



LA DEFENSA DE LA TIERRA MEDIA



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com



INTRODUCCIÓN

El mes de febrero del año 3019 de la T.E. toca a su fin. Los pjs, alojados en las ricas estancias de Rivendel se encuentran reunidos en una gran sala cubierta. Allí, múltiples elfos, entre los que destaca Elrond, se entremezclan alrededor del grupo. A los pjs, apabullados ante tanta expectación, no les queda más remedio que prestar atención al señor de Rivendel.

[Comentario para el DJ: Esta aventura se puede jugar como continuación de “Misión en la Comarca”¹, disponible en [Caverna de rol](#), o como módulo independiente².]

UN FAVOR MÁS

“Sé que tal vez os pida demasiado, valientes pjs, pero en verdad la situación de la Tierra Media es crítica. Las huestes de Saruman campan a sus anchas por los dominios de Rohan. Yo no puedo enviar tropas en su ayuda, pero los domadores de caballos precisarán toda espada, escudo, martillo, flecha y lanza que puedan tener con ellos. Os traslado el mensaje de súplica de Eomer, el sobrino del rey. He aquí mi última petición. Acudid primero a Lorien, donde se encuentra Grimbald, uno de los rohirrim más importantes. Marchad desde allí a defender Rohan. Nada os puedo imponer, pero os estaría agradecido si aceptarais tal misión.”

Elrond se retira tras haber soltado el discurso anterior a los pjs, que continuarán sus aventuras por la Tierra Media a través del camino que se abre ante ellos³.

CONVOCADOS POR LOS ROHIRRIM

“Me alegra ver que el llamamiento de Eomer no ha sido en vano. Sois pocos, pero ayudaréis en la defensa de Rohan contra el avance de Saruman. Reposad esta noche en mis estancias (-3 PC) tal y como prometí al sobrino del rey de los domadores de caballos, y marchad mañana hacia Lorien tan rápido como os sea posible. Allí os esperará Grimbald, que os guiará hasta Rohan. Poco puedo hacer por vosotros, pero os consideraré amigos de mi pueblo.”

Elrond se retira tras haber soltado el discurso a los pjs, que se marcharán a unas estancias preparadas para ellos a pasar la noche⁴.

¹ Sección Un favor más.

² Sección Convocados por los rohirrim.

³ Sección Camino a Lorien.

⁴ Sección Camino a Rohan.





Camino a Lorien

Los pjs se despiertan tras una agradable noche. Cualquier enfermedad parece sanada, y cualquier cansancio olvidado. Para su alegría, los elfos les han obsequiado con pan de viaje para cada uno de ellos. Seguramente no impedirá los peligros del camino, pero servirá para reponer fuerzas hasta llegar a Rohan, a la que parten esa misma mañana⁵.

[Comentario para el DJ: Todas las partes de la presente sección son obligatorias, de modo que simplemente se deberá avanzar por ella de manera lineal.]

Eregion [Código para búsqueda de hierbas m-S]

Los pjs comienzan su camino atravesando la zona de Eregion, llamada Acebeda entre los hombres, pero con un pasado claramente influido por los elfos Noldor. Esta zona prácticamente deshabitada ha sido rastreada en ocasiones por d5 orcos nv5⁶ a lomos de huargos nv8⁷ [Mismo número de orcos que de huargos], con los que los pjs se podrán topar cada noche si el resultado de una tirada d100 es de 90 ó más.

Además, los pjs podrán visitar las ruinas de Ost-in-Edhil, en las que se refugian un grupo de dunledinos exploradores de nv4⁸ que las emplean como cubil de su tesoro normal sin objetos mágicos a efectos de la tabla ST-9 del libro básico.

El paso del Cuerno Rojo [c-M]

Como bien sabrán los pjs, este terreno montañoso no es nada fácil de recorrer. Los 80 kilómetros que hay que atravesar para llegar hasta Lorien no son agradables. Las duras condiciones climatológicas provocarán que los pjs deban pasar cada noche una TR nv10 contra enfermedad. Si fallan cogerán una pulmonía [-30 a la actividad, recuperan la mitad de pvs al dormir]. Tardarán d10 días en curar. Además, al realizar la TR recibirán tanto daño en pvs como puntos en que se haya fallado la TR.

⁵ Sección Eregion.

⁶ Ver características al final del módulo.

⁷ Ver características al final del módulo.

⁸ Ver características al final del módulo.





Los enfrentamientos en esta zona se realizarán con la tabla de encuentros habitual con los condicionantes deshabitado y habitantes nocturnos, reduciéndose los encuentros a osos y lobos⁹. Finalmente, los pjs llegarán a Lorien.

Lorien

Los pjs llegaron finalmente a Lorien con la mente pensando más en descansar que los peligros que dejan atrás. Los pjs son recibidos por Galadriel, cuya sola presencia alivia los corazones de todos ellos [- 5PC] Asimismo, les indica que Eomer, el sobrino del rey de Rohan, le solicitó que diera cobijo a todos aquellos que acudieran en ayuda de su pueblo. También informa a los pjs de que deberán esperar hasta que Grimbald llegue a Lorien, lo cual implica que pasarán un par de días en sus estancias. A pesar de que no serán tratados de modo tosco, los pjs no podrán salir de sus estancias ni curiosear por Lorien¹⁰. Los pjs recibirán manutención y sus enfermedades serán sanadas.

⁹ Ver características al final del módulo.

¹⁰ Sección La marcha a Rohan





La marcha a Rohan

Los pjs son llevados a una fastuosa estancia donde se encuentran con Grimbald¹¹. El rohir se muestra satisfecho de contar con los pjs para la defensa de Rohan y no duda en expresar a éstos su gratitud.

“Os agradezco lo que hacéis por mi tierra. Todo tendrá su justa recompensa, así os lo prometo en nombre de mi rey. Afortunadamente, la cordura volvió a él al visitar Gandalf el castillo de Meduseld. Hasta allí debemos partir, tal y como me fue ordenado. Sin más demora, vayamos allí. He dispuesto unos caballos para ir veloces como el viento.”

Fangorn

Los pjs y Grimbald abandonan raudos a caballo las tierras de los elfos. Para intentar evitar el encuentro con orcos, Grimbald está dispuesto a atravesar el bosque de Fangorn, a pesar de que les pueda tomar algo más de tiempo [Tardarán 2 días en atravesarlo, ya que no podrán cabalgar entre la vegetación del lugar. Eso sí, conservarán sus caballos] En él, los encuentros se reducen a pequeños grupos de d5 orcos de nv3¹² que han osado adentrarse en los dominios de Bárbol. Para los encuentros, se utilizarán los modificadores deshabitado y habitantes nocturnos.

Los pjs se podrán topar con Bárbol cada una de las noches que estén en el bosque. Para ello, a la par de la Tirada de encuentro, realiza un Tirada de d100. Existe un 3% de posibilidades de toparse con Bárbol, cuya presencia ahuyentará a los enemigos de los pjs. En tal caso, y tras pasar una T influencia media [fácil si entre los pjs hay un elfo noldo o sinda, o rutinaria si hay un pj elfo silvano], los pjs serán llevados a la casa de Bárbol, del cual se habrán ganado su confianza. Además, cada uno de los pjs recibirá una dosis del brebaje que el Ent dio a Merry y Pippin [Recuperación de pvs, pps y +1 a habilidades generales] y llevará a los pjs al extremo sur del bosque, justo en la zona más cercana a Edoras, evitando que los pjs puedan ser atacados durante el resto de su estancia [De 2 días, como se indicaba antes] en Fangorn.

Si los pjs se topan con Bárbol pero no pasan la T influencia un grupo de d5 Uruk-Hai de nv6¹³ irrumpirá atacándolos. Una vez derrotados los Uruk-Hai por los pjs, Bárbol, que se habrá mantenido ajeno a la batalla, reconocerá a los pjs como amigos y los llevará al extremo sur del bosque, justo en la zona más cercana a Edoras, evitando que

¹¹ Ver características al final del módulo.

¹² Ver características al final del módulo.

¹³ Ver características al final del módulo.





los pjs puedan ser atacados durante el resto de su estancia [De 2 días, como se indicaba antes] en Fangorn.

Encuentro con Theoden

Tras dejar atrás el bosque de Fangorn, los pjs proseguirán su camino [Con posibles encuentros nocturnos con d5 Uruk-Hai de nv4¹⁴ si se obtiene 90 ó más en una Tirada d100] hasta llegar a Edoras. En el Palacio de oro serán recibidos, junto a hombres de Rohan y otros lugares de la Tierra Media que se han reunido para poner freno al avance de Saruman y sus tropas.

Tras descansar un día en el Palacio de oro, los pjs iniciarán la marcha junto al resto del pueblo de Theoden hacia el Abismo de Helm, donde les espera la última etapa de su aventura¹⁵. Afortunadamente, las avanzadillas de los domadores de caballos acabarán con aquellos orcos y huargos que Saruman pudiera enviar, por lo que los pjs solo tendrán que ocuparse de llegar de una pieza a lomos de sus monturas.

¹⁴ Ver características al final del módulo.

¹⁵ Sección El Abismo de Helm





EL ABISMO DE HELM

Tras el duro camino, los pjs llegan a la empalizada de Helm, una antigua fortaleza de los hombres de Rohan. Antaño salvó en más de una ocasión a los rohirrim, pero Theoden puede haber errado al llevar a su pueblo a un sitio sin salida como es éste. Siendo así, toda ayuda que reciban será poca.

Los pjs serán asignados en función de una tirada d10 a alguno de los tres grupos de resistencia al asedio:

Tirada de 1-3	El muro del bajo
Tirada de 4-6	Puerta Principal
Tirada de 7-9	El Peñón
Tirada de 10	A elección del pj

Zona 1- El muro del bajo

El pj o pjs asignados al muro del bajo deberán enfrentarse cuerpo a cuerpo a Uruk-Hai y Dunlendinos que se vayan adentrando a través del canal junto a la corriente, ya que no podrán hacer nada los pjs para evitar que el muro sea demolido por las arcanas artes de Saruman.

El pj o pjs quedarán asignados a un grupo de 5 rohirrim guerreros cuyo nv se determinará en función de una Tirada d10. De igual modo, el nv de sus rivales, que serán 4 dunlendinos exploradores y 5 Uruk-Hai se decidirá en base a una Tirada d10¹⁶.

	Nv Rohirrim	Nv Dunlendinos	Nv Uruk-Hai
Tirada de 1-3	4	3	5
Tirada de 4-6	5	4	6
Tirada de 7-9	7	6	8

Zona 2- Puerta principal

El pj o pjs asignados a esta parte deberán colaborar en la defensa de la puerta principal. En cuanto ésta caiga, algo que ocurrirá por mucho empeño que pongan en lo contrario, deberán enfrentarse cuerpo a cuerpo a Uruk-Hai.

¹⁶ Ver características de los Rohirrim, Dunlendinos y Uruk-Hai al final del módulo.





El pj o pjs quedarán asignados a un grupo de 5 rohirrim guerreros cuyo nv se determinará en función de una Tirada d10. De igual modo, el nv de sus rivales, que serán 8 Uruk-Hai, se decidirá en base a una Tirada d10¹⁷.

	Nv Rohirrim	Nv Uruk-Hai
Tirada de 1-3	4	5
Tirada de 4-6	5	6
Tirada de 7-9	7	8
Tirada de 10	9	10

Zona 3- El Peñón

El pj o pjs asignados a esta parte deberán hacer frente a una lluvia de d10 flechas de Uruk-Hai de nv d10 [Se hace una Tirada d10 por cada flecha y Uruk-Hai].

Los Uruk-Hai dispararán con un modificador de -40 por la altura de la empalizada, mientras que el pj o pjs dispararán con un modificador de -25 por la distancia [De igual modo que los Uruk-Hai, cada vez que los pjs disparen, deberán hacer antes una Tirada d10 para determinar el nv del Uruk-Hai al que disparan¹⁸. Si el nv coincide con algún nv anterior, se entiende que está atacando al mismo Uruk-Hai.]

En el caso de que un pj hobbit, enano o umli esté asignado a esta parte, podrá optar por exponerse a las flechas rivales y atacar con el arco correspondiente de su equipo, o refugiarse de las mismas. Si optan por esto último tendrá 5% de posibilidades de recibir d5 flechas perdidas de un Uruk-Hai de nv d10¹⁹ con igual modificador que lo indicado anteriormente. [Se realiza una tirada por cada flecha para determinar el nv del Uruk-Hai que la lanza]

Después de la lluvia de flechas, las escaleras de los Uruk-Hai comenzarán a llegar. Sobre ellas llegará un Uruk-Hai por asalto de nv d5+2²⁰ [Se realiza una tirada por cada Uruk-Hai que llega por turno para determinar el nv.] Deberá hacerse una Tirada d10 conforme a la siguiente tabla para ver cuántos asaltos tarda en caer la escalera.

	Turnos que tarda en caer la escalera
Tirada de 1-3	4
Tirada de 4-6	3
Tirada de 7-9	2
Tirada de 10	1

¹⁷ Ver características de los Rohirrim y Uruk-Hai al final del módulo.

¹⁸ Ver características al final del módulo, teniendo en cuenta que no pueden llevar escudo.

¹⁹ Ver características al final del módulo.

²⁰ Ver características al final del módulo.





Después de que los pjs hayan logrado sobrevivir a todos sus oponentes deberán correr a replegarse a las entrañas de la fortaleza, pues coincidirá con el momento de mayor fuerza de los invasores. En su camino hacia dentro los pjs podrán toparse con un 15% de posibilidades con un Uruk-Hai de nv d5²¹. Afortunadamente, este Uruk-Hai habrá perdido el 80% de sus pvs, con la consecuente penalización en actividad.

Tras la “retirada estratégica” de las fuerzas defensoras de Rohan, los pjs alcanzarán [Esta vez todos juntos] una sala donde refugiarse momentáneamente de los ataques de los Uruk-Hai. Tras echar la puerta abajo, los Uruk-Hai atacarán a todos los presentes. En lo que los pj se refiere, cada uno de ellos se deberá enfrentar a un Uruk-Hai de nv d10²² [Se hace una Tirada d10 por cada Uruk-Hai]. Por supuesto, nada impide que los pjs se ayuden entre ellos.

Por último, una vez que los pjs hayan terminado con este grupo de Uruk, la batalla concluirá para ellos con la arremetida de la caballería de Theoden, la llegada de Erkenbrand y Galdalf, y la ayuda de los Ucornos²³.

RECOMPENSA

Los pjs deberían estar contentos con sobrevivir a la batalla del Abismo de Helm, [Así como por todo lo que han logrado si este módulo fue continuación de “Misión en La Comarca”], pero como son unos indeseables mercenarios, ahí va la tabla de premios en base a una Tirada d100 para acabar la historia.

01-2 1mo 100 px	81-90 5mo 200 px
21-40 2mo 150 px	91-95 7mo 300 px
41-60 3mo 175 px	96-99 9mo 400 px
61-80 4mo 200 px	100 12mo 500px

COMENTARIOS, DUDAS Y LICENCIA CC

Para cualquier duda o comentario podéis dirigiros a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto “LA DEFENSA DE LA TIERRA MEDIA”. 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.

²¹ Ver características al final del módulo.

²² Ver características al final del módulo.

²³ Sección Recompensa.





TABLAS DE VIDA

PERSONAJE	NV	PV	BO	BD	CA	ESCUDO	CASCO	BRAZALES	GREBAS	MM	OTROS DATOS
ORCO	1	45	35	20	SA	20	NO	NO	NO	10	Cimitarra
ORCO	2	50	40	20	C	20	NO	NO	NO	5	Cimitarra
ORCO	3	55	45	25	CE	20	NO	SI	NO	0	Ea
ORCO	4	60	50	25	CM	25	SI	SI	SI	-5	Ea
ORCO	5	65	60	30	CM	25	SI	SI	SI	-5	Ea
HUARGO	8	95	96 Ga/ 100Mo	20	SA	NO	NO	NO	NO	25	Mediano
DUNLEDINO EXPLORADOR	4	50	49	25	CE	25	SI	NO	SI	5	Cimitarra
OSO	6	160	80Ga / 70Mo	25	CE	NO	NO	NO	NO	10	Grande
LOBO	6	60	60Ga / 65Mo	15	SA	NO	NO	NO	NO	25	Mediano
GRIMBOLD	5	105	90	30	CM	25	SI	SI	SI	15	Ea
URUK-HAI	1	60	45/40	25	CM	NO	NO	SI	NO	0	Ea/Ballesta
URUK-HAI	2	65	50/45	25	CM	25	SI	SI	SI	0	Ea/Ballesta
URUK-HAI	3	70	55/50	25	CM	25	SI	SI	SI	0	Ea/Ballesta
URUK-HAI	4	75	60/55	25	CM	25	SI	SI	SI	5	Ea/Ballesta
URUK-HAI	5	80	70/65	30	CM	25	SI	SI	SI	10	Ea/Ballesta
URUK-HAI	6	90	80/75	30	CM	25	SI	SI	SI	10	Ea/Ballesta
URUK-HAI	7	100	90/85	30	CM	25	SI	SI	SI	15	Ea/Ballesta
URUK-HAI	8	110	100/90	30	CM	25	SI	SI	SI	15	Ea/Ballesta
URUK-HAI	9	120	110/95	35	CM	25	SI	SI	SI	20	Ea/Ballesta
URUK-HAI	10	130	120/100	35	CM	25	SI	SI	SI	20	Ea/Ballesta
ROHIRRIM GUERRERO	4	78	72	30	CM	25	SI	SI	SI	10	Ea/Ballesta
ROHIRRIM GUERRERO	5	85	75	30	CM	25	SI	SI	SI	15	Ea/Ballesta
ROHIRRIM GUERRERO	7	111	91	30	CM	25	SI	SI	SI	15	Ea/Ballesta
ROHIRRIM GUERRERO	9	117	117	30	CM	25	SI	SI	SI	15	Ea/Ballesta
DUNLEDINO EXPLORADOR	3	45	43	25	CE	20	NO	NO	SI	0	Cimitarra
DUNLEDINO EXPLORADOR	6	58	55	25	CE	25	SI	NO	SI	10	Cimitarra
DUNLEDINO EXPLORADOR	7	61	60	25	CE	25	SI	NO	SI	10	Cimitarra





“El mes de febrero del año 3019 de la T.E. toca a su fin. Los pjs, alojados en las ricas estancias de Rivendel se encuentran reunidos en una gran sala cubierta. Allí, múltiples elfos, entre los que destaca Elrond, se entremezclan alrededor del grupo. A los pjs, apabullados ante tanta expectación, no les queda más remedio que prestar atención al señor de Rivendel...”

La defensa de la Tierra Media 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

CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com