

Ugi Aventura.

La Espada Sagrada.

Aventura corta, se puede intercalar en cualquier campaña, adecuando su localización. Preferiblemente un Alto o un Bajo Noble debería comandar el grupo. En lo que respecta a magia o lo armado que sea el grupo, da igual.

Introducción:

La aventura tiene lugar en la primavera de 1360, el grupo está de viaje, y atraviesa un bonito feudo cerca de las montañas.

Se hace tarde y avistan un pueblo al pie de un pequeño castillo. Aquí es de esperar que el noble o alguien decida descansar en el pueblo, ya sea dentro del castillo o en la posada, si prefieren no hacerlo y continuar a marchas forzadas... tranquilo, al día siguiente llegan a otro pueblo (puedes cambiar la descripción para que no se mosqueen) y allí transcurre la aventura xD

Campoverde.

Es un acogedor pueblo de unos 500 habitantes, están bien abastecidos y podría decirse que son como una pequeña ciudad.

Por supuesto tienen una acogedora posada, una iglesia, y bueno cualquier cosa que tenga un pueblo en condiciones.

Cerca del pueblo en lo alto de una loma, se alza el castillo de Monteverde, con el Barón de Monteverde como señor de la zona.

La iglesia es pequeña y no demasiado cuidada. Suele haber alguna beata, dispuesta a plastear a algún amable PJ, el parroco Anastasio no hará mucho caso, pareciendo un tipo un tanto vago.

Si los PJs deciden alojarse en la posada (puedes utilizar el mapa de cualquiera que tengas a mano, la del manual básico valdría) la encontrarán algo vacía, después descubrirán sus poco populares precios :)

Para aderezar la velada algún viejo borracho puede contarles algún desvarío, al que seguramente (como buenos PJs) harán bastante caso:

Hace muchos años.... mas de los que tenía mi abuelo, este me contó como un día la tierra llegaría a su fin, y ciertas personas oirían voces en su interior que les llevaría a entrar en lucha, y una sería que la que iniciaría la revuelta, y nada sería como fue... Solo unos hombres iluminados podrían plantar cara, siempre que pudiesen estar libres de pecado, de la tentación, liberarían al mundo, pero nadie lo sabría, solo ellos!!

(procura leerla tan incoherente como esta escrita, si se te ocurren más chorradas se las pones, ya verás que contentos están tus PJs) >:)
Por cierto un par de invitaciones ayudarán al viejo borracho a soltar su parrufada.
No ocurrirá nada más, a excepción del “sueño”, ver más abajo.

Si los Pjs deciden alojarse en el Castillo (usa el mapa de cualquier castillo pequeño que tengas a mano, el del módulo de Rincón no está nada mal) , en cuanto lo solicite un noble, no habrá problemas, si no lo hay, pues si parecen diestros en la ciencia o el combate, también les permitirán pasar, “*A el Barón le gusta las buenas historias*”.

Tras alojarles convenientemente, se percatan de que hay jaleo en el patio, parece ser que varios soldados se están peleando... aunque tras examinar más atentamente, parece que están disputándose un saco, el objetivo de unos es llevarlo a un extremo del castillo, y el de otros llevarlo al contrario. Desde una ventana en la torre del homenaje el Barón disfruta del espectáculo mientras engulle todo tipo de alimentos.

La disputa acaba pronto por la falta de luz, El Barón les invita a cenar. Les cuenta que es un juego que le explicó un amigo suyo y que recompensa a los soldados por practicarlo. La esposa del Barón, Margarita les dará unas reprimendas sobre portar armamento, la mala vida y los pecados.

Mientras el hijo mayor Bartolomé le puede jugar alguna mala pasada a algún PJ, fíjate en algo que reviente especialmente a tu jugador “preferido” y que este pequeño diablillo se la juegue >;)

La hija de unos 8 años (Flor de Lis) demostrará a todos lo lista y cultivada que es, con alguna interesante conversación...
Por último y en una canastilla está la hija menor, un bebé encantador.

Si, como seguramente habrás adivinado, quizás no? Son los simpsons a lo akelarre, así que ya sabes como se deben comportar más o menos... tampoco te pases que esto no es el Paranoia, además el Barón Homero puede ser tan cruel como estúpido.

Si ningún PJ se alojó en la posada y escuchó la historia del viejo borracho, se la podría contar aquí algún viejo y borracho :) criado (no es cuestión de desperdiciar parte del módulo).

La noche pasará sin más sobresaltos excepto a algún PJ que haya escuchado la historia y haya cenado copiosamente, tendrá el “sueño”. Haz tirar a todos los Pjs los dados y luego lleva a alguno a aparte y dile que sueña con una batalla contra el Mal, y con una espada escondida que será la clave para derrotarle y... bueno lo que se te ocurra, total son sueños.... por cierto si te sientes creativo puedes inventarte sueños para todos aquellos que hayan comido o bebido de más..... >:)

Amanece, y ahora es realmente cuando empieza la aventura (ya era hora...).

Manuel, un lugareño, llega al castillo pidiendo ayuda, su hija que salió a recoger bayas la tarde pasada no ha vuelto, teme ke algo malo le haya pasado...(en el pueblo se enterarán de lo mismo).

Si los Pjs no han hecho nada ke pueda hacer ke les acusen :) la gente empezará a hablar del ermitaño de la montaña, y de ese chico ke desapareció hace casi 6 meses. Para sacar algo de información, pueden hacer tiradas de elocuencia fáciles (+25).

El ermitaño.

Casi cualquiera puede hablarles de cómo hace unos 3 años, un ermitaño se instaló en la montaña algunos le han visto y parece un tipo raro, los leñadores dicen ke lleva un gran arco, y ke caza furtivamente, pero no se ha podido hacer nada para detenerle, dado lo tupido del bosque en ese monte y la habilidad del extraño en las artes del subterfugio. Se cuenta ke come niños, y muy pocos se atreven a acercarse al monte, es extraño ke Ana la hija del Manuel se arriesgara...

“Aun lloramos a Carlitos , desaparecio hace 6 meses, ese monstruo debio cazarle....”

Si, y solo si preguntan por más desapariciones se diran ke Miguela se fue de casa tras pelearse con sus padres, y se cree ke se fue a la ciudad a malvivir...aunke nadie sabe donde está. Por lo demás, no ha habido desapariciones en muchísimos años.

En el pueblo los ánimos estan muy calientes, y ensalzados por el Cura (ke parece algo cojo, aunke si le vieron ayer no lo estaba...) y por Ramón el Herrero. Se empieza a organizar una expedición contra el monstruo, El barón estara de acuerdo, y colaborará con 6 soldados de su escasa guarnición, además de pedir a sus invitados (los Pjs) ke ayuden a su pueblo.

Ramón será muy suspicaz con los Pjs, en especial con aquellos de profesión no muy clara (brujos, alquimistas y similares ...)

La expedición constará de los PJs (ke kieran ir..) 6 soldados , 4 leñadores y Ramón, se separarán en grupos de 3 personas, para ir buscando, en los grupos ke vayan Pjs, tiran Suerte por el grupo, si hay varios pjs, pues el ke menos tenga. De sacarla y tras una tirada de Otear podrán ver un saco ensangrentado en lo alto de un arbusto y a sus pies medio enterrados, los restos de una muchacha y una pala.

Otro grupo ke tire otear o escuchar con -25, verán una figura, alta huyendo a lo lejos... cualquier intento de seguirle sera futil.

El cadáver de la chica está algo comido por las alimañas, acuchillado en el bajo vientre, y con la cabeza abierta. Si se examina cuidadosamente, tirada de Medicina, se observa ke el cráneo ha sido abierto de forma limpia, y falta bastante contenido, habrán sido las alimañas??

El saco parece fue usado para transportar el cadáver, aunke es extraño ke estuviese puesto de esa forma y tan cerca del cadáver, como para atraer la atención.

La pala es reconocida por Ramón el Herrero, dice ke la última se la vendió a Tobías el alfarero, pero en los últimos tiempos ha debido hacer más de 10, será difícil seguir la pista de ellas, puesto ke luego han servido para hacer truekes y demás, pero si te kieres complicar la vida, puedes hacer una buena trama sobre kien tiene y kien no pala, para trincar al asesino, como este pretende ser un módulo sencillito, dejaremos por imposible ese camino de investigación; Aunke una de las palas, la de Marisol la panadera acabó siendo regalada al cura, claro ke este dice ke la vendió en el mercadillo, así ke no hay manera de trincarle ...

Tanto los Pjs, como los PNJs pueden exponer diversas teorías, esperemos ke a alguno le dé por pensar ke el ermitaño debe ser inocente.... :)

Empieza a llover y los soldados proponen volver a por mas gente y vengar la muerte de la pobre chica.

Es de esperar ke algunos Pjs decididos se adentren en el monte antes o después a averiguar ke esta pasando, en este caso y tras vagar un rato verán una figura cubierta con una gran capa verde, vendajes en el rostro, y un arco largo a medio levantar.

Dice, con una voz muy extraña : “ *Ha sido uno de los vuestros, de ese pueblo, no os dejéis engañar, ya probó una de mis flechas, pero escapó!* ”

Después huirá, tan rápidamente como apareció.

El Cura.

Efectivamente y como no podía ser de otra manera (ver otros módulos de la lista [Aquelarre]) el malo es el cura :)

Anastasio tiene 60 años pero apenas aparenta más de 30, gracias a cierto ritual ke aprendió viajando por Europa, de un oriental, consistente en consumir masa encefálica mezclada con ciertos hongos. También es experto en todo lo concerniente a setas y hongos, con lo ke de necesitar algo, puede prepararlo, tiene un pekeño cultivo en el sótano de la iglesia.

También posee oculto en su habitación, ciertos pergaminos en griego (donde se explica el ritual)

Actuará como el típico cura vago, y no se enfrentará contra nadie, es cobarde, pero extremadamente inteligente.

Tras raptar a la chica y llevársela a un apartado, la mató y trepanó. Luego con un saco se dispuso a enterrarla en el interior del monte, donde el Ermitaño oyó algo, y disparó con su arco, hiriendo gravemente en su pierna izquierda, pero el cura escapó

Si alguien le pregunta por su cojera dirá que es un ataque de gota.

Por supuesto, que las otras desapariciones también son obra suya, puesto que necesita repetir su ritual cada 6 meses.

Intentará cargar las tintas para que acaben con el Ermitaño, puesto que no sabe de quien se trata y teme que le denuncie.... aunque quien iba a creerle..?

Si ve que las cosas se ponen un poco mal y empiezan a sospechar de él, huirá del pueblo, y será muy difícil de localizar (no es la primera vez que se ha visto obligado a hacerlo).

La turbamulta.

El pueblo, si los Pjs no consiguen evitarlo (con buenos argumentos y tiradas de Elocuencia y/o Mando) se organizará y un grupo de mas de 30 hombres junto a 8 soldados se dispondrán a encontrar y acabar con el monstruo, aunque la cosa no será tan fácil, el Ermitaño estará preparado, y conocedor como es del terreno, irá buscando posiciones favorables desde las que disparar un par de veces y escapar rápidamente, ni que decir tiene que en cuanto caigan un par de personas, la gente empezará a irse acongojando > :) y se las pirará a la carrera, a no ser que los Pjs, con tiradas de Mando los reorganicen.

En definitiva, si los Pjs no hacen algo especial, la expedición será un total fracaso, y todo el mundo dirá que el ermitaño es un ser sobrenatural invencible.

El Ermitaño. La verdad.

En realidad es un Andrógino, que desertó de los ejércitos infernales, para proteger a su hijo, de esto hace unos 2 años, que es la edad que tiene el retoño. Ambos se alojaron en este monte, en unas cuevas donde viven alejados de todo y de todos. El resto de la historia ya la sabéis....

Desenlace.

Si los Pjs no hacen nada por evitarlo, el Barón acabará pidiendo ayuda a algún noble más importante. En algo más de una semana llegará a la baronía un grupo de guerreros, algunos de ellos conocedores de lo que se debe hacer con adoradores del demonio y criaturas irracionales > ;)

Bueno, como esto ya va kedando muy largo, termino....

PX :

60 Si acaban con el cura, y evitan la muerte de nuestr@ amig@ el andrógino (seremos sentimentales por una vez), además de enterarse de toda la trama.

40 Si se les escapa el cura. O si hacen las cosas mas o menos bien, aun sin enterarse de todo.

30 Aunke no consigan nada, solo por aguantar este módulo.

Aclaraciones finales:

?? Efectivamente el título del módulo, no tiene nada ke ver con el modulo en sí.

?? El Módulo es para un Dj experimentado, por lo ke muchas cosas se obvian, incluido en ke momentos hacen falta tiradas de competencias, y cuales.

?? Los sueños y las historias de viejos borrachos en el 90% de las veces, simplemente son eso. Y en este módulo keremos engrosar las filas del tan escaso 90% en el mundo del rol :).

?? Igual se keda alguna cosilla en el tintero, pero lo escribí a lo largo de varios días y sin el boceto original de la aventura, así ke si ves algo ke no cuadra, pues lo cambias y nos lo comunicas, vale?

?? Por último, eres muy libre de añadir más tramas o potenciar algunas. Por ejemplo, la pekeña Lis comunica a algún PJ ke el administrador del castillo roba dinero a su padre, y les pide ayuda para ke lo demuestre. O ke algún Pj con hechizos (de esos ke sé yo ke abundan) sufra un poco la intolerancia popular. O ke Ramón el Herrero gane en protagonismo, o ke la fraternitas haga una buena limpieza, o.....

Han intervenido :

Homero Barón de Monteverde

FUE 17 AGI 4 HAB 5 RES 20 RR/IRR 50/50

PER 8 COM 8 CUL 5

Armas : Garrote 75% (1D6+1D4)
Armadura: Cota de Malla (prot.5)

Competencias: A discreción del DJ

Margarita de Monteverde

FUE 12 AGI 12 HAB 12 RES 12 RR/IRR 75/25

PER 15 COM 12 CUL 12

Armas : Carece
Armadura: Carece

Competencias: A discreción del DJ

Bartolomé

FUE 10 AGI 15 HAB 15 RES 10 RR/IRR 40/60

PER 15 COM 10 CUL 5

Armas : Pelea 35%
Armadura: Carece

Competencias: A discreción del DJ

Flor de Lis

FUE 5 AGI 12 HAB 12 RES 8 RR/IRR 80/20

PER 15 COM 15 CUL 20

Armas : Carece
Armadura: Carece

Competencias: A discreción del DJ

Maggie : es un bebe, así ke no va a hacer nada, ni sikiera hablar :)

Anastasio

FUE 10 AGI 15 HAB 15 RES 15 RR/IRR 20/80

PER 15 COM 10 CUL 20

Armas : Cuchillo 75%(1D6+1D4)
Armadura: Ropas Gruesas (prot. 1)

Competencias: Alquimia 70% Con. Mágico 50% Leer y escribir 70% Con. Plantas 95% Latín 60% Griego 80% Psicología 60% Elocuencia 50% Otear 50% Escuchar 50% Teología 55%

Notas: Experto en micología, conoce el Ritual de la longevidad, aparte de algún otro a discreción del Dj, pero no hechizos del manual (es ke están muy vistos :))

Ermitaño Kthulú

FUE 25 AGI 20 HAB 25 RES 35 RR/IRR 0/150

PER 20 COM 4 CUL 3

Armas : Arco 111% (1D10+2D6)
Espada 90%(1D8+2D6)
Armadura: Cuero refuerzos (prot.3)

Competencias: Escuchar 90% Otear 90% Discreción 80% Escondarse 80% Esquivar 70%

Notas : Ver manual pag 129

Ramón el Herrero

FUE 20 AGI 15 HAB 12 RES 20 RR/IRR 60/40

PER 18 COM 10 CUL 5

Armas : Maza 75% (1D8+1D6+1)
Armadura: Cuero (prot.2)

Competencias: A discreción del DJ

Átomo de la Turbamulta

FUE 12 AGI 12 HAB 12 RES 15 RR/IRR 50/50

PER 10 COM 10 CUL 8

Armas : Garrotes y cuchillos 35%
Armadura: Carece

Competencias: A discreción del DJ

Soldados

FUE 15 AGI 15 HAB 15 RES 15 RR/IRR 60/40

PER 10 COM 7 CUL 8

Armas : Espada 55%(1D8+1D4)
Algunos, Ballesta 45%(1D10+1D4)
Armadura: Cuero ref (prot.3)

Competencias: A discreción del DJ

Dirección, Guión, Fotografía, Escenarios y producción: Ugi



Ugi creador , delante su alumno más aventajado.