

MM RIX TP KHM THMM FTT
PM RIX TP PRM THMM

EL ANILLO ÚNICO



El Temor
de la Sombra
del Este

MM RIX TP BRHX THMM FTT
PM H THM MKKTHMM BHM THMM



- el temor de la sombra del este-

En la primera edad del sol, todos los hombres aparecieron en las regiones orientales de la Tierra Media. Algunos se dirigieron hacia el Oeste, pero los que se quedaron en el Este vivieron bajo la tenebrosa sombra de Melkor, el enemigo, y se volvieron malvados.

Cuando. Cualquier momento tras la caída de Smaug es adecuada para la aventura, pero fechas entorno a 2951, serian idóneas al ser ese año cuando Sauron se revela en Mordor.

Dónde. Cualquier núcleo urbano medianamente grande sería apropiado a excepción de los salones del Rey Elfo. Urbes como Valle, Erebor o Esgaroth son más indicadas debido a tu mayor tamaño.

Que. Un importante noble del lugar, busca aventureros leales y fieles a los reinos del norte, para un cometido secreto contra los posibles espías orientales que se están asentando en las ciudades del norte.

Por qué. La caída de Smaug, la huida del nigromante, la prosperidad de Erebor, Valle, Esgaroth y el resto de poblaciones de Rhovanion ha hecho que gentes de todos los lugares de desplazaran hasta estos lares. Unos vienen para colonizar tierras o buscar nuevas oportunidades de los nuevos y ricos señores, y otros buscan comerciar con las nuevas riquezas de la región y sobretodo la montaña Solitaria. Pero los inmigrantes, nunca son bienvenidos del todo, sobretodo, cuando provienen del este.

Los personajes podrían aceptar la propuesta bien por curiosidad, bien por dinero, o bien por el miedo a que los orientales establecidos en Esgaroth sean algo más que solo inmigrantes y mercaderes.

Quién. Los personajes conocerán a *Cirion*, un importante noble cercano al Rey Bardo cuyo corazón ensombreció bajo la sombra de Smaug y que según como actúen los personajes, podrían conservarlo como aliado o enemistarse con él; *Borath*, un mercader del lejano Harad establecido en el lugar, que ha ocasionado un gran revuelo con su estancia. Según las acciones y acontecimientos de la aventura, los personajes podrían llegar a conocer al Gobernador de Esgaroth (o el dirigente del lugar donde se centre la aventura).

LA FASE DE AVENTURAS

Esta aventura está dividida en 5 partes. Las dos primeras transcurren en Esgaroth, mientras que la tercera y cuarta corresponde a una búsqueda hacia el Este que descubrirá a los personajes que las apariencias engañan. La quinta y ultima, transcurre de nuevo es Esgaroth, con la resolución de la trama en mano de los personajes.

PARTE 1 - ESOS PELIGROSOS ORIENTALES

El objetivo de la primera parte de la aventura, es mostrar el descontento que muestra la sociedad de Esgaroth con algunos inmigrantes, especialmente los orientales. Será el momento elegido por Cirion para contratar con los aventureros.

PARTE 2 - LOS SECRETOS DEL ESTE

Esta parte de la aventura comienza con la planificación del encargo de Cirion y su posterior resolución. En ella podrán descubrir los secretos del este y algunas de las intenciones de Cirion.

PARTE 3 - LAS TIERRAS FRONTERIZAS

En esta parte, el encargo de Cirion se extiende para comenzar una búsqueda fuera de Esgaroth, hasta las fronteras del reino de Bardo.

PARTE 4 - LA SEMILLA DEL ESTE

La búsqueda de los personajes les descubrirá el secreto guardado por Borath y que quizás Cirion, no actuara con intenciones tan puras como aparentaba o ha sido engañado. En ese momento deberán decidir libremente como actuar.

PARTE 5 - EL DAÑO DE CIRION

Con parte de la verdad descubierta y ya en Esgaroth, Los personajes deberán resolver el asunto, bien siendo leales a Cirion para alejar las futuras consecuencias de la permanencia de los Orientales en la región, o descubrir la verdad, devolviendo a su verdadero heredero lo que le pertenece. Por ultimo, podrían descubrir la verdadera sombra detrás de todo esto.

PARTE 1 - ESOS PELIGROSOS ORIENTALES

La apertura de Erebor, y las riquezas que de la montaña solitaria se extraen, ha atraído a gran cantidad de gentes, algunos venidos de muy lejos, con la intención de repoblar las ciudades y campos, localizados en lo que antes se llamaba “La desolación de Smaug” y las propias aciudades.

Las gentes que viven en Esgaroth son una mezcla de hombres del norte, con una minoría de enanos, elfos y orientales.

El dinero llama al dinero, y debe de ser cierto, por que desde que las minas se reabrieron, muchos comerciantes vuelven a pisar y llenar el mercado de la ciudad del lago, desde Erebor, hasta el lejano Harad, pasando por Gondor, pocos son los que quieren perder la oportunidad de enriquecerse, y de este modo, en el mercado de Esgaroth pueden comprarse vinos de Dorwinion, sedas de Harad, lino de Minas Tirith, Orfebrería de Rivendel y muchos productos mas.

Aunque de entre todos, los bajos y oscuros mercaderes venidos del lejano desierto de Harad son con quien se mantiene mayor suspicacia.



EL MERCADO

La feria ha llegado a Esgaroth. Por delante queda un mes de mercado, y eso es algo, que pocos pretender perderse. El lago central de la ciudad hierve de bullicio. La gente va y viene, los mercaderes trajinan de un lugar a otro llevando y trayendo mercancías, los comerciantes alzan la voz tratando de atraer a los clientes, en las posadas y tabernas corre la cerveza, el hidromiel y el vino. Este es un día propicio para que todos encuentren lo que quieren, los clientes los productos que desean y los mercaderes venderlo. Como en todos los mercados, tambien es un día propicio para los delincuentes y la guardia presta especial atención a que se mantenga la ley. Los personajes no son menos, y disfrutan de la feria, bien probando los exquisitos vinos de Dorwinion, bien comprando productos que necesitaban.

El disturbio

De repente, los gritos de alarma se elevan sobre el bullicio del mercado. El puesto de donde provienen se trata de una tienda de especias, que esta a unos pocos metros de donde se encuentran los personajes.

Cuando estos consiguen hacerse hueco para ver lo que ocurre, pueden ver un gran puesto de, donde un musculoso

gigantón de ébano con la cabeza rasurada, vestido tan solo con anchos pantalones blancos y una cimitarra en una mano, tiene sujeto a un chiquillo. En el puesto, los dependientes se muestran nerviosos y vigilando que nadie se lleve nada, mientras el dueño del gran puesto, un hombre de baja estatura y piel cobriza, con una barba larga y espesa digna de un enano, vestido con una túnica de vivos colores holgada, y un turbante, da ordenes en su extraño idioma para que traigan un tocón de madera.

Una tirada de **Perspicacia** con NO 14 descubrirá a los personajes que la gente alrededor van elegantemente vestidos, por lo que en el puesto se debe adquirir mercaderías de gran valor.

Los guardias no se encuentran cerca y tardaran varios minutos en llegar, mientras, la gente mira estupefacta como el mercader ordena que le corten la mano al chiquillo.

Si nada o nadie lo evita, el gigantón de ébano apoya la mano del ladronzuelo en el tocón de madera y con un rápido movimiento de cimitarra le corta la mano tras la orden del mercader.

Si los personajes no hacen nada para evitar el castigo ganaran automáticamente un punto de **sombra**.

Para evitar el castigo, bastará con que expongan su inconformidad de forma autoritaria ante Borath, el jefe del puesto. Con ello dará suficiente tiempo a que la guardia venga y se haga cargo del asunto. Convencer al mercader que lo que hace no es lo correcto es más difícil.

El encuentro tendrá en cuenta la sabiduría más alta de entre los personajes que interactúen, pero la situación resta 1 debido a la tensión de la acción.

Esta interacción, se salta la secuencia de presentación.

Si los personajes usan **Impresionar**, estarán imponiéndose de una forma u otra, sea mediante amenazas o autoridad, que causará una disminución de 1 a la tolerancia en próximos encuentros con Borath, el NO para la prueba es de 14.

Si por el contrario, sus alegatos son usados con **persuasión** o **cortesía**, deberán superar una prueba a NO 16, Borath se mostrara descontento con la *blanda ley de los hombres del norte*, pero agradecerá a los personajes sus advertencias que podrían haberle causado males mayores y esperará a la guardia para que se lleve al ladrón.

El ladronzuelo, un niño de unos 13 años vestido con ropas pardas de aspecto común y zapatos desgastados, se lanzará a los pies de los personajes agradeciéndoles su ayuda.

Pasados varios minutos desde la entrada de los personajes llegaron 3 guardias, que pedirán con autoridad explicaciones sobre lo sucedido y los papeles de permiso del puesto a Borath. Tras resolver el asunto, se marcharan con el ladrón y tanto clientes, vendedores y aventureros, seguirán con sus cosas.



EL ENCUENTRO CON CIRION

En un momento u otro, los personajes entraran en una de las numerosas posadas o tabernas que se encuentran alrededor del mercado. Todas sin excepción se encuentran a rebosar de mercaderes, clientes y parroquianos. El bullicio es mayor aun si cabe que en el mercado, la gente bebe, come, juega, y charla en las diversas mesas distribuidas por el local y encontrar una libre donde sentarse es imposible.

Algunos instantes después, cuando por fin logran hacerse un hueco en la barra para poder pedir, la tabernera, una mujer entrada en años de carnes fofas y escote amplio con un vestido verde y un delantal lleno de manchas se acerca a los personajes y les indica que alguien quiere invitarles a una bebida. La mujer señala en una dirección y podrán ver a un hombre con ropa elegante, encapuchado, y sentado solo junto a una mesa. Al mirar levanta la mano en señal de saludo.

El personaje es **Cirion**, un importante noble residente en Valle que ha visto a los personajes durante el incidente del puesto de especias (y si no hicieron nada, simplemente le han hablado de ellos).

Cirion se presentara cortésmente pero con algo de solemnidad, realzando su título nobiliario y su cargo como consejero del Rey Bardo. Es un hombre alto, de edad madura, con cabellos rubicundos y arreglada barba. Habla cortésmente, pero con firmeza y viste ropas de gran calidad de color azul bordadas en plata, mostrando un bordado de un cuervo, emblema de Valle.

Los personajes pueden presentarse como quieran, una presentación con **Impresionar** tendrá un NO de 16 debido a la arrogancia de Cirion, mientras que **Acertijos** y **Cortesía** tendrán un NO 14.

La tolerancia esta marcada por la puntuación de **valor** más alta de los personajes, aumentada en 1, por el interés de Cirion en contratar al grupo de aventureros.

Tras las presentaciones, Cirion hablará con los personajes sobre las ciudades de Valle y Esgaroth y de cómo ha incrementado su población, así como de los tiempos de prosperidad que se están viviendo.

Luego hablará sobre la incidencia del puesto de especias donde se encontraban los personajes:

“Os vi en el lamentable incidente ocurrido en el mercado.

Esos Orientales son unos barbaros sanguinarios y creen que pueden venir imponiendo a su antojo sus bárbaras y crueles costumbres, en reinos civilizados como el nuestro.

Ha sido una suerte para el desgraciado ladronzuelo, que estuviéseis allí, todo el mundo estaba paralizado por el horror... pero vosotros no. Se nota en vuestra apariencia que sois gentes bravas, de corazón valeroso y noble, personas que son capaces de actuar si llegara el momento de hacerlo...”

Los personajes, tienen derecho a realizar pruebas de **acertijos** o **perspicacia** durante el encuentro.

- **Acertijos**. Es evidente que Cirion trata de averiguar vuestra opinión sobre los hombres del Este que viven en la ciudad para involucraros en algún asunto.

- **Perspicacia**. Cirion parece guardar rencor o algún tipo de resentimiento contra los hombres del este, quizás algo ocurrido en el pasado y es evidente que su presencia le desagrada y sospecha de su presencia.

Tras hablar sobre el incidente, si el rumbo de la conversación con los personajes lo considera oportuno, comenzará a hablar de manera mas despectiva sobre los orientales, de cómo sus tribus atacaron Gondor y los reinos del norte en el pasado, de cómo saquean pueblos y ciudades, y de cómo obtenían la información necesaria para atacar las localidades por medio de la información que los mercaderes del este conseguían en sus estancias en esos lugares, aprovechándose de la ingenuidad de sus gentes. Los personajes deberían realizar algunas tiradas de **cortesía**, **acertijos** o **persuasión** para debatir con el, dependiendo si quieren rebatirle o sacarle información.

“Han llegado a mis oídos diversos rumores sobre algunos de estos “inocentes” mercaderes. Algunos de ellos inquietantes de modo que he hecho vigilar a aquellos que he considerado peligrosos y he descubierto que en verdad, hay motivos para preocuparse. Pero quizás el asunto pueda resolverse si alguien tuviera el arrojo y coraje de resolverlo...”

Si los personajes le preguntan por que no lo hace el mismo responderá de la siguiente forma:



“Hay amigos, lo haría yo mismo, pero mis huesos ya son viejos para algunos lances, lo que no quiere decir, que no sepa reconocer a los amigos y pueda ser generoso con quien sirva bien al reino...”

Si hasta este punto no han rebasado el límite de tolerancia del encuentro, no se han mostrado hostiles, y no se han mostrado en contra de su abierto racismo, les propondrá ayudarle.

Un propósito secreto

Una vez que Cirion esta convencido que los personajes son el grupo ideal para sus intereses les hablará francamente sobre el asunto que le concierne y les dirá lo siguiente:

“Entre la multitud de mercaderes orientales que actualmente frecuentan Esgaroth, hay uno que es peligroso por encima de los demás. Su nombre es Borath, y creo que ya habéis podido observar de su crueldad. Es un hombre peligroso, con poder y prestigio entre los mercaderes que aquí se encuentran, pues es rico y tiene muchos hombres a su cargo. Controla no solo el mercado de especias, que es uno de los más lucrativos, sino tambien posee manadas de caballos y mercenarios a su cargo. Esta es información que la gente común no conoce, si preguntáis al resto de mercaderes locales, solo os podrán decir que es un duro negociante y que es muy rico. Pero mis informadores han descubierto que a tres días al noreste de Esgaroth hay un campamento con un centenar de hombres armados que lo sirven. Tambien sé, que desde su llegada a la ciudad, ha estado buscando información sobre los territorios del Reino, haciéndose con documentos por los que ha pagado buen oro por ellos y sospecho que pretende realizar alguna acción bélica o llevar esa información a los jefes de la guerra Variag, que seguro le pagaran bien por ella. Comprenderéis ahora la importancia de recuperar esa información...”

Nuevamente los personajes podrán realizar tiradas de **acertijos** o **perspicacia**, ambas a NO 16.

- **Acertijos.** Una tirada con éxito de esta habilidad, revelará que Cirion no confía en los personajes y que ha estado adulándolos demasiado por alguna causa.

- **Perspicacia.** Esta prueba permite deducir que Cirion tiene un interés personal en el asunto, algo que no tiene que ver con la prosperidad del reino. En esta conversación, los aventureros tendrán la ocasión de preguntar la información que precisen.

Lo que Cirion quiere

Es verdad que Cirion no siente aprecio por los orientales. Los consideras salvajes, poco civilizados, crueles y poco de fiar, pero no es ese el motivo que lo impulsa a contratar a los aventureros. Tambien es cierto que ha enviado hombres buscando información sobre el Oriental, ya que al parecer, ha mostrado cierto interés por ciertas tierras situadas en los límites del reino, aportando incluso papeles sobre su propiedad. La verdad es mucho más banal, más terrenal. Cirion desea esos territorios al norte de Esgaroth, cercanos a las colinas de hierro y ricas en pastos. Las ruinas localizadas en esas tierras, pertenecían a una antigua familia nobiliaria, cuyos descendientes murieron durante el ataque del Dragón a Esgaroth, y Cirion estaba emparentado lejanamente con ellos, lo que le daría derechos a ocupar esas tierras, pero Bardo no lo ha considerado oportuno todavía. Las ruinas, destruidas por Smaug hace muchos años, tienen una leyenda sobre un tesoro oculto, que el dragón no pudo encontrar. Los documentos que Cirion quiere, son realmente los supuestos papeles de propiedad que Borath dice poseer.

La recompensa de Cirion

Cirion no nombra ninguna recompensa abiertamente. Si los personajes trabajan para el satisfactoriamente, les recompensara con una bolsa de oro por un total de 3 puntos de Tesoro y su favor (podrían escoger a este personaje como mecenas en la fase de comunidad). Se sentirá molesto si los aventureros insisten demasiado en la recompensa a lo que responderá que no pretendía contratar mercenarios sino patriotas y gente honrosa. Si en cambio, lo traicionan, mostrará ser un enemigo más que digno para los personajes.

CIRION Hijo de Darion, consejero del Rey Bardo y Señor de Terovs			
NIVEL DE ATRIBUTO			
5			
AGUANTE	ESPERANZA	PARADA	ARMADURA
19	5	4+3 (escudo torre)	3D
HABILIDADES			
<u>Personalidad</u>	3	Supervivencia	1
Movimiento	3	<u>Costumbres</u>	3
Percepción	2	Vocación	2
HABILIDADES CON ARMAS			
<u>Espada ancha</u>	2	Daga	2
Arco largo	2		
HABILIDADES ESPECIALES			
Acérrimo	Puede tirar dos veces el dado de proeza para las pruebas de miedo		

INFORMACION ADICIONAL

La siguiente información puede ser revelada a los personajes si realizan algún tipo de investigación por su cuenta.

CIRION

Para encontrar información sobre el noble, deberían preguntar a gente con algún tipo de rango social (como Gloin si mantienen buenas relaciones con el), aunque para confirmar si es el realmente, tan solo tendrán que preguntar al tabernero, que les indicara orgulloso que frecuenta la taberna cuando realiza viajes desde Valle. Con una prueba exitosa de **acertijos** a NO 14 descubrirán lo siguiente: Cirion es uno de los más leales y estimados

consejeros del rey Bardo. Tras la muerte de Smaug se le devolvió el título nobiliario que en antaño gozaba su familia, y se le otorgaron tierras, aunque ambicionaba ocupar una zona desocupada al este de la montaña solitaria y cercana a las colinas de hierro que albergan las antiguas ruinas de un pequeño castillo, derruido y abandonado hace siglos. Tras la muerte del gobernador de Esgaroth, su sirviente sirve a Cirion celosamente.

BORATH

Encontrar información sobre el mercader del lejano Harad es mas sencillo, aunque sea mas banal. Cualquier mercader, o tabernero conocerá de la riqueza de Borath, y que vive en un campamento a las afueras de la ciudad con muchas tiendas,

para el casi centenar de hombres encargados de vigilar y manipular las valiosas mercancías, y la gran cantidad de dinero que consigue. Su tienda es la más grande, un gran pabellón del tamaño de una casa, lujosamente decorado en el interior. Alrededor del pabellón se encuentran las tiendas de sus guardaespaldas.

La caravana de Borath, es la piedra angular de muchos de los mercaderes procedentes del este. Cuando Borath decirse marcharse a otro lugar estos deciden acompañarlo o no, si lo hacen, están protegidos de bandidos y orcos a cambio de una pequeña tarifa.

Si superan una tirada exitosa de **acertijos** a NO16 y entregan algunas monedas descubrirán lo siguiente:

Borath, abandona Esgaroth algunas noches en secreto, con dirección norte acompañado de sus guardaespaldas y tarda varios días en regresar.

PARTE 2 - LOS SECRETOS DEL ESTE

Si los aventureros estuvieron de acuerdo en aceptar el encargo seguramente estarán preparando un plan para llevar a cabo su cometido.

Si tienen éxito en su cometido Cirion les recompensará generosamente, si en cambio son descubiertos, Borath se encargará que se arrepientan de haber intentado robarle.

EL CAMPAMENTO DE BORATH

La información ofrecida por Cirion es suficiente pero lo ideal seria que alguno de los personajes quiera observar el campamento de Borath *in situ*.

Una acción prolongada de cuatro pruebas con éxito de **Buscar** a NO 14, dará a los personajes suficiente información para bajar todas las pruebas de **sigilo** en el exterior del campamento en un rango de dificultad.

Si los aventureros no quieren ser vistos, deberán superar cada uno, una prueba de **Sigilo** a NO 14.

El campamento de Borath esta situado en una gran llanura a dos kilómetros al sureste de Esgaroth.

Está formado por un gran número pabellones rectangulares (cabén 4 personas en cada uno), alrededor de un gran número de carros cargados con mercancías, y varios grandes pabellones. El más grande y espectacular, pertenece a Borath, situado casi en el centro del campamento, las tres tiendas que lo rodean inmediatamente pertenecen a su guardia personal.

Un cerco de madera situado al noreste del campamente, retiene a una gran manada de caballos y mulas, encargadas de tirar de los carros y transportar a los escoltas de la caravana.

En total más de un centenar de animales. Otro cercado próximo, esta lleno de un rebaño de cabras, que sustenta de productos lácteos y carne a la caravana.

Alrededor del campamento, hay algunos arboles dispersos, de los cuales algunos han sido talados para crear los cercados y leña para la noche (Ver mapa en pagina11).

Entrar en el campamento

Penetrar en el campamento no es cosa fácil. En el lugar siempre hay gente trabajando y vigilando las valiosas mercancías que almacenan allí.

Borath se levanta temprano todos los días. Tras sus oraciones, en las que participan casi todos los componentes de la caravana, desayuna y practica ejercicios tanto físicos, como de monta y armas. Tras asearse en el agua templada que le preparan sus sirvientes, parte junto al grupo destinado a vender en el mercado. Borath se pasa todo el día en Esgaroth hasta la noche, que tras descansar y asearse de nuevo, practica sus oraciones en el interior de su pabellón, y cena acompañado de sus hombres de confianza y guardaespaldas.

La caravana esta compuesta por 40 carros, cada uno conducido por un hombre, a los que hay que añadir los 20 guardas de la caravana y 20 sirvientes, dedicados a distintas actividades, como pastorear, cocinar, buscar leña, cuidar

animales, preparar los productos para la venta del mercado, escribas, apoyo de viaje, carpinteros, herreros, etc.

40 son los hombres que abandonan el campamento para ir al mercado, dejando a 20 arrieros, 10 sirvientes y 10 guardas, bajo el mando de **Shiranban**, el jefe de los guardas y jefe de confianza de Borath. Aquellos que marchan al mercado y se quedan no son los mismos todos los días, aunque hay algunos, como los pastores y escribas que si.

Para entrar, los aventureros deben describir como van a realizar la irrupción:

- Cualquier prueba de **Sigilo** realizada por la noche en los lindes del campamento tendrá un NO de 14, a excepción si se filtran por el lugar donde se encuentran los cercados de animales, pues estos se pondrán nerviosos y además hay perros, en ese lugar el NO será 18.
- Una vez que hayan penetrado en el interior del recinto, todas las pruebas de **sigilo** tendrán un NO de 16.
- La dificultad de las pruebas podría bajar si los jugadores describen un plan que le guste al maestro del saber.
- Cada personaje que se infiltre en el campamento, debería realizar al menos tres pruebas de **Sigilo** hasta llegar a la tienda de Borath.
- Entrar en el pabellón no es especialmente difícil, pues esta construida de telas y piel, que puede rasgarse con un cuchillo o daga.
- Si fallan una tirada de **sigilo**, al menos uno de los centinelas que está de guardia se dirigirá a averiguar que ocurre. Para evitarlo deberán superar otra prueba de **sigilo** adicional con NO 16 para evitar que de la alarma. Si el centinela no vuelve o los personajes fallan la segunda tirada de **sigilo** varios centinelas buscaran el motivo de sus sospechas, teniendo que superar una prueba de **sigilo** a NO 18 para evitar ser descubiertos. Si uno de los centinelas da la alarma el resto de la guardia se echará encima de los aventureros en pocos asaltos y las voces de alarma despertaran al campamento. Los personajes tendrán 4 asaltos para huir o ser apresados (si no peor).

GUARDAS (15)			
NIVEL DE ATRIBUTO			
2			
AGUANTE	ESPERANZA	PARADA	ARMADURA
14	1	3	2D
HABILIDADES			
Personalidad	2	Supervivencia	2
Movimiento	2	Costumbres	1
Percepción	3	Vocación	1
HABILIDADES CON ARMAS (elige entre arco o lanza)			
Arco corto	2	Daga	2
Lanza	2		
HABILIDADES ESPECIALES			
Desconcertar	Gastando un punto de esperanza anula la puntuación de defensa de su oponente		

GUARDAESPALDAS (4)			
NIVEL DE ATRIBUTO			
5			
AGUANTE	ESPERANZA	PARADA	ARMADURA
17	4	5+2	2D
HABILIDADES			
Personalidad	2	Supervivencia	2
Movimiento	3	Costumbres	1
Percepción	3	Vocación	2
HABILIDADES CON ARMAS			
Cimitarra	3	Daga	2
(Lanzas)	2		
HABILIDADES ESPECIALES			
Fuerza horrible	Después de un ataque con éxito, reduce en un punto la puntuación de esperanza para causar tanta perdida de aguante como nivel de atributo		



SHIRAMBAN (Jefe de los guardas)			
NIVEL DE ATRIBUTO			
6			
AGUANTE	ESPERANZA	PARADA	ARMADURA
18	6	5+2	2D
HABILIDADES			
Personalidad	3	Supervivencia	2
Movimiento	3	Costumbres	1
Percepción	3	Vocación	3
HABILIDADES CON ARMAS			
Cimitarra	3	Daga	2
HABILIDADES ESPECIALES			
Fuerza horrible	Después de un ataque con éxito, reduce en un punto la puntuación de esperanza para causar tanta perdida de aguante como nivel de atributo		
Voz de mando	Reduce en un punto la puntuación de esperanza, para que sus hombres aumenten en un punto la puntuación de esperanza.		

SIRVIENTES			
NIVEL DE ATRIBUTO			
1			
AGUANTE	ESPERANZA	PARADA	ARMADURA
13	2	2	0
HABILIDADES CON ARMAS			
Lanza	1	Daga	1

- La tienda de Borath.**
- Una vez en el interior de la tienda deberán buscar y encontrar los documentos que Cirion les pidió.
- La tienda de Borath es enorme. Un lujoso pabellón de estilo Harad con el suelo revestido de alfombras y cojines. Diverso mobiliario esta repartido de manera practica por la tienda; Una cómoda cama con una hermosa colcha bordada esta situada en la parte derecha al fondo, con un gran baúl a los pies que contiene ropa oriental de gran calidad, y a su lado se encuentra un escritorio de recia madera de roble, con varios cajones y material de escritura. En el centro de la estancia, se encuentra una gran mesa de madera de olmo donde pueden sentarse hasta 10 personas a su alrededor. Borath la usa para las reuniones y cenas con sus allegados.
- En distintos lugares de la tienda hay colocados baúles y arcones con diferentes posesiones, ropas, herramientas, posesiones personales, objetos de aseo, etc.
- Si Borath se encuentra en el campamento, una cimitarra con una vaina de excelente calidad, y un tahalí hermosamente grabado, descansará en la pared de la tienda junto a la cama.
- Una tirada de **Buscar** con NO 18 y la declaración de los personajes de *buscar* en la cama de Borath, revelará a los aventureros un cofre alargado cuidadosamente grabado y protegido con una cerradura, escondido bajo la cama.
 - Si no especifican donde buscan, deberán realizar un acción extendida y conseguir cuatro prueba a NO 16 de **Buscar** para encontrar el cofre.
 - Si la búsqueda la realizan estando Borath durmiendo, por cada tirada de buscar que realicen, deberán superar una tirada de *Sigilo* con NO 12.
 - Si realizan la búsqueda de día, el NO de **Sigilo** aumenta hasta 14, pero la tirada de **buscar** disminuye en 2.
 - Si los aventureros utilizan alguna fuente de luz para ayudarse en la búsqueda, la dificultad de las tiradas de **buscar** baja en 2, pero las pruebas de **Sigilo** aumenta en 2.
 - Si Borath se despierta, tendrán que superar una única prueba de **Alerta** a NO 14, de lo contrario este dará la alarma y, seguidamente, cogerá su cimitarra apoyada colgada en la pared para defenderse.
 - Bajo la cama, tambien encontraran varias bolsas de oro

Cada personaje podrá robar hasta 1 punto de tesoro si lleva una de las bolsas, pero ganará un punto de sombra.

BORATH (Mercader)			
NIVEL DE ATRIBUTO			
4			
AGUANTE	ESPERANZA	PARADA	ARMADURA
16	6	5	0
HABILIDADES			
Personalidad	4	Supervivencia	1
Movimiento	2	Costumbres	3
Percepción	2	Vocación	2
HABILIDADES CON ARMAS			
Cimitarra	2	Daga	2
HABILIDADES ESPECIALES			
Voz de mando	Reduce en un punto la puntuación de esperanza, para que sus hombres aumenten en un punto la puntuación de esperanza.		

Entregando los documentos a Cirion

Para salir del campamento, los aventureros deberán realizar las mismas acciones que para salir, con las dificultades a la inversa.

Si una vez posean los documentos en su poder, pretenden salir deprisa ignorando los descubran o no, la alarma se extenderá por todo el campamento y se pondrán a perseguir a caballo a los personajes.

Si consiguen escapar del campamento y llegar a Esgaroth, tendrán que encontrar a Cirion, pero este habrá abandonado la ciudad. Si tratan de averiguar algo por su cuenta preguntando por ahí, con una prueba de **acertijos** de NO 12 descubrirán que el día anterior por la tarde marchó a Valle. Si preguntan en la taberna donde se conocieron, el tabernero les entregará una nota para ellos de parte del Noble.

“Estimados amigos, cuestiones de gran urgencia me han obligado a volver a Valle antes de terminar nuestro asunto. Cuando leáis esta nota, ser prestos y viajad lo mas deprisa que podáis a Valle. Allí dispondremos de nuestros asuntos.”

Encontrando a Cirion

Los aventureros deben viajar a Valle si quieren ver a Cirion. El viaje de Esgaroth hasta valle debería transcurrir sin problemas. Una sola tirada a NO 14 y un día de viaje bastará para que los aventureros lleguen a Valle.

Encontrar a Cirion es fácil para cualquier personaje nacido en Valle, que conocerá aproximadamente el lugar donde se ubica su mansión. Si no hay ningún personaje con residencia en Valle deberán preguntar a los vecinos de la urbe, una simple prueba de *cortesía* con NO de 12 bastará para que alguien indique a donde deben dirigirse.

Lo que pone en los documentos.

Los documentos son unos pergaminos viejos y amarillentos, escritos en Oestron y con sello de Esgaroth.

Uno de ellos, es un documento de matrimonio entre Aldris hija de Dolmar con Mubarak el Haradrim, en el que se establece una suculenta dote por la boda

Otro de los documentos es una especie de partida de nacimiento de una hija entre Aldris y Mubar llamada Ingrid.

El tercer documento es actual, un documento que expone que una mujer llamada Ingrid, hija de Mubar el Haradrim y Aldris de Esgaroth, pide al Rey bardo su derecho a ocupar las regiones, anteriormente pertenecientes a su familia.

El cuarto documento es actual, es un permiso del Rey Bardo de Valle para poder realizar un asentamiento al norte de las tierras del reino, cerca de las colinas de hierro.

El quinto y último documento tambien es actual, son los permisos necesarios para poder establecerse en Esgaroth como mercader y para asentarse mientras dure la feria.



PARTE 3 - LAS TIERRAS FRONTERIZAS

En esta parte de la aventura, los personajes tendrán que viajar hasta las colinas de hierro donde conocerán a Ingrid, la esposa de Borath y heredera de los señoríos cercanos a las colinas de hierro.

La mansión de Cirion

Los aventureros encontraran a Cirion en su mansión, un gran edificio de tres plantas construido en piedra. La puerta principal de acceso muestra encima de la entrada, un gran emblema con las armas de la casa de *Thirior*, el linaje al que pertenece Cirion. Ante las puertas dobles de entrada hechas de noble madera elfica y enmarcadas con columnas de mármol, unos escalones de piedra alcanzan a los visitantes el acceso al edificio.

Un sirviente con ropas pardas y mirada serpentina mirará mal a los personajes cuando pregunten por su señor, los hará esperar e irá a preguntar si desea recibirles. Tras algunos minutos de espera, los hará pasar a una sala espaciosa con una gran mesa y muchas sillas. Si los atuendos de los personajes son más apropiados para una visita de un noble o, superan una prueba de *Cortesía* con NO 16, el sirviente tratará de mejores modales a los personajes.

El interior de la mansión es ostentoso sin llegar a lujoso, con una decoración excesiva en algunos lugares. Alfombras en el suelo y tapices en las paredes de color grana con el emblema del cuervo en negro adornan la sala. Los muebles no recargan las estancias siendo estos de gran calidad, y situados en lugares acertados. La estancia, esta iluminada por varias antorchas en las paredes y una lámpara en el alto techo cuando no entra la luz natural por las amplias ventanas enrejadas de la pared oeste.

Cirion entrara con ropas elegantes, pero sin capa ni capucha que le tape el rostro, seguido de su sirviente que espera a un paso detrás y de cuando en cuando, comunica breves mensajes al oído de su señor. Cirion se mostrara sonriente al ver a los aventureros y les dará la enhorabuena por su trabajo.

“Veo que en verdad vuestro renombre os hace honor y habéis sido capaces de llevar acabo esta hazaña, el reino entero os estará agradecido. Dadme presto esos documentos para enterarme y saber ver cuan peligrosas son las maquinaciones del Oriental”

Cirion espera que los personajes le entreguen los documentos. Si estos pretenden hacer preguntas o sonsacarle información, deberán realizar tiradas apropiadas. Si quieren preguntar, lo mejor seria una tirada de *cortesía* a NO 16, mientras que si quieren sonsacarle información sin que el se entere lo mas apropiado es *acertijos* con NO 16. Es posible que quieran presionarlo, con lo que se sentirá gravemente ofendido tanto si superan la prueba como sino, una tirada de *impresionar* con NO 16 logrará que lo intimide lo suficiente como para que de alguna información.

Tras leer los documentos, Cirion se queda pensativo, si los personajes logran superar una prueba de *Perspicacia* con NO 14, observaran que Cirion se muestra sorprendido.

Nota para el maestro del saber

Es importante que, durante esta escena, interrumpas la conversación con descripciones de cómo el sirviente dice algo al oído de Cirion que los personajes no entienden (ni siquiera con buen oído), de manera que los aventureros, sospechen, o recelen del sirviente.

Para interpretar al sirviente, habla de manera nasal y alarga las “s”.

Si superan una prueba de *perspicacia*, observaran en la mano del sirviente un anillo de oro que brilla con intensidad cuando habla al oído de su señor. Si logran observarlo con detenimiento verán que lleva una esmeralda engarzada, una joya muy valiosa, quizá demasiado para un sirviente (Ver Loïc el hechicero en la parte 5).

La encomienda a una nueva misión

Tras el análisis de los documentos Cirion preguntará a los personajes si han mirado los documentos y, si ha sido así, que opinan de los mismos. Tras la conversación o si los aventureros no dicen nada expondrá lo siguiente mientras el sirviente, revisa los documentos ante los personajes:

“Los documentos confirman lo que sospechábamos, un campamento a pocos días de Valle y donde, seguro, permanecen los salvajes guerreros a las ordenes de Borath. Una vez mas amigos míos, he de pedirlos que hagáis algo mas por el reino, ya que no podemos permitir, que las huestes del este permanezcan libres por el reino, tolerando así que puedan obrar con impunidad. Viajad hasta el lugar indicado en los documentos, una vez allí, descubrid cuantos guerreros hay a las ordenes de Borath, quien es esa Ingrid de la que hablan los documentos, que dicen pertenece a los bardidos y cuales son sus intenciones, pues todo apunta a que sirven a la oscuridad y si es necesario, matadla. A la vuelta, seréis recompensados por vuestro servicio al reino”.

Los aventureros podrán, tras esta exposición del asunto, hablar libremente del la tarea que Cirion les encarga. Si los personajes usan pruebas de *acertijos*, *impresionar* o *persuasión* durante la conversación, el sirviente comunicará algo al oído de su señor antes que este responda, elevando la dificultad de las pruebas a NO 18. Las pruebas de *Cortesía*, mas simples y sin “malicia” tendrán un NO de 14.



Preparar el viaje

Cirion esta ocupado con asuntos urgentes y no puede ayudar a los aventureros en la preparación del viaje, ni aportar ayuda mas allá de prestar mapas de la región donde la zona donde deben viajar esta claramente señalada.

- Si los personajes superan una tirada de *perspicacia* a NO 14 el maestro del saber debería hacerles ver que es sospechoso que Cirion posea precisamente mapas tan detallados del lugar a donde se van a dirigir.

La partida no debería demorarse en demasía, aunque mientras, podrán alojarse en la mansión del noble, bajo la atenta mirada del sirviente que parece observar cada movimiento.

Cirion hace saber a los aventureros que su sirviente Loïc, les atenderá y ayudará mientras el no este.

Si los personajes se demoran, Loïc les hará sentirse incómodos apresurándolos con palabras dulces e inquietantes, “*¿No creéis que deberíais partir pronto?*”, “*el tiempo apremia*”, “*mi señor se disgustará si no alcanzáis el éxito pronto*”, “*a saber que planes abyectos están preparando esos orientales mientras vosotros ganduleáis aquí*”...

La dificultad para la prueba de *saber* requerida para preparar el viaje es de NO 14.

(Nota: Hay un mapa de la localización del campamento en la pagina 11)

El itinerario ideal para llegar hasta el campamento situado en la falda de las colinas de hierro, recorre 224Km por terreno moderado. En total 8 días de viaje y 2 pruebas de **Viajar** a dificultad 14.

El ultimo día, si los aventureros no declaran que tienen especial cuidado al acercarse a esa región deberán superar cada uno, una tirada de **sigilo** a NO 14 o serán descubiertos por 2 exploradores a caballo pertenecientes a la guardia del campamento.

Estos se mantendrán a distancia de los personajes, les darán en alto y preguntaran sus intenciones.

La tolerancia del encuentro esta marcada por la sabiduría, pero tiene un penalizador de 1 debido a lo suspicaz de los exploradores.

Una prueba de ***cortesía*** o ***Persuasión*** a NO de 18 y algunas razones convincentes, conseguirán que los exploradores, acompañen a los aventureros hasta el campamento, para ver si “su señora”, les invita a su hospitalidad.

Si superan la tolerancia del encuentro, no les permitirán avanzar hacia el campamento, y si los aventureros se muestran agresivos y atacan, se retiraran a informar de lo sucedido (los aventureros recibirán 1 punto de sombra si sucediera esto).

Si hubiera combate, las estadísticas de los exploradores son como la guardia de Borath, pero con caballo y especializados en lanza.

Si los aventureros no superaron el encuentro y prosiguen su camino sin realizar acciones furtivas, o las realizan pero son descubiertos, un grupo de guerreros a caballo del doble de número de los aventureros, los rodearan con intenciones de persuadir su avance. Solo si los personajes atacan estos se defenderán, sino, sus acciones son persuasivas.

El campamento de Ingrid

El campamento al que llegan los aventureros, es de tamaño similar donde se aloja Borath.

Está situado cerca de la orilla del rio aguas rojas, en la frontera del reino y al sur de las colinas de hierro, hogar del reino de los enanos.

Junto al campamento, se pueden observar los restos de las ruinas de una antigua fortaleza. Smaug, se ensaño con el lugar buscando el tesoro de la familia y los restos de muros y torreones se extienden muchos metros alrededor.

Las ruinas están camufladas por la naturaleza creciente alrededor, ocultando y disimulando su ubicación ancestral. El campamento esta compuesto por algo más de dos docenas de tiendas, que rodean a una principal, más grandes que el resto. Junto a un muro todavía erecto, hay un toldo que resguarda cajas y objetos almacenados.



El ataque orco

Independientemente de cómo hayan conseguido alcanzar el campamento los personajes, llegaran al anochecer y se encontraran con una escena inesperada. El campamento de los orientales, esta siendo atacado por un gran grupo de orcos. Los aventureros pueden observar como guerreros y sirvientes se esfuerzan por expulsar al grueso de los atacantes orcos a pesar

de la superioridad de la fuerza orca. Mientras, solo un pequeño grupo de soldados protege a un cuantioso grupo de mujeres, entre las que destaca una alta mujer con ropas de vivos colores y una niña que se aferra a su pierna.

Desde su posición, tambien pueden observar, como otro grupo menor de orcos se dirige sigilosamente en dirección a las mujeres desde una posición oculta.

Si los aventureros no hacen nada para evitarlo, el grupo de orcos atacara sorprendiendo a los guardias que protegen a las mujeres y mataran a muchas de ellas, incluida a la mujer alta, que resulta ser Ingrid. Con eso los aventureros se ganaran 1 punto de sombra cada uno.

Al final, con o sin ayuda de los personajes la hueste orca será rechazada, la gravedad y cuantía de las bajas, dependerá de las acciones de los personajes.

Si los aventureros quieren sorprender a los orcos que avanzan en dirección a las mujeres, necesitaran superar una prueba de ***Sigilo***, de NO 12, ya que los orcos están demasiado pendientes de su ataque y no esperan fuerzas aliadas de los orientales. El número de orcos es del doble de aventureros que compongan la compañía. Tras el ataque de los personajes, los guerreros que protegían a las mujeres irán en ayuda de los aventureros.

Orco			
NIVEL DE ATRIBUTO			
3			
AGUANTE	ODIO	PARADA	ARMADURA
12	1	3+1	3D
HABILIDADES			
Personalidad	2	<u>Supervivencia</u>	2
Movimiento	2	Costumbres	1
Percepción	3	Vocación	1
HABILIDADES CON ARMAS			
Lanza	2	Arco	2
HABILIDADES ESPECIALES			
Cobardía	Huye si sus puntos de Odio se reducen a 0		
Odio al sol	Pierde 1 pto de odio si lucha a la luz del sol		
Odio a los enanos	Sus habilidades de ataque, se consideran <u>favoritas</u> cuando atacan a enanos.		

Ingrid, la de cabellos de oro.

Una vez acabado el combate, las miradas se dirigen hacia los personajes.

Los guerreros orientales, armados con lanzas y cimitarras y protegidos con armaduras de cuero y yelmos de acero, miran con recelo a sus inesperados salvadores. Un enorme guerrero de tez oscura que porta una gran cimitarra se coloca ante los personajes y las mujeres, pero una de ellas, la más alta y vestiduras más elegantes, aquella que destacaba desde la lejanía la primera vez que vieron el campamento, cruza el espacio que hay hasta vosotros. Una vez proxima, pueden observar que su piel es blanca como la gente del oeste en lugar de cobriza como los que la sirven, sus cabellos son rubios como la miel, y sus ojos del color del cielo. Con voz alta y clara acostumbrada a ordenar se dirige a vosotros.

“Saludos desconocidos, agradecemos vuestra ayuda como los campos de grano que agradecen la lluvia caída del cielo, pero que temen la tormenta que puede quebrarlos... ¿Quién sois y por que motivo os encontráis aquí?”

Los personajes tendrán la oportunidad de presentarse como quieran, pero la conversación con Ingrid no será muy larga y se excusará explicando que esta noche los heridos tiene prioridad ante cualquier cosa, les preguntara si necesitan los cuidados de los sanadores, les ofrece su hospitalidad hasta que se recuperen, y espera que coman con ella al día siguiente, una vez los heridos hayan sido tratados y el campamento reorganizado.

Cualquier muestra de benevolencia por parte de los jugadores en ese momento, como ayudar a los heridos, hacer guardia por la noche, etc. incrementara en 1 la tolerancia de cualquier encuentro con la gente del campamento, incluida Ingrid.



PARTE 4 - LA SEMILLA DEL ESTE

Los aventureros tendrán la oportunidad de hablar y conocer a Ingrid, la esposa de Borath, además de comparar la versión de la historia de Cirion y sacar conclusiones.

Revelaciones

Al día siguiente, los aventureros podrán hacer lo que quieran por la mañana.

El campamento esta muy dañado, y hombres y mujeres, trabajan afanosamente en su reconstrucción y atendiendo a los heridos. Los cuerpos de los orcos muertos, son trasladados lejos del campamento e incinerados con fuego.

Si buscan a Ingrid, no podran encontrarla en toda la mañana, siempre ocupada con quehaceres importantes, pero a mediodía, tal como expresó, una sirvienta de tez cobriza y ojos verdes invita a los aventureros en nombre de su señora a comer con ella.

Cuando entren en la tienda a la que los guía la sirvienta, observaran que es similar en forma y decoración a la de Borath. Alfombras y cojines se encuentran adornando el interior, cortinas separan la estancia del gran espacio donde se encuentran con lo que debe ser el dormitorio. Pueden ver ante ellos una mesa de madera casi a la altura del suelo, rodeada de cojines y con muchos cuencos y utensilios para comer, una jarra de vino de plata, una bandeja con un ave asada humeante de apetecible aspecto, una gran hogaza de pan blanco, hortalizas cocinadas y bandejas de fruta fresca.

Ingrid se encuentra sentada ante la mesa y no se levanta a la llegada de los personajes, va vestida con una túnica verde bordada en color blanco ceñido a su delgada figura, ronda los 30 años de edad pero si sus facciones no lo aparentan, sus ojos azules muestran una madurez solo conseguida con los años. A su vera, hay una niña flacucha de edad pre-adolescente y cabellos castaños y ojos azules, vestida con una túnica rojiza que oculta las formas que comienza tener con la edad. La niña, mira con curiosidad a los aventureros.

A ambos lados de Ingrid hay 2 sirvientas y tras ella, un guardaespaldas de tez oscura y poderoso brazos, con una cimitarra enfundada en un tahalí de cuero.

Este encuentro tiene una tolerancia basada en la **sabiduría**. Si los personajes ayudaron en el combate incrementará en 1 la tolerancia, si por el contrario no ayudaron, el encuentro tiene un modificador negativo de 1, ya que la gente del campamento se muestra mas suspicaz.

El aspecto es importante en estos encuentros, Ingrid es la mujer de un importante mercader y valora el aspecto fisico, Si los personajes declaran que se acicalan, o presentan a la comida con ropas adecuadas añade 1 a la tolerancia, si no lo hacen por que sus recursos no se lo permiten pero se excusan con una tirada de **cortesía** de NO 12 Ingrid lo entenderá, en cambio si no dicen nada y se presentan de forma poco adecuada, es decir, si no declaran que intentar ir presentables, la tolerancia bajará en 1. No se les permitirá portar ningún arma, si insisten en ellos, la tolerancia bajará 1 punto adicional y no se les permitirá entrar al pabellón.

Durante la comida, Ingrid presentará a su hija Azaila, la niña que se encuentra a su lado y tras invitar a que se sienten a la mesa, les dará las gracias formalmente si los personajes ayudaron, o simplemente iniciará una conversación cortes con ellos, si no ayudaron.

Ingrid preguntará sobre los aventureros, quienes son, a que se dedican y que ocupaciones les ha traído a un lugar tan remoto. Los aventureros, tiene la oportunidad de realizar preguntas personales a Ingrid, su linaje, que hace en este lugar, por que no se encuentra con Borath en Esgaroth, si son verdad sus pretensiones sobre estas tierras, etc.

La conversación, debería ir acompañada de una prueba de **acertijos**, o **Cortesía**, o **Persuasión** con NO 14, cuando el maestro del saber lo crea conveniente.

La verdad sobre Ingrid y Borath

La siguiente información, puede ser averiguada por los personajes durante la conversación, dependiendo de cómo interactúen los personajes con Ingrid.

- Ingrid es la descendiente de Aldris, del linaje de Dolmar de Esgaroth, cuya stirpe servía a los reyes del norte, aparte de los documentos que Borath tenia en su tienda, posee algunas joyas familiares entregadas en la boda de su madre, que pueden certificar su linaje.
- Borath y ella, pretenden asentarse en Esgaroth permanentemente, reclamar las tierras de su familia y asentarse con todos sus sirvientes.
- Huyen de Harad desde que un importante noble de Umbar se encaprichó de Ingrid, y Borath lo hirió en duelo. Si regresan a Harad posiblemente morirán.
- Borath conoce a muchos jefes de clan Variags, y Baltoch, con los que ha colaborado atacando caravanas y pequeños asentamientos.
- Borath podría reunir un centenar de hombres en poco tiempo si viajara al este, pero ahora no permanecen a su servicio, aunque mantiene el contacto frecuentemente. Estos hombres han formado parte de muchos asaltos, ataques y saqueos.
- Shiramban, es el líder de los mercenarios con los que Borath mantiene contacto. Es amigo de su marido desde hace muchos años, y, a pesar de su edad, es un formidable guerrero y líder.
- La mayoría de las familias y mujeres de los sirvientes de Borath en Esgaroth se encuentran en este campamento.
- El campamento donde se encuentran, esta tan alejado para que los bardidos, no temieran hostilidades de un grupo tan numeroso. Tambien cree su marido quiere protegerla de otro suceso similar al de Umbar.
- Ella esta alegre y nerviosa por volver a las tierras de sus antepasados, pero ahora, se siente miembro de los orientales.
- Borath decidió volver a Valle cuando se enteró de la noticia de la muerte del Dragón.

Los personajes tienen derecho a una prueba de **perspicacia** y **acertijos** a NO 16 durante la conversación.

- Con **acertijos**, encontraran la forma de expresarse de Ingrid y la facilidad con la que da cierta información, sospechosa de creer que quiere que ellos sepan esas cosas.
- Aquellos que superen una prueba de **perspicacia**, creen en la veracidad de las palabras de Ingrid.

El jinete

Mientras conversan con Ingrid, un gran revuelo se oye en el exterior de la tienda. Un jinete miembro de la guardia de Borath en Esgaroth entra sudoroso y fatigado. Cuando se encuentra frente a Ingrid, le comunica que Borath, ha sido encarcelado.

Al parecer, alguien robó de la tienda de Borath los permisos para poder establecerse como mercader, y cuando la guardia quiso revisarlos no pudo enseñarlo. Borath montó en cólera cuando le dijeron que no podía abrir el puesto, ni comerciar en la ciudad. La disputa acabo con espadas en la mano, por lo que fue apresado y encarcelado.

Ingrid se mostrará claramente afectada por la noticia, nerviosa apela al buen hacer de los aventureros.

“Se que ya nos habéis ayudado una vez y ya estamos en deuda con vosotros por ello, pero suplico vuestro favor una vez mas. No tengo conocidos en este lugar extraño para mí, no tengo a quien acudir ni sabría donde ir ¿podríais ayudar a mi marido?”



Conclusiones

Cuando los aventureros escuchen esta noticia, podrán sacar algunas conclusiones. Esta claro que muchos de los sirvientes de Borath, incluyéndolo a él mismo, han sido bandidos e incursores, pero, en estos momentos, alguien le ha tendido una trampa, y el mas probable es que haya sido Cirion. Es verdad que Borath puede llamar a algunos mercenarios, pero 100 hombres son pocos para tomar una ciudad como Valle o Esgaroth, y si es cierto que huye de Umbar, le da un motivo para establecerse en el norte. Los aventureros deberían sentirse traicionados, ya que se han servido de ellos para organizar una treta poco honorable. Si algún personaje, no se siente culpable o no siente remordimientos, deberá añadir un punto de sombra.

Viaje de regreso

Es de suponer, que los personajes querrán volver en estos momentos a Esgaroth, quizás con la intención de sacar a Borath de la cárcel, quizás para informar a Cirion de lo que han descubierto. Si deciden aceptar la solicitud de ayuda a Ingrid esta les ofrecerá rápidos caballos orientales con los que viajar, luego, podrían devolverlos en el campamento de Borath. Existe la posibilidad que los aventureros arrepentidos le cuenten la historia verdadera a Ingrid. Si hacen esto deberán realizar una prueba bien de **cortesía**, bien de **persuadir** con NO14. Si no la superan, Ingrid los expulsará del campamento y habrán ganado una enemistad (a no ser que ayuden a su marido a salir de prisión). Si superan la tirada, la habrán convencido que están arrepentidos de su equivocación, que han sido engañados y les prestará los caballos. Además los aventureros recuperaran un punto de esperanza al intentar orientar correctamente los hechos. Si han conseguido caballos para regresar el viaje dura tan solo 3 días y deben realizar una tirada de Viajar a NO 14. Si no han conseguido caballos, deberán recorrer los 224Km por terreno moderado. En total 8 días de viaje y 2 pruebas de **Viajar** a dificultad 14.

PARTE 5 - EL DAÑO DE CIRION

Tras averiguar la verdad, los aventureros se dirigen de vuelta a Esgaroth. Sus acciones pueden ayudar a un posible inocente y castigar a quien tramó el engaño en el que están involucrados, o dejar las cosas como están, con el objetivo de proteger la ciudad de un peligro mayor.

Las opciones de los aventureros

Son muchas las medidas a las que pueden optar los aventureros. Con las mas directas posiblemente existan reacciones con las que los personajes no cuentan, pero de una manera u otra los aventureros deben decidir, de que bando están. De todas las opciones, las mas probables son las siguientes, si los aventureros no saben como resolver el asunto, el maestro del saber debería alentarles a ellas.

- Pueden exigirle a Ciri6n que saque a Borath de prisión. Si los aventureros optan por esto, Cirion los considerará traidores desde ese momento y se habrán ganado un poderoso enemigo. Solo accederá a interceder por el si los aventureros poseen algún motivo que lo obligue, o pruebas de que fue el quien organizó el plan. Además, deberán superar una prueba de **Impresionar** con NO 18. Tambien podrían engañarlo con una prueba de **acertijos** a la misma dificultad.
- Pueden denunciar a Cirion como precursor del robo ante el gobernador de Esgaroth. Esta opción tiene grandes inconvenientes, Cirion es un Noble con mucha influencia, antiguo linaje, poderosos amigos, es rico y consejero del Rey Bardo. Los aventureros, deberían preparar una estratagema con pruebas muy claras de que fue él, quien preparó toda la argucia. No hace falta decir, que se habrán ganado un poderoso en la figura de Cirion.

- Pueden ir a hablar con Cirion para persuadirlo de las intenciones de Borath. Esta opción, es quizás la única, que tiene probabilidades que saliendo libre Borath, Cirion no se convierta en su enemigo. Necesitaran convencerle con un buen argumento que Borath no es un enemigo y que Ingrid, tiene plenos derechos sobre las tierras. Además, necesitaran anular el conjuro que su sirviente Loïc tiene sobre el, y una vez desecho el conjuro, superar una prueba exitosa de **persuadir** de NO 14.
- Los aventureros tambien pueden decidir que Cirion esta en lo cierto sobre las intenciones de Borath, ya que hay pruebas que es un bandido y no se puede fiar de el, poniendo en riesgo a toda la ciudad. En este caso, Cirion los recompensará con una bolsa de oro a cada uno por un valor de 3 puntos de tesoro.

Loïc el hechicero

El fiel, silencioso y celoso sirviente de Cirion, es en realidad un sirviente del señor oscuro. Lejos de olvidarse de las regiones del norte, Sauron, desde su morada, ha comenzado a enviar espías y siervos, con los que mantenerse informado y controlar la región en un futuro para la futura campaña contra el oeste de la Tierra Media. Loïc fue en su día, un sirviente del antiguo gobernador de Esgaroth, traicionado por su señor cuando escapó de la ciudad con el oro de Smaug, fue abandonado en las ciénagas del sur. Durante días vagó por los pantanos, asustado y lleno de odio, que no fue inadvertido por los sirvientes del señor oscuro. Hambriento y sin posibilidades de regresar vivo a Esgaroth, se le apareció una figura oscura que le ofreció ayuda a cambio de su servicio, que no dudo en aceptar. Si misión es informar al señor oscuro y controlar a Cirion, el mas cercano consejero del Rey Bardo, de ese modo, las acciones tomados por el Rey, serian las propicias para el señor oscuro.

A cambio, se le llevó a Esgaroth, vivo y a salvo, y se le entregó un anillo de poder menor, con el que es capaz de manipular a quien el quiera. Gastando un punto de **Odio** (o de esperanza), el portador puede enfocar un mensaje a un objetivo, que se repetirá una y otra vez hasta convencerlo. Para resistirse del conjuro, el objetivo debe superar una tirada de **Sabiduría** de NO 16. Una vez que un objetivo ha fallado una tirada de **Sabiduría**, cualquier prueba de **Persuasión** realizada por el portador del anillo hacia ese objetivo reduce el NO en 2 y aumenta la dificultad de las tiradas de **Sabiduría** de ese objetivo en 2 para resistir sus efectos. Cada uso del anillo, añade 1 punto de **Sombra**, tanto al portador, como al objetivo si ha fallado la tirada de **Sabiduría**. Por cada punto de **Sombra** permanente que el objetivo alcance a causa del anillo, la dificultad en las tiradas de **Persuasión** se reduce en 2. El anillo, es un anillo de oro, con grabados muy laboriosos y una esmeralda engarzada. Una joya demasiado valiosa para un sirviente del nivel de Loïc. Loïc lleva algún tiempo usando el anillo con Cirion, y sus pruebas de **Persuasión** están rebajadas en 4 puntos. Tiene planeado en poco tiempo, comenzar a usarlo con el propio Rey Bardo.

Como romper el hechizo

- Aunque el poder del anillo no se puede comparar con muchos otros creados por los elfos o los sirvientes oscuros, la capacidad de la gente de esta edad para contrarrestar la magia, esta fuera de sus posibilidades.
- En el salón de los elfos del bosque, hay algunos señores elfos que pueden romper el hechizo y anular el poder del anillo, de manera que Loïc nunca pueda usarlo más. Pero es difícil hacer que los elfos se involucren en las vidas de los mortales. Si los aventureros quieren encaminarse en esa dirección, el maestro del saber debería de explicarles que es un cometido difícil de lograr y preparar quizás, una sexta parte de la aventura para lograrlo.

- Otra persona que seguro puede romper el hechizo es Radagast, pero no querrá abandonar su hogar de Rosgobel por asuntos tan simples, de modo que los aventureros tendrían que conseguir llevar a Cirion y Loïc hasta Rosgobel, cosa que, difícilmente harán por propia voluntad. Secuestrarlos o acciones similares, deberían tener como consecuencia puntos de sombra para los aventureros.
- Si logran quitarle el anillo a Loïc de alguna manera, con el tiempo (mucho), su influencia sobre Cirion menguará, hasta anular los efectos que tiene sobre el, aunque Cirion recordará a Loïc como un buen consejero y sirviente. Seguramente durante ese tiempo, si Loïc sabe que fueron los personajes quienes le quitaron el anillo, pondrá en contra a Cirion con los aventureros, y preparará alguna conspiración para vengarse.
- Otra opción es destruir el anillo. Si el anillo es destruido, el hechizo creado por el se anulará y el objetivo del hechizo, sabrá que ha sido hechizado, recordando todas las manipulaciones que ha sufrido.
- Destruir el anillo es simple, no es un gran anillo del poder y los aventureros no tendrán que viajar hasta el Monte del destino para arrojarlo, es mucho más sencillo. El anillo puede destruirse fundiendo el oro y haciendo polvo la esmeralda que lleva engarzada. Lo difícil no es como destruirlo, sino hacerlo en si, el anillo se auto protege controlando a su poseedor, si este quiere deshacerse de el o destruirlo, deberá superar una prueba de **Sabiduría** de NO 18, o lo guardará para si. Aunque no tiene por que usarlo, no se deshará de el.



Darse cuenta de la influencia de Loïc y el anillo mágico
Quizás esto sea la parte más importante y difícil de la aventura. Tanto si los aventureros están de parte de Borath, como si están de parte de Cirion, o descubren la trama y, pretenden solucionarlo de la mejor manera posible, deberían de encontrar pistas que les haga suponer de esa influencia de Loïc sobre Cirion, y de la existencia del anillo. Para ello, la interpretación del maestro del saber es importante, remarcando las siguientes pistas en las interacciones con Cirion Y Loïc, sobre todo cuando ambos estén juntos.

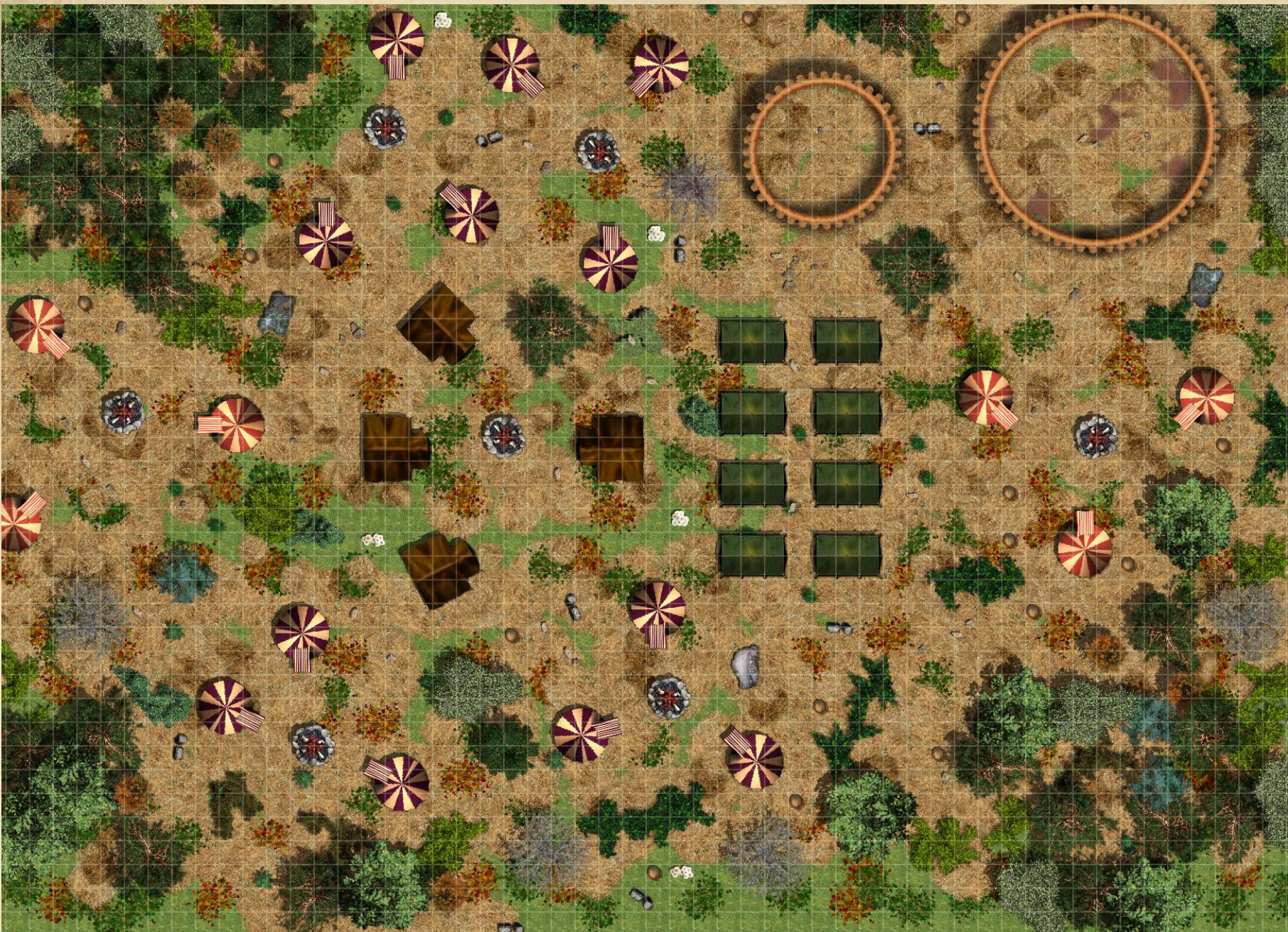
- La manera sibilina de comportarse de Loïc con Cirion
- El brillo del anillo cuando Loïc del habla al oído a Cirion
- La vocación de Cirion sobre los consejos de Loïc es absoluta. Cualquier duda sobre Loïc es impensable para Cirion.
- Cuando los aventureros observen a Loïc sin que este los vea, acariciará su anillo de manera inconsciente.

Si los personajes comienzan a sospechar, pueden realizar una prueba de **Saber** a NO 16 o podrían buscar en alguna biblioteca con acceso a ciertos conocimientos antiguos, donde con una tirada de **buscar**, encontraran suficiente información para saber que, el anillo es mágico.

LOÏC (Sirviente de Cirion y hechicero)			
NIVEL DE ATRIBUTO			
4			
AGUANTE	ODIO	DEFENSA	ARMADURA
16	5	3	0
HABILIDADES			
<u>Personalidad</u>	3	Supervivencia	1
Movimiento	1	<u>Costumbres</u>	3
Percepción	2	Vocación	2
HABILIDADES CON ARMAS			
<u>Daga</u>	2		
HABILIDADES ESPECIALES			
Cobardía	Huye cuando sus puntos de Odio quedan reducidos a 0		
Anillo De poder mental	Ver Loïc el hechicero en la pagina 10		

OESENLACE
Si los personajes descubrieron a Loïc y su conspiración, Cirion y el propio Rey Bardo les estarán muy agradecidos y serán recompensados por ello con una bolsa de oro por valor de 3 puntos de tesoro, además, los personajes contarán con la amistad de Cirion y podrían escogerlo como mecenas. Si ayudaron a sacar a Borath de prisión, tanto el como Ingrid les estarán agradecidos por siempre, y bienvenidos todas las veces que vayan a su campamento (o el lugar donde vivan). Por el contrario, si no ayudan a Borath y además, descubre que fueron ellos los ladrones de los documentos, habrán ganado un enemigo peligroso, aunque no demasiado poderoso. Es posible que, aunque Borath o Ingrid, no sepan todavía que ellos fueran los ladrones, con el tiempo lo descubran, de modo que si los personajes no lo dijeron, su relación se enfriará bruscamente. Si ayudan a Borath, pero traicionan a Cirion, este se convertirá en su más aciago enemigo en Esgaroth, empleando parte de su tiempo personal en alguna conspiración para acabar con ellos. Si Loïc esta vivo y no ha sido descubierto, es muy posible que empleen servidores oscuros para la tarea. Tanto si los documentos en posesión de Cirion son devueltos a Borath, como si no, Ingrid y el resto del campamento viajarán a Esgartoh, un tiempo al menos. Debido al ataque de los orcos, ya que Borath no considera la zona lo bastante segura como para tener a su esposa. Si los documentos fueron devueltos, es posible que en un futuro, Borath e Ingrid juraran lealtad a Bardo para conseguir las tierras. En ese caso, Una niña de 13 años llamada Azaila, sería una de las jóvenes con más pretendientes del lugar. Si los personajes denunciaron a Cirion ante Bardo o el Gobernador de Esgaroth, podría ser más complicado para los aventureros de lo que parece, aunque si desenmascaran a Loïc, todos “olvidaran” ciertas acciones, al descubrir la verdad. Las combinaciones entre los desenlaces anteriormente comentados es muy posible que existan. Que no ayuden a Borath pero descubran a Loïc, que no ayuden a Borath ni descubran a Loïc... será el maestro del saber quien deberá decidir, cuales serán las consecuencias finales del desenlace. Si los aventureros se quedan el anillo, descubrirán con el tiempo que esta manchado con la sombra, aunque quizás sea demasiado tarde. Si Loïc escapa derrotado, se refugiará oculto en algún asentamiento de los hombres del norte, esperando vengarse y seguir sirviendo al señor oscuro.

El campamento de Borath



Localización del campamento de Ingrid



Nota: Este modulo es material no oficial, creado por Funs Athal para ayuda de los maestros del saber de El Anillo único