

MISIÓN EN LA COMARCA



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com



LA ALDEA DE ALFORZABURGO

Corre el mes de enero del año 3019 de la T.E. La guerra del anillo está dando sus últimos coletazos antes de que acabe con la destrucción del anillo único, al completar Frodo Bolsón y su valiente amigo Samsagaz Gamyi la misión que les fue encomendada junto a los demás miembros de la Compañía del anillo en el ya lejano Concilio de Elrond. [Comentario para el DJ: Cabe recordar los hechos, pues los pjs no han tomado parte en los mismos.] El grupo de pjs se encuentran en La Comarca, tierra natal de los mencionados héroes de la historia de “El señor de los anillos”, más en concreto en la aldea de **Alforzaburgo**, país de las colinas verdes. Los pjs están reposando tras haber visitado las cercanas **Tierras de Tuk**, donde vendieron e intercambiaron objetos que les aportaron d20 m.p. [Una tirada para todo el grupo] Los pjs están cenando plácidamente al calor de las hogueras que calientan la posada “El Alto”, ya que no hay que olvidar que están en pleno enero en una zona cuyos inviernos, aun siendo suaves, se ven afectados ocasionalmente por las corrientes de aire frío que provienen de las tierras norteñas, especialmente desde el antiguo reino del Rey brujo de Angmar. Pues bien, los pjs habrán reservado unas habitaciones que costarán la mitad de monedas ganadas con anterioridad, si bien se les asignan raciones de viaje para 7 días a cada uno de ellos. Mientras los pjs estén comiendo y disfrutando del sin duda agradable ambiente con el que los *hobbits* impregnan el lugar, podrán hablar con varios de estos pequeños señores:

- Tito Piegrande (*hobbit* nv3): Es el **posadero del lugar**. Conoce a la mayoría de los asistentes, ya que son clientes habituales de la posada.
- Albo Tuk (*hobbit* nv5): Es un **mercader de la zona**. Le interesan piezas raras, sobre todo armas y armaduras mágicas que los pjs puedan tener. [Tiene una empuñadura de Morgul que obtuvo de la Atalaya de *Amon Sûl*. Podría ser ensamblada a una espada para dotarla de BO + 10. El problema es que cada vez que se ataque con ella se deberá pasar una TR esencia nv 15; Si se falla, el arma se destruirá y el pj recibirá 1 PC. Para que Albo hable de la empuñadura los pjs deberán pasar una T influencia absurda. La empuñadura la dará a cambio de un d 100 m.o. ó dos objetos mágicos “+15”, ó un objeto mágico superior a “+15”. Abrirá esa misma noche si le muestran los objetos o el dinero. Si los pjs intentan matar a Albo ganarán 1 PC y su tienda se incendiará provocando dos ataques de bola de fuego a cada pj. Los pjs no podrán repeler los ataques].





- Gordo Bolger (*hobbit* nv2): Hablará, entre **delirios alcohólicos**, de hombres vestidos de negro montados en caballos zainos. Si alguno de los pjs le pregunta, dirá que marcharon al Este.
- Alto Brandigamo (*hobbit* nv4): Es **uno de los hobbits más respetados del pueblo, ya que es el alcalde**. Si los pjs se ganan su confianza [T influencia difícil] les confiará la misión de entregar un sobre lacrado a su primo Tilio Brandigamo, que vive en la cercana aldea de Oatbarton¹. A cambio de tal empresa ofrece d 30 m.p. en total. [Lo que los pjs no saben es que en el sobre está escrita una receta de una pócima secreta que da d10 pv's a quién la toma. La receta se destruye tras lograr X pócimas, y los pjs la olvidarán y no podrán reproducirla. X= número de pjs. Si abren el sobre recibirán d10 PC. En él leerán lo siguiente:

“Querido Tilio:

Para la receta que alarga la vida se precisan 2 medidas de Thurl, 3 de Darsurion, 2 de Draaf, 1 de Yavethalion, 2 de Mirennia y 1, repito, tan sólo 1 de Berterin.

Un abrazo. Alto.”]

- Toro Ganapié (*hobbit* nv1): Es el **herrero del pueblo**. Podrá reparar las armaduras no mágicas de los pjs. 4 m.p. para CO, y una menos para cada nivel inferior. Abrirá al día siguiente.
- Mario Boffin (*hobbit* nv3): Se trata de un **mercader del lugar**. Entre otras cosas, vende todos los accesorios y comida [Menos la élfica]. No abrirá hasta el siguiente día, salvo que se le entreguen unas monedas de plata [d10]

Los pjs podrán interactuar con todos los personajes mencionados. [Si deciden llevar la carta que les entrega Alto, en realidad es la principal misión de esta parte de la historia, marcharán el día siguiente hacia Oatbarton.]

El día siguiente es soleado y los pjs pueden abastecerse en las tiendas de Alforzaburfgo. [Si por cualquier razón, los pjs no hubieran recibido el encargo de Alto, se encontrarán con él en la primera de las tiendas que visiten. Les propondrá la misión sin Tinfluencia. Si no entran a ninguna tienda podrán viajar por la Comarca²].

Aparte de las tiendas regentadas por los personajes de la Taberna, los pjs podrán ir a una **tienda de hierbas** regentada por **Chet Corneta** (*hobbit* nv3). En dicha tienda podrán comprar hierbas de nivel 1 de dificultad. También podrán comprar objetos

¹ Si los pjs aceptan esta misión lo siguiente será la Sección “Oatbarton”

² Que recorran La Comarca libremente y acude a la sección correspondiente al pueblo que elijan.



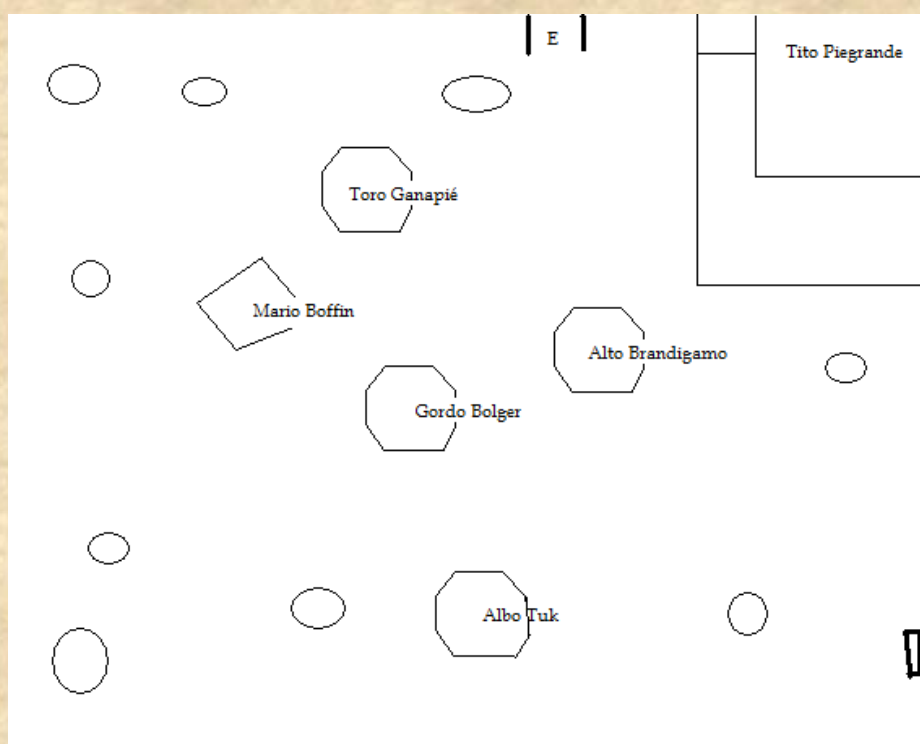


típicos del lugar: Pipa [1m.p.] Tabaco de la cuaderna del Este [3m.p.] Tabaco normal [1m.p.] El Tabaco aumenta el riesgo de una enfermedad respiratoria [3 nvs el normal; 1 recuperados por la noche en un 25%; 50% el de la Cuaderna del Este] Cada paquete de tabaco para pipa dura diez días. [La adicción se produce tras quince días de consumo ininterrumpido o treinta a intervalos. Sus efectos son: **-5 CON, -3 INT, -15 actividad**. Para que los efectos se pasen el pj debe estar sin fumar el doble de tiempo que lo estuvo haciendo, pero estará 5 días con -5 actividad.]

Como los pjs pueden tomar cualquier camino, no sólo la misión principal, voy a indicar lo que hallarán en los pueblos de la Comarca. La lista de encuentros entre pueblo y pueblo es bastante simplificada. Cada día deben hacer una tirada de **d100**. Si el resultado es **90 ó menos** no habrá encuentro. Si es de **91 a 100**, habrá un encuentro con d5 hombres [Raza a elección del DJ] de nv5.

MAPAS PARA ALFORZABURGO

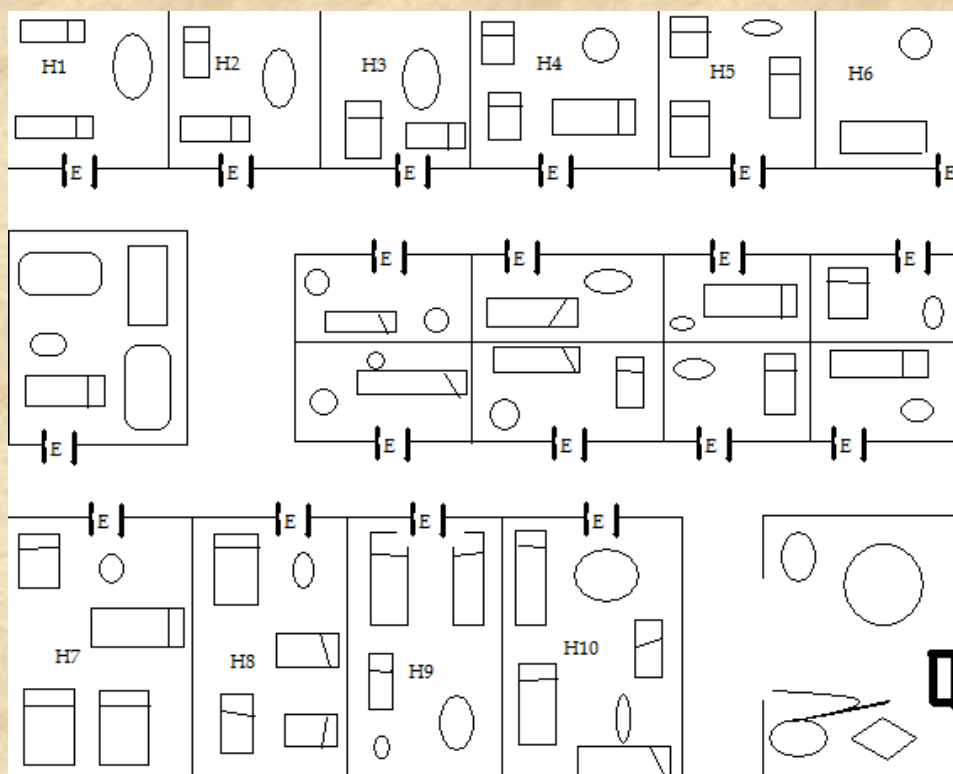
"EL ALTO". PISO BAJO



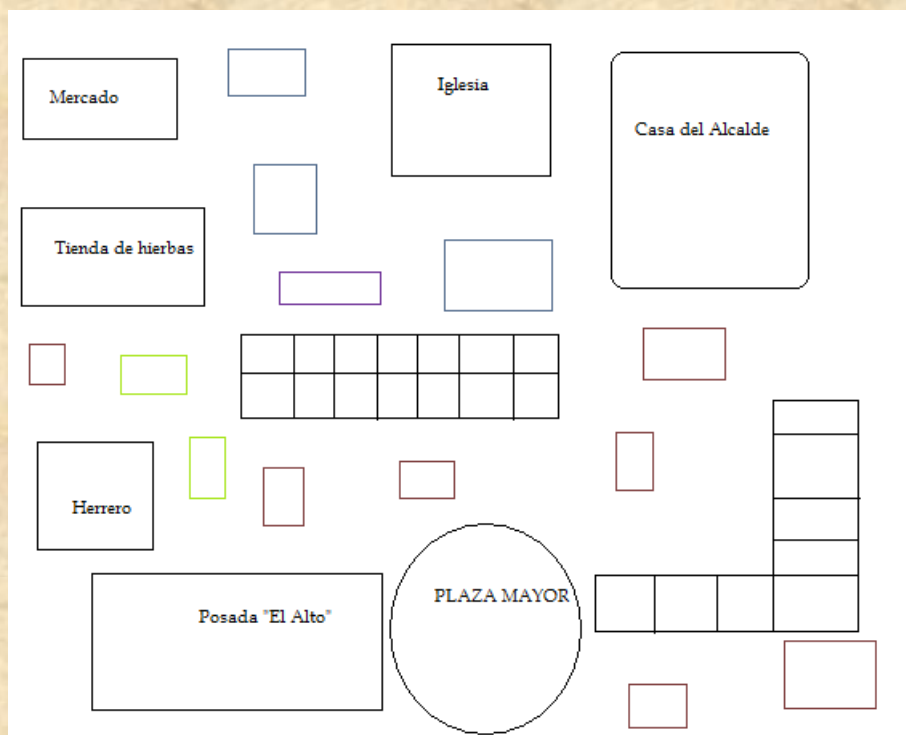


MAPAS PARA ALFORZABURGO (II)

"EL ALTO". SEGUNDO PISO



ALDEA DE ALFORZABURGO



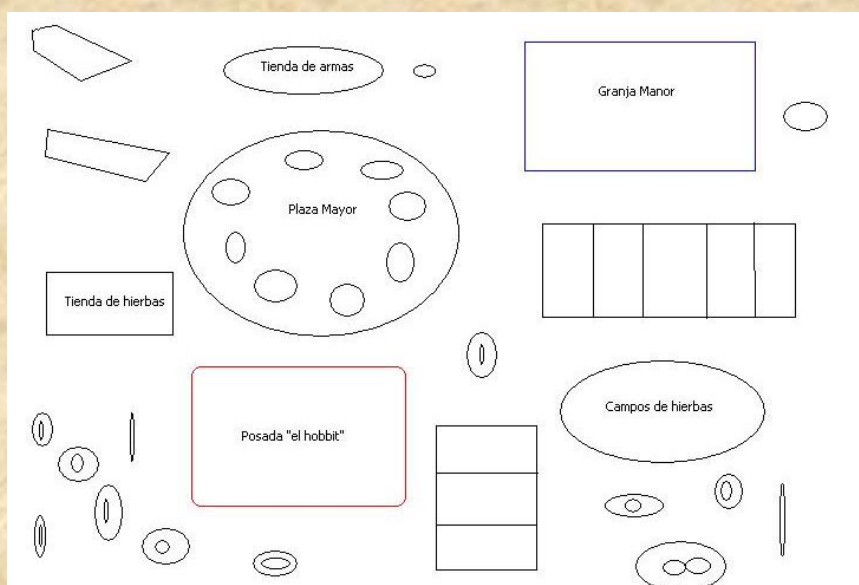


OATBARTON

Es un pequeño y típico poblado *hobbit* con abundantes ganaderos y agricultores. El comercio, sin embargo, es relativamente escaso en esta parte de la Comarca. Los pjs podrán comprar pipas y tabaco normal [Igual que en Alforzaburgo]. En Oatbarton hay una **tienda de hierbas** regentada por un tal **Tilio Brandigamo** (*hobbit* nv5) [Es a quién se le debe entregar la carta de Alto. Si los pjs llegan a entregar la receta, Tilio los obsequiará con un surtido de hierbas de las que vende, consistente en una dosis de hierba de nv 3 cómo máximo por pj a elección del dj]. Tilio propone a los pjs que lleven una carta a su primo **Kildera Brandigamo**, que vive en el puesto de **Los Gamos**³.

En el resto de la aldea de Oatbarton, los pjs podrán visitar la **tienda de armas**, donde podrán comprar bo, ci, da y ec. También hay una **posada**. El problema es que no hay camas tamaño hombre ni accesos adecuados, por lo que los pjs que no sean *hobbits*, enanos o umlis se verán obligados a dormir al raso [Recuperan la mitad de pvs y deben pasar una TR enfermedad de nv5. Si no la pasan, actuarán con actividad -15 los próximos tres días, en cada uno de los cuales deberán pasar una TR nv7 enfermedad para ver si empeoran, provocándoles, en caso de fracaso, -30 actividad. En tal caso, tardarán 5 días, contados desde la noche en que duermen al raso, en recuperarse]. Por último, y siempre al día siguiente, podrán acudir a un **mercado de *hobbits* al aire libre en la plaza del pueblo**, donde podrán comprar comida y bebida no élfica. Además, podrán comprar vendas [5 m.p. 10 unidades; página 75 del libro]. No hay mucho más que hacer en este pueblo.

MAPA DE OATBARTON



³ Si aceptan esta misión, acude a la Sección Los Gamos





LOS GAMOS

Con este nombre, se conoce un conjunto de tierras situadas en el límite oriental de La Comarca. Aquí, los pjs encontrarán múltiples mercaderes *hobbits* que han adaptado sus establecimientos para comerciar con la gente grande.

- Hay una **tienda de armas** limitada a equipamiento tamaño *hobbits* y algunos utensilios para elfos y hombres, entre los que se encuentran ac, bo, ci, da, ec y lt.
- En la **tienda del herrero, Golger Ciñatiesa** (*hobbit* nv3), se podrán reparar armaduras no mágicas por 4 m.p. para CO, bajando 1 m.p. cada nivel de armadura. Venderá armaduras tamaño *hobbit*, pero no de otro, pues el comercio con el Este se ha interrumpido.
- En la **tienda de hierbas** podrán comprar hierba de nv4 y tabaco [igual que Alforzaburgo]
- **Tienda de Aldo Corneta**. Vende comida y bebida (También vende comida y bebida élfica, pero al triple de lo normal).
- Estancias en Los Gamos. [Los pjs sólo podrán alojarse en una de ellas, pero podrán visitar todas, salvo en el caso de las dos primeras, de las que sólo podrán visitar una, ya que la otra estará *oportunamente* cerrada]
 - **“Puño de hierro”**. Buen alojamiento, establo para caballos. *Hobbits* que se entremezclan con humanos a partes iguales. Los comensales no tienen nada especial. [Tan sólo se advierte con una T percepción muy difícil que hay un hombre -FICHA PNJ 1- que se fija en los pjs. Si se percatan, el hombre dirá a los pjs que llevaba un tiempo buscando un grupo armado como el suyo. Les invita a subir a su habitación para comentarles una expedición a Las Torres Blancas⁴ en busca de un tesoro. Exige dos partes del mismo]. [Si no hablaron con el hombre] En mitad de la noche, alguien llama a la puerta de los pjs. Cuando abren ven a un hombre de aspecto serio que les pide entrar. Una vez en la habitación, **Landet**, que así se llama, les propone ir a las Torres Blancas, pues dice que allí se rumorea que hay un tesoro y él cree saber el lugar en que se encuentra. Exige tres partes del tesoro [más que si lo descubren] y no pondrá reparos en salir al amanecer. [Si los pjs intentan matarlo, Landet huirá y no podrán encontrar por sí mismos el tesoro]

⁴ Sección Las Torres Blancas

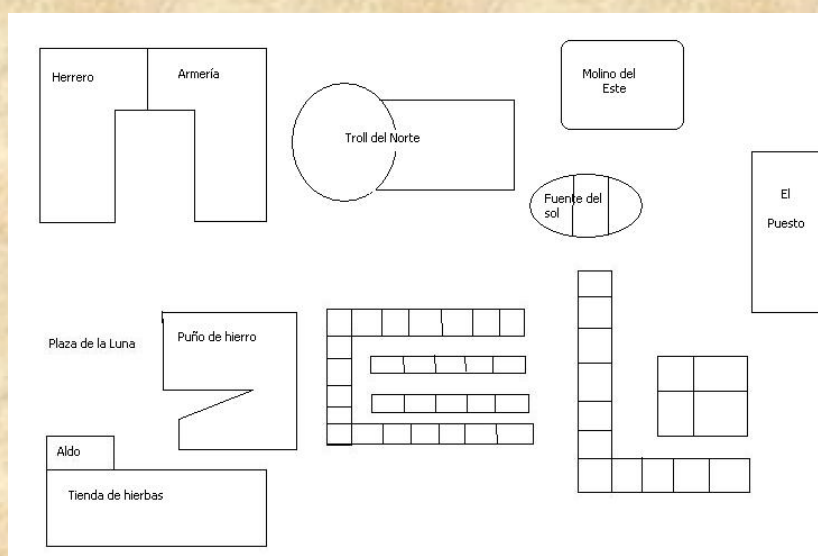




- **“Troll del Norte”**. Alojamiento normal con establo para *poneys*. Es una posada con muchos *hobbits* y unos cuantos humanos borrachos que hablan de antiguas batallas de la Tierra Media. [Los pjs podrán encontrar con una T percepción muy difícil a un hombre que vende un libro con d10 pergaminos por d50 m.o. Para usarlo se debe utilizar la habilidad Runas de la lista Sendas de los hechizos. Luego se usa T leer Runas media para nv1, difícil nv2... Podrá vender, en vez del libro por d50 mo, a elección del dj, un bastón con 5 Hechizos de Regeneración III de la Lista Sendas de la superficie. Para Usar el bastón no se precisa dominar el hechizo, pero sí se debe pasar una T usar objeto media]
- **“Molino del Este”**. Alojamiento pobre, sin establo y unos pocos *hobbits*. Entre los *hobbits* del lugar sólo destaca el **posadero**, que se jugará d30 m.p. a “piedra, papel o tijera”. Sólo juega una vez. [Los pjs recuperarán $\frac{3}{4}$ de los pvs por hora de descanso, redondeando a la baja]
- **“El puesto de Gamoburgo”**. Posada regentada por **Kildera Brandigamo** [Para completar la misión de la carta no tienen por qué alojarse en el Puesto. Si lo hacen recuperarán $\frac{1}{2}$ de los pvs por hora de descanso, redondeando a la baja]. Kildera ofrece a los pjs hospedarse gratis como agradecimiento. Les pide que lleven una carta a Delagua⁵ para su sobrina **Lalata Brandigamo**. Contiene una canción para la boda de ésta con **Nelson Corneta**. Si acceden, les dará d10 m.p. y se alojarán gratis siempre que quieran [Con igual penalización].

MAPA LOS GAMOS

ALDEA DE LOS GAMOS



⁵ Sección Delagua





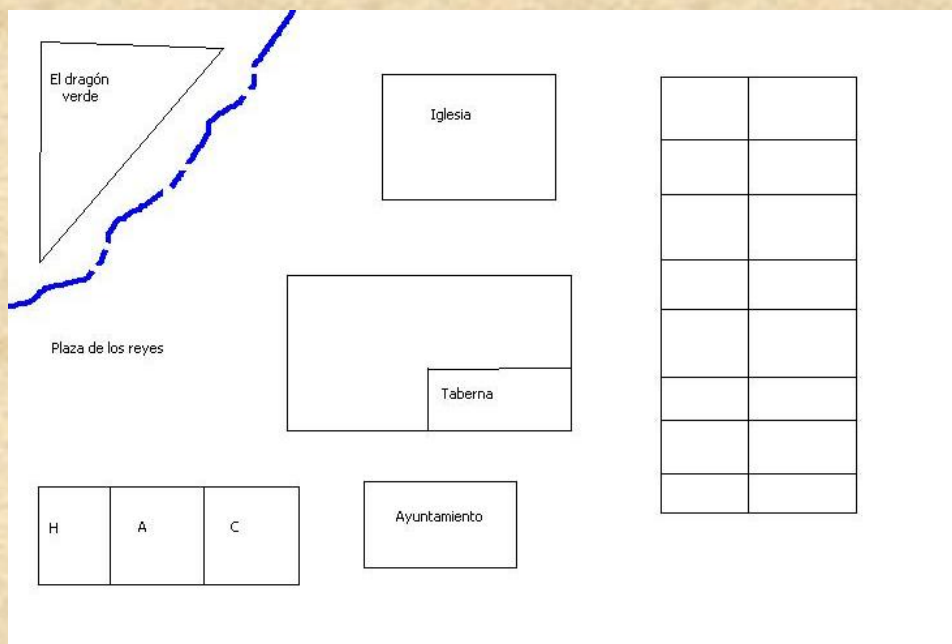
DELAGUA

Una ciudad importante en La Comarca. La mayor de las posadas del lugar es “El dragón verde”, donde *hobbits*, hombres y enanos que acuden a las Montañas azules se reúnen. [Entre todas estas gentes, se acercará a los pjs un hombre. Se trata de Landet, siempre que no se toparan con él en Los Gamos. Les contará la misma historia⁶].

En la ciudad podrán encontrar una **tienda de hierbas**, donde comprar hierbas de nv 2, así como **tiendas de comida**, y **armas y accesorios tamaño hombre**. Si los pjs preguntan por **Lalata o Nelson**, les llevarán hasta su casa. Al parecer allí todo el mundo es primo o hermano de alguno de los novios, por lo que de una u otra forma, todo el mundo está enterado de la boda. Una vez en casa de los futuros esposos, Lalata dará las gracias a los pjs por la canción y les entregará un anillo con el que les harán descuentos en la **tienda de hierbas de Cavada Grande**⁷.

MAPA DELAGUA

ALDEA DE DELAGUA



⁶ Sección Las Torres Blancas

⁷ Sección Cavada Grande





CAVADA GRANDE

Es uno de los poblados más occidentales de La Comarca, pues ésta no se vio ampliada hasta los límites de *Eryn Beraid* hasta que finalizaron los hechos de El Señor de los Anillos. Otro dato importante, es que aquí habita el **alcalde** de La Comarca, a pesar de que el Ayuntamiento estuvo mucho tiempo en Delagua. En este pueblo los pjs encontrarán:

- Una **tienda de armas y accesorios** limitada a equipamiento tamaño *hobbit* y algunos utensilios para elfos y hombres, entre los que se encuentran ac, bo, ci, da, ec y lt.
- En la **tienda del herrero**, se podrán reparar armaduras no mágicas por 4 m.p. para CO, bajando 1 m.p. cada nivel de armadura. También reparará las **armaduras mágicas por el doble de dinero**.
- En la **tienda de hierbas** podrán comprar hierbas de nv5. [Si llevan el anillo de Lalata tendrán un 10 % de descuento]
- **Posada**. *Hobbits*, enanos y, en menor medida hombres, abarrotan el lugar. Afortunadamente, los pjs podrán pernoctar allí. Los pnj's con los que podrán topar son estos:
 - **Inardil Colem**. Es un dunédain que habita en el norte, un montaraz que de vez en cuando se deja caer por Cavada Grande en busca de trabajo como **Mercenario**. Los pj's podrán disponer de sus servicios a un precio razonable [d5-10 m.p. al día y una parte de lo encontrado]. FICHA PNJ2
 - **Otto Bolger**. Es un *hobbit* que se dedica a los negocios de compra y venta de objetos raros que llegan a su mano merced a las apuestas que gana a extranjeros. El *hobbit* tiene en su poder una pócima de color verdoso que sólo cederá a los pjs si le ganan en una partida de dados [Al mejor de cinco tandas de d10. Si hay empate en la tanda, se repite hasta desempatar] Para que Otto acepte, los pjs deberán jugarse 30 + d10 m.o. o un objeto mágico +10 o mejor. [La pócima añade un grado a todas las habilidades del pj que la ingiere. Sólo tiene una dosis.]
 - **Kuinik Astukiel**. Es un enano que comercia con *hobbits* desde hace muchas décadas. Podrá vender [d50 m.o.] una pócima que repara armaduras metálicas, incluidas las mágicas. La pócima durará 10 + d5 usos. También les ofrece la pócima a cambio de acompañarlo a las



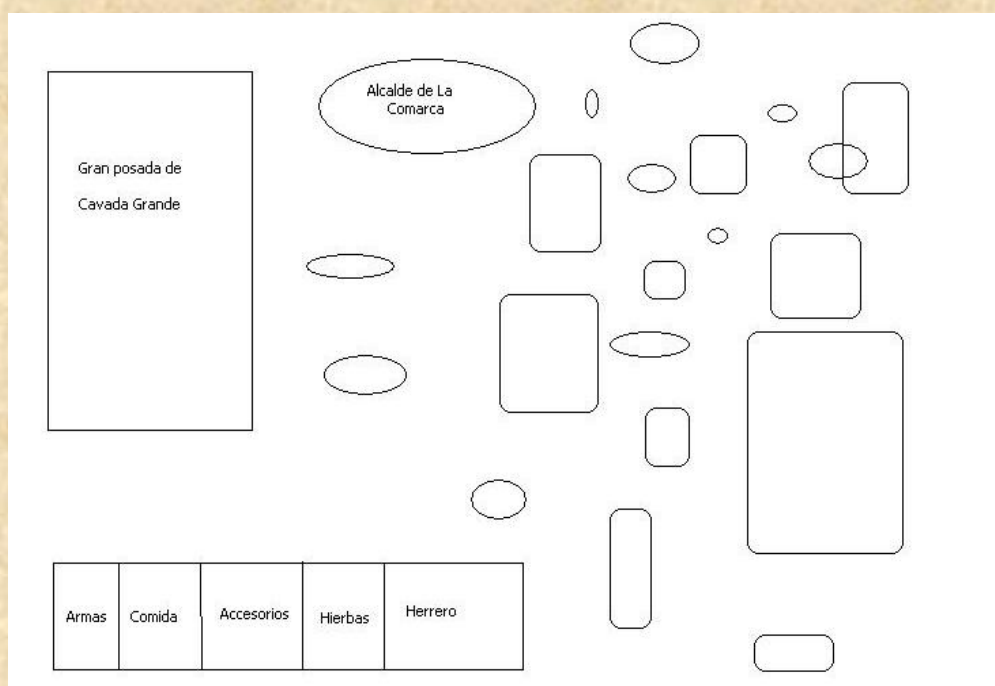


Colinas del crepúsculo⁸. En caso de aceptar, irán en carro [Casualmente con capacidad para llevar a todos los pjs y pnjs]. FICHA PNJ3

- **Fingolfin.** Es un elfo noldo que quiere contratar hombres para una misión de gran importancia que el mismo Elrond le ha encomendado, pero que no contará a los pjs hasta haber emprendido el viaje. Les advertirá que es peligrosa, pero que tendrán grandes recompensas por ello. De momento, les promete d 50 m.o. por acceder a la misión. [Lo que les contará luego es que su destino no es otro que Las Torres Blancas⁹, donde debe ir para recuperar un *Palantir* que hay allí, y llevarlo a Rivendel. Se rumorea que en las Torres Blancas está el Rey brujo de Angmar, el más peligroso de los Nazgûl] FICHA PNJ4

MAPA CAVADA GRANDE

CAVADA GRANDE



⁸ Sección Escaramuza en las colinas del crepúsculo

⁹ Sección Las Torres Blancas.



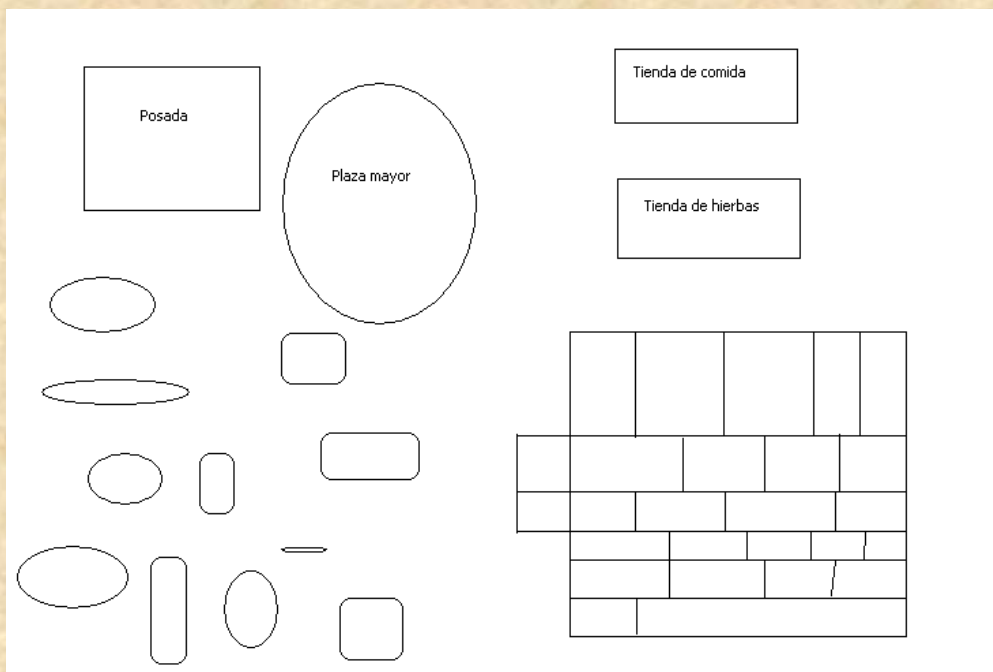


RESTO DE PUEBLOS DE LA COMARCA

El resto de pueblos de La Comarca tendrán las siguientes características: **posada pobre** con camas tamaño *hobbit*, *umli* y enano pero accesos para gente grande. [Los pjs recuperarán $\frac{3}{4}$ de los pvs por hora de descanso, redondeando a la baja]. **Tiendas de hierba de nv 1**, pues el comercio brilla por su ausencia. Tienda de **comida normal**. Además, ahí van unas características propias de cada región:

- Cuaderna del Sur [**Casadura, Sacovilla y Valle Largo**]. Habrá **concursos de beber cerveza** en el marco de la fiesta bimensual de la cebada, con posibilidad de d1-3 m.p. para el ganador. [Casualmente, siempre que los pjs llegan al pueblo se celebra la fiesta. Usa el bonificador de constitución y ve haciendo TR hasta que fallen todos los pjs. Su rival será un *hobbit* con CON+20. Cámbiale el nombre al *hobbit* de pueblo a pueblo, para que no sea el mismo borracho].
- Cuaderna del Norte [**Quiebra Larga y Campos Verdes**] Serán importantes en el arte de la pipa, con **tiendas de hierbas de nv6**.
- Cuaderna del Oeste [**Gamwich, Cavada Pequeña, Nobottle, Campo del cordelero**]. Nula actividad comercial y escasez de raciones de comida [doble de caras y la mitad de pequeñas de lo normal].

MAPAS PARA EL RESTO DE PUEBLOS DE LA COMARCA





ESCARAMUZA EN LAS COLINAS DEL CREPÚSCULO

Esta es una **misión opcional**. Cuando los pjs hayan acompañado a Kuinik hasta las colinas del crepúsculo, tendrán que hacer frente a un grupo de bandidos que se han hecho con las pequeñas aldeas de la zona. Entre ellas, se encuentra un pequeño pueblo de enanos que viven del comercio con La Comarca [Obviamente, se trata del pueblo de Kuinik]. Al llegar al pueblo, los pjs y Kuinik deberán acabar con d5 orcos de nv 1+ d5, que son lo que queda de un grupo que ha raptado al hijo de Kuinik y al más querido de sus primos. Horrorizado, el enano solicita a los pjs que lo ayuden a rescatar a su hijo y su primo. Los pjs eligen: pueden ayudar a Kuinik, o emprender rumbo a cualquier lugar de La Comarca¹⁰.

Supongo que los pjs estarán ansiando aventuras nuevas y emocionantes, No obstante, los orcos están capitaneados en la distancia por un *troll* que ha aterrorizado al pueblo. Podrán seguir el rastro hasta la cueva de los *trolls*. Para ello, tardarán un día exacto de camino si cuentan con un explorador. Si no lo tienen, tardarán tres días. Durante estos días se utilizará esta tabla de encuentros sobre la base de d10.

1-3	d5 hombres de nv2
4-6	d5 orcos de nv3
7-9	d5 orcos de nv4
10	d5 orcos de nv5

Una vez lleguen a la cueva de los *trolls*, los pjs y Kuinik deberán entrar a la misma. Es evidente que los enanos están dentro de la cueva, pues las marcas de cuerpos arrastrados son claras. [Antes de comenzar a explorar la cueva, el dj realizará una tirada d5 para calcular los *trolls*. La suma total de *trolls* en la cueva será de 3 + d5. Uno de los *trolls* tendrá nv 6, y los demás, salvo uno de ellos que tendrá nv 1, tendrán nv3]

Esto es con lo que se encuentran los pjs al entrar en las cuevas:

E.- Entrada a las cuevas. Da a un largo pasillo iluminado con antorchas. Los pjs podrán encontrar [T percepción difícil] un colgante que Kuinik reconoce porque lleva el símbolo de la casa de sus ancestros, una antigua reliquia de gran valor.

¹⁰ Que recorran La Comarca libremente y acude a la sección correspondiente al pueblo que elijan.





I.- Gran sala con tres caminos nuevos. Hay múltiples huesos tirados por el suelo, y algún que otro objeto inservible hecho añicos sobre una mesa vieja.

II.- Estancia grande donde se ven restos de comida en aparente descomposición. El aire está viciado y corrompe los pulmones [TR enfermedad nv 8 d10 daños]

III.- Pequeña estancia donde hay un gran sillón de piedra. Al pie del sillón hay unas hachas oxidadas, y sobre el sillón hay unos harapos de color grisáceo. [Si algún pj se sienta despertará las iras de uno de los *trolls* de nv 3, que los atacará al ver cómo profanan su asiento favorito]

IV.- Una gran sala iluminada donde se encuentra una pila con agua. [Si un pj bebe deberá realizar una tirada d10. Si el resultado es par, recuperará esa cantidad de pv. Si es impar los pierde. Si el mismo pj u otro siguen bebiendo la tirada será d20, luego d30... con igual sistema en cuanto a recuperación o pérdida de pvs]

V.- Gran sala con tres nuevos camino [T percepción fácil. Fuerte olor a *troll*]

VI.- Sala con una nueva bifurcación. [T percepción fácil. Fuerte olor a *troll* hacia VII] [T percepción difícil. Fuerte olor a enano hacia VIII]

VII.- Gran sala del *troll*. Aquí está el *troll* de nv 6 junto al de nv 1 y los restantes *trolls* (si los hay) de nv3. Tardarán tres turnos en alcanzar a los pjs (2, el *troll* de nv1).

VIII.- Pasillo vacío con un mecanismo de apertura de puerta que deben resolver en cinco minutos los pjs. Si no lo hacen, la puerta no se abrirá y los enanos morirán. Desde dentro, se oye a los enanos decir cómo funciona el mecanismo (Es un sudoku. En azul la solución).

1	2	3	4	5
4	3	5	2	1
2	4	1	5	3
5	1	2	3	4
3	5	4	1	2

IX.- Jaulas con los enanos. [La puerta se puede abrir si la golpean con un objeto contundente como el martillo de guerra de Kuinik. BD puerta 50 CM PV10. Si lo abren de un golpe, los *trolls*, si todavía quedaran, no los descubren. Si tardan más se enfrentarán a ellos en la zona I de la cueva]

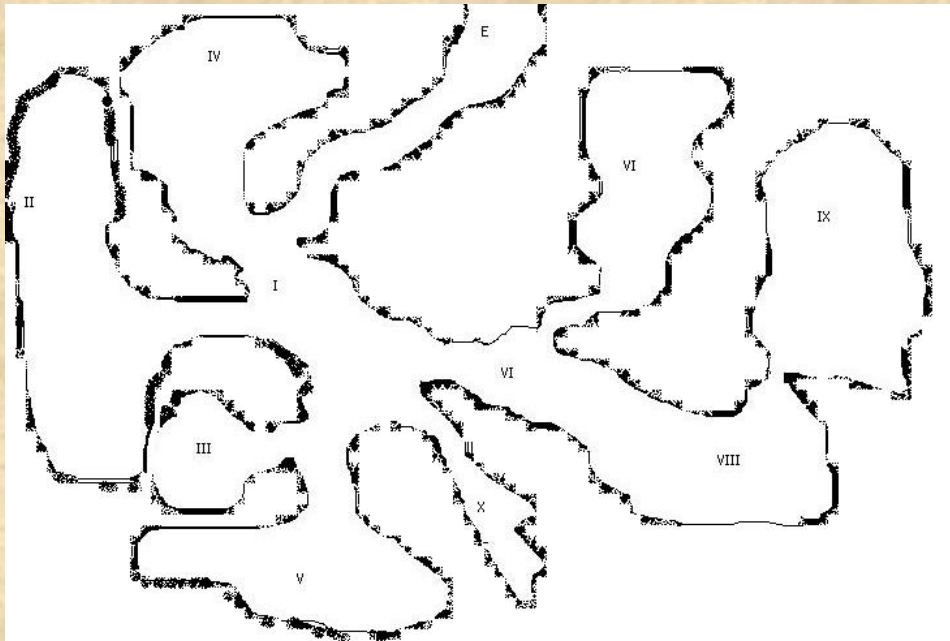




X.- Sala secreta de los *trolls*. [Sólo se podrá acceder a ella si matan a todos los *trolls*. Allí donde lo hagan, encontrarán una piedra con la ubicación del mecanismo de apertura de la sala, que no es otro que insertar la piedra en una cavidad de la pared. Tesoro normal. Página 258 del libro]

Tras esta peligrosa incursión, Kuinik agradecerá a los pjs lo hecho por él y su familia. Por ello, recibirán 500 px [y todo el tesoro del *troll*]. Asimismo, les comenta que en Las Torres Blancas¹¹ se rumorea que hay un gran tesoro. [Por supuesto, nada impide que vayan a otros pueblos de La Comarca.¹²]

MAPA DE LA CAVERNA DE LOS TROLLS



¹¹ Sección Las Torres Blancas. La idea obviamente es que de uno u otro modo lleguen a esa sección.

¹² Que recorran La Comarca libremente y acude a la sección correspondiente al pueblo que elijan.





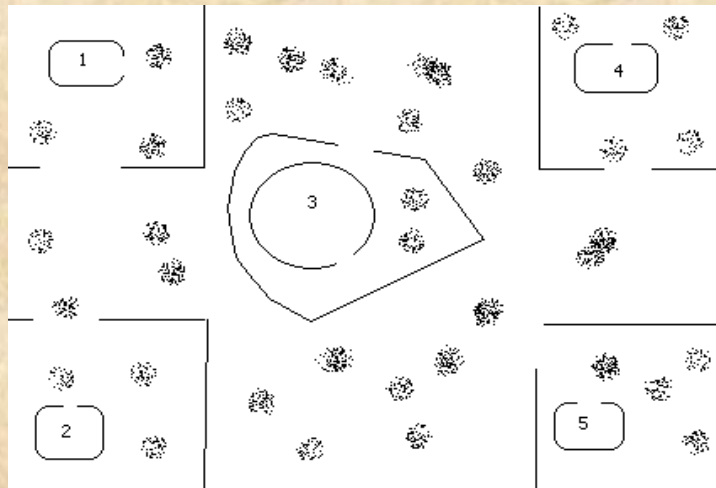
Las Torres Blancas

[De una u otra forma, los pjs, si quieren avanzar en la misión y no quedar en un punto muerto llegarán hasta las Torres Blancas. Tan pronto como atraviesen la frontera del Oeste se deberá emplear la Tabla de encuentros del libro básico]

Las Torres Blancas son unas antiguas construcciones que siempre han despertado temor entre los *hobbits* que habitan La Comarca. Ese temor ha crecido últimamente, pues muchos hombres han acudido a los alrededores de las Torres y no han vuelto a ser vistos entre los vivos. Incluso, más de un *hobbit* afirma que hay un fantasma de capa negra habitando el lugar.

[En realidad, las Torres Blancas están siendo usadas por Sauron, el cual ha enviado a gran parte de sus mejores orcos y sus aliados haradrim a tomar posesión de algo de gran valor para la guerra: Un *Palantir*. Incluso, Sauron ha mandado marchar hasta ese emplazamiento a uno de los nazgûl.]

Los pjs llegan a las Torres Blancas a la **luz de la luna**. Las Torres son un total de 5, con la siguiente disposición, que impide ver lo que está ocurriendo en cada torre desde la entrada de cualquiera de ellas, por lo que cada torre debe ser vigilada individualmente:



[En el caso de que los pjs lleguen a Las Torres Blancas acompañando a **Landet** o por la indicación de **Kuinik**, se toparán con **Fingolfin**, que estará luchando con d5 orcos de nv 3 en las cercanías de la Torre 1. Cada vez que los pjs hayan subido hasta el final de una torre habrá pasado exactamente un día.]

[Si los pjs vienen con **Fingolfin**, éste les dirá que su objetivo está en la Torre 3, la que está en el centro del complejo]





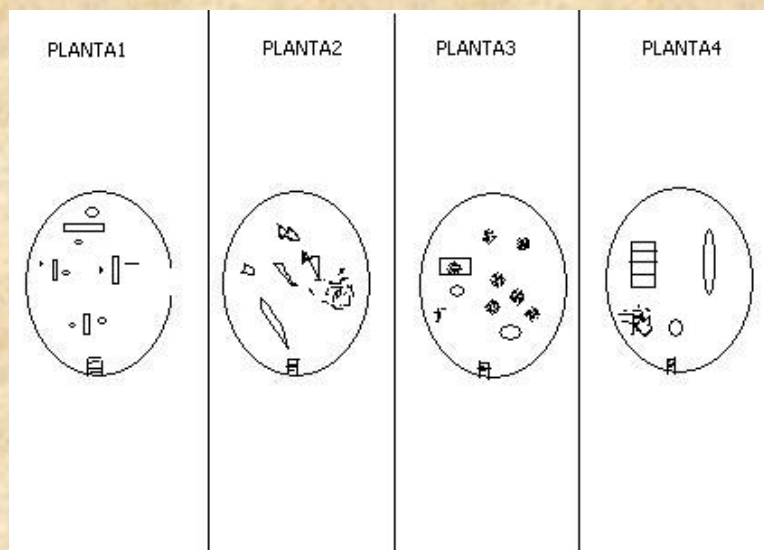
TORRE BLANCA 1.

La puerta está abierta. Tan pronto como los pjs entran en la torre se ven sorprendidos por d5 orcos, [Uno será de nv5 y el resto, si los hubiera, de nv3]. Los pjs podrán ascender al segundo piso o salir de la torres. [T percepción fácil: No hay ruido de alarma en el piso de arriba]

En la Planta 2ª los pjs se toparán con 3 harad borrachos de nv3 [Los pjs pueden tratar de convencerlos de que son fantasmas con los que están soñando mediante una T Influencia fácil. Hecho esto, los harad caerán redondos y los pjs, con una T percepción rutinaria encontrarán las llaves de la 3ª planta. Si fallan, deben luchar, aunque los harad actúan con -25 de actividad]

En la Planta 3ª hay 5 orcos de nv4. [Afortunadamente para los pjs, los orcos actuarán con -10 actividad, ya que también están bastante borrachos] No hay nada más en la planta, salvo unas m.c. desperdigadas en el suelo [d10].

En la Planta 4ª los pjs se toparán con una puerta de hierro [Pv 10 BD 50 CO] que podrán tirar abajo. Si lo tiran al primer golpe, los pjs podrán atacar primero a los Harad [Uno de nv6 y dos de nv5] que están dentro. El pj que tire la puerta no podrá atacar el primer turno. Una vez acaban con los harad, los pjs podrán observar los cacharros tirados por el suelo [T percepción muy difícil. CM que defiende como CO]





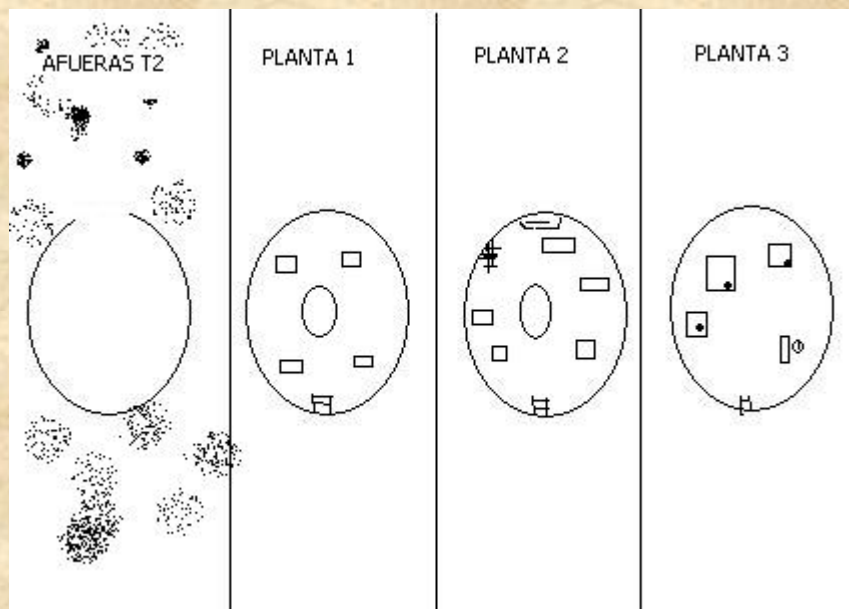
TORRE BLANCA 2.

La entrada de la torre está custodiada por un *troll* de nv8 [5 harad de nv4 si es de día]. Tras acabar con sus rivales, los pjs se percatarán de que nada les impide acceder a la torre.

La planta baja está desierta. Los pjs podrán ver un pozo lleno de agua y unas escaleras a la siguiente planta. El cubo de agua está limpio, como si se usara habitualmente [Los pjs pueden sacar agua mediante una T MM rutinaria, aumentando la dificultad cada nueva vez. Cada cubo de agua sacia la sed de un pj y recupera d5 pvs. Si fallan en la maniobra, el cubo caerá golpeando las paredes del pozo. Armará mucho ruido y bajarán los harad del piso de arriba]

En la Planta 2ª los pjs se toparán con 3 harad de nv4 en lo que parece ser una armería [T percepción absurda. Lanza harad + 10 contra hombres]. Tras ello, podrán subir las escaleras a la 3ª planta.

En la Planta 3ª hay un orco adormilado de nv3 que custodia las celdas [Los pjs, con una TMM media con percepción 10, le podrán quitar las llaves y liberar a **Landet**, siempre que no vaya con ellos, en cuyo caso no habrá nadie en las celdas, que estaba encerrado por los orcos. **Landet** se unirá a los pjs, conservando su equipo, ya que los orcos no se molestaron en quitárselo].





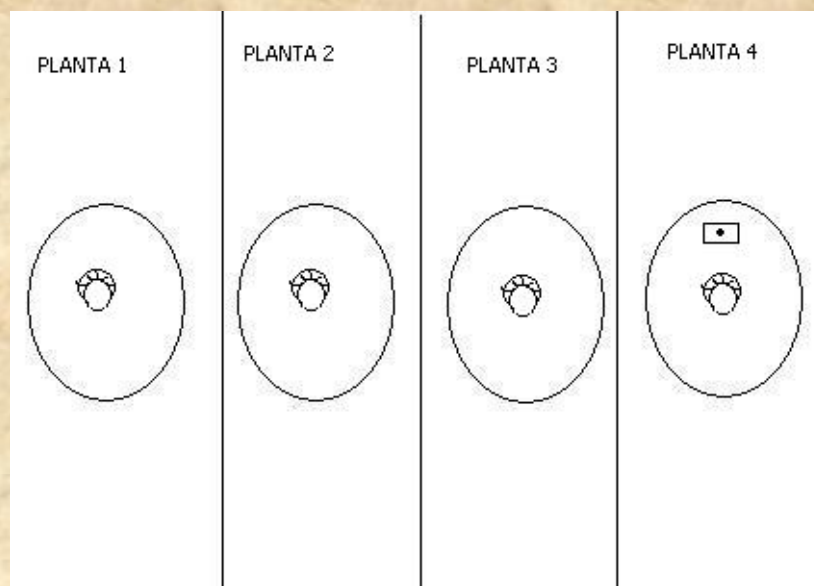
TORRE BLANCA 3.

Es la Torre principal del complejo, y precisamente por ello sus defensas no son visibles. Los pjs se encontrarán con una escalera de caracol hasta la última planta.

En la Planta 4ª los pjs se encontrarán con una habitación en la que hay una mesa sobre la que reposa una bola de cristal [Es el *Palantir* que buscan. T percepción muy difícil, difícil si es un mago, para descubrir qué es. También pueden preguntar a Fingolfin, que les dirá sin dilación que no toquen el *Palantir*].

[Si los pjs tocan el *Palantir* con las manos desnudas, deberán pasar una TR esencia nv20. Si falla quedará paralizado d10 asaltos, tratar como inconsciente. Además, aparecerá uno de los Nazgûl. NV15 PV 150 BD60 BO 130Ar CM MM40. Hay que tener en cuenta las normas de los Nazgûl, modificadas así: TR miedo nv8; TR nv5 canalización cada vez que el Nazgûl golpee o haga crítico; TR nv6 para el arma]

Los pjs bajan hasta la planta baja y se toparán con un *troll* enrabiado de nv10. Un duro rival que les espera y que no les permitirá salir si no le dan el *Palantir* [En realidad, si se lo entregan, el *troll* se petrificará y el ser caerá hecho añicos. Al hacerlo, los pjs deberán pasar una TMM difícil para agarrar el *Palantir* sin que se caiga. Afortunadamente, **Fingolfin** tatará el *Palantir* a tiempo para que no invoque más monstruos] Tras acabar con este rival, **Fingolfin** instará los pjs a marchar a Bree¹³, siendo imposible para ellos negarse a marchar de inmediato [sin pasar por el resto de las Torres] sin perder la recompensa que el elfo, al que se unirá **Landet**, les prometió.



¹³ Sección Bree





TORRE BLANCA 4.

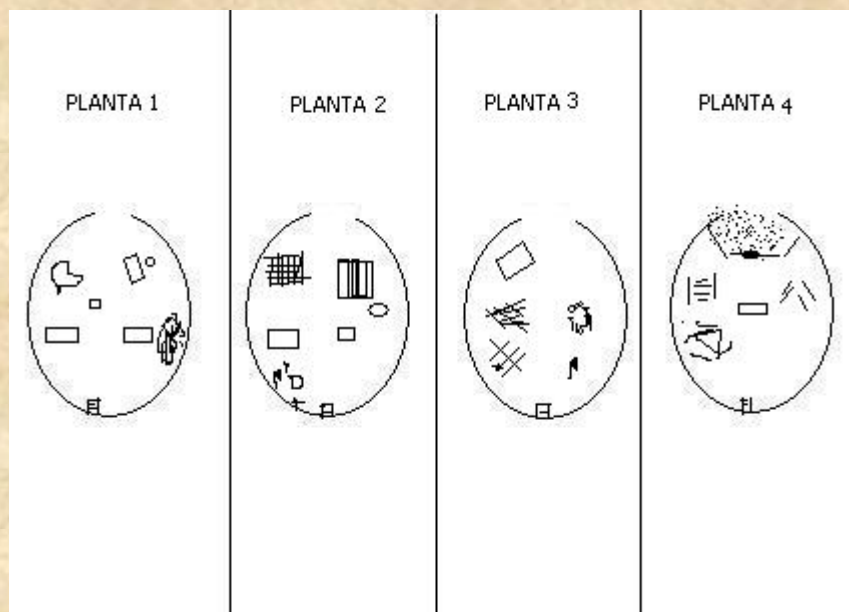
Es la Torre que funciona como armería de los orcos. Está custodiada por d5 harad de nv7. La torre tiene 4 plantas, que contienen lo siguiente:

En la planta 1ª hay todo tipo de espadas, en su mayor parte oxidadas e inútiles. Hay un par de cimitarras normales que se podrían usar [Se rompen al primer crítico que se haga con ellas]. [T percepción difícil cimitarra +10]

En la planta 2ª hay CM orcas que defienden como C, ya que están muy usadas e irreparables. [T percepción absurda CM +15 que defiende como CO]

En la planta 3ª hay escudos de todo tipo, en su mayor parte oxidados e inútiles. Hay un par de escudos normales que se podrían usar [Se rompen al primer crítico que se

En la planta 4ª Tesoro pobre sin objetos mágicos a efectos de la lista del libro.



TORRE BLANCA 5.

Los orcos emplean este lugar a modo de dormitorio. La torre tiene un total de 3 plantas, que contienen lo siguiente:

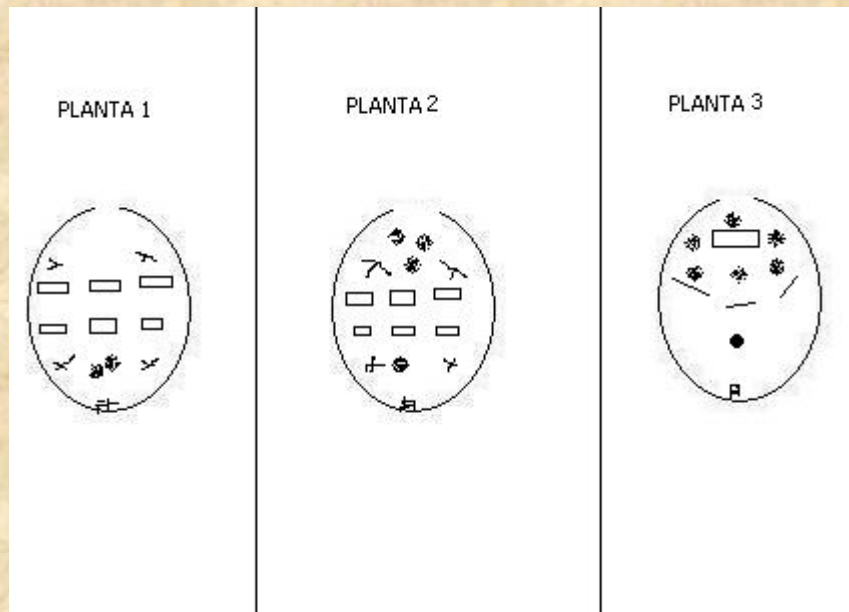
En la planta 1ª hay un grupo de d5 orcos de nv5. [Para desgracia de los pjs, estos orcos son los que velan el sueño de sus compañeros, por lo que no les pillarán durmiendo]





En la planta 2ª hay d5 orcos de nv6. A diferencia de sus compañeros, sí estarán durmiendo, por lo que los pjs podrán atacarlos como si estuviesen inconscientes. [Tres asaltos hasta que lo orcos se revuelven a por sus armas. No llevarán ni casco ni escudo]

En la planta 3ª hay un *troll* de nv6 que hace las veces de guardia del orco jefe de la torre, que es de nv8. [T percepción muy difícil ballesta que permite lanzar dos flechas por turno, pero sin BO+20 como las ballestas normales]





Parada en Bree

[Para el viaje hasta *Bree* será de aplicación la Tabla de encuentros del libro hasta pasar (esta vez de vuelta) la frontera del Oeste. Una vez en los límites de la Comarca, será de aplicación la tabla de encuentros propuesta al principio.]¹⁴

Los pjs llegan a Bree junto a **Fingolfin**, el cual les indica que había reservado varias habitaciones en el *Poney pisador*, ante la eventualidad de completar su misión acompañado de un grupo como el suyo. En la posada, la más famosa de *Bree*, hay muchos hombres y algún que otro *hobbit* despistado que intenta buscar una habitación de su tamaño para hospedarse en mitad de la noche. **Fingolfin** aconseja a los pjs descansar y marchar hacia Rivendel por la mañana [Si los pjs hacen esto podrán comprar comida y objetos en la tienda de la ciudad, que cuenta con tiendas normales de comida y armas]

El día amanece soleado, lo cual llena de energía los pjs. **Fingolfin** indica a los pjs que deben partir de inmediato, pues la misión del *Palantir* debe completarse cuanto antes. El elfo insiste en que deben ir a caballo [Si hay enanos comprarán poneyes, o podrán ir en el caballo de un pj que tendrá penalización -10 por la carga adicional, pero ganará ½ más de px por la distancia recorrida. El enano no ganará px. **Fingolfin**, por su parte, ya tiene su caballo] y que le compren a Mantecona unos ejemplares que ha adquirido recientemente [Los pjs pagarán por los caballos el precio del libro]

[En caso de haber contado con alguno de ellos, tanto **Landet** como **Inardil** dejarán a los pjs en *Bree*, saldándose en este momento su deuda. Ambos hombres han decidido establecer su base de operaciones en *Bree*, ciudad en la que podrán toparse siempre que quieran con los pjs.]

Los pjs y **Fingolfin** comienzan su marcha hacia Rivendel. El terreno es peligroso y deberán ir con cuidado. [Nuevamente, se aplica la tabla de encuentros del libro.]¹⁵

¹⁴ Este aspecto de la tabla de encuentros aplica también si los pjs no acompañan a Fingolfin a Bree, y deciden volver a La Comarca.

¹⁵ Sección viaje hasta Rivendel.





VIAJE HASTA RIVENDEL

Los pjs, para llegar a Rivendel, podrán pasar por varios **sitios opcionales**. [Curiosamente, **Fingolfin** no pondrá reparos en esta ocasión para atravesar esos lugares, ya que considera que será más seguro dar un pequeño rodeo, a riesgo de perder uno o dos días en el viaje. El elfo sospecha que su pista es evidente, y que los caminos conocidos son, en este momento, más peligrosos], aunque lo normal es ir en línea recta [Y aplicar las tablas de encuentros del libro]

Los pjs irán a caballo, lo cual reducirá considerablemente el esfuerzo. Los **sitios opcionales** a los que podrán ir son los siguientes:

PANTANOS DE MOSCAGUA

En los pantanos de Moscagua es muy difícil respirar. El frío [TR enfermedad nv8, con actividad -10 hasta salir de los pantanos en caso de fallo] se desata con intensidad hasta el punto de que los músculos se quedan agarrotados. Los mosquitos acechan incesantemente [Los pjs deberán enfrentarse a d20 hummerhorns dos veces, con un intervalo de cuatro horas], y los ruidos del pantano no son menos molestos [Tpercepción difícil, d5 mewlips nv4 acechando en los alrededores. Si los pjs derrotan a los mewlips, podrán buscar con una T rastrear -30 (300 px) el escondite de los mewlips, donde están dos mewlips de nv5 y uno de nv6. **Fingolfin** no pone pegas, ya que sabe que los Mewlips se suelen resguardar cerca de la salida de los pantanos, y los pjs se están extraviando.] Tras todas estas vueltas, los pjs saldrán del pantano, habiendo pasado un día exacto.

AMON SÛL, LA CIMA DE LOS VIENTOS

Es una antigua atalaya en la que tal vez los pjs consigan algo de provecho para sus próximas aventuras, o incluso para lo que resta de ésta. El lugar en cuestión no es más que un montón de ruinas abandonadas por los hombres del antiguo reino de Arnor. [En cuanto los pjs alcancen la cima verán un grupo de X+2 Uruk Hai de nv d5, donde X es el número de pjs y **Fingolfin**] Cuando hayan terminado la pelea, **Fingolfin** oteará una entrada a una cueva cubierta por matorrales. La entrada es una pesada piedra lisa. Los pjs pueden hacer noche en la cima y marchar al día siguiente¹⁶.

[Los pjs podrán descubrir con una T INT difícil el sistema para abrir la cueva: los rayos de la luna señalan una hendidura donde, una vez metida una flecha, la puerta se abrirá] [Si los pjs deciden entrar a la cueva, 3 fantasmas numenoreanos de nv5 los tentarán con grandes riquezas. Los pjs deberán pasar una TR de su reino de la magia.

¹⁶ Deberán caminar y llegar a Rhudaur, siguiente sección.





Comienzan con dificultad fácil, aumentando hasta que todos pasen al menos una TR (si hay acierto ese pj no sigue tirando). Si hay algún pj o pjs que fallen todas las TR, los que fallen se convertirán en fantasmas, y los pjs restantes deberán acabar con ellos y los fantasmas iniciales.] [Una vez que los pjs hayan acabado con los fantasmas, los pjs supervivientes serán expulsados de la cueva]

LAS TIERRAS DE RHUDAUR

Esta sección es obligatoria. Los pjs caminarán por estas tierras boscosas y de difícil acceso en su último tramo hasta Rivendel. Los encuentros se limitarán a *trolls* de nv6 (máximo dos por encuentro) o huargos de nv5 (máximo tres por encuentro) [Cada vez que los pjs se enfrenten a un *troll*, podrán buscar su alijo con T percepción difícil. El tesoro será normal sin objetos mágicos]

RIVENDEL, EL FINAL DEL CAMINO

Y por fin llegaron los pjs a Rivendel. Tan pronto como acceden al hogar de Elrond, unos elfos los acompañarán hasta los aposentos del señor de los Noldor. Ante él sentirán una sensación cálida y agradable (- 5 PC's). Elrond se mostrará satisfecho por el trabajo de los pjs, ya que el *Palantir* le servirá para comunicarse con Denethor, de quién hace tiempo que no tiene noticias. Por supuesto, Elrond invitará a los pjs a dormir en Rivendel, que será para ellos un segundo hogar. Como recompensa final, los pjs recibirán px y objetos en función de una tirada d100.

01-20 300px	81-90 500 px y 8 m.o.
21-40 350 px	91-95 600 px y 10 m.o.
41-60 400px	96-99 1000 px y objeto +10 a elección del DJ
61-80 450 px y 5 m.o.	100 2000 px y objeto +15 a elección del DJ

COMENTARIOS, DUDAS Y TABLAS DE VIDA

Para cualquier duda o comentario podéis dirigiros a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto "MISIÓN EN LA COMARCA". En ese mismo mail podréis solicitar copia en formato Word. Por supuesto, os rogaría que si jugáis con el módulo mandéis vuestros comentarios para mejorarlo.

Para las características de los monstruos de la presente aventura se recomienda utilizar las tablas de vida disponibles en el blog www.cavernaderol.blogspot.com.



FICHAS DE PNJ'S



MISIÓN EN LA COMARCA

Nombre:	Landet	Mano:	Derecha	Listas de Hechizos	%
Raza:	Rohirrim	Edad:	23		
Estatura:	1,80 metros	Peso:	95		
Pelo:	Rubio	Ojos:	Azules		
Profesión:	Explorador	Nivel:	6		
Conducta:	Intrépido				
Personalidad:	Leal				
Especial:					
Armadura	Yelmo	Escudo	Brazales	Grebas	
CM	SI	SI	NO	NO	
CARACS.	Valor	Norm	Raza	Total	Idiomas
Fuerza	95	+15	+5	+20 FUE	Rohírrico
Agilidad	90	+10	0	+10 AGI	Oestron
Constitución	92	+10	0	+10 CON	Dunael
Inteligencia	76	+5	0	+5 INT	
Intuición	75	+5	0	+5 I	
Presencia	80	+5	0	+5 PRE	
Apariencia	85			APA	
XP:	77300 XP	Pen. x Carga:	FUE	-	Pts de Poder:
					Reino: Canalización
					PP Pts de Corrupción: 0 PC

HABILIDADES	5% Grado	2%	2%	1%	Grado	Carac	Prof	Objeto	Espec	Espec	Total
MOVIMIENTO & MANIOBRA											
Sin Armadura	□□-----				+5	AGI+10	XX	___	___	+0	+15 MM
Cuero	□□□-----				- 25	AGI+10	XX	___	___	-15	-30 MM
Cuero Endurecido	□□□□□-----				+5	AGI+10	XX	___	___	-30	-15 MM
Cota de Malla	□□□□□□-----				+ 35	FUE+20	XX	___	___	-45	+10 MM
Coraza	□□□□□□□-----				- 25	FUE+20	XX	___	___	-60	-65 MM
HABILIDADES CON ARMAS & ARTES MARCIALES											
De Filo	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 58	FUE+20	+6	+20	___	___	+104 BO
Contundentes	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25	FUE+20	+6	___	___	___	+1 BO
A 2 Manos	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25	FUE+20	+6	___	___	___	+1 BO
Arrojadizas	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25	AGI+10	+6	___	___	___	-9 BO
Proyectiles	□□□□□□□□□□□□□□□□				+40	AGI+10	+6	___	___	___	+56 BO
Armas de Asta	□□□□□□□□□□□□□□□□				+35	FUE+20	+6	___	___	___	+61 BO
HABILIDADES GENERALES											
Trepar	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 25	AGI+10	___	___	___	___	+35 MM
Montar	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 52	I +5	___	___	___	___	+57 MM
Nadar	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 25	AGI+10	___	___	___	___	+35 MM
Rastrear	□□□□□□□□□□□□□□□□				+35	INT +5	___	___	___	___	+40 MM
HABILIDADES DE SUBTERFUGIO											
Emboscar	□□□□□□□□□□□□□□□□				+15	XXXX	XX	XX	___	___	3 PE
Acechar/Esconderse	□□□□□□□□□□□□□□□□				+20	PRE +5	+ 12	___	___	___	+37 PE
Abrir Cerraduras	□□□□□□□□□□□□□□□□				+20	INT +5	+ 12	___	___	___	+37 ME
Desactivar Trampas	□□□□□□□□□□□□□□□□				+20	I +5	+ 12	___	___	___	+37 ME
HABILIDADES MAGICAS											
Leer Runas	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25	INT+5	___	___	___	___	-20 ME
Usar Objetos	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25	I +5	___	___	___	___	-20 ME
Hechizos Dirigidos	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25	AGI+10	___	___	___	___	-15 BO
OTRAS HABILIDADES & BONIFICACIONES											
Percepción	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 10	I +5	+18	-5	___	___	+28 ME
Desarrollo Físico	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 82	CON+10	+18	___	___	+5	+ 97 PE
	-----d10-----	-----d8-----	-----d6-----	-----d4-----							
Bonificación Defensiva					XX	AGI+10	XX	___	___	___	+35 BD
BO Hechizos básicos					XX	XXXX	___	___	___	___	0 BO
Liderazgo/Influencia					XX	PRE+5	XX	___	___	___	+5 ME
Esencia TR					XX	INT+5	XX	___	___	___	+5 TR
Canalización TR					XX	I+5	XX	___	___	___	+5 TR
Venenos TR					XX	CON+10	XX	___	___	___	+10 TR
Enfermedades TR					XX	CON+10	XX	___	___	___	+10 TR

Equipo: Espada ancha +20 Pantalones
 Arco compuesto Cinto
 Carcaj con 20 flechas Vaina
 Cuerda Camisa
 Yesca y pedernal Cantimplora
 Raciones de viaje Botas
 Capa

Nombre:	Inardil	Mano:	Derecha	Listas de Hechizos	%
Raza:	Dunedain	Edad:	52		
Estatura:	1,92 metros	Peso:	110		
Pelo:	Negro	Ojos:	Grises		
Profesión:	Montaraz	Nivel:	5		
Conducta:	Severo				
Personalidad:	Centrado				
Especial:	Muy observador				
Armadura	Yelmo	Escudo	Brazales	Grebas	
CM	SI	SI	NO	NO	
CARACS.	Valor	Norm	Raza	Total	Idiomas
Fuerza	95	+15	+5	+20 FUE	Adunaico
Agilidad	86	+5	0	+5 AGI	Oestron
Constitución	90	+10	+10	+20 CON	Sindarin
Inteligencia	75	+5	0	+5 INT	Quenya
Intuición	82	+5	0	+5 I	
Presencia	79	+5	+5	+10 PRE	
Apariencia	108			APA	
XP:	64300 XP		Pen. x Carga:	FUE - =	Pts de Poder:
					Reino: Canalización
					PP Pts de Corrupción: 0 PC

HABILIDADES	5% Grado	2%	2%	1%	Grado	Carac	Prof	Objeto	Espec	Espec	Total
MOVIMIENTO & MANIOBRA											
Sin Armadura	□□-----				+5	AGI+5	XX	---	---	+0	+10 MM
Cuero	□□□-----				- 25	AGI+5	XX	---	---	-15	-35 MM
Cuero Endurecido	□□□□□-----				+5	AGI+5	XX	---	---	-30	0 MM
Cota de Malla	□□□□□□□-----				+ 35	FUE+20	XX	---	---	-45	+10 MM
Coraza	□□□□□□□□-----				- 25	FUE+20	XX	---	---	-60	-65 MM
HABILIDADES CON ARMAS & ARTES MARCIALES											
De Filo	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 52	FUE+20	+10	---	---	---	+ 82 BO
Contundentes	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25	FUE+20	+10	---	---	---	+ 5 BO
A 2 Manos	□□□□□□□□□□□□□□□□				+15	FUE+20	+10	---	---	---	+45 BO
Arrojadizas	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25	AGI+5	+10	---	---	---	-10 BO
Proyectiles	□□□□□□□□□□□□□□□□				+15	AGI+5	+10	---	---	---	+30 BO
Armas de Asta	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 5	FUE+20	+10	---	---	---	+35 BO
HABILIDADES GENERALES											
Trepar	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 20	AGI+5	+15	---	---	---	+55 MM
Montar	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 25	I +5	+15	---	---	---	+45 MM
Nadar	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 20	AGI+5	+15	---	---	---	+40 MM
Rastrear	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 30	INT +5	+15	---	---	+ 10	+60 MM
HABILIDADES DE SUBTERFUGIO											
Emboscar	□□□□□□□□□□□□□□□□				+25	XXXX	XX	XX	---	---	5 PE
Acechar/Escondarse	□□□□□□□□□□□□□□□□				+25	PRE +10	+10	---	---	---	+70 PE
Abrir Cerraduras	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 5	INT +5		---	---	---	+10 ME
Desactivar Trampas	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 5	I +5		---	---	---	+10 ME
HABILIDADES MAGICAS											
Leer Runas	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 5	INT+5	---	---	---	---	+10 ME
Usar Objetos	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 5	I +5	---	---	---	---	+ 10 ME
Hechizos Dirigidos	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25	AGI+5	---	---	---	---	-20 BO
OTRAS HABILIDADES & BONIFICACIONES											
Percepción	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 25	I +5	+10	-5	---	+ 10	+50 ME
Desarrollo Físico	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 67	CON+20		---	---	+5	+ 92 PE
	-----d10-----	-----d8-----	-----d6-----	-----d4-----							
Bonificación Defensiva					XX	AGI+5	XX	+ 10	---	---	+15 BD
BO Hechizos básicos					XX	XXXX	---	---	---	---	+ 0 BO
Liderazgo/Influencia					XX	PRE+10	XX	---	---	---	+10 ME
Esencia TR					XX	INT+5	XX	---	---	---	+5 TR
Canalización TR					XX	I+5	XX	---	---	---	+5 TR
Venenos TR					XX	CON+20	XX	---	---	+ 5	+25 TR
Enfermedades TR					XX	CON+20	XX	---	---	+ 5	+25 TR

Equipo: Espada ancha Pantalones
 Arco compuesto Cinto
 Carcaj con 20 flechas Vaina
 Cuerda Camisa
 Yesca y pedernal Cantimplora
 Raciones de viaje Botas
 Capa Colgante +10 BD



Nombre:	Kuinik	Mano:	Derecha	Listas de Hechizos	%
Raza:	Enano	Edad:	120		
Estatura:	1,42 metros	Peso:	75		
Pelo:	Castaño oscuro	Ojos:	Azules		
Profesión:	Guerrero	Nivel:	5		
Conducta:	Desconfiado				
Personalidad:	Testarudo				
Especial:	Reflejos rápidos				
Armadura	Yelmo	Escudo	Brazales	Grebas	
CO	SI	SI	NO	NO	
CARACS.	Valor	Norm	Raza	Total	Idiomas
Fuerza	98	+20	+5	+25 FUE	Khuzdul
Agilidad	94	+10	-5	+ 5 AGI	Oestron
Constitución	90	+10	+15	+25 CON	Sindarin
Inteligencia	55	0	0	0 INT	Dunael
Intuición	63	0	0	-5 I	
Presencia	62	0	0	-5 PRE	
Apariencia	91			APA	
XP:	67300	XP	Pen. x Carga:	FUE - =	Pts de Poder:
HABILIDADES	5% Grado	2%	2%	1%	Grado
MOVIMIENTO & MANIOBRA					
Sin Armadura	□□-----				+5
Cuero	□□□-----				- 25
Cuero Endurecido	□□□□□-----				+5
Cota de Malla	□□□□□□-----				+ 35
Coraza	□□□□□□□-----				+ 35
HABILIDADES CON ARMAS & ARTES MARCIALES					
De Filo	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25
Contundentes	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 62
A 2 Manos	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25
Arrojadas	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 30
Proyectiles	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 25
Armas de Asta	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25
HABILIDADES GENERALES					
Trepar	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 15
Montar	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 20
Nadar	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 20
Rastrear	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25
HABILIDADES DE SUBTERFUGIO					
Emboscar	□□□□□□□□□□□□□□□□				+25
Acechar/Esconderse	□□□□□□□□□□□□□□□□				+25
Abrir Cerraduras	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 5
Desactivar Trampas	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 5
HABILIDADES MAGICAS					
Leer Runas	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25
Usar Objetos	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25
Hechizos Dirigidos	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25
OTRAS HABILIDADES & BONIFICACIONES					
Percepción	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 45
Desarrollo Físico	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 78
	-----d10-----	-----d8-----	-----d6-----	-----d4-----	
Bonificación Defensiva					XX
BO Hechizos básicos					XX
Liderazgo/Influencia					XX
Esencia TR					XX
Canalización TR					XX
Venenos TR					XX
Enfermedades TR					XX

Equipo: Martillo de guerra +15
 Arco compuesto
 Escudo muralla (+30 cuerpo a cuerpo/+40 a distancia)
 Ballesta
 Carcaj con 20 flechas
 Cuerda
 Raciones de viaje
 Pantalones
 Cinto
 Cantimplora
 Botas
 Ganzúas +5
 Yesca y pedernal





Nombre:	Fingolfín	Mano:	Derecha	Listas de Hechizos	%
Raza:	Elfo Noldo	Edad:	4317	Conocimiento	X
Estatura:	2,00 metros	Peso:	107	Canciones de control	X
Pelo:	Rubio	Ojos:	Grises	Control del sonido	X
Profesión:	Bardo	Nivel:	8	Conocimiento de los objetos	X
Conducta:	Seria			Sendas de los hechizos	X
Personalidad:	Tosco			Percepciones de la esencia	X
Especial:				Ilusiones	X
Armadura	Yelmo	Escudo	Brazales	Grebas	
SA	NO	NO	NO	NO	
CARACS.	Valor	Norm	Raza	Total	Idiomas
Fuerza	98	+20	0	+20	FUE Quenya
Agilidad	99	+20	+15	+35	AGI Sindarin
Constitución	87	+5	+10	+15	CON Oestron
Inteligencia	86	+5	+5	+10	INT Adunaico
Intuición	75	+5	+5	+10	I
Presencia	90	+10	+15	+25	PRE
Apariencia	90			APA	
XP:	110.000	XP	Pen. x Carga:	FUE - =	Pts de Poder: 8 + 2 PP
					Pts de Corrupción: 0 PC

HABILIDADES	5% Grado	2%	2%	1%	Grado	Carac	Prof	Objeto	Espec	Espec	Total
MOVIMIENTO & MANIOBRA											
Sin Armadura	□□-----				+5	AGI+35	XX	---	---	+0	+15 MM
Cuero	□□□-----				- 25	AGI+35	XX	---	---	-15	-30 MM
Cuero Endurecido	□□□□□-----				- 25	AGI+35	XX	---	---	-30	-15 MM
Cota de Malla	□□□□□□-----				- 25	FUE+20	XX	---	---	-45	+10 MM
Coraza	□□□□□□□-----				- 25	FUE+20	XX	---	---	-60	-65 MM
HABILIDADES CON ARMAS & ARTES MARCIALES											
De Filo	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 45	FUE+20	+8	---	---	---	+ 73 BO
Contundentes	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25	FUE+20	+8	---	---	---	+ 3 BO
A 2 Manos	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25	FUE+20	+8	---	---	---	+ 3 BO
Arrojadizas	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25	AGI+35	+8	---	---	---	+ 13 BO
Proyectiles	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 45	AGI+35	+8	---	---	---	+ 88 BO
Armas de Asta	□□□□□□□□□□□□□□□□				- 25	FUE+20	+8	---	---	---	+ 3 BO
HABILIDADES GENERALES											
Tregar	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 20	AGI+35	+8	---	---	---	+ 63 MM
Montar	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 30	I +10	+8	---	---	---	+ 48 MM
Nadar	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 30	AGI+35	+8	---	---	---	+ 73 MM
Rastrear	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 15	INT +10	+8	---	---	---	+ 33 MM
HABILIDADES DE SUBTERFUGIO											
Emboscar	□□□□□□□□□□□□□□□□				+25	XXXX	XX	XX	---	---	5 PE
Acechar/Escondarse	□□□□□□□□□□□□□□□□				+40	PRE +25	+8	---	---	---	+73 PE
Abrir Cerraduras	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 5	INT +10	+8	---	---	---	+23 ME
Desactivar Trampas	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 5	I +10	+8	---	---	---	+23 ME
HABILIDADES MAGICAS											
Leer Runas	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 45	INT+10	+8	---	---	---	+ 63 ME
Usar Objetos	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 40	I +10	+8	---	---	---	+ 68 ME
Hechizos Dirigidos	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 20	AGI+35	+8	---	---	---	+ 63 BO
OTRAS HABILIDADES & BONIFICACIONES											
Percepción	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 25	I +10	+8	---	---	---	+ 43 ME
Desarrollo Físico	□□□□□□□□□□□□□□□□				+ 73	CON+15		---	---	+5	+ 93 PE
	-----d10-----	-----d8-----	-----d6-----	-----d4-----							
Bonificación Defensiva					XX	AGI+35	XX	---	---	---	+35 BD
BO Hechizos básicos					XX	XXXX	+8	---	---	---	+8 BO
Liderazgo/Influencia					XX	PRE+25	XX	---	---	---	+25 ME
Esencia TR					XX	INT+10	XX	---	---	---	+10 TR
Canalización TR					XX	I+10	XX	---	---	---	+10 TR
Venenos TR					XX	CON+15	XX	---	---	+ 10	+ 25 TR
Enfermedades TR					XX	CON+15	XX	---	---	+100	+115 TR

Equipo: Espada ancha	Pantalones
Arco compuesto	Cinto
Carcaj con 20 flechas	Vaina
Cuerda	Camisa
Yesca y pedernal	Cantimplora
Raciones de viaje	Botas
Capa	Anillo (+ 2 PP al día)





"Corre el mes de enero del año 3019 de la T.E. La guerra del anillo está dando sus últimos coletazos antes de que acabe con la destrucción del anillo único, al completar Frodo Bolsón y su valiente amigo Samsagaz Gamyi la misión que les fue encomendada junto a los demás miembros de la Compañía del anillo en el ya lejano Concilio de Elrond.

El grupo de pjs se encuentran en La Comarca, tierra natal de los mencionados héroes de la historia de "El señor de los anillos", más en concreto en la aldea de Alforzaburgo, país de las colinas verdes. Los pjs están reposando tras haber visitado las cercanas Tierras de Tuk, donde vendieron e intercambiaron..."

Misión en La Comarca es una aventura diseñada para Middle-Earth Role Playing Game, creado por Iron Crown Enterprises, y publicado en España por Joc Internacional y La Factoría de Ideas.

CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com