

El Señor de los Anillos

La gema Negra (1 parte).

Módulo no oficial para El Señor de los Anillos.
Partida pensada para Directores poco experimentados. De 3 a 4 jugadores de Nivel medio 3-5 alineados con el Bien.
Tendrían que restringirse personajes tipo Magos o Elfos.

Las competiciones de tiro al arco no producen puntos de experiencia, en cambio un buen garrotazo en el torneo de lucha de bastones sí debería obtener unos cuantos puntos. Para realizar el torneo de tiro con arco, basta hacer una tirada de proyectiles y ganará el que consiga mayor puntuación.

Es faena del Master hacer ver a los jugadores que cualquier intento de resistencia es totalmente inútil y que lo más sensato es huir hacia el bosque y correr hasta estar lejos del lugar del ataque, se supone que los personajes verán huir a los Elfos por lo que defender la caravana es un acto

Introducción

Año 2480 de la Tercera Edad. Han pasado ya más de 20 años desde que los lobos asediaron Eriador, El Señor Oscuro ha tomado forma otra vez y se ha establecido en Dol Guldur,

Los Personajes (Pjs) llegan por diferentes motivos al pueblo de Bree, donde por estas fechas se celebra desde hace siglos la Feria de Otoño. Este año el clima es más frío de lo habitual. Y como cada Feria se reúnen en la población gentes de todos los lugares, vendedores del Norte, Sur, Hobbits de la Comarca que aprovechan para visitar a sus parientes e incluso Enanos de las Montañas Azules acuden con la esperanza de hacer buenos negocios.

Los Pjs pueden alojarse en la posada o bien en una tienda de campaña por los alrededores del pueblo donde abundan las otras tiendas de los mercaderes.

Durante la Feria se desarrollan competiciones de todo tipo, tiro al arco, combates cuerpo a cuerpo, luchas de bastones, bebedores de cerveza, etc. Muchos aventureros se reúnen en la Posada de Descanso del Rey con la esperanza de ser contratados como exploradores o guardianes de las caravanas que dentro de unos días regresarán a sus casas. Los jugadores podrían participar en alguno de los torneos ya que los mercaderes contratarán a sus guardaespaldas entre los vencedores de las diferentes pruebas.

El capitán de la guardia y unos 50 soldados vigilan el pueblo y los alrededores, por lo que no es corriente que se produzcan peleas de importancia durante la Feria.

Una noche mientras los jugadores están en la posada, entra un grupo de encapuchados. Aunque llevan largas capas con capuchas cualquiera puede adivinar que se trata de guerreros, uno de los encapuchados es una mujer joven muy hermosa; en realidad se trata de guerreros élficos y de una doncella élfica. Uno de los encapuchados ofrecerá 2 monedas de plata por día y comida a aquellos que quieran unirse a una caravana que partirá en breve. Los que quieran unirse a ella tendrán que presentarse en las habitaciones del piso superior por la mañana.

Aunque nadie en el pueblo lo sepa, la comitiva se dirige en realidad a Rivendel, llevan regalos y buena cerveza con la esperanza de que Elrond, Señor de Rivendel, acoga a la joven como aprendiz de animista. El contrato acabará cer-

ca del Santuario, no es lógico que los jugadores pudieran entrar en Rivendel tan fácilmente.

Cuando los personajes acudan a las habitaciones superiores se encontrarán delante de un hombre de complexión robusta, se trata del jefe de la caravana. Les preguntará por sus credenciales y les hará una pequeña entrevista, los personajes que no sean leales a los pueblos libres o que no demuestren una predilección por el Bien no serán admitidos. Una vez superado este trámite les dirá que acudan a una de las tiendas de los alrededores donde les harán otra prueba de selección. Una vez en la tienda, el capitán de los guerreros Élficos le pondrá una mano en la frente, todos aquellos que no sean seres leales sufrirán un ataque de miedo que les hará huir. Se supone que los personajes superarán la prueba, el capitán los convocará al atardecer en un lugar situado a unos 2km del pueblo en dirección Este, pidiéndoles que salgan del pueblo de una forma discreta.

El Viaje

Al llegar los personajes al punto indicado se encontrarán con dos carretas llenas de barriles y un carro finamente decorado custodiado por los encapuchados (el capitán con 3 guerreros élfos), 4 mulas cargadas de fardos, el hombre gordo de la entrevista y 10 sirvientes. Una vez reunidos se les explicará el destino de la comitiva que habrán de custodiar: han de ir sólo hasta un punto del camino y, sobretudo, han de proteger a la dama que les acompaña sin hacer preguntas, su labor será preparar los campamentos donde pararán la noche.

Por la mañana partirán por el Gran Camino del Este, desde Bree a la Cima de los Vientos, hay 5 días de marcha, de aquí al último puente 7 días. El viaje hasta el Último Puente es tranquilo, a partir de ahí empezarán las complicaciones, entonces los personajes serán enviados por parejas para inspeccionar la ruta y los alrededores, por lo que al llegar la noche estarán sumamente cansados.

El Ataque

Pasados dos días, cuando se encuentren de lleno en el bosque de los Trolls, la caravana sufrirá el ataque de una partida guerrera Orca. La caravana será destruida, los Elfos y la donce-

lla lograrán escapar a caballo (uno de ellos puede caer víctima de las flechas al huir), los sirvientes morirán, las carretas y las mulas serán capturadas por los Orcos.

Lo más lógico es que los personajes reaccionen luchando contra los Orcos, pero al final la retirada es la única opción posible.

Los Orcos perseguirán a los jugadores por breve espacio de tiempo, no es lógico que abandonen el botín por mucho rato o que se lo dejen a sus compañeros. Al despuntar el día, los jugadores se darán cuenta que se encuentran perdidos en el peligroso bosque de los Trolls, con las prisas y el desconcierto del ataque es normal que no se acuerden de la ruta exacta que tomaron, sobretudo si tenemos en cuenta que han sido perseguidos por los Orcos. El grupo hará bien en ponerse en camino durante todo el día, y descansar por la noche, como puntos de referencia pueden usar las Montañas Nubladas, un gran macizo montañoso que se ve perfectamente desde el bosque. Lo más probable es que se encaminen hacia el Oeste para volver a Bree, pero depende del grado nobleza o de avaricia, que de todo hay (sobretudo si el grupo está formado por algún Enano), se dirigirán hacia el Oeste, bien para intentar unirse a los Elfos o bien para reclamar la paga prometida; es impensable que algún Enano abandone una empresa sin finalizarla, ¡y aún menos sin cobrarla!.



El Encuentro

Los personajes intentarán encontrar el Gran Camino del Este, tarea nada fácil. Durante una de las acampadas en el bosque, el grupo oír el sonido de un combate. Según la reacción de los jugadores, se dirigirán hacia el combate, o bien se esconderán, la cuestión es que podrán presenciar el terrorífico combate entre un Montaraz herido y un grupo de Trolls.

En este punto los jugadores habrán de ser muy cuidadosos al buscar refugio durante la noche, no han de olvidar que rondan grupos de Orcos por los alrededores. El Master podría incluir algún encuentro con grupos de exploradores Orcos aislados o incluso con algún Troll, sin que esto pusiera en un serio aprieto al grupo.

Sea cual sea la reacción, el resultado ha de ser el mismo: la retirada o muerte de los Trolls y el Montaraz herido de muerte en el suelo.

Cuando los personajes se acerquen al herido, este les rogará que se dirijan hacia el Este, que busquen un estrecho y profundo valle situado entre los brazos norte y sur del río Bruinen. Una vez allí muestren el sello y digan que traen un mensaje de Camfil, siervo de Arahad I Capitán de los Montaraz.

Sí el grupo es poco numeroso o no se encuentra en buenas condiciones, con un solo Troll bastará.

ces. Cuando los interesados les encuentren, que acepten todas las condiciones que les impongan y que entreguen la bolsa al señor de los Elfos. Entonces el Montaraz les entregará una bolsa de piel y un sello en forma de moneda muy trabajado, instantes después perderá el conocimiento.

Desde el lugar donde se encuentran los jugadores hasta la entrada al valle profundo hay un día de camino. No obtendrán señales de los Elfos de Rivendel hasta que no pase por lo menos un día entero y más aún si merodean Orcos por los alrededores. Los Elfos aparecerán al atardecer, una voz les ordenará que tiren las armas al suelo y que se tumben en el suelo. Una vez hecho, un grupo numeroso de Elfos aparecerá y conducirá con los ojos vendados a los jugadores hasta

Rivendel sin mediar palabra con ellos. No les conducirán por el camino más rápido, sino que les harán dar un rodeo para que no puedan recordar el camino.

Rivendel

Al llegar a las estancias Élficas, el capitán de los elfos les interrogará sobre lo que les ha llevado hasta aquí. Les darán alojamiento y comida. Al día siguiente, serán conducidos ante Elrond, Señor de Rivendel, y para sorpresa del grupo se encontrarán con la doncella élfica. Elrond les escuchará atentamente y se interesará por la bolsa que les dio Camfil. Después de la audiencia, la doncella se entrevistará con el grupo, disculpándose de su comportamiento y el de sus hombres durante el ataque. Pero les hará entender que llevaba un mensaje importante que debía entregar en persona, por lo que era de vital importancia que llegara sana y salva a este refugio.

Les pagará lo prometido más una bonificación de 4 monedas de plata. También les rogará que si tienen oportunidad, informen a su familia en Lindon que ha llegado sana y salva y que se encuentra al servicio de el Medio-elfo.

Pasados unos días y una vez el grupo se encuentre totalmente recuperado, serán conducidos en presencia de Elrond, que les informará del contenido de la bolsa.

Elrond les pedirá que abandonen su morada y que se dirijan hacia el Oeste para entregar un mensaje de su parte a la corte de Cridan El Carpintero y una vez concluida la misión, serán recompensados generosamente. También les explicará que si desean más información sobre el mapa y la joya, deben recurrir al propio Cridan. Dándoles un pergamino sellado se despedirá de ellos.

El grupo saldrá de Rivendel al amanecer, no sin antes aprovisionarse para la marcha hacia Lindon y la ciudad de los Puertos Grises. Abandonarán las estancias de la misma forma que han llegado, con los ojos vendados y dando un rodeo. Serán conducidos hasta el mismo punto donde fueron encontrados, los Elfos les indicarán la dirección que deben tomar para llegar otra vez al Gran Camino del Este y desaparecerán entre los árboles, cualquier intento del grupo de seguir a los elfos será totalmente inútil. Si persisten en su intento, y es necesario, serán expulsados del valle por la fuerza.

El Regreso

Para llegar al camino tardarán media jornada. De allí hasta Bree tienen 5 días de camino a buen paso para cruzar el bosque de los Trolls y llegar al último puente, de aquí a la Cima de los Vientos 7 días

y hasta Bree otros 5 días más. El viaje no tendría que presentar muchos problemas para el grupo, pero debería durar entre 3 o 4 días más debido a que la presencia conocida de grupos de Orcos hace que los personajes sean más cautelosos. Algún encuentro casual haría ver a los personajes que estas son tierras peligrosas.

El Robo

Al llegar otra vez a Bree, lo más normal es que los personajes se alojen en la Posada del Rey, un buen descanso después de sus aventuras no les vendrá nada mal. Lógicamente, la gente del pueblo se interesará por la misteriosa comitiva que tan sigilosamente salió del pueblo; incluso algún voluntario rechazado podría sentir curiosidad por los elfos y el misterioso guante que causa terror.

En especial, un hombre sureño se sentirá muy interesado por los elfos y el misterioso destino de la caravana ya que nada hay más allá de Bree que sea del todo habitable. Insistirá a los personajes para que les cuenten sus hazañas durante la travesía, usará todas las artimañas posibles, como emborrachar (no a un enano, por supuesto) al miembro más vulnerable del grupo y sacarle toda la verdad.

Una vez haya averiguado todo lo que pueda del grupo y dependiendo de la información conseguida actuará de dos maneras:

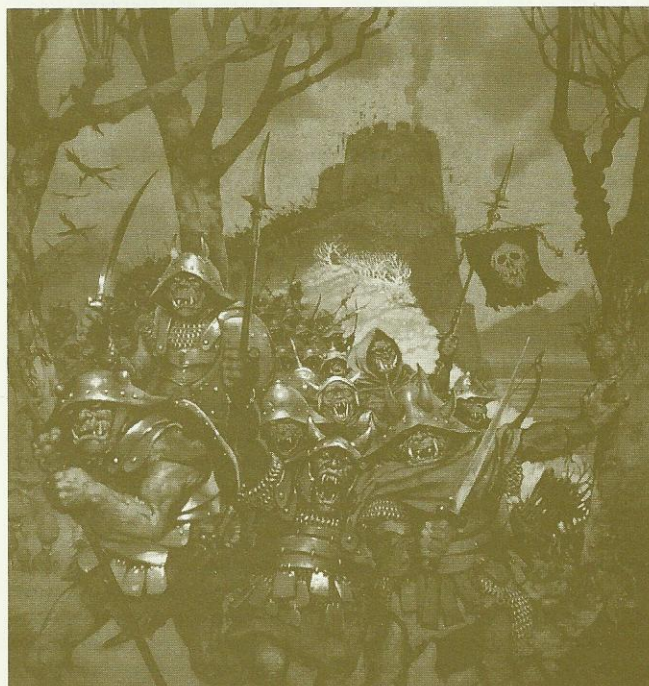
1. Pulghak ha averiguado que el grupo se dirige al Oeste en una misión oficial, esa misma noche escribirá una nota a sus compañeros para que se reúnan y ataquen al grupo, la atará a la pata de un cuervo que tienen entrenado como si fuera una paloma mensajera.

2. Si ha averiguado que el grupo trae consigo la Gema Negra, enviará igualmente la nota, pero in-

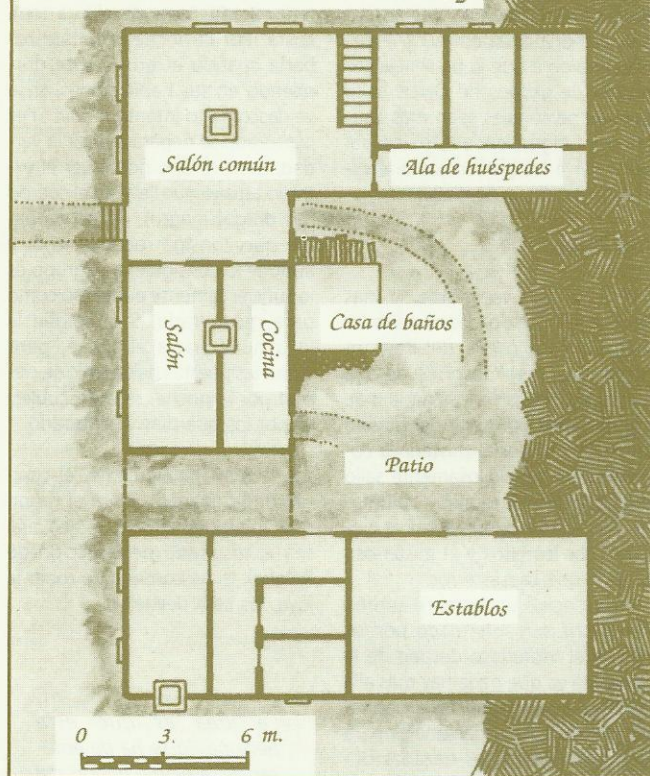
formando a sus compañeros de la posesión de dicha joya. Luego intentará adueñarse de ella a toda costa. Por la noche intentará robarla cuando el grupo esté durmiendo en sus habitaciones, si se ve descubierto intentará huir. Si es capturado se negará a decir la verdad, pero el grupo podrá ver el extraño tatuaje que lleva en el cuerpo (un dragón negro). No es probable que consiga robar la joya, y aunque lo consiguiera, el grupo es lo suficientemente poderoso como para recuperarla. Si consigue la joya huirá hacia el Norte, pero como las puertas del pueblo se cierran por la noche, será descubierto por los guardias y capturado.

A la mañana siguiente, el capitán de la guardia pedirá al grupo que abandone el pueblo, sea cual sea el resultado de la acción de Pulghak (si ha conseguido robar la joya, les será devuelta).

La idea es que este personajillo se ha de enterar de la actual misión del grupo, en especial de la historia sobre la Gema Negra. Este personaje no es otro que Pulghak, espía de la secta del Dragón Negro y al servicio del mal.



La Posada del Descanso del Rey



Hacia Lindon

El grupo se dirigirá hacia la Comarca, unos 7 días de camino. Desde Bree hasta las Colinas de la Torre, unos 15 días más y desde las colinas hasta los Puertos Grises, 8 días.

Durante el trayecto, el grupo sufrirá un ataque por parte de los compañeros de Pulghak. Dicho asalto tendrá lugar una vez el grupo haya abandonado las tierras de la Comarca, en algún punto del camino que lleva a las Colinas de la Torre. Los personajes tendrán que estar en guardia, ya que el ataque será de cierta envergadura. Si los compañeros de Pulghak conocen la existencia de la gema, la agresión será aún más intensa que si sólo tienen noticias de detener a un grupo que lleva un correo a los Elfos de Lindon.

Si el grupo se encuentra en graves aprietos, siempre se puede hacer entrar en escena a alguna patrulla de elfos de Lindon o de Montaraces del Norte que vengan a socorrer a los jugadores (no hay que olvidar que la frontera de la Comarca está bien protegida). No hará falta simular realmente el combate, basta que los jugadores más observadores vean la estela de humo producida por los cascos de los caballos. Al poco tiempo, los asaltadores se batirán en retirada, cada uno por su cuenta, unos hacia las Torres Blancas, otros hacia el Norte, hacia las antiguas ruinas de la ciudad de Annúminas. Una vez los jugadores se identifiquen, no tendrán problemas para llegar a la ciudad de los Puertos Grises.

Personajes

CAMFIL

Camfil es un Dúnedan al servicio del Capitán de los Dúnedain, es un hombre de sangre noble y avanzada edad. También es un guerrero experimentado. Cuando los personajes se crucen con él, han de notar la belleza de los rasgos de Camfil incluso en el lamentable estado en que se encuentra. Su edad es de unos 60 años, mide 1.87m y pesa 100kg. De complexión robusta, aunque los años no perdonen, se nota que en su juventud fue un guerrero temible. De pelo gris y mirada penetrante, su avanzada edad, y la dura vida en la frontera, le han dado un aspecto duro, pero conserva una mirada que inspira confianza. Viste una capa con capucha de color verde muy desgastada sujeta con un broche en forma de estrella, y bajo la capa, una cota de malla (+20). Como arma utiliza una espada ancha (+10) en la que se puede apreciar una empuñadura muy trabajada. Donde consiguió Camfil la gema es un misterio, ya que cuando los jugadores se cruzan con él, están totalmente perdidos, la única referencia que tienen es que viene del Norte.

PULGHAK

Pulghak es un Dunlendino, descendiente de un antiguo soldado del Rey Brujo de Agmar durante la invasión del reino de Arthedain en 1974 de la T.E. En la actualidad es un miembro de la secta del Dragón Negro y un espía al servicio del Rey Brujo. Sus antepasados se instalaron en la ciudad de Rood y, actualmente, vive en el pueblo de

Ancher, al norte de Bree. Su trabajo como lanero le permite viajar por la zona comprendida entre Bree y Rood sin levantar sospechas. En realidad poco ha podido hacer para ayudar a su amo, pero la aparición de los elfos representa la primera gran oportunidad de contribuir a la caída de los Pueblos Libres. Durante la Feria de Otoño, acude con sus mercancías a la ciudad de Bree. Será el primero en intentar unirse a la caravana pero no superará la prueba del guante. Es un hombre astuto, no un ladrón, por lo que sus habilidades no son lo que se esperaría de un espía.

Uno de sus antepasados fue uno de los fundadores de la secta secreta del Dragón Negro. Lleva el tatuaje distintivo de la secta. Si se entera de la aparición de la Gema, no podrá resistir la tentación de robarla. Si consigue la joya huirá hacia el pueblo de Rood, donde la secta posee uno de sus centros de reunión.

La secta del Dragón Negro

Durante la invasión y posterior destrucción del Reino de Arthedain por parte del Rey Brujo en 1974 de la Tercera Edad, grupos de Dunlendinos se unieron a las fuerzas del Rey Brujo, bajo la promesa de establecer un estado Dunlendino al Este de las Montañas Azules.

Un grupo de guerreros al mando de Rufagh se estableció en la zona de las colinas del Crepúsculo, cerca del Lago Nenuial y descubrió la entrada a una caverna. Durante el saqueo de la ciudad de Fornost, en el que el grupo tomó parte activa, requisando gran cantidad de oro y joyas, así como valiosos objetos de los Videntes. Temerosos ante la idea de entregar el botín al Rey Brujo, se decidieron a esconderlo en la caverna. Informado el Rey Brujo de este hecho, decide castigar a los avariciosos Dunlendinos de una forma cruel. Una vez detenidos y llevados ante su presencia, los hace torturar de un modo horrible hasta la muerte. Pero la avaricia puede más que el dolor y ninguno reveló el paradero del botín. Frustrado ante su negativa a hablar, el propio Rey Brujo los maldice, les arranca el alma y las guarda en una joya de color Negro. Al cabecilla de los ladrones, Rufagh lo encadenó en uno de sus estandartes con la piedra atada al cuello como advertencia.

Pero no todos fueron hechos prisioneros, 10 miembros del grupo de Rufagh sobrevivieron a la masacre. Una noche, recuperaron y enterraron los cuerpos de sus compañeros torturados cerca de la entrada a la caverna; a fin de cuentas, gracias a su silencio, iban a ser más ricos de lo que en un principio imaginaron. Pero a los pocos días fue-

ron enviados contra el ejército que desde Lindon amenazaba al ejército del Rey Brujo.

Después de la derrota de los ejércitos de Agmar, 5 de los 10 supervivientes volvieron a la caverna para recoger el tesoro allí escondido, pero las almas de sus compañeros vagaban por los alrededores impidiéndoles entrar en la caverna. Maldicidos por el Rey Brujo y condenados a vigilar el tesoro que tanto ansiaban, solo destruyendo la Gema Negra ante sus tumbas, se logrará que descansen en paz y sus almas abandonen la puerta de la caverna.

Los 5 supervivientes juraron no descansar hasta encontrar la Gema Negra y recuperar el tesoro. Formaron una secta secreta llamada el Dragón Negro y, después de muchos años plagados de aventuras sin éxito, sus descendientes aún confían en recuperar la piedra. En la actualidad, la Secta está formada por más de 30 hombres, diseminados por los pueblos del antiguo reino de Arthedain. Su esperanza es que algún día tengan noticias de la preciada joya, en la zona que la vio desaparecer después de la derrota de los ejércitos de Agmar.

FIN I PARTE



La bolsa de Cumfil contiene un collar con una gema de color negro, un mapa escrito en una lengua que ninguno de los jugadores conoce y un papel escrito en la misma lengua. Puesto que los jugadores intentaran descifrar por su cuenta el mapa o el papel sería del todo inútil.

Para más información:
 "Tolkien. Atlas de la Tierra Media",
 Karen Wynn Fonstad. Ed. Timun Mas, Bcn 1993.
 "El Reino de Arthedain".
 Joc Internacional - I.C.E., Bcn 1992.
 "Bree y las Quebradas de los Túmulos".
 Joc Internacional - I.C.E., Bcn 1991.
 "Rivendel la Casa de Elrond".
 Joc Internacional - I.C.E., Bcn 1991

Nombre	Nivel	Pv	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO	Proyectiles	MM	Notas
Guardia de Bree										
Capitán	13	190	CM/15	75	S	S/S	158ea	143al	30	Dunadan
Guardia	4	55	CM/14	60	S	S/S	86ea	86acp	15	Dunadan
Explorador	3	45	CM/13	50	S	S/S	74ea	74acp	10	Dunadan
La Caravana										
Sirvientes	3	35	SA/1	25	N	N/N	35ec		15	Eriadorianos
Tribu de Orcos										
Caudillo	6	70	CM/14	30	S5	S/S	80ci	50ac	15	
Guerreros	3	55	CM/13	25	S5	S/S	60ci	50ac	10	
Guerreros	2	45	CE/9	25	S	S/S	50ci	30ac	5	
Rastreadores	2	45	CE/9	35	S	N/N	65ci	55ac	10	
Los Elfos de Rivendel										
Capitán	10	120	SA/1	30	N	N/N	100e	120al	25	Equipo +20 +100 Escondese
Guardián	4	75	SA/1	25	N	N/N	75ec	85al	20	Equipo +5 +20/+60 Escondese
Troll de los Bosques	10	112	CE/11	20	N	N/N	160ga	108ro	5	
La secta del Dragón Negro										
Pulghak	4	57	SA/1	60	N	N/N	68ec	68ac	35	Dunlendino Montaraz Hab. Generales 42 Hab. Subterfugio 25
Jefe de Grupo	6	81	CM/13	45	S	S/S	98ha	88acp	20	Guerrero Dunlendino
Guerreros	2	45	C/5	25	S	N/N	46ha	36ac	10	Guerrero Dunlendino
Exploradores	2	38	SA/1	30	S	N/N	22ha	32ac	15	Expl. Dunlendino Hab. Generales 17 Hab. Subterfugio 19
Otros Personajes										
Cumfil	25	150	CO/20	120	S15	S/S	170ea	165al	25	Medio-Elfo Montaraz

MODULO SEÑOR DE LOS ANILLOS La Gema Negra (2ª parte)

Los Puertos Grises

Una vez los personajes lleguen a la ciudad de los Puertos Grises, serán llevados ante la presencia del capitán de la ciudad. Después de explicar su historia y de entregar el mensaje de Elrond serán conducidos a sus aposentos donde serán bien tratados y curados de las posibles heridas sufridas durante el viaje. Cuando estén en plenas condiciones serán conducidos ante la presencia de Círdan el Carpintero de Barcos, el cual les mostrará el plano traducido y les ordenará que vayan a intentar recuperar el tesoro. La leyenda de la gema negra será por fin desvelada y rogará al grupo que alivien el sufrimiento de aquellos pobres diablos.

Para realizar la misión el grupo necesitará la ayuda de algún buen explorador, si se pasean por la ciudad, es probable que consigan la ayuda de algún montaraz. Para conseguirlo, el propio Círdan les firmará un salvoconducto para poder desplazarse sin problemas por la zona, por lo que la gente de los alrededores les acogerán con amabilidad.

Encontrar a un buen explorador no resultará muy difícil ya que la ciudad ofrece refugio a los montaraces que vigilan la frontera norte. El grupo encontrará en una taberna a Golmec un montaraz que vigila la zona comprendida entre Fornost y la antigua capital del reino del norte Annúminas. Al saber la noticia de la llegada de los forasteros y la misión que les ha sido ordenada se ha prestado voluntario para guiar al grupo y de paso vigilar que el tesoro sea devuelto a sus legítimos dueños. En estos momentos Golmec se encuentra en la ciudad recuperándose del ataque de un grupo de orcos que mero-deaban cerca de la antigua capital. Ha pedido permiso para acompañar al grupo a su capitán y trae una recomendación, por lo que debería ser bienvenido rápidamente.

Otro encuentro nocturno

Una noche mientras el grupo o parte de él está paseando por la ciudad o volviendo a su alojamiento, recibirán un ataque por parte de un miembro de la secta. Se trata de un asesino en potencia acompañado por 2 o 3 secuaces que podría poner en dificultad a los personajes. En una callejuela del puerto serán asaltados sin posibilidad de recibir ayuda de nadie. Los secuaces del asesino no son muy valientes, por lo que si ven que el grupo ofrece gran resistencia no tarda-



rán mucho en desaparecer dejando al cabecilla solo, maldiciéndoles.

Este asesino sólo huirá cuando se vea acorralado pero no es fácil que el grupo consiga capturarlo con vida. En el momento en que no pueda defenderse o huir preferirá quitarse la vida antes de ser capturado.

Los secuaces han sido contratados por el asesino, por lo que si son capturados no podrán decir gran cosa. Por el contrario si el asesino es capturado e interrogado (por no decir torturado o obligado a hablar mediante algún hechizo), al final revelará la naturaleza de la secta y el lugar de donde procede (ver la fortaleza).

Por orden del propio Círdan el grupo deberá partir al día siguiente.

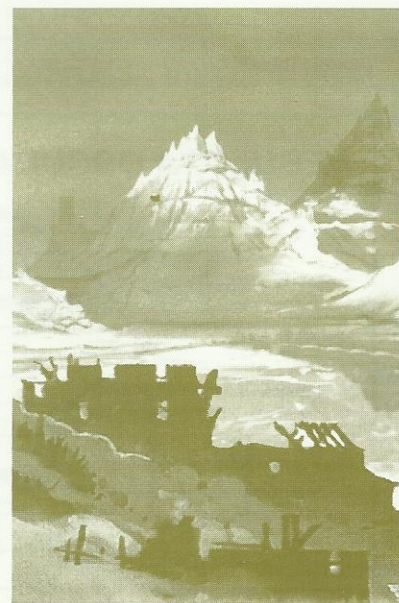
En busca del tesoro

El viaje hacia las quebradas no será muy peligroso, ya

que con la ayuda de Golmec el grupo debería poder evitar contactos desagradables. Desde los Puertos Grises hasta las Colinas del Crepúsculo hay unos 15 días de marcha. Los primeros días el viaje resultará bastante placentero ya que debido al salvoconducto y a la presencia del montaraz, no tendrán problemas para alojarse en las pequeñas granjas que encontrarán a su paso. A medida que el grupo vaya hacia el norte, la población disminuirá hasta convertirse en prácticamente inexistente. A cada paso que den podrán contemplar la destrucción causada por la guerra y lo que antes eran pueblos y granjas prósperas, ahora sólo son ruinas.

En la última parte del viaje el grupo podrá descubrir la presencia de orcos en alguna de las ruinas donde seguramente acamparán, restos de fogatas, algún sótano con restos de comida putrefacta o los restos de algún desdichado que recorría estos tristes parajes. Incluso la vegetación de la zona se va volviendo marchita a medida que el grupo avanza hacia el norte, por lo que los últimos días de viaje deberían hacerse con más cautela y los lugares de pernocta mejor escogidos, a esto Golmec debería ser de gran ayuda; pero no se aventurará a alejarse del grupo él solo por lo que algunos miembros del grupo se adelantarán con él para inspeccionar el terreno.

NOTA PARA EL DJ: De esta forma los jugadores podrán obtener puntos de experiencia, ya que el pro-



Módulo no oficial para *El Señor de los Anillos*. Esta partida está pensada para Directores poco experimentados. De 3 a 4 jugadores de nivel medio alineados con el bien. Tendrían que restringirse personajes tipo magos o elfos. La primera parte, se publicó en LÍDER nº 1.

Golmec escogerá a sus acompañantes y se mantendrá en retaguardia para, según él, ver como se las arreglan solos a fin de evaluar el potencial del grupo. No más de 2 personajes diferentes cada noche.

La Gran Decisión

Durante una de las acampadas de los últimos días, el grupo se refugiará en un bosquecillo, en una especie de gruta que queda oculta entre unos matorrales por decisión del propio Golmec. En plena noche, el grupo oirá ruidos de pisadas cerca del campamento. El propio Golmec pedirá al grupo que les acompañe a investigar. Si el grupo se niega él irá solo y desaparecerá. Si el grupo accede a seguirlo descubrirán a un gran grupo de orcos. Golmec pedirá que alguno de los personajes le acompañe para espiar y pedirá al resto que vayan al refugio y se preparen para partir.

Pasados unos momentos, Golmec y su acompañante volverán al refugio para informar al grupo de que una banda muy numerosa de orcos pretenden arrasar todo el valle oeste del río. Golmec no dudará a retroceder todo el camino hasta encontrar la primera casa de colonos para avisarles del peligro que corren. Pedirá al grupo que les acompañe, con el riesgo y el retraso que esto lleva. Si el grupo se niega, él partirá solo y los dejará a su suerte.

1ª Opción: El grupo acompaña a Golmec

La casa habitada más cercana es la de un grupo de pastores, a unos 4 o 5 días de marcha, en los que el grupo deberá escabullirse de las patrullas de exploradores orcos. Un par o tres de encuentros con estos exploradores (que no quiere decir lucha, lo que el grupo menos desea es hacer ruido), ayudará al Dj a dar sensación de riesgo inminente. Al llegar informará de lo ocurrido, los colonos han diseñado un sistema de luces para alertar de posibles peligros a los vecinos: para alertar de cualquier amenaza, basta con encender una hoguera en lo alto de una colina cercana, en una especie de atalaya que puede ser vista desde lejos. De esta forma las noticias van viajando a gran velocidad entre las pocas casas habitadas de la zona. Los pastores pedirán al grupo que vayan ellos a encender el fuego. En la atalaya se encuentran un grupo de 5 o 6 exploradores orcos para impedirlo. Una vez el grupo encienda la hoguera, deberán alejarse de la zona y esconderse para no ser encontrados por los orcos. Pasados unos dos o tres días, el grupo podrá volver a su ruta, con agradecimientos de los pastores y con un mapa dibujado por ellos que les indicará la ruta más segura para acercarse a la zona de las Quebradas.

2ª Opción: El grupo no acompaña a Golmec

Golmec partirá a la carrera dejando al grupo. Por toda ayuda les orientará un poco sobre el camino a seguir. Es probable que el grupo se pierda o que se encuentren con grupos de orcos que se dirigen hacia el sur, por lo que el viaje será de lo más movido. Por lo demás, no tardarán más de 4 días desde la separación en llegar a la zona del tesoro.

La tribu de Kalva-kuag

Hace unos años que una pequeña tribu de orcos se ha asentado en una antigua fortaleza en ruinas cerca de las ruinas de Annúminas y vigilan el paso situado entre las Montañas Azules y las Quebradas del Norte. Los orcos no se aventuran muy al sur de la ciudad por lo que su presencia a pasado bastante inadvertida.

Hace unos meses, una facción de la tribu intentó revelarse hartos ya de no conseguir ningún buen botín; una vez acalladas las protestas, decidió realizar una rápida pero sangüinaria carrera descendiendo por el río atacando todas las granjas que se encuentren a su paso, por lo que han realizado pequeñas patrullas para reconocer la zona y buscar lugares de refugio para el trayecto. Los orcos han descubierto la entrada de la cueva del tesoro a costa de perder unos cuantos guerreros por culpa de los fantasmas que guardan su entrada. Han descubierto que los fantasmas no se alejan mucho de la entrada de la cueva y mantienen a un grupo de ellos por los alrededores (a una distancia prudencial) para vigilar la entrada.

La última etapa

Una vez el grupo llegue de una forma o de otra a la zona de las Quebradas, tardarán unos dos o tres días en encontrar la entrada a la cueva. El riesgo de ser descubiertos por los orcos que vigilan la entrada es mucho mayor si el grupo viaja sin la compañía de Golmec.

Cerca de la entrada de la cueva, a unos 400 metros de la entrada, hay una antigua torre de vigilancia en ruinas, ocupada ahora por un grupo de orcos con el fin de vigilar la entrada de la cueva. La torre está situada sobre un risco de espaldas a la cueva, por lo que es prácticamente imposible entrar sin dar un rodeo. Por el contrario, es un lugar privilegiado para observar los movimientos en la zona. Para no ser detectados durante el día los personajes han de superar una maniobra Difícil -10 y de noche una Extremadamente difícil -30.

Si los orcos detectan al grupo primero observarán su po-

tencial. Si ven que no son muy numerosos, esperarán el momento más propicio para atacar: la idea de conseguir un buen botín sin tener que compartirlo con el resto es demasiado poderosa para dejarla escapar. Si por el contrario ven que el grupo es muy poderoso o bien fracasan en su intento, se fortificarán en el primer piso y avisarán con el cuerno al resto de la tribu que llegará en unas 6 horas.

La cueva del tesoro

Cuando el grupo logre encontrar la entrada a la cueva (maniobra Muy Difícil estando con Golmec o Extremadamente Difícil si están solos), deberán colocar la gema en la primera sala que encuentren. Si el grupo lo intenta de noche, cosa no muy acertada, serán atacados por un grupo de tumularios menores que les irán drenando energía hasta que el grupo muera o se alejen unos 200 metros de la entrada de la cueva. Si el grupo lo intenta de día, deberán superar un hechizo de miedo de Nivel 2 para poder entrar. En ese momento todos los espectros aparecerán delante del grupo e irán desvaneciéndose en la nada mientras agradecen haber recuperado sus almas y poder descansar en paz. Una vez hayan desaparecido la gema se volverá piedra (de color negro claro).

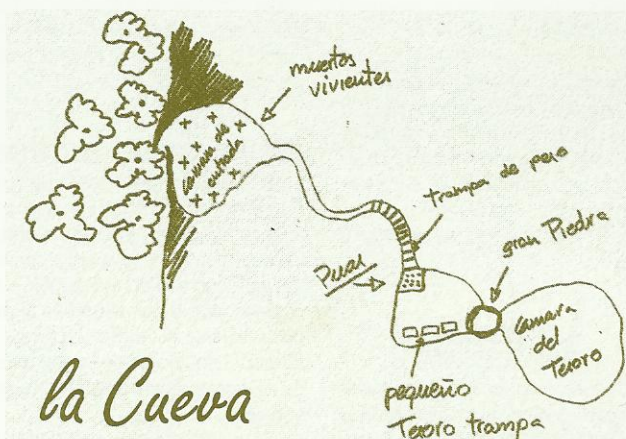
El regreso a casa

El viaje de regreso no ha de tener muchas complicaciones, según lo acontecido anteriormente, es probable que el grupo se encuentre con tropas que han venido a defender a los colonos, por lo que ayudarán al grupo a llevarse el tesoro. La tropa se detendrá en la casa de los pastores y es allí dónde la encontrarán los personajes.

Si el grupo tiene aún ganas de pelea podría enfrentarse a un grupo de asesinos de la secta que intenten por última vez recuperar lo que consideran suyo. Para hacer esto basta que sólo un par de guerreros ayude a los personajes a llevarse el tesoro y sean sorprendidos cerca de la ciudad.

Una vez llegados a la ciudad de los Puertos grises, serán recompensados por el propio Círdan y durante unos días gozarán de estancia en la ciudad. La historia podría continuar con la destrucción de la secta en el pueblo de Rood.





la Cueva

Descripción de la cueva

1- La entrada a la cueva se encuentra al pie de un risco en la cara Oeste de las Quebradas. A simple vista no se observa entrada alguna, para encontrar la entrada por casualidad debe superarse una maniobra de Locura -50, con la ayuda del mapa, se reduce a una maniobra Muy Difícil -20; la ayuda de algún montaraz debería reducir el grado de dificultad. Para descubrir la entrada basta con colocarse en un punto exacto del risco donde hay una fisura lateral de medio metro de ancho por 3 de alto que corre paralelamente a la pared unos 2 metros. La entrada está disimulada por unos matorrales y árboles de la zona.

2- Una gran sala de 25x10 metros y unos 12 metros de altura se abre al final del corredor. Aquí es donde descansan las almas de los ladrones. Al final de la sala se abre un corredor, en la pared izquierda de la sala hay un brazo articulado (-20 para descubrirlo) que desactiva la trampa de las escaleras. Durante el día los espíritus se encuentran en la sala lamentándose de su desgracia. Durante la noche, sólo 3 o 4 espíritus se encuentran en la sala. El resto están desperdigados por los alrededores de la entrada buscando víctimas para drenarles energía.

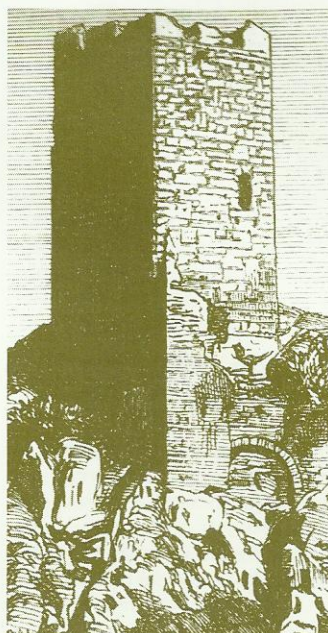
3- El corredor, de unos 60cm de ancho y 2 metros de altura, corre horizontalmente unos 30 metros. Se trata de un meandro formado por un

antiguo río subterráneo. Al final del corredor se encuentran unos escalones excavados en la piedra que descienden por lo que antiguamente era un salto de agua. Trampa: si se colocan más de 20 Kg. encima del segundo o décimo escalón, se activa la trampa; de la pared situada delante de las escaleras. De unos agujeros muy bien disimulados (-50 para descubrirlos) surgen unos virotes de ballesta hacia las escaleras (7 o 8 Críticos de Perforación +10). Como que la cueva no ha sido aún descubierta, la trampa tiene un 80% de probabilidades de que funcione.

4- Al final de las escaleras encontramos una sala de 15x5 metros. La sala contiene 3 cofres llenos de monedas (de 100 a 150 monedas de oro o plata cada uno). Esto no es más que una parte del tesoro. El verdadero tesoro de la ciudad se encuentra detrás de una gran piedra bien disimulada (-30 para descubrirla). Para moverla hacen falta por lo menos unos 3 o 4 hombres forzados.

5- Una sala de 10x15 metros oculta el verdadero tesoro:

- 5 cofres llenos de joyas con un valor de unas 2.000 monedas de oro.
- Una caja llena de libros de la Biblioteca Real de Annúminas valorados en 4.000 monedas.
- Diversos objetos realizados con metales preciosos (vasos, platos, etc.).
- Una coraza completa +30.
- Diversas armas +10 y +20.
- Bolsas llenas de ropas de gran valor.
- Vasijas llenas de bálsamos y pociones diversas.



Descripción de la Torre

Se trata de una estructura de 50 x 50 metros, en la actualidad sólo la torre se mantiene en pie. Un arco situado en la cara sur indica el antiguo acceso al complejo. De la muralla que antiguamente rodeaba la torre sólo un trozo en la cara este de unos 3 o 4 metros permanece en pie y mide unos 3 metros de altura.

La torre mide unos 8 metros de altura, su base 8 x 8 metros y 3 pisos.

La planta baja está deshabitada, aunque si se observa con detenimiento pueden verse rastros de los orcos. El primer piso sirve como residencia, los orcos no son nada cuidadosos, por lo que sólo hay restos de comida y un poco de paja seca. Unos sacos con algunos harapos y unas cuantas monedas son las propiedades de los orcos. El segundo piso es utilizado como comedor y cocina; hay bastante comida en no muy buen estado y en una esquina un pequeño fuego que sirve para calentar la comida. En las paredes hay colgados orbes de vino y restos de comida seca. Una mesa y unos bancos medio podridos. En este piso hay 4 aberturas, una en cada pared y una escalera de cuerda que sirve para ac-

ceder mediante una trampilla al tejado de la torre. Durante el día hay un par de orcos que vigilan por las aberturas.

En el tejado por las noches hay siempre un grupo de 3 orcos vigilando y un cuerno para avisar.

Actualmente la torre está ocupada por 15 orcos y su jefe. Durante el día la mayoría de ellos están en la torre, pero por la noche salen a patrullar por los alrededores 6 de ellos en 2 grupos de 3. Cada 15 días son relevados por otro grupo.

NOTA PARA EL Dj: Si el grupo no es muy fuerte, el director puede suponer que los orcos llevan más de 10 días en la torre antes de que los personajes aparezcan, por lo que la vigilancia no es muy severa.



Nombre	Raza	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO	Proyec.	Mm.
Caudillo Orco	Uruk	8	100	CO	15	S+5	N	105 ea	90 acp	0
Guerreros	Orco	3	50	CM	20	S	N	60 ci	45 ac	0
Exploradores	Orco	4	40	CE	30	S	N	60 ec	40 ac	15
Capitan de la torre	Uruk	6	100	CM	25	S	S/S	100 ea	70 ac	0
Asesino		5	50	C	20	N	N	80 ea	55 ac	10
Secuaces		2	30	SA	20	N	N	40 daga	30 honda	15
Golmac	Dunedain	8	142	CM	70	S	N	108 ea	96 acp	20
Pastores		2	40	SA	20	N	N	50 baston	50 ac	10