

Arreit

Por Cebollinos

INTRODUCCIÓN

Los niños se sentaban inquietos alrededor del viejo hombre, que fumaba de una larga pipa. Su olor era embriagador, al igual que sus palabras y los pequeños retoños las escuchaban con ávida atención. Las gesticulaciones del anciano impedían a los oyentes dejar de prestar atención. Tras una larga calada, el hombre comenzó con su relato:

Arreit ahora como lo conocéis fue muy diferente hace muchos años, cuando las montañas eran vírgenes y los bosques estaban sin talar...

Ahora multitud de criaturas mágicas pueblan nuestras ciudades, caminan por nuestros caminos y duermen en nuestras posadas, pero antes convivían con nosotros unas mucho más poderosas que cualquier otras, los dragones...

Si, dragones, había de muchos tipos... dragones de hielo, dragones de sombra, dragones de agua, de todo lo que os podáis imaginar, todos eran temibles y poderosos, pero el mas grande de todos era el Dragón Rojo, una sola llamarada suya podía acabar con los bosques del Este en un abrir y cerrar de ojos. Sus aleteos podían derrumbar el castillo del Rey Namacor y sus rugidos hacían tambalear las montañas del Norte.

Pero, no penséis que eran malvados, niños, al contrario, los dragones se vivían en armonía con los humanos, elfos, enanos y demás pobladores de Arreit. Nunca los hacían daño... Nunca... excepto cuando se les provocaban. Cuenta la leyenda que los dragones estaban en esta tierra para mantener la armonía entre las razas que convivían en ella. Pero claro... los humanos son muy avariciosos, los enanos muy egoístas, los goblins muy codiciosos, y los elfos muy traicioneros, por tanto, se enzarzaban entre ellos en sangrientas guerras que acababan con la vida de muchos guerreros y muchos inocentes. Era entonces, y sólo entonces, cuando los dragones entraban en acción, aparecían en medio de la batalla y acababan con todo ser vivo con sus alientos infernales y sus embestidas. Dejaban las ciudades y pastos de cada bando arrasados completamente, supongo que para dar el merecido a los que se peleaban.

Las razas de Arreit entonces, dejaron poco a poco de pelearse, ya que las actuaciones de los dragones acababan brutalmente con sus gentes, hasta que un día un rey humano muy avaricioso, un enano muy egoísta, un goblin muy codicioso y un elfo muy traicionero, coincidió que reinaban en los mismos tiempos sus respectivas razas, y se aliaron en contra de los Dragones, decidieron que las disputas entre razas las tendrían que resolver entre ellos y que los dragones no tenían por qué entrometerse. Entonces decidieron acabar con los dragones.

Juntaron sus ejércitos y uno por uno, fueron dando caza a todos los dragones que habitaban en Arreit, y todos cayeron bajo sus espadas y hechizos. ¿Todos? No. El poderoso Dragón Rojo resistía los ataques con su fuego y era imposible acabar con él. La mayor parte de los guerreros élficos, enanos y goblin habían perecido bajo sus llamas. Tan solo quedaban sus reyes y un diezmado ejército. Namacor, que así se llamaba el rey de los humanos, pidió consejo a los más sabios en busca de pistas para acabar con el dragón y sus adivinos le dijeron que era imposible acabar con el Dragón Rojo dado su gran poder. Pero Namacor era muy astuto... y decidió atraer al dragón a Hythloth, una gran mazmorra helada situada en una isla al Norte. Una vez allí, uniendo las magias de los cuatro reyes, consiguieron encerrarlo en una cárcel de hielo, allí donde los poderes del fuego se veían congelados. Entonces el Dragón Rojo supo que había caído en su trampa, y al ver que no podía salir... se durmió. Y estará dormido toda la eternidad hasta que alguien lo despierte y lo libere de su jaula. Pero esperemos que no pase nunca, porque su venganza será terrible y nos matará a todos JAJAJAJAJA!!

La estruendosa carcajada del viejo sonó como el trueno de una tormenta seca, los niños, atentos a todo el relato, se sobresaltaron, un poco nerviosos. El viejo sonreía satisfecho con su relato, era la vez número cien que lo contaba, y el resultado siempre era el mismo, los niños acababan nerviosos y un poco aterrados. Se disponía a levantarse del tronco donde estaba sentado para irse a dormir, pero un niño le hizo una pregunta, algo que nunca ocurría. El joven pecosito, con la cara llena de magulladuras y polvo dijo con su aguda voz:

-Señor... ¿Y como se despierta al dragón?

Todo quedó en silencio, lo único que se oía era el humo saliendo de la pipa del anciano, que había dado una calada entrecortada. Esto nunca lo había contado, así que sacó su mas grave y tenebrosa voz y abriendo mucho los ojos contestó:

-No se puede despertar al Dragón Rojo, él mismo se despertará cuando lo liberen de su prisión... Como he dicho antes, los cuatro reyes tuvieron que unir sus fuerzas para encerrarlo y crearon un sello mágico para tal fin. Este sello es muy poderoso y ni siquiera el dragón lo pudo romper, pero en cambio se abrirá si se introduce en él cuatro gemas especiales. Son unas gemas llenas de poder, construidas una por cada raza, son las llamadas "lágrimas de dragón". Estas lágrimas son custodiadas cada una por el reino que las creó. El hombre que junte las cuatro gemas y las lleve a Hythloth, desatará la furia del dragón durmiente. Pero eso, niños, estad tranquilos que nunca sucederá, podéis iros a dormir.

Dicho esto, el viejo apagó su pipa y se fue a su cabaña a dormir, meditando acerca de su propia historia.

HISTORIA

Después de acabar con los dragones, las razas continuaron con su vida, pero poco tardaron en volver a enfrentarse en guerras, para conquistarse territorios, minas de oro o ríos curativos. Las guerras eran cruentas, y ahora, como no estaban los dragones para mediar, ganaban los fuertes, se capturaban rehenes y se torturaba enemigos. Hasta ahora. Por eso, se crearon grupos secretos llamados Nogards que planean despertar de nuevo al dragón rojo para que vuelva a ser mediador y vuelva la paz entre razas. Estos grupos están perseguidos por la justicia de todas las razas menos la de los elfos y goblins, luego veremos por qué.

El conflicto moral es el siguiente.

Nogard: Consiguen la paz entre las razas pero a causa del temor a los dragones

No-Nogard: Las razas deciden su destino por ellas mismas, si una es más débil que otra, tiene que desaparecer.

Los jugadores pueden pertenecer al bando de los Nogards y hacer misiones en busca de las lágrimas, o por el contrario, ser del otro y detener el avance de estos grupos. Todo queda en decisión de los jugadores.

RAZAS JUGABLES

Humanos: La mayor parte de ellos están en contra de la resurrección de los dragones ya que son muy competitivos y ansiosos de poder. Buenos como luchadores y atletas, pero flaquean en el manejo de la magia. PUNTUACIÓN MÁXIMA EN MAGIA: 4

Goblins: Seres puramente mágicos, por lo tanto hay muchos que prefieren la vuelta a la vida de los dragones, pero como durante esas han salido perdiendo de las guerras contra las demás razas, se muestran indiferentes a cambiar las cosas. Su tamaño es similar al de un enano. Son delgados y muy feos.

PUNTUACIÓN MÁXIMA EN PORTE:4

ENANOS: Seres rudos, violentos y competitivos, totalmente a favor de mantener a los dragones fuera de escena. Sus poderosos músculos reflejan la debilidad de su mente.

PUNTUACION MÁXIMA EN INTELIGENCIA:4

ELFOS: Seres ligados al arte, cantan canciones acerca de los dragones y su vuelta a la vida, al igual que los goblins, hay muchos que preferirían que volvieran, pero sus corruptos reyes están en contra de ello. Son seres muy inteligentes pero son poco fuertes.

PUNTUACIÓN MÁXIMA EN VIGOR:4

RAZAS NO JUGABLES.

ORCOS: Viven en campamentos asentados y atacan a todas las razas menos a los goblins. Hablan idioma goblin.

TROLLS: Viven en grupos de dos en cuevas y atacan a todas las razas. No tienen idioma.

ANIMALES MÁGICOS: Tales como arañas gigantes, elementales de sangre, momias, zombies, etc.... asediarán a los personajes. No tienen idioma.

IDIOMA:

Por cada dos puntos en INTELIGENCIA el personaje conoce un idioma y por cada cuatro puntos en CONOCIMIENTOS conoce un idioma

Hay 5 idiomas:

- Humano
- Élfico
- Enano
- Goblin (y Orco)
- Dracónico

El idioma Dracónico es muy útil para descifrar pergaminos mágicos, mensajes en las paredes de los templos antiguos y demás pistas que puedan aparecer en la aventura.

Si en algún momento dado un personaje quiere comunicarse con otro y entre ellos no hay ningún idioma común, el primer personaje tiene que superar una tirada de SOCIALES dificultad 8, para hacerse entender gracias al lenguaje de signos. Si falla, la información enviada será tergiversada o no llegará, se puede volver a intentar 5 minutos después (tiempo en la historia).

AMBIENTACIÓN:

Arreit es una gran isla, en la que habitan multitud de seres mágicos. Alejarse de las ciudades y caminar sólo no debería ser peligroso, aunque bandidos y animales podrían aparecer. Hay cuatro grandes ciudades, una por cada Raza, pero la diversidad de culturas dentro de ella es tal que sólo se puede saber en qué reino se está por la decoración de las casas. A los castillos reales se puede entrar y no hay ningún problema si se quiere hablar con los Reyes. (otra cosa es que digan información de las lágrimas)

Arreit es un mundo bastante avanzado tecnológicamente, las casas son de piedra y madera, hay chimeneas y calderas de metal, cacerolas y sartenes. Carruajes, posadas lujosas, salas de juego y barrios peligrosos.

NOGARDS:

Se juntan de noche en bares, parques o en algún cementerio abandonado, tienen reuniones cortas donde elaboran planes para robar lágrimas, aunque sus intentos han sido infructuosos, también leen antiguos libros que hablan sobre la grandeza de los dragones y escriben poesías sobre ellos. Los jugadores se pueden unir a ellos cuando los encuentren, siempre que superen algún tipo de prueba, como por ejemplo escribir en las paredes del castillo la palabra Nogard con pintura mágica o robar unas cuantas espadas del almacén de los guardias. En los reinos de goblins y elfos no están perseguidos y los guardias a veces hacen la vista gorda si los descubren. En cambio, en terreno de Humanos o Enanos están castigados con pena de muerte o cárcel, depende de lo que hagan, por lo tanto, es más fácil entrar a las filas de los Nogards si se empieza buscando en el reino de los Goblin por ejemplo.

Aunque esas razas están más a favor de devolver los dragones a la vida, se niegan rotundamente a entregar su lágrima a los Nogards.

PARA EL GOBLINMASTER

Ejemplos de misiones para el Nogard:

- Infiltrarse en un castillo y cambiar la lágrima de dragón por una falsa.
- Secuestrar al hijo de un rey para obtener como rescate una lágrima.
- Se va a transportar la lágrima a otra ciudad para que un viejo alquimista la analice, asaltar la caravana y robar la lágrima.
- Convencer a un Rey para que entregue su lágrima y ocultárselo a los otros reyes

Ejemplos de misiones para los No-Nogard

- Se sabe que va a tener lugar una reunión de conspiradores por la noche en el claro, ir allí y acabar con todos.
- Se va a transportar la lágrima a otra ciudad para que un viejo alquimista la analice, impedir que la caravana sea asaltada.
- Se planea un robo en el castillo, hacer guardia en la sala de la lágrima.
- Hay un campamento orco cerca de aquí, ir y acabar con algunos de ellos para ahuyentarlos.

Si los personajes eligen el bando de los Nogards, que es para lo que está pensado el juego, planteales conseguir primero las lágrimas de los elfos y goblins, y luego las de los humanos y enanos, ya que conseguir las de estos últimos será todo un reto.

Localización de las Lágrimas.

En principio hay una lagrima en cada reino, guardada con gran seguridad en el castillo del rey. Pero puede que, por ejemplo, los elfos se arrepintieran de haber acabado con los dragones y se hayan desecho de ella, escondiéndola en un bosque, o algo parecido.

Liberando al dragón.

Hay que tener en cuenta que cuando los Humanos o los enanos se den cuenta de la desaparición de su lágrima, van a poner todos sus medios para recuperarla y uno de sus primeros movimientos será colocar patrullas en la entrada de Hythloth.

Una vez que los personajes tengan las 4 lágrimas deberán ir al norte, a la mazmorra helada de Hythloth, que es un iceberg laberíntico lleno de monstruos y trampas. Una vez que lo atraviesen podrán ver una gran puerta de hielo y detrás de ella, la difuminada imagen de un gran dragón durmiendo. Si se acercan verán 4 orificios donde insertar las lágrimas. Algo interesante sería que una vez llegado allí, los personajes viesen con asombro que hay 5 orificios y sólo tienen 4 piedras, eso significará que se construyó una quinta piedra y deberán buscarla por toda Arreit de nuevo.

Si los personajes consiguen liberar al Dragón Rojo, éste volverá a la vida y ... ni yo, el creador de esta Ambientación, sé qué podría pasar.

Cebollinos

COMENTARIOS DEL AUTOR

Esta ambientación está pensada para el juego Goblins & Grutas. Se puede distribuir libremente. Si te gustó manda tu comentario a cebollinos@gmail.com