito de los jugadores es vivir la aventura a través de sus personajes, y de salirse con la suya lo mejor posible.

Los jugadores son libres de hacer actuar o hablar sus personajes como les parezca. El A.J. juzga las palabras y las acciones propuestas por estos Personajes-Jugadores (P.J.) dentro del marco de la historia que está contando. El imagina las consecuencias lógicas o probables de su comportamiento, les describe una nueva situación, y así sigue.

El juego de rol es como un juego sin límite, una historia sin fin. Ningún límite material: todo transcurre en palabras y con imaginación. Sin límite de tiempo: una partida dura alrededor de cuatro horas, pero si su personaje ha sobrevivido, habiendo ganado experiencia o riquezas, nada impide al jugador vivir nuevas aventuras con él. Sin límites de espacio: desde la Europa medieval hasta las fronteras del imperio Galáctico, desde la América de Lovecraft hasta las tierras medias de Tolkien, desde las costas de Armorique hasta los universos paralelos de los Mensajeros Galácticos, desde Bagdad hasta Linais, aquí y allí, todo ha estado, es, o está por explorar para estos viajeros inmóviles, los jugadores de rol.

Concretamente, un juego de rol se desarrolla de la siguiente manera:

Antes de reunirse, el A.J. prepara su aventura. El imagina una intriga en la cual los P.J. pueden estar mezclados. Toma notas de las características y el rol de los P.N.J. importantes. El además diseña (entre otras cosas), solo para ayudar su memoria, los planos de los lugares claves de su historia, precisa el ubicamiento de ciertos objetos, etc.

Al empezar la partida, el A.J. se sienta a la punta de una mesa, detrás de un parapeto/pantalla que disimula sus notas. De dos a doce jugadores se instalan frente a una hoja que contiene los datos de su personaje, la Hoja de Personaje. Tras un breve prólogo destinado a describir la situación de los P.J. al principio de la aventura, comienza el diálogo.

El A.J. interroga los P.J. sobre su actitud frente a ciertos acontecimientos que les llegan a medida que progresan. Los P.J. interrogan al A.J. para obtener más detalles sobre el universo que les rodea, y sobre la posibilidad que tiene su personaje de cumplir tal o cual acción.

El A.J. es el Maestro del universo donde evolucionan los P.J. Sus decisiones son irrevocables. Claro está, que él no juega contra los jugadores; su misión es arbitrar, su placer es la puesta en escena. Imaginemos un error desafortunado del jugador: Hace falta que su personaje salte a través de un abismo de diez metros de largo. Basándose en el buen sentido (recordando que el record el mundo de salto: menos de nueve metros), el A.J. decide que el P.J. se estampa al fondo del abismo, cincuenta metros mas abajo. Pero puede haber, y las hay, decisiones más delicadas donde el A.J. prefiere no llegar a una decisión arbitrariamente. El utilizar entonces R.O.L.E. permite a todos por su simplicidad el interpretar a fondo su personaje.

R.O.L.E.

La Regla Opcional Limitada a lo Esencial (R.O.L.E.) consta de dos tablas que permiten, con la ayuda de dos dados de seis caras (2D), de calcular el resultado entre una acción premeditada y las posibilidades reales de su personaje, basado en las características inscritas sobre la hoja de personaje. La fuerza indica las capacidades físicas, y la inteligencia las facultades mentales.

Cada jugador lanza los dados, hace la suma, y anota en resultado sobre una hoja de papel para cada una de las

característica (F o I), entonces repite y apunta el resultado para la segunda característica.

Durante la partida, cuando el A.J. tiene una duda sobre el final de una acción mental (encontrar un indicio, comprender un mecanismo, enrollar a un P.N.J.) o física (pegar a un P.N.J., levantar un peso razonable, escalar una pared abrupta), el P.J. debe lanzar los dados; si el resultado es inferior a la característica concerniente, la acción sale bien, sino, fracasa. Basándose en las tablas, el A.J. imagina como continua su escenario.

TABLA DE DIFICULTAD

Cuando el personaje quiere intentar realizar una acción, el A.J., con buen sentido y honestidad, atribuye a la acción un nivel secreto de dificultad: a cada nivel de dificultad de la tabla le corresponde un número de 0 a 10, precedido por un signo + ó -. Este número se utiliza como bonus (+) a sumar, o malus (-) a sustraer de la fuerza o de la inteligencia del personaje si este intento lo precisa.

Si el jugador, al lanzar los dados, obtiene un resultado inferior a la característica utilizado añadiendo el bonus o malus de dificultad, tiene éxito. Si es igual o superior, fracasa.

A título indicativo, se puede considerar que el derribar la entrada de una madriguera es una acción (física) fácil (F+4), mientras que una puerta normal es difícil (F-4), y una puerta blindada (aparentemente) imposible (F-10).

TABLA DE RESULTADOS

Est tabla permite al A.J., después de haber lanzado los dados, de juzgar el resultado de una acción utilizando el margen de éxito. Imaginemos un P.J. de una fuerza de 8 que intenta derrumbar una puerta normal: él debe sacar con los dados menos de 4 (8-4). Si el resultado es 2, la acción tiene éxito (margen de éxito 4-2=+2); nos referimos a la tabla de resultados, leemos que en frente del +2 se trata de un resultado favorable: la puerta cede. Si fuera 8, mal resultado, la puerta no se mueve. Si fuera 12, no solamente la acción fracasa, sino (4-12=-8) que el resultado es catastrófico: el A.J. explica al jugador que su personaje se ha machacado el hombro contra la puerta y que ésta ni siquiera ha temblado.

La tabla de resultados también puede servir al A.J. cuando éste duda sobre la evolución de ciertos acontecimientos (¿Cómo los P.N.J. reaccionan ante los P.J.? ¿Va ha llover?). El A.J. hace que los P.J. tiren los dados. Subtrae los dados que lanza él mismo y entonces mira a la tabla. El resultado de la sustracción (2D P.J.-2D P.N.J.) indica como se orientan dichos acontecimientos.

Por ejemplo los P.J. entran en una cafetería para pedir direcciones. El A.J. tira los dados: resultado 9. Los P.J. lanzan los dados: resultado 5. 5-9=-4, mal. Un silencio que se puede cortar con un cuchillo sigue su entrada. Si un P.J. intenta descongelar el ambiente, el A.J. podrá pedirle que tire los dados contra su Inteligencia agregando el mismo malus de -4.

Características +/- Dificultad - DOS DADOS

| DIFICULTAD | | RESULTADO | |
|------------|------------------|--------------|-----|
| -10 | Imposible | Pesadilla | -10 |
| -8 | Casi imposible | Catastrófico | -8 |
| -6 | Muy difícil | Muy malo | -6 |
| -4 | Difícil | Malo | -4 |
| -2 | Bastante difícil | Desfavorable | -2 |
| 0 | Normal | Mediocre | 0 |
| +2 | Bastante fácil | Favorable | +2 |
| +4 | Fácil | Bueno | +4 |
| +6 | Muy fácil | Muy bueno | +6 |
| +8 | Casi infalible | Excelente | +8 |
| +10 | Infalible | Fantástico | +10 |

El A.J. puede redondear los resultados al número inferior si desea relentizar la acción o, al contrario, al número superior si quiere acelerarla.