

EL FOLDE OESTE



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com



El Folde Oeste

Tras varios días en las Tierras de Rohan, los pjs se toparon con un grupo de jinetes del pueblo de Theoden. A ellos se unieron con el propósito de expulsar a las huestes enemigas de la Marca. En gratitud por su ayuda, los pjs recibirían una recompensa en metálico a su llegada a Edoras, a donde se dirigían con los rohirrim. Sin embargo, unos orcos se toparon con el grupo, acabando con los caballos de los rohirrim, y raptando a estos pero no a los pjs, que pasaron inadvertidos para los orcos.

Situación: Son las 8 de la mañana y los pjs despiertan rodeados de los caballos de los rohirrim, que yacen muertos entre otros tantos orcos. Al parecer, los rohirrim plantearon batalla, pero por alguna extraña razón terminaron siendo raptados, y no asesinados, por los orcos. Una docena de petacas de hidromiel explican por qué los pjs, que estaban prácticamente inconscientes, [Actividad -10 el resto del día] pasaron inadvertidos para los orcos.

Desplazamiento para el módulo (px recibidos y distancias recorridas):

SA→ MM Fácil (10px) C→ MM Media (50px) CE→ MM Difícil (100px)

CM→ MM Muy difícil (150px) CO→ MM Ext. Difícil (200px)

Distancia recorrida

→ Correr 4 horas seguidas (Requiere Tirada de MM para otras tantas horas): 18 Kms/despejado ó 13,5 Kms/Bosque

→ Andar 4 horas (no requiere Tirada de MM) 12kms/despejado 9kms/Bosque

Los pjs inician la marcha en busca de los orcos. Afortunadamente, el rastreo será tarea fácil, ya que las bestias no han sido muy cuidadosas a la hora de ocultar sus huellas. La distancia hasta la guarida orca es de 95 Kms.

1er día de marcha. Se realizan 16 horas de camino como máximo. Por la noche, los pjs deberán organizar turnos de vigilancia de dos horas. Tirada de encuentro d10. Si la tirada es mayor o igual a 7, hay encuentro. Una segunda tirada d10, establecerá los rivales. Si la tirada es 1-6, los pjs se verán atacados por un grupo de d5 orcos de nv3¹. Si la tirada es 7-10, los pjs se verán atacados por un grupo de d5 mediorcos de nv4².

2º día de marcha. Se realizan 16 horas de camino como máximo. Los pjs alcanzarán el campamento orco. Al llegar, los pjs no ven orco alguno. De una u otra forma parecen

¹ Ver características al final del módulo.

² Ver características al final del módulo.





estar en alguna de las numerosas tiendas de campaña que lo componen. En dichas tiendas, los pjs podrán encontrar lo siguiente:

Almacén de armas. T percepción media para encontrar dos Ea +10 [Una brilla con orcos cerca, mientras que la otra tiene una bonificación +5 contra CO]

Almacén de cadáveres. Apparently los orcos utilizan esta tienda como despensa de sus lúgubres festines. Una Tirada de percepción muy difícil bastaría para encontrar 5 dosis de *Mirenn*a entre los restos de cadáveres.

Barracones de los orcos [2 Tiendas de campaña] En cada barracón hay d5 orcos de nv5³ borrachos [-15 actividad]. Parece que los muy canallas se han dado un homenaje tras la tropelía cometida.

Rohirrim encerrados. Una de las pocas edificaciones del campamento alberga a los rohirrim, custodiados por una pareja de orcos de nv2⁴, que serán presa fácil de los pjs. El equipo de los rohirrim está en la tienda del jefe del campamento, que es un orco de nv7⁵.

Una vez los pjs rescaten a los rohirrim, estos les emplazarán a seguir la pista de unos númenóreanos que estaban aliados con los orcos. Al parecer, los infieles hombres de Númenor, están suministrando armas a los orcos, con el consiguiente perjuicio para los hombres de la Marca. Por ello, los pjs y los rohirrim [De nv4⁶, d5+1 para determinar los que sobrevivieron a las torturas de los orcos]⁷ deben apresurarse.

EN BUSCA DE LOS NUMENOREANOS

La fortuna, en forma de estupidez de los orcos, ha sonreído a los pjs. Los muy idiotas siervos de Sauron tenían un mapa con la localización exacta del campamento de los númenóreanos. Está muy cercano al Bosque Negro, distando 60 kms del campamento orco. [Utiliza los parámetros para desplazamiento indicados en el presente módulo]

³ Ver características al final del módulo.

⁴ Ver características al final del módulo.

⁵ Ver características al final del módulo.

⁶ Ver características al final del módulo.

⁷ Acude a la sección "En busca de los numenoreanos".





En cada uno de los días de viaje, el grupo deberá hacer una Tirada d10 de encuentro simplificada. Si el resultado es de 10, el grupo deberá enfrentarse a d10 crebain⁸ de las Tierras Brunas.

Una vez que alcancen el campamento, los pjs deberán vérselas con dos númenóreanos de nv4⁹. Adentrándose en las tiendas del emplazamiento, los pjs deberán enfrentarse a otros dos númenóreanos, esta vez de nv3¹⁰, y el jefe de ellos¹¹.

Cuando los pjs hayan acabado con los númenóreanos, podrán hacer noche en la Guarida de éstos, no sin antes inspeccionar la misma. Podrán encontrar con una Tirada de percepción difícil un Escudo +30, y unas grebas metálicas sin penalización¹².

CAMINO A EDORAS

La distancia a Edoras es de 110 kms [Utiliza los parámetros para desplazamiento indicados en el presente módulo]. En cada día de camino, los pjs deberán realizar una Tirada d10 de encuentro. Si el resultado es de 10, habrá un enfrentamiento con d5 huargos de nv8¹³. [En caso de que haya más de un encuentro en el transcurso del viaje, los huargos podrán ser reemplazados por orcos de igual nivel¹⁴.]

Una vez los pjs alcancen Edoras, recibirán su merecida recompensa en función de una tirada d100 para cada uno según la siguiente tabla.

01-20 100px y 5mp	81-90 300px y 15mp
21-40 150px y 8mp	91-95 350px y 17 mp
41-60 200px y 11mp	96-99 375px y 19mp
61-80 250px y 13mp	100 400px y 2mo

⁸ Ver características al final del módulo.

⁹ Ver características al final del módulo.

¹⁰ Ver características al final del módulo.

¹¹ Ver características al final del módulo.

¹² Acude a la Sección "Camino a Edoras".

¹³ Ver características al final del módulo.

¹⁴ Ver características al final del módulo.



**TABLAS DE VIDA¹⁵**

PERSONAJE	NV	PV	BO	BD	CA	Escudo	Casco	Brazales	Grebas	MM	OTROS
ORCO	3	61	54	25	CE	20	NO	SI	NO	0	Ea
MEDIORCO	4	63	56	25	CM	20	SI	SI	SI	0	Ci
ORCO	5	75	75	30	CM	25	SI	SI	SI	-5	Ea
ORCO	2	54	46	20	C	NO	NO	NO	NO	5	Ea
JEFE ORCO	7	87	97	30	CM	25	SI	SI	SI	-5	Ea
ROHIR	4	78	67	30	CM	25	SI	SI	SI	10	Ea
CREBAIN	2	10	25Pi	50	SA	NO	NO	NO	NO	50	Pequeño
NUM. NEGRO	4	73	72	25	CM	25	SI	SI	SI	10	Ci
NUM.NEGRO	3	66	59	25	CM	25	SI	SI	SI	5	Ci
JEFE NUM.	5	75	75	30	CM	25	SI	SI	SI	10	Ci
HUARGO	8	150	90Mo	55	SA	NO	NO	NO	NO	40	Mediano
ORCO	8	90	90	30	CM	25	SI	SI	SI	-5	Ea

COMENTARIOS, DUDAS Y LICENCIA CC

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

¹⁵ Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com.





“Tras varios días en las Tierras de Rohan, los pjs se toparon con un grupo de jinetes del pueblo de Theoden. A ellos se unieron con el propósito de expulsar a las huestes enemigas de la Marca. En recompensa a su ayuda, los pjs recibirían una recompensa en metálico a su llegada a Edoras, a donde se dirigían con los rohirrim. Sin embargo, unos orcos se toparon con el grupo, acabando con los caballos de los rohirrim, y raptando a estos pero no a los pjs, que pasaron inadvertidos para los orcos...”

El Folde Oeste 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