

Rolando

Por Kissinger

Introducción

1250. Pueblo de Rolando (670 almas).

Monasterio de Rolando (75 monjes).

Febrero.

Preparándose la comunidad para la Cuaresma llega un forastero no deseado: la Peste. Las muertes no tardaron en llegar y los rezos de los monjes no surtieron efecto. El Abad tomó una decisión crucial: abjuró de su fe e hizo un aquelarre en el monasterio. A cambio pidió la salvación de los hombres y mujeres del condado. Satanás le tomó en su seno e hizo lo que le pidió el Abad: hizo que sacrificaran a todos los niños, quedando sólo los hombres y mujeres.

El Abad se sintió engañado e intentó volver a la senda de Dios. Como castigo, Satanás mató a todas las personas del poblado y dejó a 66 monjes con vida, incluido el Abad. Además lanzó una maldición:

“A partir de este momento me pertenecéis. Siempre seréis 66 monjes, ni uno más ni uno menos. Si alguno de vosotros muere, tendréis 66 horas para reemplazarle. Si no lo conseguís, moriréis y vuestras almas irán directas al Infierno, donde sufriréis hasta la eternidad. La semilla de este árbol os traerá el infierno.”

A continuación obligó a los monjes a tragarse una semilla.

Época Actual

1352. El monasterio de Rolando sigue vivo, pero la palabra vivo no sería la adecuada. Los monjes viven con su tormento continuo hasta 6 veces 6 años, es decir, a los 36 años son sacrificados en un aquelarre. Pero como la maldición les obliga a ser 66, antes que muera algún monje capturan a alguna persona para convertirle y le obligan a comer una semilla del árbol maldito. Lo mismo hacen si algún monje muere de otra causa.

Pero hay un efecto secundario que los monjes no tardaron en darse cuenta. La semilla provoca ceguera. Pasados los primeros momentos de pánico, los monjes encontraron una solución. Un hechizo que podría devolverles la vista. Para eso necesitaban una piedra de forma triangular de unos 10 cm de diámetro y luego pequeñas piedras que serían como transmisores. Es decir, con el hechizo que echaban a la piedra triangular, ésta podría dar la facultad de ver a los poseedores de las pequeñas piedras. Por eso, cada uno de los monjes lleva atada la piedra a una cuerda alrededor del cuello. El hechizo hay que renovarlo y para eso se necesita un sacrificio humano de forma continuada. Eso hizo que los monjes secuestran a personas para sus sacrificios. Para no estar necesitados de personas, los secuestrados eran en grupos. Así tenían sangre para sus sacrificios y futuros monjes por si alguno de los actuales moría. Eso ha provocado el terror en la zona; por tal circunstancia se considera que esta zona está maldita y pérdida de la mano de Dios.

El Pueblo de Rolando

Ya sea porque están buscando a un mago o se encuentre Rolando por casualidad, los PJs entrarán en el pueblo de Rolando. Descubrirán que está totalmente abandonado y algunas casas están derruidas. Al norte del pueblo está situado el Monasterio encima de una pequeña colina. Hasta que los personajes no se acerquen lo bastante no podrán ver ninguna luz. La única luz proviene del lado oeste del monasterio, de una torre.

Cuando se acerquen, unos monjes entablarán conversación con los PJs y les darán hospitalidad en el monasterio. Al entrar los PJs verán que la oscuridad reina dentro del recinto. Sólo una pequeña luz del último piso de la torre está encendida. A preguntas de los personajes, los monjes responderán que han hecho un voto de no tener ninguna luz natural, sólo la que Dios

ha hecho, y para ellos es el Sol. Los personajes serán alojados en las dependencias de los monjes.

En el caso de que los personajes pidan explicaciones sobre lo acaecido en el pueblo, dirán que hace 50 años una terrible peste asoló la zona y acabó con el pueblo. Los PJs, si quieren, podrán echar un vistazo al monasterio pero los monjes les dirán que no lo hagan, ya que al estar tan oscuro podrían tener un accidente.

El Monasterio

Estos son los lugares más interesantes¹³¹:

- 1. Esta zona comprende tanto la iglesia y el refectorio como las habitaciones de los monjes. Los PJs serán situados en el ala norte, en la cual sólo estarán ellos ya que los monjes viven en el bloque sur. Las habitaciones están totalmente abandonadas, como si hiciera mucho tiempo que nadie vive aquí.
- 2. Aquí viven los monjes y también está el refectorio. Esta zona es más limpia ya que los monjes hacen muchas tareas aquí.
- 3. La iglesia, completamente abandonada. Los monjes no entran aquí. Las puertas de acceso están muy aseguradas. En el caso de que los monjes entren en ellas, tienen un malus de -50% a todas sus acciones. La fuerza de Dios sigue presente a pesar de todo. En el altar hay varios esqueletos junto con varios libros. Uno de esos esqueletos está encima del altar y sostiene en su esquelética mano un libro. Los esqueletos pertenecen a varios monjes que pudieran ayudar a combatir la peste. El libro del altar muestra, además, una salida complementaria a la puerta principal.
- 4. Es una torre circular y está compuesta de cinco pisos:
 - Primer piso: en este piso hay una escalera en el lado derecho y una puerta en el lado izquierdo. La puerta lleva a las mazmorras en las cuales hay 10 celdas, todas ellas llenas. En cada celda hay tres personas. El estado de los prisioneros difiere: para las personas que van a sacrificar, ya sea para sus Aquelarres o para mantener el piedra, su estado es bastante malo. En cambio, los recambios de monjes son bien cuidados. De las 30 personas que hay, 21 son para monjes y 9 para sacrificios. También destacar que al lado de la escalera hay una especie de tubo que sube por la pared. Parece una chimenea aunque no tenga fogón. En cambio en la parte baja tiene una puerta metálica con llave. Si se abre, se verá que dentro hay el comienzo de una planta que sigue subiendo por todos los pisos. En este piso hay de guardia 10 monjes, indistintamente de si hay invitados en el Monasterio.
 - Segundo piso: La escalera sigue subiendo. En el centro de la zona hay una gran mesa y en las paredes hay varios armarios. En todos ellos hay alimentos.
 - Tercer piso: Se ven varias camas y distintos armarios. Aquí es donde duerme el Abad y sus acólitos más queridos.
 - Cuarto piso: En esta habitación hay varias estanterías llenas de libros. Todos ellos de magia negra y sobre los Demonios. Aquí es donde suele estar el Abad.
 - Quinto piso: en el último piso no hay muebles, excepto un pequeño pedestal en el centro de la habitación, que a su vez está en el centro de un dibujo que simboliza un pentagrama. Encima del pedestal hay una piedra de forma triangular que despiden una fuerte luz. Detrás del pedestal hay un

¹³¹ En el archivo de la aventura que poseo no aparece ningún mapa que se corresponda con estas descripciones.

dibujo que representa al macho cabrío. Está tan bien dibujado que parece difícil que no se mueva. Aquí es donde llevan a las personas para sacrificarlas.

En los cuatro primeros pisos todas las ventanas están cerradas de manera contundente. Sólo las del quinto piso permanecen abiertas. También la pequeña chimenea recorre todos los pisos pegada a la pared, cerca de la escalera. En cada piso, en el suelo, una pequeña puerta comunica a esta chimenea mostrando en el interior una planta. La planta llega hasta el quinto piso. Allí es donde se cogen las semillas que hacen tragar a los futuros "monjes". Aquí también hay una puerta. Todas las puertas son bastante pequeñas, de 20 cm de alto y 20 cm de ancho. Sirven para regar el árbol y cuidarlo. Todas tienen cerradura y la llave la tiene el Abad, junto a su piedra.

- 5. Enfermería: sólo se utiliza una parte del edificio. Hay algunas camas limpias y armarios con extraños ungüentos.
- 6. Laboratorio: aquí es donde se hacen experimentos de alquimia. En los armarios hay cientos de ingredientes que se utilizan como componentes mágicos. Esta sala siempre está custodiada por 4 monjes cuando hay "visitas" en el monasterio.
- 7. Huerta.
- 8. Establos. Hay dos docenas de cabras. Dan leche y carne a los monjes. No hay caballos, ya que ningún animal se deja ser montado por ninguno de los monjes.
- 9. Herrería. Aquí es donde se hacen las armas y se reparan, amén de arreglar los objetos de metal estropeados. Hay dos monjes de guardia y cuando hay invitados 10. En él se pueden encontrar distintas armas, escudos, armaduras y varias ballestas.
- 10. Edificio en el cual los monjes rezan a Satanás. Grandes tapices en las paredes representan a distintos demonios. Hay bastantes objetos de forma grotesca, imágenes del infierno, de torturas, de formas demoníacas... El edificio es muy largo y carece casi de mueble. En el centro de la estancia hay un pentagrama gigante y butacas alrededor del dibujo. Las imágenes son o bien tapices o bien dibujos, y están en las paredes. Normalmente hay 5 monjes vigilando el edificio pero en caso de "invitados" se sube a 10 monjes.
- 11. Pozo. A 5 metros hay una pequeña abertura que comunica con un pasadizo el cual llega hasta el pozo del pueblo.

Acontecimientos

- 1:00 — Al llegar los PJs se aumenta la vigilancia. La puerta de madera es atrancada con fuertes maderos y con 10 monjes de vigilancia. No dejarán salir a ningún monje.
- 2:00 — Los monjes se reúnen en la zona de culto a Satanás (edificio 10). Se ponen a rezar durante media hora.
- 2:30 — Después de rezar, 25 monjes, con el Abad a la cabeza, salen en procesión hacia las habitaciones de los personajes. Cantan cánticos en latín (aquel que sepa latín podrá oír una letra que ensalza a Satanás). En estos momentos todos los monjes están en alerta, por si los personajes huyen de la procesión. Tardarán 10 minutos en llegar a las habitaciones de los personajes. Intentarán capturarlos y los llevarán a la zona de las celdas y serán encerrados junto con los otros prisioneros. Los querrán vivos, pero si se resisten en demasía, no les importarán matarlos ya que su sangre fresca será llevada en cuencos sagrados al pentagrama para hacer una misa negra. Todos los monjes llevarán porras; el Abad será el único armado con cuero y espada, pero no lo utilizará en condiciones normales. Usará la magia principalmente. Recordad que los monjes sólo tienen "recambios" para 21 monjes, por eso no se arriesgarán en caso de alta mortandad. Si llegan a estos extremos —es decir, que mueran más de 16 monjes—, los monjes dejarán de intentar capturar vivos a los personajes e irán a la armería para armarse.
- 4:00 — El abad sacrificará un prisionero para la piedra triangular.
- 4:30 — Los monjes iniciarán una misa negra en la zona de culto. Su misión es llamar a Satanás. Para eso necesitan grandes cantidades de sangre, quemar incienso de romero y azufre. A continuación, los monjes empezarán sus cánticos

y oraciones durante 15 minutos. Después, el Abad utilizará palabras mágicas para completar el hechizo. Sólo gastará 1 PC ya que el resto vendrá de los monjes.

- 4:31 — Los personajes empiezan a notar que algo importante se va a desatar. Tiradas de IRR para no salir corriendo.
- 5:00 — Satanás viene a la llamada del Abad. Los personajes son llamados por Satán (IRR-100% para no ir a su llamada). Al entrar en el edificio serán sacrificados.

Isabel y Ferrán

Isabel es la novia de un hombre preso por los monjes y Ferrán es el hermano del mismo hombre. Los monjes atacaron su poblado y se llevaron, entre otros, a Miguel. Los siguieron y llegaron hasta Rolando. Después de esconderse en el poblado, Isabel y Ferrán escalarán el muro del monasterio y entrarán. Eso ocurrirá a las 1:15. Desde aquí empezarán a investigar la zona y a idear un plan para rescatar a Miguel. A eso de las 2:30 ya sabrán donde tienen a los prisioneros y cuales son los edificios principales. Actuarán con mucha cautela y sólo se descubrirán en casos extremos. No conocen la salida del pozo.

Organización del Monasterio

El Abad es el jefe del monasterio y su palabra es la Ley. Luego tiene a 5 monjes que son sus lugartenientes. Todos ellos van con túnicas negras. El resto de los monjes llevan túnicas negras y profesan una gran fe en sus líderes. El Abad y sus lugartenientes son elegidos directamente por Satanás en una ceremonia negra; en ella, además de ser elegidos se les conceden poderes mágicos. Son los únicos que los tienen. El resto son entrenados en distintas tareas (cocina, enfermería, etc) y de forma general en armas (aunque no con mucha maestría).

Posibles Soluciones

- Que no se introduzcan en el monasterio. En este caso habrá que introducirlos de una manera velada. Un ejemplo es que una comitiva de monjes bajen al pueblo para ofrecerles hospitalidad.
- Ya dentro del monasterio y al ver el cariz que toma la aventura, intenten huir mediante tiradas de **Trepar** en el muro. Se podría intentar que las paredes cobraran vida y no se puedan acercar a ellas. O dar un malus de -25% a la tirada. En el caso de que logren salir por el muro, los monjes les perseguirán por toda la zona, ya que recordemos que está deshabitada. Al no tener caballos, los personajes tendrán que huir a pie. Los monjes no descansarán hasta encontrarlos debido a que conocen su secreto.
- Isabel y Ferrán. Estos personajes están porque así da un pequeño giro a la aventura y porque obliga a los personajes a ayudarles.
 - ¿Habrá alguna forma de acabar bien el módulo?
- Que los personajes descubrieran la ceguera de los monjes y la utilidad de la piedra. O que destruyan la piedra triangular, ya que eso provocaría la pérdida de visión de los monjes.
- Una misión secundaria es ayudar a huir a los prisioneros y destruir la biblioteca maldita que los monjes están creando.
 - ¿Tendría que intervenir alguna forma celestial para ayudar a los personajes?
- Si alguien tiene más de 65 en Racionalidad podrá intimidar un poco a los monjes (un malud de -25%).

Nota para el DJ: En el playtesting del módulo descubrí que la aventura se convertía en una pequeña masacre. Si esto empieza así, haz más duro las características de los monjes para que así los jugadores se lo piensen dos veces y utilicen la cabeza en vez de las armas.

Dramatis Personae

Isabel

FUE	10	Altura	1,60 m
AGI	15	Peso	50 kg
HAB	20	Aspecto	19 (Atractiva)
RES	15	RR	75%
PER	20	IRR	25%
COM	15	Edad	18 años
CUL	5		

Armas: Cuchillo 35% (1D6+1D6)
Arco Corto 70% (1D6+1D6)

Armaduras: Carece.

Competencias: Otear 60%, Rastrear 65%, Escuchar 68%, Lanzar 15%, Escondarse 28%, Buscar 35%, Conocimiento de Plantas 50%, Cabalgar 15%, Conocimiento Animal 15%, Tregar 20%.

Ferrán

FUE	15	Altura	1,73 m
AGI	10	Peso	74 kg
HAB	15	Aspecto	14 (Normal)
RES	15	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada 40% (1D8+1+1D4)
Ballesta 35% (1D10+1D4)
Lanza Corta 40% (1D6+1+1D4)

Armaduras: Casco.

Competencias: Cabalgar 40%, Escuchar 40%, Otear 45%.

Monjes

FUE	15	Altura	Variable
AGI	10	Peso	Variable
HAB	15	Aspecto	Variable
RES	15	RR	0%
PER	10	IRR	150%
COM	10		
CUL	20		

Armas: Porra 45% (1D6+1D4)
Espada Corta 40% (1D6+1+1D4)

Armaduras: Carecen.

Competencias: Escuchar 30%, Otear 50%, Conocimiento Mágico 85%, Alquimia 35%, Astrología 40%, Leer y Escribir 70%, Latín 80%, Teología 60%.

Abad

Tiene las mismas características que el resto de monjes, excepto en:

RR: 0%
IRR: 200%

Armadura: Cuero Reforzado (Prot. 3)

Competencias y Armas: Las mismas con un +30%.

Hechizos: Liberación, Curación de Heridas Graves, Despertar a los Muertos, Invulnerabilidad, Invisibilidad. Si durante la aventura necesita más hechizos, sólo tendrá que ir al laboratorio.

Lugartenientes

Tienen las mismas características que lo monjes, excepto en:

RR: 0%
IRR: 150%

Armaduras: Llevan Cuero Reforzado (Prot. 3)

Competencias y Armas: Las mismas con un +15%.

Hechizos: Invulnerabilidad y Curación de Heridas Graves.