



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LA MALDICIÓN DE ALVOE

Los PJ's son conducidos a la región de Thudaur a través de las Montañas Nubladas, donde un guía silvano les acompañará hasta los bosques de Thudaur. Allí deberán recoger unos objetos élficos que pertenecen a Tharandil y llevarlos al Bosque Negro. -Ver viaje-.

Javier Gómez

La llegada a Tal-Da-Tum (ciudad mayor de la zona y núcleo de la organización política y religiosa en la zona -en lo que respecta a los elfos-) es mucho más fría de lo que sería normal, teniendo en cuenta que vienen del Bosque Negro. Después de ser presentados al caudillo sindar -Elender- notarán un ambiente tenso entre un grupo de elfos sindar y un grupo de nobles silvanos y Elender. También observarán una reciente sepultura perteneciente a un elfo sindar.

Al anochecer, un mensajero llega a las estancias de Elender anunciando que grandes grupos de trolls pululan en la frontera del bosque impidiendo la existencia de caminos seguros tanto de día como de noche, ya que algunos Olog-Hai figuran en dichos grupos.

Inmediatamente se dan órdenes para que compañías de exploradores elfos monten guardia permanente en prevención de posibles ataques. Al mismo tiempo Elender cuenta a los PJ's que los objetos élficos han sido llevados a Ost-In-Edhil -la fortaleza de los Eldar-. En previsión de posibles ataques demasiado poderosos, les mostrará el camino en el mapa (blanco y negro de Lórien).

Durante el camino pueden tener algún encuentro con patrullas de orcos de las montañas Nubladas, que han avanzado hacia el oeste en busca de granjas y pequeñas villas donde sembrar el terror después de su guerra con los enanos. Las patrullas tratan de conseguir aislar la comarca de Rhudaur, ya que es el punto siguiente donde Saurón pretende asestar el próximo golpe. El viaje durará 2 ó 3 días.

Una vez en Ost-In-Edhil, se apercibirán de la niebla mística que la rodea y protege de enemigos (aunque no de todos). En el interior de las ruinas de Ost-In-Edhil (ver mapa, página en color

de Lórien) se encuentran emboscados 20 hombres, campesinos noroccidentales contratados por Aelesar, líder de los sindar que están descontentos con Elender (aunque, Aelesar es un elfo, ha

rarse de que están solos -percepción con -40- no se percatarán de que están siendo escuchados por el hueco de una pared-pasadizo que ni el mismo Elender conoce. Por este motivo los 20 mercenarios -ver descripción más adelante- están esperando a los PJ's en el lugar adecuado: M3 (la casa de Celenbribor), donde todas las puertas de acceso están cerradas, pero, hay muchas aberturas en los muros producto del asalto orco a la ciudad durante la 2ª Edad.

La casa de Celenbribor, ya no es lo que era. Todos sus más preciados tesoros han desaparecido, o bien robados o bien evacuados, a pesar de la dificultad de acceder a ella. El antiguo puente sobre el Siranón fue destruido en el ataque de 1697 S.E., por lo que para llegar se deberán utilizar las tres barcas que hay en la orilla (dos de ellas están saboteadas por los mercenarios y habrá que tirar percepción -20, para darse cuenta). En las barcas caben cuatro personas y su equipo, el Master tirará 1d6 para saber en que momento de la travesía comienzan los problemas de hundimiento, estos quedan reflejados en la tabla siguiente:

Número de personas	Peso superior hasta									
	150	175	200	250	275	300	350	375	400	425
1	A	A	A	A	B	B	B	B	C	C
2	A	A	A	B	B	B	C	C	C	D
3	A	A	B	B	B	B	C	C	D	E
4	A	B	B	B	B	C	C	D	E	F

A: sin problemas, la barca hace un poco de agua; tirada fácil de Maniobra Estática para no caer al agua.

B: pequeños problemas, la barca hace agua, hundimiento en 9 asaltos; tirada fácil de Maniobra Estática para no caer al agua.

C: problemas, la barca hace agua, hundimiento en 6 asaltos; tirada difícil de Maniobra Estática para no caer al agua.

D: problemas, la barca hace agua, hundimiento en 3 asaltos; tirada muy difícil de Maniobra Estática para no caer al agua.

E: la barca se hunde en 1 asalto; tirada muy difícil de Movimiento y Maniobra para no ser arrastrado al fondo.

F: la barca se parte por la mitad; tirada extremadamente difícil para no ser arrastrado al fondo y tirada difícil de nadar para alejarse del remolino.

sido embaucado por agentes de Saurón con el fin de provocar la división entre los elfos y así hacer más fácil su conquista, ahora los agentes de Saurón han conseguido que Aelesar crea que los PJ's quieren saquear las ruinas por orden de Elender y así conseguir gran cantidad de objetos poderosos con los que poder gobernar para siempre sobre todo Rhudaur de manera tiránica y despotica).

Los famosos objetos son un arco y una corona. Elender explicará la localización a los PJ's en secreto, pero parece que las paredes oyen, y, a no ser que algún PJ's quiera expresamente asegu-

Una vez lleguen a la casa de Celenbribor, la encontrarán en un estado lamentable; puertas biertas, ventanas desvencijadas aunque no rotas, maleza abundante, etc. Deberán lanzar una tirada de Percepción con positivos o negativos.

-según hagan la tirada de Acechar/Escondarse- para enterarse que 10 mercenarios, desde la otra orilla se disponen a botar 3 barcas más para llegar hasta ellos. Una vez en el agua, los mercenarios remarán y dispararán flechas con un -10, hasta cruzar el río. mientras en las ruinas esperan otros 10 mercena-

rios que tardarán 1D8 asaltos en atacar desde el primer asalto de reacción de los PJ's, además junto a los mercenarios se encuentran dos elfos partidarios de Ael-sar, que sólo intervendrán en caso de correr riesgo de ser descubiertos o si la cosa va mal para los mercenarios.

Tras el combate, si todavía consiguen tenerse en pie

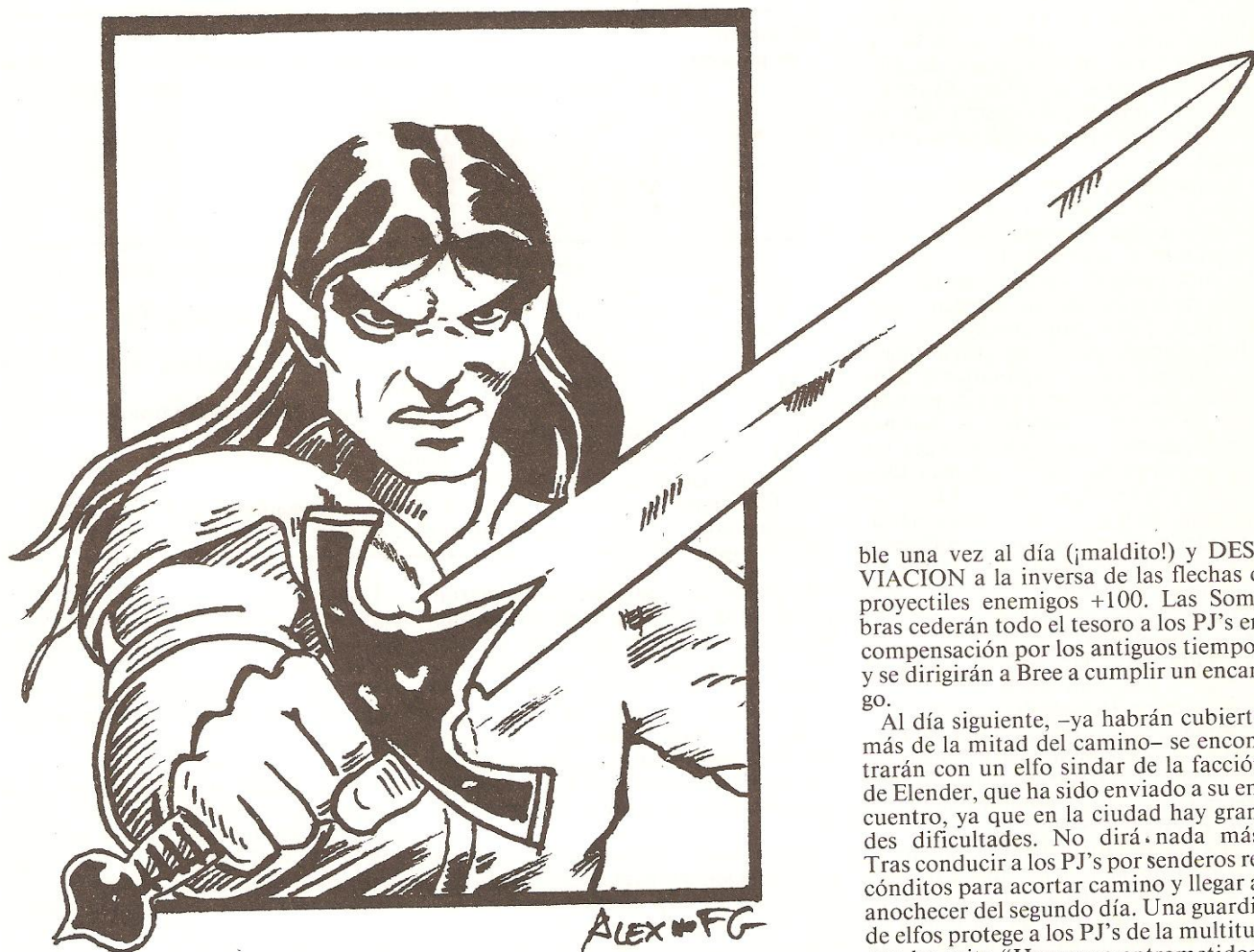
—deberían entrar en la casa, ver plano pág. 46—. Todas las puertas están abiertas y no hay ninguna trampa artificial, pero los años juegan una mala pasada a la construcción y algunos lugares de ella se han resentido, como la biblioteca donde sus estanterías ahora vacías han aguantado tanto peso que no han soportado el brutal manoseo de los mercenarios, por lo cual cualquier aventurero que haga cualquier tipo de registro (que no sea visual, exclusivamente) deberá realizar una tirada de MM exitosa para no recibir un golpe de la estantería derrumbándose (tabla de contundentes +40 ofensivos). Incluso la cripta ha sufrido el deterioro del río, de manera que si los

PJ's intentan o consiguen derribar la puerta (la única cerrada en toda la casa, puesto que el arco y la corona se encuentran detrás de ella), se producirá un resquebrajamiento de la pared sur, debido al cual el agua lo inundará todo en 1D10+4 asaltos —se recomienda tirar en secreto—, también junto con el agua entrará un kraken pequeño que atacará al PJ más cercano a la pared donde se hallan los objetos (sur).

Tras abandonar Ost-In-Edhil, y durante el 2º día de viaje, al anochecer se encontrarán con el ataque a una caravana por parte de los orcos, un contingente de 12, que abandonan velozmente el camino para internarse en el abrupto terreno. Todavía un mercader gondoriano balbucea algo sobre un tesoro y la satisfacción de una venganza —los PJ's deben decidir si regresan a Tal-Da-Tum o posponen el regreso momentáneamente—; en caso de elegir la segunda opción deberán hacer una tirada de Percepción para encontrar las huellas de los orcos y otra de Rastrear para seguir-

las. Tras no mucho caminar (Acechar/Escondarse para saber el ruido que hacen), verán que las huellas llegan a un campamento donde unos 12 orcos celebran la victoria a grito pelado, mientras que un grueso grupo de 30 esperan acechando a los lados del camino —en efecto es una trampa preparada por algún mercenario que **ESCAPARA CON VIDA** del combate del río—. Los PJ's serán emboscados y muertos si es preciso, pero en un momento crítico deben aparecer las "Sombras" (ver Los Asesinos de Dol-Amroth, Gotran ha sido liberado del influjo de Sauron y ahora no es más que un ladrón junto a su banda, neutral y enemigo de los orcos).

Cuando los orcos hallan perdido 15 ó más individuos huirán, aunque sólo para reagruparse más tarde y dar caza a los PJ's y a las Sombras, desde luego no los alcanzarán. En el campamento orco, al lado de la tienda mayor encontrarán el producto de las correrías orcas: 400 mb, 50 mp, 18 mo, 1 ballesta +10 bo, 1 bastón con 1 conjuro de 5º nivel utiliza-



ble una vez al día (¡maldito!) y **DESVIACION** a la inversa de las flechas o proyectiles enemigos +100. Las Sombras cederán todo el tesoro a los PJ's en compensación por los antiguos tiempos y se dirigirán a Bree a cumplir un encargo.

Al día siguiente, —ya habrán cubierto más de la mitad del camino— se encontrarán con un elfo sindar de la facción de Elender, que ha sido enviado a su encuentro, ya que en la ciudad hay grandes dificultades. No dirá nada más. Tras conducir a los PJ's por senderos recónditos para acortar camino y llegar al anochecer del segundo día. Una guardia de elfos protege a los PJ's de la multitud que les grita "Humanos entrometidos"



y similares (se admiten calificativos más duros). Con una tirada con éxito en Percepción se darán cuenta que casi exclusivamente son sindar, y con un éxito absoluto se percibirán del brillo extraño de sus ojos, así como sus caras un tanto extrañas.

Tras dejar los caballos serán recibidos por Elender quien agradecerá a los PJ's su ayuda en nombre de Thirandir, se hará cargo de los objetos e instará a los PJ's para que abandonen Thudaur a la mañana siguiente. Durante la audiencia explicará que una serie de muertes asola la ciudad y que los sindar partidarios de Aelesar las achacan a la maldición de Aludë. Se trata de la maldición que perseguirá a los elfos si éstos pierden su carácter retraído y se relacionan sin desconfianza con otros que no son de su raza, tal como Thirandil y yo preconizamos, no así Aelesar que persigue el mando de la ciudad para actuar de manera totalmente contraria.

Durante la noche uno de los PJ's (un elfo o un dunedain en su defecto) recibe la visita de un elfo sindar de la facción de Elender que dice haber visto un silvano saltando la cerca que rodea su casa, y al no querer precipitar acontecimientos ha decidido no realizar ninguna acción que produzca algún arrepentimiento. Ha ido a ver a Elender para que pusiera manos en el asunto. Enseguida se ha enviado una patrulla pero no ha sido hallado, pero él sabe quien es...

El sindar, que se llama Yirzz, conduce a los PJ's durante la noche a través de los grandes árboles, saliendo de la zona de la residencia de Elender hacia la zona periférica donde habita la mayoría silvana hasta llegar a una casa. En ella hay un elfo silvano en trance nocturno, aunque Yirzz lo reconoce como el intruso. Si esperan un rato Amroth despertará y preguntará qué desean. Un percepción éxito descubrirá en Amroth un

estado de «atontamiento» y un éxito absoluto dará a conocer una runa casi imperceptible en su párpado izquierdo. Inmediatamente reconocido por Yirzz como la runa de Aludë por lo que no puede dejar escapar un grito de asombro que resuena en la noche. Inmediatamente aparecen 10 guardias sindar con Aelesar a la cabeza, otra tirada de éxito absoluto en percepción descubrirá la misma runa en el rostro de Aelesar, el cual pretende llevarse al silvano, detenido, cuando también aparecen un grupo de silvanos y tras momentos de gran tensión la guardia de Elesar se lleva detenido a Amroth. Tras un primer interrogatorio no dirá nada más que un «extraño sopor le invade cada noche y cuando despierta no recuerda nada».

En la casa es hallado un extraño cuchillo manchado de sangre que Amroth dice no haber visto nunca —una tirada de percepción informará que es un cuchillo tallado anormalmente, y si es un éxito absoluto o un éxito en M.E con el modificador de INT la información se alargará indicando que se trata de un cuchillo tallado especialmente para zurdos. Si los PJ's preguntan por Aelesar todo el mundo afirma que utiliza la derecha. Si le buscan nadie lo habrá visto, pero normalmente se halla cerca de Elender para protestar sus decisiones. Tampoco Amroth es zurdo, pero sin embargo sus ropas tienen algunos restos de sangre.

Aelesar se encuentra efectivamente junto a Elender aunque también está el consejero de Aelesar, Akalak —tirada de percepción y sólo con éxito absoluto— se darán cuenta que escribe con la mano izquierda las notas que dicta Aelesar. Si es atacado cogerá a Elender por el cuello y lo amenazaré, sus ojos denotarán un brillo maléfico y un aura poco benigna para ser un elfo; no así Aelesar que, por el contrario, desenvaina su espada con el porte del paladín que va a hacer justi-

cia, tras el primer ataque, Akalak lanza un rayo con un Bo + 50 contra Aelesar y arrojará a Elender hacia los PJ's.

Akalak huirá hacia abajo en dirección a las caballerizas, si consigue llegar allí (seguro) montará su caballo demonio camuflado e intentará la huida durante un buen rato hacia el este. Su objetivo es un campamento de urukhais situado estratégicamente para recibir la orden de ataque. Las armas de Tharandil han sido robadas y llevadas ante Tek un semiorco; jefe del campamento, como señal del inicio del ataque.

Mientras los PJ's salen tras Akalak sabiendo que se ha llevado las armas de Tharandil, los elfos se han recuperado y se aprestan también a romper el cerco de trolls, saliendo tras los PJ's.

Antes de llegar al campamento, una patrulla de 3 uruk's y Tek interceptan a los PJ's. Si consiguen vencer, Tek se rendirá y dirá dónde están las armas, éstas están en el campamento custodiadas por 10 uruks y Akalak que lucharán hasta la muerte. Mientras tanto los elfos pelean contra los uruks y los trolls llevando las de ganar pero con grandes pérdidas.

Una vez acabada la batalla y el rescate de las armas, podrán comenzar el viaje de vuelta hasta el bosque negro con una escolta que los conducirá a las montañas y más tarde al bosque negro donde Thirandil recompensará a los PJ's con:

- Un amuleto con la lista de Vías de la Superficie de nivel 5.
- Una cota de cuero con un +5 en Movimiento y Maniobra.
- Un hacha a dos manos +15 BO.
- Un amuleto con +3 puntos de poder con lista Conocimiento de los Objetos de nivel 5 (para bardos).
- Una capa gris +30 acechar/esconderse.
- Una espada larga +20.
- Una bolsa con 30 MO●

Dramatis Personae:

Orcos débiles
(10 emboscados y
12 en el campamento)

VEL	PV	CA	BD	AT	ARMA
MR	35	S/A	25	35	CI(12)
+CI(10)					A.COT

Orcos medios 15 emboscados

MR	60	C3	30	60	CI
----	----	----	----	----	----

Orcos grandes

MR	85	CM	30	60	EA
----	----	----	----	----	----

Jefe orco

MR	100	CM	50	80	EA
----	-----	----	----	----	----

AKALAK

MM+30	90	SA	50	100	EC
-------	----	----	----	-----	----

TEK

+5	110	ce	40	80+10	Maza combate
----	-----	----	----	-------	--------------

Su espada está encantada e inyecta una dosis (cada vez que hace crítico) de Uraana de 3 a 30 puntos de vida, nivel 6.

Lleva yelmo

Lleva yelmo