

PELARGIR



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com



PELARGIR

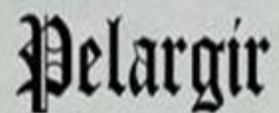
Corre el mes de julio del año 3018 de la T.E. El grupo de pjs se encuentra en *Pelargir*, la gran ciudad y puerto de *Gondor*, situada en *Lebennin*, justo al este del ángulo formado por la confluencia del río *Sirith* y el *Anduin*. Hasta aquí llegaron los pjs tras buscar un lugar donde encontrar nuevas aventuras. Eligieron *Pelargir*, ya que esta ciudad es un excelente sitio de contacto militar y comercial, pues su ubicación en la bahía de *Belfalas*, donde los puertos escasean, le convierte en un lugar estratégico para establecer contactos de todo tipo, y afrontar nuevos retos.

Los pjs recorren las empedradas calles de la Rivera Este de *Pelargir* admirando los edificios, casas y palacetes que dan a ambos ríos. Muchos de esos edificios están contruidos en ocasiones sobre pilares de piedra, en el lecho mismo. Son tan similares a los de *Minas Tirith* que uno diría que está realmente en la ciudad blanca. A lo lejos, los pjs pueden ver el *Anduin*, que en esta zona es ancho, profundo y tranquilo. También pueden ver los vastos muelles de la ciudad, con capacidad para más de 50 navíos de guerra. De vez en cuando, se topan con estatuas de antiguos senescales de *Gondor*. Especialmente destaca la estatua de *Ecthelion II*, que lanzó la flota de *Pelargir* contra *Umbar*.

Los pjs se encuentran cercanos al Castillo de los Pretorianos, un cuartel junto al cual muchos de los jóvenes del lugar entrenan para alistarse en las fuerzas de *Pelargir*. Al parecer, últimamente hay muchas reyertas por la noche, y los jóvenes se sienten inseguros. Desde aquí, los pjs también pueden escuchar los lamentos de la gente que vela los cadáveres en las cercanas estancias de los Funerarios. De vez en cuando se oyen gritos desgarrados de ancianas: “¿Por qué? Mi pobre hijo. No tuvo suficiente con lo que le pasó, y ahora esto.”

Los pjs podrán recorrer la rivera Este de la Ciudad con total normalidad. No podrán acceder a la rivera Oeste ni a la Isla Central de la ciudad, pues para ello deben ser soldados de *Pelargir* y contar con un salvoconducto expedido por el capitán de la guardia de la Rivera Este, *Rodweal*. [Ten en cuenta el Mapa de *Pelargir* de la siguiente página, que será la guía sobre la que se moverán los pjs.]







EL CASTILLO DE LOS PRETORIANOS

El Castillo de los Pretorianos siempre ha sido uno de los principales centros militares de *Pelargir*. Actualmente, es uno de los destacamentos del ejército de la ciudad donde se reclutan a nuevos soldados. Los pjs podrían alistarse en sus fuerzas, pero para ello deberían ser naturales de la ciudad, o al menos de alguno de los pueblos o ciudades de *Gondor*. [Rara vez en *Pelargir* los extranjeros son recibidos con buenos ánimos en su ejército. Incluso, los pjs podrán apreciar cierta hostilidad de los lugareños.] Si los pjs entran en el Castillo, serán recibidos por una banda de guardias *Gondorianos*. El capitán, cuyo nombre es *Rodweal*¹, les indicará que si pretenden alistarse han llegado en el momento justo, pues necesitan ayuda con una serie de encargos locales, así como algunos otros recibidos desde la ciudad blanca. [Los pjs se encuentran en una de esas extrañas ocasiones en las que los hombres de *Pelargir* están dispuestos a contar con extranjeros para defender la ciudad.]

Si los pjs aceptan alistarse deberán comenzar a servir de inmediato. En primer lugar, los pjs deberán dejar sus pertenencias en las alcobas preparadas para ellos en la Casa Cuartel. Acto seguido, deberán uniformarse debidamente, con la correspondiente armadura, casco, grebas, brazales de hierro, escudo y espada ancha del ejército de *Gondor* que encontrarán junto a las camas que les han sido asignadas. También contarán con un arco largo y un carcaj lleno de 20 flechas. [Aquellos pjs que sean de cualquiera de los pueblos de *Gondor* recibirán +5 a la actividad con ese atuendo, +10 si son naturales de *Pelargir*.] Afortunadamente, los pjs tamaño hobbit o tamaño enano podrán disponer de equipamiento de su talla, aspecto éste que se debe a la gran variedad de personajes de toda la Tierra Media que han formado parte alguna vez del ejército de *Pelargir*.

A partir de entonces, los pjs usarán ese atuendo en todo momento [salvo cuando duerman en los barracones de la Casa Cuartel.] El atuendo de soldado se considerará CM a efectos de armadura² y MM.

Los pjs, por supuesto, podrán no alistarse, y disfrutar de la Rivera Este de la Ciudad³, pero ello implicará no poder entrar nuevamente en el Castillo de los Pretorianos, ni desdecirse de su decisión de no alistarse.

¹ Ver características al final del módulo.

² Acudir a la sección Casa Cuartel.

³ Sección La rivera Este.



**CASA CUARTEL**

La Casa Cuartel de los soldados de *Pelargir* es un edificio enorme con diez plantas. En cada una de ellas, hay no menos de diez habitaciones con otras tantas camas por alcoba. Los pjs se alojarán en la alcoba número 3 de la última planta. En la habitación, de frío suelo de roca desnuda, podrán acomodarse hasta el día siguiente, en el que comenzarán a cumplir misiones. [Lo que los pjs no saben es que hay un 10% de posibilidades de que todos sus objetos mágicos sean robados por la noche por uno de los soldados de su habitación, *Golem Tanuk*⁴, un *Variag* que ha ocultado su procedencia para infiltrarse en *Pelargir* y robar objetos mágicos.] Las habitaciones son cómodas, pero los pjs no podrán conciliar el sueño del todo [Recuperan $\frac{3}{4}$ de los pvs.]

Al día siguiente, los pjs pasarán revista con los demás compañeros de habitación [Será entonces cuando se darán cuenta de que les han robado sus objetos mágicos en mitad de la noche, si hubo éxito con la Tirada de probabilidad. Los pjs podrán buscar pistas del robo, ya sin sus objetos mágicos, y con sus ropas normales⁵, o continuar con su instrucción.] *Rodweal* manda formar a la compañía, y se dirige a los soldados presentes, incluidos los pjs.

“Soldados, debemos seguir con las tareas encomendadas en el día de ayer. La patrulla de Celeb ayudará en el puerto. La de Dearn marchará hacia Osgiliath en busca de alimentos. Vosotros, los nuevos, venid aquí.”

Los pjs caminan con paso firme hasta *Rodweal*. [En el caso de que hubieran sufrido el robo y se lo digan al oficial, éste les increpará por lo ineptos que han sido, pero no atenderá a ruego ni petición de ayuda alguna de los pjs.] El soldado indica lo siguiente a los pjs:

“Esta es vuestra primera misión. Debéis acudir al Asilo de Pobres. Cada dos semanas se recauda dinero de allí para poder mantener la vigilancia en torno a la casa. El dueño es un rico altruista que mantiene abierto el lugar para aliviar a los más desfavorecidos. Además de ello, entrega 30 mo a la guardia para financiar la seguridad de la zona. Decidle que vais de mi parte. Su nombre es Adef, y su mayordomo, por si él no estuviera, es Realan. El Asilo no está lejos de aquí. En cuanto tengáis el dinero, volved. Tomad esta carta para que se la deis a Adef.” [Rodweal entrega un sobre cerrado con su firma en el exterior a los pjs⁶]

⁴ Ver características al final del módulo.

⁵ Sección Ladrones en *Pelargir*.

⁶ Sección El asilo de los pobres.





EL ASILO DE LOS POBRES

Los pjs llegan al Asilo de los pobres en pocos minutos. El lugar no es más que una antigua casa con un enorme grupo de indigentes en sus alrededores, si bien parece que existe una parte más noble del edificio que resulta inaccesible. Muchos de los pobres piden monedas y algo de comer a los transeúntes, antes de poder acceder a las habitaciones y comedores comunes del Asilo. Los pjs llaman a la puerta y, al estar ataviados con sus armaduras de *Gondor*, se les permite pasar. Sale a recibir a los pjs un hombre de baja talla y escaso pelo, ataviado con unas túnicas raídas. Se trata de *Realan*, el mayordomo del dueño del asilo⁷. El hombre pregunta a los pjs:

“¿Quiénes sois y por qué venís este mes? Ya pagamos a ese desgraciado de Rodweal hace dos semanas. No aceptaremos más extorsiones de ese sanguinario.” [Si los pjs preguntan a qué se refiere, el mayordomo les dirá que *Rodweal* tiene amenazado al dueño del Asilo, y que lo extorsiona para que no lo mate. El pago de dinero es la única forma de que su señor no muera a manos del soldado.] Acto seguido, el mayordomo quita la carta a los pjs y dice que vayan con él a su despacho.

Tanto si los pjs no le preguntaron antes a qué se refería, como si sí lo hicieron, el mayordomo les enseñará la carta abierta que les había dado *Rodweal*. En ella leerán lo siguiente: *“Más vale que pagues este mes el doble de lo acordado. Te mando a estos soldados para que acaben contigo si no pagas.”* La carta está firmada de puño y letra por *Rodweal*. El mayordomo suplica que maten a *Rodweal* para que deje de extorsionar a su señor. [Lo que no saben los pjs es que *Realan* es un falsificador que quiere acabar con su señor y falsificar su testamento para quedar como único heredero. Para ello, pretende urdir una trama según la que *Rodweal* muera y pueda cargarle a éste el asesinato de su señor en una supuesta disputa de ambos. Los pjs han sido engañados, ya que la carta es falsa y ha sido puesta en lugar de la original.]

Los pjs podrán pasar una Tirada de percepción media [Si tienen éxito descubrirán que la carta es una falsificación, y *Realan* huirá. En su huida, dejará caer una nota con la ubicación del cuerpo de su señor, al que ha matado un tal *Golem Tanuk*. Entonces, los pjs volverán a indicarle a *Rodweal* lo acontecido⁸] [Si no la pasan, los pjs deciden: Pueden creer en *Realan*⁹ o no hacerlo, en cuyo caso deberán volver a la Casa Cuartel a exponer la situación a *Rodweal*¹⁰.]

⁷ Ver características al final del módulo.

⁸ Sección Mentiras y falsificadores.

⁹ Sección Motín en *Pelargir*.

¹⁰ Sección Mentiras y falsificadores.





MENTIRAS Y FALSIFICADORES

[Si los pjs tienen la nota la entregarán a *Rodweal*.]

“Debí advertiros, muchachos, pero no lo hice. El error es mío sin duda alguna. Sabía que Realan ocultaba algo, y que muy posiblemente acabaría con la vida de Adef. Por ello, os envié hasta el Asilo de los Pobres. Habitualmente, soy yo mismo quien va al Asilo de los Pobres y recoge el dinero de Adef, pues es un amigo de mi padre al que siempre tuvo en gran estima. Suponía que tarde o temprano, si recibía los estímulos adecuados, Realan revelaría sus verdaderas intenciones, más aún si ante él se presentaban unos soldados a los que engañar. No os culpo al dudar de mí, pues seguramente las artes de Realan son grandes en el engaño, sobre todo con la ayuda de Golem Tanuk [Sólo si los pjs tienen la nota en la que se le menciona.] Ahora me preocupa más que nada el bueno de Adef. Vayamos a su despacho del Asilo de los Pobres, tal y como indica la nota.”

[Si los pjs no tienen la nota.]

“Debí advertiros, muchachos, pero no lo hice. El error es mío sin duda alguna. Habitualmente, soy yo mismo quien va al Asilo de los Pobres y recoge el dinero de Adef, pues es un amigo de mi padre al que siempre tuvo en gran estima. Sabía que Realan ocultaba algo. Por ello, os envié hasta el Asilo de los Pobres. Suponía que tarde o temprano, si recibía los estímulos adecuados, Realan revelaría sus verdaderas intenciones, más aún si ante él se presentaban unos soldados a los que engañar. No os culpo al dudar de mí, pues seguramente las artes de Realan son grandes en el engaño. Ahora me preocupa más que nada el bueno de Adef. Vayamos a su despacho.”

Los pjs acompañan a *Rodweal* hasta el Asilo de los Pobres. La casa por la noche [Se supone que los pjs han echado el día en este ir y venir] está guardada por un par de soldados de *Pelargir* que se apostan en la puerta. Al parecer, esa noche debe ser una excepción, ya que nadie guarda la entrada al Asilo. [De hecho, el dinero que debían haber recaudado los pjs era el que debía servir para pagar esa guardia y las restantes del mes.] El Asilo está extrañamente vacío. *Rodweal* se adentra con la espada al frente. Los pjs lo acompañarán hasta la habitación de *Adef*, en la parte noble de la casa. Al entrar, serán atacados por d10 murciélagos¹¹. Una vez acaben con ellos, los pjs comprobarán un rastro de sangre desde la cama de *Adef* hasta la ventana de la habitación. Ante esta situación, *Rodweal* ordena que se retiren a la Casa cuartel, pues nada más pueden hacer por el momento¹².

¹¹ Ver características al final del módulo.

¹² Acudir a la Sección Los Funerarios





LOS FUNERARIOS

Los pjs despiertan a la mañana siguiente [Recuperan $\frac{3}{4}$ de los pvs, tal y como se indicó en la Sección Casa Cuartel.] Al parecer, han sido llamados por *Rodweal* para que les encomiende una nueva misión. Una vez los pjs hablan con el capitán, éste les encarga que acudan a los Funerarios. Deben investigar la desaparición del cuerpo de *Adef*, y de paso hacer caso a la petición de muchas ancianas que aseguran que se han profanado tumbas en *Pelargir*. *Rodweal* les propone los Funerarios, ya que parece la mejor opción para deshacerse de un cadáver. Por último, deben esclarecer qué pasa con los dos soldados que hacen patrulla habitualmente allí, pues hace una semana que no presentan su informe y nadie sabe de ellos.

Los pjs acuden a los Funerarios. Son recibidos por el jefe del Gremio, *Alak Ruart*, que les mostrará las instalaciones mortuorias y el cementerio. Los pjs podrán inspeccionar el lugar. *Alak* reconoce que han desaparecido al menos seis cadáveres en las últimas fechas, pero que nada puede hacer, con la sola presencia de dos soldados nocturnos que no se han presentado esta semana. *Alak* deja a los pjs en los alrededores de las tumbas que fueron profanadas más recientemente. [Una Tirada de rastrear media servirá para encontrar un pequeño rastro que llega hasta una casa cercana al cementerio.] [Si no pasan la Tirada, oirán un sonoro portazo en esa casa.]

Los pjs se aproximan hasta la casa para comprobar que la puerta está cerrada y que nadie contesta a su llamada [T abrir cerradura rutinaria. Afortunadamente, la cerradura se deshace al apenas tocarla.] En el interior de la casa descubren a un hombre escabulléndose por un pasadizo secreto. Los pjs lo siguen por unas estrechas cuevas hasta alcanzar una cavidad más ancha. Allí se topan no sólo con ese hombre [Arrakis Derthe¹³] sino también con un vampiro al que éste sirve¹⁴ y, si no hubieran matado a *Golem*, también éste. Tras la lucha, descubren los cadáveres de *Adef*, los soldados extraviados y seis jóvenes con signos de llevar muertos mucho tiempo. [También recuperan los objetos robados si no lo hicieron antes.]

Los pjs informan a *Rodweal*, que parece aliviado y triste a la vez por la situación. *Rodweal* ordena rápidamente que tapien el pasadizo secreto de la casa junto a los Funerarios. Como recompensa por el esfuerzo, los pjs tendrán la tarde libre. Podrán entonces recorrer la parte Este de la ciudad hasta el anochecer, cuando tendrán que volver a la Casa Cuartel¹⁵.

¹³ Ver características al final del módulo

¹⁴ Ver características al final del módulo.

¹⁵ Sección La Rivera Este.





LA RIVERA ESTE

La rivera Este de *Pelargir* siempre ha estado plagada de gremios de los más variopintos. En este lado de la ciudad, se congregan prestamistas, cordeleros y pequeños comercios. Los pjs pueden encontrar los siguientes edificios y zonas de interés. Tras ello, podrán pasar la noche y continuar¹⁶:

- **Abastecimiento.** Se trata de una gran tienda regentada por una familia de *Pelargir*, que responde al apellido de *Darthel*. Llevan decenas de años heredando la tienda de padres a hijos. Venden todo tipo de comida, excepto la élfica, que escasea en este lugar de la Tierra Media.
- **Herreros de armas.** Los Herreros de *Pelargir* son conocidos por trabajar en los barcos del lugar, pero en ocasiones realizan grandes trabajos para las tropas del ejército de *Gondor* que están en el puerto. Fruto de ello, han perfeccionado la fabricación de Cotas de Malla, de modo que se venden a ½ de su valor normal. También venden todo tipo de accesorios y armas de metal a ¾ de su valor, y reparan armaduras metálicas a razón de 4 mp las de CO y 3mp las de CM.
- **Shantytown.** Se trata de los barrios pobres de la ciudad. No es recomendable dejarse caer por ellos en mitad de la noche, a pesar de que la Casa Cuartel y el Castillo de los Pretorianos están cerca. En ellos se toparán con algunos lugareños que piden limosna. Los pjs podrán sufrir un robo de d10 mo con una probabilidad del 25% [10% si van ataviados como soldados.]
- **Prestamistas.** Si los pjs van algo cortos de dinero podrán pedirselo a los prestamistas. La verdad es que no es muy recomendable, considerando que cobran un fijo de d10 mo + un 10% de interés por cada día que se tarde en devolver el dinero. [Incluso, sin que los pjs lo sepan, serán seguidos por cobradores de los prestamistas. Se tratará de 5 mediorcos de nv6¹⁷. Los mediorcos atacarán a los pjs al segundo día, si no hubieran devuelto el dinero, mandándose nuevas cuadrillas diarias de 5 mediorcos de un nv más cada día.]
- **Casa de empeño.** Una opción mejor si los pjs van algo cortos de dinero es empeñar sus objetos no mágicos. Recibirán ½ de lo que valen, y tendrán 2 días para recuperarlo a ese precio, o tendrán que pagar el doble de lo que recibieron por ello.
- **Casa de huéspedes.** Buen Alojamiento [12mp al día.] con muchos lugareños que van a tomar algo por la tarde y por la noche. Los pjs se podrán topar aquí

¹⁶ Sección Templo de *Hyarmendacil*, si los pjs son soldados. Sección Ataque a *Pelargir*, si no son soldados.

¹⁷ Ver características al final del módulo.





con bastantes soldados que prefieren salir de la Casa Cuartel antes que estar reclusos todo el día en sus habitaciones. [Este es el único lugar en toda *Pelargir* donde podrán descansar si no se alistaron.]

- Cordeleros, toneleros y carpinteros. Se trata de gremios muy restrictivos en cuanto a la admisión de gente ajena a los mismos. No permiten pasar a nadie, ni siquiera a los soldados. Se podrá comprar cuerda superior a precio normal.
- Casa de curas. Conocida y respetada por todos en *Pelargir*, la Casa de curas es un santuario donde los soldados y lugareños se recuperan de sus heridas. Los pjs podrán usarla también, a razón de d10mo diarios. Un día de recuperación en la Casa de curas equivale a 5 fuera de ella.
- Observatorio. Una elevada torre que sirve para otear el horizonte. El soldado que hace guardia en la torre animará a los pjs [soldados o no.] a subir y echar unas partidas de dados para matar el aburrimiento. [Los pjs se deberán jugar d20 mp al mejor de tres tiradas de d100. Si los pjs ganan, el soldado les dará su pase al gremio de pescadores, el cual le regalaron hace un par de noches.]
- Gremio de pescadores. Posiblemente el más respetado de los gremios de la ciudad. Los pjs podrán entrar si son soldados, o tienen un pase del gremio. Los pjs son recibidos con alegría por los presentes. Toma la palabra Vittek, uno de los más viejos del gremio: *"Me alegra contar con gente nueva. Muchachos, necesito de vuestra ayuda. Los vendedores de caballos esperan una mercancía que nos ofrecemos a llevar sin vacilar. Se trata de unas alforjas reforzadas para sus bestias. Sin embargo, nosotros no podremos llevárselas porque partimos mañana hacia el Norte, a través del gran río, y debemos preparar todo. Os ofrecemos d10 mp. Sé que no es mucho, pero a buen seguro que conocer a esos mercaderes os reportará beneficios, pues se dice que traen objetos del lejano Harad, aunque no sé cómo han logrado hacerse con ellos."*
- Vendedores de caballos. Si los pjs acuden a ellos antes que al Gremio de Pescadores, les pedirán que acudan a éste a por una mercancía, ya que no pueden entrar en la ciudad con sus animales. [En realidad, los vendedores son corsarios de *Umbar* que van a recibir un encargo entre el que está un mapa detallado de la ciudad.] Los vendedores darán un pase del Gremio a los pjs para que vayan a por la mercancía. [Cuando los pjs entreguen la carga a los vendedores, uno de ellos dejará caer el mapa de la ciudad por accidente, iniciándose un ataque contra los pjs para evitar que los delaten.] Los corsarios serán d5 exploradores nv 7¹⁸. Uno de los corsarios huirá a caballo con el mapa que habían dejado caer, mientras los demás [Si los hay] lucharán contra los pjs.

¹⁸ Ver características al final del módulo.





El botín que podrán obtener los pjs es d10 mo, y 3 espadas anchas que pesan la mitad de lo normal.

- Archivos, Templo de *Hyarmendacil* y Antigua escuela de equitación sólo accesibles en misiones como soldados.





TEMPLO DE HYARMENDACIL

Los pjs despiertan a la mañana siguiente [Recuperan $\frac{3}{4}$ de los pvs, tal y como se indicó en la Sección Casa Cuartel.] *Rodweal* les convoca inmediatamente.

*“Muchachos, he de reconocer que no esperaba un servicio tan bueno de vosotros. Habitualmente desconfiamos de los extranjeros, incluso de aquellos que son de otros pueblos de Gondor. Para demostraros que sois la excepción a esa regla, os encomiendo una misión de gran importancia. Deberéis acudir al Templo de Hyarmendacil. Es un edificio de enorme peso histórico en Pelargir en cuyas catacumbas se guarda un enorme tesoro que debemos custodiar para sustento de la Ciudad Blanca. En las últimas fechas se han abortado varios intentos de robo, y habrá uno nuevo esta noche de *Rolgak*, el mediorco¹⁹. Es un prestamista de Pelargir. Según nuestras leyes, a pesar de su vil naturaleza mediorca, no podemos hacer nada contra él si no delinque, por lo que debemos cogerlo esta noche. La información nos la ha pasado un topo que hay entre sus hombres. Cuando os vea, se lanzará al suelo haciéndose el muerto. No lo matéis, ya que se le ha prometido inmunidad.”*

Los pjs avanzan hasta el Templo de *Hyarmendacil*. Tan pronto como entran en el edificio, entienden por qué alberga en su seno el tesoro, pues las paredes y puertas del mismo parecen robustas e inexpugnables. Los pjs acceden a las catacumbas del templo. Al parecer, *Rodweal* ha preparado todo para que los dejen acceder sin problema alguno. Los pjs se acomodan en las catacumbas del mejor modo que pueden. Al acceder a la sala del tesoro, pueden comprobar que *Rodweal* no faltaba a la verdad [Tesoro muy rico con objetos mágicos, para su composición.]

Poco tiempo están los pjs solos con el tesoro. Los mediorcos, con el topo al frente, irrumpen a través de un pasadizo pequeño. El topo se desploma inmediatamente fingiéndose muerto, dando pie a la alerta de los otros d5 mediorcos guerreros nv 4²⁰ y a *Rolgak*. Tras la lucha, los pjs podrán conversar con el topo, el cual les indica que nada impide que escapen con el tesoro, pues el pasadizo da hasta una salida al río *Anduin* donde espera una barca. El topo pide dos partes del tesoro [Los pjs pueden acceder al trato, matar al topo²¹ y quedarse con el tesoro, o detener al topo para llevarlo ante *Rodweal*²².]

Los pjs, tanto si acceden al trato como si matan al topo, deberán considerar que la barca de los mediorcos sólo aguantará el peso de los pjs y $\frac{1}{2}$ del tesoro [Los mediorcos

¹⁹ Ver características al final del módulo.

²⁰ Ver características al final del módulo.

²¹ Ver características al final del módulo.

²² Sección Archivos.





son ladrones, pero bastante tontos a la hora de calcular pesos.] Los pjs partirán en la barca poniendo fin al módulo, y recibiendo 1PC, y px en función de la siguiente tabla:

01-20 100 px	81-90 200 px
21-40 125 px	91-95 225 px
41-60 150 px	96-99 300 px
61-80 175 px	100 350 px





ARCHIVOS

“Habéis demostrado nuevamente vuestra valía. Tampoco me sorprende que esa rata quisiese tentaros con el tesoro. Sin lugar dudas, su naturaleza mediorca le empuja a ello. Pero he aquí que os planteo una nueva misión. Acudiréis a los Archivos, pues al parecer han desaparecido varios libros antiguos de los mismos. Entrevistaos con Stanis, el encargado de los Archivos, pues está al corriente de todo.”

Los pjs acuden a los Archivos, donde *Stanis* los recibe con los brazos abiertos. El archivista indica a los pjs que los libros desaparecidos son dos ejemplares de gran valor histórico, si bien sus páginas están tan desvencijadas que poco o nada pueden valer a ojos de un vulgar lugareño. De hecho, *Stanis* les indica que los libros tienen un olor a aceite de cedro muy intenso, fruto de los intentos de conservar las páginas de los mismos en el mejor estado posible. Por último, habla a los pjs de *Rolgarfed*, un joven que entró a trabajar a los Archivos y que lleva un par de días sin aparecer. Dice que habitualmente se le ve buscando trabajo como pescador, y que le resultó extraño que fuese a pedir trabajo al Archivo, pero allí nunca sobra trabajo, y siempre viene bien gente, por lo que no puso reparos a que el joven trabajase allí.

Los pjs podrán comenzar la búsqueda de los libros. Tan pronto como salgan del Archivo, apreciarán con una T percepción rutinaria, un intenso olor a formol que proviene de la zona del Arco del Triunfo. Al llegar hasta el chico, éste les ofrecerá los libros sin que aparentemente le importe que se percaten de que los tiene él. Si los pjs preguntan por qué ha robado los libros, *Rolgarfed* les dirá que uno de los pescadores le prometió que se podría unir al gremio si lograba un pase del mismo. Como la única forma que el chaval conoce para tener un pase es ganárselo al soldado del Observatorio, precisaba dinero para jugárselo a los dados, pero en todo momento asegura que su idea es devolver los libros tan pronto como gane dinero de pescador y pueda recuperarlos del mejor postor que tenga.

[De hecho, el joven es tan tonto que no ha pensado ni en ir a la casa de empeño a vender los libros.] [Si los pjs visitaron el Observatorio y obtuvieron el pase podrán darle éste para que les devuelva los libros. Por supuesto, también podrán darle dinero para que obtenga el pase (d20 mp), o simplemente llevarlo con ellos al Castillo de los Pretorianos. En todo caso, recuperarán los libros, pero en los dos primeros no delatan al chaval y logran 50px.]

Stanis queda maravillado con la rapidez con la que se ha resuelto el extravío de los libros. [Si los pjs no delataron a *Rolgarfed*, *Stanis* les mostrará una sonrisa cómplice²³.]

²³ Sección Antigua escuela de equitación.





ANTIGUA ESCUELA DE EQUITACIÓN.

“Nuevamente, habéis cumplido a la perfección. En esta ocasión creo que os merecéis un buen premio. Las palabras de agradecimiento de Stanis han sido muy reconfortantes. Hoy marcharéis a la Antigua Escuela de Equitación. Allí podréis mejorar vuestra técnica en la monta de los caballos. Es importante para un soldado manejar todo tipo de situaciones, incluida la monta y carga con nuestros mejores caballos. Os instruirá Gradfel, uno de nuestros mejores jinetes. Seguramente sus enseñanzas os serán de gran utilidad. Es muy hábil, e incluso tiene poneys que ha domado para el combate.”

Al llegar a la antigua escuela de equitación, los pjs no pueden dejar de asombrarse por la cantidad de caballos y poneys que hay en aquellas dependencias. Los pjs pasarán el día siguiendo las instrucciones de *Gradfel*, el cual les proporcionará caballos, poneys y lanzas para que practiquen durante todo el día. Tras un duro e intenso día de trabajo y entrenamiento, los pjs mejorarán sus habilidades en montar y armas de asta, según esta tabla en función de una tirada d10:

1-2	1 grado en Montar
3-4	1 grado en Montar y 1 en Armas de asta
6-8	2 grados en Montar y 1 en Armas de asta
9	2 grados en Montar y 2 en Armas de asta
10	3 grados en Montar y 2 en Armas de asta

Gradfel felicita a los pjs, indicándoles que le sorprende lo rápido que han avanzado para ser un día de trabajo en la Antigua Escuela de equitación. También les cuenta que *Rodweal* les ha dado el día siguiente libre. Para ello, ha reservado habitaciones superiores [Cena incluida y recuperación normal de pvs.] en la Casa de los Huéspedes. Allí tendrán su equipo habitual [El que tienen en la Casa Cuartel desde el primer día.], por lo que podrán despojarse al día siguiente de sus ropas militares²⁴.

²⁴ Sección Ataque a *Pelargir*.





MOTÍN EN PELARGIR

Los pjs deciden ayudar a *Realan*, para lo cual acompañan al mayordomo a la casa que éste tiene cerca de los Funerarios. No se puede permitir que un soldado de *Gondor* se comporte de una manera tan mezquina como lo ha hecho *Rodweal*. *Realan* presenta a *Golem Tanuk*, un mercenario que ha contratado para que lo ayude en el plan que tiene para acabar con *Rodweal*. Al parecer, el oficial suele acudir por las noches a los alrededores del Observatorio, donde disfruta de las estrellas. Según *Realan*, *Rodweal* siempre acude sólo, por lo que bastará con seguirlo en mitad de la noche y matarlo sin dejar rastro alguno, aspecto éste en que ayudará *Golem*, que conoce al *tipo apropiado* para deshacerse del cadáver. El soldado de la Torre del Observatorio estará en el Gremio de pescadores, disfrutando del pase que le ha dado *Golem*.

[Antes de marchar, los pjs tienen una nueva oportunidad con una Tirada de intuición media para descubrir que aquello es un engaño, y en caso de que les hubieran robado sus objetos mágicos según la Sección Casa Cuartel, que *Golem* guarda los objetos mágicos de los pjs en ese mismo lugar. Por supuesto, en caso de descubrirlo, tendrán que luchar con ambos²⁵.]

[Si no lo descubren, siguen con el plan de *Realan*] Los pjs siguen a *Golem*, que los guía por calles estrechas hasta llegar a la plaza donde está el Observatorio. De paso, el mercenario les explica que *Rodweal* no ha sospechado por su ausencia, ya que ha encargado a alguien que lleve el dinero de la extorsión en nombre de los pjs a la Casa Cuartel.

[Tirada de intuición media; *Golem* ha dicho a la Casa Cuartel, y no a *Rodweal*, como sería normal en una extorsión de ese tipo. Si los pjs pasan la tirada, se dan cuenta de que es un engaño, y se enzarzarán en una batalla con *Golem*, tras la cual se percatarán que llevaba consigo, en su caso, los objetos mágicos robados. Tras la batalla, se toparán con *Rodweal* que les contará que conocía de las malas intenciones de *Realan*²⁶.] [Si no la pasan, los pjs no sorprenderán a *Rodweal*, que reconocerá a *Golem* como un maleante *Variag* conocido por los soldados de *Gondor*, y les dirá a los pjs que no colaboren con él. T de intuición fácil. Si pasan la tirada, lucharán contra *Golem* y, una vez muerto éste, *Rodweal* les contará que conocía de las intenciones de *Realan*²⁷. Si no la pasan, a luchar contra *Rodweal*.]

²⁵ Sección Mentiras y falsificadores tras la lucha.

²⁶ Sección Mentiras y falsificadores.

²⁷ Sección Mentiras y falsificadores.





Una vez muerto *Rodweal*, los pjs y *Golem* acuden a los Funerarios. Allí, *Golem* les habla de una persona que les ayudará a deshacerse del cadáver. Se trata de *Arrakis Derthe* un corsario de *Umbar* que está clandestinamente en la ciudad. Se encuentran con *Arrakis* en una casa cercanas a los funerarios.

Una vez los pjs hayan terminado con el *encargo* de *Realan*, volverán al Asilo de los Pobres. Al llegar allí, los pjs se verán rodeados de soldados de *Pelargir* que buscan al asesino de *Rodweal*. El mal nacido de *Realan* ha delatado a los pjs diciendo que todo había sido idea de ellos, que habían entrado allí para extorsionar a su señor y quedarse con el dinero que recogía cada dos semanas del *buen hombre* que era *Rodweal*. Incluso, *Realan* menciona cómo un hombre ha dejado el dinero de la extorsión en las alcobas de los pjs. Los pjs son arrestados y llevados a las mazmorras del Cuartel General del Ejército de *Gondor* en *Pelargir*²⁸.

²⁸ Acudir a la Sección Presos en Pelargir





LADRONES EN PELARGIR

Los pjs han durado más bien poco en las fuerzas de *Pelargir*. Lo único que han logrado es quedarse sin objetos mágicos, y ser objeto de burla por parte de los soldados, los cuales creen que los bravos pjs huyen por miedo a la instrucción militar. Los pjs no tienen muchas pistas sobre el robo, pues de hecho no podrían volver a acceder al Castillo de los Pretorianos ni a la Casa Cuartel a buscar indicios que los lleven hasta el ladrón. Sin embargo, uno de los soldados, *Gardeal*²⁹, se ofrece a ayudarlos.

“Os puedo ayudar, pero os costará algo. Sé de buena tinta quién puede haber robado esos objetos. Os advierto, se trata de alguien peligroso y sin escrúpulos, pero os veo fuertes y dispuestos para enfrentaros a él.”

[Es de esperar que los pjs tengan en consideración la ayuda de *Gardeal*, que colaborará con ellos a cambio de d10mo, ya que de otro modo nada podrán hacer para recuperar sus objetos mágicos.]

“Se llama Golem Tanuk. Estoy convencido de que se trata de él. Se ha alojado en la planta última de la Casa Cuartel, tratando de evitar a los que le conocemos, ya que es un mercenario que se deja caer de vez en cuando por Pelargir. Precisamente, he remitido un informe sobre su presencia al capitán esta misma mañana. Estoy seguro de que intentará vender los objetos en Pelargir. Es un astuto guerrero, y casi siempre trabaja por encargo. Estoy seguro de que os sigue desde hace tiempo, y que buscaba alguno de los objetos que portabais con vosotros.”

Gardeal supone que quien ha ordenado a *Golem* robar los objetos mágicos debe ser alguien poderoso de la rivera Este de *Pelargir*. El soldado propone acudir al puerto, donde se reúnen la mayoría de los comerciantes extranjeros antes de cruzar por la aduana, en la Isla Central de la ciudad de *Pelargir*.

Gardeal y los pjs llegan al puerto. Allí se acumulan barcos que esperan su turno para ser inspeccionados río arriba por los oficiales de la ciudad. Entre los barcos, hay algunos especialmente sospechosos. *Gardeal* pide autorización a los guardias para subir a uno de ellos, el *Heraldo*. El soldado investiga la cubierta minuciosamente, pidiendo los papeles al capitán del barco, el cual se los cede gustosamente.

“Siempre es un placer colaborar con Pelargir. No hay nada que ocultar”, dice el hombre en tono orgulloso y desenfadado.

[T percepción media. Hay uno de los camarotes donde se oye una fuerte discusión. Si los pjs la pasan, podrán ir corriendo a ver qué ocurre. En todo caso, si no la pasan, un

²⁹ Ver características al final del módulo.





hombre saldrá despedido por la ventana del camarote.]

“Maldito farsante. No tienes ni una moneda con la que pagarme. ¿He arriesgado mi vida para esto?” Gardeal descubre a *Golem*, que es el hombre que vocifera contra el otro.

De repente, *Golem*, al verse sorprendido, agarra por el cuello al hombre. *“Si te acercas lo mato. Pienso llevarme estos objetos mágicos conmigo, a menos que me entreguéis d100 mo [Ajustar según la riqueza de los pjs.]”*

[Los pjs deciden. Pagan lo reclamado por *Golem* y dejan que escape con el dinero, dejan que escape con sus objetos mágicos, o lo atacan. En todo caso, el hombre al que retiene el mercenario morirá.]

Una vez hayan finalizado la anterior acción, *Gardeal* les pedirá que abandonen la ciudad. El soldado no puede permitir que haya escapado *Golem* ni que un inocente haya muerto por la avaricia de los pjs. [Si *Golem* logra escapar, se podrá usar en posteriores misiones como un rival recurrente.] Así, los pjs se marcharán de la ciudad, recibiendo px en base a una tirada d100³⁰.

01-20 100 px	81-90 220 px
21-40 125 px	91-95 250 px
41-60 175 px	96-99 400 px
61-80 200 px	100 500 px

³⁰ Resolución de la tabla y fin del módulo.





PRESOS EN PELARGIR

Los pjs dan con sus huesos en la cárcel. Les han despojado de sus armaduras y sus armas sin mayor explicación. No han sido ni mucho menos afortunados en toda aquella trama. Finalmente, *Realan* los había engañado, delatando un supuesto plan de los pjs para hacerse con el dinero de *Adef*. Sea como fuere, los pjs están encarcelados junto a *Golem Tanuk*. El hombre decide explicarles lo que en realidad ha pasado.

“Todo ha sido un engaño. A mí me contrató Realan para que lo ayudase en todo esto. Pretendía cargaros la muerte de Adef y de Rodweal. Es un gran falsificador, y pretendía manipular el testamento de Adef para figurar como heredero de todo. Seguro que os enseñó algún escrito para ganarse vuestra confianza. Se suponía que una vez estuvieseis encerrados, me recompensaría con creces, pero aquí me veis. De lo que puede estar seguro es de que no pasaré mucho tiempo aquí, je je je.”

[Lo que no saben los pjs es que *Golem* está asociado con algunos importantes jefes de los Corsarios de *Umbar*, los cuales atacarán la ciudad en los próximos días.]

Los pjs pasan dos noches en las celdas, las cuales son frías como el mismo hielo [TR enfermedad nv 5. Si se falla -5 a la actividad durante dos días.] La comida no es muy buena, al igual que las duras camas de piedra [Recuperan ½ de los pvs.] Al amanecer del tercer día, unos hombres irrumpen en las celdas de los pjs, acabando con la vida de los carceleros, y haciéndose con las llaves para liberar a *Golem Tanuk*. Se trata de corsarios que conocen a *Golem*.

“Por fin damos contigo, Golem. Ahora te libero y vendrás con nosotros. Cuando me enteré de que te habían capturado me eché a reír un buen rato. Vamos a asaltar la ciudad en pocos minutos. Hemos logrado acceder por un pequeño muelle en el puerto. Somos una avanzadilla. Pronto caerá Pelargir. Pero... si tienes compañía, ja ja ja. ¿Qué hacemos con ellos?”

“Dejadlos. Estaban en el momento menos indicado en lugar menos adecuado, pero ya arreglaremos cuentas en otro momento. Dadme mi petate.”

[Para sorpresa de los pjs, sólo si les robaron objetos mágicos, *Golem* coge su petate, el cual es el doble de grande de lo normal, y deja caer los objetos mágicos robados.]

“No era nada personal. Simples negocios. Ya nos encontraremos alguna vez por ahí y ajustaremos cuentas, aunque, de momento, me llevo esto.”

Sin que los pjs puedan hacer nada para evitarlo, *Golem* se marcha con una bolsa de cuero con d100 mo [Ajustar según la riqueza de los pjs.] [*Golem* se podrá usar en posteriores misiones como un rival recurrente] Al menos, ahora podrán escapar de





*Pelargir*³¹ con su equipo original intacto, ya que sus petates y demás cosas están en la mesa de los carceleros.

³¹ Sección Ataque a *Pelargir*.





ATAQUE A PELARGIR

El día amanece furioso. Las nubes encapotan el cielo y pronto desatan la tormenta. Los pjs quedan algo confusos ante tal explosión de ruidos. De repente, las trompetas comienzan a sonar con fuerza. Parece que la ciudad está siendo atacada de manera salvaje por corsarios de *Umbar*. Desde que perdieran el control de la ciudad nunca han dejado de reclamarla. El caos reina en la ciudad mientras los pjs salen desconcertados a la calle. La gente grita, tratando de escapar lo antes posible de allí. A lo lejos, en los muelles de la ciudad, se pueden divisar barcos negros de *Umbar*. Parece que los corsarios han logrado alcanzar la ciudad sin oposición alguna. Los soldados de *Pelargir* tratan de contener las embestidas del enemigo.

Los pjs, por su parte, recibirán el ataque de d5 corsarios guerreros de nv6³². Entre los restos de los cuerpos de los atacantes, los pjs encontrarán d10 mp.

Al parecer, los corsarios no distinguen entre soldados, lugareños o pjs. Ante esta situación, los pjs podrán [Deberán hacerlo si son soldados.] defender a un grupo de lugareños del ataque de d5 corsarios guerreros de nv4³³ [Si acceden a la defensa de estos lugareños, recibirán 100 px y -1PC.] o huir de la ciudad aprovechando el desconcierto general³⁴ [Reciben 1PC].

Si los pjs optaron [O debían] por defender a los lugareños, los pjs verán cómo el ataque ha sido repelido tan pronto como acaben con su cometido de defensa de los lugareños. Como recompensa final, los pjs recibirán experiencia, dinero u objetos en función de una tirada d100³⁵:

01-20 150px	81-90 250 px y 8 mo
21-40 175 px	91-95 300 px y 10 mo
41-60 200px	96-99 500 px y objeto +5 a elección del DJ
61-80 225 px y 5 mo	100 1000 px y objeto +10 a elección del DJ

³² Ver características al final del módulo.

³³ Ver características al final del módulo.

³⁴ Fin del módulo.

³⁵ Resolución de la tabla y fin del módulo.





TABLAS DE VIDA³⁶

PERSONAJE	NV	PV	BO	BD	CA	ESCUDO	CASCO	BRAZALES	GREBAS	MM	OTROS
RODWEAL	10	72	78	25	CM	25	SI	SI	SI	0	Ea
GOLEM TARUK	7	84	84	25	CM	SI	SI	SI	NO	15	Ea
REALAN	1	30	24	15	SA	NO	NO	NO	NO	30	Da
MURCIÉLAGO GIGANTE	2	60	50	50	SA	NO	NO	NO	NO	40	Mo/Normal para crítico
ARRAKIS DERTHE	5	75	78	30	CM	25	SI	SI	SI	15	Ea
VAMPIRO	15	150	100	65	SA	NO	NO	NO	NO	40	Ga/Grande para crítico
MEDIORCO GUERRERO	6	75	70	30	CM	25	SI	SI	SI	5	Cimitarra
CORSARIO EXPLORADOR	7	77	80	30	CM	25	SI	NO	SI	10	Ea
ROLGAK	8	85	76	30	CM	25	SI	SI	SI	5	Ea
MEDIORCO GUERRERO	4	67	53	25	CM	20	SI	SI	SI	0	Cimitarra
TOPO	2	45	37	25	CE	NO	NO	NO	NO	5	Cimitarra
CORSARIO GUERRERO	6	89	85	30	CM	25	SI	SI	SI	15	Ea
CORSARIO GUERRERO	4	67	72	25	CM	25	SI	SI	SI	5	Ea
GARDEAL	5	52	50	25	CM	25	SI	SI	SI	0	Ea

COMENTARIOS, DUDAS Y LICENCIA CC

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

³⁶ Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com, salvo en los casos de los murciélagos y el vampiro.





“Corre el mes de julio del año 3018 de la T.E. El grupo de pjs se encuentra en Pelargir, la gran ciudad y puerto de Gondor, situada en Lebennin, justo al este del ángulo formado por la confluencia del río Sirith y el Anduin. Hasta aquí llegaron los pjs tras buscar un lugar donde encontrar nuevas aventuras. Eligieron Pelargir, ya que esta ciudad es un excelente sitio de contacto militar y comercial, pues su ubicación en la bahía de Belfalas, donde los puertos escasean, le convierte en un lugar estratégico para establecer contactos de todo tipo, y afrontar nuevos retos.

Los pjs recorren las empedradas calles de la Rivera Este de Pelargir admirando los edificios, casas y palacetes que dan a ambos ríos. Muchos de esos edificios están contruidos en ocasiones sobre pilares de piedra, en el lecho mismo. Son tan similares a los de Minas Tirith que uno diría que está realmente en la ciudad blanca. A lo lejos, los pjs pueden ver el Anduin, que en esta zona es ancho, profundo y tranquilo. También pueden ver los vastos muelles de la ciudad, con capacidad para más de 50 navíos de guerra. De vez en cuando, se topan con estatuas de antiguos senescales de Gondor. Especialmente destaca la estatua de Ecthelion II, que lanzó la flota de Pelargir contra Umbar...”

Pelargir 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