



EL DRAGÓN DE THARBAD



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com



THARBAD

La T.E. toca a su fin, y *Tharbad*, otrora una importante ciudad fronteriza entre los reinos de *Arnor* y *Gondor*, envejece ajena a la Guerra del Anillo. Poco queda en pie de las impresionantes fortalezas, entre las que se cuenta el Puente entre los ríos Agua Gris y *Mittheithel*, y que fueran presa de las terribles inundaciones que siguieron al Cruel Invierno de 2912, cuando *Eriador* fue atacada por los Lobos Blancos. Aun así, la ciudad trata de reponerse ante tanta destrucción, y unos pocos lugareños intentan seguir con sus vidas. Una pequeña posada, si acaso de los pocos edificios habitables de la ciudad que fue escenario de la batalla del Batalla del *Gwathló*, da cobijo a los pjs en su marcha por la Tierra Media con la esperanza de encontrar alguna pista que les lleve a un tesoro o a una aventura provechosa. El protagonismo del local lo adquiere un anciano, que responde al nombre de *Ardelar*. Parece que los lugareños se mofan de él, y de las historias que cuenta.

“Es verdad, y así os lo digo. Todavía quedan dragones en la Tierra Media, y más concretamente en Eriador. Os burláis de mí, pero es así. Mi abuelo me lo dijo, y mi padre también. Un dragón habita cerca de Tharbad, y si queréis comprobarlo, os puedo llevar al exacto lugar dónde se esconde.”

“¿Por qué no vas tú, Ardelar, y nos traes la cabeza de ese Dragón? Seguro que si le cuentas una de tus batallitas, se caerá redondo y se morirá antes de seguir escuchándote, jajaja. Nunca te cansarás de contar esas estúpidas historias que nada tienen de cierto, ¿No?”

La audiencia se mofa nuevamente de *Ardelar*. El anciano, visiblemente contrariado, se levanta violentamente de su silla y, con más rapidez de la que sería normal para su edad, decide marcharse del local. En su trayecto, el anciano choca con uno de los pjs, dejando caer un pergamino que llevaba entre sus raídas ropas. A pesar de ello, el anciano no se detiene, y se marcha sin más.

[Si los pjs leen el pergamino serán incapaces de entender el idioma que está escrito. El pergamino está escrito en *Lengua Negra*, que es un idioma que los pjs no suelen dominar. Si algún pj lo dominase, será incapaz de descifrarlo por completo, al carecer de palabras esenciales para su comprensión.]

Tanto si los pjs salen de la posada a darle el pergamino [No leído] a *Ardelar*, como si le preguntan por su contenido [Leído], el viejo les instará a que lo acompañen a su casa, una construcción en ruinas que está cerca de la posada. Una vez allí, les contará lo siguiente:





“Muchachos, gracias por devolverme el pergamino. Es una suerte encontrar gente respetuosa como vosotros en estos oscuros días. Tharbad es una ciudad en decadencia, pero en otros tiempos fue importante cuna de los reinos de los hombres. Mi padre, y el padre de mi padre, solían decirme que los dragones habían tenido que ver en la caída de Tharbad, y que todavía hoy en día habitaban la zona. Este pergamino, escrito en Lengua Negra, indica cómo llegar hasta allí. Sus letras, algo desgastadas, las memoricé tiempo atrás para no olvidarlas. Sin embargo, mi débil corazón me impide deshacerme de este objeto, que con tanto amor me legó mi abuelo. Si queréis, puedo acompañaros hasta la guarida del Dragón. Hace mucho que no ataca a nadie, pero seguramente aún será fuerte. En su cubil, guarda grandes tesoros. Eso me aseguró mi abuelo. Si estáis interesados, mañana iremos hacia allá. Hasta entonces, sentíos como en casa y descansad.”

[Los pjs podrán aceptar el ofrecimiento de *Ardelar* y marchar hasta el cubil al día siguiente con él⁷⁰.]

[Por supuesto, los pjs podrán también obviar a *Ardelar* y su pergamino⁷¹, no saliendo en su busca, y pasando la noche en la posada donde el anciano ha contado su historia, o simplemente rechazando el ofrecimiento del anciano. Recuperarán $\frac{3}{4}$ de los pvs, al no ser precisamente una posada de buena categoría.]

⁷⁰ Sección El cubil del Dragón.

⁷¹ Sección Ruinas de *Tharbad*.





EL CUBIL DEL DRAGÓN

Los pjs acompañan a *Ardelar* a las afueras de la ciudad. Poco terreno separa a ésta de los antiguos caminos que llevan a Moria. Tras un breve trayecto de apenas unas horas, el anciano pide reposar en un claro junto al camino.

Los pjs y *Ardelar* serán atacados por d5 lobos blancos de nv5⁷². El pobre anciano apenas puede mantenerse en pie debido al esfuerzo, por lo que los pjs deberán defender su vida. [No deben olvidar que sólo él conoce al camino hasta el cubil del Dragón.]

Tras acabar con los lobos, los pjs y *Ardelar* descansarán unas cuantas horas. Tras ello, reanudarán la marcha, llegando a una pequeña cueva que se encuentra en medio de un bosque cercano al camino que estaban tomando. La verdad es que el camino era tan corto que los pjs y *Ardelar* casi habían llegado cuando recibieron el ataque de los lobos blancos.

De repente, una enorme tormenta de nieve se desatará sobre los pjs y *Ardelar*. Tras el desconcierto inicial, debido a lo impropio de una ventisca de esa naturaleza en los alrededores de *Tharbad*, los pjs se percatarán de que *Ardelar* ha desaparecido, sin dejar rastro. Afortunadamente, la cueva parece estar accesible y todavía más cercana de lo que habían visto antes, por lo que los pjs se aproximan hasta ella, y se adentran en la misma⁷³.

⁷² Ver características al final del módulo.

⁷³ Sección Gâlag el Dragón.





RUINAS DE THARBAD

Los pjs desecharon la ocasión de *seguir/acompañar* a *Ardelar* para comprobar si sus palabras eran ciertas. Al menos, uno de los hombres de la posada, *Jelad*, les comentó que una casa cercana todavía se mantenía en pie, y que muy posiblemente albergaba tesoros. Los pjs no dudan en ir hasta la casa, a inspeccionar qué pudiera haber allí. Nada más entrar, los pjs se percatan de que la casa está cercana a la ruina. [10% de recibir un crítico “A” de aplastamiento por la caída de cascotes en del techo. Una tirada por pj] por lo que no resulta muy recomendable permanecer mucho tiempo allí.

[Los pjs podrán buscar objetos durante seis asaltos antes de que la casa se venga abajo, justo tras escapar de la misma. Los pjs podrán hallar lo siguiente. Cada columna corresponde con cada intento:

	1 ^{er} Intento	2 ^o Intento	3 ^{er} Intento	4 ^o Intento	5 ^o Intento
Fracaso	d10 aplastamiento	d20 aplastamiento	d30 aplastamiento	d40 aplastamiento	d50 aplastamiento
Éxito parcial	d10 me	d10 mc	d20 mc	d10 mc	d10 mp
Casi éxito	d20 mc	d20 mp	d30 mp	d10 mp	d10 mo
Éxito	d20 mo	Ac +5	CM+5	CO+5	Ea +5
Éxito absoluto	CO +10	Ea+ 10	CE +10	Escudo +10	Anillo PPX2

Tras la última búsqueda, los pjs serán atacados por d5 lobos blancos de nv5⁷⁴, que estaban escondidos en la casa. Una vez acaben con ellos, los pjs encontrarán un mapa con la ubicación de una cueva. De acuerdo con el mapa, en la misma se esconde *Galâg* el Dragón. El mapa está rubricado por *Ardelar*, y muestra un camino muy corto, saliendo hacia el Este de la ciudad, y que será recorrido en pocos minutos por los pjs⁷⁵. Así pues, los pjs emprenden la marcha y llegan a una pequeña cueva que se encuentra en medio de un bosque cercano a *Tharbad*.

⁷⁴ Ver características al final del módulo.

⁷⁵ Sección Gâlag el Dragón.





GALÂG EL DRAGÓN

Los pjs avanzan con cautela por la cueva, la cual es poco profunda para supuestamente albergar un dragón. De repente, llegan a una cavidad grande, en medio de la cual está sentado *Ardelar*. El anciano se levanta al ver a los pjs, como si hubiese estado impaciente por la llegada de éstos. De repente, dirige unas palabras a los pjs:

“Por fin ha venido alguien con el que saciar mi sed. Habéis acabado con mis lobos, pero he aquí, que el Dragón de Tharbad existe, ¡Pues soy yo mismo!”

Una gran ventisca helada nubla la cueva. Cuando se disipa el gélido frío, los pjs ven ante sí un Dragón de Hielo, *Galâg*⁷⁶, que se prepara para atacar a los pjs [Afortunadamente, los poderes mágicos del Dragón están agotados tras la metamorfosis, por lo que, aparte de los ataques físicos normales, sólo podrá usar hechizos, que serán de hielo, en vez de fuego, 1 vez cada 10 asaltos].

Una vez que los pjs acaben con *Galâg*, éste se volverá a transformar en *Ardelar*. El anciano estará sorprendido ante aquella situación. De repente, como si volviera en sí, se dirigirá a los pjs:

“Valerosos caballeros. Me habéis liberado del hechizo de Galâg. Muchos años atrás, un mago maldijo a mi familia con esta terrible carga: El varón de mayor edad se convertiría en Dragón, y estaría condenado a matar a los forasteros de Tharbad hasta que alguien acabase con Gâlag. Gracias. Me habéis salvado. Tomad el tesoro del Dragón.”

Los pjs recibirán experiencia en función de una tirada d100⁷⁷ [Una tirada por pj] y obtendrán un tesoro normal con objetos mágicos:

01-20 150px y 1 mo	81-90 250 px y 9 mo
21-40 175 px y 3 mo	91-95 300 px y 12 mo
41-60 200px y 5 mo	96-99 400 px y 15 mo
61-80 225 px y 7 mo	100 500 px y 20mo

⁷⁶ Ver características al final del módulo.

⁷⁷ Resolución de la tabla de px, el tesoro y fin del módulo.





TABLAS DE VIDA

PERSONAJE	NV	PV	BO	BD	CA	ESCUDO	CASCO	MM	OTROS DATOS
LOBO BLANCO	6	60	60Ga / 65Mo ⁷⁸	15	SA	NO	NO	25	Mediano
ARDELAR	1	29	20	5	SA	NO	NO	25	Da
GÂLAG	15	156	105 Mo / 60 Hielo	35	CM	NO	NO	15	Grande

⁷⁸ Se usará un ataque u otro en función de la situación de batalla.

