



EL REINO DE ANGMAR



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com



INTRODUCCIÓN – LAS RUINAS DE CARN DÛM

Largo tiempo atrás en la T.E. de la Tierra Media, un Reino emergió con fuerza en una extensión cercana a las Montañas Nubladas. Se trataba del Reino de *Angmar*, destruido por hombres y elfos en la batalla de *Fornost*. El Rey brujo escapó a *Mordor*, pero nadie sabe a ciencia cierta si las ruinas de *Carn Dûm*, capital de aquellos malévolos territorios, todavía aloja el mal en su interior, o si grandes riquezas fueron despreciadas allí por elfos y hombres. Los pjs, en su afán aventurero, y tal vez como continuación del módulo "*La Garra de Helca*", están decididos a descubrirlo por sus propios medios. La marcha, que se iniciará con la primera luna llena, se producirá desde un pequeño poblado de Arthedain.

EL POBLADO DE ANNÛM

Se trata de un antiguo enclave de los descendientes de los habitantes de *Arthedain*. Durante mil años han vivido con la aterradora presencia de *Carn Dûm*. Muchos de ellos, los más ancianos, no quieren saber nada de aquel lugar. Sin embargo, los más jóvenes parecen ajenos a estos "*miedos de viejas*", e incluso alguno de ellos se ha llegado a atrever a visitar las ruinas. Annûm tiene los siguientes edificios y personajes a destacar.

En el centro del pueblo, **una gran iglesia preside el lugar**. Los más jóvenes no acuden nunca a ese lugar, ya que están hartos de que el clérigo del pueblo¹ maneje sus vidas a su antojo como hizo con sus abuelos y padres. Es increíble, pero muchos aseguran que tiene casi doscientos años. En todo caso, poco o nada pueden hacer los pjs por corroborar estas habladurías, pues nunca se le ve fuera de la iglesia, y la entrada a ella está reservada a las gentes del pueblo.

Cerca de la iglesia, hay **una posada que se llama "*El rumor del viento*"**. A ella acuden los lugareños y los pocos viajeros que se atreven a recorrer estas tierras, ya que es el único establecimiento de su especie en el pueblo. Entre los presentes están:

- Tolomer²: un joven camarero que se considera un aventurero impetuoso. Dice que más de una vez ha ido a Angmar, aunque nadie le cree ni se les pasa por la cabeza visitar ese lugar.

¹ Ver características al final del módulo.

² Ver características al final del módulo.





- Porom: posadero del lugar, cuenta a todo el que le quiera oír que el clérigo es un gran hombre que reflató su negocio con la ayuda de los dioses.
- Lugirtz³: uno de los hombres más conocidos del pueblo. Trata de evitar que los viajeros se acerquen a Carn Dûm, y en más de una ocasión lo ha llegado a hacer por la fuerza.
- Luarna⁴: es una extranjera que llegó hace unos días al pueblo. Su belleza dúnedain no ha pasado desapercibida, pero lo que más revuelo ha causado son sus intenciones de acudir a Carn Dûm a investigar el lugar. Rechazó el ofrecimiento de Tolomer para acompañarla. Tal vez los pjs puedan contratar sus servicios [5m.p al día y una parte de lo encontrado].
- Lorgana: una anciana que deambula por el pueblo contando viejas historias sobre la caída de Arthedain. Los más ancianos del lugar la recuerdan desde que eran niños.
- Tob. Es el dueño de la tienda de alimentos de la zona. Tiene poco género, pero es bastante caro porque las rutas comerciales rara vez llegan al pueblo [Los precios serán un 25% más de lo normal]. Además, la tienda fue saqueada hace poco. "A mí no me engañan, es porque soy forastero. Llegué al pueblo el año pasado" cuenta a quien quiera oírle.
- Naimiv: es el herrero del pueblo, aunque sus artes ya no son tan buenas desde que no visita asiduamente la iglesia, que abandonó cuando su hijo murió de una extraña enfermedad. Así, sus habilidades sólo dan para reparar armas y armaduras normales [Es decir, aquellas que no modifiquen la BO ni BD].
- Huarek: un enano aventurero que decidió explorar estas "extrañas tierras de hombres". Regenta el almacén general, provisto con material abundante y a mitad de precio. "Nadie me compra. No se fían. Volveré a la Montaña solitaria en verano".

Los pjs podrán recorrer el pueblo e interactuar con los pnjs descritos. Bajo ningún concepto, los pjs podrán acceder a la Iglesia, puesto que su llegada ha coincidido con una serie de ritos reservados únicamente a los lugareños. Durante su estancia hasta la marcha hacia Carn Dûm al día siguiente, los pjs podrán toparse con otros habitantes del pueblo. Entre ellos, destacan los siguientes:

- Nolan: es un anciano que teme por la vida de su único nieto, un impetuoso explorador que hace dos semanas que no ha vuelto de una marcha hacia el norte. El anciano rogará a los pjs que le ayuden a encontrar a su nieto, aunque las noticias que le traigan sean tan desgarradoras como teme. "Temo que ni mi colgante de bronce,

³ Ver características al final del módulo.

⁴ Ver características al final del módulo.





bendecido por el sacerdote y con forma de dragón alado, lo habrá ayudado” se lamenta profundamente el hombre.

- Dealia: es una mujer joven que ha perdido recientemente a su madre. En su lecho de muerte, la anciana le relató la existencia de un tesoro en las ruinas de Carn Dûm, *“Allí donde el sol se oculta”*. Para obtener esta información, los pjs deberían ganarse la confianza de la joven con una Tirada de Influencia difícil, o bien ayudándola a pagar una deuda de 2 m.o. con Porom que ha heredado de su madre.

- Mirata: una mujer de mediana edad que en otro tiempo estuvo casada con un hombre cercano al clérigo del pueblo. Tras la muerte de su marido, parece haber enloquecido, y no hace más que relatar historias de todo tipo relacionadas con las tinieblas y la presencia de Carn Dûm. Por supuesto, nadie da crédito a lo que relata, y se limitan a achacar sus palabras al mal que afectó a su mente por el fallecimiento de su esposo.

- Solrate⁵: es un joven adepto a la religión que siempre trata de permanecer cercano a Lugirtz. Incluso, muchos de los habitantes creen que se trata de su hijo bastardo, por el gran parecido que ambos tienen, si bien el joven siempre ha negado este extremo.

- Durrant⁶: es el hermano de Tolomer. En más de una ocasión ha disuadido al camarero de que vaya a Carn Dûm, y sostiene que por ahora lo ha logrado. Muy devoto y cercano al clérigo del pueblo, no comprende cómo su hermano se ha alejado de la fe.

Después de interactuar con los pnjs que estimen oportuno, los pjs podrán acudir a descansar a la posada para su posterior marcha a Carn Dûm⁷. Para su desdicha, los caballos no tendrán establo en el que cobijarse, por lo que hay una pequeña posibilidad [5%] de que los equinos no resistan el frío del poblado.

EL VIAJE

Los pjs no tienen prisa en llegar a Carn Dûm, pues ninguna urgencia los apremia. Incluso si aceptaron ayudar a Nolan, las esperanzas del anciano en el éxito de los pjs no avivan su marcha. Por ello, no será preciso realizar Tiradas de MM para alcanzar su destino. Sin embargo, tal vez quieran llegar cuanto antes ante la posibilidad de que algún grupo similar al suyo decida tomarles la delantera. Así pues, los pjs deberán elegir si deciden tomar un ritmo más vivo [Con el que tardarán dos días en llegar a Carn Dûm pero actuarán con actividad -15, -10 y -5 respectivamente los siguientes tres días] o uno más pausado [con el que tardarán cinco días sin penalizaciones].

⁵ Ver características al final del módulo.

⁶ Ver características al final del módulo.

⁷ Acude a la Sección *“El viaje”*.





Durante cada una de las noches que los pjs estén de viaje tendrán como base un 25% de posibilidades de toparse con enemigos. Cada noche adicional, a medida que se vayan acercando a Carn Dûm, las posibilidades aumentarán a razón de un 15% por noche. Así, en la segunda noche de viaje las probabilidades de un encuentro serán de 40%, la tercera, un 55%, y así sucesivamente.

[Como oponentes, se propone la presencia de orcos y mediorcos de nv5⁸, bien en grupos mixtos o con sólo una de las especies indicadas. Por supuesto, los pjs se podrán topar con otro tipo de seres inteligentes igualmente malignos, como dunlendinos].

[En caso de que los pjs hubieran aceptado ayudar a Nolan, en la segunda noche de camino encontrarán, siempre que se topen con enemigos, una jauría de lobos cerca de un cadáver. Evidentemente, se tratará de su nieto. Tras matar a los lobos⁹, los pjs podrán inspeccionar el cuerpo pero sin poder hacerse con el colgante de Nolan, que atrae un 50% más de rivales, al estar impregnado de magia oscura, y que ya no tiene consigo.]

Una vez los pjs hayan terminado su periplo hasta Carn Dûm, se verán metidos de lleno en las afueras de la fortaleza del señor de los Nazgûl¹⁰.

INVITADOS INESPERADOS

Los pjs llegan a las cercanías de Carn Dûm. Allí, ante la atónita mirada de todos ellos, salen corriendo unos cuantos exploradores que han osado llegar hasta la misma fortaleza. Los gritos de auxilio se suceden mientras que varias figuras emergen de las entrañas de la fortaleza. Los pjs reconocen a Lugirtz, que está acompañado por dos de sus hombres¹¹.

Los exploradores tratarán de buscar ayuda en los pjs, diciéndoles que Lugirtz y sus hombres han matado a varios de sus compañeros. Por supuesto, Lugirtz negará la mayor, indicando a los pjs que los exploradores son ladrones que llevan varias semanas haciendo todo tipo de fechorías en el poblado y que, para colmo de males, pretendían profanar la fortaleza de Angmar, en cuyo interior reposan cientos de orcos que podrían salir en cualquier momento a destruir el pueblo. [Una Tirada de Percepción muy difícil alertará a los pjs de que Lugirtz oculta algo más, pero no puede llegar a más].

⁸ Ver características al final del módulo.

⁹ Ver características al final del módulo.

¹⁰ Acude a la Sección “Invitados inesperados” si los pjs decidieron tomarse las cosas con calma, tardando cinco días en llegar a Carn Dûm. Acude a la Sección “Tensa soledad” en otro caso.

¹¹ Ver características al final del módulo.





Lugirtz y sus hombres comenzarán a atacar a los exploradores, y los pjs podrán oponerse¹² o simplemente dejarlo pasar¹³.

TENSA SOLEDAD

Los pjs llegan hasta la fortaleza de Carn Dûm. La soledad que se respira es bastante desagradable. Los pjs se aproximan a la puerta, que se abre ante ellos sin que hayan siquiera tocado la misma. Los goznes rechinan como si llevarán siglos sin ser utilizados. Ante los pjs se abre un patio lúgubre en el que la vegetación se limita a árboles marchitos y maleza por doquier. En el patio, destacan unas antiguas caballerizas [Que en realidad servían para huargos] y dos tramos de escaleras, uno a cada flanco del patio que parecen dar acceso al nivel superior de la fortaleza.

En todo caso, la iluminación del patio brilla por su ausencia, debido a las angostas enredaderas que suben desde las raíces mismas del edificio. Por ello, la visión es dificultosa [Percepción -10 y actividad -5, salvo que el pj tenga buena visión nocturna].

Una Tirada de Percepción difícil [Normal si ayudaron a Dealia] rebelará a los pjs un tesoro oculto de d20 m.o.

Si los pjs inspeccionan las caballerizas, se encontrarán con una pequeña cría de huargo¹⁴ agonizando. En su mano queda hacer lo que ellos quieran con ella, incluido acabar con su vida o curarla. Tras, en su caso, inspeccionar las caballerizas, los pjs hayan acabado observarán extrañas luces que provienen de la planta superior. Por supuesto, el objetivo es que suban hasta allí a través de alguno de los tramos de escaleras. Apparentemente, ambos tramos llegan hasta el lugar de las luces¹⁵.

AMENAZA ORCA

Justo antes de que Lugirtz pierda la vida, lanzará una bomba de humo. Los pjs quedarán cegados varios turnos. Cuando recuperen la visión, observarán cómo el hombre se refugia en el patio de la fortaleza. Sin dudarlo un instante, los pjs correrán tras él.

Ante los pjs se abre un patio en que la iluminación brilla por su ausencia, debido a las angostas enredaderas que suben desde las raíces mismas del edificio. Por ello, la

¹² Acude a la Sección "Amenaza orca".

¹³ Acude a la Sección "De vuelta al pueblo".

¹⁴ Ver características al final del módulo.

¹⁵ Acude a la Sección "Territorio orco" si usan el tramo del Este. Acude a la Sección "El licántropo" si usan el tramo del Oeste.





visión es dificultosa [Percepción -10 y actividad -5, salvo que el pj tenga buena visión nocturna].

Una Tirada de Percepción difícil [Normal si ayudaron a Dealia] rebelará a los pjs un tesoro oculto de d20 m.o.

De repente, los pjs comienzan a escuchar tambores de guerra. El desconcierto se adueña de ellos, antes de que vean bajar de sendas escaleras situados a los flancos d10 orcos de nv4¹⁶ [Repartidos a partes iguales, si es posible]. Los orcos tardarán 2 turnos en alcanzar la posición de los pjs, por lo que con suerte podrán atacar a distancia a las bestias.

Una vez que los pjs hayan acabado con los orcos observarán extrañas luces que provienen de la planta superior. Por supuesto, el objetivo es que suban hasta allí a través de alguno de los tramos de escaleras usados por los orcos. Aparentemente, ambos tramos llegan hasta el lugar de las luces¹⁷.

DE VUELTA AL PUEBLO

Los pjs retoman el camino hacia el pueblo, esta vez escoltados con Lugirtz y varios de sus hombres que han salido de la fortaleza oscura. *“Está terminado el trabajo”* dijeron a su jefe antes de percatarse de la presencia de los pjs, añadiendo luego *“Esos rufianes no robarán más en el pueblo, señor”*.

El camino durará dos días, ya que Lugirtz y sus hombres conocen bien el terreno. Tanto si ya se toparon con el cadáver del nieto de Nolan, como si no, el grupo atravesará la zona en la que está el desafortunado muchacho. Uno de los hombres de Lugirtz le gritará *“Mire jefe. Aquel desgraciado que le robó el medallón sigue pudriéndose. Ni los lobos se lo quieren comer, jaja”*. Entre las risas de unos y otros, los pjs verán cómo Lugirtz lleva un medallón de bronce con forma de dragón alado. Incluso en el caso de que los pjs se percatarán de que el medallón es el de Nolan, la cordura les impondrá llegar al poblado antes de emprenderla con el hombre y su grupo [Cada vez más numeroso]¹⁸.

TERRITORIO ORCO

Los pjs ascienden por las escaleras hasta meterse en el cuerpo del edificio. Lejos de acabar el tramo de escalones ahí, una serpenteante nueva escalera sube y sube hasta

¹⁶ Ver características al final del módulo.

¹⁷ Acude a la Sección *“Territorio orco”* si usan el tramo del Este. Acude a la Sección *“El licántropo”* si usan el tramo del Oeste.

¹⁸ Acude a la Sección *“El viejo Nolan”*.





dar a un pequeño rellano. Allí, con una Tirada de Percepción de dificultad fácil, los pjs podrán escuchar la discusión de varios orcos en un más que arcaico Oestron.

[Los pjs podrán sufrir un crítico “C” de aplastamiento si no superan una el resultado de una Tirada abierta es superior al resultado de una Tirada abierta + AGI del pj].

Si los pjs tienen éxito en la Tirada de Percepción, podrán atacar el primer asalto a los 2+d5 orcos de nv3¹⁹ que están en la amplia sala a la que han llegado. Si la Tirada falló, el combate se resolverá de modo normal, atendiendo a la MM de cada uno.

En todo caso, una vez resuelta la batalla, los pjs podrán acceder a una sala cercana a través de una enorme puerta coronada con símbolos en Lengua Negra²⁰.

EL LICÁNTROPO

Los pjs ascienden por las escaleras hasta meterse en el cuerpo del edificio. Lejos de acabar el tramo de escalones ahí, una serpenteante nueva escalera sube y sube hasta dar a un pequeño rellano.

[Los pjs podrán sufrir un crítico “C” de aplastamiento si no superan una el resultado de una Tirada abierta es superior al resultado de una Tirada abierta + AGI del pj].

[Si los pjs atacaron al pequeño huargo de las caballerizas o si no las inspeccionaron, un Licántropo²¹, en su forma de lobo, aparecerá ante ellos, con la decidida intención de matarlos.

Si por el contrario, ayudaron al pequeño huargo, el Licántropo les dirá que Lugirtz está en una sala a la que les puede dar acceso, siempre que le prometan acabar con él²²].

EL VIEJO NOLAN

Los pjs llegan finalmente a la ciudad. Se hospedan, por invitación de Lugirtz al haber accedido a regresar al pueblo, en El rumor del viento. Durante la cena que dará para todos los comensales presentes, Nolan se acercará a los pjs. Si ya le pidió antes a los pjs que buscaran a su nieto, preguntará por si han tenido noticias de él. En caso de no haber hablado antes a los pjs sobre el asunto, el hombre describirá el colgante

¹⁹ Ver características al final del módulo.

²⁰ Acude a la Sección “Esclavo del Nigromante”.

²¹ Ver características al final del módulo.

²² Acude a la Sección “Esclavo del Nigromante”.





informando a los pjs de que lo tenía su nieto antes de desaparecer. En todo caso, la historia ha de conducir a Nolan a asociar la desaparición de su nieto con Lugirtz.

Nolan llevará a los pjs a su casa, y les explicará que antes de desaparecer su nieto dejó de confiar en el clérigo y, por extensión, en Lugirtz. A este respecto, informa que pocos pueden pasar a la Iglesia, donde “seguro que ocurre algo”. Ciertos días a la semana, casualmente esa noche así se hará, varios hombres, entre los que están Solrate y Durrant, se reúnen y entran con túnicas negras en la Iglesia, como el contó Tolomer, hermano de Durrant, a Nolan.

El siguiente paso es claro. Los pjs atacarán a Solrate, Durrant y tantos hombres de Lugirtz como sean necesarios para igualar en número a los pjs. Acto seguido, los pjs, ataviados con las túnicas negras, acudirán a la Iglesia²³.

ESCLAVO DEL NIGROMANTE

Los pjs acceden a la sala donde se encuentra Lugirtz. Ante él, un altar con una estatua del Nigromante preside el lugar. Los pjs escuchan a Lugirtz hablar en una extraña jerga [En realidad es Lengua Negra] mientras hace un ofrecimiento de d100 mo al altar. Los pjs pueden interrumpir la plegaria o no hacerlo. En este último caso, Lugirtz se transformará en un Vampiro²⁴.

Tras acabar con Lugirtz/Vampiro, el colgante con forma de dragón alado del que habló Nolan quedará en manos de uno de los pjs. Tras ello, un hechizo irresistible teletransportará a los pjs al poblado, cerrando a cal y canto la fortaleza de Carn Dûm²⁵.

RITOS OSCUROS

Los pjs acceden a la Iglesia disfrazados con las túnicas negras. Tanto el clérigo como Lugirtz están rezando ante un altar con una estatua del Nigromante. Los pjs escuchan a ambos hablar en una extraña jerga [En realidad es Lengua Negra] mientras hacen un ofrecimiento de d100 mo al altar. Los pjs pueden interrumpir la plegaria o no hacerlo. En este último caso, Lugirtz se transformará en un Vampiro²⁶.

Tras acabar con Lugirtz/Vampiro y el clérigo, Nolan entrará en la Iglesia. El anciano, una vez dentro del recinto otrora sagrado, recogerá el colgante con forma de dragón

²³ Acude a la Sección “Ritos oscuros”.

²⁴ Ver características al final del módulo.

²⁵ Acude a la Sección “La verdad de Nolan”.

²⁶ Ver características al final del módulo.





alado y un colgante del clérigo. Unirá ambos colgantes y adquirirá la apariencia del clérigo²⁷.

“Ineptos. Creíais que me estabais ayudando, pero yo ya sabía que Lugirtz había conseguido el colgante. Yo mismo lo robé y se lo dí a mi nieto con la esperanza de que el otro colgante cayera en mis manos. Ahora tengo los dos y seré el lugarteniente del Nigromante cuando Sauron se haga con la Tierra Media. Preparaos para morir, como lo harán aquellos que no me entreguen su alma para mi existencia eterna.”

Tras la batalla con Nolan, éste quedará envuelto en llamas, provocando que la Iglesia se calcine. Los pjs deberán huir del lugar y, de paso, del pueblo, que será pasto de las llamas, poniendo fin a la aventura²⁸.

LA VERDAD DE NOLAN

Nada más aparecer en el poblado, los pjs verán a Nolan siendo arrastrado a la Iglesia por dos hombres encapuchados [Se trata de Solrate y Durrant]. Los gritos del anciano son estremecedores, más aún considerando que las puertas de la Iglesia siguen abiertas. Los pjs corren al interior de la misma, y observan al clérigo hablar en una extraña jerga [En realidad es Lengua Negra] mientras hace un ofrecimiento, el de la vida de Nolan, al altar, presidido por una estatua del Nigromante.

Tras acabar con el clérigo, Solrate y Durrant, Nolan se levantará tambaleante. El anciano, recogerá un colgante del clérigo. El anciano suplicará a los pjs que le entreguen el colgante de bronce con forma de dragón alado que obtuvieron en su combate con Lugirtz. Si los pjs no se lo entregan, Nolan, mediante un hechizo, se lo arrebatará. Unirá ambos colgantes y adquirirá la apariencia del clérigo²⁹.

“Ineptos. Creíais que me estabais ayudando, pero yo ya sabía que Lugirtz había conseguido el colgante. Yo mismo lo robé y se lo dí a mi nieto con la esperanza de que el otro colgante cayera en mis manos. Ahora tengo los dos y seré el lugarteniente del Nigromante cuando Sauron se haga con la Tierra Media. Preparaos para morir, como lo harán aquellos que no me entreguen su alma para mi existencia eterna.”

Tras la batalla con Nolan, éste quedará envuelto en llamas, provocando que la Iglesia se calcine. Los pjs deberán huir del lugar y, de paso, del pueblo, que será pasto de las llamas, poniendo fin a la aventura³⁰.

²⁷ Ver características al final del módulo.

²⁸ Acude a la Sección “Recompensa”.

²⁹ Ver características al final del módulo.

³⁰ Acude a la Sección “Recompensa”.





PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los pjs no podrán hacer nada para evitar que el pueblo sea calcinado, aunque tal vez sea mejor así. Afortunadamente, nadie resultará herido con el incendio, salvo aquellos que perdieron la vida en la Iglesia. Por su parte, los pjs reciben px en base a una tirada d100, conforme a esta tabla:

01-20 100 px	21-40 200 px	41-60 250 px
61-80 275 px	81-90 300px	91-94 350px
95-97 400 px	98-99 450px	100 500px

COMENTARIOS, DUDAS Y LICENCIA CC

Para cualquier duda o comentario podéis dirigiros a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto "EL REINO DE ANGMAR". 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 VIDA ¹

PNJ	NV	PV	BO	BD	CA	Escudo	Casco	Brazales	Grebas	MM	Otros
CLÉRIGO	8	75	35/80 Hechizos dirigidos	35	SA	NO	NO	NO	NO	35	Cayado (+1PP por nivel)/ 24PP (incluido cayado). Conoce todas las listas de esencia y magos
TOLOMER	2	30	25	10	SA	NO	NO	NO	NO	30	Da
LUGIRTZ	6	70	68	25	CE	25	SI	SI	SI	10	Ci. Ignora el aturdimiento, la pérdida de actividad, consciencia y pvs
LUARNA	5	65	60	35	CE	25	SI	SI	SI	25	Ha
SOLRATE	3	51	49	25	CE	20	NO	SI	NO	0	Da
DURRANT	1	28	20	5	SA	NO	NO	NO	NO	25	Ec
ORCO	5	75	75	30	CM	25	SI	SI	SI	-5	Ci
MEDIORCO	5	70	65	30	CM	25	SI	SI	SI	5	Ec
LOBO	4	60	60Ga / 65Mo	15	SA	NO	NO	NO	NO	25	Mediano
HOMBRE DE LUGIRTZ	3	45	40	25	CE	20	NO	SI	NO	0	Ci
CRÍA DE HUARGO	2	25	40Mo	15	SA	NO	NO	NO	NO	15	Pequeño
ORCO	4	68	62	25	CM	25	SI	SI	SI	-5	Ci
ORCO	3	63	54	25	CE	20	NO	SI	NO	0	Ea
LICÁNTROPO	6	150	90Mo	40	CE	NO	NO	NO	NO	30	Enorme para crit. /Gde
VAMPIRO	9	90	70/80Ga	35	SA	NO	NO	NO	NO	31	Ea/Enorme para crit. /Gde
CLÉRIGO NOLAN	6	60	35/65 Hechizos dirigidos	25	SA	NO	NO	NO	NO	35	Cayado (+1PP por nivel)/ 24PP (incluido cayado). Conoce todas las listas de esencia y magos

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. En caso de haber una segunda BO, salvo que se refiera a Hecizos dirigidos o extremidades, ésta será la correspondiente a la





segunda de las armas indicada en la columna Otros. Todos los escudos son metálicos. Se recomienda que para aquellos escudos que defiendan menos que los normales (+25BD; -30BO), se establezca una penalización de ataque menor (+20BD; -25BO). Los brazaes y grebas son del mismo material que la CA. Todos los parámetros, salvo para el caso del Clérigo, el Licántropo, el Vampiro y Nolan, se han establecido de conformidad con la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com

El Licántropo tiene reglas especiales: Los pjs deberán pasar una TR de miedo de nivel 5. Si se falla en más de 100, el pj morirá de un ataque al corazón. Si se falla por más de 50, el personaje estará d10 asaltos inconsciente. En caso de fracaso distinto, el personaje actuará con -30 a la actividad hasta la muerte del Licántropo. Si hay éxito con la Tirada, el pj huirá si puede.

El vampiro tiene reglas especiales: Su arma está encantada de manera similar a los Nazgûl. Si un pj recibe un crítico, deberá pasar una TR de canalización nivel 3. Si no se tiene éxito, el pj morirá congelado 10 días después, modificado por un número de días igual a su bonificación por constitución.





“Largo tiempo atrás en la T.E. de la Tierra Media, un Reino emergió con fuerza en una extensión cercana a las Montañas Nubladas. Se trataba del Reino de Angmar, destruido por hombres y elfos en la batalla de Fornost. El Rey brujo escapó a Mordor, pero nadie sabe a ciencia cierta si las ruinas de Carn Dûm, capital de aquellos malévolos territorios, todavía aloja el mal en su interior, o si grandes riquezas fueron despreciadas allí por elfos y hombres. Los pjs, en su afán aventurero, y tal vez como continuación del módulo “La Garra de Helca”, están decididos a descubrirlo por sus propios medios. La marcha, que se iniciará con la primera luna llena, se producirá desde un pequeño poblado de Arthedain...”

El reino de Angmar 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