



LAS MONTAÑAS AZULES



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com



INTRODUCCIÓN – ERED LUIN

Al Oeste de la Tierra Media, allí donde el *Belegaer* engulló *Beleriand*, se ubican las Montañas Azules, llamadas *Ered Luin* por los elfos *sinda*. Los pjs, en su deambular por la Tierra Media, han llegado hasta aquí en busca de nuevas emociones, y a la espera de poder encontrar algún tesoro enano escondido en las entrañas del lugar.

Corre el año 3018 de la T.E. y la Guerra del anillo ocupa las preocupaciones de elfos y, en mayor medida, de los hombres. Los enanos, ocultos en sus cuevas, viven el conflicto de modo muy distinto. Codiciosos, tozudos, desconfiados y orgullosos, muy pocos de ellos participan en la batalla. No se cuentan entre ellos los enanos de *Ered Luin*, pocos en verdad, descendientes de *Durin*. Si los pjs se topan con ellos, deberán saber cómo tratarlos si no quieren ser exterminados.

ACAMPADA JUNTO A LAS MONTAÑAS

Los pjs llegan a la cuenca Norte de *Ered Luin* a pocos kilómetros de una zona que se supone repleta de cuevas de entrada a las montañas. Sin embargo, la cautela se impone, ya que el sol ha caído y los pjs no han podido reconocer convenientemente los alrededores en el corto espacio de tiempo que llevan allí. Puede que los pjs hayan llegado desde La Comarca u otra cercana zona de la Tierra Media, tras varias jornadas de camino, o tras unas pocas horas de marcha y enfrentamientos. En todo caso, el descanso se impone, y los pjs se preparan para pasar la noche.

[Los pjs no estarán al 100% ni en pvs ni en pps. Altera sus parámetros para que el descanso del grupo tenga más sentido que el mero argumento de “*lo dice el DJ*”].

La Luna ilumina la zona, lo que favorece la visibilidad de cualquier campamento de los pjs, salvo que empleen algo de tiempo al ubicarlo. Los pjs podrán sacrificar una hora de descanso [De las 8 que tiene una noche habitual] para hacer el campamento más seguro con una ubicación oculta a amenazas de toda índole. [La decisión de los pjs tendrá incidencias en el transcurso de la aventura¹].

[En todo caso, los pjs se pueden organizar como quieran en las guardias, turnándose, encargando todas a un pj, no haciéndolas... Si los pjs deciden no hacer guardia tendrá incidencia más adelante].

¹ Si los pjs deciden emplear una hora de su tiempo, acude a la Sección “*Sin grandes sobresaltos*”. En cambio, si deciden no reparar demasiado en la ubicación, acude a la Sección “*Intrusos*”.





SIN GRANDES SOBRESALTOS

El campamento de los pjs está perfectamente asentado, lo cual hace suponer que los enfrentamientos quedarán para otra noche. El ambiente es frío, pero sin llegar a helar. Cualquier pj que esté haciendo guardia podría aventurarse en la búsqueda de hierbas².

[Realiza una Tirada de encuentro, añádele 10 si ningún pj está haciendo guardia, o si el(los) pj(s) de guardia está(n) buscando hierbas. Si el resultado es mayor a 75, los pjs se toparán con d5 lobos de nv5³. Los pjs que estuvieran durmiendo actuarán con actividad -10 los primeros tres asaltos. Adicionalmente, salvo que su MM sea superior a 25 o de algún modo duerman con su equipo puesto, no podrán contar con arma, escudo o casco alguno durante el primer asalto].

Una vez los pjs hayan acabado con los lobos, podrán continuar descansando hasta completar las horas pertinentes [7 u 8 en función del tiempo que emplearán en ubicar el campamento]. Por supuesto, su descanso seguirá hasta las mismas horas si no fueron interrumpidos por los lobos⁴.

INTRUSOS

Los pjs deciden echarse a dormir en cualquier lado. No se han roto mucho la cabeza a la hora de ubicar su campamento, por lo que quedan algo expuestos a los peligros salvajes, y no tan salvajes, de la zona. El ambiente es frío, pero sin llegar a helar. Cualquier pj que esté haciendo guardia podría aventurarse en la búsqueda de hierbas⁵

[Los pjs serán emboscados por d5 enanos mezquinos de nv4⁶. Los pjs no sabrán que los enanos son de la raza mezquina. Si alguno de los pjs estuviera realizando guardia podrá alertar a los demás pjs. Sin embargo, cuando uno de los enanos haya caído, aparecerán más para reducir a los pjs. En caso de que ningún pj esté haciendo guardia, o que estuviera buscando hierbas, los pjs, incluido el que estuviese buscando hierbas, serán directamente reducidos].

² Consulta la tabla de hierbas al final del módulo para ver qué puede(n) encontrar. El DJ decide entre ellas antes de que el pj realice la Tirada.

³ Ver características al final del módulo.

⁴ Acude a la Sección “Explorando la entrada a las montañas”.

⁵ Consulta la tabla de hierbas al final del módulo para ver qué puede(n) encontrar. El DJ decide entre ellas antes de que el pj realice la Tirada.

⁶ Ver características al final del módulo.





En todo caso, el jefe del grupo de enanos [mezquinos] informará a los pjs que están sin permiso en tierras de los descendientes de los más grandes reyes enanos, y que el castigo por ello, a falta de una mejor idea del jefe del clan, es el encarcelamiento inmediato. Así pues, los pjs son despojados de sus armas y equipo, y arrastrados al interior de las Montañas⁷.

EXPLORANDO LA ENTRADA A LAS MONTAÑAS

Los pjs se despiertan con el amanecer e inician el camino hacia las montañas. Tan sólo les llevará una hora llegar hasta un grupo de entradas a las cuevas bajo la gran superficie rocosa. Tras una rápida inspección, los pjs podrán apreciar dos entradas accesibles. Una Tirada de Percepción Media rebelaré a los pjs que una de las entradas desprende un “olor a húmedo” mucho más fuerte que el de la otra entrada.

Adicionalmente, los pjs podrán descubrir una tercera entrada oculta tras una zona escarpada. Para ello deberán realizar con éxito una Tirada de Percepción Difícil [Esta Tirada será distinta de la indicada en el párrafo anterior]. En caso de que quieran entrar por aquí a las montañas deberán pasar una Tirada de Tregar Muy Difícil. [En realidad, con que uno sólo de los pjs lo logre, podrá ayudar al resto con alguna cuerda o similar para que suban hasta esa posición].

Los pjs deberán decidir qué entrada toman⁸. Antes de ello, una Tirada de Percepción Rutinaria permitirá encontrar un pequeño saco, con un raro símbolo, con d10 mo.

CONDICIONES PARA LA LIBERTAD

Los pjs son enjaulados como si de animales se tratase. Tras unos minutos de desconcierto, un enano, rudo, de larga barba pelirroja, y tuerto de un ojo, se digna a dirigirles la palabra.

“Me llamo Nunîan, y soy el señor de la colonia de enanos. Me han informado de que estabais en mis tierras sin permiso. Si queréis vivir, debéis ayudarme a exterminar a unos enanos que, invadidos por la mancha del señor Oscuro, tratan de apoderarse de las montañas y su tesoro. Si los derrotáis y me traéis el tesoro, seréis liberados.”

Obviamente, a los pjs no les quedará más remedio que aceptar ayudar a Nunîan, el cual les indicará que para llegar a la posición de los enanos de los que habla, deben

⁷ Acude a la Sección “Condiciones para la libertad”.

⁸ Si los pjs deciden entrar a través de la entrada con más “olor a húmedo”, acude a la Sección “Ambiente cargado”. Si los pjs deciden tomar la entrada con menor olor, acude a la Sección “Cuevas concurridas”. Finalmente, si los pjs optan por la entrada oculta, acude a la Sección “Riquezas al alcance de la mano”.





atravesar una serie de cavernas que pueden estar habitadas por antiguas bestias de otras Edades de la Tierra Media⁹.

[La disposición de las cuevas impedirá a los pjs huir sin pasar por la ubicación de la gente de *Nunîan*, por lo que no es viable aceptar ayudarlo y escapar de las montañas por otra parte].

AMBIENTE CARGADO

Los pjs avanzan bajo la oscuridad de las cuevas [Percepción -10 en esta Sección, salvo que lleven una antorcha o empleen algún hechizo de luz] con gran dificultad para orientarse y mantenerse en pie [Hay un 60% de posibilidades de que uno de los pjs resbale por el musgo del suelo y arrastre en su caída a los demás. Cada pj recibirá d5 puntos de daño. Si el daño es 5, recibirán un crítico “A” de aplastamiento].

Sólo si los pjs no son arrastrados por el(los) pj(s) que pudiera(n) haber resbalado de conformidad con el párrafo anterior, una Tirada de Percepción Difícil permitirá a los pjs encontrarse un pequeño escudo de excelente forja [Se trata de un escudo muralla que aporta +30BD en combate cuerpo a cuerpo, y +40BD contra proyectiles. Sin embargo, únicamente se puede emplear si la bonificación total de la característica FUE es al menos +20. Su precio base es de d20 mo a negociar en el momento de venta].

Tras unos minutos en estas condiciones, los pjs se toparán [O habrán ido a parar al resbalar] con una galería presidida por un gran lago. Es curioso, pero incluso con la Percepción mermada [La antorcha, en caso de tenerla, se habrá apagado con la caída, y/o el ambiente de esta zona será demasiado húmedo para que se mantenga viva cualquier llama, mágica o no], los pjs ven un resplandor rojizo en el agua. Si los pjs se aproximan al agua y se acercan al brillo rojizo [Obviamente es lo que se espera que hagan], el pj más metido en el agua será arrastrado por un tentáculo de un monstruo que no será otra cosa que un pequeño *Kraken*¹⁰ al que deberán dar muerte.

El pj que haya sido arrastrado, recibirá un crítico “B” de aplastamiento al caer, y tardará un asalto en recuperar su arma. Justo al caer, verá a un enano, de nombre *Mandraet*¹¹, que ha corrido su misma suerte y que ayudará a los pjs a acabar con la bestia.

[Obviamente, este enano es aquel al que pertenecían el casco y el escudo que han encontrado, en su caso, los pjs. Por ello, la MM del enano para este combate varía, siendo de +15, en vez de lo indicado en la tabla al final del módulo. De igual modo, su

⁹ Acude a la Sección “La Cueva del Tesoro”.

¹⁰ Ver características al final del módulo.

¹¹ Ver características al final del módulo.





equipo, salvo que los pjs rápidamente le entreguen el escudo muralla al enano, estará reducido].

Una vez los pjs acaben con el *Kraken*, *Mandraet*, si sigue vivo, informará a éstos de que hay una colonia de enanos mezquinos que quieren acabar con su pueblo y apoderarse del tesoro del mismo. De un modo u otro, esos enanos tomaron control del *Kraken*, y sacrifican a sus prisioneros ofreciéndoselos a la bestia. La intención del enano, ahora cumplida con la inestimable ayuda de los pjs, era matar a la bestia. Como los pjs se han ganado su confianza, *Mandraet* les invita a acompañarlo a las cuevas pertenecientes a su clan¹². [Recuperará su equipo tras el combate, si sigue vivo].

En caso de que *Mandraet* hubiera muerto, un grupo de enanos de su pueblo aparecerán en la cueva. Lejos de pensar que los pjs han matado al enano, les informarán de los mismos aspectos que se indican en el párrafo anterior¹³.

CUEVAS CONCURRIDAS

Los pjs avanzan rápidamente por las cuevas, que son frescas y relativamente oscuras, lo que dificulta en parte la visión y la seguridad en los movimientos [Actividad -5 en la presente Sección]. Aunque aparentemente no hay ni rastro de vida en las cuevas, los pjs pronto se percatan de la presencia de un grupo de 10 enanos exploradores de nv2¹⁴ que, desconcertados, piden explicaciones a los pjs sobre qué andan haciendo bajo sus montañas.

Una Tirada de Inteligencia Rutinaria permitirá a los pjs apreciar que los enanos no serán violentos con ellos si no mencionan nada de expolio de tesoros o similar. Salvo que esto ocurra, los enanos invitarán a los pjs a volver por dónde han venido, ya que los extranjeros no son bienvenidos en *Ered Luin*, salvo raras excepciones¹⁵.

[En caso de que los pjs mencionen algo como expoliar tesoros, los enanos exploradores no vacilarán en atacar. Una vez terminada la batalla, suponiendo que los pjs hayan vencido, un nuevo grupo de enanos, que se presentarán como miembros del clan de un tal *Nunîan*, agradecerán a los pjs que hayan acabado con esos “*Intrusos*”, tal y como califican a los enanos exploradores. Como muestra de buena fe, los enanos presentarán a los pjs ante su jefe con la promesa de grandes riquezas si los ayudan¹⁶].

¹² Acude a la Sección “*Los enanos mezquinos*”.

¹³ Acude a la Sección “*Los enanos mezquinos*”.

¹⁴ Ver características al final del módulo.

¹⁵ Acude a la Sección “*Deshaciendo el camino*”.

¹⁶ Acude a la Sección “*Dispersando la oscuridad*”.





[En el caso de que los pjs hubieran encontrado el saco que se describe en la Sección “Explorando la entrada a las montañas”, los enanos exploradores instarán a los pjs a que les dejen echar un vistazo al saco, despreciando el contenido del mismo. En este caso, los enanos exploradores pedirán a los pjs que los acompañen a cambio de ganarse una buena suma de monedas¹⁷].

RIQUEZAS AL ALCANCE DE LA MANO

Los pjs llegan a una gran cueva muy mal iluminada. Entre tanta oscuridad [Que reina en gran parte de la cueva suponiendo -5 de Percepción en esta Sección], destacan sobremanera una buena cantidad de cofres abiertos, repletos en apariencia de un buen número de riquezas. A su alrededor, 4 enanos del tesoro nv3¹⁸ y otros tantos de nv5¹⁹ beben y se divierten junto a una pequeña hoguera donde calientan sus huesos.

Los pjs podrán tratar de emboscar a los enanos del tesoro. Sin embargo, la asombrosa capacidad de éstos para ver en la oscuridad es una gran ventaja sobre los pjs. De hecho, antes de que puedan darse cuenta, los enanos se habrán percatado de la presencia de los pjs.

Los pjs podrán comenzar la lucha con los enanos. Antes de que esto suceda los propios enanos tratarán de evitar la misma indicando a los pjs que si vienen en nombre de *Nunîan* están siendo engañados. Queda a decisión de los pjs atacar a los enanos, o atender a las palabras de los enanos del tesoro sobre ese tal *Nunîan*, en cuyo caso los enanos conducirán a los pjs ante su jefe²⁰.

Si los pjs acabaron con los enanos del tesoro, lo primero que deberán hacer es una Tirada de composición del mismo. Atiende al resultado la misma, que determinará la composición final del tesoro conforme a los siguientes parámetros:

01-30: 2250 me	31-45: 1250 mc	46-60: 225 mb
61-75: 65 mp	76-90: 4 mo y 20mp	91-94: 10 mo
95-97: 10 gemas	98-99: 25 gemas	100: 50 joyas

Una vez determinada la composición del tesoro, los pjs podrán tratar de llevárselo²¹. Para ello, deberán tener en cuenta si pueden cargar con él.

¹⁷ Acude a la Sección “Los enanos mezzquinos”.

¹⁸ Ver características al final del módulo.

¹⁹ Ver características al final del módulo.

²⁰ Acude a la Sección “Los enanos mezzquinos”.

²¹ Acude a la Sección “Escapando de las cuevas”.





LA CUEVA DEL TESORO

Los pjs se dirigen hacia la gran cueva que les ha indicado *Nunîan*. La cueva, extrañamente alejada del lugar donde tanto *Nunîan* como los suyos están establecidos, está custodiada por 4 enanos del tesoro de nv3²² y otros tantos de nv5²³. Los pjs podrán tratar de emboscar a los enanos. Sin embargo, la asombrosa capacidad de éstos para ver en la oscuridad [Que reina en gran parte de la cueva suponiendo -5 de Percepción en esta Sección] es una gran ventaja sobre los pjs. De hecho, antes de que puedan darse cuenta, los enanos se habrán percatado de la presencia de los pjs.

Realiza una Tirada de Intuición Media. Si existe éxito [Aunque sólo sea con uno de los pjs] se percatarán de que los enanos no están desvalijando el tesoro. Muy al contrario, están fortificando algunas partes de la cueva. Esto hace que los pjs se percaten de que *Nunîan* y su gente no son los invadidos, sino más bien los invasores. En este caso, los pjs se verán predispuestos a ayudar a los enanos que custodian el tesoro²⁴.

Si la Tirada de Intuición falló, los pjs comenzarán la batalla con los enanos. Antes de que esto suceda, los propios enanos tratarán de evitar la lucha indicando a los pjs que si vienen en nombre de *Nunîan* están siendo engañados. Queda a decisión de los pjs atacar a los enanos, o atender a sus palabras, en cuyo caso los enanos del tesoro conducirán a los pjs ante su jefe²⁵.

Si los pjs acabaron con los enanos del tesoro, lo primero que deberán hacer es una Tirada de composición. Atiende al resultado la misma, que determinará la composición final del tesoro conforme a los siguientes parámetros:

01-30: 4500 me	31-45: 2500 mc	46-60: 450 mb
61-75: 125 mp	76-90: 9 mo y 35mp	91-94: 15 mo
95-97: 20 gemas	98-99: 50 gemas	100: 100 joyas

Una vez determinada la composición del tesoro, los pjs podrán tratar de jugársela a *Nunîan*²⁶, o enviar a alguno de ellos para indicarle que la cueva ya está libre de

²² Ver características al final del módulo.

²³ Ver características al final del módulo.

²⁴ Acude a la Sección “Los enanos mezquinos”.

²⁵ Acude a la Sección “Los enanos mezquinos”.

²⁶ Acude a la Sección “Codicia”.





amenazas²⁷. Por supuesto, en el primero de los casos los pjs deberán tener en cuenta el peso del tesoro para ver si pueden cargar con él.

LOS ENANOS MEZQUINOS

Los pjs son llevados ante el jefe de los enanos. El tosco hombrecillo se presenta ante los pjs como *Hageart*. De largos cabellos cobrizos, poblado bigote y ojos de un inquietante color azulado, el enano no se anda con rodeos y decide hablar a los pjs de su problema con una serie de intrusos.

“Tiempo atrás estas cuevas eran seguras y mi gente podía excavar la roca desnuda con tranquilidad, pero hace cuestión de un lustro un grupo de enanos mezquinos, malditos sean, se asentó en una parte de las cuevas que desde entonces ha sido inexpugnable. Codician la roca, y ansían nuestros tesoros. Su cabecilla es Nûnian. Con su muerte, la expulsión de estos enanos estaría más cercana. Os pido ayuda para eliminarlo, ofreciéndoo a cambio una suma importante de monedas.”

Los pjs se verán obligados a ayudar a *Hageart*, ya que difícilmente podrían acabar con todos los enanos de su grupo. A los pjs se les indicará que *Nûnian* ha retado a los enanos de *Hageart* en una cueva cercana²⁸.

DISPERSANDO LA OSCURIDAD

Los pjs son llevados ante *Nunîan*, el jefe de los enanos [mezquinos] con los que se toparon en la sala del tesoro. El enano se muestra especialmente cordial con los pjs.

“Muy valientes habéis sido al derrotar a esos infames ladrones que querían arrebatar lo que por derecho pertenece a mi pueblo. Necesitaré de vuestra ayuda para derrotar a esos rufianes liderados por Hageart. Os pido que me ayudéis en esa tarea a cambio de una gran cantidad de monedas. Jamás habréis sido tan ricos como lo seréis tras este heroico acto. Os ruego que lo consideréis. No se hable más, traed vino y lo que quieran comer nuestros invitados. Mañana será un día grande para Ered Luin.”

Los pjs se ven obligados a ayudar a *Nunîan* tras el ágape forzoso al que han sido invitados. La carne, la cerveza, y todo tipo de cánticos vociferados por los enanos acompañan a modo de celebración la “sabia decisión” tomada por los valientes pjs. Tras una noche de descanso, los pjs son convocados nuevamente por *Nunîan*, que indica a los pjs que ha retado a *Hageart*, el jefe de los otros enanos de los que les había hablado, a una batalla en la cueva antigua. El enano está tan seguro de la valía de los

²⁷ Acude a la Sección “Nuestra parte del trato”.

²⁸ Acude a la Sección “Adentrándose en el peligro”.





pjs que se quedará esperando en sus aposentos. Así, los pjs acudirán allí para poner fin a aquella situación y hacerse de ese modo con la recompensa prometida por *Nunîan*²⁹.

DESHACIENDO EL CAMINO

Los pjs vuelven sobre sus pasos, al hacer caso a su instinto. Nada bueno pueden sacar de allí, salvo la tremenda y no siempre placentera emoción de una batalla contra un aguerrido grupo de enanos. En su camino de vuelta se topan con dos enanos luchando contra un tercero que se encuentra desarmado. Los enanos parecen disfrutar del sufrimiento del tercero, y los pjs no tienen por menos que atacarlos para acabar con esa lamentable situación. Los enanos asaltantes de nv3³⁰ se verán sorprendidos por los pjs, por lo que actuarán los tres primeros asaltos con Actividad -10.

Una vez los pjs hayan acabado con los enanos asaltantes, el otro enano les agradecerá lo que han hecho por él. Se presenta como *Mandraet*, e informa a los pjs de que hay una colonia de enanos mezquinos que quieren acabar con su pueblo y apoderarse del tesoro del mismo. Como los pjs se han ganado su confianza, *Mandraet* les invita a acompañarlo a las cuevas pertenecientes a su clan³¹.

CODICIA

Los pjs deciden quedarse con todo lo que puedan del tesoro. Al fin y al cabo, han puesto todo de su parte para recuperarlo, y bien merecen llevárselo consigo. Así pues, los pjs cargan todo lo que pueden y se marchan hacia la salida de las montañas. Su paso es firme hasta que *Nunîan*³² y 5 de sus guardias³³ interrumpen la marcha de los pjs. “¡No os vais a llevar lo que es mío!” amenaza *Nunîan*. “¿Tuyo?” pregunta incrédulo *Hageart*³⁴, que está acompañado de cuatro de sus hombres³⁵ y de *Mandraet*³⁶.

Ni que decir tiene que la batalla comenzará *ipso facto*. [Los golpes y los enfrentamientos pueden ser de todo tipo, aunque es recomendable que no todos los pnjs ataquen a los pjs, sino que también se ataquen los dos bandos de pnjs entre sí, de

²⁹ Acude a la Sección “La traición y la bestia”.

³⁰ Ver características al final del módulo.

³¹ Acude a la Sección “Los enanos mezquinos”.

³² Ver características al final del módulo.

³³ Ver características al final del módulo.

³⁴ Ver características al final del módulo.

³⁵ Ver características al final del módulo.

³⁶ Ver características al final del módulo.





modo que la batalla sea más real]. Una vez acabe la batalla, y suponiendo que los pjs hayan sobrevivido, serán libres de escapar de *Ered Luin* con su botín³⁷.

NUESTRA PARTE DEL TRATO

Uno de los pjs correrá a informar a *Nunîan*³⁸ de que han tomado el tesoro. El enano no puede caber más en sí de gozo ante tan excelente noticia. Por ello, envía a muchos de sus hombres a cargar el mismo. Los pjs se reúnen con el cabecilla enano, que les muestra nuevamente su entusiasmo por la adquisición del tesoro. “Y ahora, ¡Morid!” sorprende el enano a los pjs. En esta treta, contará con 4 de sus guardias³⁹.

Si los pjs logran acabar con *Nunîan* y sus guardias, se verán obligados a huir sin botín alguno, escapando de la cercanía de un grupo de enanos que al grito de “¡En nombre de la casa de Hageart!” han iniciado una batalla campal⁴⁰.

ESCAPANDO DE LAS CUEVAS

Los pjs tratan de escapar con el tesoro. Ha sido fácil, realmente sencillo a decir verdad, pero ahí están, con gran cantidad de monedas y dispuestos a marcharse de *Ered Luin* antes de que algo o alguien impida que se lleven lo encontrado. De repente, el camino torna oscuro. Los pjs quedan desconcertados y sin saber muy bien dónde están. Deciden tomar una nueva ruta, y van a parar a una cueva con un lago. Parece que no tiene salida, pero antes de que puedan volver sobre sus pasos, un *Kraken*⁴¹ sale del agua y bloquea la salida con las rocas que ha hecho caer de un tremendo golpe con sus tentáculos. La batalla es inminente⁴².

ADENTRÁNDOSE EN EL PELIGRO

Hageart y los pjs acuden al lugar en el que *Nunîan*, que aparece rápidamente y con una cara extrañamente confiada, ha retado al enano. No se sabe muy bien por qué, pero el enano aparentemente no trae a nadie consigo. Posiblemente haya tramado alguna treta contra *Hageart*.

³⁷ Acude a la Sección “Puntos de experiencia”.

³⁸ Ver características al final del módulo.

³⁹ Ver características al final del módulo.

⁴⁰ Acude a la Sección “Puntos de experiencia”.

⁴¹ Ver características al final del módulo.

⁴² Acude a la Sección “Hilo de luz” si los pjs acaban con el *Kraken*.





[El lugar donde se encuentran los pjs no es otro que la cueva en que los pjs pudieron haberse enfrentado al *Kraken*. Obviamente, si la bestia murió, *Hageart* y los pjs no tendrán que hacerle frente. En caso contrario, *Hageart* y los pjs deberán enfrentarse a ella y a *Nunîan*].

La batalla contra *Nunîan*⁴³ y, en su caso, el *Kraken*⁴⁴ comienza. [En caso de que el *Kraken* no estuviera vivo porque los pjs lo hubieran matado al rescatar a *Mandraet*, *Nunîan* actuará con Actividad -10 los dos primeros asaltos, como fruto del desconcierto. De igual modo, si el *Kraken* cae durante este combate, los dos asaltos siguientes a la muerte de la bestia, *Nunîan* actuará con dicha merma de Actividad debido al miedo a la muerte]. Si los pjs ganan la batalla, habrán logrado un excepcional triunfo⁴⁵.

LA TRAICIÓN Y LA BESTIA

Los pjs llegan al lugar en que deben enfrentarse a los enemigos de *Nunîan*. Tan pronto como alcanzan la cueva, se topan con un enano de largos cabellos cobrizos y poblado bigote. Sus azules ojos se posan en los pjs. Es evidente que se trata de *Hageart*⁴⁶ que, escoltado por d5 de sus hombres⁴⁷, comienza a hablar a los pjs.

“Así que Nunîan no tiene agallas para venir hasta aquí, y os ha enviado a vosotros. Maldito bastardo. Se arrepentirá de lo que ha hecho. Tarde o temprano lo expulsaré de Ered Luin. No sé qué os ha prometido, pero no me queda más remedio que acabar con vosotros, muchachos. Soy el legí...”

De repente, el enano es capturado y lanzado por los aires por un *Kraken*⁴⁸. [El enano recibirá con el impacto un crítico “B” de aplastamiento]. El siguiente ataque del pulpo derrumbará la salida de la cueva, impidiendo tanto a los pjs como a los enanos huir de la misma. A partir de ahí, la bestia no hará distinciones entre enanos y pjs, por lo que atacará tanto a unos como a otros. [Los pjs y los enanos actuarán con Actividad -10 los tres primeros asaltos, contando como el primero de ellos el del derrumbe de la salida].

[Es evidente que la intención de *Nunîan* es acabar de un plumazo con *Hageart* y los pjs. Sin embargo, poco o más bien nada pueden hacer los pjs por evitar la lucha contra

⁴³ Ver características al final del módulo.

⁴⁴ Ver características al final del módulo.

⁴⁵ Acude a la Sección “Puntos de experiencia”.

⁴⁶ Ver características al final del módulo.

⁴⁷ Ver características al final del módulo.

⁴⁸ Ver características al final del módulo.





los enanos, ni siquiera si acaban con el *Kraken* primero. Los hombres de *Hageart* no están por la labor de prestar atención a los pjs más que para acabar con sus vidas].

En caso de que los pjs hayan acabado con los enanos, y con el *Kraken*, la bestia se estremecerá y terminará golpeando el techo de la cueva. La situación será de tal modo que los pjs podrán trepar por las rocas derribadas hasta llegar a las afueras de las montañas, dando por concluida la aventura⁴⁹. [No es precisa Tirada de MM].

[Si el *Kraken* cae antes que los enanos, la bestia permanecerá inmóvil hasta que caiga el último de los enanos. En ese momento, se desarrollará lo indicado anteriormente].

HILO DE LUZ

El *Kraken* se tambalea ante el último ataque de los pjs. No parece tan fiero ahora como lo era hace unos pocos instantes. De repente, los tentáculos de la bestia realizan un último y desesperado movimiento de ataque consistente en el golpeo del techo de la caverna. El sonido es ensordecedor, y los trozos de roca comienzan a caer sobre los pjs. Cada uno de ellos deberá esquivar con sendas Tiradas de MM tres rocas de gran tamaño. La dificultad irá aumentando con cada Tirada, de modo que comenzará en Fácil, para seguir con Media, y finalmente Difícil. En caso de fallo del pj, recibirá un ataque de d100 usando la tabla de armas contundentes. Los críticos recibidos en su caso serán de aplastamiento.

Una vez aniquilado el *Kraken*, los pjs podrán salir de la cueva trepando, allí donde un pequeño hilo de luz muestra una salida al exterior. El problema es que si quieren llevarse el tesoro con ellos, la dificultad para las correspondientes Tiradas de Tregar será Muy Difícil, en vez de Difícil. Si los pjs fallan la Tirada recibirán tantos puntos de daño como puntos en los que hayan fallado la Tirada de Tregar. Adicionalmente, si el fallo es superior a 25 puntos, recibirán un Crítico "A" de aplastamiento. Si logran salir de la cueva, la aventura habrá terminado⁵⁰. [Por supuesto, nada impide subir tras una caída].

⁴⁹ Acude a la Sección "Puntos de experiencia".

⁵⁰ Acude a la Sección "Puntos de experiencia".





PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los pjs han sobrevivido a los peligros de *Ered Luin*. Como premio a su entereza, cada uno de ellos recibe px en base a una tirada d100, conforme a esta tabla:

01-20 90 px	21-40 180 px	41-60 220 px
61-80 255 px	81-90 270px	91-94 300px
95-97 330 px	98-99 360px	100 400px

Adicionalmente, en caso de que se llegase al presente apartado desde la Sección "*Adentrándose en el peligro*", los pjs recibirán como premio monedas en base a una tirada d100, conforme a esta tabla:

01-20 100 me	21-40 200 me	41-60 250 me
61-80 275 mc	81-90 300 mb	91-94 35 mp
95-97 50 mp	98-99 60 mp	100 10 mo

Por supuesto, para aquellos casos distintos de los comentados, los pjs podrán quedarse con el botín obtenido durante la aventura, y que hayan podido cargar conforme a su capacidad para llevar peso.

COMENTARIOS, DUDAS Y LICENCIA CC

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



TABLA DE VIDA¹

PNJ	NV	PV	BO	BD	CA	Escudo	Casco	Brazales	Grebas	MM	Otros
LOBO	5	70	70Ga / 75Mo	20	C	NO	NO	NO	NO	30	Mediano
ENANO MEZQUINO	4	70	61	25	CM	30	SI	SI	SI	10	Ma
KRAKEN	8	95	80Pr	35	SA	NO	NO	NO	NO	10	Grande para crítico.Reglas especiales al final de la tabla
MANDRAET	3	71	64	25	CM	30	SI	SI	SI	5	Ha
ENANO EXPLORADOR	2	62	49	25	CM	30	SI	SI	SI	0	Ha
ENANO DEL TESORO	3	65	58	25	CM	30	SI	SI	SI	5	Ma
ENANO DEL TESORO	5	90	80	25	CM	30	SI	SI	SI	15	Ha
ENANO ASALTANTE	3	65	55	25	CM	30	SI	SI	SI	5	Ma
NUNÍAN	6	100	92	25	CM	25	SI	SI	SI	15	Ma
GUARDIA DE NUNÍAN	4	78	69	25	CM	NO	SI	SI	SI	15	Ma
HAGEART	5	90	80	35	CM	NO	SI	SI	SI	15	Hc; CM+10 ya incluida en BD
HOMBRE DE HAGEART	3	65	53	25	CM	25	SI	SI	SI	0	Ha





¹ La MM ya tiene incluidas todas las penalizaciones aplicables por Grebas y tipo de CA. Por el contrario, la BO sólo tiene incluida la penalización por Brazales, pero no así la penalización correspondiente por escudo. Todos los escudos son metálicos. Los brazales y grebas son del mismo material que la CA. Todos los parámetros, salvo para el caso del *Kraken*, se han establecido de conformidad con la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com El *Kraken* tiene reglas especiales: Recibe una bonificación de +25 por cada blanco (Puede atacar tres en cada asalto sin penalización) al que renuncie. Así, si renuncia a dos blancos, recibe una bonificación +50 contra el único blanco de ese asalto. Si la bestia ataca a más de tres blancos recibe una penalización de -25 por cada blanco adicional. Así, si ataca a cinco blancos, la penalización es de -50; si fueran cuatro blancos, -25. Una vez atrapada (Crítico "C" o superior), la víctima no recibe bonificación por escudo, y el *Kraken* recibe un bonificador +20 adicional a los que le correspondan por la situación.





TABLA DE HIERBAS

TABLA DE HIERBAS					FORMA DE PREPARACIÓN
Nombre	Código	Preparación	Precio	Efecto	Infusión: Tras hervir el agua, tarda 20 asaltos en estar lista para beberse.
Darsurion	cM3	hoja/aplicación	3mp	Recupera 1-6pvs	
Mirennna	cM3	baya/ingestión	10mo	Recupera 10 pvs	
Megillos	cM3	hoja/ingestión	12mp	Aumenta la percepción visual (alcance y potencia) durante 10 minutos	Ingestión: Puede ser tragada, comida, masticada, bebida o inhalada, lo que resulte más apropiado.
Arlan	cM2	raíz/ingestión	5mb	Descongestivo. +20 a resistencia a resfriados. Acelera la recuperación de enfermedades respiratorias x5	Aplicación: Se tardan 1-10 asaltos en prepararla. Luego se aplica la hierba en la zona herida.
PRECIO		EFECTO		ADICCIÓN	Pasta: se convierte el veneno en pasta aplicable a armas de filo o puntiagudas. El veneno aplicado es efectivo durante una semana, o hasta que se golpee a un enemigo. Si se consigue un crítico, el contrincante deberá realizar una TR.
El precio corriente si la hierba o el veneno está disponible en tienda.		Cada asalto, una dosis como máximo puede hacer efecto sobre un personaje dado. El efecto se basa en una dosis que pese 15 g.		El director de juego puede determinar que ciertas hierbas sean adictivas. En ese caso, el uso de la hierba se hará menos efectivo, pero hará falta consumirla para funcionar a pleno rendimiento	
DIFICULTAD		MODIFICADORES A LA TIRADA DE BÚSQUEDA DE			
1 Rutinaria (+30)		-50 si los pjs han buscado en la zona en los últimos 6 meses +20 por cada montaraz o animista implicado en la búsqueda +2 por cada pj que busque			Líquido: Igual que pasta. Sólo es efectiva 1 hora.
2 Muy Fácil (+20)					
3 Fácil (+10)					
4 Dificultad Media (+0)		NÚMERO DE DOSIS DE HIERBAS ENCONTRADAS			Polvo: No puede aplicarse a las armas. Debe colocarse en la comida o bebida.
5 Dificil (-10)					
6 Muy difícil (-20)					
7 Ext. Dificil (-30)		Éxito absoluto: 1 a 5		Éxito parcial o Fallo: 0	
8 Locura completa (-50)		Éxito: 1		Resto: No se encuentra nada en toda la jornada	
9 Absurdo (-70)		Casi éxito: +20 Próxima Tirada para buscar hierbas en 1 hora			





“Al Oeste de la Tierra Media, allí donde el Belegaer engulló Beleriand, se ubican las Montañas Azules, llamadas Ered Luin por los elfos sinda. Los pjs, en su deambular por la Tierra Media, han llegado hasta aquí en busca de nuevas emociones, y a la espera de poder encontrar algún tesoro enano escondido en las entrañas del lugar.

Corre el año 3018 de la T.E. y la Guerra del anillo ocupa las preocupaciones de elfos y, en mayor medida, de los hombres. Los enanos, ocultos en sus cuevas, viven el conflicto de modo muy distinto. Codiciosos, tozudos, desconfiados y orgullosos, muy pocos de ellos participan en la batalla. No se cuentan entre ellos los enanos de Ered Luin, pocos en verdad, descendientes de Durin. Si los pjs se topan con ellos, deberán saber cómo tratarlos si no quieren ser exterminados.... ”

Las Montañas Azules 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