

# ROLANDO

Por K issinger

## 1. 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. Cómo 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.

## 2. 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 alguna persona y para convertirle le obligan a comer una semilla del árbol maldito. Lo mismo hace 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 centímetros 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 de su cuello. El hechizo hay que renovarlo y para eso se necesita un sacrificio humano de forma continuada. Eso hizo que los monjes secuestraran a personas para sus sacrificios. Para no estar necesitados de personas, los secuestros eran en grupos. Así tenían sangre para sus sacrificios y futuros monjes por si alguno de los actuales muriera. Eso ha provocado el terror en la zona, por tal circunstancia se considera esta zona maldita y perdida de la mano de Dios.

## 3. El pueblo de Rolando.

Ya sea porque están buscando un mago o se encuentre a Rolando de casualidad, los Pjs entrarán en el pueblo de Rolando. Descubrirán que está totalmente abandonado y algunas casa están derruidas. Al Norte del pueblo está situado el Monasterio encima de una pequeña colina. Hasta que los personajes no se acercan bastante al Monasterio 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.

#### 4. El monasterio.

Estos son los lugares más interesantes:

1. Esta zona comprende tanto la iglesia, 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 hace 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 que los monjes entren en ellas, tienen un malus de -50% en 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 se dedicaron a buscar libros que pudieran ayudar a combatir la peste. El libro del altar muestra, además, una salida complementaria a la puerta principal.

4. Torre. Es una torre circular y está compuesta de cinco pisos:

1) 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 3 personas. El estado de los prisioneros difiere; para las personas que van a sacrificar, ya sea para sus Aquelarrés ya sea para mantener la 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 ya 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.

2) 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.

3) Se ven varias camas y distintos armarios. Aquí es donde duerme el Abad y sus acólitos más queridos.

4) 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.

5) 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 está una piedra de forma triangular que despide un fuerte luz. Detrás del pedestal hay un 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 2 docenas de cabras. Dan leche y carne a los monjes. No hay caballos, ya que ningún animal deja que sea montado por ninguno de los monjes.

9. Herrería. Aquí es donde se hacen y armas y se reparan, amén de arreglar los objetos de metal estropeados. Hay 2 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, etc. El edificio es muy largo y carece casi de muebles. En el centro de la instancia 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.

## 5. Acontecimientos.

1:00. Al llegar los Pjs se aumenta la vigilancia. La puerta de entrada 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 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 mueren 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, RR -100% para no ir a su llamada. Al entrar en el edificio serán sacrificados.

## 6. 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. De 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.

## 7. Organización del monasterio.

El Abad es el jefe del monasterio y su palabra es 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 Satán en una ceremonia negra, en ella además de ser elegidos por Satán se les concede 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 -.

## 8. Posibles soluciones.

1. Que no se introduzcan en el monasterio. En este caso habrá que introducirles de manera velada. Un ejemplo es que una comitiva de monjes bajen al pueblo para ofrecerles hospitalidad.

2. 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 pueden acercar a ellas. O dar una malus del 25% a la tirada. En el caso que logren salir por el muro los monjes les perseguirán por toda la zona, ya que recordemos, está deshabitada. Al no tener los caballos los personajes tendrán que huir a pie. Los monjes no descansarán hasta encontrarlos debido a que conocen su secreto.

3. Isabel y Ferrán. Estos personajes están porque así da un pequeño giro la aventura y porque obliga a los personajes a ayudarles.  
¿ Habría alguna forma de acabar bien el módulo?

1. Que los personajes descubrieran la ceguera de los monjes y de la utilidad de la piedra. O que destruyan a la piedra triangular ya que eso provocaría la pérdida de visión de los monjes.

2. 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?

1. Si alguien tiene más de 65 en Racionalidad podrá intimidar un poco a los monjes - un malus del 25.

NOTA: En el playtesting del módulo descubrí que la aventura se convertía en una pequeña masacre. Si esto empieza así, haz mas duros las caracte- rísticas de los

monjes para que así los jugadores se lo piensen dos veces y utilicen la cabeza en vez de las armas.

## 9. DRAMATIS PERSONAE.

Isabel (CAZADORA)

FUERZA 10  
PERCEPCIÓN 20  
AGILIDAD 15  
COMUNICACIÓN 15 EDAD 18  
HABILIDAD 20  
CULTURA 5  
RESISTENCIA 15  
RACIONALIDAD: 75  
IRRACIONALIDAD: 25  
COMPETENCIAS :  
OTEAR 60 RASTREAR 65  
ESCUCHAR 68  
LANZAR 15  
CUCHILLO 35 ESCONDERSE 28  
BUSCAR 35 CON.PLANT 50  
CABALGAR 15  
CON.ANIM 15 TREPANAR 20  
ARCO 70(2D6)

Ferrán (soldado)

FUERZA 15  
PERCEPCIÓN 10  
AGILIDAD 10  
COMUNICACIÓN 5 CASCO (2)  
HABILIDAD 15  
CULTURA 5  
RESISTENCIA 15  
RACIONALIDAD: 50  
IRRACIONALIDAD: 50  
COMPETENCIAS:  
ESPADA 40(1D8+1D4+1)  
BALLESTA 35(1D10+1D4)  
CABALGAR 40  
LANZA CORTA 40(1D6+1D4+1)  
ESCUCHAR 40  
OTEAR 45

Monjes

FUERZA 15 PERCEPCIÓN 10  
AGILIDAD 10 COMUNICACIÓN  
10  
HABILIDAD 15 CULTURA  
20  
RESISTENCIA 15

RACIONALIDAD: -50  
IRRACIONALIDAD: 150  
COMPETENCIAS:  
PORRA 45(1D6+1D4) ESCUCHAR 30  
OTEAR 50 ESPADA  
40(1D6+1D4+1)  
CON.MÁGICO 85 ALQUIMIA 35  
ASTROLOGÍA 40  
LATÍN 80 LEER/ESCRIB. 70  
TEOLOGÍA 60

#### **EL ABAD**

Tiene las mismas habilidades que los monjes.

**RACIONALIDAD: -100**  
**IRRACIONALIDAD: 200**  
**PC: 40**

Tiene las mismas competencias sumándole +30%.

**Hechizos:** *SÓLO PONDRÉ LOS HECHIZOS QUE AFECTEN A LA AVENTURA*

#### **LIBERACIÓN**

TALISMÁN	200%	1PC	SI
CURAC. HER. GRAVES			
TALISMÁN	165%	2PC	SI
DESPERTAR MUERTOS			
TALISMÁN	150%	3PC	SI
INVULNERABILIDAD			
TALISMÁN	150%	3PC	SI
INVISIBILIDAD			
TALISMÁN	150%	3PC	SI

Si durante la aventura necesita más hechizos, sólo tendrá que ir al laboratorio.

#### **LOS LUGARTENIENTES**

Tienen las mismas habilidades que los monjes.

**RACIONALIDAD: -50**  
**IRRACIONALIDAD: 150**  
**PC:30**

Tienen las mismas competencias sumándole +15%.

**Hechizos:** Tienen Invulnerabilidad (100%), C.H.G. (115%).

**ARMADURA (3).**