



## RESCATE EN ITHILIEN



**CAVERNA DE ROL**

[www.cavernaderol.blogspot.com](http://www.cavernaderol.blogspot.com)



## **CAPÍTULO PRIMERO – PETICIÓN JUNTO A LA HOGUERA**

Corre el mes de febrero del año 3018 de la T.E. El grupo de pjs se encuentra descansando en un pequeño poblado de *Gondor* situado al este de *Cair Andros*, en pleno *Ithilien del norte*. Se trata de un asentamiento tan pequeño que ni siquiera aparece en los mapas de los hombres de *Gondor*. Los lugareños, de hecho, se llaman a sí mismos hijos de *Ithilien*, debido al abandono que dicen sufrir por parte del Senescal de *Gondor*. Muchos de los hombres expresan su rechazo a todo lo que provenga de la Ciudad Blanca, e incluso desprecian abiertamente el mandato de *Denethor* sin temor a represalia alguna por ello. Entre ellos, destaca el que muchos consideran jefe del pueblo, *Anárion*<sup>1</sup>, cuyo nombre de profundas raíces Gondorianas no le impide tratar de evitar todo contacto con la Ciudad Blanca.

*“Ithilien del norte ya no es una tierra de Gondor. Estamos abandonados a nuestra suerte, en un lugar donde antaño nuestros antepasados defendían la que otrora fue nuestra tierra”* expresa con una mezcla de odio y amargura que los pjs llegan a temer.

El edificio que da cobijo a los pjs es una enorme posada asentada sobre un antiguo caserío hecho de madera de roble autóctono. Una pequeña hoguera preside la estancia, aunque el clima es cálido y agradable en esta región de la Tierra Media. *“El Anduin desprende un frío helado cerca de Cair Andros”* explica un hombre a uno de los extrañados pjs. En apariencia, más bien haría falta abrir las ventanas de la posada para que entrase el aire y refrescase la estancia.

Tras la segunda o tercera ronda de cervezas parece que el revuelo causado por la presencia de los pjs en el poblado [[Que bien podría deberse a la mera búsqueda de aventura](#)] ha disminuido. Tanto hombres como mujeres del pueblo invitan a comida y cerveza a los pjs que, ante tanta gratitud, no tienen por menos que aceptar los convites uno tras otro.

La algarabía continúa hasta bien entrada la noche, cuando *Anárion* invita a la gran mayoría de los presentes a abandonar la posada. Los interpelados se marchan de modo casi instantáneo, dejando a los pjs a solas con el hombre. La penumbra se adueña por momentos del local, sólo iluminado por la luz casi mortecina de la agonizante hoguera. Con el chisporroteo de la leña seca que alimenta la hoguera sonando de fondo, *Anárion* se dirige con semblante serio y medidas palabras a los pjs:

*“Ante mis hombres hago ver que no queremos saber nada de Gondor, pero mis más allegados saben que la verdad es muy distinta. Necesitamos la ayuda de la Ciudad*

---

<sup>1</sup> Ver características al final del módulo.







*Blanca, y la Ciudad Blanca nos necesita de igual modo. Hace tres días hallamos muy cerca del Anduin restos de una carreta con el sello del Senescal. De haber sabido que se dirigía hacia nuestras tierras, habríamos protegido la misma. Habitualmente, estas carretas se usan para transportar a importantes representantes de Gondor en misiones de vital importancia para la supervivencia de todos sus habitantes. Sin embargo, no encontramos rastro de él, y ahora debemos rescatar a ese emisario. Anoche estuvimos batiendo las tierras más cercanas en busca de pistas, y uno de mis más valientes hombres, Hurian<sup>2</sup>, recuperó este anillo de las aguas del Anduin, muy cerca de donde encontramos la carreta. Creemos que pertenece al representante de Gondor, y que éste sigue vivo, pues vale una fortuna por lo que sabe de la Ciudad Blanca.”*

[Hurian es el hombre que había mencionado a los pjs que el *Anduin* desprendía un frío helado, de ahí la presencia de la hoguera en la posada, propiedad de *Anárion*. El anillo que les muestra no es singularmente bonito. Un sello con el árbol blanco es el único ornamento en una sortija lisa de acero que no destaca en absoluto por su espectacularidad. El anillo, sin embargo, podría ser usado con una Tirada diaria de usar objeto de dificultad media. Si se tiene éxito, el anillo otorgará BD+10 durante 24 horas a su portador y permitirá a éste ignorar el primer aturdimiento sufrido en el día. Si se falla, la BD del portador será -10 durante 12 horas, aunque se quite el anillo. Tal vez *Anárion* entregue el anillo a los pjs para convencerlos de que le ayuden].

Los pjs entienden rápidamente el curso de la situación, y se ven avocados a ayudar a *Anárion* en su tarea de búsqueda y rescate del mensajero de *Gondor*. El hombre de *Ithilien*, lejos de querer resultar un mero interesado, promete a los pjs que su acción será convenientemente recompensada. “Os juro que no caerá en saco roto lo que hacéis por mí y por mi pueblo.”<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>3</sup> Acude a la Sección “Batidores”.







## BATIDORES

La noche cae pronto sobre *Ithilien del norte*, y la luna se muestra entre las nubes que son arrastradas por los vientos de *Mordor*. Junto a los pjs está *Anárion*, que ordena a sus hombres que se equipen con lo mejor que tengan. Pocos son los elegidos para esa misión, pues sólo una docena de los miembros de su pueblo conocen la verdadera naturaleza de la misma. Se supone que el grupo está destinado a buscar provisiones para lo que resta de invierno, pero eso dista mucho de la realidad.

Los batidores, un grupo de cuatro hombres bien armados, se disponen a iniciar su tarea, consistente en inspeccionar los alrededores para advertir a los demás miembros del grupo de la presencia de hostilidades. Por lo tanto, mientras unos avanzan en mitad de la noche, los demás, pjs incluidos, esperan pacientemente a que los batidores vuelvan con la información pertinente.

El tiempo transcurre lento mientras que los pjs y los demás hombres [Hasta completar un total de 10] esperan con paciencia. Tras trascurrir más tiempo del comprensible, *Hurian* decide ir en busca de los batidores. Unos pocos segundos después, un grito se escucha en mitad de la noche. Es la voz de *Hurian*, que evidentemente necesita ayuda. Los pjs corren hacia la posición del hombre de confianza de *Anárion*, encontrándose con d5 *haradrim* de nv4<sup>4</sup>.

Tan pronto como acaben con los *haradrim*, *Hurian* [En caso de seguir vivo] con cuya ayuda habrán podido contar, les dirá con voz ahogada “Hay que ayudar a *Anárion*”. Los pjs pronto se percatan de que han dejado con pocos hombres al jefe de los *ithilianos*, por lo que corren como demonios para prestar la ayuda que necesite *Anárion*. [Si *Hurian* cayó, los pjs oirán gritos de socorro de *Anárion*, e irán en su ayuda].

Los pjs llegan completamente ahogados [Actividad -5] a la posición de *Anárion*, que hace frente a X *haradrim* de nv5<sup>5</sup>; X es igual a “d5”-“nº de *ithilianos*” [Ten en cuenta que el número de *ithilianos* será de 8 menos el número de pjs. Se entiende que los *ithilianos* que se quedaron con *Anárion* han dado su vida por defenderlo].

Suponiendo que tanto los pjs como los dos *ithilianos* hayan sobrevivido [Anárion no morirá si los pjs no lo hacen], será el momento de recapacitar sobre la situación que están atravesando. Es evidente que todo aquello no es casual, y que los *haradrim* que los han atacado deben estar relacionados con la desaparición del mensajero de *Gondor* que están buscando. Ahora les toca a los pjs decidir qué hacer<sup>6</sup>.

---

<sup>4</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>5</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>6</sup> Si los pjs deciden volver al poblado, acude a la Sección “Motín en *Ithilien*”. Si deciden descansar y proseguir la marcha al amanecer, acude a la Sección “Tensa noche”.







## MOTÍN EN ITHILIEN

Los pjs, con el beneplácito de *Anárion*, deciden volver sobre sus pasos y regresar al poblado. Cansados como están, prefieren reposar, tomar energías, y tal vez reemplazar a los hombres caídos en la batalla. La situación no merece menos, pues es muy delicada. En su camino de vuelta, el grupo no tendrá preocupaciones ni contratiempos, pero todo cambia al llegar al poblado.

Nada más acercarse a las proximidades de la posada del pueblo, varias de las mujeres del mismo se acercan preguntando por sus parientes. Obviamente se trata de las viudas de los caídos en la batalla anterior, y exigen saber qué ha ocurrido. Cuando *Anárion* explica lo ocurrido, cinco de los ahora huérfanos del pueblo<sup>7</sup> se lanzan a intentar acabar con él y los pjs. Nada impedirá la batalla.

Cuando *Anárion* y los pjs hayan acabado con 3 de los huérfanos, uno de los hombres más fuertes del pueblo, *Jatul*<sup>8</sup>, rodeará al grupo junto con unos *haradrim*. *Anárion* pronto se percata de la traición de *Jatul*, por lo que no le sorprende que el grupo sea encerrado en una casa cercana<sup>9</sup>.

## TENSA NOCHE

Los pjs deciden descansar el resto de la noche [4 horas más] antes de proseguir con su camino. *Hurian*, con una herida en el pecho, se desploma. Aunque los pjs se quedan parados, *Anárion* reacciona de inmediato: *“Rápido, debemos encontrar Taygana. Si esterilizamos la herida no se infectará. Es venenosa, pero seguro que así podrá resistir.”* [Si *Hurian* cayó en la Sección “Batidores”, el papel de enfermo lo asumirá *Anárion*, que pedirá a los pjs que le traigan *Taygana*].

El grupo comienza la búsqueda [Difícil] de *Taygana*, una pasta que aplicada en la herida esteriliza la misma evitando el riesgo de infección provocando 5-50 puntos de daño. Su combinación con vendas y reposo un par de horas será suficiente para que *Hurian* o *Anárion* estén casi como nuevos [Actividad -10 el día siguiente].

[Si los pjs ya disponen de algún tipo de hierba que cure heridas, o que haga que cicatricen, podrán usarlas sin necesidad de iniciar la búsqueda. Por supuesto, esto también es aplicable al uso de magia]. Una vez que los pjs hayan curado a *Hurian* o

---

<sup>7</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>8</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>9</sup> Acude a la Sección “Encerrados”.







*Anárion*, o éstos hayan muerto, podrán descansar el resto de la noche y continuar su camino al amanecer<sup>10</sup>.

### ENCERRADOS

Los pjs son encerrados en una casa que sirve de improvisada cárcel. *Anárion* dice a los pjs que se trata de la casa de *Jatul*, el irresponsable *ithiliano* que ha llegado a algún tipo de acuerdo con los *haradrim*. Como guardián del grupo estará *Hadaet*<sup>11</sup>, el hijo de *Hurian*. Sorprendentemente, el joven no hará caso a *Hurian* [Suponiendo que éste esté vivo], y sólo una Tirada de Influencia normal le hará cambiar de opinión.

Si los pjs hacen cambiar de opinión a *Hadaet*, éste se unirá a ellos en la retoma del poblado<sup>12</sup>.

Si no logran su objetivo, los pjs deberán esperar pacientemente a que *Hadaet*, presa de su desmedido gusto por el vino del pueblo, caiga en el sopor alcohólico del que su padre tantas veces le ha intentado alejar. Los pjs podrán en esa situación tratar de abrir la cerradura de la habitación [Dificultad normal] en la que están reclusos.

Una vez la puerta esté abierta [Tendrán como máximo un par de intentos antes de que *Hadaet* sospeche de los ruidos y movimientos que provienen de la habitación y se incorpore tambaleante], los pjs podrán aproximarse hasta el arcón [Que estará abierto y será de gran capacidad] donde está todo su equipo [Armaduras, grebas, brazales, escudos, armas y demás...] Para ello, uno de los pjs deberá pasar una Tirada de MM contra una Tirada de percepción -5 de *Hadaet*. Si no logra pasarla, *Hadaet* dará la voz de alarma y los pjs serán eliminados antes de poder siquiera alcanzar el arcón. Si logra pasarla, *Hadaet* se despertará cuando el pj que haya realizado la Tirada de MM haya recogido todo su equipo [Si la armadura es metálica, el pj no tendrá tiempo de coger todo su equipo, debiendo dejar a un lado brazales, grebas y escudo, pero no la armadura en sí y la espada. Si la armadura es C o CE, o el pj simplemente no tiene armadura, podrá simplemente coger su arma y atacar a *Hadaet*. Por supuesto, nada impide que el pj que suela usar armadura sólo coja el arma del arcón, pero en tal caso actuará SA]. *Hadaet* se lanzará sobre el pj para intentar acabar con él, aunque siga presa del influjo del alcohol [Actividad -5]. Una vez muerto *Hadaet*, los pjs podrán retomar el poblado<sup>13</sup>, pero deberán vencer a *Hurian*, [Si está vivo] que atacará al grupo ante el irresistible dolor que le produce la muerte de su hijo, por muy traidor que sea.

---

<sup>10</sup> Acude al Capítulo Segundo. Los pjs podrían abandonar la aventura si *Anárion* y *Hurian* cayeron, pero no recibirán px ni monedas.

<sup>11</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>12</sup> Acude al Capítulo Segundo.

<sup>13</sup> Acude a la Sección "La reconquista del poblado".







Si los pjs fallan en la apertura de la cerradura, serán eliminados para mayor deleite de *Jatul* [La suerte del muy estúpido no será mayor, ya que los *haradrim* tomarán el control del pueblo y acabarán con todos los habitantes].

#### LA RECONQUISTA DEL POBLADO

El grupo de pjs al completo recupera su equipo, que había quedado a cargo de *Hadaet* a pesar de que era previsible que *Hurian* fuese uno de los rehenes que darían con sus huesos en la casa de *Jatul*. El grupo, una vez organizado convenientemente para la batalla, acudirá a la posada del pueblo, que estará tomada por los *haradrim* como base de operaciones, al ser el edificio más grande.

El grupo llega hasta las inmediaciones de la posada. [En el caso de que *Hadaet* esté con ellos, les avisará de que la entrada trasera está peor defendida, y que los cambios de guardia deben estar a punto de producirse. La idea de ir por la entrada trasera también se le podría ocurrir a *Anárion* que, como dueño de la posada, conoce muy bien su local y cómo acceder a él]. En la entrada principal hay 3 *haradrim* de nv3<sup>14</sup> armados con lanzas. No vacilarán al reconocer en el grupo la descripción que a buen seguro les ha proporcionado *Jatul*. [Si el grupo accede por la puerta trasera sólo encontrarán a un *haradrim* de nv2<sup>15</sup>].

Una vez estén dentro de la posada, se toparán con 4 cuatro *haradrim* de nv1<sup>16</sup>, y *Jatul* [Los pjs podrán atacar a este grupo por la espalda si entraron por la puerta trasera], involucrados en una dantesca escena con muchos jóvenes del pueblo asesinados [A buen seguro, uno de los siguientes en caer habría sido *Hadaet*, el carcelero de los pjs]. Una vez que los pjs hayan acabado con el grupo, deberán hacer lo propio con el/los custodios de las puertas de acceso a la posada [En función, de por dónde entraron, serán los guardias de la entrada principal, o el guardia de la trasera].

Una vez finalizada la sangrienta reconquista del pueblo [Afortunadamente el grupo de *haradrim* no era muy numeroso], los pjs podrán descansar, poner un poco de orden entre los pocos supervivientes del pueblo y seguir con su misión<sup>17</sup> [Si los pjs no descansan, con la imposibilidad de recuperar pvs y pps por dormir que ello implica, recibirán 100 px].

---

<sup>14</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>15</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>16</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>17</sup> Acude al Capítulo Segundo.







## **CAPÍTULO SEGUNDO – SIGUIENDO EL RASTRO**

Los pjs avanzan río arriba aprovechando la ribera este, en la que los pasos están más transitados. La fina lluvia que comienza a caer no hace sino facilitar algo más el rastreo de las pisadas de los *haradrim* que tendieron la emboscada a los batidores.

[Un buen rastreador podría, con una Tirada de dificultad media, averiguar que hay un total de 10 *haradrim*, y que al menos dos de ellos llevan una carga pesada, pues sus huellas se hunden más en la blanda tierra de *Ithilien*].

El grupo sigue el avance con el claro rastro de las pisadas de los *haradrim*, poco duchos en el arte de ocultar su marcha. De repente, las pisadas se bifurcan, dejando a las claras dos caminos distintos seguidos por los *haradrim*<sup>18</sup>.

[Si los pjs no tuvieron que retomar el pueblo o haciéndolo no durmieron esa noche en él, habrá un solo rastro, pues los *haradrim* no habrán tenido tiempo para separarse<sup>19</sup>].

### **DÍFÍCIL ELECCIÓN**

Los pjs deben decidirse rápidamente ya que la vida del mensajero de *Gondor* corre peligro. A simple vista, ambos rastros son idénticos, sin embargo, una Tirada de rastrear de dificultad media bastará para averiguar que dos pares de huellas de uno de los rastros [El que avanza rumbo al norte] se hunden más en la blanda tierra de *Ithilien*. Los pjs deben decidir si siguen el camino que vira al norte<sup>20</sup>, o el que lo hace al este<sup>21</sup>.

### **EL CAMPAMENTO HARADRIM**

El grupo sigue su instinto [así como en su caso su sabiduría] y alcanza una posición elevada desde la que observan un pequeño claro en medio de la frondosidad típica de *Ithilien*. Unos pocos minutos de detenida inspección ocular son suficientes para apreciar al menos media docena de *haradrim* [En realidad hay un total de 12 en el campamento, aunque la mitad de ellos están fuera de la inquisitiva mirada de los pjs] que rodean el cuerpo de un hombre en evidente estado del aturdimiento [Como es de esperar, se trata del mensajero de *Gondor*].

---

<sup>18</sup> Acude a la Sección “Difícil elección”.

<sup>19</sup> Acude a la Sección “El campamento haradrim”.

<sup>20</sup> Acude a la Sección “El campamento haradrim”.

<sup>21</sup> Acude a la Sección “Batirse en retirada”.







[Un momento de sosiego vendría bien a los pjs. Varios de los *haradrim* abandonan la posición adentrándose en el espeso bosque que rodea el campamento. Ahora es el mejor momento para poder adentrarse en la tienda de campaña *haradrim* y rescatar al mensajero de *Gondor*].

Los pjs se aproximan hasta la tienda de campaña, a donde segundos antes el hombre aturrido ha sido llevado. Deberán tener cuidado para no llamar la atención de los *haradrim* [Tirada de MM contra Percepción +5] y de este modo coger desprevenidos a los 5 *haradrim* de nv3<sup>22</sup> y el Capitán *haradan*<sup>23</sup> que retienen al mensajero de *Gondor*.

[Salvo que los pjs no tengan en demasiada estima al mensajero de *Gondor*, y quieran verlo morir, deberán acabar con los *haradrim* en un máximo de diez asaltos. Tras ese tiempo, cualquiera de los *haradrim* acabará con la vida del mensajero].

Suponiendo que los pjs hayan acabado con los *haradrim* en tiempo, y que por lo tanto el mensajero de *Gondor* haya sobrevivido, deberán decidir si se marchan directos al pueblo<sup>24</sup> o deciden registrar el campamento<sup>25</sup>. En caso de que el mensajero haya muerto, los pjs se verán “*invitados*” a huir del campamento ante una horda de unos cincuenta *haradrim* muchos de los cuales vociferan una inquietante palabra para los oídos de los pjs: “*Mûmakil*”. Ni qué decir tiene que en tal caso los pjs deberán abortar la misión<sup>26</sup>.

#### BATIRSE EN RETIRADA

Los pjs deciden seguir el camino al este, con la satisfacción de ver cómo van a coger desprevenidos a 5 descuidados *haradrim* de nv2<sup>27</sup> que parecen extrañamente llenos de regocijo. Los pjs cogerán desarmados a los infelices hombres, lo que sumado a la posibilidad de emboscarlos facilitará que acaben son ellos. Sin embargo, una vez aniquilados los *haradrim*, los pjs verán la razón del regocijo de los difuntos, que no es otra que una enorme horda de su pueblo con un *mûmakil*. La sensatez obliga a los pjs a batirse en retirada, abortando su misión<sup>28</sup>.

<sup>22</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>23</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>24</sup> Acude al Capítulo Tercero.

<sup>25</sup> Acude a la Sección “*La avaricia*”.

<sup>26</sup> Fin de la historia. Acude a “*El destino de Ithilien*”, en la Sección “*Puntos de experiencia*”.

<sup>27</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>28</sup> Fin de la historia. Acude a “*El destino de Ithilien*”, en la Sección “*Puntos de experiencia*”.







## LA AVARICIA

El mensajero de *Gondor* pide una y otra vez a los pjs que huyan y que no busquen nada entre las cosas de los *haradrim*, pero su éxito es nulo. De repente, 5 *haradrim* de nv2<sup>29</sup> entran en la tienda, prestos a vengarse por la muerte del capitán.

La batalla es inevitable, y da la razón a los intentos desesperados del mensajero de *Gondor* por apresurarse en la huida del campamento *haradrim*. Sin embargo, los *haradrim* no son rivales para los pjs. Una vez terminada la batalla, los pjs oirán un cuerno de *Harad* que obligará a tomar en consideración las palabras del mensajero de *Gondor*, cuya misión no era otra que buscar pueblos de *Ithilien* y advertirles de la necesidad de una evacuación rápida por la próxima llegada de los *haradrim*. Hecho esto, y sin que los pjs puedan obtener botín alguno, el grupo pone rápidamente pies en polvorosa<sup>30</sup>.

---

<sup>29</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>30</sup> Acude al Capítulo Tercero.







## CAPÍTULO TERCERO – LA EVACUACIÓN

Los pjs corren apresuradamente hacia el poblado. Por fortuna, la cercanía del río les da una ventaja que antes no tenían, y que no es otra que la posibilidad de bajar en unos botes de los que el mensajero de *Gondor* oyó hablar a los *haradrim*. Su uso dará a los pjs suficiente margen como para llegar con al pueblo con al menos unas horas de antelación respecto a los *haradrim*.

[El manejo del bote es bastante sencillo, y sólo requerirá de tres tiradas abiertas d100. Se sumará el resultado de las tres, y tan sólo en el caso de que sea inferior a 100, el bote volcará. En dicho caso, los pjs deberán hacer una Tirada de Nadar de dificultad normal. Si la superan, se entenderá que han llegado a la orilla. Si fallan, recibirán tantos pvs de daño como puntos en los que se hubiera fallado la Tirada de Nadar. El proceso se repetirá hasta que haya éxito, pero por cada nueva vez que se tenga que hacer una Tirada de Nadar se actuará con actividad -5, de modo que si se tira por tercera vez la actividad será -10; si se tira por cuarta vez, -15...].

Una vez que los pjs alcancen la orilla, correrán hasta el poblado. Una vez allí, el resto de la misión dependerá de si regresaron al poblado en el primer Capítulo<sup>31</sup> [Lo cual les tuvo que hacer terminar el mismo en la Sección “*La reconquista del poblado*”] o no lo hicieron<sup>32</sup> [Lo cual les tuvo que hacer terminar el Capítulo Primero en la Sección “*Tensa noche*”].

### HÉROES DE ITHILIEN

El grupo llega hasta el poblado con la premura propia de los *mearas*. Tan pronto como lo hacen, el mensajero de *Gondor* decide tomar las riendas de la situación, y advertir a los habitantes del poblado de la situación que viven.

Los pjs quedan asombrados de cómo el mensajero de *Gondor* organiza rápidamente a los pocos lugareños para que se marchen del poblado río abajo. “*A lo lejos, en la Ciudad Blanca, encontraréis cobijo*”. Mientras que los lugareños se mueven aquí y allá, el mensajero cita a los pjs para explicarles un plan que , de ejecutarse correctamente, detendrá a las hordas de *Harad* para que no salgan del poblado.

A grandes rasgos, el plan del mensajero de *Gondor* consiste en utilizar un gran círculo de brea con algunos barriles de vino de alta graduación de los que tanto gustan en *Ithilien*. Hecho esto, habrá que enviar una lluvia de flechas cuando la horda de

<sup>31</sup> Acude a la Sección “*Héroes de Ithilien*”.

<sup>32</sup> Acude a la Sección “*Muerte y huida*”.







*haradrim* entre en el círculo, perfectamente oculto, a su paso por el poblado. Para ello necesitará la ayuda de los pjs, entre los que se repartirán los siguientes roles:

- Señuelo. Debe ser un pj con bastante MM, ya que deberá quedarse en mitad del círculo de brea y trepar por una cuerda de la que tirarán dos pjs.
- Tiradores. Serán dos pjs, a los que les conviene tener bastante FUE, ya que elevarán al pj señuelo cuando la brea y el vino sean pasto de las llamas.
- Arqueros. Serán dos pjs con destreza en el manejo del arco así como con capacidad de disparar con rapidez flechas, ya que al menos habrá que incendiar cuatro puntos para que la brea arda convenientemente.

Una vez asignados los roles, los pjs deberán pasar a esperar la llegada de la horda de *haradrim*<sup>33</sup>. [En función del número de pjs disponible, se puede alterar tanto el número de puntos a incendiar como los pjs necesarios para cada rol].

### MUERTE Y HUIDA

Los pjs llegan hasta el poblado para encontrarse con la desagradable situación de que varios *haradrim* han tomado el mismo y han acabado con casi todos los habitantes. Ellos deciden si acaban con los 4 *haradrim* de nv1<sup>34</sup> que quieren matar a *Jatul*, el último superviviente del poblado [En realidad, la presencia de los *haradrim* en el poblado es culpa de él, pero esto no se lo rebelará a los pjs].

Una vez que los pjs hayan acabado con los *haradrim*, tanto ellos como *Jatul* [Si sigue vivo] abandonarán el poblado dando por concluida la misión<sup>35</sup>.

### LA EJECUCIÓN DEL PLAN

Los pjs esperan pacientemente la llegada de las hordas de los *haradrim*. Todo tiempo que puedan proporcionar a los *ithilianos* será bienvenido. Por ello, los pjs deberán ser certeros en sus funciones dentro del plan.

Todos se colocan en sus respectivos puestos. Mientras que el señuelo está en mitad del poblado, cerca de la posada, los tiradores y los arqueros se apostan en los edificios más cercanos. Cuando el ejército enemigo [Formado por unos cincuenta hombres y un *mûmakil*] llega al poblado, los gestos de burla no se hacen esperar. Afortunadamente, el ejército se ha metido sin darse cuenta en el círculo de brea. Varios *haradrim* se acercan apresuradamente a atacar al señuelo, el cual deberá realizar una Tirada

<sup>33</sup> Acude a la Sección "La ejecución del plan".

<sup>34</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>35</sup> Fin de la historia. Acude a "La mentira de *Jatul*", en la Sección "Puntos de experiencia".







abierta de Tregar. Si el resultado es mayor a 50, el pj alcanzará la cuerda. En ese momento, los Tiradores harán su trabajo. Ambos realizarán tiradas abiertas usando su bonificador por FUE. Se sumarán ambas tiradas, debiendo ser el resultado total igual o superior al peso en Kilogramos del señuelo [así como su equipo de mano como escudo y/o armas que pueda llevar encima] para elevarlo en el aire evitando tanto al ejército enemigo como el fuego que los arqueros van a provocar. Hecho esto, los arqueros deberán realizar dos disparos consecutivos con flechas de fuego para hacer saltar por los aires los barriles de vino más cercanos a los depósitos ocultos de brea. Para ver si han tenido éxito, deberán realizar sendas tiradas abiertas con su bonificación de proyectiles [Pueden usar arcos mágicos o flechas mágicas. No será preciso usar hechizos o similares para prender fuego a las flechas, ya que contarán con brea, yesca, pedernal...]. Para que las dos tiradas de cada uno de los arqueros tengan éxito, deberán ser mayores a 70 y 85, respectivamente [La distancia, penalización por recarga y preparación de la flecha ya ha sido ponderada en la dificultad de la segunda tirada, por lo que no hace falta añadir penalizaciones adicionales en ese sentido.]

Si todo sale bien y no hay fallos, el ejército de *Harad* caerá preso de las llamas, siendo un éxito rotundo de los pjs<sup>36</sup>. [Los pjs recibirán 200 px, salvo el señuelo, que recibirá 250 px por haberse expuesto a una muerte casi segura].

Si alguna de las fases que implican al señuelo o los tiradores saliera mal, se podrá seguir con la siguiente, pero con la consecuencia lógica del fallo de la misma [Por ejemplo, la caída de la cuerda del señuelo quedando a merced del ejército enemigo], o abortar la misión para batirse en retirada [Lo cual implicaría entregar al señuelo a la muerte, salvo que sea capaz de escapar por su propio pie].

Si lo que fallase fuese la parte de los arqueros, los miembros del ejército sobrevivirán a razón de 12 hombres por tiro errado [Se recomienda que el *mûmakil*<sup>37</sup> no sobreviva si al menos hay un barril incendiado], de tal modo que los pjs deberían enfrentarse a ellos, con la única ventaja de que no son guerreros expertos (*haradrim* de nv1<sup>38</sup>), para poder frenar el ímpetu de los mismos y poner, si se acaba con los supervivientes, fin a la misión<sup>39</sup>.

<sup>36</sup> Fin de la historia. Acude a "*Ithilien a salvo*", en la Sección "*Puntos de experiencia*".

<sup>37</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>38</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>39</sup> Fin de la historia. Acude a "*Ithilien a salvo*", en la Sección "*Puntos de experiencia*".







## PUNTOS DE EXPERIENCIA

### EL DESTINO DE ITHILIEN

Los pjs nada pudieron hacer. *Ithilien* caerá bajo el yugo de *Harad*, que avanza a *Minas Tirith*. Ellos reciben px en base a una tirada d100, conforme a esta tabla:

01-20 50 px	21-40 100 px	41-60 125 px
61-80 135 px	81-90 150px	91-94 175px
95-97 200 px	98-99 225px	100 250px

### LA MENTIRA DE JATUL

Los pjs recibirán px en base a una tirada d100, conforme a esta tabla. Puedes hacer conocedores a los pjs de las tretas de *Jatul*, al que no podrán matar:

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

### ITHILIEN A SALVO

Muchas baladas recordarán la batalla de *Ithilien* como un gran hito en la historia de *Gondor*. Mientras eso sucede, los pjs recibirán px y monedas en base a una tirada d100, conforme a esta tabla:

01-20 150 px y 1m.p.	21-40 250 px y 2m.p.	41-60 300 px y 3m.p.
61-80 325 px y 4m.p.	81-90 350px y 5m.p.	91-94 400px y 7m.p.
95-97 450 px y 9m.p.	98-99 500px y 1m.0.	100 600px y 2m.0.

### COMENTARIOS, DUDAS Y LICENCIA CC

Para cualquier duda o comentario podéis dirigiros a [cavernaderol@gmail.com](mailto:cavernaderol@gmail.com) con la referencia en el asunto "RESCATE EN ITHILIEN". En ese mismo mail podréis solicitar copia en formato Word. Por supuesto, os rogaría que si jugáis con el módulo mandéis vuestros comentarios para mejorarlo.







TABLA DE VIDA<sup>1</sup>

PNJ	NV	PV	BO	BD	CA	Escudo	Casco	Brazales	Grebas	MM	Otros
<b>ANÁRION</b>	7	46	48/47	25	CE	25	SI	NO	SI	0	Ea/Al
<b>HURIAN</b>	6	58	57/55	20	CM	25	SI	SI	SI	-5	Ea/Al
<b>HARADRIM</b>	4	58	72	25	CE	25	SI	SI	SI	10	Ci
<b>HARADRIM</b>	5	65	85	25	CE	25	SI	SI	SI	15	Ci
<b>HUÉRFANO</b>	1	30	23	15	SA	NO	NO	NO	NO	30	Da
<b>JATUL</b>	5	52	50	25	CM	25	SI	SI	SI	0	Ec
<b>HADAET</b>	3	36	32	20	C	NO	NO	NO	NO	15	Ec
<b>HARADRIM</b>	3	51	59	25	CE	20	SI	SI	SI	5	La/Ci
<b>HARADRIM</b>	2	49	51	25	CE	NO	SI	SI	SI	0	Ci
<b>HARADRIM</b>	1	42	43	20	CE	NO	SI	SI	SI	0	Ci
<b>C. HARADAN</b>	5	80	90	25	CE	25	SI	SI	SI	20	Ec
<b>MÛMAKIL</b>	7	300	75To	25	CE	NO	NO	NO	NO	20	Tam. E/Crit. Gde

<sup>1</sup> La MM ya tiene incluidas todas las penalizaciones aplicables por Grebas y tipo de CA. Por el contrario, la BO sólo tiene incluida la penalización por Brazales, pero no así la penalización correspondiente por escudo. En caso de haber una segunda BO, ésta será la correspondiente a la segunda de las armas indicada en la columna Otros. Todos los escudos son metálicos. Se recomienda que para aquellos escudos que defiendan menos que los normales (+25BD; -30BO), se establezca una penalización de ataque menor (+20BD; -25BO). Los brazales y grebas son del mismo material que la CA. Todos los parámetros, salvo para el caso del Capitán *Haradan* y el *Mûmakil*, se han establecido de conformidad con la tabla general de vida disponible en [www.cavernaderol.blogspot.com](http://www.cavernaderol.blogspot.com)

El *mûmakil* tiene reglas especiales: Las flechas le hacen la mitad de daño, y sólo consiguen críticos -10, con un crítico D o mejor. Así, si en la tabla de daño para Grandes criaturas, un ataque con flechas se obtiene un crítico A, se ignorará el crítico. De igual modo, en caso de obtener en dicha tabla un crítico D o E, la tirada para el crítico se reducirá en 10.







*“Corre el mes de febrero del año 3018 de la T.E. El grupo de pjs se encuentra descansando en un pequeño poblado de Gondor situado al este de Cair Andros, en pleno Ithilien del norte. Se trata de un asentamiento tan pequeño que ni siquiera aparece en los mapas de los hombres de Gondor. Los lugareños, de hecho, se llaman a sí mismos hijos de Ithilien, debido al abandono que dicen sufrir por parte del Senescal de Gondor. Muchos de los hombres expresan su rechazo a todo lo que provenga de la Ciudad Blanca, e incluso desprecian abiertamente el mandato de Denethor sin temor a represalia alguna por ello. Entre ellos, destaca el que muchos consideran jefe del pueblo, Anárion<sup>1</sup>, cuyo nombre de profundas raíces Gondorianas no le impide tratar de evitar todo contacto con la Ciudad Blanca...”*

**Rescate en Ithilien 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](http://www.cavernaderol.blogspot.com)