



SUPERVIVENCIA



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com



INTRODUCCIÓN

“Hubo un tiempo en que valerosos elfos e intrépidos hombres hicieron frente a ejércitos de Balrogs con sus manos y sus armas. Un tiempo en que los objetos mágicos escaseaban, y en que la pericia y la valentía de cada cual bastaba para batir a cualquier enemigo. Habéis osado irrumpir en mi fortaleza, pero no quiero dejar pasar la oportunidad de ponerlos a prueba. Tal vez salgáis con vida de mis aposentos, pero dudo mucho de que lo logréis sin objetos mágicos, salvo los que encontréis en vuestra huida desesperada, jaja.”

Así se jactó el lugarteniente de Sauron en *Dol-Guldur*, de los pjs. Ahora más que nunca maldicen haberse internado en el Bosque Negro en busca de los orcos que los emboscaron la noche anterior. Aquel pequeño encuentro en el que acabaron con varios de esos miserables seres [Recibe cada uno 50px por ello] podría tener consecuencias funestas para los pjs.

LA OSCURIDAD REINANTE

Los pjs están en mitad de la nada. La oscuridad es tan chocante que nada pueden ver más allá de un palmo de sus narices. Han sido despojados de sus objetos mágicos como marionetas de un macabro juego orquestado por los compinches de Sauron.

Como equipamiento, cuentan con unos escudos y armaduras raídos [Los pjs tendrán armadura y escudo como los de su equipo habitual, pero sin bonificaciones. La BD de los escudos es 20, en vez del normal 25. Como contrapartida, la penalización a la BO es de 25]. Como únicas armas tendrán unas pocas espadas y hachas bastante desgastadas [Crítico máximo D], un arco compuesto y un carcaj de flechas que han sido usadas más de una vez [Crítico máximo C]. Como ropas, unos harapientos trapos dignos del peor de los mendigos. La única nota positiva, o tal vez no lo sea si piensan qué tipo de seres deben habitar ese lugar, es que la magia se respira en cada bocanada de aire que dan en aquel lugar [PPX2 para todos los PJs. Los PP se recuperan cada 4 horas]

Los pjs se encuentran en mitad de una estrecha plataforma rocosa. Existen dos salidas visibles. Una de ellas se encuentra al frente [Camino hacia arriba]¹, mientras que la otra está situada a la izquierda [Camino abajo]². Los pjs deben decidir por dónde guiarán llevarán sus pasos.

¹ Sección La Venganza.

² Sección Rivalos de otro mundo.





LA VENGANZA

Los pjs avanzan en mitad de la oscuridad [Podrían utilizar algún hechizo de luz] por un estrecho pasillo. Van en fila de a uno, prácticamente notando las rápidas palpitaciones de sus compañeros. Los músculos de los pjs se tensan ante la desagradable situación que viven. El ambiente está enrarecido, y extrañamente helado. [TR Enfermedad de nv 9. Si fallan la TR, cogerán un resfriado que les provocará una merma en la actividad igual a los puntos en los que fallaron la TR. Máxima pérdida de actividad 25. Se repondrán cuando descansen por primera vez 8 ocho horas.]

Avanzan poco a poco hasta que [Tirada de percepción rutinaria] aprecian que se abre ante sí una enorme galería, al menos a juzgar por el eco de unas pisadas de una pareja de seres que avanzan hacia su ubicación. Las voces de esos seres, probablemente trasgos, se escuchan cada vez más cerca. Los pjs deberán realizar una Tirada de esconderse contra una Tirada de los trasgos de nv5³ [Percepción 5]. Si la Tirada de los pjs es mayor que la de los trasgos, estos pasarán de largo sin más. Salvo que los trasgos pasen de largo sin ver a los pjs o sean emboscados, pedirán la ayuda de d5 trasgos más de igual nv. Tras esta situación, siguen avanzando galería arriba⁴.

RIVALES DE OTRO MUNDO

Los pjs comienzan a descender por el piso resbaladizo. El aire se va haciendo cada vez más y más pesado, hasta el punto de resultar asfixiante. El calor parece abofetearlos con cada nuevo tramo que recorren. Echan mano a sus cantimploras, lo único que les dejó el lugarteniente de Sauron [Si escogieron el otro camino no las tendrán]. Recibirán d10 pvs de daño. El agua estaba envenenada por ese maldito bastardo. Finalmente llegan a una amplia zona con varios subniveles. Desde aquí pueden ver con claridad los 2 primeros [Hay un total de 5]

Nivel 1. No hay mucha actividad, pues apenas unos orcos no muy bien armados de nv2⁵ que pasan por parejas de cuando en cuando [En total se enfrentarán a 6 de estos orcos]. Finalmente, los pjs llegarán al siguiente nivel.

Nivel 2. Hay una especie de muro de poca altura que retiene agua [Podrían beber. TR de veneno de nv8. Si fallan, reciben d10 pvs de daño]. Llegan al siguiente Nivel tras caminar un poco.

³ Ver características al final del módulo.

⁴ Acude a la Sección Las antorchas.

⁵ Ver características al final del módulo.





Nivel 3. Un troll⁶ avanza pesadamente por el nivel, salvo por un pequeño tramo sobre el que caen los rayos del sol a través de una grieta en el techo de la caverna. Los pjs deberán pasar una TMM media para no ser descubiertos por el troll. Llegarán al siguiente Nivel tras esquivar/acabar con el troll.

Nivel 4. Desierto. Nada ni nadie custodia el nivel, con lo cual llegan al siguiente sin mayor dilación.

Nivel 5. Un largo pasillo recorre el nivel, que está impregnado de olor a sangre reseca. Finalmente, llegan hasta una cueva llena de murciélagos. De repente, todos los murciélagos se reúnen dando paso a un vampiro⁷. [Si los pjs formulan un hechizo de luz, el vampiro actuará con actividad -20 durante 5 asaltos. Podrán repetir la operación si tienen suficientes PP. Varios hechizos a la vez no reducen más la actividad.]

Una vez acaben con el vampiro, la estancia se convierte en un lujoso salón al estilo élfico. Agradables camas, alfombras de finos hilos, y abundante comida invitan a los pjs al descanso durante 8 horas⁸. [Aunque nadie los atacará, los PJs que hagan guardia recibirán 100px]

Las antorchas

Una vez acabaron con los tragos o simplemente se escondieron de ellos [75px para cada uno en este último caso] los pjs alcanzan el final de la galería. Hay una salida frente a ellos. La pueden ver con claridad a lo lejos, ya que un buen número de antorchas iluminan el lugar en que dos mediorcos de nv5⁹ patrullan la zona.

[El mediorco A está en la zona iluminada 5 asaltos, mientras que el B está 10. Si los pjs son pacientes verán cómo el mediorco B queda sólo, pudiendo atacarle en ese momento. De igual modo, una Tirada de percepción media servirá para descubrir que hay X asaltos en que los mediorcos abandonan por completo el puesto. X será igual al nº de pjs, de modo que cada pj tenga un asalto para atravesar la zona iluminada sin ser visto. Para ello, deberán realizar una Tirada de MM mayor que la Tirada de Percepción (10) del mediorco]

Tras el escaqueo con los mediorcos, los pjs contemplan un largo pasillo atravesado por bocanadas intermitentes de llamas. Deberán realizar una Tirada de MM media. Si

⁶ Ver características al final del módulo.

⁷ Ver características al final del módulo.

⁸ Acude a la Sección El licántropo.

⁹ Ver características al final del módulo.





hay fallo, recibirán d10 de daño por cada 5 puntos de fallo o fracción inferior en la Tirada de MM¹⁰.

El licántropo

Los pjs se levantan entre dudas. Qué se esconde tras los aposentos del vampiro los aterra sobremanera. Deciden avanzar sin mayor dilación a pesar de sus, por otra parte lógicos, temores. Alcanzan una galería con un enorme puente que se bifurca, a pesar de que ambos caminos parecen seguir hacia adelante. Antes de terminar de decidir qué camino escoger, un licántropo¹¹ aparece corriendo desde el camino derecho. [Si los pjs tratan de escapar del licántropo por el otro camino, la bestia saltará al otro camino bloqueando su paso. La forma elegida por el licántropo para atacar es la de lobo, debido a que le confiere más fuerza y agilidad.]

Tras acabar con el licántropo, los pjs deberán tomar la decisión de qué camino escoger de los dos¹².

Las aguas intranquilas

El pasillo de fuego los dejó exhaustos, pero ante ellos se cierne un peligro mayor todavía. Un kraken¹³ emerge del lago que produce la filtración de la lluvia sobre el manto rocoso del suelo. Antes de que los pjs puedan si quiera pensar, el kraken golpea el techo sobre la entrada a la galería provocando un enorme derrumbe. Los pjs deberán acabar con el kraken si quieren continuar su huida.

Tras acabar con el kraken, con una Tirada de percepción media encontrarán un baúl con tantos anillos que otorgan BD+10 como pjs hay. También encontrarán, aunque sin Tirada de percepción, tantas raciones como pjs haya. Los pjs descansarán 8 horas [Aunque nadie los atacará, los PJs que hagan guardia recibirán 100px]

Una vez los pjs se despierten del merecido descanso, deberán atravesar las aguas en las que el kraken “hacía vida”. Para ello tendrán que pasar una TR de veneno de nv5, recibiendo en caso de fallo d10 pvs de daño¹⁴.

¹⁰ Acude a la Sección Las aguas intranquilas.

¹¹ Ver características al final del módulo.

¹² Acude a la Sección El camino escogido.

¹³ Ver características al final del módulo.

¹⁴ Acude a la Sección Elección





El camino escogido

Tanto si los pjs escogen el camino derecho como si escogen el izquierdo, terminarán llegando al mismo lugar. Sin embargo, deberán enfrentarse a situaciones bien distintas en función del camino elegido. Así, el camino de la derecha estará totalmente despejado, pues su guardia estaba encomendada al licántropo que acaban de aniquilar. Sin embargo, si deciden emplear el camino de la izquierda, se toparán con 3 Uruk-Hai de nv6¹⁵ con percepción 10.

Tras estos dimes y diretes, los pjs llegan hasta un arcaico elevador de hierro. El artilugio tiene capacidad para todos los pjs y parece bajar al mismo infierno por lo profundo que llega. Mientras que bajan, el cacharro se detiene en seco. Unos trasgos de nv7¹⁶ que igualan en número a los pjs han detenido el artilugio accionando una palanca. La batalla es inevitable. Una vez que acaben con los trasgos, el artilugio los llevará hasta el fondo¹⁷.

Elección

Atravesar la guarida del kraken no ha sido fácil, pero al menos los pjs pueden continuar su camino. Ante ellos existen tres posibles senderos. [Una Tirada de percepción difícil les indicaría que el aire está igual de viciado en los tres senderos, lo que implica que llevan al mismo lugar]

Sendero A. Les lleva por un pasillo estrecho y resbaladizo. Si no pasan una Tirada de MM difícil, caerán a un foso con 2 arañas¹⁸.

Sendero B. Pasillo grande con runas grabadas en las paredes de la roca [Tirada fácil de leer runas. “La muerte no atacará al inmóvil”]

Sendero C. Un camino despejado.

Vayan por donde vayan, llegarán a una sala en la que hay una estatua de piedra. Los pjs deberán realizar tres Tiradas de MM media. Cada vez que fallen recibirán d10 pvs de daño. Una vez superadas las tres Tiradas, la estatua quedará atrás y verán una fuente de agua negra de la que podrían beber. [Si los pjs superan una TR de veneno de nv8, el agua les recuperará d30 pvs. Si fallan recibirán d20 pvs de daño]¹⁹

¹⁵ Ver características al final del módulo.

¹⁶ Ver características al final del módulo.

¹⁷ Acude a la Sección El dragón de Hielo.

¹⁸ Ver características al final del módulo.

¹⁹ Acude a la Sección Los guardianes.





El dragón de Hielo

Cuando los pjs llegan al final del trayecto, notan un bofetón frío que les provoca un crítico A sin pérdida de actividad, pvs, ni aturdimiento. Tras la ventisca helada que los ha envuelto, un dragón de hielo cobra forma²⁰. [Por supuesto, el dragón es inmune al hielo, pero el fuego le provoca el doble de pérdida de pvs, incluidos los pvs perdidos por los críticos. En igual sentido, el aturdimiento o pérdida de actividad por daño de fuego se duplican.]

Tras la lucha con el dragón, los pjs acceden a una sala con ricas ropas de abrigo, una hoguera y comida en abundancia. Además, encuentran un anillo con BD+10 para cada uno de ellos. Los pjs caen presa del sueño, descansando durante 8 horas²¹.

Los guardianes

Tras dejar atrás la sala de la estatua, accederán a una enorme galería en la que hay una puerta enorme sobre cuyo marco se indica: *“Para cruzar, deben morir los dos guardianes a la vez”* Los pjs ven unas escaleras a mano derecha (Guardián 1) y un camino rocoso que termina en una boca de una cueva (Guardián 2). Los pjs deberán separarse para enfrentarse a los dos guardianes a la vez.²²

Después de acabar con los guardianes, los pjs se reúnen nuevamente frente a la puerta. Los goznes chirrían con estrépito, dejando el camino despejado. Una pequeña y cómoda galería es la próxima estancia que da cobijo a los pjs. En mitad de la misma, un pequeño atril con tantos anillos que conceden +10BO (Salvo BO hechizos dirigidos) preside el lugar. Los pjs caen presa del sueño, descansando durante 8 horas²³.

El Tumulario

Tras el merecido descanso, los pjs llegan a una sala que en verdad parece una tumba. Sus sospechas se disipan tan pronto como un tumulario²⁴ se presenta ante ellos. El combate no tarda en desatarse. Sólo queda que los pjs acaben con el tumulario²⁵.

²⁰ Ver características al final del módulo.

²¹ Acude a la Sección El Tumulario.

²² Ver características al final del módulo.

²³ Acude a la Sección El hechicero de Dol Guldur.

²⁴ Ver características al final del módulo.

²⁵ Si los pjs sobreviven, acude a la Sección La recompensa.





El hechicero de Dol Guldur

Los pjs despiertan del profundo sueño. Nuevamente, la oscuridad se cierne sobre ellos. De repente, se escucha un gran estruendo. Parece como si la estancia del atril se fuese a derrumbar. Justo antes de que esto suceda, los pjs alcanzan una nueva galería. Al fondo, ven con claridad la salida al exterior.

Ante ellos emerge una figura nebulosa. *“Soy el lugarteniente de Sauron, y no permitiré que escapéis de aquí. Debería haberos matado antes y no permitiros deambular por mis aposentos.”*

La lucha con el Hechicero de Dol Guldur es inevitable²⁶.²⁷

²⁶ Ver características al final del módulo.

²⁷ Si los pjs sobreviven, acude a la Sección La recompensa.





LA RECOMPENSA

Los pjs han sobrevivido a duras penas de su estancia en Dol Guldur. Como premio por su hazaña deberían recibir un equipamiento digno de héroes, aunque han llegado hasta aquí sin necesidad de demasiada ayuda mágica. Para empezar, los anillos encontrados en Dol Guldur se desvanecerán ante sus ojos, al estar ligados a la vida del hechicero o el tumulario que han eliminado. En contrapartida, ante ellos parecen tantos cofres como pjs haya. En función del camino tomado, su premio variará.

Si escogieron <i>"La venganza"</i>	Si escogieron <i>"Rivales de otro mundo"</i>
Anillo o armadura (A elegir por pj desde C a CO) +15BD	Anillo o armadura (A elegir por pj desde C a CO) +10BD
Arma de mano +10BO (A elegir por pj) ó Sumando de hechizos +1 (A elegir por pj)	Arma de mano +15BO (A elegir por pj) ó Sumando de hechizos +2 (A elegir por pj)
Carcaj con capacidad para 30 flechas	Carcaj con capacidad para 20 flechas
30 flechas que se rompen sólo un 50% de las veces	20 flechas que se rompen sólo un 25% de las veces
Yelmo de hierro o cuero	Yelmo de hierro o cuero
Ropas +10 esconderse	Ropas +5 esconderse
Escudo, cinto, vaina, camisa, pantalón y cuerda.	Escudo, cinto, vaina, camisa, pantalón y cuerda.

Por último, un poco de px en base a una Tirada d100.

01-20 150 px	81-90 250px
21-40 175px	91-95 300px
41-60 200px	96-99 400px
61-80 225px	100 500px

COMENTARIOS, DUDAS Y LICENCIA CC

Para cualquier duda o comentario podéis dirigiros a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto "SUPERVIVENCIA". 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.





TABLAS DE VIDA

PNJ	NV	PV	BO	BD	CA	ESCUDO	CASCO	BRAZALES	GREBAS	MM	OTROS DATOS
TRASGO	5	55	55	25	CE	25	SI	NO	NO	0	Ci
ORCO	2	54	46	20	C	NO	NO	NO	NO	5	Ea
TROLL	8	90	90Ga	30	CE	NO	NO	NO	NO	10	Grande para crítico.
VAMPIRO	15	150	100 Ga	65	SA	NO	NO	NO	NO	40	Grande para crítico.
MEDIORCO	5	60	50	30	CM	25	SI	SI	SI	5	Ea
ORCO	3	61	54	25	CE	20	NO	SI	NO	0	Ci
LICÁNTROPO	10	125	100Mo	50	CE	NO	NO	NO	NO	10	Grande para crítico.
KRAKEN	10	110	80Pr	35	SA	NO	NO	NO	NO	10	Grande para crítico. Tres tentáculos. +25 por cada renuncia de ataque
URUK-HAI	6	102	98	35	CM	25	SI	SI	SI	10	Ea
TRASGO	7	65	66	25	CE	25	SI	SI	SI	0	Ci
ARAÑA	5	60	60Pi	20	CM	NO	NO	NO	NO	20	Mediano para crítico.
DRAGÓN	15	160	110Mo/80 Hechizos dirigidos	40	CM	NO	NO	NO	NO	0	Enorme para crítico. 30PP. Conoce la Ley del Hielo.
GUARDIÁN 1 (HUARGO)	8	150	90Mo	50	SA	NO	NO	NO	NO	20	Mediano para crítico.
GUARDIÁN 2 (OSO)	7	160	90To	35	C	NO	NO	NO	NO	10	Mediano para crítico.
TUMULARIO	15	130	115	50	SA	NO	NO	NO	NO	15	Ea. Grande para crítico.
HECHICERO DE DOL GULDUR	15	150	120/80 Hechizos dirigidos	40	SA	NO	NO	NO	NO	15	Ea. Grande para crítico. Ignora el aturdimiento. 40PP. Conoce todas las Leyes





“Hubo un tiempo en que valerosos elfos e intrépidos hombres hicieron frente a ejércitos de Balrogs con sus manos y sus armas. Un tiempo en que los objetos mágicos escaseaban, y en que la pericia y la valentía de cada cual bastaba para batir a cualquier enemigo. Habéis osado irrumpir en mi fortaleza, pero no quiero dejar pasar la oportunidad de ponerlos a prueba. Tal vez salgáis con vida de mis aposentos, pero dudo mucho de que lo logréis sin objetos mágicos, salvo los que encontréis en vuestra huida desesperada, jaja...”

Supervivencia 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. Esta aventura puede ser jugada como continuación de Misión en La

CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com