

LA GARRA DE HELCA



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com



FOROCHEL

Corre el mes de mayo del año 3019 de la T.E. A pesar de haber pasado largo tiempo desde el mes de enero, el clima sigue siendo devastador en la bahía de Forochel. No es caprichosa esta situación, pues Morgoth primero, y Sauron después, han castigado esta zona de la Tierra Media con su devastador viento helado. Los pjs apenas se podían mantener en pie cuando fueron hallados por un grupo de hombres de la nieve de Forochel. Este pueblo, conocido como *lossoth* en sindarin, ha dado cobijo a los ahora afortunados pjs. Incautos fueron sin duda alguna cuando se internaron en las heladas tierras del norte de Arda sin la indumentaria adecuada.

La choza de nieve que acoge a los pjs es increíblemente cálida. Los pjs se recuperan poco a poco de los estragos del frío de la bahía. Afortunadamente para ellos, los *lossadan* dejaron atrás hace mucho tiempo la hostilidad de la que fue objeto inicialmente Arvedui, último rey de Arthedain. Precisamente el encuentro con este rey y la posterior recuperación del anillo de Barahir por los *dunédain* tienen mucho que ver con el recibimiento a los pjs.

Poco a poco los pjs recobran sus sentidos. Hasta el momento, no habían podido apreciar la belleza de la estancia que los acoge. Se trata de una choza de hielo tan enorme que bien pudiera asemejarse a una galería de Khazad-dûm. Ante los pjs se encuentra el que parece ser el jefe del pueblo¹, cuyo nombre es impronunciable en el idioma oestron. Parece que el hombre comprende el suficiente oestron para hablar con los pjs, lo cual es de extrañar en un pueblo que apenas se maneja con ese idioma.

"Fuisteis afortunados. Mi pueblo casi no patrulla la zona en la que os encontramos. Está demasiado cerca de Carn Dûm. No es que temamos a los secuaces de Angmar, pero nuestra vida es apacible y bastante lucha hemos de librar contra la maldición de Morgoth. Además, tenemos nuestros propios problemas con los que tal vez nos podáis ayudar en compensación por salvaros la vida. No penséis mal de mi pueblo, pero la caza y la pesca escasean y no podemos aprovisionaros sin tener que renunciar a parte de nuestra comida. Sé que os sentís débiles, pero en un par de días mejoraréis. Os dejo en manos de Xsatarok, el animista de nuestro pueblo. El os curará de los efectos del frío y entonces podremos deciros en qué podéis ayudarnos."

Los pjs ven cómo un hombre se acerca a ellos y comienza un ritual de quema de hierbas, y cánticos. Los pjs caen presa del sueño².

¹ Ver características al final del módulo.

² Acude a la Sección Despertar en el poblado *lossoth*





DESPERTAR EN EL POBLADO LOSSOTH

Los pjs despiertan ante la atenta mirada del jefe *lossoth*. Su canosa melena le llega hasta los hombros, que antaño debieron ser anchos. Sin embargo, la vejez parece haberse apoderado de su cuerpo. Apenas tiene cincuenta años, pero es una edad muy avanzada para alguien de su pueblo. De repente, prosigue con el discurso que tuvo que interrumpir en favor del descanso de los pjs.

“Me alegro de que hayáis despertado. Lo digo sinceramente, pero también con una gran parte de interés. He de ser franco con vosotros. Un amigo que me es muy querido partió unos días atrás hacia una antigua Cueva al Norte, pero no ha regresado aún. Temo por su vida, y os daré todo cuanto esté en mis manos para que lo traigáis con sano y salvo. No puedo daros grandes riquezas, pero prometo que será algo de gran importancia. Mi amigo es un elfo gris llamado Beráin³. Gracias a él domino el oestron y el Sindarin, y mi pueblo no ha pasado grandes penurias. Por ello, no tengo por menos que pedirlos que lo ayudéis. Como muestra de mi buena voluntad, os regalo estas ropas. Son vuestras sin necesidad de que acudáis en busca de Beráin. También os entrego estas raciones de viaje. Es lo poco que tenemos. Os lo suplico, salid en su busca. Sé que puede parecer egoísta, pero no me juzguéis mal.”

[Los pjs reciben un atuendo clásico de los *lossadan*, formado por unas gruesas botas de piel de alce, una larga chaqueta de piel de foca y unos guantes de piel de lobo blanco. Con estas ropas los pjs podrán sobrevivir a la dureza de Forochel y tal vez ayudar al jefe *lossoth* en su búsqueda de Beráin.

Las botas otorgan una bonificación +5 a MM en hielo o nieve. La chaqueta otorga una bonificación +10 a TR contra ataques de hielo. Finalmente, los guantes proporcionan una bonificación +5 a Montar en hielo.]

Los pjs deben decidir qué hacer. Podrán ayudar al jefe y buscar a Beráin⁴, o declinar su petición y marcharse del poblado cuanto antes⁵.

³ Ver características al final del módulo.

⁴ Acude a la sección En busca del elfo.

⁵ Acude a la sección Ventisca en Forochel.





EN BUSCA DEL ELFO

Los pjs deciden aceptar la petición de ayuda del jefe *lossoth*. Era lo menos que podían hacer ante las atenciones que han recibido de los *lossadan*, ya que no en vano podrían haber perecido por el frío intenso de la zona. El jefe *lossoth* se escusa ante los pjs por no acompañarlos.

“Soy viejo para estas búsquedas. Además, la tradición me obliga a velar por los míos. Ese papel debería haber correspondido a mi esposa y en ausencia de ella a mi hija, pero desafortunadamente las perdimos a ambas el pasado año. Mis hijos acudirán con vosotros. Les puse nombres élficos, pero los podéis llamar por sus nombres en labba: Alakh y Dagret⁶. Saben hablar oestron, pues Beráin les enseñó en persona. Para ellos, es como un tío. Os guiarán a través de la nieve para llegar a la Cueva del Norte. Iréis en nuestro trineo grande tirado por perros⁷. Mis hijos, por si ocurriera alguna desgracia, llevan consigo sendos mapas con la ruta a la Cueva.”

Los pjs salen al exterior de la choza de hielo. Parece que el frío ha amainado, o al menos esa es la sensación que tienen con sus ropas *lossadan* encima. A pesar de ello, notan algo entumecidos los músculos del cuerpo [-5 a la actividad durante el resto de la aventura, salvo si el pj es un *lossoth*]. La parte buena de todo esto es que los pjs están perfectamente equipados con su habitual armadura, armas y demás. El trineo en el que viajan, el mismo en el que fueron trasladados al pueblo *lossoth* sus cuerpos casi congelados, tiene capacidad suficiente para llevarlos a todos y a unas cuantas personas más. El ingenioso artilugio con esquíes de hueso comienza a moverse tirado por una docena de perros de los *lossadan*.

El trineo inicia el camino con rapidez. Los perros *lossadan*, acostumbrados a las bajas temperaturas y las exigencias del invierno, parecen no fatigarse a pesar de que se hace muy complicado respirar. De repente, los canes se detienen en seco, provocando que los pjs salten por los aires y vayan a parar a la nieve [Tirada de d10 para cada uno de los pjs. Si la tirada es menor o igual a 3, el pj estará inactivo durante tres asaltos, semienterrado en la nieve. Si la tirada es mayor que 3 pero menor o igual a 6, el pj estará desprovisto de su equipo durante dos asaltos. Si la tirada es mayor a 7, el pj no sufrirá merma alguna.]

Mientras que los pjs están, en su caso, recuperándose de la parada súbita del trineo, ven cómo Alakh y Dagret se lanzan al ataque de lo que ha asustado a sus perros tanto como para detenerse en seco. Los pjs pueden ver un grupo de d5+1 huargos

⁶ Ver características al final del módulo.

⁷ Ver características al final del módulo.





blancos⁸ que se encuentran amenazantes en mitad de la ventisca, que recobra fuerzas por momentos.

Mientras que los pjs se enfrentan a los huargos blancos, habrá un 30% de posibilidades de que los perros que tiran del trineo rompan sus correas presos del pánico y huyan.

En caso de que los perros permanezcan junto al trineo, habrá un 20% de posibilidades de que un huargo blanco comience a atacarlos.

Una vez los pjs acaben con los huargos blancos podrán continuar su travesía⁹. Como bien anunciaba el jefe *lossoth*, si sus hijos mueren, los pjs encontrarán sendos mapas en pergaminos de piel de zorro. Afortunadamente, las pocas indicaciones que son necesarias para seguirlo están escritas tanto en labba como en oestron.

VENTISCA EN FOROCHEL

Los pjs han dejado atrás la súplica del jefe *lossoth*. Tal vez podrían haber sido algo más serviciales con quien les ha dado cobijo en momentos de apuro, pero ya es demasiado tarde para echarse atrás. Así pues, caminan sin rumbo cierto más allá de las últimas palabras del jefe *lossoth*:

“Caminad hacia el sur y hallaréis las montañas de Angmar. Dejadlas a vuestra espalda, seguid caminando varios días, y habréis entrado en Rhudaur.”

Los pjs hacen caso a las palabras del jefe *lossoth*. Caminan rumbo al sur tan rápido como pueden, sin vacilar, y sin perder un ápice de su tiempo en observar el por otro lado impresionante paisaje. El tiempo pasa, y el frío y la nieve parecen aumentar por momentos, provocando que la visibilidad sea prácticamente nula y sea muy fácil perderse [Percepción -15].

Habrá un 99% de posibilidades de que los pjs pierdan el rumbo. [Si ello ocurre, comenzarán a caminar en dirección contraria a la que deberían sin que puedan darse cuenta de ello.] Tras mucho caminar, los pjs se topan con dos osos¹⁰ que los toman por cazadores *lossadan*. Los animales, enfurecidos, atacan a los pjs tan pronto como les es posible. Tras acabar con los osos, los pjs siguen con su errado viaje¹¹. Si los pjs

⁸ Ver características al final del módulo.

⁹ Acude a la Sección La Cueva del Norte si los perros no se liberaron de sus correas. Acude a la Sección Caminando bajo la ventisca si los perros se liberaron de sus correas.

¹⁰ Ver características al final del módulo.

¹¹ Acude a la Sección La Cueva del Norte.





consiguieron no perderse en la nieve, avanzarán sin oposición alguna camino hacia las peligrosas montañas de *Angmar*¹².

LA CUEVA DEL NORTE

Los pjs llegan a la Cueva del Norte. Parece agradable dejar atrás el frío intenso de Forochel, pero los pjs pronto cambian de opinión al ver la dantesca imagen que sus ojos les muestran. Tendido en mitad de la cueva se encuentra el cadáver de un elfo. Un charco de sangre helada arroja algo de color a una escena que por el resto parece dantesca.

[Los hijos del jefe *lossoth* confirmarían que se trata del amigo de su padre, el elfo Beráin. Si ninguno de los hijos del jefe sobrevivió, o los pjs declinaron ayudar al jefe *lossoth*, es de esperar que sean lo suficientemente listos como para darse cuenta de quién es.]

Si alguno de los hijos del jefe *lossoth* sigue con vida, les hará indicaciones a sus perros para que busquen una hierba llamada *Oiolosse*, que resucita a los elfos si hace menos de una semana que han muerto. El animal buscará y comenzará a escarbar en una zona en la que, una vez eliminada la nieve, se podrá extraer la hierba que los hijos del jefe *lossoth* administrarán a Beráin¹³.

Si los perros huyeron en la Sección Ventisca en Forochel, los hijos del jefe *lossoth* pedirán ayuda a los pjs para encontrar la hierba. [Difícil] Si los pjs no la encuentran al cabo de una hora, nada se podrá hacer por Beráin.

Si los hijos del jefe *lossoth* no sobrevivieron o los pjs declinaron ayudar al jefe *lossoth*, los pjs podrán ingeniárselas para devolver la vida a Beráin¹⁴, o dejarlo por imposible¹⁵. Por supuesto, si alguno de los pjs tuviera la hierba *Oiolosse*, se la podrá administrar a Beráin. Si algún pj conociera la hierba, simplemente con mencionar su nombre a los perros, éstos la traerán de igual modo que si lo hubieran dicho sus amos. También podrían buscar la hierba los pjs sin ayuda de los perros [O si estos huyeron en la Sección Ventisca en Forochel] con igual dificultad y resultados que lo indicado antes.

CAMINANDO BAJO LA VENTISCA

Mientras los perros escapan de la zona de la batalla, los pjs limpian la sangre de sus armas sin poder atraparlos. El combate ha sido duro, pero más aún lo será la marcha

¹² Acude a la sección La amenaza sombría.

¹³ Acude a la Sección El ataque a Beráin.

¹⁴ Acude a la Sección El ataque a Beráin.

¹⁵ Acude a la Sección La muerte del elfo.





hacia la Cueva del Norte a pie. Los pjs prosiguen la ruta con toda la firmeza que pueden. Durante su travesía, los pjs deberán hacer frente a una TR de nv8. El frío es muy intenso y nada aconseja ir a pie. Los pjs recibirán daño de tantos pvs como unidades en las que hayan fallado la TR. Tras ello, llegarán a la Cueva del Norte¹⁶.

LA AMENAZA SOMBRÍA

Los pjs caminan hacia las montañas de Angmar. Ha sido muy complicado poder salir de los gélidos dominios de los *lossadan* sin perder el rumbo ni caer presa del frío, pero parece que al final van a lograr poner rumbo a tierras menos ásperas y duras que las que les contemplan. Tras un buen rato de camino, los pjs observan cómo el sol comienza a ocultarse en el horizonte. Parece que el astro invita a los pjs a tomarse un merecido descanso tras su duro viaje.

La noche se desarrolla con cierta calma para los pjs, hasta que un rumor traído por el viento les despierta sobresaltados. Los pjs observan cómo ante ellos se forma una bruma de color grisáceo que va adquiriendo la apariencia de un espectro¹⁷.

“Estáis rondando en los asuntos del reino de Angmar. La condena por ello es la muerte. Preparaos para caer bajo el yugo de Sauron. Nadie evitará la Garra de Helca.”

La batalla es inevitable, así que los pjs deberán hacer frente a este peligroso enemigo. Si logran derrotarlo, una fuerte explosión mágica los dejará inconscientes. Al despertar, se encontrarán en la aldea de Alforzaburgo, cuidados por Tito Piegrande, el posadero de “El Alto”. [Si los pjs participaron en “Misión en la Comarca”, el bueno de Tito se acordará de ellos.]

El hobbit les explicará que hace un par de días aparecieron, “como por arte de magia” en mitad del salón de la posada, completamente helados y con cara de susto.

“Será mejor que descanséis una buena temporada antes de ir a ningún sitio, amigos míos”¹⁸

EL ATAQUE A BERÁIN

Beráin comienza a estremecerse por el frío. Su cuerpo, en gran parte congelado, tardará un buen rato en entrar en calor. Afortunadamente el sinda tiene entre sus pertenencias un licor especial que hace entrar en calor con rapidez. Se trata de una mezcla de bellotas y extractos vegetales con un sabor dulce y agradable que nada tiene

¹⁶ Acude a la Sección La Cueva del Norte.

¹⁷ Ver características al final del módulo.

¹⁸ Acude a la Sección Recompensa.





que ver con el *Tuurisima* al que están acostumbrados los *lossadan*. Además, otorga cierta resistencia al frío [TR frío +10 durante 1 día].

Beráin finalmente es capaz de hablar y agradecer que le hayan salvado la vida. Además, explica a los presentes que le atacó un grupo de orcos, y que está en mitad de una investigación que ha de debatir con el jefe de los *lossadan*, por lo que deben partir cuanto antes de vuelta al poblado¹⁹.

LA MUERTE DEL ELFO

Nada pudieron hacer los pjs por salvar a Beráin de las garras de la muerte, así que su estado de ánimo no es el mejor que podrían tener. Los pjs deberán decidir si llevan el cadáver de Beráin al poblado *lossoth*²⁰ o simplemente dan la triste noticia al jefe *lossoth*²¹.

[Al contrario de lo que hubiera podido ocurrir al rechazar los pjs ayuda al jefe *lossoth*, esta vez se sienten obligados a dar la noticia al jefe y, de paso, pedirle ayuda para salir de Forochel.]

[En caso de que cualquiera de los hijos del jefe *lossoth* siga con vida, llevarán inevitablemente el cuerpo de Beráin (y otro hijo muerto del jefe *lossoth*) con ellos.]

LA GARRA DE HELCA

Finalmente los pjs llegan hasta el poblado *lossoth* ante las miradas de aprobación del jefe y sus más cercanos camaradas. Al jefe le agrada sobremanera la presencia de Beráin con vida. El elfo se apresura a mostrar al jefe la cruda realidad de la situación que viven.

“Se han hecho con la Garra de Helca. Un grupo de malditos orcos me atacó y se hizo con la garra. No sé cómo lograron seguirme pero lo cierto es que la tienen en su poder. Debemos ir tras ellos y actuar rápido. Afortunadamente, una vez la recuperemos, la podremos destruir con el Cuchillo de Nárë que encontré en la Cueva del Sur. He visto la muerte, amigo mío, la he mirado a los ojos pero me han salvado estos amigos tuyos. No deseo la muerte para tu pueblo. No deseo que Sauron sepulte bajo la nieve eterna Forochel usando la Garra de Helca. Debemos partir cuanto antes y acabar con esos orcos.”

¹⁹ Acude a la Sección La garra de Helca.

²⁰ Acude a la Sección Viejos amigos.

²¹ Acude a la Sección Nieve sangrienta.





Beráin solicita una audiencia privada [Hasta el momento unos diez *lossadan* atendían a sus comentarios] con el jefe *lossoth*. Los pjs son invitados a la charla entre los dos amigos.

“Seguramente habrán ido a la Cueva del Sur, ya que no podrán emplear la Garra sin destruir antes el Cuchillo de Nárë. Los muy necios deben creer que no me llevé conmigo el cuchillo cuando tuve ocasión. Si somos raudos, podremos acabar con ellos. Esta vez deberás ir con nosotros. La ocasión lo requiere.”

El jefe *lossoth* pide a los pjs un esfuerzo por encontrar a los secuaces de Sauron y acabar con ellos. Es de esperar que los pjs acepten²², ya que si no lo hacen corren el riesgo de quedar sepultados para siempre en la nieve perpetua en que se convertiría Forochel.

VIEJOS AMIGOS

Las lágrimas del jefe *lossoth* caen sin cesar sobre el cuerpo sin vida de Beráin. El jefe indica a los pjs las razones por las que el elfo ha podido morir.

*“Estoy convencido que los secuaces de Sauron tienen que ver con esto. Tiempo atrás, en la antigüedad de la Tierra Media, nuestra región fue maldecida por el frío casi perpetuo que podéis ver. A pesar de la crudeza del mismo, la vida es posible, ya que gran parte de nuestras provisiones las obtenemos en el corto periodo estival, con los mercados de esa época que llamamos *kesäkokous*. Sin embargo, Sauron quiere ir más allá y utilizar nuevamente la Garra de Helca, el artilugio que provocó este ambiente hostil, para hundirnos en el invierno perpetuo y acabar con nosotros. Durante muchos años la Garra de Helca permaneció en la Cueva del Norte, sin que nadie la reclamase y sin que nadie pudiera arrancarla de allí. Sin embargo, Beráin averiguó cómo deshacer el hechizo que retenía la Garra en la Cueva. Lo hizo en la Cueva del Sur, en la que también obtuvo el Cuchillo de Nárë, con el que se puede destruir la Garra. Aquí tengo el cuchillo. Beráin pretendía traer la Garra de Helca y destruirla, pero me temo que los secuaces de Sauron que lo atacaron deben haberse hecho con ella. Seguramente estén rumbo a la Cueva del Sur donde estaba el Cuchillo de Nárë. Esta vez iré con vosotros. La ocasión lo requiere.”*

El jefe *lossoth* pide a los pjs un esfuerzo por encontrar a los secuaces de Sauron y acabar con ellos. Es de esperar que los pjs acepten²³, ya que si no lo hacen corren el riesgo de quedar sepultados para siempre en la nieve perpetua en que se convertiría Forochel.

²² Acude a la Sección La Cueva del Sur.

²³ Acude a la Sección La Cueva del Sur.





NIEVE SANGRIENTA

El jefe *lossoth* no cree la historia de los pjs y les acusa de haber matado al elfo [y a sus hijos]. Los pjs se verán rodeados de 3 guerreros *lossadan*²⁴ [Si declinaron ayuda al jefe *lossoth* en primera instancia, dos de los guerreros serán los hijos del jefe] y el jefe *lossoth*.

Tras la batalla, los pjs escucharán una tenebrosa risa que resuena con fuerza en la choza de hielo. Los pjs observan cómo ante ellos se forma una bruma de color grisáceo que va adquiriendo la apariencia de un espectro.

“Habéis acabado con ese molesto jefe lossoth ¡Qué agradable que me hayáis evitado el esfuerzo de mandar hacerlo a mis secuaces! El elfo metió sus narices donde nadie le llamaba, y lo tuve que eliminar. Gracias a vosotros la nieve perpetua en Forochel será al fin realidad. Sauron azotará este lugar con la Garra de Helca. ¡Marchaos de aquí!”

Una fuerte explosión mágica dejará inconscientes a los pjs. Al despertar, se encontrarán en la aldea de Alforzaburgo, cuidados por Tito Piegrande, el posadero de “El Alto”. [Si los pjs participaron en “Misión en la Comarca”, el bueno de Tito se acordará de ellos.]

El hobbit les explicará que hace un par de días aparecieron, “como por arte de magia” en mitad del salón de la posada, completamente helados y con cara de susto.

*“Será mejor que descanséis una buena temporada antes de ir a ningún sitio, amigos míos”*²⁵

LA CUEVA DEL SUR

Los pjs han sido provistos de varios trineos por los *lossadan*. Aunque no son tan robustos como el que emplearon en su viaje hacia la Cueva del Norte, los nuevos artefactos son más rápidos y manejables. En poco tiempo, con las indicaciones del jefe *lossoth* [Y en su caso de Beráin] alcanzan la Cueva del Sur.

Los pjs cuentan con la ayuda del jefe *lossoth* y dos guerreros más de su pueblo. Uno de ellos es Trakulog²⁶, el primo del jefe. Mientras que el otro es Xsatarok²⁷, el animista del pueblo.

²⁴ Ver características al final del módulo.

²⁵ Acude a la Sección Premiados por el señor oscuro.

²⁶ Ver características al final del módulo.

²⁷ Ver características al final del módulo.





Los pjs entran en la Cueva y observan a un grupo de 5 orcos de nv6²⁸ hablando en su idioma. De repente, uno de ellos parece dirigirse a Trakulog en un arcaico Oestron.

“Egbamoz ezpeando a que viniezes....”

El orco para de hablar en cuanto ve aparecer al jefe *lossoth*. Parece que de algún modo Trakulog está compinchado con los servidores de Sauron. Rápidamente, el primo del jefe *lossoth* se oculta tras los orcos, se arma con la garra de Helca, que le cede el orco que le había hablado, y emplea un tono amenazante. La traducción al Oestron es la siguiente:

“Estoy harto de esta nieve. Los hombres de Sauron me prometieron tierras más allá de Harad, donde podré dejar esta vida de esclavitud a la que estoy relegado por culpa tuya, primo. Vas a morir y entregaré el Cuchillo de Nárë a los siervos del gran ojo. No me será difícil engañar a nuestro estúpido pueblo.”

El ataque de los orcos y Trakulog no tarda en sucederse, por lo que los pjs deberán defenderse de ellos cuanto antes.

Una vez que hayan terminado con sus rivales, los pjs y demás supervivientes regresarán al poblado *lossoth* con la garra de Helca²⁹.

EL RITUAL

La garra de Helca ha llegado por fin al poblado *lossoth*. Una vez allí, Beráin [o el hechicero del poblado si el elfo hubiera muerto] comienza un largo ritual previo a la destrucción de la garra con el Cuchillo de Nárë. Tras casi ocho horas de cánticos en las que los pjs habrán descansado, un espectro hace acto de presencia.

“Estáis rondando en los asuntos del reino de Angmar. La condena por ello es la muerte. Preparaos para caer bajo el yugo de Sauron. Nadie destruirá la Garra de Helca.”

Tras la batalla con el espectro, el ritual se completará y la Garra de Helca y el Cuchillo de Nárë quedarán destruidos, eliminando la amenaza sobre las tierras de Forochel. Los pjs serán agasajados y llevados a las tierras de Rhudaur como premio a su entrega³⁰.

²⁸ Ver características al final del módulo.

²⁹ Acude a la Sección El ritual.

³⁰ Acude a la Sección Amigos de los *lossadan*.





RECOMPENSA

Sin saberlo, los pjs han intervenido en la salvación de Forochel de un invierno perpetuo. Los pjs recibirán px en base a una tirada d100, conforme a esta tabla:

01-20 50 px	81-90 200px
21-40 75px	91-95 250px
41-60 100px	96-99 300px
61-80 125px	100 350px

PREMIADOS POR EL SEÑOR OSCURO

Sin saberlo, los pjs han intervenido en la condena eterna de Forochel a un invierno perpetuo. Los pjs recibirán px y PCs en base a una tirada d100, conforme a esta tabla:

01-20 80 px 1PC	81-90 250px 2PC
21-40 100 px 1PC	91-95 300px 2PC
41-60 150 px 1PC	96-99 350px 3PC
61-80 175 px 2PC	100 400px 5PC

AMIGOS DE LOS LOSSADAN

La Garra de Helca ya no será más una amenaza para los *lossadan*. Por ello, el jefe *lossoth* tiene a bien obsequiar a los pjs con una lanza +10 a cada uno de ellos. Además, los pjs recibirán px en base a una tirada d100, conforme a esta tabla:

01-20 100 px	81-90 300px
21-40 200 px	91-95 350px
41-60 250 px	96-99 400px
61-80 275 px	100 500px

COMENTARIOS, DUDAS Y LICENCIA CC

Para cualquier duda o comentario podéis dirigiros a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto "LA GARRA DE HELCA". 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 VIDA³¹

PNJ	NV	PV	BO	BD	CA	Escudo	Casco	Brazales	Grebas	MM	Otros
JEFE LOSSOTH	8	51	60	25	CE	25	SI	SI	SI	15	Lanza
BERÁIN	5	66	65/75	35	CE	25	SI	NO	SI	20	Ea/Ac
ALAKH	3	36	39	20	C	20	SI	SI	SI	5	Lanza
DAGRET	2	33	37	15	C	NO	NO	NO	NO	5	Lanza
PERRO LOSSOTH	2	70	50Mo	25	SA	NO	NO	NO	NO	30	Mediano
HUARGO BLANCO	5	90	90Mo	40	SA	NO	NO	NO	NO	40	Mediano
OSO	4	90	80To	30	C	NO	NO	NO	NO	10	Mediano para crítico.
ESPECTRO	10	86	100	45	SA	NO	NO	NO	NO	35	Ea. Grande para crítico.
GUERRERO LOSSOTH	7	62	70	25	CE	25	SI	SI	SI	15	Lanza
TRAKULOG	9	64	100	25	CE	25	SI	SI	SI	15	Garra de Helca (Crítico secundario de frío B)
XSATAROK	4	39	45	20	C	25	SI	SI	SI	10	Lanza
ORCO	6	82	86	30	CM	25	SI	SI	SI	0	Ea

³¹ Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en www.cavernaderol.blogspot.com.





“Corre el mes de mayo del año 3019 de la T.E. A pesar de haber pasado largo tiempo desde el mes de enero, el clima sigue siendo devastador en la bahía de Forochel. No es caprichosa esta situación, pues Morgoth primero, y Sauron después, han castigado esta zona de la Tierra Media con su devastador viento helado. Los pjs apenas se podían mantener en pie cuando fueron hallados por un grupo de hombres de la nieve de Forochel. Este pueblo, conocido como lossoth en sindarin, ha dado cobijo a los ahora afortunados pjs. Incautos fueron sin duda alguna cuando se internaron en las heladas tierras del norte de Arda sin la indumentaria adecuada...”

La Garra de Helca 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