

los personajes de los jugadores deben ser contemporáneos de La Guerra del Anillo. La razón por la que se encuentran en las tierras de Théoden depende de cada grupo de personajes, pero si son fieles a Gondor o a cualquier país aliado de éste en la guerra, las excusas abundan (traslado de un mensaje a Théoden desde algún país aliado, misión de observación sobre las huestes orcas reunidas en Orthanc... o tal vez simplemente pasaban por allí de camino a un destino personal).

Capítulo uno. Las tierras de los Rohirrim

"El paso de la frontera hacia las tierras de Rohan es invisible. La única prueba que permite notar que os adentráis en la región dirigida por Théoden es la constante presencia de amplias praderas de un verdor abrumador. Cualquiera que vea esta campiña no puede evitar pensar en un paraíso para jinetes. El viaje por los caminos es cómodo, y el buen tiempo acompaña a los que atraviesan los mares verdes de hierba fresca y mojada. Sin embargo, no todo es pacífico y sano en Rohan".

Durante el segundo día de viaje, los personajes tendrán un amenazador

encuentro. Mientras suben una loma de pronunciada inclinación, serán casi atropellados por un reducido grupo de jinetes de rubios cabellos que, a todo galope, van cuesta abajo en dirección contraria a la de los jugadores. Tras unos segundos de desconcierto, los Pj ven cómo una horda de orcos aparece en escena, siguiendo de cerca a los anteriores jinetes. Parece que en un principio no se dan cuenta de la presencia de los Pj, pero si no se quitan pronto de su camino tendrán serios problemas.

Ahora el director de juego debería preguntar a los jugadores qué es lo que van a hacer sus personajes. Pueden apartarse del camino y mantenerse al margen (cosa que va ser difícil, ya que los orcos no suelen dejar tranquilos a los "espectadores" de sus correrías si no son orcos como ellos) o enfrentarse a los perseguidores de los rohirrim. El combate es desigual, y si le plantan cara allí mismo a la hueste orca la podrán contener durante un tiempo.

Tendrán tres enemigos para cada uno, armados con lanzas. Si pelean bien podrán aguantar lo suficiente a los orcos como para dar tiempo al grupo rohirrim para reorganizarse y lanzar un ataque contra sus perseguidores; tras dos turnos se unirán al

bando de los jugadores en la lucha. Si los jugadores consiguen acabar con sus contrincantes, los rohirrim también acabarán

con los suyos, no sin sufrir antes algunas bajas.

Si los Pj han decidido no enfrentarse a los orcos, éstos darán con los jinetes en poco tiempo, ya que parece que sus monturas están heridas por flechas enemigas y corren a un tercio de su capacidad. La hueste acaba en poco tiempo con su presa y, terminado el trabajo, decide prestar mayor atención a ese grupo de humanos con los que se ha cruzado... Son cincuenta soldados de infantería con el estandarte de la Mano Blanca...

Suponemos que los personajes son lo suficientemente honrados y honorables (o lo suficientemente listos si conocen a las tribus de Mordor) como para presentar batalla a los orcos y prestar ayuda a los rohirrim, ya que si no es así su cobardía les puede costar muy cara.

Para conocer a los enemigos de los Pj utiliza la tabla del Anexo, ignorando los resultados de soldados Dunlendinos.

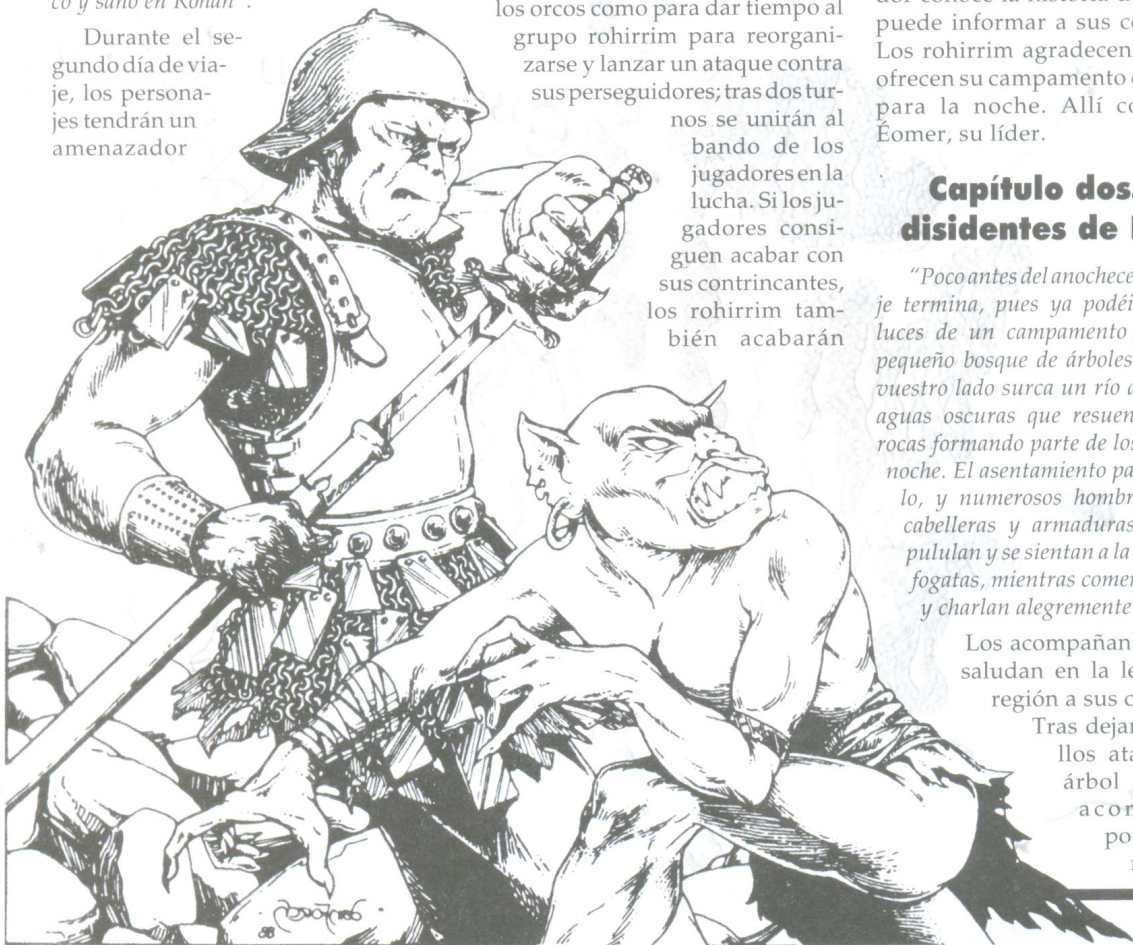
Tras la trifulca, los rohirrim se presentan como jinetes de Rohan, seguidores de Éomer. Si algún jugador conoce la historia del guerrero, puede informar a sus compañeros. Los rohirrim agradecen la ayuda y ofrecen su campamento como cobijo para la noche. Allí conocerán a Éomer, su líder.

Capítulo dos. Los disidentes de Rohan

"Poco antes del anochecer vuestro viaje termina, pues ya podéis divisar las luces de un campamento cerca de un pequeño bosque de árboles perennes. A vuestro lado surca un río de caudalosas aguas oscuras que resuenan entre las rocas formando parte de los ruidos de la noche. El asentamiento parece tranquilo, y numerosos hombres de rubias cabelleras y armaduras de escamas pululan y se sientan a la lumbre de las fogatas, mientras comen carne asada y charlan alegremente".

Los acompañantes de los Pj saludan en la lengua de la región a sus compañeros.

Tras dejar a los caballos atados en un árbol se acercan, acompañados por los jugadores, a una fo-



gata más grande en el centro del campamento. Allí, en compañía de varios hombres, está sentado en una banqueta Éomer, sobrino de Théoden, príncipe de Rohan. Es un hombre joven, aunque en su cara se advierte la sabiduría y el honor de un guerrero honorable y antiguo. Su larga cabellera cae sobre sus hombros, y un casi blanquecino bigote rubio descansa encima de unos finos labios rosados. Tiene la piel tostada por el sol de la pradera, y sus ojos azules observan con inteligencia todo detalle que puedan apreciar.

Tras ser presentados dará las gracias a los Pj por la ayuda otorgada a sus hombres, y les invitará a sentarse. Durante la noche, Éomer escuchará a los viajeros y les explicará la razón de su disidencia.

"No os extrañe verme como un proscrito, pues lo soy, pero por una causa justa. Mi tío es ya un anciano. Por sus oídos pasan las envenenadas palabras de Grima Lengua de Serpiente, su primer ministro y consejero principal, y no ve la maniobra de la Mano Blanca tras la sombra de tan despreciable ser. El malhadado le ha intoxicado el cerebro, haciéndole ver lo cómodo que sería pactar una alianza con las huestes malignas del mago de Orthanc, y así mantener fuera de la Guerra a las gentes de Rohan... Mi tío ha olvidado... ha olvidado que nuestra pureza no puede estar mezclada con lo impío de las hordas de Mordor. Ha olvidado nuestro legendario pasado, y a nuestros amigos de Gondor... Ha olvidado cabalgar... Sin embargo, yo limpiaré estas tierras con la sangre de mis enemigos. Lo haré hasta que mi caballo caiga al suelo muerto de fatiga, y mi lanza esté partida en dos. No me importa morir, si ese es mi destino y el de mis hombres. Todos hemos aceptado ese honor, por lo que el miedo es un sentimiento que ha desaparecido del corazón de los jinetes de Rohan. Ahora cabalgamos al sol, buscando y enfrentándonos a nuestros enemigos... esa es nuestra vida".

Tiene el firme propósito de acabar con la presencia orca en las praderas de Rohan, pero para eso necesita dar un golpe efectivo a la Mano Blanca. Prepara una incursión sobre una caravana dunlendina que se aproxima con provisiones y armas hacia la pradera. Interceptando esta caravana conseguiría impedir el curso de las acciones de Saruman durante algún tiempo, aunque, y eso lo

dice en voz baja, sólo conseguirá retrasar lo que cree que es inevitable. Sin embargo, su honor de rohirrim le exige morir defendiendo su país. Por supuesto, no pretende que los Pj le acompañen en esta cruzada suicida, pero tal vez, apelando al honor guerrero, pida que le acompañen en la incursión a la caravana...

"Guerreros como vosotros nos convendrían como el hidromiel a una garganta reseca. Por supuesto, no os pido que me acompañéis por el simple hecho de haberos dado cobijo y comida. Compartiré gustoso con vosotros el botín de la caravana si conseguimos darle caza. Sin embargo, es mi deber anunciaros que no será una empresa en absoluto fácil. Nos enfrentamos a los intereses de un poderoso Mago y de los dunlendinos (malditos sean siete veces). Encontraremos una seria resistencia".

Si los jugadores deciden que sus personajes aceptan, les informará de que la caravana cruzará los Páramos dentro de dos días. Ha conseguido esta información gracias a la lealtad de un amigo dunlendino infiel a la causa de Saruman, y que actúa como infiltrado en su ejército. Pretende realizar un ataque por los flancos desde dos pequeños bosques que hay en un punto concreto del camino. Esa es la mejor posición para el ataque. Las huestes protectoras de la caravana serán numerosas, ya que los ataques de Éomer y sus hombres han causado ya numerosos daños, y Saruman ha extremado las precauciones. Sin embargo, este ataque es fundamental, y Éomer desechará inmediatamente cualquier proposición de no realizarlo.



Capítulo tres. La caravana

"Dos días después de la estancia en el campamento Rohirrim, Éomer y sus hombres han cabalgado hasta el punto de la emboscada. Antes del mediodía, en el horizonte, aparecerán las formas de un pequeño contingente armado. Tras ellos las caravanas de provisiones llevan un paso lento y traqueteante, ya que van cargadas hasta arriba. El sol calienta, y los hombres de Éomer parecen ansiosos de entrar en combate. Sus caballos apenas pueden controlar el impulso de salir al galope, y sus amos deben tirar de sus bridas y escuchar los resoplidos de protesta de sus cabalgaduras. Sin embargo, los Mearas son caballos sabios, entrenados por los hombres de las praderas, y todos guardan silencio esperando la orden de su líder y para comenzar el ataque".

Éomer espera hasta el último minuto antes de dar la orden de ataque. La protección de la caravana es más numerosa de lo esperada, ya que junto a los soldados dunlendinos también viajan orcos y uruk-hai. Lentamente la caravana se acerca hacia la emboscada, sin imaginar lo que se le avecina...

1D100 Oponente

00-20	1 Dunlendino Guerrero 2º nivel
21-25	2 Dunlendinos Guerreros 2º nivel
26-30	Oficial Dunlendino Guerrero 3º nivel
31-50	1 Orco Guerrero 1º nivel
51-70	2 Orcos Guerreros 1º nivel
71-75	3 Orcos Guerreros 1º nivel
76-80	Oficial Orco Guerrero 3º nivel
81-90	1 Uruk-Hai Guerrero 2º nivel
95-00	Oficial Uruk-Hai 3 Guerrero 3º nivel

La cabalgada hasta la caravana puede ser larga, ya que entre los dos pequeños bosques hay un ancho camino que es el que utiliza el contingente y los carromatos para viajar. El camino tendrá un ancho de 50 m de lado a lado, por lo que el factor sorpresa será medianamente efectivo si los defensores tienen arqueros entre sus filas.

El número de dunlendinos y orcos se encuentra cerca de los trescientos, frente a los 60 hombres que han dejado el campamento y cabalgan junto a Éomer. Sin embargo, los rohirrim son valerosos a la vez que diestros en las armas, por lo que la victoria no se decidirá hasta el último momento.

Finalmente, Éomer da la orden y el ataque comienza. Antes de entrar en el cuerpo a cuerpo los arqueros de la caravana tienen tiempo de organizarse y disparar contra los atacantes. Las flechas

surcan los aires y cada Pj debe tirar 1D10 para determinar su suerte en la andanada. Un resultado de 1-5 significa que no se recibe ningún ataque, y un resultado de 6-9 significa que se recibe 1 ataque. Un desgraciado resultado de 0 indica que se reciben 2 ataques.

Después de esto empieza el combate cuerpo a cuerpo. Utiliza la tabla del anexo para ver qué número ataca a los jugadores, así como su identidad. El combate dura tres tiradas; es decir, cada jugador debe tirar tres veces en la tabla. Cuando acaben con sus oponentes descubrirán que Éomer y sus hombres han dado buena cuenta de sus enemigos, y que los rohirrim se han alzado con la victoria. Los vencedores se apoderan de los carromatos, y antes del atardecer los jinetes de Rohan celebran su victoria en el campamento, no sin antes enterar las cuantiosas bajas que han sufrido en el combate.

Los rohirrim recompensarán a los Pj con parte del botín conseguido

(a discreción del Dj está su cuantía y la parte que reciben). Éomer también les hará saber que disfrutarán del favor y la amistad del pueblo de Rohan para siempre, y que serán bien recibidos en todo momento.

Epílogo

Los Pj se pueden quedar con Éomer tanto como quieran. A la semana de su estancia correrá la voz de que Gandalf el Gris ha vuelto a la corte de Théoden, y que ha conseguido convencer al rey para que se vuelva contra Saruman. Al poco tiempo rescatarán a dos pequeños Medianos de las garras de los orcos. A los pocos días, Éomer y sus hombres recibirán la visita del mismo Gandalf, que le anunciará que su tío necesita su ayuda en una batalla cercana, en la fortaleza de Cuernavilla... pero eso ya es otra historia.

Es bastante fácil recrear la batalla de Cuernavilla utilizando la tabla 1 que se nombra en el Anexo, ya que los contrincantes eran de estas mismas razas. Sin embargo, la duración del combate debe ser mucho mayor, porque estamos hablando de una gran batalla campal.

Esta aventura parece tal vez un poco lineal, y dirigida sólo hacia héroes de buen corazón y buenos pensamientos. Confío en la capacidad del Dj para reescribir o improvisar diferentes situaciones. ¿Quién dice que el grupo de Pj no es capaz de venderse por unas miserables monedas a Saruman e informarle de la inminente emboscada? Todo puede suceder ¿no?

Anexo

La tabla 1 (situada en esta misma página) se utiliza para saber contra quien se enfrentan los Pj en la emboscada... Todo depende de la suerte...

por Daniel Meléndez

