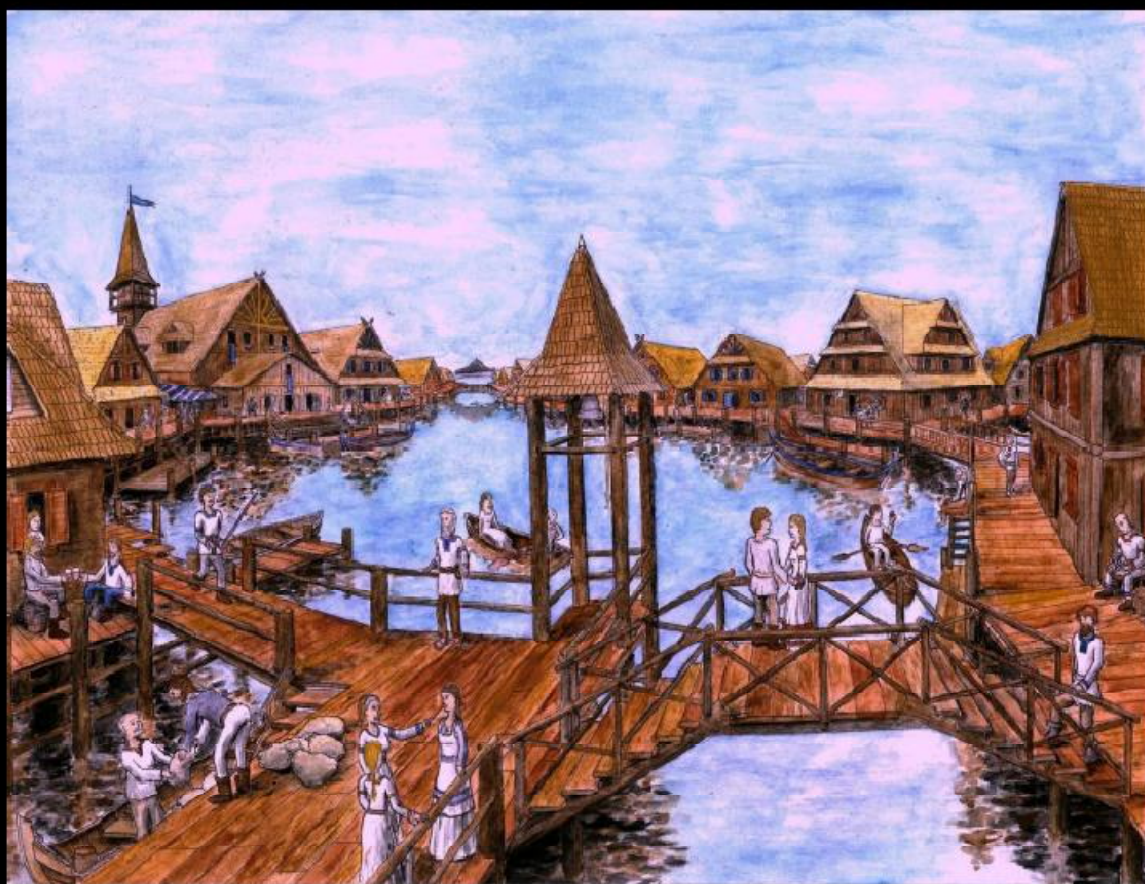


LA CIUDAD DEL LAGO



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com



LA CIUDAD DEL LAGO

La Ciudad del Lago, situada más allá del Bosque Negro, es el lugar donde *Smaug* fue abatido por una flecha de Bardo el 1 de septiembre del año 2941 de la Tercera Edad. En la actualidad, es una ciudad aparentemente tranquila que poco o nada tiene que ver con el hervidero de enfrentamientos que llevó a la batalla de los cinco ejércitos. Los hombres del Lago, mientras contemplan en la cercanía las lindes del Bosque Negro, tienen tratos con los enanos de La Montaña Solitaria y los de Las Colinas de Hierro. [Precisamente, esos intercambios comerciales han despertado el interés de los pjs, que han escuchado hablar de las fantásticas cotas de malla y escudos hechas por los hijos de Aulé que comercian en la Ciudad del Lago].

Los pjs llegan a la Ciudad del Lago al atardecer del 30 de octubre, justo en la víspera de la fiesta anual que celebra la muerte de *Smaug*. Los pjs pueden apreciar rápidamente el nerviosismo de los lugareños, pues los preparativos de la fiesta no están acabados. De hecho, la mayoría de las tiendas, incluida la herrería, están cerradas. [Los pjs se tendrán que quedar a hacer noche en la ciudad si quieren esas cotas de malla y escudos. Si los pjs preguntan por los objetos, la gente no les hablará del tema, ya que están demasiado ocupados con los preparativos de la fiesta] Las posadas de la Ciudad son las siguientes:

- Posada “El dragón abatido”. Alojamiento pobre sin establo a 1 mp [Los pjs recuperan $\frac{1}{4}$ de los pvs normales].
- Posada “La flecha de oro”. Alojamiento mediocre sin establo pero con comida incluida a 3 mp [Los pjs recuperan $\frac{1}{2}$ de los pvs normales].
- Posada “La muerte de *Smaug*” Buen alojamiento con establo y comida a 6 mp [Los pjs recuperan los pvs normales].

Al día siguiente, 1 de septiembre, los pjs se levantan con el clamor de las trompetas de plata que inician La Fiesta del Dragón, nombre con el que se conocen los festejos de la caída de *Smaug*. Los pjs podrán entonces recorrer las calles de la Ciudad del Lago, la cual está adornada con guirnaldas y banderolas con la imagen de Bardo lanzando la flecha que mató al dragón. Al llegar a las inmediaciones del Estanque del mercado, los pjs verán varias banderas enormes en las que se puede leer en perfecto Oestron: “Concursos anuales por la muerte de *Smaug*”. Al parecer, los hombres de la Ciudad del Lago recrean la caída de *Smaug*. Para ello hay hasta cuatro concursos diferentes. Por supuesto, los pjs podrán participar en ellos, razón de 3 mp en cada concurso [No hay mínimo obligatorio de pjs por concurso, por lo que todos pueden participar en el





mismo concurso, o repartirse según quieran. Por supuesto, cada pj podrá participar en tantos concursos como desee].

Leanan el alto se sube a un pequeño atril situado junto al Estanque del mercado, saca un pergamino y comienza a cantar como si se tratase de un trovador:

“Acercaos todos a mí, pues Smaug viene hacia la Ciudad del Lago. Furia y rugidos de fuego, batir de alas incesante, he aquí que la bestia nos ataca, y las llamas se apoderan de nuestro hogar.”

El público se pone en pie aplaudiendo, pues esas son las palabras anuncian la inscripción en la batalla de fuego, el primero de los concursos.

El concurso consiste en batallas entre magos que se atacan utilizando ilimitados hechizos, de nivel como máximo igual al suyo, de su reino de la magia. Se ataca sin modificadores según distancia ni por preparación del hechizo. Sí se aplicará la modificación del blanco. El duelo termina tras quitar al rival 30 pvs, ignorándose los críticos, y sin que haya agotamiento de los puntos de poder de los magos. Los participantes son:

Nombre	NV	BO	BD	MM	LEY
Blink	6	95	15	25	F
Grun	4	90	10	15	A
Dart	2	70	15	20	L

[Se incluye a tres magos, suponiendo que como mucho habrá un pj mago interesado en participar. Si es así, el pj se enfrentará a Grun o Dart en un primer duelo y, si gana, se enfrentará a Blink en la final. Si hay dos pjs dispuestos a participar, Dart no participará y se enfrentarán entre sí los pjs. El ganador se enfrentaría a Blink en la final. Si hay tres, no participará Grun, y uno de los pjs se enfrentará a Blink en la semifinal, mientras los otros lo harán entre sí. Tras ello, se celebrará la final con los vencedores. Al menos uno de los participantes en el torneo debe ser Blink, con un máximo de 4 participantes. Entre la primera batalla y la segunda, el pj se recuperará del todo, pero no así tras la segunda y definitiva batalla. Si no hay pjs magos, o simplemente no quieren participar, no hará falta simular el concurso y el ganador será Blink, por tercer año consecutivo.]

El premio por ganar el concurso es de 350 px y un pergamino con el hechizo *bola de fuego*. Contiene tres bolas que se podrán usar con los correspondientes modificadores según distancia y preparación del hechizo. Tras usarlo, el pergamino, que no puede ser reproducido, queda destruido.





Tras la finalización del concurso de magia, Leanan el alto se sube de nuevo al pequeño atril situado junto al Estanque del mercado. Prende fuego al anterior pergamino y saca uno nuevo de su jubón. Comienza a cantar otra vez:

“Socorro, os imploro, socorro os suplico. Lanzad flechas al dragón, acabad con su vida. Los hombres de la Ciudad del Lago no caerán. Flechas, flechas a la bestia alada, os digo.”

El público vuelve a ponerse en pie aplaudiendo con mucha más alegría que en la anterior canción de Leanan. Muchos de ellos, los más viejos del lugar, rompen a llorar de emoción, pues esas son las palabras que dan pie a la inscripción en la lluvia de flechas, el concurso que honra la memoria de Bardo.

El concurso consiste en tiro con arco, como no podía ser de otro modo. Se usa la tabla MT-1 del libro básico, disponible también en la pantalla del Director de Juego creada por la caverna, como si se tratase de una tabla de puntuación [como si se lanzase a una diana], añadiéndose la BO del pj con un arco normal. Se realizan tres tiradas en muy difícil sumándose los resultados, lo cual dará los puntos del tirador. Si hay empate, se continúa con tres tiradas en absurdo, incrementándose cada vez la dificultad hasta que no haya empate. Los participantes son:

Nombre	NV	BO
Barb	4	90
<i>Orophin</i>	6	120
Alger	5	100

[Se incluye a tres arqueros, suponiendo, que como mucho habrá un pj interesado. Si hay dos pjs dispuestos a participar, Barb no participará. Si hay tres, no participará Alger. Al menos uno de los participantes en el torneo debe ser *Orophin*, con un máximo de 4 participantes. Si los pjs no quieren participar, el ganador será *Orophin*, joven elfo del Bosque Negro, sin necesidad de simular el concurso].

El premio por ganar el concurso es de 350 px y un carcaj mágico que repone las flechas por la noche. El carcaj tiene una capacidad de 20 flechas. Para activar el hechizo hay que llenar el carcaj con una primera tanda de 20 flechas. El carcaj no puede generar flechas mágicas, por lo que en caso de llenar con 20 flechas mágicas el carcaj, éstas no serán repuestas y una vez agotadas, el carcaj sólo generará flechas normales.





Leanan el alto se sube por tercera vez al pequeño atril situado junto al Estanque del mercado. Esta vez, lanza al aire el pergamino y lo atraviesa con una flecha. La flecha cae al Estanque, donde están preparadas unas boyas de colores chillones. Comienza a cantar otra vez, aunque sin leer pergamino alguno:

“El monstruo ha caído. Alabado sea Bardo. Corred, aliviad vuestras quemaduras con el agua del estanque, evitad que la Ciudad del Lago sea pasto de las llamas. Cubos de agua aquí, cubos de agua allá.”

El público aplaude de forma moderada. Parece ser que los versos de Leanan no son tan interesantes, o que la competición que llega no es tan espectacular como las anteriores.

El concurso consiste en una carrera de natación en el Estanque del mercado [Durante años, se hizo en el propio Lago, pero muchos de los participantes pasaban verdaderas penurias para llegar vivos a destino] Se usa la tabla MT-1 del libro básico, añadiéndose la MM de nadar. Se comienza en la columna de fácil, y se va aumentando la dificultad tirada a tirada [Por el cansancio], hasta que alguno de los participantes sume 500 puntos en total. Si se comete fallo, el participante será rescatado, retirándose de la competición. Si todos los participantes fallan antes de que alguno alcance 500 puntos, ganará el que haya hecho más metros, con preferencia en caso de empate al que tenga más MM nadar. Si aun así hay empate, gana el que tenga menos nv. Los participantes son:

Nombre	NV	MM Nadar
Egart	4	+10
Kalint	6	+20
Frost	5	+15

[Se incluye a tres nadadores, suponiendo, que como mucho habrá un pj interesado. Si hay dos pjs dispuestos a participar, Egart no participará. Si hay tres, no lo hará Frost. Al menos uno de los participantes en el torneo debe ser Kalint, con un máximo de 4 participantes. Si los pjs no quieren participar, el ganador será Kalint]

El premio por ganar el concurso es de 350 px y unas botas de cuero que añaden 5 MM.





Leanan el alto camina esta vez entre los presentes. Su gesto es serio, y mira a La Montaña Solitaria. De repente, señala la misma como si hubiese visto algo, y comienza a recitar:

“No cantéis victoria aún, ya que el enemigo se acerca. Orcos y huargos se aproximan. A luchar debemos ir, a luchar debemos ir. Os conmino a hacerlo, hermanos míos. Luchad por la Ciudad del Lago, luchad por nuestros hijos.”

El público aplaude nuevamente de forma ruidosa, mientras Leanan lanza una daga al aire. Al tocar la daga el suelo, los pjs pueden ver una larga alfombra que está dispuesta a la espalda del atril. Llegó la competición de las espadas que conmemora la batalla de los cinco ejércitos.

El concurso consiste en una serie de duelos cuerpo a cuerpo con espadas anchas normales. Tal y como ocurría con la batalla de magos, el duelo termina tras quitar al rival 30 puntos, ignorándose los críticos. Los participantes son:

Nombre	NV	BO	BD	MM	CA
Enuaith	4	90	25	30	CE
Floz	6	100	20	20	CM
Frent	5	95	20	20	CM

[Se incluye a tres espadachines, suponiendo, que como mucho habrá un pj interesado. Si es así, se enfrentará a Enuaith o Frent en un primer duelo y, si gana, se enfrentará a Floz en la final. Entre la primera batalla y la segunda, el pj se recuperará del todo, pero no así tras la segunda y definitiva batalla. Si hay dos pjs dispuestos a participar, Frent no participará, y los pjs se enfrentarán entre sí de modo que el ganador se enfrentará a Floz en la final. Si hay tres pjs interesados, no participará Frost. En tal caso, dos pjs se enfrentan entre sí, mientras el otro lo hará Floz. Después se celebrará la final con los vencedores. Al menos uno de los participantes en el torneo debe ser Floz, con un máximo de 4 participantes. Si los pjs no quieren participar, el ganador será Floz sin que sea necesario simular el concurso].

El premio por ganar el concurso es de 350 px y unas grebas sin penalización a la BO.





Leanan el alto salta de modo alocado. Todos ríen mientras deambula cómicamente de un lado para otro, haciendo gestos con las manos. Incluso, un barril de cerveza estalla a su paso, y comienza a recitar:

“Victoria por fin. Bebed y regocijaos, amigos míos. Bebed hasta que la luz del sol se apague. La Ciudad del Lago sobrevivió, y pervivirá por siempre.”

El público jalea a Leanan a la par que ponen en vilo sus jarras de cerveza, que de repente han aparecido ante la mirada pasmosa de los pjs. La competición de beber cerveza llegó.

El concurso consiste en beber cerveza hasta caer redondo. Se usa la tabla MT-1 del libro, añadiéndose la bonificación por CON. Se comienza en la columna de fácil, y se va aumentando la dificultad tirada a tirada, hasta que sólo quede un participante sin fallo. Los participantes son:

Nombre	NV	CON
Tito	4	+15
Elgar	6	+10
Zanger	7	+25

[Se incluye a tres bebedores, suponiendo, como antes, que como mucho habrá un pj interesado. Si hay dos pjs dispuestos a participar, Elgar no participará. Si hay tres, no lo hará Tito. Al menos uno de los participantes en el torneo debe ser Zanger, con un máximo de 4 participantes. Si los pjs no quieren participar, el ganador será Zanger sin que sea necesario simular el concurso].

El premio por ganar el concurso es de 350 px y un anillo que evita la pérdida de actividad.





Los vencedores serán agasajados como héroes, e invitados a una cena por la noche. Los pjs también estarán invitados a la cena. Hasta entonces, los pjs podrán recorrer las calles de la Ciudad del Lago. Allí encontrarán los siguientes sitios de interés:

- Tienda de armas. Con las armas normales del libro básico.
- Tienda de hierbas. Hierbas hasta nv2.
- Tienda de comida. Comida normal del libro básico.

Si los pjs preguntan por los escudos y cotas de malla, los lugareños los remitirán a la orfebrería. En la puerta de está, en *Khuzdul* y *Oestron*, leerán este cartel:

“No vuelvo hasta la primavera. Firmado, Gauhit el herrero enano.”

Si los pjs preguntan por el tal *Gauhit*, los lugareños les dirán que vive en La Montaña Solitaria durante todo el año, salvo en primavera y verano, por lo que si los pjs quieren esos escudos y cotas de malla deberán acudir allí¹. En todo caso, la algarabía resurge. La gran cena en honor de los vencedores comienza.

Los pjs disfrutan en la cena de un agradable ambiente. La comida, variada y abundante, incluye carne deshuesada, jabalí, cordero, pan blanco, fruta, vino y toda la cerveza que puedan beber. Esa copiosa comida obligará a los pjs a pasar la noche en cualquiera de las tres posadas de la Ciudad [*“La muerte de Smaug”* estará a mitad de precio esa noche] pero queda mucho todavía para irse a dormir, así que los pjs podrán conversar con varios personajes interesantes.

- **Leanan el alto.** Este bárvido bardo de nv7², comercia con los enanos de Las Colinas de Hierro. Hasta allí partirá al día siguiente con la intención de hacer un intercambio de un cargamento de fruta y pescado por armas y metales. Ofrece d20 mo a los pjs y caballos para esa misión³.
- **El alcalde de Ciudad del Lago.** El alcalde irá al Bosque Negro con la intención de renovar el pacto de amistad que le une con los elfos. Para ello, el alcalde y su esposa partirán al día siguiente con una escolta por decidir. Ofrece a los pjs 10 mo por acompañarlo hasta los dominios de los elfos grises⁴.

¹ Acudir a sección La Montaña Solitaria.

² Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com

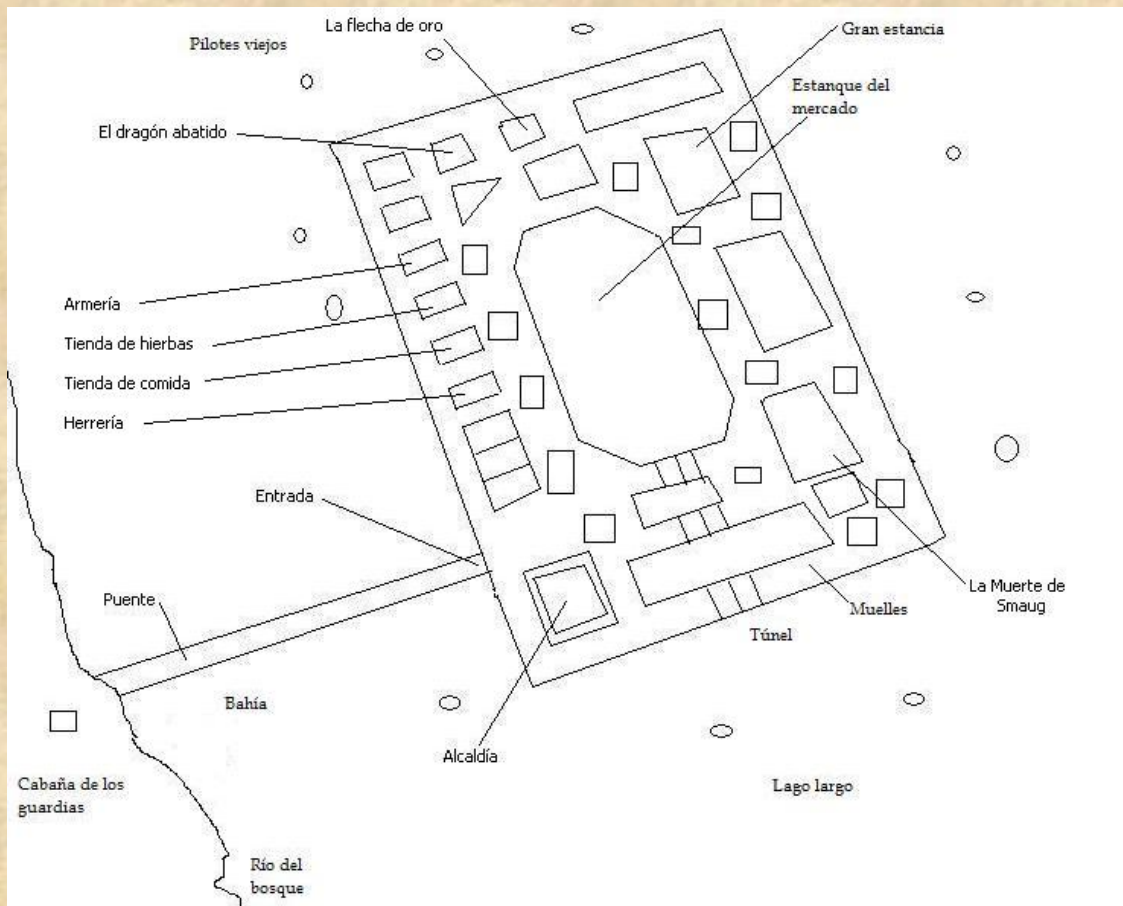
³ Acudir a sección Las Colinas de Hierro.

⁴ Acudir a sección La marcha al Bosque Negro.





MAPA DE LA CIUDAD DEL LAGO





LA MONTAÑA SOLITARIA

El camino se desarrolla por terreno abrupto hasta la montaña, atravesando el valle y la antigua ciudad de los bárvidos. El trayecto está formado por un total de 56 kilómetros. Los pjs deberán ceñirse a la tabla ST-9 del libro básico con camino abrupto. Si los pjs deciden correr/andar deberán pasar una TMM cada 4 horas en la tabla MT-1 del libro básico. Parte de fácil para los pjs con SA, aumentando un grado la dificultad para cada armadura superior. [Recuerda otorgar px en función de la tabla ET-3 del libro básico] [Los pjs podrán buscar hierbas un par de veces al día, pudiendo encontrar *Mirennia* y *Darsurion*.]

Al llegar a las cuevas de los enanos, los pjs observarán cómo varios orcos y un *troll* han ocupado las mismas. Los pjs se enfrentarán al *troll*, de nv10, y d5 orcos de nv5⁵. Cuando acaben con el *troll* y los orcos, los restantes enanos del pueblo habrán acabado con el ataque invasor. Los enanos agradecerán a los pjs lo que han hecho por ellos, invitándoles a pasar la noche en la montaña. Por supuesto, les invitan a cenar con ellos y les darán cobijo en las cuevas [Desafortunadamente para los pjs, los enanos han sufrido saqueos recientes y no pueden ofrecerles más que unas mp: d5].

[Si los pjs preguntan por el bueno de *Gahuit*, los enanos les dirán que fue raptado junto a otros enanos por los orcos, hará un par de días. Si no preguntan por él, los enanos se lo dirán abiertamente de todas formas. La diferencia estriba en que si no preguntan por *Gahuit* no les acompañarán dos enanos guerreros de nv5⁶.]

En cualquier caso, los pjs recibirán un mapa sobre el que les explican cómo llegar hasta la guarida de los orcos. El viaje dura exactamente dos días [Uno si entre los pjs hay un explorador, 100 px para el pj]. Realiza una tirada de encuentro cada noche [abrupto, habitantes nocturnos]. La guarida es una cueva, en la que encontrarán lo siguiente:

I.- Estancia de la entrada a la cueva, la cual está muy bien iluminada para tratarse de una cueva de orcos. Un total de d5 trasgos de nv 4⁷ custodian la cueva, armados con cimitarras. [T percepción fácil: El camino que se abre en II está punto de derrumbarse.]

II.- Estrecho pasillo por el que se debe ir en fila india. [Los pjs tendrán un 90% de posibilidades de recibir un crítico C de aplastamiento, al caer las piedras del techo sobre ello. Si deciden continuar hasta el final recibirán un crítico D, E y F.]

⁵ Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com

⁶ Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com

⁷ Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com





III.- La valentía de los pjs se ve *recompensada* con un *troll* de nv5, que lanzará una roca que colapsa el pasillo por el que han venido, cerrándoles el camino. [Al matar al *troll*, éste se desplomará sobre la pared pegada a IV, dejando vía libre por ahí a los pjs].

IV.- Los pjs topan de repente con d5 orcos de nv5⁸. Afortunadamente, los orcos tardarán un asalto en atacar, al estar desprevenidos [salvo si los pjs vienen de III].

V.- Un largo pasillo con una bifurcación.

VI.- Los pjs observan a d5 orcos de nv5⁹ que retienen a dos enanos mientras están preparando el *festín* para comerse a otro que yace muerto en el suelo [Hay un 10% de posibilidades de que se trate de Gahuit].

VII.- Una lápida: “Aquí yace el cadáver de Thorin”, reza una inscripción en *Khuzdul*. [Es por ello que los enanos conocían la situación exacta de las cuevas. Los pjs se darán cuenta en ese momento por qué estaba todo tan bien iluminado].

MAPA CUEVA DE LOS ORCOS



⁸ Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com

⁹ Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com





Los pjs inician la marcha con [en su caso] Gahuit [enano explorador de nv7]¹⁰, el otro [o los dos] enanos exploradores de nv2¹¹, y los enanos supervivientes de entre los que acompañaron a las cuevas a los pjs.

El viaje de vuelta hasta el pueblo de los enanos durará un solo día [Realiza tiradas de encuentro con las mismas características que antes]. Cuando lleguen al pueblo de los enanos, *Gahuit* agradecerá a los pjs lo que han hecho por él, obsequiándolos con un premio a elección del pj:

- Cota de malla +5 a BD.
- Escudo +30 a BD (5 más que la defensa normal de un escudo)

En todo caso, los pjs recibirán px en base a una tirada d100:

01-20 150 px	81-90 250px
21-40 175px	91-95 300px
41-60 200px	96-99 400px
61-80 225px	100 500px

¹⁰ Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com

¹¹ Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com





LAS COLINAS DE HIERRO

El camino hasta las Colinas de Hierro es largo, pues 240 kilómetros las separan de la Ciudad del Lago. Para dicho trayecto, cada uno de los pjs contará con un caballo, prestado por Leanan. [Para los encuentros, realiza tiradas cada día con despejado y habitantes nocturnos. Se recomiendan encuentros con orcos o huargos]. [Para el viaje, realiza tiradas en la tabla MT-1 del libro básico. Recuerda otorgar px en función de la tabla ET-3 del libro básico] [Los pjs podrán buscar hierbas un par de veces al día, pudiendo encontrar *Dagmather* el primer día y *Siriëna* el resto.]

Tras un largo, pero productivo camino, Leanan cerrará sus tratos con los enanos. Esto le reportará d50 mo, de las cuales un 10% serán para los pjs (aparte de las ya prometidas). Los pjs también podrán investigar en el poblado enano. Allí podrán toparse con *Elbam*, un enano explorador de nv6¹² que busca compañeros para acabar con el *Olog-Hai* que mató a su hermano. El enano os asegura que en la guarida del Olog-Hai hay un tesoro. [Por supuesto, *Elbam* no les dirá la localización de las cuevas, y los pjs sólo las encontrarán si el enano va con ellos. Además, *Elbam* se quedará con 3/5 del tesoro]

Si los pjs deciden ayudar al enano, iniciarán el viaje de noche, descansando al raso [T encuentros con montañoso y habitantes nocturnos]. A la entrada de la cueva se topan con el *Olog-Hai*, que está comiéndose tranquilamente un ciervo que acaba de matar. Al ver a los pjs y a Elbam, el *Olog-Hai* dejará caer al ciervo y cogerá su garrote. Por ello, en el primer asalto no podrá atacar. Una vez el *Olog-Hai* haya sido derrotado, los pjs y Elbam podrán acceder a la cueva del monstruo. Se toparán con una estancia bastante acogedora de no ser por el olor a *Olog-Hai*. Pielas de animales cubren el suelo a la luz de las antorchas. *Elbam* [o los pjs si el enano ha muerto] se acercará al cadáver de su hermano y, entre sollozos recogerá la cota de malla que llevaba puesta [+15 BD. Defiende como CO. El amor fraternal no es mejor que una cota de malla de *mithril*. Si los pjs intentan quitarle la cota a Elbam, éste arrojará las antorchas al suelo y todo arderá. Él estará protegido por su cota, pero no así los pjs, que recibirán d100 de fuego, usando la tabla AT-8 del libro básico, cada asalto]. Con una tirada en la tabla ST-6 del libro básico los pjs podrán disfrutar de 2/5 de un tesoro normal con objetos mágicos y recibirán 250 px.

¹² Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com





LA MARCHA AL BOSQUE NEGRO

El Alcalde de la Ciudad del Lago acude como cada 5 años a las cavernas de *Thranduil* en El Bosque Negro para renovar su pacto de amistad con los elfos grises. [En cualquier otra ocasión, aquello no sería más que un puro trámite, pero recientemente ha habido signos de que hombres de la Ciudad del Lago han matado a elfos grises, aunque el alcalde no lo sabe.] [Precisamente por ello, *Orophin* acudió este año a la fiesta anual que celebra la muerte de *Smaug*, con la aparente intención de participar en la misma, pero con la misión de investigar si había algo raro en la ciudad y llevar al alcalde al Bosque, cuestión ésta que se resolvió por sí sola, por lo que *Orophin* tan sólo tiene que seguir al alcalde y su séquito sin ser visto.]

Los pjs escoltarán al alcalde y su esposa, que es la verdadera mente pensante en Ciudad del Lago. El camino no es muy largo, pues apenas 30 Kilómetros separan la Ciudad del Lago del comienzo del Bosque Negro. Para dicho trayecto, el alcalde y su esposa usarán un carro a bordo del cual irán tres bárbidos guerreros de nv5¹³. Por su parte, los pjs irán a pie [Para el viaje, realiza tiradas en la tabla MT-1 del libro básico. El ritmo será lento, pues el carro es muy pesado. Se utilizará *a pie*, como referencia en la tabla. Recuerda otorgar px en función de la tabla ET-3 del libro básico] [Para los encuentros, realiza tiradas cada día con despejado y habitantes nocturnos. Se recomiendan encuentros con orcos].

Los pjs llegarán junto con el alcalde a las estancias de los *Teleri*. [De hecho, la última parte del recorrido llevarán una capucha mágica que les impedirá ver el camino por el que discurren]. El alcalde y su esposa irán a su reunión con *Thranduil*, la cual suele durar un par de días, acompañados de los bárbidos que los escoltan. Los pjs, por su parte, podrán visitar las estancias de los *Teleri*.

Los pjs podrán visitar la herrería de *Orophin* [En otra situación, el elfo podría forjar armas mágicas a razón de 5 mo cada punto de BO, con un máximo de +15, pero desconfía abiertamente de los pjs, incluso de los que pudieran ser elfos] Los pjs podrán visitar las tiendas de los elfos, inicialmente pensadas para autoabastecimiento y en las que les venderán objetos, comida y accesorios únicamente normales.

Al caer la noche, los pjs podrán dormir en bellas y cómodas estancias que han sido habilitadas para ellos. Los pjs elfos recuperarán el doble de pvs al descansar, el triple si son del Bosque Negro [elfo *sinda*] o se criaron en él [Como *Aragorn* en *Rivendel*]. Además, los pjs se sentirán en paz con la tierra (-1 PC).

¹³ Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com





Al día siguiente, uno de los elfos les ofrecerá buscar hierbas. Se trata de un elfo sinda montaraz de nv 8 llamado *Ėaredhel*¹⁴ que dará a los pjs 1/3 de las hierbas encontradas. [Si los pjs acceden, se toparán en su búsqueda de hierbas con d5 arañas, por lo que la misma se reducirá a tres tandas, pudiendo encontrarse por este orden *Thrul*, *Rewk* y *Slota*. Tras ello, volverán al Bosque Negro a dormir.]

Al volver en mitad de la noche, los pjs son detenidos con gran revuelo. *Enuiath*, un elfo sinda, ha sido asesinado en los aposentos que se habían dispuesto para ellos. Deberán ser los propios pjs quienes demuestren su inocencia buscando pistas de lo sucedido. [T percepción media para encontrar plumas de flechas orcas] [T percepción difícil para hallar un pasadizo excavado en la roca. Si los pjs no lo encuentran, será *Orophin* quien lo haga]

Los elfos obligan a los pjs a seguir el pasadizo aun a riesgo de que se rebelen contra ellos. Junto a los pjs irán *Orophin* y *Ėaredhel*. Al final de aquel pasadizo se topan con un claro. Los elfos reconocen el río del Bosque, que alcanza el exterior del mismo, llegando incluso a la Ciudad del Lago [Lo que acrecienta el gesto serio de ambos, pues todo indica que los hombres del Lago están tras aquello]. Nada más parar en mitad del claro, una flecha volará hacia *Orophin*. Tras resolver el ataque, surgen los autores del mismo, que no son otros que dos elfos silvanos guerreros malvados de nv6¹⁵ y d5 orcos de nv5¹⁶. Una vez acaben con ellos, los pjs y los elfos sinda comprobarán que los atacantes visten como hombres de la Ciudad del Lago.

Una vez acabada la batalla, volverán a los aposentos de los elfos, y *Orophin* comunicará a *Thranduil* que los hombres de la Ciudad del Lago, y los pjs, no tienen nada que ver en las muertes de los elfos, y que por lo tanto pueden liberar al alcalde, su esposa y los bárbidos, los cuales habían sido retenidos sin que los supieran los pjs, que han estado distraídos en busca de hierbas. Los pjs recibirán las 10 mo prometidas por el alcalde y recibirán px en base a una tirada d100, conforme a esta tabla:

01-20 250 px	81-90 350px
21-40 275px	91-95 400px
41-60 300px	96-99 500px
61-80 325px	100 600px

¹⁴ Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com

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

¹⁶ Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com





TABLAS DE VIDA¹⁷

PERSONAJE	NV	PV	BO	BD	CA	ESCUDO	CASCO	BRAZALES	GREBAS	MM	OTROS
LEANAN	7	56	63/70	25	CE	25	NO	SI	NO	20	Ea/Arco compuesto
TROLL	10	150	125	35	CE	NO	NO	NO	NO	15	Garrote/Enorme
TROLL	6	90	75	30	CE	NO	NO	NO	NO	10	Garrote/Enorme
ORCO	5	75	75	30	CM	25	SI	SI	SI	-5	Ea
ENANO GUERRERO	5	90	80	25	CM	30	SI	SI	SI	15	Maza
TRASGO	4	48	52	25	CE	20	NO	SI	NO	-5	Cimitarra
ENANO EXPLORADOR	2	62	49	25	CM	30	SI	NO	SI	0	Maza
GAHUIT	7	96	90	25	CM	30	SI	NO	SI	20	Maza
ELBAM	6	88	80	25	CM	30	SI	NO	SI	20	Maza
OLOG-HAI	10	100	106	40	CM	NO	NO	NO	NO	20	Maza/Grande
BÁRBIDO GUERRERO	5	58	65/70	25	CE	25	NO	SI	NO	20	Ea/Arco compuesto
ÈAREDHEL	8	84	91/101	45	CE	25	SI	SI	SI	30	Ea/Arco compuesto
OROPHIN	6	95	100/120	45	CE	25	SI	SI	SI	30	Ea/Arco compuesto
ARANAS	5	50	60	20	CM	NO	NO	NO	NO	15	Pi
ELFO SILVANO GUERRERO MALVADO	6	80/102	80/102	40	CE	25	SI	SI	SI	15	Ea/Arco compuesto

COMENTARIOS, DUDAS Y LICENCIA CC

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

¹⁷ Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com, salvo en los casos de *Orophin*, los *trolls*, el *Olog-Hai* y las *arañas*. Para los elfos silvanos malvados se han usado los atributos de los elfos silvanos.





“La Ciudad del Lago, situada más allá del Bosque Negro, es el lugar donde Smaug fue abatido por una flecha de Bardo el 1 de septiembre del año 2941 de la Tercera Edad. En la actualidad, es una ciudad aparentemente tranquila que poco o nada tiene que ver con el hervidero de enfrentamientos que llevó a la batalla de los cinco ejércitos. Los hombres del Lago, mientras contemplan en la cercanía las lindes del Bosque Negro, tienen tratos con los enanos de La Montaña Solitaria y los de Las Colinas de Hierro.

Los pjs llegan a la Ciudad del Lago al atardecer del 30 de octubre, justo en la víspera de la fiesta anual que celebra la muerte de Smaug. Los pjs pueden apreciar rápidamente el nerviosismo de los lugareños, pues los preparativos de la fiesta no están acabados....”

La Ciudad del Lago 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