



LAS CENIZAS DE MORDOR



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com



INTRODUCCIÓN – LA CAÍDA DE MORDOR

El Anillo Único ha sido destruido, la Puerta Negra ha caído, y el Innombrable no es más que un recuerdo con el que atemorizar a los niños. La Tercera Edad tocó a su fin, y las tierras de Mordor todavía humean tóxicos gases y restos de la batalla que puso fin a la Guerra del Anillo. Muchos no se acercarán jamás a esas baldías tierras, pues los rumores sobre malignos espíritus no han tardado en hacerse eco en las tabernas de la Tierra Media. Sin embargo, los pjs no son gente cualquiera, y su afán de aventura les empujará a comprobar si otros rumores, sobre riquezas no custodiadas, son ciertos.

Es el décimo día del primer mes tras la batalla frente a la Puerta Negra de Mordor. Los pjs reposan en una taberna del tercer nivel de Minas Tirith, donde quedaron atrapados en el asedio a la misma. No llegaron a participar de un modo tan activo como los soldados de la Torre Blanca, pero también pusieron su grano de arena a la defensa del país de piedra.

Viendo el trasiego de jarras y platos, es curioso cómo en la Ciudad Blanca, que apenas se mantuvo en pie tras el ataque de las tropas del señor Oscuro, el primer negocio que se puso en marcha fue el de las tabernas. Tal vez con una jarra de cerveza en la mano, el corazón se sobreponga mejor al horror vivido y empuje al cuerpo a afrontar la Tierra Media con otro espíritu.

Las comandas no paran de llegar a la cocina, y los pjs echan un nuevo vistazo a un mapa, torpemente dibujado sobre un pergamino de piel de vaca, tan antiguo que debe ser manipulado con cuidado.

[El pergamino no puede ser reproducido, y se debe superar una T usar objeto de dificultad Fácil para que no se rompa. Cada diez días, la dificultad se irá incrementando un grado. En caso de romperse, los pjs se verán obligados a proseguir la búsqueda de la localización del mapa sin la información contenida en él.]

De modo casi imperceptible, con unos garabatos que denotan la flaqueza de fuerzas de su autor, los pjs observan anotado lo siguiente: *“Grandes riquezas al anochecer. Cientos de monedas de oro y joyas de la antigüedad del mundo en la grieta de la araña”*, así rezan las que fueron las últimas palabras escritas por *Belegaer*, un anciano que con la entrega del mapa agradeció a los pjs que salvaran a su familia durante el asedio a la Ciudad Blanca.

La noche se apodera de las calles de Minas Tirith, y el posadero invita a los pjs a que vuelvan a su habitación, con capacidad para todos ellos, y por la que no están pagando





nada, pues el negocio sigue existiendo gracias a su arrojo durante la fallida toma de la Ciudad Blanca.

La noche pasará de modo tranquilo para los pjs, pues los actos de pillaje y picaresca que siguieron a la expulsión de las fuerzas de Sauron han sido cortados de raíz por la guardia de la Torre Blanca.

Una vez salga el sol, los pjs deberán decidir si parten directamente hacia su destino, o si prefieren reclutar mercenarios, comprar provisiones o monturas, o simplemente poner a punto su equipo¹.

PREPARATIVOS DEL VIAJE

Subsección. Contratando mercenarios

Los pjs pueden tratar de reclutar a algunos pnjs para que los ayuden en su viaje. Para ello, a continuación se detallan un abanico de posibilidades para que los pjs elijan. No es obligatorio que los pjs lleven un número mínimo de pnjs consigo, pero tampoco existe un número máximo de pnjs. *[Recurrir a los pnjs puede ser recomendable si el grupo de pjs es escaso, o si sus niveles son muy bajos.]* Sea como fuere, los pnjs propuestos estarán localizables en la posada en la que se hospedan los pjs:

- Landet. Es un rohirrim que todavía no acepta que la Guerra del Anillo ha terminado. Está decidido a hacer todo lo posible para erradicar a los orcos de la faz de la Tierra Media, y por ello sus peticiones son menores que los otros dos pnjs, pues se contenta con 5 m.p. al día y una parte de lo encontrado. Consulta su ficha en la Sección de pnjs del módulo.
- Inardil Colem. Es un dunédain que habita en el norte, un montaraz que de vez en cuando se deja caer por todo tipo de ciudades en busca de trabajo como mercenario. Los pjs podrán disponer de sus servicios a un precio razonable de d5-10 m.p. al día y una parte de lo encontrado. Consulta su ficha en la Sección de pnjs del módulo.
- Kuinik Astukiel. Es un enano que comercia con *hobbits* desde hace muchas décadas, pero que quiere volver a explorar lejanos lugares, una rareza en su especie. Puede ofrecer sus servicios a los pjs a razón de d10-15 m.p. al día y una parte de lo encontrado. Consulta su ficha en la Sección de pnjs del módulo.

¹ Acude a la Sección “Preparativos del viaje”, si los pjs deciden no marcharse de inmediato a Mordor. En caso contrario, acude a la Sección “Ruta a tomar”.





Excepto para el caso de Landet, los pjs deberán fijar la cantidad que cobrará el pñj mediante la Tirada correspondiente. Esa tirada será única y el precio se mantendrá estable para el resto de la aventura. Una vez los pjs fijen el precio, podrán decidir si contratan al pñj, pero en ningún caso éste rebajará sus pretensiones monetarias. Cada pñj tiene su equipo conforme a la ficha de la Sección de pñjs, y cualquier gasto adicional [Montura, raciones, o equipo] correrá de cargo de los pjs.

Subsección. Armamento y equipo

Los pjs podrán comprar algo de equipo antes de partir hacia Mordor. Para ello, existirán todo tipo de tiendas de armamento. Incluso, ahora que la Guerra del Anillo ha terminado, les será muy barato comprar [50% de descuento] todo tipo de armas y armaduras. Obviamente, todas ellas serán usadas [las armas de nueva forja se venderán a un precio normal], pero nunca está de más tener una buena reserva de utensilios de este tipo por si acaso. Los precios de referencia son los siguientes:

ARMAS				
Arma	Abrev.	Precio	Peso (k)	Grupo
Alabarda	ab	14mp	3,5	Asta 2 manos
Arco compuesto	acp	17mp	1,5	Proyectil
Arco corto	ac	6mp	1	Proyectil
Arco largo	al	10mp	1,5	Proyectil
Ballesta	bs	25mp	4	Proyectil
Boleadora	bo	5mp	1,5	Proyectil
Cayado	ca	5mc	2	2 manos
Cimitarra	ci	10mp	2	Filo
Daga	da	3mp	0,5	Filo
Espada ancha	ea	10mp	2	Filo
Espada corta	ec	7mp	1,5	Filo
Espadón	e2	20mp	4	2 manos
Estrella de la mañana	es	16mp	2,5	Contundente
Garrote	ga	1mc	2,5	Contundente
Hacha	ha	5mp	2,5	Filo
Hacha de combate	hc	13mp	3,5	2 manos
Hinda	ho	9mb	0,5	Proyectil
Jabalina	ja	3mp	2	Asta
Lanza	la	23mb	2,5	Asta
Lanza de caballería	lc	5mp	5	Asta 2 manos
Látigo	lt	2mp	1,5	Filo
Martillo de guerra	mt	15mp	2,5	Contundente
Mayal	mv	19mp	3	2 manos
Maza	ma	6mp	2,5	Contundente
Red	re	7mp	1,5	Contundente

EQUIPO PROTECTOR		
Equipo	Precio	Peso (k)
Escudo	55mb	7,5
Brazales de cuero	2mp	1
Grebas de cuero	2mp	1
Brazales metálicos	4mp	1,5
Grebas metálicas	4mp	1,5
Yelmo de cuero	25mb	1
Yelmo de metal	4mp	1,5
Armadura de cuero	3mp	6
Armadura de cuero endurecido	10mp	7
Cota de malla	35mp	10
Coraza	50mp	12,5

ACCESORIOS			
Accesorio	Precio	Peso (k)*	Nota
Antorcha	3me	0,5	Ilumina diámetro 6m
Arco para encender fuego	8me	0,25	Tarda 5 minutos
Botas*	1mp	1,5	
Camisa*	3mb	0,5	
Cantimplora	1mc	0,5 llena	0,5 litros
Capa*	9mb	1	
Carcaj (Cap. 20)	1mb	0,25	Flechas o pivotes
Cinto*	5mb	0,5	
Cuerda	4mb	3	15m
Cuerda superior	12mb	1,5	15m
Chaqueta*	15mb	3	
Dardos (20uds)	11mb	1,5	15% rotura al usarlos
Escarpias (10)	2mb	1,5	De hierro
Estacas (10)	9me	1	De madera
Flechas (20)	4mb	1,5	40% rotura al usarlas
Frasco de aceite	3mb	0,5	Para 6 horas
Juegos de ganzúas	1mp	0,25	Bonificación +5
Linterna	12mb	1	Ilumina diámetro 15m
Lona embreada	1mb	2	1,5x2,4m
Mochila	2mb	1	10k, 30dm3
Pantalones*	25mc	0,5	
Petate	33mc	1,5	22,5k, 60dm3
Saco	8mc	1	25k, 90dm3
Saco de dormir (lana)	2mb	2,5	Manta
Sobretudo*	9mb	0,5	
Tienda	2mp	4,5	Caben dos
Vaina	25mb	0,5	
Vara (3m)	5mc	4	De madera
Yesca y pedernal	1mb	0,25	Tarda 3 minutos

*Cuenta para la carga si se transporta y no se lleva puesto





Subsección. Raciones y monturas

Obviamente, los pjs necesitarán provisiones. Pueden contar con raciones de viaje para cada uno. Sin embargo, es de esperar que su misión dure más de una semana, el tiempo estimado de conservación de las raciones, por lo que deberían tratar de conseguir algo de comida durante el trayecto o al menos llevar consigo algún tipo de comida en conserva [en salazón o algo por el estilo, a determinar por el DJ]. Al contrario de lo que ocurre con las armas, la comida ha incrementado su precio [Se puede aplicar un incremento de 20% ó 30% sobre la tabla siguiente], ya que la ciudad lleva tiempo sin recibir suministros regularmente.

COMIDA Y ALOJAMIENTO		
Elemento	Precio	Nota
Brandy	10me	1/4 litro
Cerveza	2me	1/2 litro
Hidromiel	5me	1/2 litro
Sidra	1me	1/2 litro
Vino	6me	1/2 litro
Comida ligera	6me	
Comida normal	1mc	
Comida abundante	12me	
Raciones normales	5mc	Cad. Normal 1 semana. 9k
Raciones de viaje	1mb	Conservado. 1 semana. 7k
Gran pan	3mo	Conservado. 1 semana. 2k
Pan de viaje	15mo	Conservado. 1 mes. 2k

En cuanto a las monturas, los pjs cuentan con la “ventaja” de que muchos caballos han perdido a su dueño durante las batallas finales de la Guerra del Anillo. Por ello, podrán encontrar monturas por la ciudad. Algún que otro lugareño quiere sacar tajada vendiendo a las bestias, aunque una sencilla propina [30% de descuento respecto de los precios indicados en la tabla siguiente] podrá resolver el entuerto.

TRANSPORTE				
Transporte	Precio	Velocidad (mts./a)	Capc. (k)	Bonif. Montar
Caballo ligero	45mp	75	100	+0
Caballo	60mp	60	150	+0
Caballo pesado	80mp	36	200	+0

Subsección. Dinero extra

Puede que los pjs no dispongan de dinero suficiente como para afrontar gastos como éstos. En tal caso, pueden realizar tareas para obtener las monedas necesarias, o ganarse lo que están buscando, ya sea un caballo, un arma, o algo de comida.

Por ejemplo, alguno de los lugareños que venden caballos puede necesitar ayuda para reparar su casa. Para tal menester los pjs deberán realizar unas cuantas Tiradas





de Fuerza (movimiento de tablonos) o de Agilidad (Colocar vigas), etc... El precio de esos servicios se podrá determinar por el DJ en función de lo que busquen/necesiten los pjs.

Por su parte, el armero puede solicitar la ayuda de los pjs para reparar la forja de su armería y obtener materias primas. El armero les dirá que precisa hierro de un pequeño poblado situado a unas pocas decenas de kilómetros al sur de Minas Tirith². Sin embargo, nadie de ese poblado ha venido a traer lo que precisa. A cambio de la ayuda que solicita, el armero dará a los pjs las armas que precise [nuevas, dos como máximo por pj] y dinero a determinar a la vuelta.

Para lograr comida, a los pjs se les podría encomendar la escolta de un convoy que se dirige a un pueblo al sureste de Minas Tirith. Hasta allí viajará un grupo de 10 soldados de nv3 de Gondor³ para hacerse con cereal para cubrir las necesidades de la Ciudad Blanca⁴ [Si los pjs ayudan a dicho convoy, recibirán hasta cinco raciones de Gran pan por cabeza así como dinero a determinar a la vuelta.]

[En caso de que los pjs se vieran obligados a realizar alguna de estas tareas para obtener monedas, comida u otros útiles, se podrán combinar, o hacerse por separado. En todo caso, nada impide no tener que realizar nada de esto, o simplemente hacerlo por mero afán de aventura.]

Subsección. Mina atacada

El armero indicará a los pjs la ubicación exacta del lugar del que le servían habitualmente las materias primas necesarias para su negocio. Exactamente, tardarán dos días entre la ida y la vuelta. Para ello, se incluye la siguiente tabla de encuentros para cada una de las noches del viaje:

TABLA DE ENCUENTROS	
Tirada	Encuentro*
1-2	Sin encuentro
3-4	d5 orcos nv1
5-6	d5 orcos nv2
7-8	d5 orcos nv3
9	d5 orcos nv4
10	d5 orcos nv5
*Para los parámetros de los orcos, emplea la tabla incluida al final del módulo.	

² Acude a la Subsección "Mina atacada" si los pjs quieren realizar esta misión secundaria.

³ Ver características al final del módulo.

⁴ Acude a la Subsección "Provisiones" si los pjs quieren realizar esta misión secundaria.





La llegada de los pjs a las minas donde los proveedores del armero obtenían metales se verá envuelta por un hecho violento, pues un grupo de 5+d5 dunledinos de nv3⁵ estarán atacando a los habitantes del lugar. Por supuesto, los pjs no están obligados a repeler a los dunledinos, aunque si quieren completar esta misión secundaria deberán hacerlo.

Suponiendo que los pjs sean “decentes” y hayan acabado con los dunledinos, los mineros que hayan sobrevivido [10 mineros; se pueden tratar como gondorianos de nv1 sin profesión⁶] les agradecerán lo que han hecho por ellos con unas monedas [d10 m.p. por pj].

Sin embargo, no todo acaba ahí, pues algunos de los mineros [un total de tres] necesitan asistencia médica urgente. Para poder evitar lo peor, y salvo que alguno de los pjs tenga y pueda usar *Athelas* en la manera *Dunédain*, los pjs deberán llevar hasta Minas Tirith a los heridos. Los mineros disponen de tres carretas. Una de ellas llevará a los heridos, salvo que no los haya gracias a las habilidades con *Athelas* de los pjs, y las otras se pueden cargar con hasta 500 Kilos de hierro [Por supuesto, si los pjs acaban con los dunledinos y los mineros, dispondrán de tres carretas con 500 kilos de carga cada una]. Afortunadamente, las bestias que tiran de las carretas están sanas y salvas, por lo que los pjs no precisarán lograr caballos para ellas. De igual modo, los métodos de carga de hierro permiten perder apenas un par de horas en la tarea [Sin embargo, por cada carreta cargada de hierro, morirá un minero por la demora en la partida.]

El camino de vuelta a Minas Tirith se iniciará, tardando dos días en completarse. Durante la noche se podrá emplear la tabla de encuentros indicada con anterioridad. Una vez lleguen a Minas Tirith, los pjs recibirán ciertas recompensas por su dedicación y esfuerzo, aunque deberán tener en cuenta lo que se indicaba antes sobre los mineros y la demora del viaje.

MINEROS VIVOS	RECOMPENSA*	KILOS DE HIERRO	RECOMPENSA*
10	20 m.o.	1500-1001 Kg	9 m.o.
9	15 m.o.	1000-501 Kg	6 m.o.
8	10 m.o.	500-1 Kg	3 m.o.
7 o menos	5 m.o.	0 Kg	0 m.o.
* La recompensa total se calculará con la suma de cada una de las recompensas correspondientes al número de mineros y los kilos de hierro			
** Las recompensas indicadas son para el grupo en total, con independencia del número de pjs y pnjs que lo compongan			

⁵ Ver características al final del módulo.

⁶ Ver características al final del módulo.





Subsección. Provisiones

Los pjs se han comprometido a ayudar en el transporte de cereal. Hasta cierto punto, fue una ventaja que Sauron atacara Minas Tirith, pues pequeños poblados como al que los pjs se dirigen quedaron fuera del alcance de su furia. Siendo así, las reservas de cereal han permanecido intactas aunque corren peligro de ser fruto del pillaje. Por ello, los pjs deberán darse toda la prisa posible. El viaje de ida durará tres días, y los pjs estarán acompañados por diez soldados de Gondor de nv3⁷. En cada una de las noches del viaje se utilizará esta tabla de encuentros:

TABLA DE ENCUENTROS	
Tirada	Encuentro*
1-5	Sin encuentro
6	d5 orcos nv2
7-8	d10 orcos nv1
9	d5 orcos nv4
10	d10 orcos nv3
*Para los parámetros de los orcos, emplea la tabla incluida al final del módulo.	

Al llegar al poblado, los pjs se encontrarán con un escenario nada agradable. Las señales de la batalla son evidentes, y varios graneros han sido incendiados. Por ello, únicamente tres graneros siguen en pie.

El éxito en una tirada de Percepción Media permitirá a los pjs descubrir que un granero está seriamente dañado, y con peligro de derrumbe. Otro éxito en una Tirada de igual tipo permitirá percatarse de la extraña presencia de animales muertos cerca de uno de los graneros. [Una Tirada con gran éxito permitirá conocer que los animales han muerto por ingerir el cereal del granero.] Por último, salta a la vista que el otro granero está intacto.

No habrá supervivientes en el poblado, a excepción de unos pocos moribundos que se lamentarán "*Son ratas de Mordor. Llegaron desde la Ciudad Blanca, huyendo de su derrota. Apenas pudimos rechazarlos. No somos guerreros...*".

Los pjs deberán cargar todo el cereal que puedan. Cada una de las tres carretas disponibles en el poblado puede cargar 600 kilos de cereal. En el poblado habrá un total de 3000 kilos de cereal para que los pjs puedan cargarlos. [Ten en cuenta que 1200 kilos, los del granero con animales muertos, están contaminados. Para ello, anota cuidadosamente el número de kilos considerando si los pjs llevan cereal en mal estado.] Una vez cargado el cereal, los pjs volverán a Minas Tirith.

⁷ Ver características al final del módulo.





En esta ocasión, el viaje durará 5 días, pudiendo usarse la misma tabla de encuentros indicada con anterioridad. Los pjs y pnjs podrán comer del cereal. Sin embargo, si consumen cereal contaminado deberán pasar una TR contra Veneno de nv5. En caso de no pasarla, los pjs perderán 5d10 pvs, y tendrán actividad -15 durante dos días. Si ingieren cereal contaminado más de dos días sin pasar la TR contra Veneno [da igual que sea en días alternos o seguidos] morirán. Si esto ocurriera, una Tirada de Percepción muy fácil permitirá a los pjs supervivientes darse cuenta del estado del cereal.

Sea como fuere, una vez lleguen a Minas Tirith, los pjs recibirán ciertas recompensas por su dedicación y esfuerzo.

KILOS DE CEREAL*	RECOMPENSA**
1800-1201 Kg	9 m.o.
1200-601 Kg	6 m.o.
600-1 Kg	3 m.o.
0 Kg	0 m.o.
* Sólo se tomarán en cuenta los kilos de cereal en buen estado.	
** Las recompensas indicadas son para el grupo en total, con independencia del número de pjs y pnjs que lo compongan	

RUTA A TOMAR

Los pjs inician su viaje a Mordor [En su caso, una vez los pjs se hayan hecho con el material, provisiones y/o mercenarios que estimen precisos.] Para ello, podrán optar entre dos posibles rutas: una de ellas les lleva por el paso de Minas Morgul; el otro camino es más largo, y puede que más peligroso, pues supone ir a lo que antes era la Puerta Negra⁸.

[Los pjs deciden, aunque una Tirada de Percepción Media aconsejará emplear el paso de Minas Morgul, ya que, entre otras cosas, el lugar que el mapa identifica como sitio del tesoro es más accesible desde ese paso.]

Subsección. El Camino a Minas Morgul

Los pjs han elegido la ruta que les llevará a Minas Morgul para después ascender por la sinuosa escalera de piedra que da acceso al antro de Ella-Laraña. Se trata pues, de

⁸ Acude a la Subsección "El Camino a Minas Morgul" si quieren ir por el paso de Minas Morgul. En caso contrario, acude a la Subsección "Camino a la Puerta Negra".





un peligroso recorrido que puede estar adornado con decenas de hostilidades e infinidad de monstruos malvados.

Sin embargo, hasta llegar allí deberán recorrer antes un largo camino de 130 kilómetros [Los primeros 30 kilómetros son terreno Despejado, y los restantes, terreno Abrupto y Bosque.] Para el cálculo de los días que llevará, se proporciona la siguiente tabla de desplazamiento incluida en la Pantalla del Director de Juego de la caverna y el libro básico de MERP.

TABLA DE DESPLAZAMIENTO						
TIPO DE TERRENO						
Tipo de transporte	Camino	Despejado	Bosque	Abrupto	Abrupto y bosque	Montañoso
Sigiloso	6	6	4,5	3	3	1,5
Andar cauteloso	12	10,5	6	6	4,5	3
Andar	15	12	9	7,5	4,5	3
Correr/andar	22,5*	18*	13,5*	10,5*	6**	4,5*
Trote	22,5	18	13,5*	10,5*	6*	4,5*
Galope	37,5	27*	18**	15**	9**	6**
Nota: el resultado son los kilómetros recorridos cada 4 horas						
* Requiere una tirada de maniobra por cada personaje cada 4 horas						
**Requiere una tirada de maniobra por cada personaje cada 2 horas						

[Recuerda la necesidad de realizar Tiradas MM para mantener un ritmo vivo, ya sea correr o galopar. La dificultad de las Tiradas de MM puede ser de rutinaria para SA, Fácil para C, Escasa para CE... En el caso de las Tiradas de Montar la dificultad será Media. En cuanto a las horas diarias de camino se aconseja que los pjs paren al menos 8 horas para dormir y descansar, pudiendo avanzar el resto de horas del día sin problema alguno.]

Por supuesto, el terreno variará en función de lo que se haya avanzado. Debido a lo largo y variado del recorrido en cuanto a los peligros existentes, se propone otorgar 3 pxs por kilómetro y medio recorrido a cada pj.

Por último, y hasta que los pjs lleguen a Minas Morgul, momento en el que se pasará a la Subsección Minas Morgul, se podrá utilizar la siguiente tabla de encuentros. La posibilidad de encuentros diurnos se puede antojar escasa, por lo que se recomienda desechar la necesidad de realizar Tiradas hasta la noche.

TABLA DE ENCUENTROS	
Tirada	Encuentro*
1-5	Sin encuentro
6	d5 orcos nv1
7-8	d5 Hombres del Este nv4
9	d5 orcos nv2
10	d5 Haradrim nv3
*Para los parámetros de los orcos, hombres del Este y Haradrim emplea la tabla incluida al final del módulo.	





Subsección. Minas Morgul

Minas Morgul, antigua fortaleza de Gondor que fue tomada por el Rey Brujo en la Tercera Edad, aprovechando que la peste había hecho estragos en la misma cuatro siglos antes. A la llegada de los pjs, el terrorífico panorama descrito años más tarde por Frodo Bolsón persiste, ya que el siniestro resplandor verdoso todavía permanece a pesar de la caída del más poderoso de los espectros del anillo.

Los pjs deberán decidir si se aventuran a entrar en los que una vez fue una bella ciudad fronteriza bajo control de Isildur. Sin embargo, cualquier pj con cordura [Tirada de Intuición fácil] se percatará de que es una locura.

Si algún pj intenta acercarse a la entrada demasiado, sufrirá un hechizo irresistible que lo atraerá a Minas Morgul. Otro pj podría evitar que el pj atraído siga el camino. Para ello, precisará una Tirada de Fuerza superior a 75. Sin embargo, si el pj falla la Tirada también será arrastrado por el hechizo. En tal caso nada ni nadie podrá evitar que los pjs caigan en las tinieblas y pasen a ser títeres del mal.

Es de esperar que los pjs sean sensatos y tomen la escalera que se abre junto a Minas Morgul. Si hacen esto, únicamente deberán esconderse de un grupo (d5) orcos de Morgul de nv3⁹ [La percepción de referencia del grupo de orcos es +5. Simplemente realiza una Tirada de acechar esconderse del pj con peor bonificador en dicho parámetro y compárala con la de los orcos. Si es mayor la de los orcos, se producirá la batalla. En caso contrario, los pjs podrán observar cómo el grupo de orcos se aleja hacia el sur.]

La batalla, en caso de producirse, tendrá ciertas ventajas para los orcos. La presencia cercana de Minas Morgul les concede +5 de actividad y les permite ignorar el aturdimiento [no así la pérdida de pvs por asalto u otras circunstancias como caer inconsciente], pero no tienen armas ni material de gran provecho, por lo que no deberían ser rivales para los pjs. Aún así, una Tirada de Percepción Difícil permitirá a los pjs descubrir un ungüento que cicatriza heridas, cortando la pérdida de pvs por asalto al siguiente asalto de ser aplicada a costa de d10 de daño [Una Tirada de Inteligencia Media permitirá descubrir el efecto del ungüento, del que hay 5 dosis.]

Una vez finalizada la batalla, en caso de haberse producido, o tras la marcha de los orcos sin que los pjs hayan sido descubiertos, éstos se enfrentarán a la escalera sinuosa. Para ello, deberán acudir a la Subsección siguiente.

⁹ Ver características al final del módulo.





Subsección. La escalera

La escalera que permite el acceso a Mordor es un peligroso recorrido que pondrá a los pjs en un brete. Sus desgastados, irregulares y desiguales escalones obligan a escalar tramos casi rectos de roca desnuda. Por las características de este terreno, los encuentros carecen de sentido. No obstante lo anterior, los peligros de la escalera son muchos. La escalera se divide en dos tramos bien diferenciados:

- El primer tramo es vertical y sube entre paredes de roca. Al final de este primer tramo se abre un pasadizo muy largo, menos empinado y ubicado entre dos grandes muros naturales de piedra. Tras el pasadizo, se abre una cornisa ancha, que tiene a la izquierda un abismo y a la derecha una alta pared. Se propone lo siguiente para cada sector de este tramo:

- Hasta llegar al pasadizo, por cada hora de ascenso [los pjs solo podrán escalar 8 horas al día] se deberá pasar una Tirada de Tregar. La dificultad para la Tirada se fijará en función de la armadura del pj. Para SA, la dificultad será Media, para C será Difícil, y así sucesivamente para cada tipo de armadura. Para este tramo se tardará 8 horas de ascenso sin error.
- En caso de fallo en la Tirada, el pj recibirá tantos d10 de daño como horas de ascenso lleven [Por ejemplo, un fallo en la cuarta Tirada de Tregar del día supondrá 4d10 de daño], así como una hora de retraso en el ascenso por cada dado que se tirase [Eso suponiendo que el pj no haya muerto, o haya sido abandonado por los demás.]
- Una vez en el pasadizo, las Tiradas de Tregar serán innecesarias, por lo que los pjs se podrán tomar el camino de un modo más relajado. Este podía ser un buen lugar para acampar por la noche y descansar del duro ajetreo del viaje. [Con independencia de la hora del día que sea, invita a los pjs a que descansen aquí como si fuera de noche. No obstante, la oscuridad de Mordor todavía no se habrá disipado, y poco o nada será lo que los pjs verán del sol mientras que estén aquí.] Por lo demás, atravesar este pasadizo llevará a los pjs unas 6 horas.

- El segundo tramo es una escalera sinuosa y zigzagueante. Este tramo está desprovisto de protección en el lado derecho, razón por la cual los pjs se deleitarán con la visión de un enorme precipicio que da pie a fuertes vientos. Por ello, deberán realizarse, además de las Tiradas de Tregar indicadas para el primer tramo, Tiradas contra Enfermedad de nivel 5. En caso de errar la Tirada, los pjs recibirán tantos





puntos de daño como puntos en los que se haya fallado la Tirada. Esto supondrá además que han contraído algún tipo de enfermedad respiratoria que mermará su actividad [El tipo de enfermedad, la merma de actividad, y la duración de ésta quedan a la voluntad del DJ]. El tiempo estimado para este tramo es de 8 horas.

Una vez los pjs hayan terminado de recorrer la escalera se deberá continuar en la Subsección “El antro o la Torre”.

Subsección. El antro o la Torre

El mapa y las palabras no podían ser más claras: “Grandes riquezas al anochecer. Cientos de monedas de oro y joyas de la antigüedad del mundo en la grieta de la araña”. Puede que los pjs no sepan qué es el antro de la araña [Puede que los jugadores que los interpretan sí]. Por ello, deberán realizar una Tirada de Intuición Media para percatarse de que la gruta que se abre ante ellos es el antro de la araña. Podrían no tomar esa ruta, y acudir a la Torre de Cirith Ungol. En función de la decisión que tomen [Podrían ir a la Torre sin necesidad de pasar por la gruta de la araña], acude a una de las Subsecciones siguientes.

Subsección. El antro de la araña

Aquí mora la última hija de Ungoliat, Ella-Laraña. Los pjs raramente podrán conocer de la existencia de esta bestia, aunque tal vez una Tirada de Inteligencia Difícil les permita saber algo más de su historia y contarla a sus compañeros. En todo caso, aquí está el tesoro del que habla el mapa.

A lo largo de infinidad de años, Ella-Laraña ha devorado orcos, hombres y bestias de todo tipo. En una parte de la enorme cueva, un pequeño hilo de luz plateada de la luna refleja sobre lo que se podría denominar un tesoro enorme. Es ese efecto de la luz de la luna sobre el tesoro lo que está recogido en el mapa de los pjs. Sin embargo, llegar hasta él no será nada fácil.

Orientarse en esta cueva es difícil [Todas las Tiradas de Percepción y las de Rastrear tendrán una penalización -10, salvo que se disponga de la capacidad especial “Visión nocturna”, o se pertenezca a la raza enana], y los pjs no tienen la ubicación exacta del tesoro. Por ello, para poder llegar hasta él será preciso realizar con éxito cinco Tiradas de Rastrear consecutivas [Se puede sustituir por Tiradas de Percepción si los pjs no son hábiles rastreadores.] Si se falla alguna Tirada, se deberá reiniciar la cuenta. Cada Tirada supondrá una hora de búsqueda, y se podrá sumar +3 a la misma por cada pj explorador del grupo, y +2 por cada montaraz, siendo la dificultad fijada por el DJ.





Adicionalmente a las Tiradas de Rastrear o de Percepción se deberán realizar Tiradas de Encuentro cada hora. Es difícil que haya enemigos dentro de la cueva, ya que los orcos y criaturas que habitaban estos lares hasta el fin del anillo trataban de evitar la cueva, pero en todo caso siempre cabe esa posibilidad. La tabla a emplear será ésta:

TABLA DE ENCUENTROS	
Tirada	Encuentro*
1-5	Sin encuentro
6	Sin encuentro
7-8	d5 orcos nv4
9	d10 orcos nv1
10	d5 arañas
*Para los parámetros de los orcos y arañas emplea la tabla incluida al final del módulo.	

Una vez los pjs hayan logrado encontrar el tesoro [Preferiblemente tras un encuentro con orcos], llegará el momento de conocer su composición. Para ello se podrá emplear la siguiente tabla:

COMPOSICIÓN*	
Tirada	Tesoro
1-25	600mb
26-50	70mp
51-75	15mo
76-90	30mo
91-95	45mo
96-99	80 gemas**
100	1mm
*Se realizará una única Tirada para todo el grupo. Si la Tirada desmerece el esfuerzo de los pjs, puedes elegir la composición a tu antojo.	
**Las gemas deberán ser tasadas en alguna ciudad y podrán ser vendidas por los pjs. En todo caso, no valdrán menos de 80mo	

Cuando los pjs hayan obtenido el tesoro, y suponiendo que lo puedan cargar, podrán acudir a la Subsección “La Torre de Cirith Ungol”, si es que no lo han hecho ya, o desandar el camino. Para esta última opción, acude a la Sección “Vuelta a Minas Tirith”.

Subsección. La Torre de Cirith Ungol

Los pjs pueden tener las agallas para entrar en esta torre, pero precisarán mucho más que eso para poder esquivar la vigilancia y el terror de los dos guardianes de la misma, las estatuas de piedra que Samsagaz Gamyi evitó gracias a la Luz de Earendil entregada por Galadriel a Frodo. Siendo así, sólo una Tirada absurda de resistencia a Canalización o Esencia [El reino de la magia que corresponda al pj] permitirá acceder al





recinto. Por supuesto, el hecho de que un pj haya pasado la prueba no facilitará las cosas a los demás. De hecho, el fallo en la Tirada supondrá un enorme peligro para los pjs, pues recibirán tantos puntos de daño como puntos en los que haya fallado la Tirada, y quedarán paralizados por el terror d10 asaltos. Además, su presencia será delatada, y un gran grupo [2d10] de orcos de nv5¹⁰ saldrán a su encuentro.

Suponiendo que no haya fallos en las Tiradas mencionadas en el párrafo anterior, los pjs se deberán enfrentar a los orcos que se indicaba antes. Por supuesto, si completan la heroicidad de acabar con ellos, los pjs hallarán 3 CM +10, 2 Espadas anchas +15, y un carcaj mágico que repone flechas no mágicas [Sólo precisa una primera remesa de 20 flechas normales]. Más allá de lo indicado, los pjs encontrarán cadáveres de orcos distintos a los que les han atacado. Al parecer, han servido de banquete a los que se acaban de enfrentar con los pjs.

Cuando los pjs hayan dejado la Torre, deberán acudir a la Subsección “El antro de la araña”, si es que no lo han hecho ya, o desandar el camino hasta Minas Tirith si deciden que lo mejor es no arriesgar más la vida. Para esta última opción, acude a la Sección “Vuelta a Minas Tirith”.

Por supuesto, también cabe la posibilidad de que los pjs hayan llegado hasta esta Subsección desde el camino de la Puerta Negra. En tal caso, nada obliga a los pjs a entrar en la Torre, y podrán seguir en la Subsección “El antro de la araña”.

Subsección. Camino a la Puerta Negra

Custodiada por orcos, trolls, hombres malvados y todo tipo de horribles criaturas, ante la Puerta Negra se dirimió la batalla definitiva en la Guerra del Anillo. Hasta allí se dirigirán los pjs. Sin embargo, la ruta elegida, a pesar de la caída de Sauron, será muy peligrosa. El camino hasta allí es de 200 kilómetros.

Por supuesto, el terreno variará en función de lo que se haya avanzado. Se puede combinar terreno despejado, abrupto y bosque y finalmente terreno abrupto. Debido a lo largo y variado del recorrido en cuanto a los peligros existentes, se propone otorgar 3 pxs por kilómetro y medio recorrido a cada pj. Como en anteriores Subsecciones del módulo, para calcular la distancia recorrida por los pjs se deberá utilizar la siguiente tabla de desplazamiento incluida en la Pantalla del Director de Juego de la caverna y el libro básico de MERP.

¹⁰ Ver características al final del módulo.





TABLA DE DESPLAZAMIENTO						
TIPO DE TERRENO						
Tipo de transporte	Camino	Despejado	Bosque	Abrupto	Abrupto y bosque	Montañoso
Sigiloso	6	6	4,5	3	3	1,5
Andar cauteloso	12	10,5	6	6	4,5	3
Andar	15	12	9	7,5	4,5	3
Correr/andar	22,5*	18*	13,5*	10,5*	6**	4,5*
Trote	22,5	18	13,5*	10,5*	6*	4,5*
Galope	37,5	27*	18**	15**	9**	6**
Nota: el resultado son los kilómetros recorridos cada 4 horas						
* Requiere una tirada de maniobra por cada personaje cada 4 horas						
**Requiere una tirada de maniobra por cada personaje cada 2 horas						

[Recuerda la necesidad de realizar Tiradas MM para mantener un ritmo vivo, ya sea correr o galopar. La dificultad de las Tiradas de MM puede ser de rutinaria para SA, Fácil para C, Escasa para CE... En el caso de las Tiradas de Montar la dificultad será Media. Para marcha normal no será preciso realizar TMM alguna. En cuanto a las horas diarias de camino se aconseja que los pjs paren 8 horas para dormir y descansar, pudiendo avanzar el resto de horas del día.]

Por último, y hasta que los pjs lleguen a Mordor, momento en el que se pasará a la Subsección Tierras Baldías, se podrá utilizar la siguiente tabla de encuentros. La posibilidad de encuentros diurnos se puede antojar escasa, por lo que se recomienda desechar la necesidad de realizar Tiradas hasta la noche.

TABLA DE ENCUENTROS	
Tirada	Encuentro*
1-3	Sin encuentro
4-5	d5 orcos nv3
6-8	d5 Hombres del Este nv3
9	d5 orcos nv5
10	2+d5 Haradrim nv3
*Para los parámetros de los orcos, hombres del Este y Haradrim emplea la tabla incluida al final del módulo.	

Además de los encuentros indicados anteriormente, los pjs se las podrán ver [A decisión del DJ] con alguna de estas aventuras secundarias:

- Puede que alguno de los pequeños poblados de Ithilien, esté siendo atacado por algunos Haradrim que han huido de la batalla en la Puerta Negra. Los pjs podrían sofocar el ataque, y recibir un buen trato de los habitantes del poblado [Comida, alojamiento, etc...]
- El mal llama al mal, y puede que los pjs se topen con alguna horda de orcos de nv2, o algunos huargos a los que enfrentarse. No estarán bien organizados, por lo que tenderán a huir cuanto antes [Una vez hayan caído un par de ellos] pero pueden resultar un reto para los pjs.





Subsección. Tierras Baldías

Los pjs llegarán a la Puerta Negra. La escena no es nada agradable, pues parece como si un enorme terremoto hubiera sacudido los cimientos mismos de la tierra de Mordor. Sin embargo, este no será el mayor de los problemas a los que deban enfrentarse los pjs. Habrá un gran número de tribus de orcos en Mordor a pesar de que Sauron ha caído. Entre dichas tribus se encuentra la de los Scara-Hai, especialmente letal y cuyas características e historia podéis encontrar en el siempre recomendable blog de Sendel <http://www.circulozerom.blogspot.com>, del cual están extraídas las características de la tribu que encontrarás al final del módulo.

De una u otra forma, los Scara-Hai perseguirán a los pjs. Cada noche que los pjs pasen en Mordor [Hay que tener en cuenta que la distancia a recorrer hasta la Torre de Cirith Ungol, siguiente destino de los pjs, es de 180 kilómetros en terreno abrupto para la siguiente tabla de desplazamiento.] se deberá realizar una tirada de d10. En caso de que el resultado sea de 8 ó más, un grupo de 5 Scara-Hai emboscará a los pjs. En caso de que los pvs de alguno de los pjs se vean reducidos en un 75% [Ignora la pérdida de pvs de los pjs que pudieran persistir tras ello], el pj caerá inconsciente. Si todo el grupo cae inconsciente, se deberá acudir a la Subsección Ritos Oscuros.

TABLA DE DESPLAZAMIENTO						
TIPO DE TERRENO						
Tipo de transporte	Camino	Despejado	Bosque	Abrupto	Abrupto y bosque	Montañoso
Sigiloso	6	6	4,5	3	3	1,5
Andar cauteloso	12	10,5	6	6	4,5	3
Andar	15	12	9	7,5	4,5	3
Correr/andar	22,5*	18*	13,5*	10,5*	6**	4,5*
Trote	22,5	18	13,5*	10,5*	6*	4,5*
Galope	37,5	27*	18**	15**	9**	6**
Nota: el resultado son los kilómetros recorridos cada 4 horas						
* Requiere una tirada de maniobra por cada personaje cada 4 horas						
**Requiere una tirada de maniobra por cada personaje cada 2 horas						

En caso de que los pjs no sean capturados conforme a lo indicado con anterioridad, acude a la Subsección "La Torre de Cirith Ungol".

Subsección. Ritos Oscuros

Los pjs despiertan en mitad de algún tipo de rito arcano a la luz de la luna de Mordor, que no es más que un pequeño hilo de luz plateada en la negrura reinante. Los pjs, extrañamente, no se encuentran atados ni encadenados, pero el ambiente rebosa hostilidad, y sus armas están lejos de su alcance. A su alrededor se encuentran cinco Scara-Hai ataviados con pieles de lobo. Parece que están cantando y bailando con algún tipo de propósito malvado. No son las únicas criaturas que rodean a los pjs,





pues otro Scara-Hai, al que los demás parecen dirigirse como Fha-Kórlash emite gruñidos en algo parecido a Lengua Negra [Ni siquiera un pj con Habilidad 5 en Lengua Negra podrá descifrar sus palabras, pues los Scara-hai han modificado la Lengua Negra para crear un dialecto propio.]

El ritual continuará ante la atónita mirada de los pjs [Y también algo de miedo, como sería razonable]. Tras unos cuantos asaltos, d5 de los Scara-Hai adquirirán aspecto de lobo del modo en que se describe en la tabla de vida del final del módulo. Esta situación dará pie a que alguno de los Scara-Hai transformados [si no todos] enloquecerá. Se formará un gran revuelo, los Scara-Hai se enzarzarán entre sí, y los pjs podrán aprovechar a coger sus armas y podrán tratar de derribarlos [Tendrán sus pvs al 50%]. Acabada la batalla, los pjs podrán obtener el equipo de los Scara-Hai. Sin embargo, las propiedades mágicas de las pieles se habrán perdido.

En caso de que los pjs salgan victoriosos, se deberá proseguir el viaje hasta la Subsección “La Torre de Cirith Ungol”.

Subsección. Vuelta a Minas Tirith

Los pjs deberán volver ahora a la Ciudad Blanca. Para ello, los pjs deberán decidir la ruta que van a tomar. En función de qué ruta tomen, ya sea la misma que se ha empleado antes o la que desecharon, la distancia hasta Minas Tirith variará. Toma como referencia las distancias empeladas para la ida, y “deshaz el camino” como si desarrollases el módulo del final al principio. Por supuesto, habrá determinadas partes que no se repetirán, como la actividad de los Scara-Hai, si se ha producido ya, o el acceso a la Torre de Cirith Ungol si los pjs ya salieron victoriosos de ella. Ten en cuenta eso y, cuando los pjs lleguen a Minas Tirith, acude a la Sección “Puntos de experiencia”.





PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los pjs han sobrevivido a las cenizas de Mordor. Como premio a su entereza, cada uno de ellos recibe px en base a una tirada d100, conforme a esta tabla:

01-20 300 px	21-40 380 px	41-60 420 px
61-80 455 px	81-90 470px	91-94 550px
95-97 630 px	98-99 760px	100 900px

COMENTARIOS, DUDAS Y LICENCIA CC

Para cualquier duda o comentario podéis dirigiros a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto "LAS CENIZAS DE MORDOR". 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.

INDICACIÓN FINAL PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Aquellos pnjs cuyas características no se hayan indicado en el módulo, se podrán construir con la ayuda de la tabla general de vida de MERP disponible en el blog www.cavernaderol.blogspot.com. La mecánica de la tabla es sencilla, y permite crear rápidamente pnjs.

En aquellos casos en los que no se han dado más instrucciones, siéntete libre de tomar las decisiones que creas más adecuadas al momento.





TABLA DE VIDA

PNJ	NV	PV	BO	BD**	CA	Escudo	Casco	Brazales	Grebas	MM	Otros
SOLDADO DE GONDOR	3	48	44ea	25	CM	25	SI	SI	SI	0	Guerrero
ORCO	1	47	38ci	20	SA	NO	NO	NO	NO	10	Guerrero
ORCO	2	54	46ci	20	C	NO	NO	NO	NO	5	Guerrero
ORCO	3	61	54ea	25	CE	20	NO	SI	NO	0	Guerrero
ORCO	4	68	62ea	25	CM	25	SI	SI	SI	-5	Guerrero
ORCO	5	75	75ga	30	CM	25	SI	SI	SI	-5	Guerrero
DUNLEDINO	3	45	43ea	25	CE	20	NO	SI	NO	0	Explorador
MINERO	1	30	23ha	15	SA	NO	NO	NO	NO	30	Minero
HOMBRE DEL ESTE	3	50	57ea	25	SA	25	SI	SI	SI	15	Guerrero
HOMBRE DEL ESTE	4	46	56ci	25	SA	25	SI	SI	SI	20	Explorador
HARADAN	3	51	59ci	25	CE	20	SI	SI	SI	5	Guerrero
ORCO DE MORGUL	3	65	60ea	25	CE	20	NO	SI	NO	0	Guerrero
ARAÑA	5	50	60Pi	20	CM	NO	NO	NO	NO	15	Mediana
HUARGO	6	90	90Mo	40	SA	NO	NO	NO	NO	40	Mediano
SCARA-HAI 1	4	70	62ci/37bo	10	CE	20	NO	NO	NO	0	Shirûk
SCARA-HAI 2	2	56	51ci	20	CE	20	NO	NO	NO	-10	Guerrero
SCARA-HAI 3	1	44	43ci	20	CE	20	NO	NO	NO	-10	Guerrero
SCARA-HAI 4	2	42	32ci/35ac	5	C	20	NO	NO	NO	5	Explorador
SCARA-HAI 5	1	36	26ci/30ac	5	C	25	NO	NO	NO	5	Explorador
LOBO SCARA HAI	*	+50%	90Mo	45	C	NO	NO	NO	NO	20	Forma lobuna Scara-Hai Mediano
FHA-KÓRLASH	6	85	102ha/68ho	15/40	CM	NO/25	NO	NO	NO	5	Líder Scara-hai
*El nivel del Lobo Scara-Hai será el del Scara-Hai que haya sufrido la transformación en bestia.							** El escudo, en caso de tenerlo, no está incluido en la BD				



FICHAS DE PNJ'S



LAS CENIZAS DE MORDOR



Nombre: Landet Mano: Derecha
Raza: Rohirrim Edad: 23
Estatura: 1,80 metros Peso: 95
Pelo: Rubio Ojos: Azules
Profesión: Explorador Nivel: 6
Conducta: Intrépido
Personalidad: Leal
Especial:

Armadura	Yelmo	Escudo	Brazales	Grebas	Listas de Hechizos		%
CM	SI	SI	NO	NO			
CARACS.	Valor	Norm	Raza	Total	Idiomas	Grado	
Fuerza	95	+15	+5	+20	FUE Rohírico	5	
Agilidad	90	+10	0	+10	AGI Oestron	5	
Constitución	92	+10	0	+10	CON Dunael	5	
Inteligencia	76	+5	0	+5	INT		
Intuición	75	+5	0	+5	I		
Presencia	80	+5	0	+5	PRE		
Apariencia	85			APA			
XP:	77300 XP	Pen. x Carga:		FUE	-	=	Pts de Poder: PP Pts de Corrupción: 0 PC

HABILIDADES	5% Grado	2%	2%	1%	Grado	Carac	Prof	Objeto	Espec	Espec	Total
MOVIMIENTO & MANIOBRA											
Sin Armadura	□□-----				+5	AGI+10	XX	—	—	+0	+15 MM
Cuero	□□□-----				- 25	AGI+10	XX	—	—	-15	-30 MM
Cuero Endurecido	□□□□-----				+5	AGI+10	XX	—	—	-30	-15 MM
Cota de Malla	□□□□□-----				+ 35	FUE+20	XX	—	—	-45	+10 MM
Coraza	□□□□□□-----				- 25	FUE+20	XX	—	—	-60	-65 MM
HABILIDADES CON ARMAS & ARTES MARCIALES											
De Filo	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 58	FUE+20	+6	+20	—	—	+104 BO
Contundentes	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				- 25	FUE+20	+6	—	—	—	+1 BO
A 2 Manos	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				- 25	FUE+20	+6	—	—	—	+1 BO
Arrojadizas	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				- 25	AGI+10	+6	—	—	—	-9 BO
Proyectiles	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+40	AGI+10	+6	—	—	—	+56 BO
Armas de Asta	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+35	FUE+20	+6	—	—	—	+61 BO
HABILIDADES GENERALES											
Trepar	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 25	AGI+10	—	—	—	—	+35 MM
Montar	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 52	I +5	—	—	—	—	+57 MM
Nadar	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 25	AGI+10	—	—	—	—	+35 MM
Rastrear	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+35	INT +5	—	—	—	—	+40 MM
HABILIDADES DE SUBTERFUGIO											
Emboscar	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+15	XXXX	XX	XX	—	—	3 PE
Acechar/Escondere	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+20	PRE +5	+ 12	—	—	—	+37 PE
Abrir Cerraduras	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+20	INT +5	+ 12	—	—	—	+37 ME
Desactivar Trampas	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+20	I +5	+ 12	—	—	—	+37 ME
HABILIDADES MAGICAS											
Leer Runas	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				- 25	INT+5	—	—	—	—	-20 ME
Usar Objetos	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				- 25	I +5	—	—	—	—	-20 ME
Hechizos Dirigidos	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				- 25	AGI+10	—	—	—	—	-15 BO
OTRAS HABILIDADES & BONIFICACIONES											
Percepción	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 10	I +5	+18	-5	—	—	+28 ME
Desarrollo Físico	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 82	CON+10	+18	—	—	+5	+ 97 PE
-----d10----- -----d8----- -----d6----- -----d4-----											
Bonificación Defensiva					XX	AGI+10	XX	—	—	—	+10 BD
BO Hechizos básicos					XX	XXXX	—	—	—	—	0 BO
Liderazgo/Influencia					XX	PRE+5	XX	—	—	—	+5 ME
Esencia TR					XX	INT+5	XX	—	—	—	+5 TR
Canalización TR					XX	I+5	XX	—	—	—	+5 TR
Venenos TR					XX	CON+10	XX	—	—	—	+10 TR
Enfermedades TR					XX	CON+10	XX	—	—	—	+10 TR

Equipo: Espada ancha +20 Pantalones
Arco compuesto Cinto
Carcaj con 20 flechas Vaina
Cuerda Camisa
Yesca y pedernal Cantimplora
Raciones de viaje Botas
Capa



Nombre:	Inardil	Mano:	Derecha	Listas de Hechizos	%
Raza:	Dunedain	Edad:	52		
Estatura:	1,92 metros	Peso:	110		
Pelo:	Negro	Ojos:	Grises		
Profesión:	Montaraz	Nivel:	5		
Conducta:	Severo				
Personalidad:	Centrado				
Especial:	Muy observador				
Armadura	Yelmo	Escudo	Brazales	Grebas	
CM	SI	SI	NO	NO	
CARACS.	Valor	Norm	Raza	Total	Idiomas
Fuerza	95	+15	+5	+20 FUE	Adunaico
Agilidad	86	+5	0	+5 AGI	Oestron
Constitución	90	+10	+10	+20 CON	Sindarin
Inteligencia	75	+5	0	+5 INT	Quenya
Intuición	82	+5	0	+5 I	
Presencia	79	+5	+5	+10 PRE	
Apariencia	108			APA	
XP:	64300 XP		Pen. x Carga:	FUE - =	Pts de Poder: PP
					Pts de Corrupción: 0 PC

HABILIDADES	5% Grado	2%	2%	1%	Grado	Carac	Prof	Objeto	Espec	Espec	Total
MOVIMIENTO & MANIOBRA											
Sin Armadura	□□-----				+5	AGI+5	XX	—	—	+0	+10 MM
Cuero	□□□-----				- 25	AGI+5	XX	—	—	-15	-35 MM
Cuero Endurecido	□□□□-----				+5	AGI+5	XX	—	—	-30	0 MM
Cota de Malla	□□□□□□-----				+ 35	FUE+20	XX	—	—	-45	+10 MM
Coraza	□□□□□□□-----				- 25	FUE+20	XX	—	—	-60	-65 MM
HABILIDADES CON ARMAS & ARTES MARCIALES											
De Filo	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 52	FUE+20	+10	—	—	—	+ 82 BO
Contundentes	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				- 25	FUE+20	+10	—	—	—	+ 5 BO
A 2 Manos	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+15	FUE+20	+10	—	—	—	+45 BO
Arrojadizas	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				- 25	AGI+5	+10	—	—	—	-10 BO
Proyectiles	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+15	AGI+5	+10	—	—	—	+30 BO
Armas de Asta	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 5	FUE+20	+10	—	—	—	+35 BO
HABILIDADES GENERALES											
Trepar	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 20	AGI+5	+15	—	—	—	+55 MM
Montar	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 25	I +5	+15	—	—	—	+45 MM
Nadar	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 20	AGI+5	+15	—	—	—	+40 MM
Rastrear	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 30	INT +5	+15	—	—	+ 10	+60 MM
HABILIDADES DE SUBTERFUGIO											
Emboscar	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+25	XXXX	XX	XX	—	—	5 PE
Acechar/Escondere	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+25	PRE +10	+10	—	—	—	+70 PE
Abrir Cerraduras	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 5	INT +5	—	—	—	—	+10 ME
Desactivar Trampas	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 5	I +5	—	—	—	—	+10 ME
HABILIDADES MAGICAS											
Leer Runas	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 5	INT+5	—	—	—	—	+10 ME
Usar Objetos	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 5	I +5	—	—	—	—	+ 10 ME
Hechizos Dirigidos	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				- 25	AGI+5	—	—	—	—	-20 BO
OTRAS HABILIDADES & BONIFICACIONES											
Percepción	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 25	I +5	+10	-5	—	+ 10	+50 ME
Desarrollo Físico	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 67	CON+20	—	—	—	+5	+ 92 PE
	-----d10-----	-----d8-----	-----d6-----	-----d4-----							
Bonificación Defensiva					XX	AGI+5	XX	+ 10	—	—	+15 BD
BO Hechizos básicos					XX	XXXX	—	—	—	—	+ 0 BO
Liderazgo/Influencia					XX	PRE+10	XX	—	—	—	+10 ME
Esencia TR					XX	INT+5	XX	—	—	—	+5 TR
Canalización TR					XX	I+5	XX	—	—	—	+5 TR
Venenos TR					XX	CON+20	XX	—	—	+ 5	+25 TR
Enfermedades TR					XX	CON+20	XX	—	—	+ 5	+25 TR

Equipo: Espada ancha	Pantalones
Arco compuesto	Cinto
Carcaj con 20 flechas	Vaina
Cuerda	Camisa
Yasca y pedernal	Cantimplora
Raciones de viaje	Botas
Capa	Colgante +10 BD



Nombre:	Kuinik	Mano:	Derecha	Listas de Hechizos	%
Raza:	Enano	Edad:	120		
Estatura:	1,42 metros	Peso:	75		
Pelo:	Castaño oscuro	Ojos:	Azules		
Profesión:	Guerrero	Nivel:	5		
Conducta:	Desconfiado				
Personalidad:	Testarudo				
Especial:	Reflejos rápidos				
Armadura	Yelmo	Escudo	Brazales	Grebas	
CO	SI	SI	NO	NO	
CARACS.	Valor	Norm	Raza	Total	Idiomas
Fuerza	98	+20	+5	+25 FUE	Khuzdul
Agilidad	94	+10	-5	+ 5 AGI	Oestron
Constitución	90	+10	+15	+25 CON	Sindarin
Inteligencia	55	0	0	0 INT	Dunael
Intuición	63	0	0	-5 I	
Presencia	62	0	0	-5 PRE	
Apariencia	91			APA	
XP:	67300	XP	Pen. x Carga:	FUE - =	Pts de Poder: PP
					Pts de Corrupción: 0 PC

HABILIDADES	5% Grado	2%	2%	1%	Grado	Carac	Prof	Objeto	Espec	Espec	Total
MOVIMIENTO & MANIOBRA											
Sin Armadura	□□-----				+5	AGI+5	XX	---	---	+0	+10 MM
Cuero	□□□-----				- 25	AGI+5	XX	---	---	-15	-35 MM
Cuero Endurecido	□□□□-----				+5	AGI+5	XX	---	---	-30	+20 MM
Cota de Malla	□□□□□□-----				+ 35	FUE+25	XX	---	---	-45	+15 MM
Coraza	□□□□□□□-----				+ 35	FUE+25	XX	---	---	-60	0 MM
HABILIDADES CON ARMAS & ARTES MARCIALES											
De Filo	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				- 25	FUE+25	+15	---	+ 5	---	+20 BO
Contundentes	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 62	FUE+25	+15	+15	+ 5	---	+122 BO
A 2 Manos	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				- 25	FUE+25	+15	---	+ 5	---	+20 BO
Arrojadizas	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 30	AGI+5	+15	---	+ 5	---	+55 BO
Proyectiles	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 25	AGI+5	+15	---	+ 5	---	+50 BO
Armas de Asta	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				- 25	FUE+25	+15	---	+ 5	---	+20 BO
HABILIDADES GENERALES											
Trepar	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 15	AGI+5	+ 5	---	---	---	+25 MM
Montar	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 20	I -5	+ 5	---	---	---	+20 MM
Nadar	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 20	AGI+5	+ 5	---	---	---	-20 MM
Rastrear	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				- 25	INT 0	+ 5	---	---	---	-20 MM
HABILIDADES DE SUBTERFUGIO											
Emboscar	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+25	XXXX	XX	XX	---	---	5 PE
Acechar/Escondere	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+25	PRE -5	---	---	---	---	+20 PE
Abrir Cerraduras	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 5	INT 0	---	+ 5	---	---	+10 ME
Desactivar Trampas	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 5	I -5	---	---	---	---	0 ME
HABILIDADES MAGICAS											
Leer Runas	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				- 25	INT 0	---	---	---	---	-25 ME
Usar Objetos	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				- 25	I -5	---	---	---	---	-30 ME
Hechizos Dirigidos	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				- 25	AGI+5	---	---	+ 5	---	-15 BO
OTRAS HABILIDADES & BONIFICACIONES											
Percepción	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 45	I -5	---	-5	---	---	+35 ME
Desarrollo Físico	□□□□□□□□ □□□□ □□□□ □□□□				+ 78	CON+25	+10	---	---	+5	+ 118 PE
	-----d10-----	-----d8-----	-----d6-----	-----d4-----							
Bonificación Defensiva					XX	AGI+5	XX	---	---	+ 5	+10 BD
BO Hechizos básicos					XX	XXXX	---	---	+ 5	---	+ 5 BO
Liderazgo/Influencia					XX	PRE-5	XX	---	---	---	-5 ME
Esencia TR					XX	INT 0	XX	---	---	+40	+40 TR
Canalización TR					XX	I-5	XX	---	---	---	- 5 TR
Venenos TR					XX	CON+25	XX	---	---	+10	+35 TR
Enfermedades TR					XX	CON+25	XX	---	---	+10	+35 TR

Equipo:	Martillo de guerra +15	Pantalones
	Arco compuesto	Cinto
	Escudo muralla (+30 cuerpo/+40 a distancia)	Cantimplora
	Ballesta	Botas
	Carcaj con 20 flechas	Ganzúas +5
	Cuerda	Yesca y pedernal
	Raciones de viaje	





“El anillo único ha sido destruido, la Puerta Negra ha caído, y el innombrable no es más que un recuerdo con el que atemorizar a los niños. La Tercera Edad tocó a su fin, y las tierras de Mordor todavía humean tóxicos gases y restos de la batalla que puso fin a la Guerra del Anillo. Muchos no se acercarán jamás a esas baldías tierras, pues los rumores sobre malignos espíritus no han tardado en hacerse eco en las tabernas de la Tierra Media. Sin embargo, los pjs no son gente cualquiera, su afán de aventura les empujará a comprobar si otros rumores, sobre riquezas no custodiadas, son ciertos.

Es el décimo día del primer mes tras la batalla frente a la Puerta Negra de Mordor. Los pjs reposan en una taberna del tercer nivel de Minas Tirith, donde quedaron atrapados en el asedio a la misma. No llegaron a participar de un modo tan activo como los soldados de la Torre Blanca, pero también pusieron su grano de arena a la defensa del país de piedra.”

Las Cenizas de Mordor 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