

# ¿Qué hacéis?

## MODULO



## El monasterio

Por Endika Garmendia.

Esta aventura es introductoria a la campaña "La venganza de Gainor", siendo su trama la venganza profetizada del dios de la Mente sobre Holgart. La misión de los personajes será impedirla, o a su defecto, mitigarla.

Ha sido creada para que la jueguen un grupo de 6-7 aventureros, de primer nivel, que irán subiendo a medida de que transcurre la campaña.

Ni este módulo ni la campaña son oficiales de Dalmau Carles Pla S.A. o TSR.

El grupo viaja hacia el Sur, en dirección a Holgart (ver TROLL nº1).

Después de haber peleado valientemente defendiendo Dafar de las incursiones berserkers, a todos les seduce la idea de gastar el dinero duramente ganado como mercenarios, y Holgart ofrece inmejorables oportunidades al respecto.

Van bordeando las montañas que limitan Tolgor al suroeste para evitar las escurrimientos que, en el llano abierto, mantienen esporádicamente las veloces patrullas montadas de Dafar con fuerzas de la Alianza de los Tres Reinos. Esas fronteras nunca han sido tranquilas.

El paraje es apacible: colinas que a mano derecha van cediendo paso a alturas

más respetables, pequeños bosquecillos que invitan más al descanso que a la aventura, y el camino, claro y cómodo, que llevan nuestros aventureros. Camino, que no siendo muy transitado, tampoco resulta desconocido a los habitantes de las Darlands.

De aquí a escasas millas comienza un despoblado que difícilmente es abordable por viajeros cansados o sin víveres suficientes. Esto no constituye mayor problema, pues un pequeño monasterio ofrece su hospitalidad al borde mismo del páramo.

Cuando los jugadores se dirigen hacia estas dependencias, les da alcance un noble enano, montado en un magnífico poney. Es un su-



jeto amable y cordial que viaja, acompañado de su criado, por cuestión de unos negocios pendientes en Hølgart. Con toda naturalidad se une al grupo en su jornada hasta el monasterio, al cual llegan cuando el día ya empieza a declinar.

Un robusto muro de tierra apisonada, de unos 5 metros de alto, protege las dependencias que se adivinan en el interior, tras las pesadas puertas que son la única entrada.

Flanqueando este acceso, se pueden ver sendos estandartes con una Delta minúscula  $\delta$  bordada. Este símbolo identifica a los monjes como adoradores de Dornolt (ver TROLL nº4).

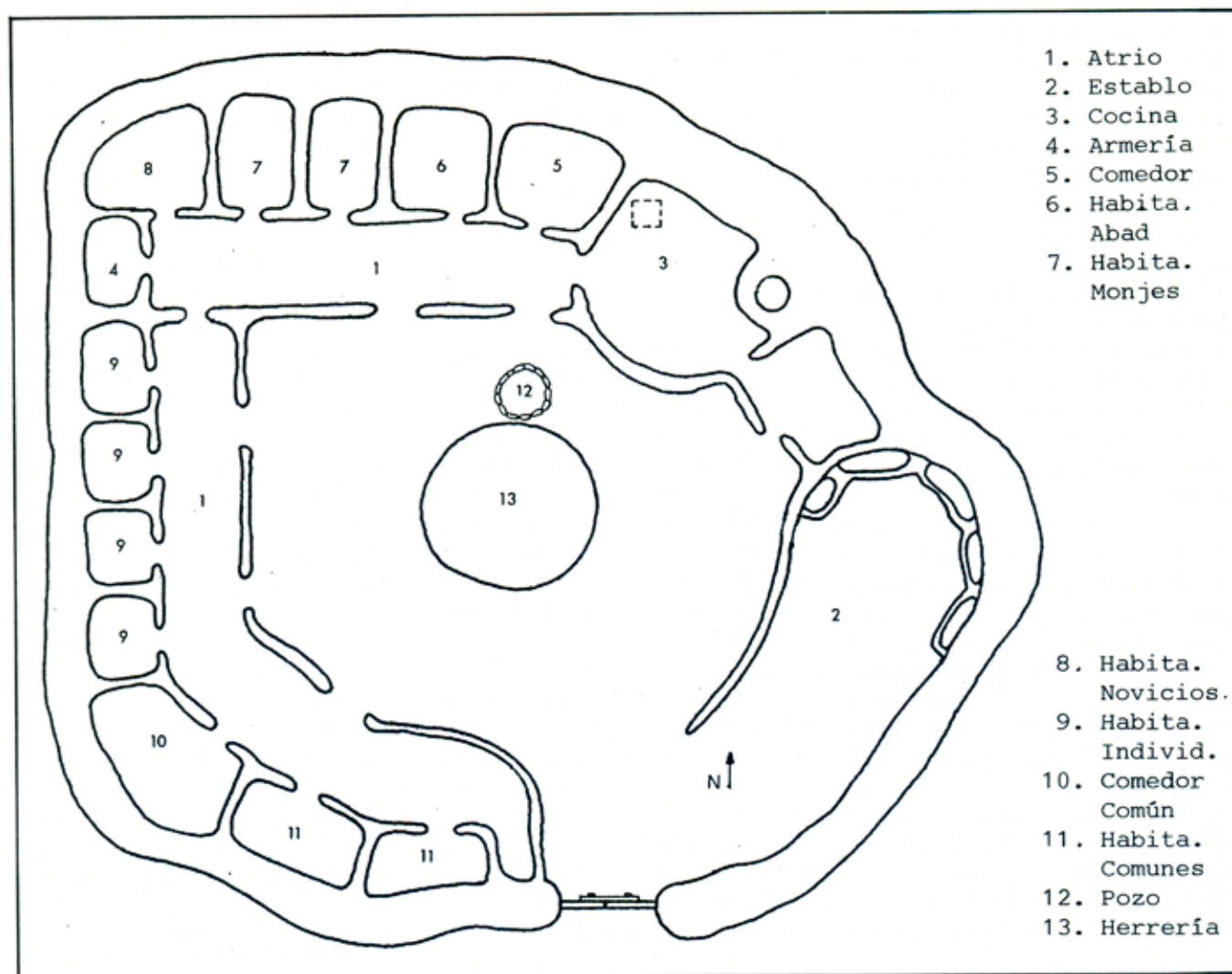
Los viajeros no tienen más que llamar para que les sea facilitada la entrada al amplio patio interior.

Un monje y un novicio, que son quienes han abierto las puertas, reciben con cordialidad al grupo y acomodan al poney en el amplio establo que se halla al SE. del recinto. Tras hacer esto, muestran el monasterio: Una especie de claustro, cubierto por un emparrado y cerrado por un murete de apenas 1 m, discurre por todo el N, O. y SO. A este claustro se abren numerosas dependencias, obradas en adobe y encaladas en azul.

La parte reservada a los monjes se alinea a lo largo del muro norte, comprendiendo un pequeño comedor,

una habitación para el abad y dos para los monjes, más una tercera para los novicios. Todo ello amueblado con sobriedad, de la que se aparta un poco la celda del abad, que contiene algunos libros de rezos y ceremonias y un moviliario más vistoso. En total hay camas suficientes para seis monjes y cuatro novicios, además del abad.

En el extremo este de esta parte del claustro se halla el armero, cerrado por una puerta robusta. Al otro lado, en el oeste, se halla el acceso a la cocina, que tiene una planta más o menos circular; un fuego con su gran chimenea, ollas, ca-





zuelas, trinchantes, mesas de trabajo, etc se hallan en esta sala espaciosa, rematada por una pequeña cúpula. A mano derecha hay una puerta que comunica con un almacén: leña, carne seca, conservas y otros bastimentos.

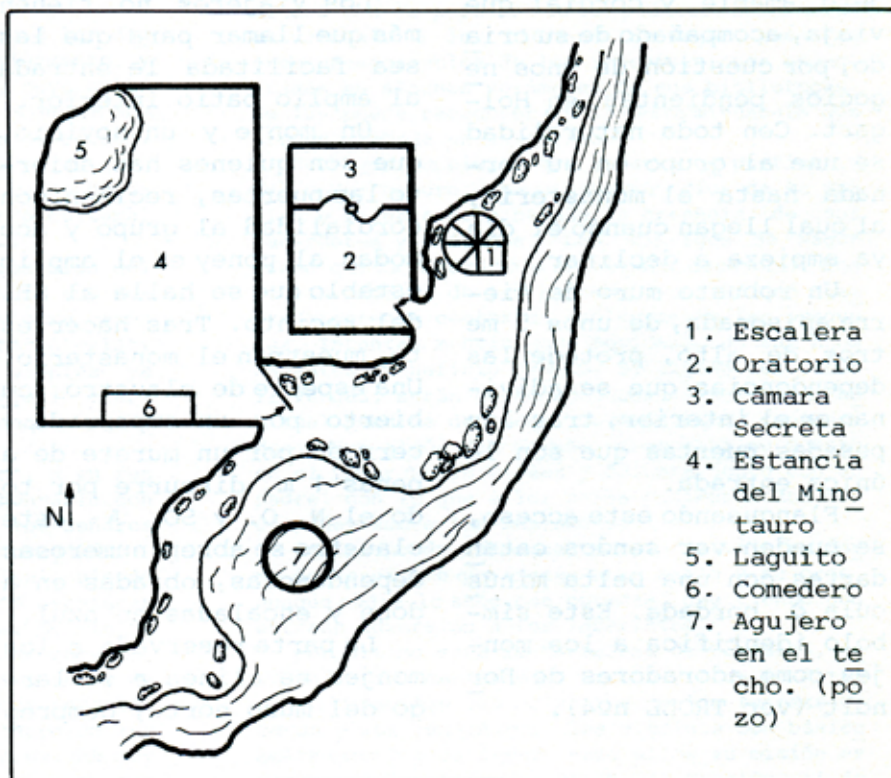
En la parte oeste y sur oeste se alinean las habitaciones para los huéspedes. Cuatro habitaciones individuales, dos comunes y un espacioso comedor esperan a los viajeros.

Cuando el grupo llega al monasterio, todas estas dependencias están libres. Los monjes alojan al noble enano en una habitación individual de más al norte, junto con su criado. El resto del grupo es acomodado en uno de los dormitorios comunes. Esta distribución no es de ningún modo discutible (los monjes en cuestión parecen ser bastante clasistas).

Además de las dependencias apuntadas, en el centro del patio se hallan un pozo, que abastece de agua al monasterio, y una herretería con todo lo necesario para servir trabajos de cerrajería, herrado de caballerías y forja de diverso tipo; la atienden un herrero y su aprendiz, que tienen sus camastros dentro de la misma forja.

Junto con la cocina y las cuadras, es una de las tres construcciones rematadas por cúpulas, dadas sus dimensiones.

Una vez visitado el recinto y saludado algunos monjes que por allí transitan entregados a sus rezos o sus quehaceres, el grupo de viajeros es conducido al comedor de huéspedes, donde se les sirve una reparadora cena. Transcurrida ésta, el mismo monje que hizo las ve-



1. Escalera
2. Oratorio
3. Cámara Secreta
4. Estancia del Mino tauro
5. Laguito
6. Comedero
7. Agujero en el techo. (pozo)

ces de portero y cicerone les advierte con amabilidad de que son libres de circular por todo el monasterio, excepto por las habitaciones reservadas a los miembros de la Orden, atendiendo al lógico respeto por su intimidad. De todas formas, les sugiere que se retiren a descansar (es ya de noche y el cansancio se deja notar en el grupo).

El enano y su criado, efectivamente, se dirigen hacia su aposento, no sin antes prometer al grupo acompañarlo en la jornada del día siguiente.

Dos monjes quedan de guardia sobre los muros que rodean el recinto.

Un par de horas después de que el grupo se retire a su dormitorio, empiezan a tener lugar los siguientes acontecimientos.

\* Cinco monjes asesinan al enano y a su criado, transportándolos más tarde junto con su equipaje a la co-

cina, pasando por el atrio.

\* Los personajes que tengan tal habilidad deben hacer un tiro para escuchar (malus del 50% si duermen) los gritos ahogados de las víctimas al ser golpeadas.

\* Estos monjes bajan los cuerpos al subterráneo y los depositan en el "comedero". El equipaje y lo que ambos cadáveres portasen de interés lo guardan en la "cámara secreta".

\* Si el grupo no ha intervenido en lo anterior para nada, o nada ha dicho, en el caso de haber tenido conocimiento (o si han dormido placidamente toda la noche) serán informados al día siguiente por los monjes de la "partida" del enano y su criado. Efectivamente, ni ellos ni el pony se hallan ya en el monasterio.

Los monjes ofrecerán una más prolongada hospitalidad al grupo, si así lo desea éste.





Actividad general de los monjes:

\* De día:

Circulan por el monasterio en sus quehaceres. En la cocina siempre hay un monje cocinero, con un novicio como pinche (desarmados).

Armados sólo van el abad y tres monjes. El resto tardaría en armarse (en la armería) de 10 a 20 asaltos, según donde se encuentren.

\* De noche:

Primera mitad- El abad y cuatro monjes (2 quedan vigilando en los muros) bajan al subterráneo a atender sus ritos. Van armados. La mayor parte del tiempo estarán en el "bratorio".

Segunda mitad- Los que bajaron regresan. Relevo de la guardia. El resto duerme (con sus armas cerca) el resto de la noche.

Los movimientos que el grupo realice de noche por el interior del monasterio (salvo si hacen ruido) pasarán inadvertidos a la guar-

dia de los muros, que vigilan el monasterio de ataques exteriores, más que nada.

Actitud del herrero y su aprendiz en caso de lucha:

- Si desconocen el motivo de la misma:

3-6 con 1d6: Ayudan a los monjes.

1-2 con 1d6: No intervienen.

- Si son informados de las actividades horribles de los monjes con exactitud:

3-6 con 1d6: Huyen del monasterio.

1-2 con 1d6: Ayudan al grupo.

Lugares de interés:

- Armería: Puerta cerrada (puede ser derribada a golpes). Se pueden encontrar seis mazas, cuatro escudos y armaduras de cuero cuando todos los monjes están armados (si no, ir sumando lo que queda guardado).

(El herrero y su aprendiz guardan sus armas en la herrería).

- Habitación del abad: Cerrada si él está fuera o si duerme.

Entre los libros que hay en el escritorio se encuentra un pergamino que reza:

"Tú me has expulsado del Lugar de los Dioses, pero yo te expulsaré de tu lugar en la tierra. A trescientos años de esta maldición, cuando tú y yo nos juntemos en el cielo, Holgart será esclava de mi furia, y sus manos se llenarán de sangre paterna, porque será a mí a quien adorará."

- Cocina: La puerta está sólo ajustada.

En el extremo más al norte, hay en el suelo una trampilla disimulada que da acceso al "subterráneo".

Por esta trampilla, mediante una estrecha escalera de madera, se accede a un corredor subterráneo na-

	ABAD	MONJES (6)	NOVICIOS	HERRERO	APRENDIZ	MINOTAURO
DG	1	1	1	1	1	6
PG	7-1	7-1	7-1	5-1	9	6
At.	Maza+1 2conj.12	Maza	Maza	Espada N.	Daga	Cuer/Mord Arma
Daño	1d6+1	1d6+1	1d6	1d8+1	1d4	1d6/1d6 Arma+2
Prot	Clér 3	Clér 1	Clér 1	Guerr 1	H.N.	Guerr 6
PX	50	10	5	20	5	275
Moral	11	10	8	8	6	12
Alin	Caótico	Caótico	Caótico	Neutral	Neutral	Caótico



tural, bien aireado, por el que discurre también un río hacia el sur. Está completamente oscuro, excepto (si es de día) un amplio círculo en un tramo de la corriente; en el techo hay un gran agujero que corresponde al pozo. En la pared hay dos puertas que dan respectivamente a:

- El oratorio: Puerta nada más ajustada. Habitación excavada en la roca, con un gran grabado desde el suelo del centro de la pared norte hasta unos dos metros de altura. Representa una serpiente en espiral (símbolo de los sectarios de Gainor, TROLL nº4). Es, de hecho, una puerta oculta que

da acceso a la "cámara secreta", en la que se hallan los frutos de las rapiñas de los monjes, que entre gemas, oro y ropa de valor suman 5000 mo.

- Estancia del Minotauro: Puerta blindada y atrancada por fuera (se puede abrir quitando la gruesa tranca). Dentro de esta vasta sala los monjes mantienen un Minotauro como animal doméstico. En un extremo hay un pequeño lago que aflora del suelo, y cerca de la puerta se halla el "comedero", con restos humanos y semihumanos (los despojos del enano y su criado entre ellos). Algunas antorchas iluminan la estancia, y el

humo se filtra por algunos respiraderos más presentidos que evidentes.

El Minotauro atacará sin vacilación al grupo, y aunque está desarmado, sahará con un arma a la menor oportunidad.

El pasadizo continúa más o menos hacia el sur llegando a dar, tras una hora de marcha, a campo abierto cerca de un bosquecillo, y no lejos de una población. Por el norte se adentra en la montaña y se hace cada vez más angosto, hasta acabar por hacerse intransitable. (El Master puede disponer en este tramo monstruos típicos, según su gusto y si lo cree necesario).



Monjes en pleno ritual de iniciación (a modo de inspiración).