

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Espías en Mordor

Este es un módulo perfecto para acabar con la buena amistad de un grupo de jugadores. Si estás harto de que te agobien con sus preguntas y quejas interminables, si no hay manera de arbitrar una partida tranquila, aquí te ofrecemos la solución. Hazles este módulo y relájate mientras se hacen la vida imposible entre ellos.

por Miguel Ángel Vázquez

La acción se desarrolla en el 2475 T.E., unos días antes de la caída de Osgiliath en manos del Señor del Anillo, y 473 años después de la caída en el 2002 T.E. de Minas Ithil (Torre de la Luna), conocida a partir de dicho momento como Minas Morgul, "Torre de los Espectros".

Lo cierto es que desde 1640, el año del traslado del trono de Osgiliath a Minas Arnor, Minas Ithil y todo Mordor estaban sin vigilancia. Así pues, tras aguantar dos largos años el sitio de las tropas del oscuro, Minas Ithil cae en el 2002. La caída de la ciudadela le abrió a Sauron la puerta de las ricas tierras de Ithilien. Por otra parte, en el 2460 Sauron regresa a Dol Guldur reestableciendo su presencia en el Oeste.

Esta falta de vigilancia por parte de los Reyes (y de los senescales a partir del 2050), hizo que en el 2475 Gondor recibiera otro duro golpe: la toma de Osgiliath por parte de los Uruk recién salidos de laboratorios de Sauron. Aunque sería recuperada, Osgiliath nunca se iba a recuperar del golpe.

El 2475, momento de juego de la partida, es una época difícil para Gondor. Desde el 1432 la decadencia se iba asentando en el reino, y en los años del 2460 al 2545 parece que ésta va a acabar definitivamente con Gondor: se dice que los haradrim se están recuperando, los corsarios están asolando las costas, un nuevo pueblo de bárbaros (los Balchtot) están apareciendo en el este y el Señor Oscuro sigue preparando quién sabe qué argucias. Amparado en el Anduin, Gondor se defiende como puede (igual como lo haría mucho después, durante el siglo IV D.C. de la era del dominio de los hombres, Roma, amparada en el Rin y el Danubio). Pero Gondor está sola ante el resto del mundo (igual que lo estuvo Roma), por lo menos hasta que Eorl el Joven venga en su ayuda en el 2545.

Comenzar la aventura

Recomendación musical: "Las mil calorías" o "Sevillanas de los bloques" (Martirio).

Nuestros PJs empezarán en Osgiliath, "Ciudadela de las estrellas", a un día de camino

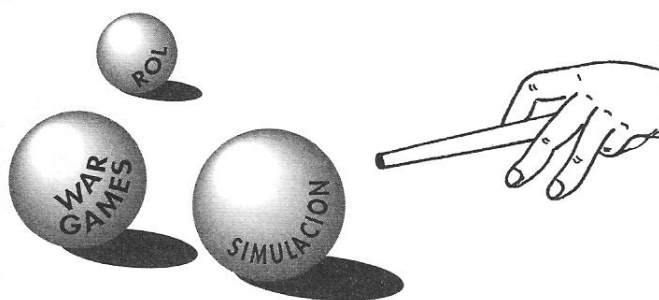
hasta Minas Ithil, en el 2475, unos días antes de la caída de la ciudad. En ese momento reina en Minas Arnor (la Torre del Sol), posteriormente llamada Minas Tirith, el senescal Denethor I (no, no es el que estás pensando), padre de Boromir I (no, tampoco es el mismo Boromir), e hijo de Dior (†2435). La población de Gondor está desmoralizada, la crisis militar llega a todas partes. Nadie respeta el poder de Gondor y El Oscuro se está recuperando. Los rumores de guerra están en boca de todos.

Los PJs empezarán la partida trabajando para el ejército de Gondor bajo el mando de Lantham Gerembal, un



Billares SOLER JOCS I COSES

CASA FUNDADA EN 1904



**ESPECIALIZADOS EN: JUEGOS DE
SOBREMESA Y PUZZLES, WAR GAMES,
TEMÁTICOS, SIMULACIÓN, ROL...**

Gran Via Corts Catalanes, 519
Tel. 454 67 50 - Fax 453 15 69
08015 Barcelona



capitán estricto pero razonable. En estos momentos forman parte de la guarnición de la ciudad. Además del equipo propio, dales a todas una cota de malla con la insignia del árbol blanco (que tienen que llevar cuando estén de servicio), un escudo oval (+25 BD), una lanza y una espada ancha, así como un uniforme de Gondor que incluye botas buenas, capa y pantalones. Los exploradores recibirán un arco y flechas y una espada corta en vez de la lanza y el escudo, y su armadura será de cuero endurecido. Animistas, magos y bardos no tienen porque empezar como guardias de la ciudad, sino como amigos y conocidos de los guerreros, exploradores y montaraces del grupo.

Uno de los PJs que empieza como guardia de la ciudad, aunque sea un soldado es un espía a sueldo de Mordor (elígelo con cuidado; ya sabes, el que te caiga peor, el que mejor pueda fastidiar a sus compañeros, el más odiado por el resto de jugadores o cualquier otro motivo de índole personal). Este PJ es el único que está al tanto de que se está preparando un ataque contra la ciudad, y sabe bastante sobre la relación de fuerzas con Mordor, por lo que si los PJs lo capturan durante la aventura y le obligan a hablar ya tendrán información más que suficiente para volver a Osgiliath.

Déjales un rato libre a los personajes para que hagan lo que tengan que hacer: compras (a propósito, el cambio actual es de 50 mo. por una moneda de mithril), paseos, bebida, mujeres. Déjales que jueguen el personaje un rato.

Si bebes...

Rec. mus.: Cualquier pieza country o, mejor aún, una polka.

A medio día, los personajes deben volver al cuartel, y se les asignará la guardia de la parte baja de la ciudad. Cuando estén paseando por las callejuelas se darán cuenta de que un gran griterío y alboroto viene de una taberna llamada "El orco borracho". Si entran allí verán que hay una gran pelea al más puro estilo Far West; todo el bar se está peleando mientras el bardo del cuchitril (que puede ser un PJ) se cubre con su bandurria y el barman esconde botellas. Si los guardias intentan imponer orden nadie les hará caso. Es más, una botella volará hacia los personajes. En estos momentos los PJs pueden hacer dos cosas: (a) ir todos a llamar más guardias, con lo que no quedarían demasiado bien ante el capitán o (b) intentar poner orden a puñetazo limpio mientras uno va a buscar ayuda. Una variante de (b) puede ser imponer orden a espadazos, cosa no recomendable porque el PJ quedaría como un cobarde y puede matar a alguien, en cuyo caso no le queda-

ría mucho tiempo en el ejército y yo no daría una moneda de cobre por su vida.

En medio de la pelea un grupo de veinte guardias más llegarán por la puerta acompañados por un tío rechoncho y bajito (no es un enano) y se meterán también en la pelea sin mucho más éxito que los PJs. El tío bajito se aproximará a uno de los personajes. Si el PJ le ataca antes de que diga nada el tío caerá sin ni siquiera defenderse y dirá algo así como "el cap..." antes de caer inconsciente. Si el PJ deja que el gordo le hable éste le dirá a gritos que el capitán les llama y que quiere que vayan inmediatamente.

La cosa se va a poner complicada, puesto que en mitad de la pelea los PJs seguramente se habrán separado y alejado de la puerta, y la comunicación hablada es muy difícil debido al ruido. El que recibió el mensaje deberá pasearse por toda la taberna esquivando y parando para poder comunicárselo a sus compis, dado que el gordo caerá allí mismo víctima de un taburetazo.

Si los PJs logran salir en menos de 1,5 minutos (15 asaltos) de la taberna podrán llegar a tiempo al cuartel; si no recibirán un puro por parte de Lantham directamente proporcional a la tardanza.

La misión

Rec. mus.: "Misión imposible" B.S.O.

Aquí empieza la parte importante. Los PJs serán enviados a la zona enemiga para estudiar los movimientos del Oscuro. Deberán recoger cualquier información sobre número de tropas, equipo, mandos, etc...Para ello se harán pasar por haradrim u hombres del Este. Se les dará unos harapos para vestirse, se les quitará todo el equipo que tenían como guardias y se les proporcionará una crema para hacer que las manos y la cara parezcan más oscuras. Saldrán a las seis de la siguiente tarde. Los PJs que no pertenezcan a la guardia podrían acompañar a sus amigos por compañerismo.

Desde ese momento, la misión del espía de Mordor (comunicada por un contacto) será intentar enviar al traste la operación de los PJs y evitar por cualquier medio que éstos vuelvan a Osgiliath con la información. De todas formas, es preferible que el grupo sea capturado con vida para poderlos interrogar.

El camino

Rec. mus.: "El carnaval de los animales. Cucús en el bosque" de Saint-Saëns.

A los PJs se les dejará una barcaza para cruzar el río un poco más al sur de la ciudad. Puedes usar las descripciones que apa-

recen en el libro cuarto de "El Señor de los Anillos", capítulos cuatro y cinco. Los personajes tendrán que viajar a pie puesto que en la ciudad hay escasez de caballos y éstos son necesarios para los correos.

A que no me pillas...

Esta escena tiene que ocurrir de noche mientras los PJs andan por el camino y es tú deber arreglártelas para que no se acuesten hasta que haya anochecido. Léales lo siguiente (o improvisa algo semejante):

"Después de diez horas de camino desde el río, de las cuales dos fueron de descanso, el camino sigue recto por una colina. Subís la colina en cuestión, la bajáis, y el camino sigue recto unos 400 metros para luego ascender por otra colina en la cima de la cual hay un bosquecillo que oculta el camino. Cuando estáis casi en la cima, a unos 300 metros, oís unas voces y un griterío en el grupo de árboles. De pronto, del bosquecillo salen unos veinte orcos y cinco o seis trolls corriendo colina abajo en vuestra dirección. ¿Qué hacéis?" (Ahora mirálos con una sonrisa maquiavélica).

Míratelos uno a uno y preguntales qué van a hacer. No les des mucho tiempo para responder. Si un PJ no empieza a decir algo coherente en lo que se tarda en decir "esternocleidomastoideo" sáltalo. No les permitas rectificar... de esta forma serán pocos los que se echen a un lado del camino y se pierdan la diversión. A continuación lee:

"Veis que los orcos van dejando caer mochilas y armas mientras se dirigen hacia vosotros a toda velocidad pegando tremendos gritos y que pasan a vuestro lado sin haceros el más mínimo caso. De entre los árboles de la colina veis salir unos treinta orcos y unos siete trolls más...(deja una pausa dramática)... y detrás de ellos una catapulta del tamaño de una casa que está rodando a toda velocidad colina abajo. Encima de la catapulta hay un enorme orco





(un Uruk, pero los PJs no lo saben pues no se conocieron hasta la caída de Osgiliath) dando latigazos en el aire. Grita en orco algo semejante a ¡no os vayáis, idiotas! mientras se agarra a una cuerda para no caerse. Detrás de la catapulta aparecen unos cuantos orcos y trolls más encadenados que intentan correr al ritmo de la máquina”.

Cualquiera que no diga que se gira y corre a toda mecha camino abajo será pillado y recibirá 1D8 críticos de aplastamiento D (ánimo, conozco a uno que sobrevivió doce críticos de aplastamiento en una trampa de Moria). Saltar hacia un lado no es solución, puesto que el chisme

está muy cerca y les alcanzaría igual. Además, si sirviera ya lo habrían hecho los orcos, que no son tontos. Si no te gusta que la única opción que tengan los PJs sea correr ladera abajo porque la catapulta está muy cerca haz que el camino transcurra por un desfiladero o algo por el estilo. De este modo ya no tienen la excusa para echarse a un lado.

¡Somos los combatientes uruk!...

Ver S.A., libro 3º, cap 3. S.M.: “En un mercado persa” (Ketélbey)

Después del susto y de la carrerilla que llega hasta la segunda colina donde la catapulta se parará (y es ahora cuando los jugadores se arrepentirán de todo el equipo extra que llevan), y de intentar arreglárselas mal que bien con el uruk furioso, los jugadores podrán seguir su viaje. A propósito, encontrarse con una catapulta y unos orcos por el camino que lleva a Osgilath debería hacer sospechar a los jugadores de lo que se avecina. Diviértete escuchando sus elucubraciones.

Al cabo de unas horas más de viaje llegarán a eso de la medianoche (o si decidieron dormir el resto de la noche y seguir al día siguiente, llegarán a media mañana) a la encrucijada que forman el camino de Osgiliath, de Ithilien y el de Minas Morgul. Delante se alzan las majestuosas Montañas de la Sombra, las Ephel Duath. A un lado de la encrucijada se ve una estatua decapitada alrededor de la cual se amontonan varios orcos escupiéndole y pintarrajeándola (La piedra de Argonath. Ver S.A., libro 4º, final del capítulo 7). En la encrucijada hay un gran campamento de orcos y haradianos. Varios de éstos avanzaran de pronto amenazadoramente hacia los PJs, ya que los han tomado por desertores, por lo cual los llevarán ante el capitán del campamento. A menos que se inventen de una buena excusa y no sean contradictorios, los PJs irán directos al calabozo. Montar bulla no sería muy recomendable, estando los PJs en un campamento con no menos de 2000 haradianos y por lo menos el doble de orcos. Por supuesto el capitán les hablará en haradaico, y si nadie es capaz de responderle en ese idioma en grado 4 por lo menos ya no habrá excusa que valga, irán directos al calabozo por espías. Este sería el momento oportuno para el espía de delatar a sus compis...si sabe algo de haradico, claro, porque no habrá ningún traductor ni nada por el estilo y el capitán no entiende ni papa de otras lenguas.

Si nuestros amigos son capturados, los PJs serán atados con cadenas a un poste clavado en el suelo. Junto con los personajes habrá quince prisioneros dúnedain y un elfo de Lórien. Si el grupo no es detenido se les dejará ir por el campamento y se les comunicará que al día siguiente irán a Minas Morgul escoltando a un grupo de prisioneros. Pasarán la noche en el campamento (si intentan salir por la noche habrá un 70% de posibilidades de que los pesquen, por lo que irán a parar a un calabozo).

A la mañana siguiente, tanto si son prisioneros como si no, partirán hacia Minas Morgul escoltando/acompañando a los demás prisioneros. Junto con ellos irán diez orcos, un uruk y cuatro haradianos a caballo. Si los PJs son prisioneros sería la ocasión para escaparse. Sin contar a los PJs,



son dieciséis contra los enemigos, aunque el grupo de prisioneros carece de armas.

Por otra parte, los PJs podrían aprovechar la ocasión para introducirse en Minas Morgul y espiar a lo grande.

Derleb (Capitán haradiano)

Nv: 4; CA: CM +5MM; BD (sin escudo): +10; BO +100 (espada +15). Serio e inteligente.

Arantar (Bardo elfo prisionero)

Nv:1; CA: SA +30MM, CE +0MM; BD (sin escudo): +25, BO +26 (de filo), +56 (proyectil), +66 (arco +10); PV: 12. Tiene un arco +10 (que llevan los orcos) y es alegre e inteligente.

Bond, James Bond

R.M: Música de James Bond

No sé si te acordabas de lo que es llevar un espía en el grupo. El manejo de éste es un poco complicado, ya que el espía tiene un problema muy serio: no puede demostrar de ninguna manera que trabaja para Mordor. De este modo, si el grupo de PJs es capturado por cualquier motivo que no sea el haber sido delatados por el espía irán TODOS prisioneros. Esto lo tienes que tener en cuenta, por ejemplo, cuando son capturados al principio por desertores y es también importante cuando entren en Minas Morgul más adelante.

Minas Morgul

R.M: Cualquiera de Sociedad Alkólica.

Si los PJs llegan como prisioneros serán llevados a un profundo calabozo y allí tendrán que estar hasta la escena del juicio. Si el espía fue la causa de la captura, éste tendrá un tiempcito libre mientras los demás están el calabozo; que lo use como quiera.

No dejes que se escapen por ahora. Pon cinco o seis uruks y algún troll de guardia, y una celda con una buena cerradura (digamos que -30). Si llegaron como soldados les mandarán escoltar a los prisioneros hasta sus celdas y luego les dejarán hacer lo que quieran. Será el momento adecuado para espiar, y también para ser traicionados por algún malvado que hasta entonces consideraron su amigo. Si ocurre así encácelalos como se ha descrito antes. A propósito, si va algún elfo en el grupo, tendrá que andarse con muchísimo cuidado, porque no creo que haya muchos hombres del sur de 1,85 metros, cuerpo de palillo y orejas puntiagudas.

Los PJs estarán, prisioneros o no, dentro de la torre donde más tarde iba a estar

Frodo, y los guardias no les dejarán salir de ésta. De todos modos no creo que les apetezca salir sabiendo que Shelob (Ella-Laraña) anda suelta por ahí. Si tienes el libro "Atlas de la Tierra Media" (Ed. Timún Más), hay varios mapas que pueden serte útiles.

Si el grupo se va a dedicar a espiar terminarán por encontrar una sala de reuniones donde entre dos y cinco minutos después de llegar ellos se juntarán unos ochenta uruks, así como algunos haradianos, hombres del este y variags -todos ellos altos rangos de sus correspondientes pueblos- alrededor de una mesa redonda. Y también estará el Rey Brujo (y ya puestos, porque no también la boca de Sauron).. Toda estas personas estarán discutiendo un plan de ataque sobre Osgiliath. Si los PJs escuchan sólo un poco de esta información ya se podrán ir a casa. En la puerta de la sala (que está abierta) hay cuatro grandes Olog-hai que les impedirán el paso o los matarán sin pensárselo dos veces apenas creen el menor problema. Sin embargo, los PJs podrán escuchar la conversación desde bastante atrás en el pasillo sin ponerse a la vista, ya que, en su confianza, el Nazgûl ha dejado la puerta abierta. Además, parece que hay discusiones sobre ciertas partes del plan, por lo que hablan bastante alto.

También podrían morir en un acto heroico (y estúpido) intentando matar al Nazgûl. En este caso dales un tacote de puntos de experiencia, invéntate una canción sobre los héroes que murieron intentando salvar su pueblo y diles a los PJs que en el futuro será una canción épica muy famosa que se cantará junto a la del rescate de los Silmarils.

La cárcel

R.M: Cualquier música aburrida.

Tarde o temprano los PJs habrán recopilado la suficiente información para querer marcharse. Esto sería muy difícil, ya que si logran salir de la torre (cosa harto improbable) tendrían que cruzar la zona de Ella-Laraña o el paso que circula el alto de la Ciudadela. Y si consiguen hacer esto quítale entre 1000 y 3000 Px al traidor por inútil.

Cuando los PJs sean finalmente capturados irán a parar a una mazmorra en la parte baja (no en la alta como Frodo) de la torre. Como antes, si la causa de la captura no es el traidor, éste sufrirá el mismo destino. Si los PJs llegaron ya como prisioneros a la torre diles que pasan cuatro horas y luego ve al apartado "El juicio".

El juicio

R.M: Elige tú alguna o "Perry Mason" B.S.O.

Finalmente, después de una pequeña estancia en la cárcel, los PJs serán conducidos a un habitación donde hay dos pequeños clanes de orcos reunidos. Un gran uruk está sentado en una silla a un lado de la sala. Los PJs y el resto de los prisioneros serán juzgados por lo que hayan hecho.

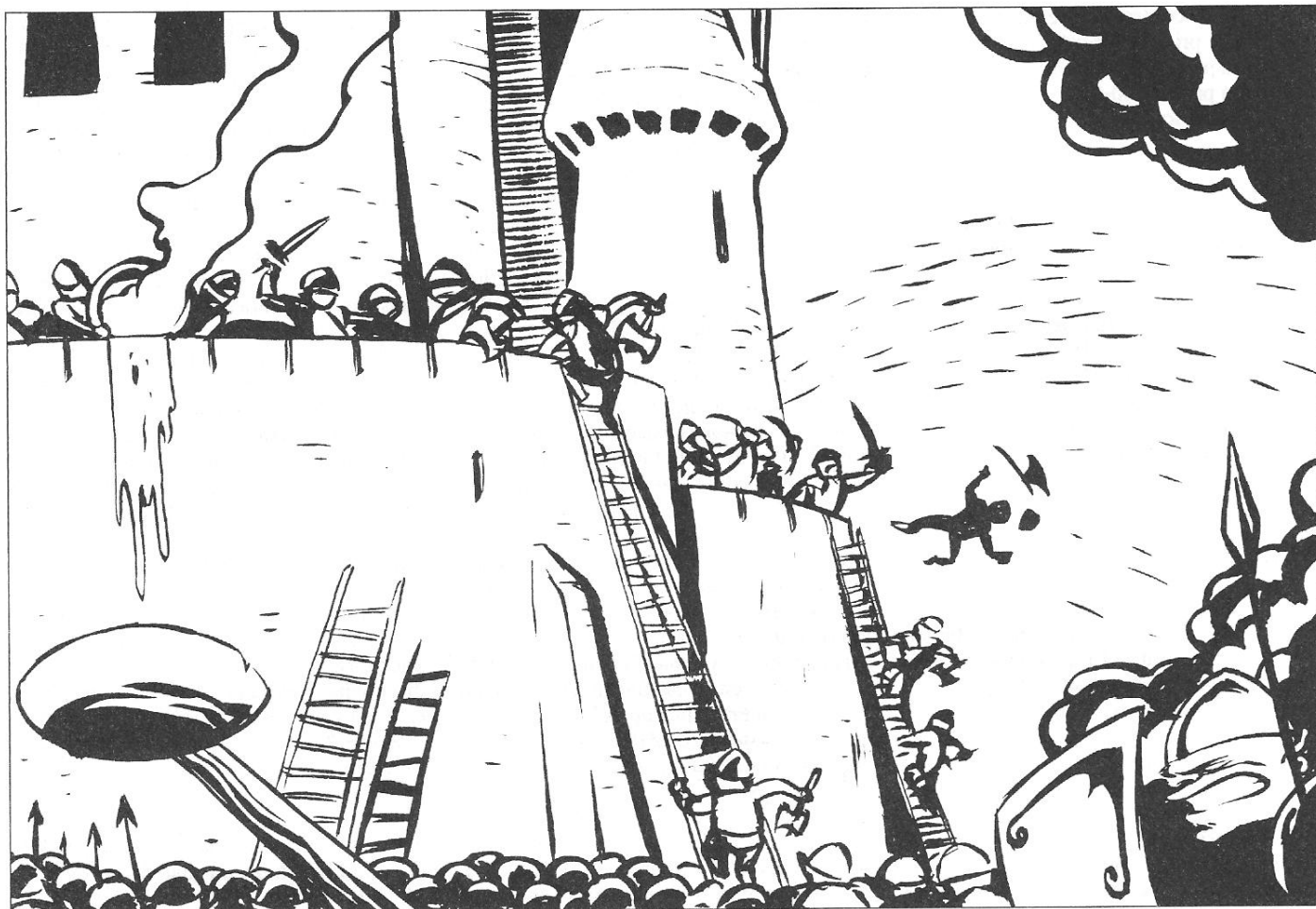
El uruk empezará a interrogar a los tipos. Les preguntará por todas y cada una de las cosas que lleva, incluido determinado frasco con crema oscura...Si el espía fue la causa de la captura de los PJs éste será llamado a testificar contra ellos.

Al cabo de media hora de juicio otro uruk presente en la sala empezará a discutir con el que está sentado y terminará por armarse una terrible pelea entre los dos clanes. Esmérate aquí, que una pelea orca es siempre vistosa. El orco que llevaba un saco con el equipo de los PJs caerá atravesado junto a ellos. Esto debería permitirles hacerse con algo de material.

En estos momentos el grupo puede intentar escaparse. La sala sólo tiene la puerta por la que entraron y para salir por ella hay que atravesar una habitación llena de orcos discutiendo. Veo muy difícil que los PJs se escapen y me parece más bien que se verán irremediabilmente enzarzados en la pelea. Este episodio es interesante y puede dar bastante de sí. Piensa que son treinta minutos en los que los jugadores sólo tienen un objetivo: salir de la sala...pero entre ellos y la salida hay todo un mar de orcos y un espía de Mordor.

Al cabo de media hora (por eso decía antes lo de los treinta minutos) de pelea habrá ganado el clan del Uruk que estaba sentado, y del otro sólo habrá sobrevivido el jefe. El uruk que está sentado dirá que se lleven a los prisioneros (incluyendo al otro uruk y al traidor) a una mazmorra para ajusticiarlos al día siguiente. A los orcos (orkos para los fans de GW) no se les da muy bien pensar y les cuesta un poco comprender como un humano puede estar aliado con ellos. No se detendrán a





registrarlos, por lo que un PJ podría ir a la cárcel con un buen montón de equipo.

Burksha Mumrak

Este es un PNJ muy interesante y que puede dar mucho de sí. Se trata del orco que empezó la pelea durante el juicio, y será enviado a una celda anexa a la de los PJs con todo su equipo, que describimos brevemente a continuación.

– **Armas:** Burksha Mumrak es un arsenal con patas. Lleva dos manguales, un látigo, una cimitarra, una maza, dos lanzas en un carcaj grande a la espalda, una ballesta, un arco corto, una red, un martillo de guerra, una honda, una espada ancha, tres dagas, una alabarda y un escudo. ¿A que impresiona? Los manguales los lleva a ambos lados del cinturón, la cimitarra en la espalda junto a la espada ancha. La maza de guerra va en la mochila (colgada en alguna parte); el arco cruzado también en la espalda. La ballesta cuelga del cinto por detrás, junto al látigo. La red y una de las dagas están guardadas en la mochila, y las otras dagas van una en cada bota. La espada corta va colgada por la parte delantera

del cinto y el martillo de guerra por la parte trasera. La honda la guarda en el bolsillo y la alabarda va a la espalda. Quizás tenga un -35 por carga pero, francamente, él puede permitírselo.

- **Juego de ganzúas:** Robado a quién sabe qué víctima de su cimitarra.
- **Vara de 2m de madera:** De la punta de esta vara cuelgan los restos de lo que algún día debió ser un estandarte. La lleva a la espalda al más puro estilo samurai.
- **Rata muerta:** La lleva colgada en el cuello por una cadena. Aparte de amuleto puede servir de comida en caso de necesidad.
- **Manta de lana:** Debe ser el paraíso de las pulgas y las polillas.
- **Botas de hierro:** De 5 kg cada una.
- **Anillo en la oreja:** Igual que una que lleva en la nariz pero más pequeña.
- **Colgante de oro:** Rapiñada de alguna víctima de los orcos, lleva marcadas las letras “C” y “G”.
- **Anillo:** Si le preguntan, dirá que lo encontró, aunque seguramente también sea rapiñado. Es un anillo +10 a la BD y una vez al día permite respirar durante 4d10 asaltos en cualquier medio.
- **Cimitarra +15:** Según él, es un premio de Ludgburz (Sauron) por una misión, pero dudo que sea cierto.

– **Otros:** Veinte pivotes de ballesta en un carcaj en la pierna izquierda, veinte flechas de arco corto en un carcaj en la pierna derecha; cinco cantimploras de algo que en su origen debió ser agua, tres cantimploras con licor típico orco; treinta metros de cuerda; yesca, Mochila; grebas, brazaletes y yelmo de metal.

Burksha Mumrak es un inmenso uruk de 1,90 metros absolutamente peludo de la cabeza a los pies.

Burksha Mumrak (Guerrero uruk)

Nv: 2 Características: FUE 100 (+35), AGI 76 (+5), CON 96 (+35), INT 25 (-5), I 30 (-5), PRE 20 (-15), APA 23 (-5). CA: SA +5, C -10, CE -10, CM +15, COR -20.

Armas: Filo +76/+91 (depende del arma); Contundentes +56; 2 Manos +41, Arrojadizas +21; Proyectiles +26, Asta +41.

Generales: Trepar +7, Montar -3, Nadar -23, Rastrear +12.

Subterfugio: Emboscar +10, Ac/Es -10, Cerraduras -25, Trampas -30.

Percepción: -5

Pv: 125



La cárcel: Tocata y fuga

R.M.: Pues eso, la "Tocata y fuga" de Bach.

Una vez en la cárcel explícales cómo van pasando las horas. Burksha se encargará de la "tocata" aburriendo a los PJs con historias de sus hazañas. Cuando intenten escapar pónselo fácil. Sólo habrá un estúpido orco vigilándolos y pronto se quedará dormido. El resto de los vigilantes estará preparándose para salir de camino a Osgiliath.

Apenas abran la reja (la fuga) Burksha empezará a pedirles que le saquen de allí, porque él puede llevarlos fuera de la fortaleza por un lugar secreto. Si los PJs le piden información él dirá que les dará toda la que quieran. Si lo dejan abandonado, lo más probable es que los PJs perezcan en el intento de fuga. Si los sueltan, el uruk les hará seguirlo en la dirección contraria, pasadizo abajo. Si le preguntan, dirá que les va a llevar por una serie de túneles debajo de la montaña que él conoce. Los que hayan leído "El Señor de los Anillos" pueden darse cuenta de que Burksha los piensa llevar por el camino que tomaron Frodo y Sam. No hay orcos... pero sí otras cosas.

Los túneles

R.M.: Algo con tambores.

Los túneles son el típico lugar donde sólo un enano o un orco podría orientarse... si se han acordado de coger antorchas.

Después de media hora andando podrán oír tambores detrás de los PJs ("típical" Tierra Media). Escapar de unos tragos por los túneles no es tarea fácil. Los orcos pueden correr mucho tiempo sin cansarse, y tienen gran capacidad de orientación bajo tierra. Haz sufrir a los PJs: tiradas de constitución, tambores cada vez más cercanos, ruidos extraños, caídas, murmura algo sobre el nivel de colesterol en la sangre, etc. Puedes hacer incluso que les alcance alguna que otra avanzadilla.

Después de varias horas de correr, los PJs se encontrarán ante un lago que obstruye el camino. El uruk dirá que en la parte más profunda cubre hasta la barbilla del jugador más alto. Pero ¡Oh! querido máster, no sé si te habrás fijado que Burksha Mumrak tiene -20 a nadar y que el agua le cubre por completo por lo que es poco probable que pueda cruzar. De todas formas, se negará a ello por completo. Sabe que su anillo se lo permitiría, pero prefiere ver doblegarse a los PJs. Además a los orcos no les gusta el agua, cuando se mojan quedan ¡LIMPIOS!, ¡QUÉ ASCO!. Sería la perdición de un orco. Las amenazas no servirán, Mumrak sabe que dependen de él. La única solución es cruzarlo a caballo

caminando por el fondo. Para aligerar el peso, el uruk dará sus botas y algunas de sus armas a otro personaje. Por cierto, que el que haga de porteador tendrá que hacer una TR venenos nivel 1 para resistir los efluvios de los pies del orco. Si no la pasa, quedará mareado durante 1d100 asaltos.

Disfruta del cuadro. Ríete del PJ. Además, Mumrak aprovechará para hacer comentarios sarcásticos y burlas (arre mula...). Si el PJ se harta y dice algo de hacer caer al orco, enséñales a los jugadores un laberinto tan complicado como puedas encontrar y diles que están ahí. En ese momento todo el mundo le pedirá/amenazará al PJ para que no deje caer al orco. Si a pesar de esto, el orco termina en el agua, hazlos sufrir un rato; Burksha se ahoga y chapotea (aunque en realidad no le pasa nada gracias al anillo). Si no hay nadie que se decida a salvarlo, Burksha cruzará sin demasiados problemas para enfado del que lo estaba llevando.

Después de cruzar el lago hay que seguir ya que los orcos están cerca. Por los pasadizos puedes poner algo para entretener a los PJs o dar puntos; o incluso algún objeto mágico perdido. Si quieres incluso... podrías poner a Ella-Laraña, pero si por una tirada milagrosa o una chorra estúpida consiguieran matarla la historia de la Tierra Media quedaría terriblemente alterada... y como eso no puede pasar, deja que Shelob los mate. Lo decía en broma (o quizás no; je, je, je).

Ithilien de nuevo

Después de cruzar el antro de Ella-Laraña viene el tramo de las escaleras y después, por fin, Ithilien al anochecer.

Cuando estén fuera de las montañas pueden intentar matar al orco. Si eso es lo que hacen, házselo pagar caro. El orco tiene las armas suficientes para darles un buen trabajo. ¡Los PJs deben acostumbrarse a ser menos violentos, caray! Esta partida la hice dos veces para grupos distintos y en una de ellas atacaron al orco con el PJ que lo cruzó a la cabeza. De los cuatro que lo atacaron sólo sobrevivió uno que a su vez fue asesinado por la espía de Mordor a la que habían perdonado a cambio de ciertos "favores" (tenía APA 93). Así pues no pudieron cumplir con su misión y la espía fue condecorada... La violencia se paga. Si, en cambio, los PJs se muestran nobles y lo dejan escapar, les dará toda la información que queda.

Los puretas de la obra de Tolkien (entre los que me acostumbro a encontrar aunque a veces hago excepciones) dirán que es imposible que el orco quiera cooperar con los PJs y que estos deberían matarlo en cuanto pudieran puesto que se trata de un ser despreciable que los atacaría nada más salir

etc, etc, etc. Transforma al orco en un hombre del sur o un semi-orco y asunto resuelto.

Ahora toca correr hacia Osgiliath. La verdad es que a pie y cansados tardarán bastante. A propósito, se podrán fijar que en la encrucijada ya no está el campamento.

Apoteosis final

Cuando lleguen a Osgiliath considera el tiempo que tardaron en llevar a cabo la misión. Si lo hicieron todo con extrema celeridad, ágilmente y sin problemillas (algo rarísimo en un grupo normal, y más contando con que hay un traidor), llegarán unas horas antes del ataque. En ese caso podrán comunicar todo lo que saben al capitán de la ciudad por lo que recibirán una condecoración y, si quieres, serán ascendidos. Sin embargo, todo es inútil ya que las fuerzas del Oscuro sobrepasan con mucho a los defensores y la ciudad está irremediablemente condenada. El capitán enviará a los PJs a sus unidades y participarán en la batalla.

Si te parece que más o menos tardaron lo normal en resolver la misión, llegarán cuando las tropas oscuras estén atacando la ciudad. Ahora la situación es difícil: Para llegar a sus líneas los PJs tendrían que atravesar toda la zona enemiga y, aunque lo hicieran... ¿cómo los iban a reconocer los suyos?. Acuérdate de que van disfrazados de haradianos. Será un momento interesante.

Si los PJs participan en la batalla... esmérate; una inmensa batalla en la que se enfrentan el bien y el mal es una estupenda ocasión para que se luzca el máster o incluso para desempolvar aquel viejo wargame.

De todos modos, la unidad de los PJs será aniquilada. Así, los PJs, aunque sobrevivan, serán considerados muertos por sus mandos, por lo que pueden dejar la vida castrense si así lo desean. ♦

