

WM RIX TF RHM THMM RTT  
FM RIX TF RHM THMM

# EL ANILLO ÚNICO

La Salvia  
Esmeralda



WM RIX TF BRHX THMM RTT  
FM R THM MKKHMFM RHM THMM

# ~ La Salvia Esmeralda ~

Escribí "La Salvia Esmeralda" para los aventureros de mi grupo de jugadores, basada en su trasfondo. Pero creo que es muy fácilmente adaptable para jugarla con otros aventureros, variando un poco el punto de partida.

Las escenas y la información están planteadas de forma muy esquemática como una guía para el Maestro del Saber más que como una narración cerrada ya que esto se adapta mejor a mi forma de dirigir, y creo que hace más sencillo adaptar la historia a las necesidades de cada grupo de juego.

Con la aventura se adjunta un mapa de la zona del mar de Rhun que está hecho atendiendo a las necesidades de la aventura y no a ninguna información "oficial" sobre Rhun. El lector no se debe extrañar si no aparece alguna referencia que él conozca. También el mapa de viajes para el Maestro del Saber está hecho según mi propio entendimiento y las necesidades de la aventura, pero espero que pueda resultar útil a los directores que quieran ambientar sus partidas del Anillo Único en esta zona.

También se adjuntan las fichas de los PNJs utilizados durante la aventura.

- **Cuándo:** La aventura comienza en el verano del año 2947, concretamente el día 8 de Wedmath.
- **Dónde:** Los aventureros viajarán a la lejana Rhun, recorriendo tierras exóticas y desconocidas y conociendo de cerca otras culturas.
- **Qué:** Los aventureros deberán encontrar el antídoto para un veneno misterioso que solo debería existir en las leyendas.
- **Por qué:** La prometida de uno de los aventureros ha sido envenenada por un pretendiente despedido procedente de Rhun.
- **Quién:** En nuestro caso la aventura comienza con los aventureros (Un muchacho de Valle y un elfo de los bosques que han corrido múltiples aventuras juntos) lejos de casa, en la tierra de los beórnicas. Estos dos amigos hace tiempo se vieron inmersos en una trama acaecida en Valle en la que se hicieron amigos de un comerciante venido de Harad llamado Borath (para más información ver la aventura "El temor de la sombra del este" escrita por Funs Athal, que se puede encontrar en la página de lacompania.net). Un tiempo después Kol, pues así se llama el alegre muchacho original de Valle, conoció a la hermosa sobrina de Borath, Jazmín, de la que se enamoró perdidamente, y con la que juró desposarse cuando partió para su última aventura...

## Introducción

La joven Jazmín ha sido envenenada por Henué, un pretendiente procedente de Rhun al que ella había rechazado. El chico, despechado y furioso, compró un veneno en el mercado negro de su ciudad natal Siar Dian, situada al sur del Mar de Rhun. El vendedor le aseguró que se trataba de la Salvia Esmeralda, un veneno legendario, que la mayoría de la gente de Rhun cree fruto de la fantasía.

Algunas leyendas y poemas épicos de Rhun hablan de un cónclave de asesinos conocido por el nombre de la Orden del Retoño Nacarado. Se cuenta de ellos que poseían unas habilidades marciales sin igual y que conocían venenos y artes mágicas que les dotaban de un inmenso poder. Sin embargo, según cuentan las leyendas, solo actuaban a favor de sus propios y misteriosos fines. Nadie podría asegurar haber visto jamás a uno de ellos, pero si en algo coincidían todos los cuentos era en el hecho de que jamás revelaban sus secretos, ni bajo la más terrible de las coacciones. Uno de esos secretos, solo nombrado entre temerosos susurros, era el terrible veneno conocido como la Salvia Esmeralda.

Por supuesto nadie conoce el paradero de esta orden, y la mayoría de las gentes de Rhun juraría sin dudar ni por un momento que las leyendas de los asesinos nos son más que historias para asustar a los niños en las noches de invierno.

Sin embargo se equivocan, pues la orden existe aunque es algo muy diferente de lo que nadie podría imaginar.

La Orden del Retoño Nacarado toma su nombre de uno de los símbolos más famosos del oeste de la Tierra Media: El Árbol Blanco de Númenor. Su origen se remonta al inicio de la Tercera Edad, tras la caída de Sauron en la Última Alianza. Uno de sus aliados, un terrible nigromante venido de las tierras del este cuyo nombre se ha perdido en la inmensidad del tiempo, fue derrotado y sometido por los hombres de Arnor, pero no pudo ser destruido.

Lejos de tratarse de asesinos como narran las leyendas, los miembros de la orden no son otra cosa que caballeros juramentados procedentes de los dunedain de Arnor, dedicados a custodiar la tumba que mantiene aprisionado al nigromante. Desde entonces los hombres y mujeres de la orden han cumplido con la misión que les encomendó el caballero sindar Gilianur Naegungol por orden de su señor Elrond, nutriendo sus filas de sus propios descendientes y de huérfanos descarriados por las



montañas o reclutados en secreto en las tierras cercanas.

Sin embargo la Sombra cada vez se extiende con más fuerza sobre los pueblos libres e incluso llegó a infiltrarse en la orden.

La poderosa fortaleza de la orden, enclavada en el más profundo de los valles de las Montañas Carmesí, se encuentra cerrando la entrada a las oscuras catacumbas que contienen la tumba del nigromante. Ningún miembro de la orden había penetrado jamás en aquellas grutas, siguiendo las advertencias que recibieron de su fundador, hasta que la avaricia y el ansia de poder oscurecieron el alma de uno de sus miembros, conocido como Bargoran el Renegado.

Lo que el caballero traidor encontró en la tumba nadie lo sabe, pero tras ello abandonó la orden. En los años siguientes se dedicó a vender muchos de sus secretos al mejor postor, y a alquilar su espada a los tiranos más terribles y acaudalados. Así llegó el veneno a las manos de Henué, que invirtió gran parte de la fortuna que había heredado de su padre en su compra y partió hacia el norte.

La intención de Bargoran no es otra que liberar al nigromante, de cuya voluntad es ahora esclavo. Para ello reunirá el mayor ejército que su fortuna pueda comprar, reclutando salvajes de la tribus del este y semi-trolls de las montañas, que se ven atraídos por la sombra que envuelve la tumba del nigromante.

## Fase de Aventuras

Esta aventura se divide en ocho partes:

### Parte uno ~ Malas noticias desde el este

Los aventureros recibirán la funesta noticia del ataque a Jazmín y deberá acudir cuanto antes de Valle para reunir más información y prepararse para un largo viaje hacia el sur.

### Parte dos ~ El viaje hacia el sur

Los aventureros recorrerán el largo viaje hasta el mar de Rhun yendo tras la pista de los amigos de Henué. En esta parte descubrirán nuevas y desoladas tierras y podrán descubrir que no son siempre enemigos aquellos que lo parecen.

### Parte tres ~ Rhun

Los aventureros se adentrarán en las tierras de Rhun, descubriendo que sus ideas sobre las gentes del sur estaban más que equivocadas. Podrán visitar la maravillosa Siar Dian y deberán explorar los polvorientos pasillos de su imponente biblioteca para descubrir los secretos de la Orden del Retoño acarado.

### Parte cuatro ~ La cueva del ermitaño

Los aventureros se adentrarán en las Montañas Carmesí y tendrán un encuentro con un ermitaño que es mucho más de lo que parece a simple vista.





## Parte cinco ~ EL camino a la Fortaleza

En esta parte los aventureros deberán localizar por fin a la orden o perecer en el intento. Si lo logran descubrirán la verdad sobre los caballeros y el origen del veneno que emponzoñó a Jazmín.

## Parte seis ~ La misión

Aunque ya están cerca de su objetivo no conseguirán el antídoto sin ganarse el honor de la confianza de los caballeros. Para ello recorrerán nuevos caminos por las cumbres de las montañas y deberán enfrentarse a horrores de tiempo remotos.

## Parte siete ~ La batalla

A su llegada a la Fortaleza una última prueba les esperará pues se verán inmersos en la encarnizada batalla entre los caballeros y Bardogan, donde podrán mostrar su auténtica valía.

## Parte siete ~ La batalla

Los aventureros emprenderán una frenética vuelta a Valle esperando poder salvar aun a Jazmín.

## ~ Parte uno ~

## Malas noticias desde el este

8 de Wedmath de 2947 - Kol no lo sabe todavía, pero mientras se encuentra al otro lado del gran bosque, Jazmín ha sido envenenada. De modo que cuando el muchacho vuelve al pueblo de los beórnicas donde se aloja después de haber cumplido con su misión, recibe esta carta de Borath:

*Mí apreciado muchacho:*

*Mi mano no es capaz de expresar el inmenso dolor que atenaza mi alma cuando escribo estas líneas, pues la vida de Jazmín pende de un hilo en este mismo momento.*

*Se bien que tu corazón encierra un profundo y sincero amor hacia Jazmín, por eso te imploro que vuelvas cuanto antes a Valle para ayudarme a corregir mi falta. No he sido capaz de cuidarla como te prometí.*

*De poco serviría que te diese más detalles en el frío vehículo de estas líneas, pero has de ser tan veloz como sea posible. El tiempo puede ser su verdugo.*

*Espero que la rudeza de mis formas no te haya causado un dolor aun mayor del inevitable. Mi pueblo es de sentimientos nobles y lenguaje directo, pero sabes que mis sentimientos están contigo.*

*Afectuosamente a tu servicio:*

**Borath**

Los aventureros habían conocido a Borath, un comerciante venido de Umbar y casado con una mujer del norte, tiempo atrás, y habían entablado una sincera amistad con él (El personaje de Borath pertenece a la aventura "El Temor de la sombra del Este" escrita por Funs Athal, que se puede encontrar en la página de [lacompania.net](http://lacompania.net).)

Para comenzar su aventura, la compañía deberá cruzar de nuevo el Bosque Negro para llegar hasta Valle. En nuestro caso, como ya han hecho el viaje varias veces, el tiempo se reducirá a la mitad, y las tiradas de viajar en un nivel, por lo que tardarán 15 días y tendrán que hacer dos tiradas de viajes con NO 12.

A su llegada a la ciudad podrán visitar a Borath que se mostrará desolado, arrojándose a los pies de Kol pidiendo perdón y ofreciendo su vida como pago. Tras tranquilizarle podrán hablar con él y obtener la siguiente información:

- Jazmín fue atacada por Henué Salir, un chico procedente de Rhun que la pretendía pero al cual ella había rechazado.
- Borath conocía a Henué porque había tenido negocios con su difunto tío un par de años antes. El chico había acudido con su tío a Valle y desde entonces se había fijado en Jazmín. Le había escrito cartas, pero ella solo le había contestado a la primera pidiéndole que la dejase en paz.
- Henué era ahora el heredero de la fortuna de su tío, pero al parecer se había dedicado a dilapidarla, Borath no había querido tener nada que ver con él y le había recibido con recelo cuando apareció en Valle unas dos semanas antes del ataque a Jazmín. Este le dijo que venía a ver si podía aprovechar las oportunidades de negocio del norte, pero hasta donde Borath sabía no había iniciado ninguna relación comercial en la ciudad.
- La envenenó con un dardo lanzado mediante una cerbatana. Al principio parecía que la había matado, y los hombres de Borath le dieron muerte. Razón por la que ya han sido castigados.
- El veneno la mantiene en un letargo, pero no ha muerto. Borath ha conseguido que la examinen los mejores médicos de Valle y la conclusión es que se trata de un veneno procedente del este, poco conocido por los hombres de

aquella zona. Los escasos códices que hablan sobre él dicen que la víctima cae en un letargo, durante el que se conserva inalterada, que termina con su muerte el primer día del invierno (YULE). No se conoce antídoto. Se llama "La Salvia Esmeralda"

- Borath había oído hablar antes de este veneno, pero solo en cuentos e historias. Se dice que lo destila una orden de asesinos procedente de las montañas al sur del mar de Rhun, aunque no tiene ni idea de su localización ni de si es solo una leyenda. No recuerda bien el nombre de la orden de asesinos pero recuerda algo sobre un árbol.
- Se dice que esa orden es muy hermética y que nunca vende sus secretos, por lo que a Borath no le cuadra que Henué se hiciese con el veneno.
- Se sabe que Henué tenía dos amigos por lo que solía ir acompañado, pero cuando Borath mandó a buscarlos estos ya habían partido hacia el sur. Encontraron sus caballos en un pequeño asentamiento al sur de las ciénagas largas, donde continuaron viaje en barca por el río.

**Investigación en Valle:** Antes de partir hacia el sur siguiendo el rastro de los amigos de Henué o en busca de la orden los aventureros podrán buscar información sobre el muchacho en Valle.

Nadie parecía conocer a Henué. Estuvo unas dos semanas en Valle, y al parecer no tuvo ningún negocio ni hizo nada de provecho. Este se alojaba en una lujosa posada junto a la puerta sur de la ciudad. El encuentro con el posadero se basa en el VALOR y es de NO 10:

- El chico hablaba muy poco, pero claramente era extranjero y le costaba comunicarse
- Era huraño y mal encarado.
- Parecía tener bastante dinero, porque pedía siempre los mejores vinos y comidas
- La noche anterior a su muerte se emborrachó mucho y dijo algo sobre un asesino, lo cual alarmó al posadero.
- Este, intrigado, le tiró de la lengua. Al parecer el chico había conocido a un asesino muy peligroso en su tierra natal y le había comprado algo, aunque el posadero no entendió bien el que, ya que el chico estaba borracho y su Oestron era muy malo.

Antes de partir Borath le da a Kol una bolsa de monedas de oro (se siente avergonzado y en deuda por no haber protegido a Jazmín): esto le permite llevar un nivel de vida RICO durante la aventura.





## ~ Parte dos ~

### El viaje hacia el sur

Los aventureros deberían decidir viajar hacia el sur en busca de un antídoto para el veneno. Borath les entregará el mapa de Rhun y les aconsejará que sigan el río hasta el mar.

El viaje se divide en varias etapas (Nota: las reglas sobre los viajes están basadas en que los aventureros viajan en verano):

**Primer tramo** (las ciénagas largas): Para recrear el viaje hasta el asentamiento donde os amigos de Henué dejaron los caballos recomiendo usar las reglas incluidas en la aventura "Abriendo el sendero" escrita por Funs Athal, que se puede encontrar en la página de [acompania.net](http://acompania.net).

Si se quiere simplificar la etapa básicamente los aventureros tendrán dos opciones: Atravesar las ciénagas, para lo que deberán emplear 4 días y realizar una tirada de viajar NO 18. O bajar por la Marca Superior, empleando 6 días y superando una tirada de NO 14.

Tras este viaje llegarán a un pequeño asentamiento en el que un barquero alquila y vende barcas a los ocasionales viajeros y mercaderes para bajar el río.

**Segundo tramo** (del embarcadero a la frontera de la Marca Inferior): 19 días, 3 tiradas de NO 14, y una tirada de corrupción. Aquí comenzarán a recorrer territorios cada vez más desolados, lo que les hará ir dándose cuenta de la inmensidad de lo salvaje frente a los escasos retazos de civilización que son sus pueblos.

A partir de aquí podrán viajar por tierra o en barca, lo que reduciría a la mitad la pérdida de fatiga.

En este trayecto encontrarán 3 pequeños pueblos a orillas del río: No encontrarán nada en los 2 primeros ya que los chicos han evitado el contacto para pasar desapercibidos. En el tercero un viejo les dirá que recuerda una barca que pasó por allí en una fecha que concuerda con el viaje de estos. Le llamó la atención porque vio como brillaba una tela de rica seda bajo la mugrienta capa con la que se cubría uno de los dos tripulantes. No hay más pueblos hasta que se atraviesa la frontera.

**Tercer tramo** (de la frontera al mar de Rhun): 10 días, 2 tiradas de NO 16, y una tirada de corrupción. En este trayecto no encontrarán ningún asentamiento ni a ningún viajero, sintiéndose cada vez más abrumados.

Durante este trayecto podrán encontrar una barca oculta entre unos matorrales que reconocerán como una de las que se fabrican en Lago (Si van por tierra y el guía o el cazador superan

una tirada de NO 10. Si viajan en barca NO 14). Sin embargo ha pasado mucho tiempo y los rastros se han borrado. Cerca existe una pequeña arboleda y una tirada de NO 14 serviría para encontrar un jirón de ropa de rica seda enganchado en un matorral junto a la entrada de un camino que se adentra en la arboleda. Si lo siguen llegarán a un claro en el que hay una pequeña cabaña. En ella se encuentran los amigos de Henué.

Una tirada de NO 12 permitirá darse cuenta de que estos son un par de ingenuos muchachos de rica familia, sin habilidad en el combate ni capacidad de resistencia, armados con unos simples cuchillos para cortar el queso y el pan, y si se les amenaza pronto se rendirán. Todo aventurero que les ataque a pesar de ello recibirá un punto de sombra. Si no se dan cuenta el primer ataque que se realice contra ellos acabará con uno ellos desarmado, sangrando por una herida en la mano, y con ambos pidiendo clemencia de rodillas llorando desconsoladamente.

Los chicos, aterrorizados, responderán a todas las preguntas de los aventureros:

- Ellos no sabían nada de los planes de Henué, pensaban que realmente iba a hacer negocios en el norte y ellos le acompañaron para viajar y divertirse.
- Lo único que les contó es que había conocido a un miembro de la Orden del Retoño Nacarado. Ellos no se lo creyeron, porque creen que la Orden no existe y que es solo una leyenda. Las leyendas dicen que son unos asesinos mercenarios y que tienen un castillo en un valle escondido al sur de las montañas Carmesí. Henué, para demostrarles que era verdad, les enseñó el vial de veneno (un pequeño frasco con un líquido verde que brillaba con una extraña luz, y que aseguró se trataba de la Salvia Esmeralda). Ellos le preguntaron que para qué lo quería pero él no les contestó, aunque les dijo que lo había comprado en el mercado negro de Siar Dian.
- Tanto Henué como los chicos procedían de Siar Dian.
- Los aventureros sacarán en claro que los chicos son inocentes y que no estaban compinchados con Henué ni le deseaban ningún mal a Jazmín. Si les hacen daño de algún modo ganarán 3 puntos de sombra y si les matan 5 adicionales por cada uno que maten.
- Los chicos accederán a acompañar a los aventureros a Siar Dian, pero serán en general de poca ayuda, aunque podrán servirles de intérpretes. Solo son unos chicos con dinero pero sin contactos ni nada de provecho. Pero durante el viaje se harán cada vez más amigos de los aventureros.

Tras este encuentro, o si no se produce, llegarán a una pequeña ciudad situada en la desembocadura del río en el mar de Rhun:

Ba-Rhun (La puerta del Rhun)

**Peligros:** Si durante estos dos trayectos los aventureros sufren un episodio de peligro se podrán aplicar los siguientes resultados:

- *Guía:* Viajar NO 14. Si no la supera el viaje aumenta en un día y debe seguir tirando hasta que lo consiga, sumando un día al viaje por cada fallo.
- *Explorador:* Si no supera una tirada de alerta NO 14 caerá en un hoyo que no había visto. Esto le dejará "cansado" hasta que lleguen a Ba-Rhun y aumentará el viaje en 1d6 días
- *Cazador:* Tirada de Cazar o habrán comido pescado en mal estado doblando el aumento en el cansancio por la impedimenta durante el resto del viaje hasta Ba-Rhun
- *Vigía:* Tirada de alerta NO 14, si la falla le parecerá haber visto a dos figuras con vistosos ropajes al otro lado del río, lo que les hará retrasarse 3 días adicionales.
- *Ojo:* Las inclemencias de tiempo no dejan de azotar a los aventureros durante este trayecto, aumentando la duración del viaje en una semana.

## ~ Parte tres ~

### Rhun

Los aventureros pueden descansar y librarse de la fatiga del camino en Ba-Rhun. Pero allí no encontrarán nada de interés sobre lo que buscan. Si indagan sobre la orden solo escucharán

leyendas sin más información de la que ya tienen.

Una vez en Rhun podrán viajar a las siguientes localizaciones:

- **Montañas Carmesí:** Si los aventureros van directamente a las montañas será imposible que encuentren nada sobre la Orden. Pero si obtienen un OJO en sus tiradas de viajar mientras se encuentren en las montañas sufrirán un encuentro con 5 bandoleros. Cada vez que un bandolero muera otro aparecerá para ocupar su lugar. Si los personajes no huyen antes de que uno de ellos resulte herido o inconsciente aparecerán súbitamente flechas de todas direcciones que acabarán con varios bandoleros, mientras los otros son eliminados por unos hombres encapuchados que se mueven a gran velocidad y desaparecen rápidamente entre la espesura. Cualquier intento de seguir su rastro no tendrá éxito.
- **Asentamientos en torno al Mar:** Existen muy pocos pueblos y alguna pequeña aldea pesquera en torno al mar, pero en ellas no encontrarán mucho más que en Ba-Rhun.
- **Las ciénagas del delta:** La entrada que forma el mar en las montañas es un terreno de muy difícil acceso. Si los aventureros han decidido rodear el mar desde Ba-Rhun y llegan a este punto llegarán a la conclusión de que no es posible continuar y deberán buscar una embarcación en algún pueblo cercano.
- **Siar Dian:** Los aventureros pueden obtener un pasaje desde Ba-Rhun hasta aquí a través del mar, el viaje dura 5 días. Es una gran ciudad portuaria de un tamaño y magnificencia



como los aventureros nunca habían visto antes. Tiene un gran mercado y lujosos palacios. Se trata de una ciudad estado gobernada por un consejo de representantes de las familias de mercaderes más importantes. A ella llegan caravanas del este y del norte. Los aventureros encontrarán pistas si buscan en la Gran Biblioteca que corona el zoco de la ciudad, o si merodean por los barrios bajos y el mercado negro. En todas las demás localizaciones solo escucharán leyendas ya conocidas.

**Peligros:** Durante sus viajes en Rhun, excepto si atraviesan las montañas Carmesí, en esta parte de la aventura o en otras, los aventureros se podrán encontrar con los siguientes peligros:

- El primer evento siempre será un encuentro con un viejo que descansa al lado de un camino y llama a Kol por su nombre: Este no responde a ninguna de sus preguntas, solo se ríe y sigue hablando y preguntando. Kol deberá hacer una tirada de acertijos NO 14. Si la pasa obtendrá la siguiente información: Su camino les llevará entre las cabezas de halcón, entre ellos se encuentra la luz del oeste de la que habla la profecía, entre los libros hallarán la respuesta.
- El resto de eventos son los normales del libro. Si se produce algún encuentro de combate será frente a un grupo de bandidos.

En caso de que su ruta atraviere, al menos en parte, una zona de montaña, se aplicarán los siguientes peligros:

- Si van sin haber encontrado información en la ciudad, todo OJO significará el encuentro descrito anteriormente en la descripción de las montañas.
- *Guía:* Los enrevesados valles y los siniestros pantanos son un sitio fácil para perderse. Deberá realizar una tirada de viajar NO 14, o el viaje doblará su duración obligando a nuevas tiradas de viajes y de corrupción.
- *Explorador o Vigía:* Alerta NO 14 habrá descubierto un campamento formado por 5 bandidos. Si la falla estos les emboscan. Si la pasa los aventureros pueden decidir pasar de largo con tiradas de sigilo NO 12.
- *Cazador:* Cazar NO 14 o se mete en la madriguera de un oso que sale enfurecido.

## La Gran Biblioteca

Su tamaño es inmenso, y los aventureros que entren se dan cuenta irremediamente de que la fama de bárbaros que tienen los hombres de Rhun en el norte es injustificada, ni siquiera juntando las bibliotecas de Valle y Lago llegarían a la mitad de esta. Se trata no solo de una biblioteca sino también de un museo cargado de maravillas procedentes de todos los rincones de la

Tierra Media. La gran mayoría de los tomos están en la lengua de Rhun. Encontrar la información necesaria supondrá una tarea titánica, pero los amigos de Henué estarán encantados de ayudar si les han acompañado hasta aquí en armonía. Si ellos ayudan la tarea requerirá una tirada de Saber NO 16, y si no será de NO 20. Si consiguen un intérprete de otro modo la NO será 18. Para realizar la búsqueda todos los aventureros deben participar a tiempo completo, solo tirará el que tenga el que tenga un puntuación de saber mayor, pero cualquier aventurero podrá gastar esperanza, aunque solo uno por tirada:

- Se necesitan 3 éxitos para finalizar la búsqueda
- Cada tirada de Saber implica una semana de búsqueda.
- Cada éxito reduce la dificultad de la siguiente tirada en un nivel.
- Una tirada fallada significará que se ha gastado una semana y solo se han encontrado algunos indicios que le invitan a continuar
- *Gran éxito:* Cuenta como dos éxitos
- *Éxito extraordinario:* Cuenta como tres éxitos
- *Gandalf:* El tiempo se reduce en una semana.

**Información disponible:** Tras mucho buscar, incordiar al bibliotecario, pedir incluso consultar un tomo de una biblioteca privada de un mercader al que uno de los chicos conocía, los aventureros averiguaran la existencia de un viejo tomo que encorarán en lo alto de una estantería. Es un índice de unas obras que tiene más de 200 años. En él aparece la referencia de un viejo códice llamado: "de las Órdenes Juramentadas bajo la iluminación del reinado del mil veces divino Khan Suleiman" que se encuentra en la cámara privada de la propia Gran Biblioteca. En una nota a pie de página refiere que el libro trata sobre la Orden del Retoño Nacarado entre una larga lista.

Los aventureros descubrirán rápidamente que es un locura tratar de entrar en la cámara sin ser invitados (entre otras cosas la biblioteca es también un museo donde se guardan grandes riquezas, guardas por los mercenarios del consejo). Para ello deberán superar un encuentro de NO 14 con la tolerancia marcada por Sabiduría. La NO ajará en un nivel por cada tirada superada, y si se superan 4 tiradas se habrá superado.

**El Libro:** El libro de las Órdenes Juramentadas bajo la iluminación del reinado del mil veces divino Khan Suleiman dedica solo unas pocas páginas a la orden y en su mayoría son leyendas populares ya que al parecer ni siquiera en aquella época se sabía mucho de ellos. Es fácil entender que el códice asegura que se trata de una orden real y que su fortaleza se encuentra en las Montañas Carmesí. Está escrito con un lenguaje antiguo, y aunque el bibliotecario les ayudará si se lo piden amablemente, se necesita



una tirada de Saber NO 14 para obtener información útil:

- *Éxito:* Asegura que se trata de un orden de caballeros con una noble misión, pero la descripción de esta usa palabras que no son reconocibles. Nadie conoce el auténtico paradero de su fortaleza fuera de la orden salvo un viejo ermitaño de las montañas. El código da indicaciones de cómo llegar hasta su cueva, a través de un estrecho desfiladero entre unas laderas gemelas con forma de cabeza de halcón al sur de las montañas.
- *Gran éxito:* Los caballeros de la orden nunca desvelan sus secretos, bajo ninguna circunstancia, y la idea de su bondad es aun más clara, haciendo pensar a los jugadores que es extraño que vendieran el veneno a Henué.
- *Éxito extraordinario:* Se obtiene información suficiente, aunque intrincada, para llegar hasta la fortaleza a través de las ciénagas.
- *Gandalf:* Se tardará dos días en obtener la información. En caso contrario se tardará una semana.

## Bajos fondos y Mercado Negro

Si los aventureros deciden preguntar por el veneno en las tabernas o en el mercado negro deberán hacer una tirada de Acertijos (Bajos Fondos) o Persuadir (Mercado Negro) con NO 14:

**Tabernas:** Tras escuchar a muchos borrachos y las mismas historias mil veces encontrarán al viejo Rujin en la taberna de la Alfombra Mágica. Este les contará una leyenda especialmente antigua pero llena de detalles que no habían escuchado hasta entonces:

- *Éxito:* Asegura que se trata de un orden de caballeros con una noble misión, combatiendo eternamente contra un fantasma. Fue fundada por un viejo guerrero de sangre inmortal. El viejo les dice que una vez leyó esa historia en un libro de la biblioteca.
- *Gran éxito:* Dice que su fortaleza se encuentra en un valle al que es imposible llegar porque las ciénagas malditas lo cierran.
- *Éxito extraordinario:* La leyenda habla de la morada del guerrero que fundó la orden nombrando unas laderas gemelas con forma de cabeza de halcón al sur de las montañas. El viejo les asegura que él sabe donde es y se lo señala en el mapa.

**Mercado Negro:** Tras hacer algunas preguntas discretas terminan en la trastienda de una panadería donde un hombre que se hace llamar Muhaf vende toda clase de venenos:

- *Éxito:* Asegura que solo ha visto una vez en su vida ese veneno, hace aproximadamente un año, en manos de un hombre alto y rubio, extranjero sin duda pero que hablaba perfectamente la lengua de Rhun. Este le compró algún veneno y le pagó bien, pero no tuvo más contacto con él. Le extrañó mucho porque creía que ese veneno era una leyenda, como la orden.
- *Gran éxito:* Recuerda que Henué le trató de comprar veneno, pero él no se lo vendió porque solo vende a asesinos profesionales.
- *Éxito extraordinario:* Les dice que si quieren saber más sobre la orden busquen a Rujin en la taberna de la Alfombra Mágica.

Si obtienen un OJO en alguna de las tiradas de búsqueda los esbirros del caballero renegado les atacarán. Se trata de 3 bárbaros del este que les cogen por sorpresa a no ser que superen una tirada de Alerta NO 14. Si cogen a uno de ellos con vida este se negará a hablar, y de hecho hablará en una lengua que los aventureros no conocen. Una tirada de saber NO 12, o la ayuda de algún hombre de Rhun, los identificará como miembro de las tribus nómadas del este, que llevan siglos en guerra con la ciudad estado.

## ~ Parte cuatro ~

### La cueva del ermitaño

El viaje hasta allí requiere 10 días, una (dos en otoño) tirada de No 14 y otra de No 18. Y dos tiradas de corrupción.

Durante este viaje se aplican los peligros descritos para las montañas.

La dificultad de encontrar la cueva dependerá de la información que hayan recogido: Si encontraron el libro NO 14. Si solo hablaron con Rujin NO 16.

Un fallo significa una semana de búsqueda, una tirada de viajar, y una de corrupción, pero tras ella finalmente encuentran la cueva

Tras localizar la cabezas de águila, que en realidad son los restos de dos antiguas estatuas de enorme tamaño, que parecen incluidas en la pared de la montaña por el paso de los siglos, atraviesan un túnel formado por unos árboles que da a la entrada de la cueva donde vive el ermitaño. El sitio es oscuro, pero los aventureros se sentirán extrañamente reconfortados, recuperando un número de puntos de esperanza, y un número de puntos de aguante igual a su corazón.

Allí encontrarán al ermitaño que realmente es un elfo Sindar,



Gilianur Naegungol, el fundador de la orden. El encuentro con este está basado en Valor y es de NO 16. Sin embargo si se nombran determinadas cosas la dificultad baja (cualquier intento de intimidarle termina el encuentro):

- Si cuentan la historia de Jazmín la dificultad baja en un nivel
- Si hablan del libro la dificultad baja en un nivel
- Si nombran al vendedor de venenos la dificultad sube en un nivel
- Si hay un elfo ente ellos deberá superar una tirada de cortesía. Si tiene éxito baja en un nivel y si no sube en uno.

Cuando los aventureros hayan superado 3 éxitos el ermitaño les hablará de un camino a través de las ciénagas que lleva hasta la fortaleza. Si en algún momento consiguen un *gran éxito* este les da un anillo como muestra de que van de su parte, además les dice que una misión de la orden es guardar la tumba de un nigromante de los tiempos antiguos (tirada de corrupción NO 10). Si consiguen un éxito extraordinario les otorga un pergamino que "les será de gran utilidad", y les dice que existe un renegado que se fue hace años del castillo, que teme que trate de destruir a la orden.

## ~ Parte cinco ~

### El camino a la Fortaleza

El viaje dependerá de la ruta que los jugadores tomen, pero deben entrar desde la ciénagas. Atravesar las ciénagas requerirá 5 días y una tirada de Viajar (además de las necesarias para llegar hasta

allí). La NO de la tirada será de 20 si no han hablado con el ermitaño, si es así baja a 12. Cada jugador que la falle deberá volver a tirar hasta que todos hayan superado una tirada. Si sacan un OJO atravesando las ciénagas ganarán un punto de sombra. Durante el viaje hasta las ciénagas se aplican los peligros de las montañas.

Durante el viaje los aventureros son atacados por 5 medio-trolls. Cuando el encuentro se comience a poner difícil aparecerá Halian, un hombre alto, rubio y de rasgos nortños, cubierto por una capa negra sobre una cota de malla plateada. Este terminará rápidamente con los enemigos que queden. Y se plantará ante los personajes preguntándoles quiénes son: Encuentro por Valor, NO 14, el anillo del ermitaño baja la dificultad a 12. Si consiguen 2 éxitos o le enseñan el pergamino accederá a llevarles hasta la fortaleza, aunque parte del camino deberán hacerlo con los ojos vendados. Allí comparecerán ante el Gran Maestre de la Orden.

Unas horas después del encuentro, o bien justo cuando el caballero se niegue a acceder a sus súplicas, este será herido por una flecha envenenada disparada por un medio-troll que permanecía escondido. Halian estará en mal estado para combatir, pero tras el encuentro les guiará hasta la fortaleza.

El Gran Maestre se mostrará agradecido y abierto, pero se negará en redondo a desvelar ningún secreto. Encuentro por Sabiduría, NO 16, (12 si portan el anillo) al tercer éxito se termina el encuentro:

- *Un éxito:* Le hablará de Bargoran, el renegado. Admitirá que debió ser él el que vendiera el veneno a Henué.





- *Dos éxitos:* Dirá que sospechan que Bargoran ha formado un ejército, enriqueciéndose vendiendo secretos de la orden, y planea atacarlos.
- *Tres éxitos:* Les ofrecerá su ayuda si cumplen una misión (Parte 7).
- Si tienen el pergamino este contará automáticamente como un éxito.

Si se alcanza el límite de tolerancia los aventureros serán retenidos durante 2 semanas mientras el Gran Maestre decide qué hacer con ellos. Tras este tiempo se pasa directamente a la parte 7.

## ~ Parte seis ~

### La misión

El Gran Maestre les encarga recuperar una gargantilla de manufactura enana, perteneciente al desaparecido clan Hierronegro. Solo les explica que hace poco que conocen el paradero de la joya, y que puede ser la llave para su victoria definitiva contra el nigromante. Se encuentra guardada en su tumba, bajo poderosos sortilegios contra los no muertos, pero estos rodean la tumba, codiciándola.

El viaje hasta allí dura una semana y requiere una tirada de viajar NO 18 y una tirada de corrupción.

La tumba se encuentra en el interior de los restos de una antiquísima ciudad enana, en gran parte destruida al derrumbarse la montaña en cuyo interior estaba construida.

El acceso a la tumba tiene una trampa que si no es detectada disparará un dardo envenenado al jugador que saque menos en un dado de proeza, dejándole herido a no ser que supere una tirada de armadura. El sitio es realmente tenebroso y los aventureros deberán superar una tirada de Valor NO 14 o se considerarán cansados durante el encuentro. La tumba está guardada por 2 espectros. Cuando estos sean derrotados podrán recuperar el hacha. Los aventureros recuperarán un número de puntos de esperanza igual a su puntuación de corazón y perderán un punto de sombra.

**El pergamino:** Si los aventureros llegan hasta el encuentro portando el pergamino los caballeros les habrán dicho que leyéndolo podrán desterrar a los espectros, y superarán automáticamente el encuentro si lo hacen. Está en élfico. Si no hay un elfo: Saber con NO dependiendo de su conocimiento del idioma.

El viaje de vuelta dura 3 días y requiere una tirada de viajar NO 12.

## ~ Parte siete ~

### La batalla

A su llegada el Gran Maestre les dará sinceramente las gracias y se mostrará mucho más abierto.

Encargará inmediatamente que se prepare el antídoto y les ofrecerá un alojamiento y acceso a la biblioteca mientras dura el proceso, aproximadamente una semana. Después deberán partir, ya que cree que el ataque de Bargoran es inminente. Piensa que antes de irse de la fortaleza penetró en la tumba del nigromante, lo cual está prohibido, pero ignora lo que encontró allí.

Una tirada de saber NO 14 en la biblioteca enseña (según nivel de éxito):

- La orden fue fundada para guardar la tumba de un nigromante a principios de la tercera edad. Al parecer se trataba de un humano corrompido por la sombra.
- Un pasaje especifica claramente que el propio Sauron corrompió a un antiguo rey, convirtiéndole en el nigromante de las montañas carmesí.
- Una profecía asegura que un ejército venido del este destruirá la fortaleza y liberará al nigromante a no ser que la luz del oeste acuda en su ayuda.

**La batalla:** Durante su estancia la fortaleza será atacada por Bargoran y un enorme ejército de hombres del este y medio trolls. Los aventureros participarán en la batalla, defendiendo una posición en la muralla. Los enemigos terminarán subiendo a la muralla y los aventureros se deberán enfrentar a un número de enemigos igual al suyo más 1. Si los aventureros deciden retirarse a otra posición, mueren dos enemigos, o si uno de ellos resulta herido o cae inconsciente, escucharán la orden de retroceder hacia la ciudadela.

Retrocederán ellos solos y aislados por un estrecho pasillo entre dos torres. Así serán empujados hasta el interior de un granero. Nada más entrar contemplarán como el Gran maestre se encuentra en el suelo, con su espada a dos metros de él y a merced de Bargoran, que está a punto de atravesarle con su espada. Los dos que saquen las tiradas más altas en alerta NO 12 conseguirán de algún modo hacer retroceder a Bargoran, y le alcanzarán su espada al Gran maestre que plantará cara de nuevo al traidor saliendo del granero tras él. Los aventureros se darán cuenta de que están rodeados por un grupo de enemigos (medio-trolls y salvajes del este) que les doblan en número. Tras tres asaltos aparecerá el Gran Maestre, triunfante tras haber terminado con Bargoran, y acabará con los enemigos supervivientes.

El Gran maestro, agradecido, les dará el antídoto, y les regalará un códice con la historia de la Orden.

## ~ Parte ocho ~

### La vuelta al hogar

Todo héroe herido deberá esperar a curar su herida antes de comenzar la vuelta.

El viaje de vuelta dura 3 semanas si es en verano o primavera, 4 si es en otoño, y 6 si es en invierno. Se deberán hacer las tiradas de viajar, y por cada fallo el viaje aumentará en 1 día. La dificultad de la tirada será 14 y aumentará en un nivel por cada aventurero que se haya quedado curando sus heridas. Por cada OJO los aventureros deberán superar una tirada de corrupción.

Si los aventureros consiguen administrar el antídoto a Jazmín antes las primeras luces del día de YULE conseguirán salvarla.

## Conclusión

Si los aventureros consiguen salvar a Jazmín recuperaran su Esperanza inicial y perderán 1 punto de Sombra.

Si Jazmín muere todos los aventureros ganarán 1 punto de Sombra permanente. Además no podrán realizar ninguna actividad durante la siguiente Fase de Comunidad, abrumados por la pena.





	TIERRAS LIBRES		FÁCIL
	TIERRAS FRONTERIZAS		MODERADO
	TIERRAS SALVAJES		DIFÍCIL
	TIERRAS DE LA SOMBRA		MUY DIFÍCIL
	TIERRAS OSCURAS		DESALENTADOR

## Personajes del Maestro del Saber

npc: Amigos Henué

trasfondo:

npc: Caballero de la Orden

trasfondo:

npc: Bandidos

trasfondo:

### NIVEL DE ATRIBUTO

2

AGUANTE

10

PARADA

2

ODIO

1

ARMADURA

1 d

### HABILIDADES

Personalidad, 2

Supervivencia, 0

Movimiento, 0

Costumbres, 2

Percepción, 1

Vocación, 1

### HABILIDADES DE ARMAS

Cuchillo

1

### HABILIDADES ESPECIALES

TIPO DE ARMA	DAÑO	FILO	HERIDA	GOLPE APUNTADO
Cuchillo	2	7	10	

### NOTAS

### NIVEL DE ATRIBUTO

7

AGUANTE

25

PARADA

5

ODIO

7

ARMADURA

3 d

### HABILIDADES

Personalidad, 2

Supervivencia, 3

Movimiento, 4

Costumbres, 1

Percepción, 3

Vocación, 2

### HABILIDADES DE ARMAS

Espada

3

Arco

4

### HABILIDADES ESPECIALES

Infundir temor

Sigilo sobrenatural

Velocidad terrible

TIPO DE ARMA	DAÑO	FILO	HERIDA	GOLPE APUNTADO
Espada	5	10	16	Desarmar
Arco	5	10	14	Atravesar

### NOTAS

Sigilo sobrenatural: Gastando esperanza permite atacar por sorpresa al enemigo provocando un golpe penetrante automático.

### NIVEL DE ATRIBUTO

2

AGUANTE

14

PARADA

3

ODIO

1

ARMADURA

2 d

### HABILIDADES

Personalidad, 2

Supervivencia, 2

Movimiento, 2

Costumbres, 1

Percepción, 2

Vocación, 1

### HABILIDADES DE ARMAS

Arco corto

2

Lanza

2

Daga

2

### HABILIDADES ESPECIALES

Desconcertar

TIPO DE ARMA	DAÑO	FILO	HERIDA	GOLPE APUNTADO
Arco corto	4	10	12	Veneno
Lanza	5	9	14	Atravesar
Daga	3	7	12	

### NOTAS

Desconcertar: Gastando odio anula la parada del enemigo

## Personajes del Maestro del Saber

npc: Espectro

trasfondo:

npc: Medio-trolls

trasfondo:

npc: Bárbaros del este

trasfondo:

### NIVEL DE ATRIBUTO

5

AGUANTE

35

PARADA

7

ODIO

6

ARMADURA

3 d

### HABILIDADES

Personalidad, 3

Supervivencia, 1

Movimiento, 2

Costumbres, 1

Percepción, 2

Vocación, 2

### HABILIDADES DE ARMAS

Espada maldita

3

Grito espectral

2

### HABILIDADES ESPECIALES

Odio al sol

Habitante oscuridad

Velocidad serpentina

Velocidad terrible

Infundir temor

Asalto salvaje

TIPO DE ARMA	DAÑO	FILO	HERIDA	GOLPE APUNTADO
Espada maldita	6	10	14	Veneno
Grito espectral	4	7	22	Desarmar

### NOTAS

### NIVEL DE ATRIBUTO

4

AGUANTE

20

PARADA

4

ODIO

5

ARMADURA

2 d

### HABILIDADES

Personalidad, 2

Supervivencia, 3

Movimiento, 3

Costumbres, 0

Percepción, 2

Vocación, 2

### HABILIDADES DE ARMAS

Clava

3

Arco corto

2

Mordisco

1

### HABILIDADES ESPECIALES

Fuerza horrible

Cobardía

TIPO DE ARMA	DAÑO	FILO	HERIDA	GOLPE APUNTADO
Arco corto	4	10	12	Veneno
Clava	6	10	14	
Mordisco	3	7	12	

### NOTAS

### NIVEL DE ATRIBUTO

3

AGUANTE

17

PARADA

5 + 2 (escudo)

ODIO

4

ARMADURA

2 d

### HABILIDADES

Personalidad, 2

Supervivencia, 2

Movimiento, 3

Costumbres, 1

Percepción, 3

Vocación, 2

### HABILIDADES DE ARMAS

Cimitarra

3

Lanza

2

Daga

2

### HABILIDADES ESPECIALES

TIPO DE ARMA	DAÑO	FILO	HERIDA	GOLPE APUNTADO
Cimitarra	4	10	12	Desarmar
Lanza	5	10	12	Atravesar
Daga	3	7	12	

### NOTAS

npc: Oso  
trasfondo:

#### NIVEL DE ATRIBUTO

6

AGUANTE

25

ODIO

5

PARADA

6

ARMADURA

3d

#### HABILIDADES

Personalidad, 3

Supervivencia, 2

Movimiento, 3

Costumbres, 1

Percepción, 3

Vocación, 3

#### HABILIDADES DE ARMAS

Morisco

3

Zarpazo

2

#### HABILIDADES ESPECIALES

Infundir temor

Dureza odiosa

Asalto salvaje

Gran tamaño

TIPO DE ARMA	DAÑO	FILO	HERIDA	GOLPE APUNTADO
Mordisco	6	10	14	Atravesar
Zarpazo	6		14	

#### NOTAS

(1) <i>Afteryule</i> TULU 7 14 21 28 1 8 15 22 29 2 9 16 23 30 3 10 17 24 - 4 11 18 25 - 5 12 19 26 - 6 13 20 27 -	(4) <i>Astron</i> 1 8 15 22 29 2 9 16 23 30 3 10 17 24 - 4 11 18 25 - 5 12 19 26 - 6 13 20 27 - 7 14 21 28 -	(7) <i>Afterlithe</i> LITHE 7 14 21 28 1 8 15 22 29 2 9 16 23 30 3 10 17 24 - 4 11 18 25 - 5 12 19 26 - 6 13 20 27 -	(10) <i>Winterfilth</i> 1 8 15 22 29 2 9 16 23 30 3 10 17 24 - 4 11 18 25 - 5 12 19 26 - 6 13 20 27 - 7 14 21 28 -
(2) <i>Solmath</i> - 5 12 19 26 - 6 13 20 27 - 7 14 21 28 1 8 15 22 29 2 9 16 23 30 3 10 17 24 - 4 11 18 25 -	(5) <i>Thrimidge</i> - 6 13 20 27 - 7 14 21 28 1 8 15 22 29 2 9 16 23 30 3 10 17 24 - 4 11 18 25 - 5 12 19 26 -	(8) <i>Wedmath</i> - 5 12 19 26 - 6 13 20 27 - 7 14 21 28 1 8 15 22 29 2 9 16 23 30 3 10 17 24 - 4 11 18 25 -	(11) <i>Blotmath</i> - 6 13 20 27 - 7 14 21 28 1 8 15 22 29 2 9 16 23 30 3 10 17 24 - 4 11 18 25 - 5 12 19 26 -
(3) <i>Rethe</i> - 3 10 17 24 - 4 11 18 25 - 5 12 19 26 - 6 13 20 27 - 7 14 21 28 1 8 15 22 29 2 9 16 23 30	(6) <i>Forelithe</i> - 4 11 18 25 - 5 12 19 26 - 6 13 20 27 - 7 14 21 28 1 8 15 22 29 2 9 16 23 30 3 10 17 24 LITHE	(9) <i>Halimath</i> - 3 10 17 24 - 4 11 18 25 - 5 12 19 26 - 6 13 20 27 - 7 14 21 28 1 8 15 22 29 2 9 16 23 30	(12) <i>Foreyule</i> - 4 11 18 25 - 5 12 19 26 - 6 13 20 27 - 7 14 21 28 1 8 15 22 29 2 9 16 23 30 3 10 17 24 TULU

Midyear's Day  
(Overlithe)