

MINAS TIRITH



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com



CAPÍTULO PRIMERO - MINAS TIRITH

Corre el mes de enero del año 3018 de la T.E. El grupo de pjs se encuentra en una de las grandes posadas de *Minas Tirith*. Maravillados quedaron en verdad por la magnífica Ciudad Blanca. Las trompetas de plata resuenan todavía en sus oídos a pesar de que antaño la grandeza de la ciudad fue mucho mayor. Cerca de los pjs se encuentra un pequeño grupo de lugareños que les miran con cierta desconfianza. Sin embargo, el gesto áspero de los mismos cambia por completo cuando varios guardias del árbol blanco entran en la posada. Los apretones de manos entre unos y otros no paran de sucederse mientras los pjs degustan un buen número de costillas de cerdo bañadas en hidromiel.

Las horas se suceden entre carcajadas de los lugareños y jarras de cerveza negra. El ambiente se vuelve cada vez más pesado fruto del olor que brota de la cocina al grito de ¡Oído! [Alguno de los pjs podría sufrir una merma de -5 en su actividad por las nauseas provocadas por el ambiente cargado. Para evitar este pernicioso efecto los pjs deberán superar una TR enfermedad de nv2.] Mientras tanto, en el exterior, la luna se adueña del horizonte, en el que se observa la aterradora cercanía de *Mordor*. Muchos hombres cesan de hablar con la caída de la noche, como si la presencia de la oscuridad les atormentase hasta el alba. Los pjs, que están en la ciudad de descanso entre viaje y viaje, deciden acudir a sus alcobas a dormir hasta el día siguiente.

La alcoba de los pjs es tan apacible como cálida. Situada encima de las cocinas que ocupan la primera planta de la posada, la habitación tiene la capacidad necesaria para los pjs, que en esta ocasión se han podido permitir algo mejor que una habitación comunal. Sin embargo, parece que el posadero ha estado demasiado espléndido, pues sobra una cama en la alcoba. Los pjs, lejos de protestar ante lo que suponen que ha sido un sobre precio en la habitación [d50 me], se acomodan en sus camas rápidamente. Una vez están convenientemente arropados, el cansancio arroja a los pjs a un profundo sueño. Ni siquiera les ha dado tiempo a echar un vistazo a la ventana de su alcoba, desde la que se puede ver la Hostería vieja. Se trata de un antiguo edificio que antaño sirvió como lugar de hospedaje, pero en estos oscuros tiempos las personas que ayudan a los soldados de *Gondor* lo utilizan como uno más de sus cuarteles¹.

¹ Acudir a la sección Visita nocturna.





VISITA NOCTURNA

La puerta de la alcoba chirría con fuerza en mitad de la noche. Los pjs, sobresaltados al no entender cómo alguien ha podido abrir la puerta que estaba cerrada con llave, no consiguen alcanzar sus armas. Sin embargo, sus temores ante un posible ataque nocturno se cortan de raíz al reconocer al posadero entrar en la alcoba. El hombre, de nombre *Lagarth*² y corta estatura, acompaña al que parece ser un huésped de la posada.

“Disculpen, señores” se excusa el hombre. *“Se trata de un huésped que ha llegado a última hora. En otras circunstancias no habría consentido alojarlo, pero fuera se ha desatado una tremenda tormenta y no es aconsejable pasar la noche a la intemperie. Espero que no les moleste.”* El posadero, lejos de buscar aprobación alguna de los pjs, arroja el petate del hombre a la cama libre y vuelve a cerrar la puerta con llave desde fuera.

El huésped nocturno parece tan cohibido como los propios pjs. Tras mirar con recelo a los pjs y las armas que reposan cerca de sus respectivas camas, emite unas frases ahogadas *“Dejaré mis cosas aquí, si no les molesta. Les prometo que no perturbaré su sueño”* se excusa finalmente el hombre antes de meterse en su cama prácticamente sin levantar la vista del suelo.

La noche avanza sin que los pjs sufran más interrupciones. De vez en cuando se sobresaltan con los truenos que estallan en el cielo sobre *Minas Tirith*, pero al instante caen dormidos sin dilación alguna³.

EXTRAÑO DESPERTAR

Los pjs despiertan cuando ya ha amanecido. Realmente, lo de amanecer es un decir, ya que el cielo está cubierto por una espesa negrura como jamás habían visto. Incluso, el cielo pronto empieza a descargar una lluvia torrencial. Cuando los pjs echan un ojo a la cama donde se alojó el último huésped, pueden comprobar que éste está durmiendo a pierna suelta. Los pjs recogen sus cosas y bajan a desayunar. Los manjares de la repleta mesa sirven de desayuno de los pjs [Si alguno de los pjs sufrió náuseas el día anterior, se levantará con el estómago algo revuelto, por lo que actuará el resto del día con actividad -10]

De repente, una serie de gritos se hacen notar por encima del ajeteo de los comensales. Despavorida y temblorosa, una de las mujeres que arregla las habitaciones de la posada llega hasta la barra de la taberna con las manos manchadas de sangre. *“¿Qué pasa, hija mía?”* le pregunta el posadero a su desconsolada

² Ver características al final del módulo.

³ Acude a la Sección “Extraño despertar”.





primogénita. La chica, que apenas puede emitir sonido alguno, susurra algo al oído a su padre, que dirige su mirada hacia los pjs. *“Hay un muerto en vuestra habitación. ¡Hablad ahora mismo!”* exige el posadero.

[Los pjs podrían hablar de la situación con la seguridad de saber que no han hecho nada malo, aunque eso les depare ser arrestados por un grupo de soldados de Gondor que estaban desayunando en la posada⁴. En caso de que rehúsen esa situación y prefieran luchar por su libertad, deberán ingeniárselas para escaparse de allí cómo puedan⁵.]

ENCERRADOS SIN RAZÓN

Los pjs rápidamente son retenidos y, en su caso, desarmados por los soldados de Gondor que estaban en la posada. Muchos de los comensales aprovechan para insultar y escupir a los pjs, aunque éstos realmente sean inocentes. Los soldados sacan a los pjs de la posada a empujones. La lluvia empapa sus cuerpos rápidamente. El tintineo del agua al golpear las armaduras de los soldados es de lo más molesto. Poco tiempo se tienen que preocupar los pjs de la lluvia, ya que son llevados al cercano edificio llamado la Hostería vieja.

Una vez allí, los pjs deberán habituarse a la lúgubre habitación que hace las veces de celda. La situación no es la mejor de todas, y de hecho una enfermedad de tipo pulmonar podría afectarles si no superan una TR enfermedad de nv3. [En caso de no pasarla, actuarán con actividad -10 durante tres días] Asimismo, los demás pjs que no hayan sido afectados por la pulmonía tendrán que pasar TR enfermedad de nv2 y nv1 respectivamente en los dos días siguientes para ver si hay contagio. [En caso de no pasarla, actuarán con actividad -10 durante dos o un día, de modo que el periodo de curación de los que cayeron enfermos con la primera TR finalice a la vez que la de los que cayeran con las otras dos TR⁶.]

HUIDA DE LA POSADA

Los pjs deciden no poner las cosas fáciles. No han hecho nada, y están decididos a acabar con aquellos que quieran encerrarlos. De momento, se tendrán que ver con X soldados de Gondor⁷ [Ajustar al número de pjs]. Si los pjs acaban con ellos, podrán huir de la posada ante los gritos y sollozos de parte de los comensales⁸. Si los pjs son

⁴ Acude a la Sección “Encerrados sin razón”.

⁵ Acude a la Sección “Huida de la posada”.

⁶ Acude a la Sección “El traslado”.

⁷ Ver características al final del módulo.

⁸ Acude a la Sección “Cautela en la Ciudad Blanca”.





derrotados, fin de la historia. Tal vez si no hubieran atacado a los soldados podrían haber tenido un juicio justo, pero repelerlos había sido un error de bulto.

EL TRASLADO

Los pjs han pasado todo el día en el improvisado calabozo cuando varios soldados de *Gondor*, con peores pulgas si cabe que los de la posada, los sacan poco menos que a patadas de allí. Sin apenas mediar palabra, los soldados suben a los pjs a unas carretas que estaban preparadas en la puerta de la Hostería Vieja.

El traqueteo de la carreta es molesto. Las empedradas calles de la Ciudad Blanca parecen no estar adaptadas a ese tipo de vehículos. Una pequeña rendija que hace las veces de ventana permite ver a los pjs cómo la carreta accede al segundo nivel de la ciudad. Allí, entre las miradas curiosas de los lugareños, la carreta accede a un edificio con un amplio patio. Los pjs bajan de la carreta con la escolta de los soldados. Unos cuantos guardias del edificio se acercan extrañados a los soldados que han traído a los pjs. Ante la atónita mirada de éstos, los soldados comienzan a atacar a los guardias.

Los pjs, extrañamente libres de esposas o ataduras, podrían huir aprovechando la situación⁹ [Sin equipo, aunque cada uno de ellos podría tener suerte de armarse con una Espada ancha y un escudo normal caídos de la batalla con un 40% de posibilidades en una Tirada de d100] u optar entre unirse a los soldados¹⁰ [En realidad miembros de los Lobos de *Harad*] o los guardias¹¹.

CAUTELA EN LA CIUDAD BLANCA

Los pjs escapan de la posada con el miedo en el cuerpo. Deben apresurarse cuanto antes y buscar refugio para evitar que les atrapen. Lo más fácil sería huir de la ciudad [En tal caso, fin de la historia], pero este grupo está formado por valientes pjs que querrán descubrir quién está detrás de esa encerrona. Tras escapar hasta un callejón sin salida, se toparán con dos soldados¹² que se acercan a ellos con rapidez. Los pjs pueden resolver el entuerto con una Tirada de Influencia fácil, o acabando con los soldados en un combate en un máximo de diez asaltos [Si los pjs tardan más, serán aniquilados, poniendo fin a la historia.]

Tras el altercado con los guardias, o la astuta evasión, los pjs se encuentran relativamente libres en el primer nivel de la Ciudad Blanca. En él hallarán tiendas de comida, en las que se venderán todos los alimentos habituales en una gran ciudad

⁹ Acude al Capítulo "El segundo nivel".

¹⁰ Acude a la Sección "Mercenarios".

¹¹ Acude a la Sección "Defendiendo la Torre Blanca".

¹² Ver características al final del módulo.





[Esto excluye la comida y bebida élfica]. También podrán encontrar tiendas de armas, y herreros donde reparar sus armaduras metálicas [4 m.c. para CO; 3 m.c. para CM]. Finalmente, en este nivel encontrarán tiendas donde podrán comprar todo tipo de accesorios. [El único problema es que los pjs no deben demorarse demasiado. Tras las compras deberán buscar acceso al segundo nivel, pues la intuición lleva a pensar que los pjs serán perseguidos con más ahínco en el primer nivel. Por lo tanto, una vez acabadas las compras deberán proseguir camino arriba.]

Tras dar posiblemente demasiadas vueltas por el primer nivel de la ciudad, la prudencia aconseja acceder al segundo nivel de la ciudad¹³. Tal vez allí tengan algo más de suerte en su búsqueda del origen de todo el lío en el que se han visto involucrados.

MERCENARIOS

Los pjs ayudan a los soldados en su lucha contra los guardias de la Torre Blanca. Los pjs deberán hacer frente a d5 guardias de la Torre Blanca¹⁴. Los pjs van desarmados, lo cual es un hándicap, aunque cada uno de ellos podría tener suerte de armarse con una Espada ancha y un escudo normal caídos de la batalla con un 40% de posibilidades en una Tirada de d100. Si caen, fin de la historia. Si salen victoriosos, el jefe de los soldados se acercará a ellos:

“Parece que Lagarth no se equivocó con vosotros. Os tendió la trampa de ese desgraciado vagabundo de Golert, y vive Sauron que habéis demostrado ser dignos de uniros a nuestro grupo. Soy Baoler¹⁵, uno de los capitanes de los Lobos de Harad, y quiero que me ayudéis a allanar el camino a Mordor para tomar esta ciudad.”

Los pjs son libres de decidir si ayudan a los Lobos de Harad¹⁶, o si se oponen a prestar ayuda a un grupo tan vil [En este caso, comenzará una lucha contra d5 de los Lobos de Harad¹⁷, que habrán sobrevivido a la lucha previa. Tras la batalla, los pjs podrán recuperar su equipo de la carreta que los ha llevado hasta este punto¹⁸.]

DEFENDIENDO LA TORRE BLANCA

Los pjs deciden dejarse guiar por su intuición. Aquello no les cuadra, y están seguros de que los soldados no traman nada bueno. Deben ser algún tipo de malhechores para

¹³ Acude al Capítulo “El segundo nivel”.

¹⁴ Ver características al final del módulo.

¹⁵ Ver características al final del módulo.

¹⁶ Acude a la Sección “La prueba final”.

¹⁷ Ver características al final del módulo.

¹⁸ Acude al Capítulo “El segundo nivel”.





atacar así a los guardias de la Torre Blanca. Por todo ello, atacan a d5 soldados¹⁹. Los pjs van desarmados, lo cual es un hándicap, aunque cada uno de ellos podría tener suerte de armarse con una Espada ancha y un escudo normal caídos de la batalla con un 40% de posibilidades en una Tirada de d100. Si caen, fin de la historia. Si salen victoriosos, el jefe de los guardias se acercará a ellos:

“Habéis sido de ayuda para derrotar a estos rufianes. Se trata de gente de los Lobos de Harad, y están causando destrozos y graves daños en toda la ciudad. Necesitamos de hombres valientes como vosotros. Uníos en nuestra tarea de expulsar a esta mala gente de Minas Tirith.”

[Es de esperar que los pjs accedan a unirse a los guardias²⁰, en cuyo caso recuperarán todo su equipo para su lucha contra los Lobos de *Harad*. Por supuesto, nada impide que los pjs declinen la propuesta y abandonen la Ciudad Blanca, poniendo fin a su aventura en ella.]

LA PRUEBA FINAL

“Os daré parte de vuestro equipo, junto con estas armaduras de soldados de Gondor. Debéis acudir a la posada en la que os alojabais y matar a Lagarth. Sólo así os veré realmente dignos de ser Lobos de Harad.”

Los pjs podrán elegir un objeto mágico de su inventario. El resto del equipo se completará con casco, armadura, grebas, brazaes, escudo y espada ancha de *Gondor* [Eliminar lo que no proceda según lo que rescate el pj de su equipo]. La armadura será tratada como CM a todos los efectos, y deberá ser llevada obligatoriamente por los pjs.

Los pjs son conducidos por la noche hasta la posada. Allí los recibe *Lagarth* en una sala privada. El posadero entiende rápidamente la situación cuando reconoce a los pjs. *Baoler* le ha traicionado a pesar de las muchas veces que ha ayudado a la causa de los Lobos de *Harad*. Los pjs podrán seguir su maligna senda y acabar con *Lagarth*, ganándose el favor de los Lobos de *Harad*²¹, o defender al posadero de los d5 Lobos de *Harad*²² que han seguido los pasos de los pjs para asegurar su lealtad. En este último caso, *Lagarth* ayudará a los pjs ante las autoridades de *Gondor* en señal de agradecimiento por haberle salvado la vida a él y, seguramente una vez hubiesen acabado con él, a su hija²³.

¹⁹ Ver características al final del módulo.

²⁰ Acude al Capítulo “El segundo nivel”.

²¹ Acude al Capítulo “El segundo nivel”.

²² Ver características al final del módulo.

²³ Acude al Capítulo “El segundo nivel”.





CAPÍTULO SEGUNDO - EL SEGUNDO NIVEL

La puerta del segundo nivel de la Ciudad, orientada al Sudeste, queda atrás ante el rápido avance de los pjs. El primer nivel parece un vago recuerdo en las mentes de los componentes del grupo, a pesar de que tan sólo unos minutos antes deambulaban por el mismo.

[En función de la Sección del Capítulo Primero de la que procedan los pjs, deberá acudir a una u otra Sección del presente capítulo²⁴.]

EL ENCUENTRO

Los pjs avanzan con precaución por el segundo nivel de la Ciudad. En él, podrán hallar tiendas más especializadas que las del primer nivel, incluyendo herrerías en las que las armas y armaduras mágicas podrán ser reparadas a un precio asequible [8 m.c. para CO; 6 m.c. para CM]. Tras, en su caso, la correspondiente visita a la herrería, los pjs se toparán con d5 soldados de *Gondor*²⁵. Los pjs deberán elegir si huyen²⁶ o si hacen frente a los soldados²⁷.

ALTERCADOS

La primera incursión de los pjs como Lobos de *Harad* consistirá en una serie de fechorías en el segundo nivel de la Ciudad Blanca. Antes de ello, los pjs podrán recorrer el referido nivel, en el que podrán hallar tiendas más especializadas que las del primer nivel, incluyendo herrerías en las que las armas y armaduras mágicas podrán ser reparadas a un precio asequible [8 m.c. para CO; 6 m.c. para CM]. En todo caso, los pjs deberán elegir entre las tres siguientes misiones, pudiendo realizar sólo una de ellas:

- El establo ardiente. Los pjs deberán prender fuego a un establo de un hombre que ha rehusado la protección de los Lobos de *Harad*. Lo que no saben los pjs es que dentro del establo habrá un grupo de 1+5d guardias de

²⁴ Si los pjs vienen de "Defendiendo la Torre Blanca", acude a la Sección "Investigando a los Lobos". Si vienen de "La prueba final" habiendo matado a *Lagarth*, acude a la Sección "Altercados". En cualquier otro caso, acude a la Sección "El encuentro".

²⁵ Ver características al final del módulo.

²⁶ Acude a la Sección "Los Lobos de *Harad*".

²⁷ Acude a la Sección "Encerrados nuevamente".





la Torre Blanca²⁸ esperándolos. Si los pjs logran derrotar a los guardias, los acontecimientos llevarán al incendio accidental del establo.

- El tendero esquivo. Los pjs deben extorsionar a un tendero para que suelte el mayor número de m.o. posible. Para ello, los pjs deberán pasar una Tirada de influencia difícil. Si lo logran, las m.o. obtenidas para la causa de los Lobos de *Harad* será de 100. Si no logran éxito con la Tirada, podrán ir reduciendo la dificultad de la misma, con la pérdida de 10 m.o. por cada nivel bajado. Si no logran éxito en ninguna Tirada, deberán matar al tendero²⁹. [Las m.o. serán importantes, ya que $\frac{1}{4}$ de ellas será para los pjs]
- El anciano arcano. Los pjs deben eliminar a un anciano³⁰ que espía a los Lobos de *Harad*. [Lo que no saben los Lobos de *Harad* es que el anciano es un antiguo hechicero capaz de lo que sea para acabar con ellos] Tras la batalla, el anciano se inmolará provocando un hechizo de bola de fuego de ataque d100 sin penalización por preparación, y con los pjs sin posibilidad de resguardarse [Aplica el resto de modificadores de distancia, según corresponda].

Una vez que los pjs acaben la misión elegida, podrán reunirse con los demás Lobos de *Harad* en una taberna llamado "El grajo"³¹.

LOS LOBOS DE HARAD

Los pjs se ven rodeados en su huida por un enorme grupo de hombres que se identifican como Lobos de *Harad*.

"Parece que Lagarth no se equivocó con vosotros. Os tendió la trampa de ese desgraciado vagabundo de Golert, y vive Sauron que habéis demostrado ser dignos de uniros a nuestro grupo. Soy Baoler, uno de los capitanes de los Lobos de Harad, y quiero que me ayudéis a allanar el camino a Mordor para tomar esta ciudad."

Los pjs no tienen más remedio que unirse a los Lobos de *Harad*³², salvo que quieran morir de inmediato ante 5 Lobos de *Harad*³³. Si salen victoriosos, serán capturados por unos soldados de *Gondor*³⁴.

²⁸ Ver características al final del módulo.

²⁹ Ver características al final del módulo.

³⁰ Ver características al final del módulo.

³¹ Acude a la Sección "Campesino maldito".

³² Acude a la Sección "Altercados".

³³ Ver características al final del módulo.





ENCERRADOS NUEVAMENTE

Otra vez están encerrados los pjs. No dan crédito a su situación, pues nuevamente están entre rejas, aunque esta vez en unas dependencias del Segundo nivel de la Ciudad Blanca. En comparación con la Hostería Vieja, esta nueva estancia es un palacio. De repente, un oficial se acerca a su celda.

“No creo que seáis Lobos de Harad, al menos no conscientemente. Os perdonaré la vida si colaboráis con nosotros. Os devolveré vuestro equipo como prueba de buena voluntad. Ahora, a ayudar a Gondor³⁵.”

INVESTIGANDO A LOS LOBOS

Los pjs han accedido a ayudar a los guardias de *Gondor* a investigar a los Lobos de *Harad*. Antes de comenzar a ayudar activamente a los guardias, los pjs podrán recorrer el segundo nivel de la Ciudad Blanca, en el que podrán hallar tiendas más especializadas que las del primer nivel, incluyendo herrerías en las que las armas y armaduras mágicas podrán ser reparadas a un precio asequible [8 m.c. para CO; 6 m.c. para CM]. Tras ello, deberán reunir detalles de los Lobos de *Harad*. Uno de los guardias recomienda visitar la zona comercial, en la que los pjs podrán hallar pistas en:

- El establo. Los pjs se toparán aquí con un hombre que no quiere saber nada de guardias [Realmente, está siendo extorsionado por los Lobos de *Harad*, por lo que teme por su vida] Si los pjs logran éxito con una Tirada de influencia difícil, el hombre les confesará la extorsión, y los pjs podrán emboscar a un grupo de d5 Lobos de *Harad*³⁶ que quieren prender fuego al establo por la noche. Si los pjs logran salir airosos, podrán sonsacar a uno de esos rufianes información vital para acabar con los Lobos de *Harad*, al admitir éste que se reúnen en una posada llamada “El grajo”³⁷.
- El tendero. Los pjs acceden a una tienda en plena discusión del tendero con un hombre de extraño aspecto. Al verlo, el hombre sale despavorido sin que los pjs acierten a entender lo que ha pasado. Si los pjs pasan una Tirada de Influencia rutinaria, el tendero les dirá que se trata de un extorsionador que responde al nombre de *Lugadb*, y que suele frecuentar una posada cercana llamada “El grajo”³⁸.

³⁴ Acude a la Sección “Encerrados nuevamente”.

³⁵ Acude a la Sección “Investigando a los Lobos”.

³⁶ Ver características al final del módulo.

³⁷ Acude a la Sección “Reunidos en la posada”.

³⁸ Acude a la Sección “Reunidos en la posada”.





Si los pjs fallan en estas dos misiones de información, verán bien el establo, o bien la tienda, fruto de las llamas. De entre ellas saldrán unos hombres, y se iniciará una persecución que terminará en un callejón en el que estarán reunidos d10 Lobos de *Harad*³⁹. Justo antes de dar muerte al último de los Lobos de *Harad*, el muy infeliz rebelará a los pjs una reunión que tendrá lugar en una posada llamada “El grajo”⁴⁰.

CAMPESINO MALDITO

Los pjs participarán ahora en una “honorable” detención haciéndose pasar por soldados de *Gondor*. Para ello, lo primero que deberán hacer es robar unas cuantas armaduras [Las demás armaduras de los Lobos están siendo empleadas para otros menesteres]. Afortunadamente, los Lobos de *Harad* conocen la ruta de los soldados, por lo que los pjs podrán emboscar a un grupo de igual número que ellos⁴¹. Una vez hayan acabado con el grupo, los pjs irán disfrazados a casa del campesino y tomarán la misma por la fuerza, diciendo que el campesino está maldito y hay que encarcelarlo.

[Los pjs sabrán ahora que el campesino tiene mucho dinero en su casa. Una tirada de d100 determinará las m.o. que guardaba y de las cuales ¼ serán para los pjs]

Una vez hayan hecho todas las tropelías imaginables, los pjs podrán llevar al campesino al tercer nivel de la Ciudad Blanca para poner fin a la misión secreta de los Lobos de *Harad*⁴².

REUNIDOS EN LA POSADA

Los pjs están reunidos entre la multitud que se aglomera en la posada “El grajo”. En realidad, los pjs no están sentados a la misma mesa, sino que se distribuyen por aquí y por allá a la espera de que los Lobos de *Harad* se reúnan en la posada. Tras un buen rato de espera, parte de los Lobos se reúnen en una mesa apartada. Los pjs, o al menos alguno de ellos, deberán acercarse con sigilo.

[Tirada d100 con la Habilidad de acechar/emboscar contra una tirada d100 con Percepción +10. Si la tirada del pj es mayor, escucharán la conversación del siguiente párrafo. Si fallan, una gran trifulca se iniciará, dando paso a una batalla campal que se resolverá con la huida de los Lobos de *Harad*.]

“Está casi hecho. Atacaremos la cárcel del Tercer nivel mañana mismo. El jefe ya está avisado y ha dado su OK. Soltaremos a todos los rehenes de los Lobos de Harad. De las

³⁹ Ver características al final del módulo.

⁴⁰ Acude a la Sección “Reunidos en la posada”.

⁴¹ Ver características al final del módulo.

⁴² Acude al Capítulo “La revuelta en la Cárcel”.





dos entradas, nos volcaremos en la del este, ya que la del oeste está más protegida siempre. Centraos en ella, y podremos acabar con la resistencia de los guardias. Si morimos, al menos nos habremos llevado a unos cuantos por delante. Y si ganamos, el ojo de Mordor nos dará tantas riquezas que los nietos de nuestros nietos no tendrán en qué gastar tanto dinero⁴³.”

[En caso de que los pjs hubieran fracasado en su intento por espiar a los Lobos de *Harad* y se hubiese desatado la batalla campal, deberán hacer frente a uno de los integrantes de la banda. Antes de darle muerte, el muy canalla relatará la siguiente información.]

“Je, je. Atacaremos, ¡Cof, cof! la cárcel del Tercer nivel mañana...na mismo. Soltaremos a todos los rehenes... de los Lobos de Harad⁴⁴.”

En cuanto finalice el mensaje, entrecortado por toses y estertores de muerte, caerá desplomado definitivamente.

⁴³ Acude al Capítulo “La revuelta en la Cárcel”.

⁴⁴ Acude al Capítulo “La revuelta en la Cárcel”.





CAPÍTULO TERCERO – LA REVUELTA EN LA CÁRCEL

La cárcel del tercer nivel de la Ciudad Blanca es un enorme edificio de piedra cercano al macizo central sobre la Colina de la Guardia. Hasta aquí han llegado los pjs, aunque sus intenciones variarán en función de las decisiones que han ido tomando⁴⁵.

LA DEFENSA DE MINAS TIRITH

Los pjs forman filas junto a gran parte de los soldados y guardias de *Gondor* en la cárcel del Tercer nivel. Lo primero que deberán hacer los pjs es decidir dónde centrar sus esfuerzos para detener el ataque de los Lobos de *Harad*. Los pjs disponen de 25 soldados y 10 guardias de *Gondor* para distribuirlos entre las dos entradas a la cárcel. La preparación de la defensas resultará crucial, pues los pjs no saben a ciencia cierta el número de rufianes que componen los Lobos de *Harad*. Por lo tanto, los pjs deben distribuir sus tropas entre la entrada este y la oeste, mientras que ellos esperarán en el interior de la cárcel. [Lo que los pjs pueden desconocer es que el ataque de los Lobos de *Harad* será más fuerte en la entrada este, que habitualmente es la más desprotegida de las dos.]

[Los Lobos de *Harad* atacarán con 15 hombres en la puerta oeste, y 20 en la puerta este. A ello habrá que añadirle 10 hombres más que se distribuirán, tirada del Director de juego mediante, entre ambas.]

Una vez se hayan distribuido los soldados/guardias, toca resolver si la carga de los Lobos de *Harad* ha tenido éxito. Para resolverlo se aplicarán unas sencillas fórmulas en las que se confronten los soldados/guardias contra los Lobos de *Harad*:

$$F_G = S_{ol} + [2 \times G_{uar}]$$

$$F_{LH} = H_{LH}$$

Siendo:

F_G : Fuerzas de *Gondor*.

S_{ol} : Número de soldados asignados a la puerta.

G_{uar} : Número de guardias asignados a la puerta.

F_{LH} : Fuerzas de los Lobos de *Harad*.

H_{LH} : Hombres de los Lobos de *Harad* asignados a la puerta.

Una vez hallados, los pertinentes valores de una y otra fórmula, deberán confrontarse, de tal modo que:

⁴⁵ Si los pjs están ayudando a los soldados de *Gondor*, acude a la Sección “La defensa de *Minas Tirith*”. Si los pjs forman parte de los Lobos de *Harad*, acude a la Sección “La toma de la Cárcel”.





Si $F_G > F_{LH}$ El ataque en la puerta se habrá repelido. [La defensa será un éxito si se repele en las dos puertas⁴⁶. Si sólo se hace en una, todavía quedará trabajo⁴⁷.]

Si $F_G \leq F_{LH}$ El ataque de los Lobos de *Harad* habrá tenido éxito, siendo el turno de los pjs para poner fin al mismo⁴⁸. [La situación podría ser incluso peor si las dos puertas han caído⁴⁹.]

LA TOMA DE LA CÁRCEL

Los pjs se encuentran en un punto cercano a la entrada este de la cárcel. Escoltan al campesino maldito, y su misión consiste en infiltrarse y abrir paso a un grupo de Lobos de *Harad* que se encuentran expectantes en una calle paralela.

Los pjs entran en la cárcel y comunican a los tres soldados de la entrada⁵⁰ que traen al anciano. Ante esa situación, los soldados quedan extrañados, ya que nadie les ha informado de tal detención. La batalla será inevitable.

Una vez los pjs hayan terminado con los soldados, 25 hombres de los Lobos de *Harad* entrarán. Sin embargo, las defensas son amplias, y los pjs deberán saber distribuir correctamente a sus fuerzas. [Los pjs se incorporarán a los grupos de toma de las celdas, pudiendo separarse o ir con el mismo grupo] Hay 5 zonas de celdas, custodiadas por al menos 3 soldados y un guardia de la Torre Blanca. [A ello habrá que añadirle 10 hombres más que se distribuirán, tirada del Director de juego mediante.]

Una vez se hayan distribuido los soldados/guardias, toca resolver si la toma de la zona de celdas por los Lobos de *Harad* ha tenido éxito. Para resolverlo se aplicarán unas sencillas fórmulas en las que se confronten los soldados/guardias contra los Lobos de *Harad*/pjs:

$$F_G = S_{ol} + [2 * G_{uar}]$$

$$F_{LH} = H_{LH} + P_{js}$$

Siendo:

F_G : Fuerzas de *Gondor*.

S_{ol} : Número de soldados asignados a la puerta.

G_{uar} : Número de guardias asignados a la puerta.

F_{LH} : Fuerzas de los Lobos de *Harad*.

H_{LH} : Hombres de los Lobos de *Harad* asignados a la puerta.

P_{js} : Número de pjs.

⁴⁶ Acude a la Sección "La recompensa a la valentía".

⁴⁷ Acude a la Sección "El último bastión".

⁴⁸ Acude a la Sección "El último bastión".

⁴⁹ Acude a la Sección "Entre el yunque y el martillo".

⁵⁰ Ver características al final del módulo.





Una vez hallados, los pertinentes valores de una y otra fórmula, deberán confrontarse, de tal modo que:

Si $F_G > F_{LH}$ La toma de las celdas se habrá repelido, y los asaltantes de esa zona de celdas habrán muerto, pjs de ese grupo incluidos.

Si $F_G \leq F_{LH}$ La toma de las celdas por los Lobos de *Harad* habrá tenido éxito, siendo el turno para escapar⁵¹.

EL ÚLTIMO BASTIÓN

La distribución de fuerzas de los pjs no ha sido lo mejor. Ahora deberán hacer frente a las fuerzas restantes de los hombres de los Lobos de *Harad* [Para ello los pjs se enfrentarán a 5 Lobos de *Harad*, más tantos hombres como la diferencia que hubo entre FG y FLH. Por ejemplo, si $FLH - FG = 3$, los pjs se enfrentarán a 8 Lobos de *Harad*⁵².]

Los pjs no podrán contar con mucha ayuda para hacer frente a los Lobos de *Harad*, pues los Soldados y guardias victoriosos de la puerta opuesta deben tratar de taponar la entrada a más Lobos de *Harad* que se aproximan a la puerta caída. Una vez que los pjs acaben con sus rivales, el jefe de los Lobos de *Harad*, se batirá en retirada sin haber pisado la cárcel de *Minas Tirith*⁵³.

ENTRE EL YUNQUE Y EL MARTILLO

La distribución de fuerzas de los pjs ha sido pésima. Ahora deberán hacer frente a las fuerzas restantes de los hombres de los Lobos de *Harad* [Para ello los pjs se enfrentarán a 5 Lobos de *Harad*, más tantos hombres como la diferencia que hubo entre FG y FLH. Por ejemplo, si $FLH - FG = 3$, los pjs se enfrentarán a 8 Lobos de *Harad*⁵⁴. Recuerda tener en cuenta el resultado de ambas puertas.]

Los pjs no podrán contar con mucha ayuda para hacer frente a los Lobos de *Harad*, y por si fuera poco, el jefe de éstos⁵⁵, se ha unido a las fuerzas que han tomado la cárcel de *Minas Tirith*. En caso de salir victoriosos, los pjs encontrarán una CM +10 del jefe de los Lobos de *Harad*, así como un casco que no penaliza la Percepción⁵⁶.

⁵¹ Acude a la Sección "En mitad del caos".

⁵² Ver características al final del módulo.

⁵³ Acude a la Sección "La recompensa a la valentía".

⁵⁴ Ver características al final del módulo.

⁵⁵ Ver características al final del módulo.

⁵⁶ Acude a la Sección "La recompensa a la valentía".





EN MITAD DEL CAOS

Los Lobos de *Harad* huyen en tropel en mitad del caos. Es importante que los pjs hayan liberado suficientes hombres, pues de otra forma la salida de la cárcel con vida se complicará sobremanera. Para ello, se deberán tener en cuenta las zonas de celdas en las que los Lobos de *Harad* tuvieron éxito según la siguiente relación:

5 zonas para los Lobos de *Harad*: Los pjs no se topan con ningún soldado.

4 zonas para los Lobos de *Harad*: Los pjs se topan con 2 soldados.

3 zonas para los Lobos de *Harad*: Los pjs se topan con 4 soldados.

2 zonas para los Lobos de *Harad*: Los pjs se topan con 6 soldados.

1 zona para los Lobos de *Harad*: Los pjs se topan con 8 soldados.

Una vez los pjs hayan derrotado a los soldados correspondientes⁵⁷, podrán huir entre el desconcierto de los soldados y los ciudadanos de *Minas Tirith* que moran la ciudad⁵⁸.

⁵⁷ Ver características al final del módulo.

⁵⁸ Acude a la Sección "El alma tiene un precio".





PUNTOS DE EXPERIENCIA Y CONTACTO

LA RECOMPENSA A LA VALENTÍA

Los valientes pjs han optado por el recto camino, y como premio recibirán 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

EL ALMA TIENE UN PRECIO

Los despreciables pjs no deben ser conscientes de qué han hecho, pero recibirán monedas en base a una tirada d100, conforme a esta tabla:

01-20 2 m.o.	21-40 3 m.o.	41-60 4 m.o.
61-80 5 m.o.	81-90 6 m.o.	91-94 7 m.o.
95-97 8 m.o.	98-99 9 m.o.	100 10 m.o.

COMENTARIOS, DUDAS Y LICENCIA CC

Para cualquier duda o comentario podéis dirigiros a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto "MINAS TIRITH". En ese mismo mail podréis solicitar copia en formato Word. Por supuesto, os rogaría que si jugáis con el módulo mandéis vuestros comentarios para mejorarlo.





TABLAS DE VIDA¹

PNJ	NV	PV	BO	BD	CA	Escudo	Casco	Brazales	Grebas	MM	Otros
LAGARTH	3	27	35	15	SA	NO	NO	NO	NO	20	Da
SOLDADO (DE GONDOR)	4	59	48	20	CM	NO	SI	SI	SI	15	Ea
GUARDIA (DE LA TORRE BLANCA)	5	70	55	25	CM	SI	SI	SI	SI	10	Ea
BAOLER	5	65	60	20	C	NO	NO	SI	SI	15	Ci
LOBO DE HARAD	5	60	50	15	SA	NO	NO	NO	NO	25	Ci
TENDERO	3	25	30	10	SA	NO	NO	NO	NO	25	Da
ANCIANO	4	42	40/Hechizos dirigidos 35	20	SA	NO	NO	NO	NO	25	Ci/10PP/Ley del fuego
JEFE DE LOS LOBOS DE HARAD	6	75	70	35	CM	NO	SI	SI	SI	20	Ci

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 normales (+25BD; -30BO), así como los brazales y grebas, salvo los del Jefe de los Lobos de *Harad*, que son de CE. La CM del Jefe de los Lobos de *Harad*, por el contrario, es CM +10BD, ya incluida en su código de BD





“Corre el mes de enero del año 3018 de la T.E. El grupo de pjs se encuentra en una de las grandes posadas de Minas Tirith. Maravillados quedaron en verdad por la magnífica Ciudad Blanca. Las trompetas de plata resuenan todavía en sus oídos a pesar de que antaño la grandeza de la ciudad fue mucho mayor. Cerca de los pjs se encuentra un pequeño grupo de lugareños que les miran con cierta desconfianza. Sin embargo, el gesto áspero de los mismos cambia por completo cuando varios guardias del árbol blanco entran en la posada. Los apretones de manos entre unos y otros no paran de sucederse mientras los pjs degustan un buen número de costillas de cerdo bañadas en hidromiel...”

Minas Tirith 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