

## EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

## El espíritu artormentado

*La trama más clásica puede ser precisamente lo que tus PJs menos se esperan. A la caída de Sauron, es posible que quedaran algunos anillos de poder menores en paradero desconocido. No es una búsqueda fácil pero...¿quién dijo que las hazañas de Frodo estuvieran al alcance de cualquiera?*

por Fernando Chavarría Múgica

Esta es una aventura de *El Señor de los Anillos* para unos seis PJs de niveles intermedios. Convendría que el grupo estuviera equilibrado en cuanto a profesiones y que hubiera al menos un elfo noldor.

### Comienza la aventura

Los PJs de raza élfica o dunedain se encuentra reunidos en Rivendel. Un elfo noldor llamado Hirador (el cual se aconseja que sea hermano o gran amigo de algún PJ) les ha convocado para un asunto importante y después de una cena exquisita pasará a exponerlos la misión:

“Mi familia es descendiente de un herrero elfo perteneciente al Gwaith-i-Mírdain. Este herrero, que se llamaba Amarth, no llegó a ser nunca uno de los grandes maestros pero sí un aprendiz aventajado, de tal modo que el propio Annatar lo eligió como uno de sus ayudantes. Por aquel entonces nadie conocía la verdadera identidad de Annatar (que en realidad era Sauron disfrazado).

De este modo, mi antepasado contribuyó a la creación de diversos artilugios mágicos, entre los cuales había algunos anillos de poder menores... Cuando se descubrió el engaño de Sauron ya era demasiado tarde y las huestes del Señor Oscuro saquearon las estancias de los herreros elfos así como el resto de Ost-in-Edhil. Liderados por Elrond y Celeborn muchos elfos lograron huir. Entre ellos estaba Amarth, quién poco después de abandonar la ciudad se separó del grupo y huyó hacia las Montañas Nubladas. De él no se supo nada más, excepto que lo perseguía un numeroso grupo de orcos y que llevaba consigo uno de los anillos menores.

Desde entonces mi familia ha hecho esfuerzos por recuperar lo que es suyo, ya que suponemos que Amarth debió morir. Después de explorar extensas zonas de las Montañas Nubladas creímos haber dado con el paradero del anillo: Un recóndito valle. Hace unos meses un hermano mío partió en dirección al lugar, pero hace tiempo que debería haber regresado y al no tener noticias suyas crece nuestra preocupación. Por este motivo deseo organizar una expedición para encontrar a mi hermano, al frente de la cual estará XXX (el PJ al que conozca mejor) puesto que a mí me retienen otros asuntos de importancia. Mi familia os estará eternamente agradecida, aunque os advierto que la misión puede ser peligrosa.”

Dicho esto, se quedará a solas con el PJ que vaya a estar al frente del grupo y le dará 200 monedas de oro para gastos y contratación de personas que lo acompañen (los PJs de razas menos “nobles”, quizás).

Hirador insistirá en la importancia de recuperar el anillo y facilitará toda la información que tenga sobre el valle: Su hermano partió solo. Entre sus pertenencias había una espada ancha y una pequeña cajita de Kregora para transportar el anillo (la Kregora es un material muy escaso que aísla la magia). El consejo de Hirador será conseguir primero esta caja, ya que el transporte del anillo podría ser peligroso. Si a los PJs se les ocurriera, le es completamente imposible conseguir otra caja.

El nombre de su hermano es Glorínadan y la ruta a seguir es la siguiente: Hay que viajar dos días hacia el Suroeste, con lo que se llega a un pueblo en las estribaciones de las Montañas Nubladas dónde podrán avituallarse y reunirse con el resto de los PJs. De allí, hay que adentrarse en las montañas durante una semana hasta llegar al posible emplazamiento del valle, aunque es difícil de decir porque no se sabe nada sobre la zona. Mientras esta conversación tiene lugar, Elrond se reunirá con otro PJ de confianza para insistirle en no usar el anillo y en recordarle la importancia de recuperarlo.

### La travesía

El grupo partirá al amanecer. Al cabo de dos días de viaje tranquilo hacia el Sureste llegarán al pueblo que les indicó Hirador. La mayor parte de la población está compuesta por montañeses. Los PJs se reunirán con el resto del grupo, que lleva ya unos días en la pequeña pero acogedora posada del pueblo y puede haber escuchado alguno de los siguientes rumores:

\*Parece que el invierno va a ser muy duro. Hay que darse prisa si desean emprender algún viaje, ya que es posible que nieve intensamente en los próximos días.

\*Parece que últimamente hay muchos lobos sueltos por las montañas y que están hambrientos. Los orcos podrían estar detrás de todo esto.

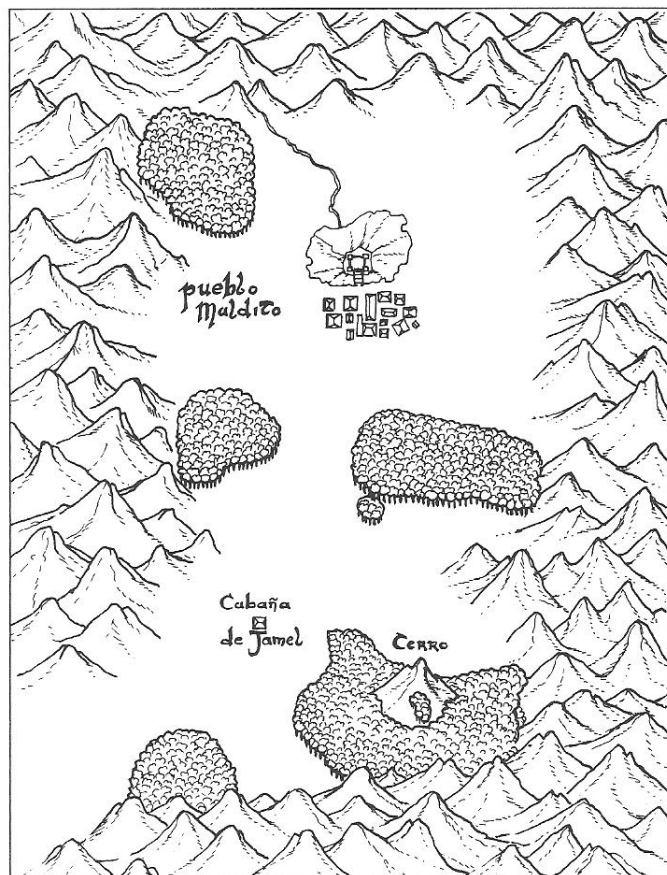
\*Hacia las montañas vive Bereg, un cazador, pero más allá no vive nadie.

\*Hace algún tiempo pasó por aquí un elfo, que sólo se quedó un día. Dijo que iba al valle perdido, pero allí no hay nada.

\*El espíritu de las montañas reside en el valle. Quién penetra allí está condenado a una muerte horrible.

\*El valle perdido se encuentra más allá de la cabaña de Bereg. Nadie ha vuelto de allí con vida, ya que probablemente han sido devorados por los lobos.

El director de juego es libre de facilitar esta información según le convenga, pero es mejor que los PJs tengan que investigar para acceder a ella.



En el pueblo no hay nadie dispuesto a acompañarles, porque se acerca el invierno y es muy peligroso adentrarse demasiado en las montañas. Los primeros días de viaje el terreno se hará poco a poco más abrupto y el andar se hará difícil. Los caballos tropezarán continuamente, con lo que cada día hay un 10% acumulativo de que alguno se rompa una pata (este porcentaje se puede alterar en función de la carga transportada). Durante la tercera jornada de marcha comenzará a nevar y al atardecer del



siguiente día encontrarán sin grandes dificultades la cabaña de Bereg.

El cazador les recibirá fríamente pero les ofrecerá comida y alojamiento con la única condición de que se marchen al día siguiente. Aceptará cualquier regalo que le hagan y, aunque les preguntará dónde se dirigen, no parecerá importarle demasiado. Si le preguntan por Glorínadan contestará que pasó hace unos meses y se marchó hacia el valle perdido. Si le preguntan qué hay más allá de su cabaña, responderá en tono misterioso "Sólo hay montaña, lobos y nieve..." y aquí hará una pausa "aunque nuestras leyendas hablan de un espíritu maligno que mata sin piedad a todo aquel que se adentra en sus

dominios..." El cazador se negará a contar nada más porque él cree en estas leyendas. Aunque él no hará nada para perjudicar a los PJs cree que su muerte aplazará la ira del espíritu y le permitirá cazar en esos territorios. Bereg nunca se ha atrevido a entrar en el valle y no va a empezar ahora. Aconsejará viajar sin caballos y se ofrecerá a cuidar los del grupo por una módica cantidad.

### La historia del valle perdido

Amarth fue alcanzado por una flecha orca mientras huía, pero llegó hasta el valle perdido, dónde un cazador lo encontró moribundo. Antes de morir, Amarth le confió la custodia del anillo y lo advirtió del peligro que suponía utilizarlo. Sin dudarlo un sólo instante, el cazador se lo contó todo a su señor y le dio el anillo, ya que consideró que era una carga excesiva para él. El señor del poblado hizo enterrar al elfo bajo un cerro cercano al poblado en una cueva dónde también descansaban sus antepasados (los del señor). Además, hizo construir un túnel que comunicara esta cueva con su torre.

Mientras el número de orcos de la zona iba aumentando, el anillo fue puesto a buen recaudo. Al morir el señor local, el anillo fue pasando de generación en generación con el resto de la herencia. Durante ese

tiempo, algunos agentes de Sauron llegaron a la zona e intentaron pervertir a la sociedad de los montañeses para unirlos a la causa del Señor Oscuro. Los rituales en honor de los Valar quedaron convertidos en oscuras ceremonias de sangre. Bajo la influencia de las sacerdotisas, quienes aconsejaron a Kornel, señor del poblado en la época el uso del anillo a fin de lograr la inmortalidad, éste accedió y su débil voluntad se doblegó ante el poderoso Sauron a pesar de las súplicas de su amada Frei.

Fue entonces cuando sobrevinieron las peores desgracias: La población fue esclavizada, Kornel perdió su humanidad y se convirtió en un títere de Sauron y a Frei la obligaron a vivir junto a él, al tiempo que las sacerdotisas intensificaban los sacrificios. Pronto se reclamó que Frei fuera la próxima víctima y, pese a que Kornel intentó impedirlo por el amor que aún sentía por ella, la mente de éste ya estaba controlada por Sauron y el esfuerzo fue en vano. Al morir Frei, la angustia envolvió a Kornel y en un ataque de ira mató e hizo matar a todos los habitantes del pueblo, al tiempo que los maldecía. Poco después, soportando aún menos la soledad que la compañía de sus antiguos súbditos, se suicidó. Su alma quedó condenada a vagar por Arda hasta que alguien termine con su espíritu corrupto.

Desde entonces la zona cayó en el olvido y los cuerpos malditos de los antiguos habitantes vagan cada noche velando para que ningún ser vivo pueda acercarse a la torre donde se encuentra encerrada el alma de Kornel en la estancia de su muerte. Todas las noches, el fantasma de Frei aparece al pie de la torre intentando atraer con sus cantos a alguien que pueda terminar con la maldición del valle y el tormento de su amado. El espectro de Kornel no soporta oír el llanto de Frei, que le produce dolor y angustia. Por este motivo, el grita con su horrible voz de ultratumba que provoca el terror entre los vivos. Han permanecido así durante siglos.

### El trampero

Los PJs tardarán tres días en llegar hasta el valle. Empezará a formarse una tormenta y tendrán que andar a duras penas sobre la nieve. Al mismo tiempo verán (percepción media) una luz difusa. Ésta proviene de una vieja cabaña, en la puerta de la cual se encuentra impassible un hombre de avanzada edad y estatura media, vestido con pieles y de aspecto algo descuidado. En una mano sostiene una vieja lámpara y con la otra les hace gestos para que entren.

Una vez dentro les ofrecerá comida y alojamiento y se presentará como Jamel, el trampero. Parece una persona tranquila y afable. La cabaña tiene una única, pero

amplia, habitación. Hay un fuego encendido, útiles de cocina y viejas trampas para animales. Después de la cena Jamel les hablará así: "Mañana podrán dirigirse al pueblo. Mi señora podrá atenderles como merecen, dado que mi casa es muy pequeña. Seguro que el tiempo habrá mejorado..." Dicho esto se echará a dormir en un rincón cubierto por varias pieles de lobo y no se despertará en toda la noche.

Jamel, el trampero, ha vivido allí toda la vida. Su padre lo trajo cuando era un niño y le enseñó todo lo que sabe. Lo cierto es que era un bandido, que, perseguido en varias ciudades por delitos diversos, decidió retirarse a algún lugar recóndito para vivir en paz con su hijo. Cuando murió su padre, Jamel, que tenía 17 años, cayó bajo el influjo de Frei. El fantasma de ésta controla su mente y lo retiene en el valle. Jamel la considera su señora. De vez en cuando, Frei le ordena que se acerque a la torre para poder absorber parte de su energía vital, sin llegar a matarlo. Esto le permite a ella sobrevivir. En el fondo, las intenciones de Frei son buenas, pues intenta liberar a su amado y a todo el valle de la maldición. Ella necesita de los PJs, pues no puede arriesgar la vida de Jamel. Si lo hiciera arriesgaría también la suya y, con ella, la eterna condenación de Kornel. Ella misma no puede liberar a Kornel (ser etérea tiene algunas pegadas), y por eso Jamel manda a todos cuántos llegan al antiguo pueblo.

El trampero es un tipo introvertido y poco sociable. Ha vivido solo desde una edad muy temprana. Actualmente ronda los cincuenta años, pero aparenta más y su única compañía durante este tiempo han sido Frei, algunos viajeros extraviados y los lobos.

Jamel está controlado por Frei durante espacios cortos de tiempo, y se comporta amablemente diciendo únicamente lo que ella desea. Cuando es libre su comportamiento dista mucho de éste y es frío en el trato y tiene dificultades de comunicación (no al articular palabras, sino que es un tío cerrado). Por supuesto, carece de toda educación y aunque su actitud inicial será defensiva más que hostil, utilizará cualquier método para sobrevivir, sin consideración por la vida de los demás.

### Por la noche

La tormenta durará toda la noche y los PJs pueden hacer guardias si así lo desean. Cinco de los PJs tendrán un sueño, distinto en cada caso, de entre los siguientes:

1. En el primer sueño se ve una pareja de enamorados (Kornel y Frei) bajo un frondoso árbol en un ambiente onífricamente bucólico. Ella lleva un arpa en las manos y el joven, de noble porte, la escucha con deleite.
2. El PJ verá a un apuesto joven (Kornel)

ante un tesoro inmenso. Entre todos los objetos escoge un anillo, lo admira ensimismado y hace ademán de dejarlo pero una sombra, que porta una extraña daga curva, revolotea a su alrededor. En ese mismo instante su mirada se torna sombría y su rostro enfermizo.

3. Un joven muy pálido, que lleva puesto un extraño anillo en su mano izquierda, escucha los susurros de una sombra que lo envuelve mientras una mujer triste toca el arpa a su lado. Finalmente el joven se aparta airadamente de ella y ésta se echa a llorar.
4. Se ve a un hombre pálido con mirada diabólica sentado en un trono de piedra. En su mano izquierda brilla un anillo y frente a él hay un altar de piedra donde una vieja sostiene a un niño al que mata con una extraña daga curva. El hombre pálido parece complacido.
5. Por último se ve como un ojo horrible y oscuro, que parece estar esculpido en piedra, empieza a gotear sangre sobre la figura hasta teñirlo formando el ojo de Sauron. El PJ debe superar una TR contra nivel cinco o quedar paralizado por el terror un asalto por cada cinco puntos de fallo.

A media noche, los PJs que estén despiertos (y si no hay ninguno, alguno de ellos se despertará agitadamente por culpa de una pesadilla) podrán escuchar por encima del viento y la tormenta un horrible grito en la lejanía como venido del más allá. Escucharlo obliga a superar una TR contra nivel tres o quedar paralizado un asalto por cada cinco puntos de fallo.

### Amanece, que no es poco

Al día siguiente, es de suponer que los PJs se levantarán tarde entre el cansancio del viaje y la movida nocturna. La tormenta ha amainado y el cielo está muy despejado, si bien hace mucho frío (unos -10 °C). El trampero no está en la cabaña pero el desayuno está preparado y hay un poco de comida en una bolsa de cuero. Mientras desayunan llegará Jamel y saludará (sigue controlado por Frei). En la mano lleva un amasijo de hierros con restos de sangre (percepción difícil). Si superan una percepción fácil se darán cuenta de que es un cepo para lobos. Si alguien pregunta, Jamel dirá tranquilamente que a veces hay lobos por la zona pero que no deben preocuparse. Entonces cambiará de tema y les aconsejará que partan ahora para llegar al pueblo al anochecer. Si se le pregunta por la localización del cepo, les dirá que lo colocó en un bosque cercano situado en un cerro no lejos de allí. Entonces insistirá en que deben llegar esa misma noche al pueblo, donde su señora les explicará todo.

### La trampa

Si los PJs deciden ir a investigar el cepo, les llevará un hora el llegar. Está en una zona boscosa y abrupta en las faldas del cerro que hay a pocos kilómetros de la cabaña de Jamel. Se puede ver con claridad la nieve manchada de sangre (¡litros de sangre!) y un cuerpo (o lo que queda de él) hecho pulpa. Una percepción difícil indicará que es el cadáver de un lobo o algo semejante. Al rastrear por los alrededores (tirada fácil) verán ramas muy grandes quebradas bruscamente y una enorme huella de bota en la nieve. El rastro se pierde en una zona rocosa al salir del bosque.

### La llegada al pueblo

Si van directamente desde la casa del trampero al pueblo, llegarán justo antes del anochecer (o ya entrada la noche si decidieron ir a ver la trampa). El pueblo está totalmente en ruinas y no hay indicio de vida alguno. La aldea está dispuesta entorno a una torre situada en un islote de una pequeña laguna.

Un puente en mal estado comunica la torre con el pueblo. Con una tirada de percepción extremadamente fácil descubrirán que, pese a las bajas temperaturas, el lago no está helado. El agua tiene un aspecto negruzco y pestilente y si se acercan podrán ver (percepción muy difícil) que se agita de vez en cuando de forma misteriosa. Si intentan ver el fondo, (percepción fácil) podrán observar que hay multitud de rostros cadavéricos que parecen estarlos vigilando. A veces el agua burbujea y algo se arrastra por el fondo.

Pasar por el puente es una maniobra extremadamente difícil debido a su mal estado de conservación. Una caída al agua del lago, que se mantiene a 0 °C por alguna extraña razón, significa recibir un ataque con +0 de BO de agarrar y el PJ sentirá que una mano fría le arrastra hacia el fondo. Si traga agua deberá superar una TR a venenos de nivel 2 o perder 2d10 puntos de vida. Salir del agua requiere una tirada de dif. media de nadar aunque también hay que evitar a los inquilinos del lago, que atacarán a razón de 1d10 por asalto de permanencia en el agua.

La torre está totalmente cerrada. Sobre ella no pueden lanzarse hechizos si no se pasa una TR contra nivel 15. Se puede acceder trepando (extremadamente difícil), pero una caída supone un 40% de posibilidades de caer al agua. La parte superior de la torre está cerrada por una trampilla atrancada que conduce al interior (maniobra imposible de fuerza).

Junto a la torre hay un gran árbol seco de especie inidentificable. Rastreando los alrededores del lago (tirada difícil, pues la tor-





menta de la noche anterior ha borrado gran parte de las huellas) descubrirán un gran número de pisadas que salen del lago, vagan (aparentemente al azar) por el pueblo y de nuevo regresan al agua.

Investigar todo esto les llevará un buen rato y al cabo de dos horas será prácticamente de noche. La única fuente de luz serán las estrellas y la temperatura empezará a bajar. Pasado este tiempo un resplandor iluminará la isla y una figura de gran belleza aparecerá bajo el árbol seco. La figura tiene una apariencia etérea y lleva un arpa entre las manos (la identificarán como la joven con la que soñaron la noche anterior). De pronto, el viento se detendrá y ningún ruido perturbará el silencio de la noche. Entonces Frei empezará a cantar acompañada por el arpa, con voz triste y serena una tonada de amor (canta en Danael y sólo entenderán la letra los que conozcan el Dunael y aún en un grado menor):

“¿Adónde te escondiste  
amado, y me dejaste con gemido?  
Como el ciervo huiste  
habiéndome herido;  
salí tras ti clamando, y eras ido.

Viajeros los que fueseis  
allá por el refugio al cerro  
si por ventura viereis  
aquel que yo más quiero  
decidle que adolezco, peno y muero...

¡Oh, antes cristalina fuente,  
si en esos tus semblantes plateados  
formases de repente  
los ojos deseados  
que tengo en mis entrañas dibujados!  
¡Apartadlos y librad a mi amado!

La noche sosegada  
en par de los levantes de la aurora,  
la música callada,  
la soledad sonora,  
la cena que recrea y enamora.  
Pero ahora toda es llanto y sombra.  
¡Ay! ¿Quién podrá sanarme?...”

Como habréis podido adivinar estos versos han sido copiados de San Juan de la Cruz y ligeramente modificados para la aventura.

En el momento en que Frei deje de cantar se oirá un grito horrible y angustiado, similar al que se oyó la noche anterior. La música cesará y Frei se desvanecerá, con lo que los PJs quedarán solos en la oscuridad de la noche (y tendrán que pasar una TR al miedo contra nivel cinco para no quedar paralizados un asalto por cada cinco puntos de fallo). Acto seguido escucharán un sonido burbujeante procedente del lago, de donde están saliendo cientos de muertos vivientes. Éstos vagan por el pueblo y un grupo numeroso se dirige a los PJs con intenciones poco amistosas (TR al miedo



de nivel tres). Los PJs deberían huir si no quieren ser machacados por la creciente cantidad de esqueletos. En cuanto los PJs se alejen un poco, los esqueletos volverán al fondo del lago, ya que no pueden salir de los límites del pueblo.

Si los jugadores han prestado un poco de atención a los versos sabrán que deben dirigirse al cerro que hay cerca de la cabaña de Jamel (ver “La trampa”). Es probable que quieran pedir explicaciones al trampero por el recibimiento dispensado en la aldea. O pueden incluso permanecer donde están e intentar entrar en la torre. Si lo consiguen, deberán enfrentarse al espectro de Kornel (ver “La Torre”).

En caso de que los PJs regresen para hablar con Jamel lo encontrarán cortando leña. En esta ocasión su mente no está dominada por Frei, así es que mostrará su verdadera personalidad. Los verá acercarse a lo lejos y cuando estén a una distancia prudencial les preguntará por el motivo de su visita (él no recuerda nada de la noche anterior). Si se le presiona de forma violenta y se siente acorralado sollozará: “Piedad, señor, la maldición me transtornó,

piedad, señor...”. Entonces les contará a los personajes que un espíritu controla su mente en algunas ocasiones y que después recobra el sentido pero no puede recordar nada, aunque sabe que en el pueblo vive un espíritu maligno.

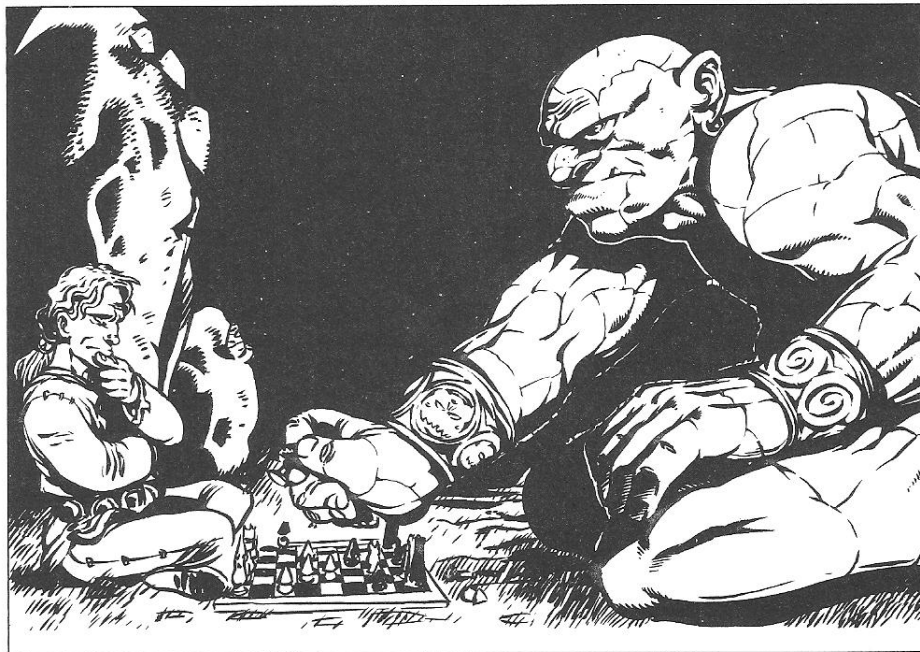
Si los PJs han intentado hablar amablemente con él, contestará escuetamente a sus preguntas y si es necesario les proporcionará comida o pieles para abrigarse. Además, les advertirá que en el cerro cercano vive una bestia horrenda. Aunque él no la ha visto nunca, ha podido observar a menudo sus huellas sobre la nieve.

Jamel no sabe absolutamente nada sobre Glorínadan o el anillo.

### ¡¡El gigante!!!

Brut Thunderbreath es un gigante de piedra procedente del sur de las montañas nubladas. Al alcanzar la mayoría de edad decidió independizarse de su familia. Recogió sus escasas pertenencias (entre ellas un extraño juego de reflexión que le regaló su padre) y viajó hacia el Norte hasta que encontró una cueva acorde con su tamaño en la que se instaló. Ésta está situada en el cerro en el valle perdido cerca de la cabaña de Jamel. Al principio Brut se alimentaba de lo que cazaba, pero pronto descubrió que, en ciertos lugares del bosque, algunos animales quedaban atrapados en unos frágiles hierros (en realidad son los cepos del trampero). De esta forma se ha acostumbrado a vivir durante los diez años que lleva en el valle.

A Brut le gustan los juegos de reflexión y en especial el que le regaló su padre. Aunque desconoce gran parte de las reglas intenta jugar él solo o contra algún viajero al que haya obligado a desafiarle (a efectos de juego estamos hablando del ajedrez). El juego es de factura numenoreana y aunque está en muy mal estado podría venderse a un coleccionista por unas 10 monedas de oro. El padre de Brut se lo robó a unos comerciantes a quienes obligó a enseñarle el juego antes de devorarlos. Hace unas cuantas semanas el gigante recibió la visita de un elfo llamado Glorínadan, quien dijo que deseaba cruzar un pasadizo oculto en la cueva. Brut entendió que éste lo estaba desafiando y como Glorínadan vio que no le quedaba otra alternativa, accedió a jugar con él. Lamentablemente el elfo intentó engañar a Brut y acabó en el estómago del gigante. Brut no es tonto, o al menos no tan tonto como parece y no permitirá que le hagan trampas (trampa es para él cualquier regla que desconozca). Lo que no sabe Brut es que en su cueva están enterrados los antiguos señores de los montañeses y también Amarth. Una noche el gigante oyó ruidos dentro de un pasadizo que hay en la cueva,



así es que decidió taponarlo con una gran roca para evitar problemas.

Los PJs encontrarán la cueva con facilidad. Ésta se encuentra casi en la cima. Un estrecho sendero flanqueado por rocas conduce a un portal de construcción humana. El dintel está roto, lo que permite al gigante entrar y salir sin dificultad. A ambos lados hay sendos monolitos de piedra con inscripciones ininteligibles. Uno de los monolitos está caído. Una tirada de rastrear (dificultad media) revela que es movido con frecuencia para tapar la entrada de la cueva. Al acercarse se darán cuenta de que el lugar huele realmente mal. En ese momento oirán fuertes pisadas a sus espaldas y se encontrarán con que el gigante taponó la única vía de escape, pues la cueva no tiene salidas exceptuando el pasadizo de las tumbas (y éste se encuentra cerrado por una gran piedra). Brut se sorprenderá al principio, pero pronto dejará los restos del lobo que estaba comiéndose (crudo, por supuesto) para preguntar con voz atronadora por los motivos de la visita.

Si los jugadores se muestran amigables (y, si no, peor para ellos) entenderá que han venido a desafiarle y les obligará a entrar en la cueva, la puerta de la cual cerrará con el monolito. Brut ignorará cualquier conversación dirigida a él y al menor signo de hostilidad intentará matar a sus agresores (pero sólo a éstos). Entonces colocará sobre el suelo un tablero de ajedrez y unas cuantas fichas en una posición al azar mientras les cuenta que hace poco "un enano como ellos" (a Brut no se le da muy bien lo de distinguir entre razas) le desafió, pero no consiguió ganarlo (risa atronadora).

Acto seguido, escogerá jugar con negras y dará comienzo la partida. "Si tu jugar, yo

dejaros ir, si no...". Con esto está dicho todo. Elegirá un PJ al azar y más le vale a éste que se deje ganar. Mientras, el resto del grupo puede husmear por la cueva. Además de un catre enorme hay un gran cubo lleno de agua, un bastón (¡que el gigante utiliza con una sola mano!) y restos de sus víctimas. Frente a la gran roca que taponó la entrada del pasadizo se encuentran también unos enormes dados y una cantimplora llena de un fuerte licor de sabor agrio.

Buscando entre los huesos (percepción media) descubrirán el cadáver de Glorínadan y junto a él sus pertenencias: Una espada ancha élfica sagrada +10 y una pequeña caja de Kregora. Además hay también una pequeña daga de acero, una espada corta mágica +5, 5 monedas de oro, 33 monedas de plata y 13 monedas de cobre. Si Brut se da cuenta del hurto, acabará rápidamente con el ladrón y seguirá tranquilamente con su partida.

Es casi imposible escapar de la cueva si el gigante no consiente a ello, a no ser que empleen la magia o consigan una tirada de contorsionismo extremadamente difícil por el hueco que taponó la salida sin que Brut lo advierta.

Al cabo de un rato y si el gigante ha ganado y/o se ha divertido, dejará marchar a los PJs y, si así lo desean, les permitirá entrar en el pasadizo de las tumbas (si bien una vez hayan entrado volverá a taponar la salida).

El pasadizo está totalmente a oscuras. Si los personajes tienen alguna fuente de luz, verán un largo pasillo de construcción humana. A ambos lados hay nichos en las paredes donde están enterrados los antiguos señores de los montañeses (ninguna de las tumbas contiene grandes tesoros, pero están también afectadas por la maldición, con lo

que si alguna es profanada el cadáver se levantará para atacarlos hasta que huyan o mueran). Al fondo hay una pequeña cámara funeraria. En ella hay un sepulcro con toscos relieves esculpidos en él. En ellos se ve a una figura humanoide tumbada y cómo ésta le entrega a otra, que lleva algo que bien pudiera ser un arco entre las manos, algo que brilla. Después se ve a este mismo hombre entregándole ese objeto a una figura con corona. Finalmente, se ve como varios hombres llevan un muerto hacia unas escaleras que conducen hacia una montaña. Al abrir el sepulcro se ven unas escaleras que bajan hacia un pasadizo inferior (si temen profanar la tumba recuerda a los PJs élficos que los elfos no pueden convertirse en no-muertos y que esta es la tumba de Amarth). Al bajar las escaleras descubrirán un nicho en la pared, donde descansan los restos de Amarth y varios kilómetros de oscuro túnel que conduce en línea recta hasta la torre del pueblo.

Durante el recorrido tendrán varios encuentros con fantasmas menores que, aparte de incordiar un rato, les pedirán ayuda para acabar con la maldición del pueblo y se marcharán. Al final del túnel encontrarán unas escalerillas que conducen hasta una trampilla situada en el techo.

### La torre

La torre es de base cuadrada y tiene una altura aproximada de doce metros. A excepción de los espectros, está completamente deshabitada.

#### a) Sótano

1. Escaleras. Suben hasta la planta baja.
2. Celdas. Todas están vacías y cerradas con llave (difíciles de forzar).
3. Almacén. Hay una trampilla en el suelo que lleva hasta las tumbas por un túnel subterráneo.
4. Cuarto de los carceleros. Vacío.
5. Sala de torturas. Hay algunos látigos podridos, grilletes oxidados y algunos instrumentos de tortura.

#### b) Planta baja

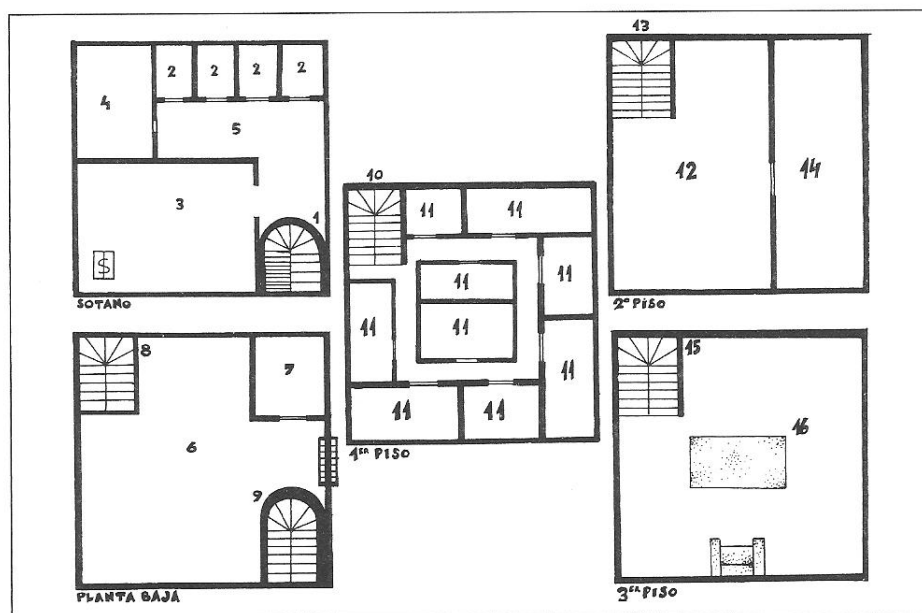
6. Patio cubierto.
7. Cuerpo de guardia y entrada. El rastrillo está bajado y el portón atrancado.
8. Escaleras. Suben al primer piso.
9. Escaleras. Bajan al sótano.

#### c) Primer piso

10. Escaleras. Bajan hasta la planta baja y continúan siguiendo hasta el segundo piso.
11. Habitaciones de los soldados.

#### d) Segundo piso

12. Comedor y sala de reuniones.
13. Escaleras. Bajan al primer piso y continúan subiendo hasta el tercero.
14. Aposentos de los señores. Sobrios aunque muy lujosos. Superando una percepción media se descubren 50 monedas de oro dentro del colchón.



e) Tercer piso

15. Escaleras. Bajan al segundo piso y continúan hasta una trampilla que daría acceso a las almenas si no estuviera atrancada.

16. Sala de sacrificios. Aquí el mal puede casi respirarse. En el centro de la habitación hay un altar de piedra. Su interior es hueco y contiene el cadáver de Kornel. En su superficie superior está esculpido el ojo de Sauron teñido con sangre. La habitación está dominada por un gran trono de piedra en la pared del fondo y en el que está sentada una oscura forma humana. La imagen neblinosa de un anillo se vislumbra en su mano izquierda. Otro espectro está situado frente al altar empuñando una extraña daga curva. Sobre el altar descansa el cadáver de una mujer, junto a la cual hay un arpa. Los espectros de Kornel y la sacerdotisa atacarán inmediatamente a los PJs. El anillo se encuentra en el cadáver de Kornel, dentro del altar. En el mismo instante en que comience el combate, aparecerá Frei, quien aparte de molestar sólo se dedicará a insistir en que destruyan el anillo. Sólo hay tres formas para acabar con los espectros:

a) Para acabar con el de la sacerdotisa basta con destruir el ojo de Sauron tallado en el altar. La parte superior de éste caerá al suelo y se resquebrajará. La tumba de Kornel quedará al descubierto.

b) Para terminar con el espectro de Kornel, habrá que abrir la tumba e introducir el anillo en la caja de Kregora para anular su poder. El espectro desaparecerá al haberse agotado su fuente de energía vital. También podría uno de los PJs ponerse el anillo y ganar así los poderes de éste, pero después de destruir a Kornel corre el peligro de convertirse en un espectro él mismo, si no es que es un elfo.

c) ¡A la carga! Pues eso, a tortazo limpio, aunque es poco recomendable.

Si consiguen acabar con los espectros, Frei también desaparecerá y el ambiente maligno dejará de percibirse.

En el interior de la tumba de Kornel, además del anillo, hay una corona con adornos de oro y plata (valorado en 100 mo) mágica, que protege como un yelmo e ignora todos los críticos de fuego en la cabeza, un hacha mágica a una mano +15 que se arroja una vez al día hasta veinte metros sin penalización, una capa de lana gruesa de excelente calidad (cuando se lleva puesta se gana un bono de +30 a las TR al frío), y joyas y monedas antiguas valoradas en mil monedas de plata.

La maldición del valle se desvanecerá: El lago se congelará, los antiguos habitantes descansarán en paz y Jamel dejará de estar controlado por Frei. Para salir de la torre tendrán que cruzar por el puente. Deberán esperar a que el tiempo mejore para regresar a Rivendel, pero pueden hacer tiempo junto a Jamel, quien les acogerá en su casa a cambio de un poco de ayuda (recoger y cortar leña, reparar trampas, curtir pieles...). Cuando lleguen a Rivendel recibirán el eterno agradecimiento

de Hirador y su familia, quienes les ofrecerán su hospitalidad en el Último Hogar durante todo el tiempo que deseen.

## El anillo

Como se ha dicho, se trata de un anillo de poder menor fabricado por los herreros elfos del Gwaith-i-Mírdain durante la Segunda Edad. Su nombre es Losya (el anillo de la nieve).

Aunque no fue fabricado con intenciones malignas, su utilización puede resultar muy peligrosa. Está hecho de mithril puro y lleva engarzados tres diamantes de tonalidad blanca.

El portador del anillo, si es mortal, envejece a una décima parte de la velocidad normal pero cada diez años pierde un punto de CON permanente. El portador nunca morirá de viejo, pero si su CON llega a cero se convertirá en un espectro.

Una vez se lo ponga, el personaje deberá sacar una TR a la que sumará su bono por presencia contra nivel diez si quiere sacárselo; cada vez que ese personaje se ponga el anillo o cada día sucesivo que lo lleve puesto, el nivel de la tirada subirá en uno.

El anillo da estos poderes a su portador:

- Inmunidad al frío hasta -29 C°. Las tiradas de hechizos elementales en los que intervenga el frío, contra el portador se modifican en un -10.

- Multiplica por dos los puntos de poder y es un sumando +2, cualquiera que sea el reino de la magia o la profesión del portador.

- Conocimiento de la lista Ley del Hielo hasta nivel diez.

- Control del clima. Alcanza un radio de un kilómetro por nivel del portador y permite rebajar la temperatura en -1 C° por día que se permanezca en un lugar hasta un máximo de -20 C° (se formarán nubes y el viento aumentará).

Si un espectro se viese privado de su fuente de poder (en este caso, el anillo) desaparece si no puede drenar energía vital a nadie. ♦

## PNJs

Nombre	Nv	CA	BD (+Escudo)	BO(c/c)	BO(otros)	PV	Notas
Jamel	4	sa	10	78(lanza)	43(lanza)	48	Trampero mestizo
Frei	5	sa	30	60(Em/M)	50(espada)	100	Fantasma. Absorbe 3p.CON/asalto.
Kornel	5	sa	25	50(To/M)	40(hacha)	70	Espectro con poder hipnótico y drena 2p.de CON/a.
Hebgha	5	sa	20	40(To/M)	45(daga)	70	Espectro de la sacerdotisa Drenaje(como Kornel). La daga es impía.
Esqueletos	1	sa	0(+25)	25(maza)	40(Em/M)	25	Hay a porrillo.
Brut	20	ce	30	130(porra)	110(puño)	350	Gigante
Thunderbreath							