

RESCATE EN LA QUEBRADA DE LOS TUMULOS

Traducido del original de Neal Hyde

INTRODUCCION

Aventura para pjs con pocos avances.

UNA NOCHE ESTROPEADA

Los relámpagos centellean en las ventanas y los truenos retumban en la distancia, pero tanto la risa y la música que resuena en la posada "El Poney Pisador", así como el agradable fuego y una buena pinta de cerveza, hacen que el ambiente dentro de la posada sea jovial. Ham Mantecona, y sus asistentes hobbits, Nob y Bob, están ocupados sirviendo a la gran afluencia de clientela que ha acudido en tan desapacible noche. Un guisado de cordero cuece en la cocina y su aroma se mezcla con el fuerte olor a pipa que emana de la sala común.

De repente, la puerta se cierra de golpe, y un delgado y empapado Hobbit entra en la sala y salta sobre vuestra mesa. "¡Ha habido un secuestro!, grita, y acto seguido cae sobre la mesa con un golpe sordo.

Si los personajes nativos de Bree o un Hobbit logra una tirada de Reconocimiento, reconocerán al hobbit como Dustor Pieairado. Una vez que Dustor haya sido devuelto a la consciencia, comenzará a hablar. "Oh, llegué esta tarde para visitar a mi primo Weldon y discutir unos asuntos de negocios, cuando me encontré la puerta de su smial abierta. Entré, y vi que la oficina de Weldon estaba en completo desorden. Pero eso no era lo peor, ¡también había sangre! Esto era demasiado para mí, así que vine corriendo aquí lo más rápido que mis pequeñas piernas me permitieron." Dustor se incorpora y habla en voz alta para ganar audiencia "Estoy dispuesto a entregar 15 MP a aquél o aquellos nobles de corazón que quieran ayudar a encontrar a mi primo". Los clientes de la posada esta noche empezarán a murmurar pero se desentenderán del tema. Una vez que el grupo haya aceptado, este les llevará hasta la casa de Weldon. Es posible que los personajes no quieran recompensa, en ese caso, recibirán un +1 a Reconocimiento cuando finalice la aventura por su generosidad y espíritu heroico.

LA CASA DE WELDON

Si los personajes que vivan en Bree o Hobbits que consigan una tirada de Reconocimiento, sabrán que Weldon Pieairado es un respetado mercader de tintes. A menudo abandonaba Bree para comerciar y buscar nuevos tintes. Es bien sabido que además Weldon era un buscador de tesoros, y se rumorea que a menudo visitaba las peligrosas Quebradas de los Muertos.

Weldon vive en la típica morada Hobbit excavada en la ladera de la Colina de Bree. Una suave luz resplandece a través de la puerta abierta y de las muchas ventanas situadas en la herbosa cuesta. El estrecho jardín es una mezcolanza de flores coloridas, muchas de las cuales han caído al barro. La puerta frontal se haya abierta y se está empezando a formar un charco de agua en la entrada.

EL GUARDARROPA

La entrada al smial lleva directamente al guardarropa. Muchas chaquetas de tamaño Hobbit de buena calidad alternan entre los percheros y el suelo. Muchas huellas embarradas de tamaño humano ensucian el limpio suelo. Una abertura a la izquierda lleva al comedor, cocina y dormitorio. Una pequeña abertura a la derecha lleva a la oficina de Weldon.

AREA HABITABLE

El comedor, la cocina y el dormitorio están decorados de forma simple y comfortable. No hay nada extraño en ellos, y se encuentran imperturbables.

OFICINA

La Oficina es se encuentra sumida en el caos. Pergaminos, papeles, libros y mapas yacen en el suelo como si un tornado hubiera pasado por la habitación. Agua, tinta, barro y sangre se combinan con el papel esparcido con el suelo para hacer que caminar por la habitación sea algo difícil y pegajoso. El escritorio de Weldon ha sido abierto y su contenido desparramado por el suelo. Una estantería en la pared opuesta al escritorio contiene algunos mapa que están colocados en su sitio, aunque la mayoría se encuentran en el suelo..

Una prueba de Búsqueda(10) permite encontrar bajo la maraña de papeles una daga. La hoja está salpicada de sangre y unas huellas ensangrentadas de pequeños dedos se pueden apreciar en la empuñadura. Duster identifica el arma como la daga de Weldon. Si los personajes se toman su tiempo en colocar los mapas, podrán ver que están todos excepto el de las Quebradas de los Tumulos. Si los personajes investigan en el jardín, encontrarán las mismas huellas que hay en el guardarropa y en la oficina, que están siendo rápidamente borrada por la lluvia. Las huellas continúan hacia la senda, y en la barro, los personajes pueden ver las huellas de una carreta. Si los PJ's siguen las huellas, les conducirá hasta el camino principal de Bree, y allí perderán el rastro.

Los PJ's deberían deducir que Weldon ha sido raptado, y que quien sea que haya raptado a Weldon, quería saber algo de las Quebradas de los Tumulos y posiblemente tomaron esa dirección. Hay tres puertas en Bree, pero solo la puerta Oeste y la puerta Sur conducen fácilmente a los raptos a las Quebradas de los Tumulos.

LA PUERTA OESTE

La Puerta Oeste lleva al camino de la Comarca y no es tan transitada como la Puerta del Sur.

"Mientras os acercáis a la puerta, podéis apreciar en primera instancia que está desierta. Sin embargo, una figura encapuchada emerge de la garita improvisada y os ilumina con su linterna. ¿Quién va?, grita, y descubre su capa para mostrar un garrote grueso."

El guarda es un hombre joven cuyo humor hace juego con el tiempo. Una vez que determina que los PJ's no son rufianes o mendigos, se relajará y estará dispuesto a contestar

RESCATE EN LA QUEBRADA DE LOS TUMULOS

preguntas. No ha abierto la puerta a nadie en toda la noche, y no ha visto nada ni nadie sospechoso.

LA PUERTA SUR

La Puerta Sur es la más ajetreada. Sin embargo, en esta noche lluviosa, la puerta se encuentra cerrada.

Vuestro grupo se encuentra en el desierto y oscuro camino que lleva a la Puerta Sur. Está cerrada y apuntalada con una gruesa viga de madera. Una pequeña garita se encuentra recostada contra la valla. Dentro, un anciano envuelto en una capa de lana alimenta un pequeño pero tentador fuego. Según os aproximáis, levanta la vista y os saluda con un gesto amistoso.

El guardia recuerda a Feyroth y sus acompañantes. Abrió las puertas hace 2 horas para 7 hombres que llevaban una carretilla cargada con un gran tronco. Uno de los hombres parecía tambalearse mientras caminaba, pero lo achacó a la cerveza de Mantecona.

Feyroth y su grupo dejó Bree por la Puerta Sur y siguió el camino del Sur. Los PJ's pueden seguir las huellas con una tirada de Rastreo (10), pero después de un rato, las huellas desaparecen.

FUERA DEL CAMINO

Si los personajes pasan una prueba de Descubrir(Vista) a Dificultad 15, podrán ver el lugar donde la banda de Feyroth empujó la carreta y la escondió tras un pequeño grupo de árboles. Desde el carro, los personajes pueden seguir las huellas con una tirada de Rastrear (10). Según van siguiendo las huellas hacia el oeste, el terreno se cubre de redondeadas colinas y llanuras herbosas, salpicadas de pequeños grupos de árboles. La niebla se va haciendo cada vez más densa... Sin embargo, cuanto más cerca están de las Quebradas de los Túmulos, la hierba se va haciendo cada vez más corta y se ven menos árboles.

LAS QUEBRADAS DE LOS TUMULOS

Según entráis en las Quebradas de los Túmulos, la lluvia remite y finalmente para, pero os veis rodeados por una niebla espesa que impide vuestra visión hasta más allá de 3 metros. El suelo bajo vuestros pies se convierte en yermo y pedregoso, cubierto ocasionalmente con parches de hierba pálida y enfermiza, y el rastro es muy difícil de seguir. El viento transporta un hedor a carne podrida que impide la respiración.

En las Quebradas, los personajes deben hacer una tirada de Fuerza de Voluntad contra el miedo.

LA ESCALADA

Los personajes se encontrarán muy pronto en el borde de una pendiente escarpada. El personaje que vaya el primero deberá hacer una tirada de Descubrir(Vista) 10 para no caer por el precipicio.

Os encontráis en un acantilado, cuyas rampas se pierden en la niebla. Las blancas rocas calcáreas dejan pocos

asideros a los que agarrarse. Las huellas terminan aquí, pero sabéis que los raptadores han pasado por aquí, aunque no parece un camino fácil.

La pared solo tiene 15 metros de altura, pero la niebla oscurece el fondo y lo hace parecer mucho mayor. Los Personajes deben hacer 2 tiradas de Trepár, para bajar intactos. Aquellos que fallen, sufrirá una ligera caída pero podrá agarrarse a un asidero.

EL SECUAZ DESAFORTUNADO

Según los personajes siguen las huellas y se adentran en las Quebradas de los Túmulos, se encuentran con un refugio improvisado destruido, cerca de una charca rodeada de árboles atrofiados y alimentada por un estrecho arroyo.

Según os adentráis en las Quebradas, os encontráis con una charca rodeada de árboles atrofiados y alimentada por un estrecho arroyo que fluye desde el suelo con un olor sulfuroso. Cerca podéis ver un refugio improvisado construido con unas ramas que ha sido destruido. Unos pocos jirones de ropa ensangrentada yacen en el suelo. Hay huellas de perros salvajes a vuestro alrededor.

Una tirada de Rastrear (15) revela que el grupo de huellas se divide aquí. Una de ellas permanece en la zona de la charca para luego dirigirse hacia el Sur, seguidas por las huellas de los perros salvajes. El mayor grupo de huellas, 5 hombres y un hobbit, se dirigen al Suroeste. Para seguir estas huellas por el terreno rocoso, los personajes deberán hacer una tirada de Rastrear (20). Mientras los personajes investigan el área, pueden oír los ladridos y aullidos de los perros y un grito de ayuda en la distancia (tirada de Detección (oído) 15) que vienen del Sur.

Si los personajes siguen las huellas solitarias o los gritos del hombre hacia el Sur, viajarán un par de cientos de metros antes de dar con unas decrepitas ruinas y un hombre herido.

Mientras sigues las huellas del hombre, los ladridos y aullidos son más estridentes. Unos cientos de metros te conducen hasta un grupo de ruinas decrepitas. Un hombre de moreno y con la cara llena de cicatrices, permanece en pie entre las dispersas piedras, defendiéndose con un garrote de una jauría de sanguinarios perros salvajes. Viéndolos, implora ayuda.

Si los personajes entran en el área, los perros atacarán.

Una vez eliminados los perros, el hombre cae al suelo. Sus brazos y piernas están cubiertos de heridas causadas por mordiscos, pero su herida más grande se encuentra en el estómago. El hombre jadea su nombre, que es Urian, se debate por respirar, está moribundo. Perderá 1d6 de salud cada minuto a menos que los personajes puedan estabilizarlo.

Urian está extremadamente agradecido a los personajes que le hayan salvado la vida y desdeñoso con su jefe, Feyroth. Gustosamente responderá todas las preguntas que le hagan los personajes. Les dirá que Feyroth es el brutal líder de nuestra pequeña banda. Feyroth, Urian y el resto raptaron a Weldon para aprovechar su conocimiento de las Quebradas de los Túmulos para encontrar el Túmulo de Harslan (si un personaje consigue una tirada de Saber: Historia (15), conocerá la balada de Harslan). Urian también sabe que Weldon le dijo que el túmulo de Harslan se encuentra en lo alto de una quebrada, en la unión de dos ríos secos. Urian cree que Feyroth va tras la palantir de Amon Sul. Si los personajes han

RESCATE EN LA QUEBRADA DE LOS TUMULOS

conseguido estabilizar a Urian, deberán decidir si le dejan aquí o lo llevan consigo. Si lo dejan aquí, morirá con toda seguridad. Si los personajes optan por dejarle aquí o no darle asistencia médica, ganarán un punto de corrupción.

EN EL EXTERIOR DEL TUMULO DE HARSLAN

Según los personajes van siguiendo las huellas de Feyroth, o el cauce seco del río, verán a través de la penumbra el túmulo de Harlsan.

El túmulo de Harlsan aparece de repente entre la penumbra, como si estuviera esperando vuestra llegada. Esta redondeada colina se encuentra en el borde de un barranco junto a la unión del cauce seco de dos ríos. Esta cubierta por el mismo tipo de hierba que puebla las Quebradas. La cima de la colina es plana y contiene una serie de piedras parecidas a menhires. Sus laderas son empinadas pero escalables.

Los personajes pueden escalar la ladera con una tirada de Trepar (10). Una vez que los personajes se aproximan podrán ver la luz de un pequeño fuego en lo alto de la colina. Feyroth ha dejado un guardia a la entrada del Túmulo.

En la cima del Túmulo hay 3 pares de piedras grandes y grises formando un círculo. Un guarda está sentado a la entrada del campamento y ha encendido una pequeña hoguera para combatir el frío y la oscuridad. El guardia, un delgado y débil hombre, se acuchilla frente al fuego y remueve las brasas con su espada corta. Salta a cada sonido y nunca se aleja de la pequeña zona iluminada por el fuego.

El guardia está asustado y huirá al túmulo gritando para avisar a Feyroth, si se enfrenta a más de un oponente. Cerca de la fogata hay unas estrechas escaleras que descienden dentro del túmulo. Las escaleras descienden en la oscuridad, y a menos que los personajes hayan ahuyentado al guardia, no se oír ningún ruido.

Los personajes que entren en el túmulo deberán realizar una tirada de Miedo (15).

Cerca de la fogata hay unas estrechas escaleras que descienden en la profundidad del túmulo. Las escaleras desaparecen en la oscuridad. Al entrar en el túmulo, un escalofrío os recorre la columna vertebral. Sabéis, sin duda alguna, que el Mal yace aquí...

EN EL INTERIOR DEL TUMULO DE HARSLAN

Las escaleras llevan a un corredor que gira y desciende a la izquierda, con el suficiente espacio para que se puedan mover dos personas juntas. El bajo techo dificulta las acciones de los personajes que midan más de 1,5 metros.

Cuando entráis en el túmulo, comprobáis que las escaleras descienden 6 metros dentro de él, para terminar su recorrido en un pasaje de roca excavada. Delgados maderos soportan el techo y están tallados con imágenes de caballos y hombres luchando. El corredor gira y desciende hacia la izquierda, con suficiente espacio para que quepan dos personas a la vez. El bajo techo hace el movimiento más difícil a todos los que midan más de 1,5 metros.

MURALES

Unos murales inscritos en las paredes del corredor describen la vida y muerte de Harlsan de Eriador. Sin embargo, los murales han sido mutilados con largas marcas de garras. A pesar del vandalismo, podéis comprender la historia.

Los personajes que no hayan identificado el túmulo, pueden hacerlo ahora con una tirada de Saber: Historia, con un +3 a la tirada.

LA TRAMPA DE CUCHILLA

Una trampa de cuchilla ha sido colocada pocos pies después de los murales. Un disparador colocado en el centro del corredor activa una cuchilla cuidadosamente oculta en el muro. Una tirada de Detección (Vista) 20, permite al personaje detectar el disparador. Hay un 50% de posibilidades de que algún personaje active la trampa y sea golpeado por la cuchilla (daño de 2d6 + 5).

LOS DOCE DE HARSLAN

Una pequeña y redondeada alcoba apartada del corredor contiene los cuerpos de los guerreros de Harlsan que perecieron en la defensa de su pueblo. Los cuerpos permanecen atados a los muros mediante finas ataduras de cuero. Portan las armas y armaduras que usaban en vida; espadas rotas, yelmos y escudos partidos, malla desmenuzada... Los 12 muestran signos de su violento fallecimiento, y a pesar de todos, las figuras inertes mantienen su nobleza, incluso en la muerte.

Si los personajes cuentan los cuerpos encontrarán 13 y no 12. El tumulario que ocupa la tumba está oculto aquí, disfrazado como un cadáver. Permanecerá oculto hasta que los personajes se vayan, para atacarlos más tarde por la espalda. Si es descubierto, el tumulario atacará con toda su furia.

La mayoría de las armaduras, armas y objetos del área están muy dañados. Sin embargo, hay unos pocos objetos que pueden ser utilizados por los personajes:

- Dos dagas Dúnadan de Oesternesse: Daño 2d6+3*; Bono de Parada: +0; Peso: 0,5 kgs.
- Un arco de acero de Númenor: Igual que el del libro (pág 205). No tiene cuerda, así que habrá que fabricar una especial específicamente para el arco. Los materiales no se encuentran en Bree.
- Punta de lanza Dunadan: Daño 2d6+3*; aún requiere un asta para poder ser manejada.
- Un Yelmo Numenoreano: Peso: 2 kgs. Daño Absorbido: 7 (solo cabeza). Este yelmo representa a un águila con las alas extendidas. Su forma añade un bono de +2 a todos los intentos de Intimidar contra los siervos del Enemigo.

* +2 Combate Cuerpo a Cuerpo contra servidores de Sauron, +3 contra enemigos sobrenaturales (Nazgul y Tumularios, por ejemplo).

LA TUMBA DE HARSLAN

Al final del corredor se encuentra el lugar del descanso final del cuerpo de Harlsan. La tumba es circular, de aproximadamente 12 metros de diámetro. Cuando los personajes llegan a la tumba de Harlsan, los secuaces de Feyroth ya se encuentran allí.

Según os aproximáis a la tumba de Harlsan, podéis ver las luz fluctuante de una antorcha. La Tumba es redonda, de aproximadamente 12 metros de diámetro. En la pared opuesta de la entrada, el disecado cuerpo de Harlsan se encuentra sentado en un trono de madera. Al igual que los Doce, Harlsan

RESCATE EN LA QUEBRADA DE LOS TUMULOS

lleva los restos andrajosos de su armadura, cubierta de sangre oscura y reseca, pero en su cabeza lleva una banda de oro. En su regazo yacen los fragmentos de su espada. Enfrente de Harslan hay un pedestal de mármol de aproximadamente medio metro de alto, que soporta un globo de cristal de medio metro de diámetro. Hay 5 hombres armados que mediante palancas y cuerdas intentan liberar al orbe de su lugar de reposo. El más alto de todos golpea en la nuca a una de los hombres y le increpa para que tire más fuerte. Un pequeño y corpulento Hobbit se haya atado y amordazado en el suelo, cerca del trono. En sus ojos se refleja el miedo.

EL RESCATE

Para rescatar a Weldon e impedir la misión de Feyroth, los personajes deberán enfrentarse a este último. Durante la lucha, Sialr, el Tumulario, hará su movimiento. Se situará lentamente tras los personajes y los atacará mientras estén trabados en combate. Cuando ataque pronunciará su terrible canto:

*Sobre oscuros y mohosos huesos,
Bajo grises y demenzadas piedras,
Miro, guardo y custodio,
Ninguna mano tocará o molestará,
Malditos sedís, y maldito sea yo,
Vuestra carne se desagarrará, sangrará y gritará,
En esta tumba para siempre mía...*

RECOMPENSAS

Después de que los personajes rescaten a Weldon y derroten a Feyroth, regresarán a Bree como héroes.

RECOMPENSAS DE RECONOCIMIENTO

- Salvar la vida de Weldon: +2
- Arruinar los planes de Feyroth: +1
- Destruir al Tumulario: +1

EXPERIENCIA

- Objetivo Principal: Salvar a Weldon (1000 puntos)
- Objetivo Secundario: Arruinar los planes de Feyroth (500 puntos)

APENDICE 1 : LA BALADA DE HARSLAN

Harslan era el hijo de un noble de Eriador, nacido a mediados de la Tercera Edad. Los orcos invasores mataron a su hermano mayor, el heredero, y a su padre. Su otro hermano, Durthor, era el siguiente en la línea de sucesión, pero era cruel, y Harslan era mucho más querido por su gente. Los consejeros de su padre animaron a Harslan para que reclamara el título, y pronto un ejército de seguidores se agrupó bajo su estandarte.

Harslan quiso resolver la sucesión sin derramamiento de sangre, pero Durthor se enfrentó con él, a pesar de tener menos apoyos y un ejército menor.

Al final, los dos ejércitos se encontraron en el campo de batalla, a las puertas de la capital de su reino. Si embargo, antes de que se enfrentaran, un gran ejército de Orcos, liderados por Hombres malignos llegaron desde el este y comenzaron a masacrar a los ejércitos. Harslan parlamentó con Durthor para que pusiera a salvo a su pueblo. Entonces Harslan escogió Doce Caballeros y atacó a los Orcos.

Harslan y sus Doce lucharon ferozmente y contuvieron a los Orcos durante un tiempo. El líder de la fuerzas de Angmar, un Caballero Oscuro llamado Sialr, y Harslan se enfrentaron en combate singular. Harslan derrotó a Sialr, pero este último le atestó un golpe mortal con su espada envenenada.

APENDICE 2 : EL PALANTIR DE HARSLAN

El palantir del Pozo de Harslan es un fraude. Es una réplica de los originales creado por artesanos enanos, imitando la apariencia de los palantíres originales y no poseen poderes mágicos. Cualquier mago o elfo que se acerque a él verá lo que es: una piedra muerta.

Al contrario que en otros juegos de fantasía, se espera que los pjs actúen como héroes y se enfrenten a las tentaciones. Dentro de la Tumba de Harslan los pjs pueden encontrar algunos artículos de valor, pero tienen que tener presente que es la tumba de un gran y noble héroe que pereció defendiendo a los suyos. Ellos lo consagraron como tierra sagrada y los pjs tienen que tener eso en cuenta.

Sin embargo eso no quiere decir que deban salir con las manos vacías. Si los pjs toman algún artículo con un noble propósito en mente (defender inocentes, derrotar a la sombra, regalarlo a alguien amado para él, etc) pueden ser cogidos sin consecuencias.

Si los motivos son la codicia o el poder los pjs que cojan algún objeto tendrán el defecto Objeto Maldito. Cada noche las pesadillas harán que pierda un nivel de Cansancio, que no podrá recuperar hasta que el objeto sea devuelto a la tumba.

APENDICE 3 : PNJs

WELDON PIEAIRADO

Atributos: Porte 9 (+1), Destreza 11 (+2), Percepción 7 (+0), Fuerza 6 (+0), Vitalidad 10 (+2), Ingenio 8 (+1)

Reacciones: Aguante +2, Rapidez +2, F. De Voluntad +3, Sabiduría +1.

Habilidades: Tasar (Tintes) +4, Combate cuerpo a cuerpo +1, Escalada +2, Arte: fabricación de tintes +6, Debate (Negociar)+3, Juegos: ajedrez +2, Detección +2, Empatía +1, Lengua: Común +5, Saber (Tierra de Bree, La Comarca) +4, Saber (Historia de Bree y de La Comarca) +2, Búsqueda (Manchas) +3, Combate a distancia +4, Detección +1, Predicción del Clima +2, Oficio: cocina +2, Oficio: fabricación de tintes +8.

Facultades: 6 comidas al día, gente pequeña (4 niveles de heridas), pies blandos (sigilo +4, -2 a Rastrearle), certero en el blanco (combate a distancia +2), resistente como viejas raíces de árbol (F. de Voluntad +2), lugar para comerciar, obra maestra.

Virtudes: Valiente (+2 al usar coraje si supera prueba de Porte a NO 10), Curioso (+5, en vez de +3 al usar coraje en habilidad de saber o Búsqueda).

Defecto: Terco

Renombre: 10 (conocido como fabricante de tintes y aventurero a jornada partida)

Nota: en el momento en que los pjs encuentran a Weldon, él está aturrido (-1) de un golpe de Feyroth, al igual que Cansado (-2) por la marcha forzada hasta la Tumba de Harslan.

RESCATE EN LA QUEBRADA DE LOS TUMULOS

Weldon Pieairado es un comerciante de tintes con éxito y un aventurero en los ratos libres. Pasa mucho tiempo fuera de Bree buscando colorantes para sus tintes. Es amable y generoso y conocido en todo Bree como una persona influyente. Es demasiado bajo hasta para ser un Hobbit. Tiene su canoso pelo en una cuidada coleta. Gusta de ropas elegantes de vivos colores y camina con un bastón con la empuñadura de plata de manufactura enana. Es calmado y jovial y siempre tiene un chiste para contar.

DUSTOR PIEAIRADO

Atributos: Porte 7 (+0), Destreza 12 (+3), Percepción 7 (+0), Fuerza 8 (+1), Vitalidad 10 (+2), Ingenio 8 (+1)

Reacciones: Aguante +2, Rapidez +3, F. De Voluntad +3, Sabiduría +1

Habilidades: Tasar (ropa) +4, Arte: tejer +6, Debate (Regatear) +3, Juegos: Ajedrez +2, Indagación +2, Empatía +1, Idioma: Común +5, Saber: Reino (Bree, La Comarca) +4, Saber: Historia (Bree, La Comarca) +2, Detección (mancha) +3, combate a distancia: arrojadizas +4, Búsqueda +1, Predicción del Clima +3.

Facultades: 6 comidas al día, gente pequeña (4 niveles de heridas), pies blandos (sigilo +4, -2 a Rastrearle), certero en el blanco (combate a distancia +2), resistente como viejas raíces de árbol (F. de Voluntad +2), obra maestra.

Virtudes: Maestro Artesano (oficio +2), Amigos (indagación +4 n Bree), Sentido de la Orientación.

Defectos: Débil (penalizaciones por heridas aumentadas en -2).

Renombre: 10 (conocido como comerciante adinerado y primo de Weldon).

Es uno de los comerciantes más ricos de Bree, conocido como un tejedor excelente. En sociedad con su primo Weldon, teje las telas que Weldon tiñe para luego venderlas en Bree, La Comarca y muchas otras regiones colindantes. Dustor es opuesto a su primo en todos los aspectos. Su primo es bajito y robusto y él es alto y delgado. Dustor gusta de ropas sencillas y cómodas, incluso en celebraciones. Es un Hobbit nervioso y muy dado a los ataques de pánico.

FEYROTH, MEDIO ORCO SIRVIENTE DE SARUMAN

Atributos: Porte 8 (+1), Destreza 8 (+1), Percepción 8 (+1), Fuerza 10 (+2), Vitalidad 8 (+1), Ingenio 6 (+0)

Reacciones: Aguante +2, Rapidez +1, Fuerza de Voluntad +1, Sabiduría +1

Habilidades: Tasar +2, Combate cuerpo a cuerpo: Hachas +4, Ocultar +3, Disfraz +2, Indagación +3, Intimidar +3, Lengua: Lengua Negra +2, Lengua: orco (Isengard), Lengua: Común +5, Saber: Raza (Hombres, Orcos) +2, Detección (vista) +4, Persuadir +3, Carrera +1, Búsqueda +1, Sigilo +5, Supervivencia +2.

Virtudes: Furtivo, Visión en la Oscuridad 1.

Defectos: arrogante, lealtad (saruman)

Salud: 9.

Equipo: Hacha de Batalla (2d6+4), malla normal (armadura 5), capa oscura (+1 a Sigilo).

Feyroth es una figura imponente que cuidadosamente esconde su verdadero origen. Su piel pálida y sus finas pupilas lo identifican como uno de los medio orcos de Saruman, pero tiene como obligación guardar este secreto en sus misiones. Parece un hombre alto y desarreglado con la piel pálida y enfermiza. Su pelo es largo, grasiento y desaliñado y siempre lleva su capa. Es cruel y no dudará en matar a nadie que se interponga en su camino. Sabe el precio por fracasar en su misión y hará todo lo posible por no hacerlo.

URIAN, BANDIDO MORTALMENTE HERIDO

Atributos: Porte 5 (+0), Destreza 9 (+1), Percepción 7 (+0), Fuerza 10 (+2), Vitalidad 7 (+0), Ingenio 7 (+0)

Reacciones: Aguante +4, Rapidez +1, Fuerza de voluntad +0, Sabiduría +0

Habilidades: Combate cuerpo a cuerpo: contundentes +2, Lengua: Común +3,

Equipo: Garrote (1d6+1 Daño), vendas rotas de tela, raciones de viaje para 3 días.

Nota: Urian está Herido (5 de penalización) y pierde sangre muy rápidamente (1d6 Daño por minuto del juego hasta ser Curado).

GUARDIA DE LA ENTRADA AL TUMULO

Atributos: Porte 4 (+0), Destreza 8 (+1), Percepción 7 (+0), Fuerza 6 (+0), Vitalidad 4 (+0), Ingenio 8 (+1),

Reacciones: Vitalidad +0, Rapidez +1, Fuerza de Voluntad +0, Sabiduría +1,

Defensa: 11

Salud: 4

Habilidades: Combate cuerpo a cuerpo +3, Detección +2, Carrera +4,

Equipo: Espada corta mohosa (2d6 Daño), armadura de cuero (armadura 2), antorcha.

BANDIDOS DE FEYROTH, 4 HOMBRES

Atributos: Porte 6 (+0), Destreza 7 (+0), Percepción 7 (+0), Fuerza 8 (+1), Vitalidad 8 (+1), Ingenio 6 (+0)

Reacciones: Aguante +3, Rapidez +1, Fuerza de voluntad +1, Sabiduría +1

Facultades: Adaptable (+2 a Vitalidad)

Habilidades: Combate Cuerpo a cuerpo: Contundentes u Hojas +3, Escalada +1, Intimidar +2, Salto +1, Lengua: Común +4, Saber: Reino (Bree) +2, Detección +3, Combate a distancia +2, Carrera +1, Supervivencia +2.

Virtudes: Esquiva (+3 a Rapidez para esquivar).

Defectos: Arrogante, Voluntad débil.

Equipo:

Bandido 1: cuchillo largo (2d6 +3), malla con placas (armadura 5)

Bandido 2: espada corta (2d6+1,+1 Parada), armadura de cuero (2), escudo pequeño (+3/-3)

Bandido 3: garrote (2d6+1), armadura de cuero (armadura 2)

Bandido 4: Garrote (2d6+1), arco corto (12 flechas, 2d6+2, 2/25/50/100 +25)

Bandidos reclutados por cuatro miserables monedas por esta misión. Mantiene su respeto mediante la intimidación y las amenazas.

SIARL, EL TUMULARIO DEL TUMULO DE HARSLAN

Atributos: Porte 12 (+3), Destreza 8 (+1), Percepción 8 (+1), Fuerza 12 (+3), Vitalidad 10 (+2), Ingenio 10 (+2).

Reacciones: Vitalidad +5, Rapidez +4, Fuerza de voluntad +4, Sabiduría +3

Habilidades: Combate cuerpo a cuerpo: Hojas (espada larga) +6, Intimidar (Miedo) +6, Detección (Vista) +5, Sigilo (esconderse) +8

Facultades: Consumido por Luz del día (2d6/asl expuesto a luz del día), Toque Helado (2 pts de Fuerza y Vitalidad por el contacto, al llegar a 0 inconsciencia 2d6x10 min, recupera 1 pto cada 10 min o todos con Curación).

RESCATE EN LA QUEBRADA DE LOS TUMULOS

Hechizos: Rompe-espadas, Crear luz, Inspirar Miedo, Levantar niebla, Olvido, Sopor, Grilletes de Poder.

Siarl es el espíritu del asesino de Harslan. El Rey Bujo de Angmar esigió a Siarl para guardar el Túmulo de Harslan por su odio a Harslan y a todas las criaturas vivientes. Siarl parece un cadáver disecado vestido con andrajos y túnicas podridas, con una corona de hierro en su cabeza mohosa. Reducirlo a 0 pts de Salud no lo mata (ya está muerto). La única manera de hacerle daño mortal es exponerlo a la luz directa del sol, deshaciéndose. Una vez destruido la luz volverá al Túmulo.

Nota para el narrador: los pjs que usen las armas encontradas en el túmulo (las dagas, la punta de lanza y el arco) ganan un +3 al Combate cuerpo a cuerpo al usarlos contra Siarl.

PERROS SALVAJES

Atributos: Porte 4 (0), Destreza 6 (0), Percepción 7 (0), Fuerza 6 (+0), Vitalidad 6 (+0), Ingenio 2 (-2)

Reacciones: Vitalidad +0, Rapidez 0, Fuerza de voluntad 0, Sabiduría 0

Salud: 6

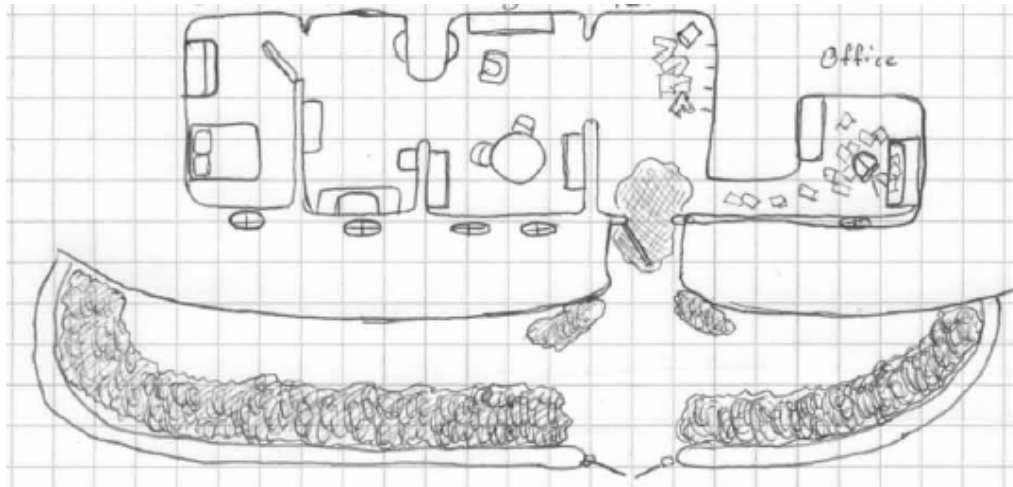
Habilidades: Combate desarmado: armas naturales +3, Intimidar (Miedo) +1, Salto +2, Detección (Olfato) +3, Carrera +4, supervivencia (quebradas)+3, Rastreo (Olfato) +3.

Habilidades especiales: Armas naturales (Mordedura 1d6+1), ataque en manada (atacarán varios a la vez tratando de tirar a la víctima al suelo para matarlo).

Los perros salvajes son canidos grandes , una vez domesticados, que se han vuelto salvajes y agresivos. Vagan en manadas como sus antepasados los lobos. Son de pelaje oscuro y van en manadas de 30. Las manadas de perros salvajes tienen una hembra dominante.

RESCATE EN LA QUEBRADA DE LOS TUMULOS

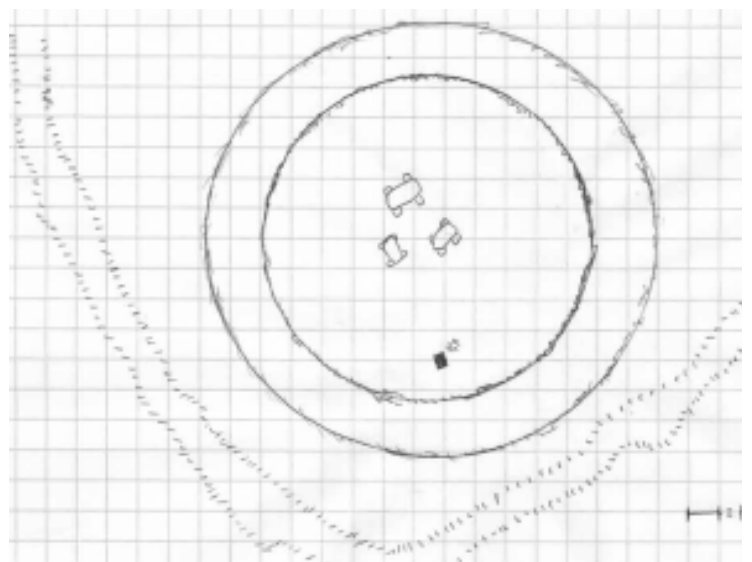
APENDICE 4 : MAPAS



OFICINA DE WELDON



LAS HUELLAS SE
SEPARAN



LOS ALREDEDORES DEL
TUMULO