

EL SILMADÛR

por Agamenón y Pericles.

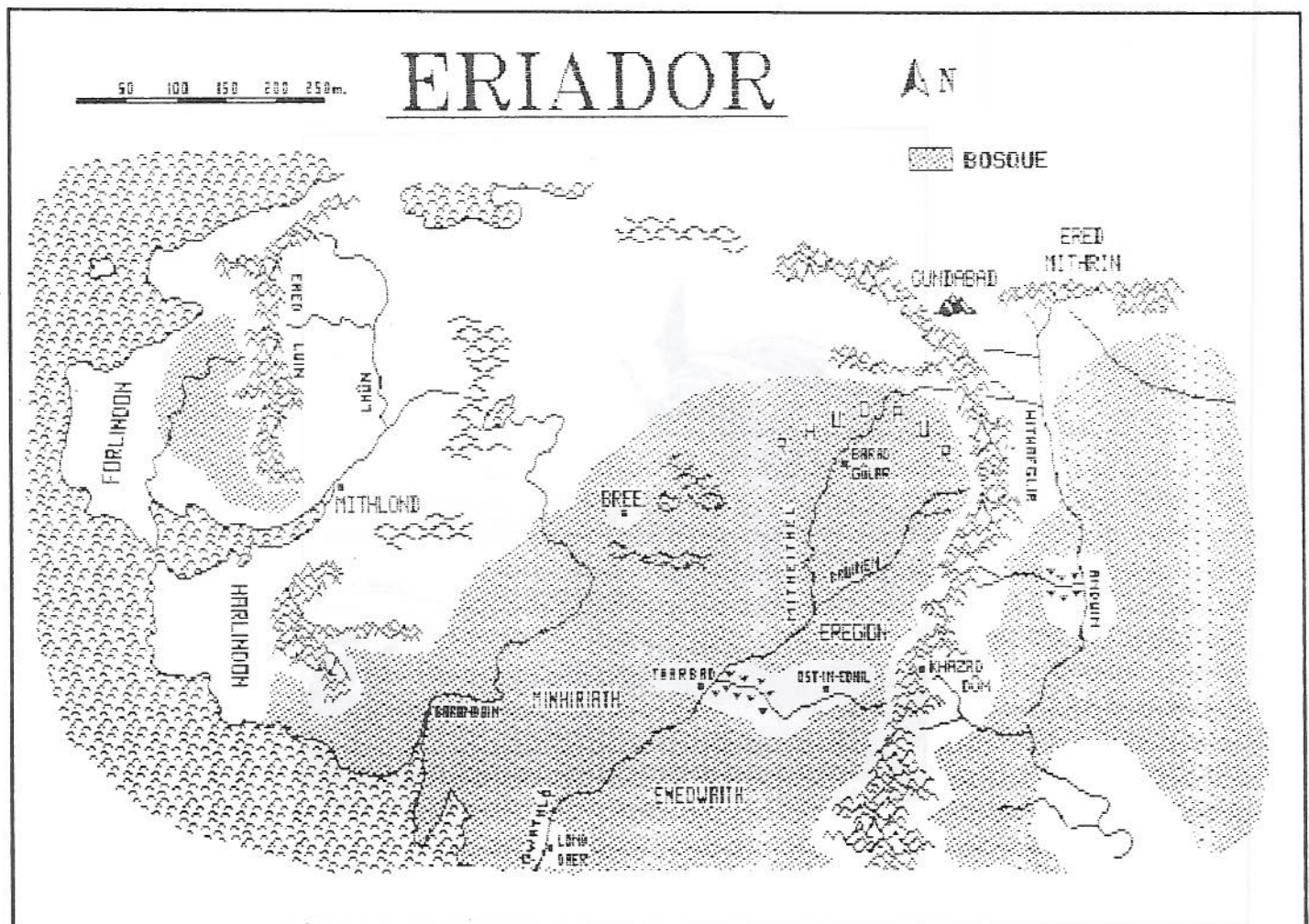
Introducción.

Este módulo pretende ser una reconstrucción histórica de la "Lucha del Silmadûr" durante la 2ª Edad. La historia ha sido extraída del libro "The Forgotten Tales", todavía no traducido a nuestro idioma, por lo que suponemos que será desconocida

para la mayoría de los jugadores y no habrá problemas. Está pensada para ser jugada en una única e intensa sesión de juego.

Comenzamos el módulo con una breve descripción de la zona donde sucede la historia. Sigue con un relato detallado de la historia, desde sus antecedentes hasta su trágico fin. Luego colocamos a los jugadores en la situación de los protagonistas y se les

hace realizar la Lucha, también damos una detallada descripción de la Compañía Teatral de Amago, de la infame torre de Barad Gûlar y de la ciudadela de Bree. Finalmente, en función de como resuelvan el problema, se indica como habría cambiado la historia de la Tierra Media, de no haberse tratado de una simulación.



Eriador en la Segunda Edad.

La mayor diferencia con el Eriador de la Tercera Edad es el gran bosque que cubre todo el Sur de Eriador, los bosques de Lindon son también mucho más grandes. Estos grandes bosques comenzaron a desaparecer hacia 1700 con la invasión de Sauron y la tala y quema indiscriminada por parte de los Númenóreanos, que continuó durante toda la Segunda Edad. Para la Tercera Edad el bosque había desaparecido y sólo quedaban vestigios como Fangorn, Lorien y el Bosque Viejo.

Los habitantes más numerosos son los Hombres de Eriador, antecesores de los Hombres del Norte, que se extienden por toda la zona. También están al Sur, en el Ered Nimrais, los Daen Coentis y al Norte, cerca de la bahía de Forochel, los Hombres de las Nieves. En la zona de Rhudaur viven los los Montañeses.

Existen tribus de Elfos Silvanos dispersas por todo el bosque y dos reinos Noldo: Hollin y Lindon. El reino

de Lindon se extiende por Forlindon y Harlindon, su capital es Mithlond, los Puertos Grises. Su rey es Gil-galad, que también es el rey supremo de los Noldor en Endor. El reino de Hollin se extiende por Eregion y tiene su capital en Ost-in-Edhil. Eregion, la Tierra del Acebo, es conocida así por la gran cantidad de estos árboles que allí existen, en ningún otro sitio de Endor crecen tan altos y magníficos. Sus legítimos reyes Galadriel y Celeborn fueron expulsados en el año 1375, debido a que los Herreros de Eregion se rebelaron engañados por Sauron, siendo su actual dirigente el gran herrero Celebrimbor. El reino es conocido por el Gremio de Herreros, la Gwaithi-Mírdain, que ha producido maravillas como Elessar, la Piedra Elfa. Actualmente es la morada de Sauron, con el nombre de Annatar, que ha logrado dominar a los Herreros enseñándoles nuevas técnicas y materiales. Sus planes actuales es usar al gremio para crear los Anillos del Poder.

Los Khazâd, concentrados en Khazad-dûm, están ahora en su máximo esplendor, poderosos y orgullosos, penetrando cada vez mas profundamente en las entrañas del Silver-

tine. Mantienen un activo comercio con los Noldor de Eregion, salvando sus diferencias raciales por el amor que los dos grupos sienten hacia la orfebrería y joyería. También existen pequeños grupos de Khazâd en el Ered Luin, restos de las grandes mansiones de la Primera Edad.

Los Orcos, Trolls, Huargos y otras criaturas malignas se están concentrando en el norte de las Hithaegllir. Destaca la zona de Rhudaur donde los Huargos, Trolls y Orcos son numerosos y el monte Gundabad, un nido de Orcos en plena expansión que llegará a ser el terror del Norte. También está formándose Goblin's Gate en las Hithaegllir, fundamentalmente con Orcos.

Los Númenóreanos se están extendiendo por Eregion y ya tienen varias ciudadelas, entre las que destacan Bree, Tharbad y Lond Daer. Estos pueblos están todos fortificados y protegidos, aunque la mayoría de su población es de Hombres de Eriador.

Los Ents, desde el año 1300, han empezado a retirarse a Fangorn pero todavía puede verseles vagando por el gran Bosque.



Una de las ilustraciones que formarán parte de 'El bestiario de Tolkien'.

Rhudaur

Rhudaur es la tierra comprendida entre el río Bruinen y las Landas de Etten. Está totalmente cubierta por el gran bosque de Eriador y es cruzada por el río Mitheithel y sus numerosos afluentes. El terreno es bastante abrupto, con numerosas colinas sobre todo en la zona central. En los extremos Norte y Este desaparece el bosque dejando paso a las primeras estribaciones de las imponentes Hithaeglir. El clima en la zona de bosque es bastante húmedo y en el verano, estación en la que sucede esta aventura, hace un calor bastante pegajoso e incómodo. Para conocer el clima de un día cualquiera se puede usar la tabla de Tiempo atmosférico en la forma habitual.

El tipo de árbol más abundante del bosque son las coníferas. En las estribaciones montañosas se pueden encontrar grandes pinos y tejos, generalmente en pequeños grupos, sin llegar a formar un verdadero bosque. La zona central de Rhudaur está dominada por pinos, abedules y hayas, aunque también existen robles y olmos en las colinas centrales. En el Sur, cerca de Eregion, con un clima más suave, también se dan el acebo y el cedro. El bosque no es demasiado cerrado y la vegetación no es tampoco excesiva, por lo que no es difícil circular. El árbol más frecuente es el pino azul, llamado así por el tono azulado de sus agujas. Sus piñones son una parte importante de la dieta alimenticia de los habitantes de Rhudaur.

En el bosque viven gran cantidad de animales, algunos sabrosos y otros peligrosos. Entre los primeros están todo tipo de aves, en especial patos, conejos y jabalíes. Son abundantes los zorros y ardillas, muy apreciados por su piel. En las zonas de colinas o montañosas existen ciervos. Las truchas de los ríos de Rhudaur son de gran tamaño y exquisita carne. Del segundo grupo debemos destacar los lobos y osos pardos en las colinas, el gran oso gris en las montañas y el gran lobo, o Hwargo, en los extremos Norte y Este. También son abundantes pequeños grupos de Orcos por las colinas, las tres grandes tribus Orcas de Rhudaur están indicadas en el mapa. También se encuentran otras bestias, como Trolls, pero en mucho menor número. El número de Orcos, Trolls y lobos está en continuo aumento y están comenzando a alejarse de las colinas, poniendo en peligro la tranquilidad de los poblados montañoses.

Cuando a lo largo de la aventura se quiere ver si hay encuentro, usar las tablas de encuentros siguientes teniendo en cuenta los modificadores indicados. Es recomendable lanzar

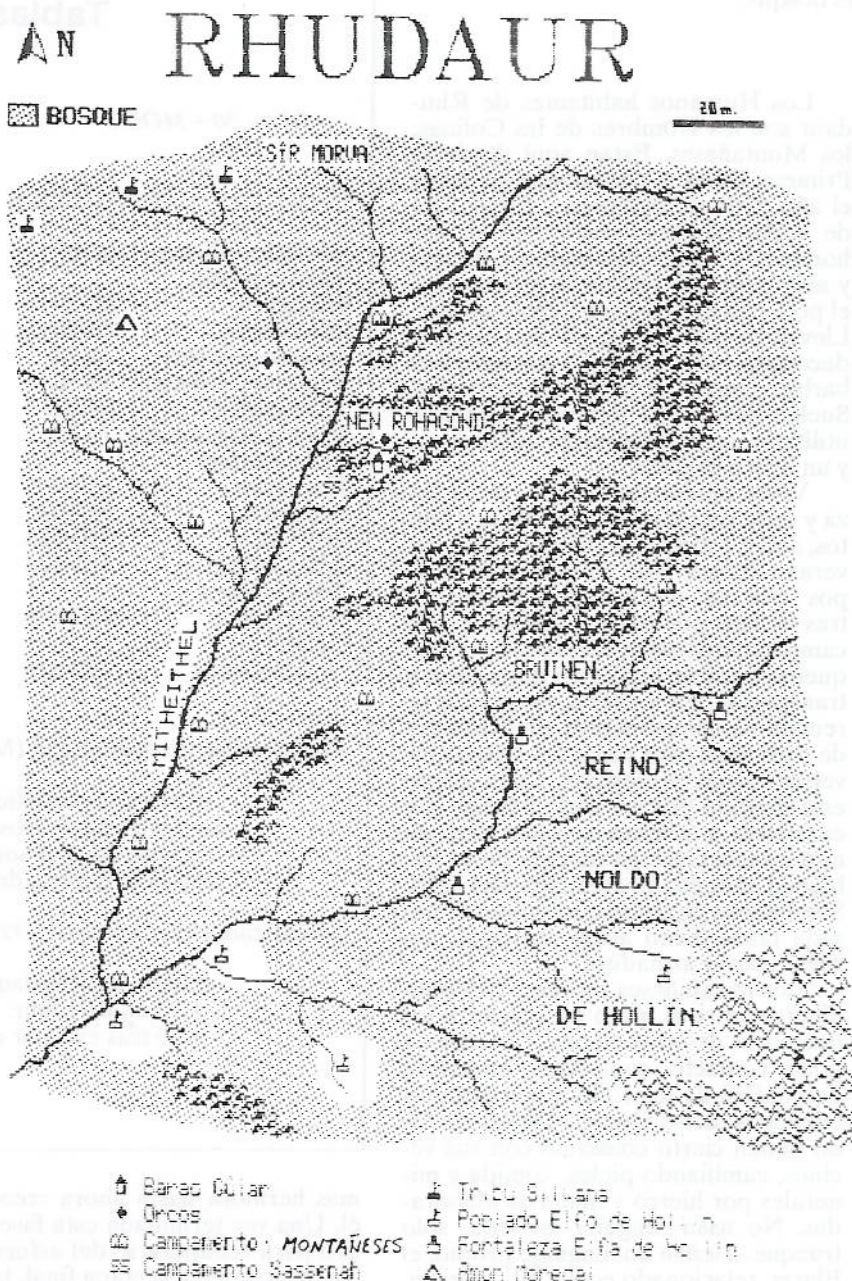


Tabla de Tiempo atmosférico

Tiempo atmosférico (mod.)	1d100 + mod.
Llovizna continua durante 3d6h. (-5)	05
Fresco -5°C. (-15)	06-15
Cielo nublado. Fuerte viento. -5°C. (-5)	16-25
Cielo despejado. Suave brisa. (0)	26-60
Fuertes lluvias durante 1d10h. (0)	61-67
Cielo despejado. Calma chicha. +5°C. (+5)	68-75
Calor +5°C. (+15)	76-90
Bochorno +10°C. (+30)	91-95
Chaparrón durante 1d100min. (0)	96

La temperatura media es de 25°C.

una vez por día siempre que se esté en el bosque.

Los Humanos habitantes de Rhudaaur son los Hombres de las Colinas, los Montañeses. Están aquí desde la Primera Edad y permanecerán hasta el año 2000 de la Tercera Edad. Son de corta estatura, como 1.65 m. los hombres y 1.60 m. las mujeres, fuertes y muy peludos. Tienen la piel oscura, el pelo castaño o negro y ojos oscuros. Llevan el pelo largo, en tres trenzas decoradas con huesos, y los hombres barbas largas pero bien recortadas. Suelen llevar ropa de cuero, simple y utilitaria, como mocasines, taparrabos y un ligero chaleco.

Viven fundamentalmente de la caza y de la recolección de hierbas y frutos, sobre todo piñas del pino azul. En verano suelen vivir en pequeños grupos que se mueven continuamente tras la caza por todo el territorio, sus campamentos están formados por pequeñas tiendas, fáciles de desmontar y transportar. En invierno, los grupos se reúnen en campamentos tradicionales de cada clan para pasar los rigores invernales más protegidos. Cada grupo está dirigido por un Tark, y luego hay cazadores y artesanos, cada persona está en una clase en función de su habilidad independientemente del sexo. Son buenos guerreros, usando una pesada lanza como arma principal. No suelen llevar armadura.

Los Montañeses son muy independientes entre sí, pero no atacan a los miembros de otros clanes. Tienen muy poco contacto con otros humanos, desconfían de los Elfos y son grandes enemigos de los Orcos. A pesar de todo tienen cierto comercio con sus vecinos, cambiando pieles, comida y minerales por hierro y materias elaboradas. No usan ninguna moneda, solo trueque. Tienen un lenguaje propio, el Blarm, relacionado con el Eriadorean.

Historia del Silmadûr

Nota: Todos los personajes a los que haremos referencia vienen descritos en la sección "Principales PNJ"

Primera Edad

El Silmadûr fue creado por Fëanor, el mejor herrero entre todos los Noldor, si bien su intención no era lograr esta abominable gema. Fëanor había concebido la idea del Silmaril y se había puesto manos a la obra. Tras largos ensayos había desarrollado un material capaz de contener la luz de los Dos Árboles de Valinor, y con él había formado una hermosa joya, la

mas hermosa hasta ahora creada por él. Una vez terminada esta fase, se retiró para recuperarse del esfuerzo antes de acometer la etapa final, la introducción de la Luz en el Silmaril.

Sin embargo, sus esfuerzos no habían pasado desapercibidos a Melkor. Este deseó la joya, pero no como la había pensado Fëanor, sino a su servicio. Para lograr esto mandó a Sauron a casa de Fëanor con un poderoso hechizo, su fin era lanzarlo sobre la joya para que, al recibir la Luz ésta se pusiera al servicio de su oscura causa. Sauron realizó a la perfección su trabajo, aprovechándose del reposo de Fëanor fue a su casa y corrompió la joya.

Afortunadamente, el plan falló ya que la joya al recibir el hechizo pasó de su pura transparencia a un negro profundo. Al regresar Fëanor y verlo pensó que había fallado. Dado que su orgullo le impedía reconocer públicamente su error y que la joya era indestructible, se la entregó a su hijo Ca-

ranthir con el encargo de deshacerse de ella sin que nadie supiera su procedencia. A continuación creó tres nuevas joyas, aun más hermosas que la anterior, y, sin detenerse, les dio la Luz creando los Silmarils. Melkor no cejó en su empeño y acabó robando los Silmarils, dando lugar al Exilio de los Noldor y la Maldición de Mandos.

Caranthir no había querido deshacerse de la joya, que le parecía demasiado hermosa. Le dio el nombre de Silmadûr, ya que había adivinado su origen, y la ocultó a su padre. La maldad de la gema influyó en su espíritu haciéndole ganar el sobrenombre de El Oscuro. La llevó consigo a Beleriand, donde tras grandes desgracias acabó asentándose como rey de Thargelion. Finalmente decidió cumplir la voluntad de su difunto padre, cambiando el Silmadûr por diez kilogramos de Mithglin a un príncipe Naugrim de Nogrod. Esperaba deshacerse de esta forma del Silmadûr, ya que al cambiarla no dijo nada de su origen.

Tablas de encuentros

DÍA - 20 + MOD1

Encuentro	1d100 + MOD2
1d6 Elfos Silvanos	01-08
2d6 cazadores Humanos	09-22
2d6 ciervos	23-30
1d6 osos pardos	31-34
Pequeños animales	35-56
1d3 jabalíes	57-72
1 poblado Humano	73-82
1d2 cazadores Humanos	83-94
3d6 lobos	95-109
2d4 Orcos	110-124
2d6 Crebain	125-128
1d3 Huargos + 5d6 lobos	129-138
1 Líder + 6d6 Orcos	139-150

NOCHE - 25 + MOD1

Encuentro	1d100 + MOD2
Gran fiesta Elfa	01-04
1d6 Elfos Silvanos	05-18
1d6 ciervos	19-24
1d3 osos pardos	25-30
Pequeños animales	31-66
1 Buho	67-81
1 Poblado Humano	82-91
1d3 cazadores Humanos	92-97
1d2 Trolls	98-107
2d4 Orcos	108-120
1d6 Crebain	121-122
1d3 Huargos + 5d6 lobos	123-131
1 Líder + 6d6 Orcos	132-150

Modificador de posibilidad (MOD1):

- restar a la posibilidad max. Rastrear/10, si el grupo intenta no tener encuentros.
- en caso de usar sortilegios lanzar a ver si hay encuentros y, caso de haberlos, decidir el efecto del sortilegio.

Modificador de dado (MOD2):

- 0 fuera de Rhudaaur.
- + 20 en Rhudaaur.
- + 30 tras escapar de Barad Gûlar.

Segunda Edad

El Silmadûr fue incapaz de afectar a los Khazâd, ya que son el pueblo mas resistente de Endor. Estos lo conservaron como una pieza rara pero extraña, cambiando de manos en tres ocasiones por lo que se perdió su origen y se acabó pensando que era una obra de los Khazâd. Tras la Última Batalla y la desaparición de Beleriand, los Khazâd comenzaron a emigrar de Tumunzahar. Los poseedores del Silmadûr se unieron a un grupo que se dirigía hacia Khazad-dûm, pero no llegaron a su destino.

Cerca del río Bruinen, en Rhudaur, fueron atacados y masacrados por un numeroso grupo de Hombres. Pertenecían a la tribu Sassenah, que aunque temían a los Elfos no tenían ningún respeto por los Enanos, especialmente en estos momentos en que viajaban con todas sus riquezas y el botín era tan enorme. El Silmadûr pasó a manos del jefe de la tribu, el cual deslumbrado por su belleza lo colocó sobre un bastón convirtiéndolo en el símbolo de mando de los Sassenah.

El Silmadûr no tardó en dominar al débil jefe de la tribu, al igual que a sus sucesivos herederos. La tribu cayó en la mayor depravación, convirtiéndose en una tribu errante que vivía del pillaje y del terror. Su campo de acción era toda la zona al norte del río Bruinen y sus únicos aliados eran las criaturas malignas, orcos y trolls, cada vez más abundantes en la zona. Con la vuelta de Sauron la tribu no podía pasar desapercibida y fue atraída a su servicio por uno de sus agentes, un poderoso hechicero habitante de Barad Gûlar, que la usa para hostigar a todas las tribus de Hombres de Rhudaur y lograr que se unan a ellos.

Año 1453 Segunda Edad

El actual ocupante de Barad Gûlar, un Hombre llamado Gahir-amon, tiene a sus órdenes una numerosa tribu de orcos y a los Sassenah, muy menguados en número por su constante batallar. Sauron, desde Eregion, está dando forma al plan de los Anillos del Poder y para ello está buscando el Silmadûr, que será la piedra del Anillo Único. Sabiendo que es indestructible está concentrando sus esfuerzos en Eregion y Lindon, las zonas donde se han asentado los Noldor. Afortunadamente desconoce lo cerca que tiene el Silmadûr ya que sus agentes en Barad Gûlar jamás le han informado de las extrañas propiedades del bastón de mando Sassenah.

Siguiendo las ordenes de Sauron, los Sassenah concentran sus ataques

sobre los Elfos, sin acercarse al reino de Hollin. Las tribus Montañesas de Rhudaur son demasiado pequeñas e independientes para oponer una resistencia eficaz. Los Elfos Silvanos que viven cerca de Rhudaur tampoco pueden resistirse y para evitar su exterminio piden la ayuda de Gil-galad. En respuesta este manda a Eredin, un poderoso Sindar, nieto de Cirdan el Constructor de Barcos, para que resuelva el problema.

Este llega en febrero y rápidamente reúne a los Elfos dispersos, para poder ofrecer resistencia. Enseguida se percata de que tiene buena tropa, pero que ésta está desmoralizada por los continuos ataques. Decide tomar la iniciativa y en una emboscada logran destrozar a un grupo de guerreros Sassenah. Esto sube la moral Elfa, con lo que logran hacer retirarse a los Sassenah, que no esperaban resistencia.

Eredin convence a los jefes Silvanos de que deben hacer un ataque directo a los Sassenah, si no jamás se librarán de su amenaza. Los dos meses siguientes los pasa adiestrando a sus guerreros y convenciendo a las tribus Montañesas más cercanas para que superen su desconfianza y se unan al ataque.

En Junio, la Compañía Teatral de Amago entra en Rhudaur, procedente de Bree, con la intención de actuar por los distintos campamentos Montañeses. Tras varios grandes éxitos, Gahir-amon recibe noticias sobre la Compañía y decide que actúen para él. Para ello, al frente de 100 orcos, los intercepta cuando abandonaban un campamento Montañeses y les lleva a Barad Gûlar. Desde ese día, les hace actuar todas las noches para él. Los miembros de la Compañía se desesperan porque no parece tener intenciones de soltarles, pero no se atreven a escapar.

Al mismo tiempo, en Amon More-dai se han concentrado 70 Elfos Silvanos y 400 Montañeses al mando de Eredin. Desde allí se dirigen hacia el campamento Sassenah, intentando no ser descubiertos. Al amanecer del cuarto día caen sobre los desprevenidos Sassenah. A pesar de la sorpresa inicial y la inferioridad numérica, los Sassenah son valientes y están luchando por sus hogares. La batalla es larga pero finalmente la victoria cae del lado de Eredin. Allí mismo los heridos y prisioneros son rematados, en total casi 500 personas entre niños, adultos y ancianos. La victoria cobra su precio ya que hay 109 Montañeses y 16 Elfos muertos, además de otros tantos heridos.

Eredin consigue el Bastón de Mando y queda sorprendido por la potencia maléfica de la piedra. Tras torturar a los prisioneros, antes de matarles, se entera de su leyenda: la

piedra ha estado con los Sassenah desde tiempos inmemoriales y se la arrebataron a la gente pequeña durante su Exodo. Eredin comprende que se refiere al éxodo Naugrim de principios de la Segunda Edad pero la manufactura no es Naugrim, por tanto debe haber venido de Beleriand, tal vez incluso de Angband. Decide que Gilgalad debe saberlo inmediatamente ya que la piedra puede ser muy poderosa y, tras recoger a los heridos y hacer una pira con los muertos, emprenden el regreso.

Pero la expedición no estaba destinada a tener un final feliz. Según ha tenido noticias del ataque, Gahiramon se ha puesto en marcha con su ejército y ha mandado mensajes a las otras dos tribus orcas de Rhudaur. Al pasar el Mitheithel, los Montañeses se separan de Eredin ya que temen el contraataque Orco sobre sus campamentos. Eredin fuerza la marcha, pero los heridos les impiden avanzar rápido. A la tarde ven que están siendo rodeados por el ejército de Barad Gûlar por atrás y otro ejército Orco al frente. Intentan evitar el cerco, pero no lo consiguen. En la lucha consiguiente son derrotados con facilidad y sólo logran escapar tres Elfos. Los 23 Elfos supervivientes, incluido Eredin, son conducidos a Barad Gûlar.

Gahiramon se apropia del Silmadûr y se percata de su fuerza. Al llegar a la torre envía un correo a Sauron para informarle del ataque y de la gema. Los actores se compadecen de los Elfos prisioneros pero no hacen nada. Sin embargo, Path Gaelin decide actuar y logra acercarse hasta Eredin, éste al ver que se trata de un Númenóreano le dice en Adûnaico: "Hermano, necesitamos tu ayuda, salvanos. Está en juego mucho mas que nuestras vidas ...", pero es golpeado por un guardia Orco antes de poder acabar. Path Gaelin se retira rápidamente e informa a Amago, éste decide no intervenir porque teme por su familia.

Al anochecer se celebra una gran fiesta. La Compañía Teatral actúa en primer lugar y, a continuación, los Elfos son crucificados, torturados y devorados, Gahir-amon interviene activamente en todos los actos. Los actores horrorizados comprenden que están en manos de un monstruo y que ellos pueden correr la misma suerte en cualquier momento. Eredin ha sido perdonado hasta recibir órdenes de Sauron y, encadenado, contempla como sus compañeros son asesinados.

Los Elfos supervivientes ya han regresado a sus tribus y deciden mandar mensajeros a Lindon para informar de la suerte de Eredin y volver a pedir ayuda. Mientras tanto, la Compañía se reúne y decide que deben huir antes de que Gahir-amon decida matarles, primero intentarán rescatar a Eredin ya que así recibirán la protección de

los Elfos de Hollin, además de que no se sienten capaces de dejarle atrás.

Durante cinco días realizan una simulada investigación, averiguando dónde está Eredin, como le vigilan y cuando es el mejor momento para huir. Deciden intentarlo al día siguiente por la mañana. El plan es rescatar a Eredin y luego huir dejando en marcha la caja de música de Amago, esperan que el temor Orco a la luz retrase la persecución hasta el anoche-
cer.

Inicialmente todo sale bien, ya que Amago convence a Gahiramon para que acuda a la representación de mimo que harán en la explanada, los Orcos también acuden ya que es lo único que entienden. Mientras los actores están en la escena, Path Gaelin, Astai y Damero se introducen en la torre y matan a los guardias. Después bajan a los calabozos y fácilmente rescatan a Eredin. Al intentar salir Eredin les dice que no pueden irse, deben recoger la piedra. Los otros se oponen pero Eredin usa toda su influencia para convencerles. Suben hasta el primer piso y lo revisan, al no encontrar nada suben al siguiente y en el almacén ven el Silmadûr, al intentar cogerlo se activa la trampa y Damero cae fulminado. Eredin recoge la piedra e intenta escapar, pero Gahiramon ya ha sido alertado y manda a sus Orcos contra la torre.

Logran salir sin pérdidas ya que son buenos guerreros y la brillante luz molesta a los Orcos. Sin embargo, el resto de la Compañía se ha puesto nerviosa y ha comenzado a huir sin precauciones, los Orcos les atacan y matan a Melba y Sendra, hiriendo al resto, que finalmente logran huir. Los dos grupos se reúnen y, sin pararse a lamentar sus pérdidas, se dirigen hacia el sur conducidos por Eredin. Mientras tanto Gahiramon llama a todas sus tropas y las manda en su persecución.

Eredin es un gran explorador y logra despistar a sus perseguidores. Pero al día siguiente Sauron recibe la comunicación de Gahiramon y se da cuenta de que le está hablando del Silmadûr. Se pone inmediatamente en contacto con él y se entera de que lo ha perdido. Ordena a Gahiramon que recupere a toda costa el Silmadûr y él activa todos sus recursos para evitar que entren en Hollin. Con tantos enemigos en su contra, Eredin se ve incapaz de llegar. En una emboscada de lobos hieren a Retos y Masena impidiéndoles avanzar rápido, por lo que deciden cambiar de rumbo y dirigirse hacia Bree. La habilidad de Eredin no les evita caer en otra trampa donde Retos muere. Deciden separarse, Eredin intentará atraer a los perseguidores mientras los demás escapan. Entrega el Silmadûr a la persona en quien más confía, Path Gaelin, y les

cuenta la leyenda de la gema, salvo a Jarrakis de quien no se fía, para que se la transmitan a Gil-galad. Al separarse les dice que volverán a verse en Mithlond. No volvió a saberse nada de él.

El mensajero Elfo ya ha llegado a Mithlond. Tras conocer las malas nuevas Gil-galad forma una fuerza expedicionaria al mando de Elrond MedioElfo que parte rápidamente hacia Barad Gûlar.

Los restos de la Compañía Teatral logran despistar a sus perseguidores gracias al sacrificio de Eredin y avanzan hacia Bree. Sin embargo, las heridas de Masena se infectan y a los tres días muere de la fiebre. Path Gaelin comienza a portarse de una forma extraña, negándose a ir a Bree por que dice tener miedo a ser reconocido. Sus compañeros logran convencerle de que deben entregar la piedra.

Veinte días después de haber escapado de Barad Gûlar llegan a Bree. Una vez allí, Path Gaelin les convence de no entregar la piedra sino llevarla personalmente a Mithlond, ya que los Númenóreanos querrán quedársela y no la entregarán. Amago, destrozado por la pérdida de toda su familia, decide reposar unos días antes de partir. Para su desgracia, los espías de Sauron en la ciudad les reconocen y pasan la información.

A los dos días, una tribu de Orcos ataca Bree. Aprovechando la confusión Amago y sus amigos son atacados por Hombres al servicio de Sauron. Logran escapar otra vez, pero Astai muere y Amago y Jarrakis son heridos, Path Gaelin sale milagrosamente ileso. La oportuna llegada del ejército de Lindon hace huir a los Orcos.

Al ver a los Elfos, Amago decide entregarles el Silmadûr. Path Gaelin se niega, es muy valioso y no se lo dará al primero que venga. Amago, enfurecido, dice que su familia ha muerto por culpa de la piedra y no para enriquecer a un ladrón. Path Gaelin le ataca y mata con facilidad, Jarrakis entiende que se ha vuelto loco y le asesina por la espalda. Al coger el Silmadûr comprende que es una piedra maldita que siempre traerá desgracias a su dueño. Sin pensárselo dos veces se dirige al campamento Elfo y se lo entrega a Elrond.

Jarrakis no pudo dar la razón por la que Eredin se había sacrificado ya que desconocía la leyenda Sassenah. Elrond volvió a Mithlond y le entregó la piedra a Gil-galad, quien intentó destruirla y, al no poder la guardó en la más profunda mazmorra. Gahiramon se suicidó antes que enfrentarse con la ira de Sauron y los Elfos Silvanos abandonaron Rhudaur y fueron a Lindon. Sauron hizo varios intentos para recuperar el Silmadûr pero no pudo y el Anillo Único fue también el único que se quedó sin una gema. El

resto de la Historia es ya bien conocida.

La Simulación

En primer lugar el D.J. o los jugadores deben elegir una personalidad para los PJ, de entre los miembros de la Compañía, para ello consultar el apartado "Principales PNJ". En caso de que no les gusten pueden sustituirse los propuestos por otros nuevos, pero en cualquier caso, a continuación, se debe completar la Hoja de Personaje y no quedarse con los pocos datos que damos. Después se les hará una introducción sobre la situación actual en Eriador y lo que están haciendo en Rhudaur.

La aventura comenzará con los personajes en los carros dirigiéndose hacia un campamento Montañeses para actuar. Una vez en ella los PJ deberán conversar con el jefe, montar el escenario, actuar, etc. Podrán estar allí hasta que quieran cambiar de sitio, o les echen, y luego avanzarán a un nuevo poblado. Esta historia se repetirá hasta que el D.J. decida que es el momento de ser interceptados por los 100 Orcos de Barad Gûlar. A partir de ese momento la historia se ajustará a la indicada en el apartado "Historia del Silmadûr", salvo que las acciones de los PJ la modifiquen y entonces el D.J. deberá demostrar su valía.

La Compañía Teatral de Amago.

La compañía fue fundada hace 16 años por Amago y Melba. Ambos eran actores callejeros que se habían conocido mientras trabajaban en Lond Daer. Lo suyo fue amor a primera vista, a las dos semanas de conocerse ya vivían y trabajaban juntos. Al cabo de un año decidieron comprar un carro y viajar por Endor actuando por los pueblos y ciudades. La compañía inicial fueron ellos dos, otros dos actores amigos y la pequeña Masena, hija de Melba con su anterior compañero. Desde entonces la Compañía ha crecido y adquirido renombre por todas las ciudades de Eriador, y aunque no les ha hecho ricos les permite vivir sin apreturas.

Los componentes de la Compañía han ido variando pero en el momento actual son: Amago, actor y creador de la obras que interpretan; Melba, actriz; Retos, actor, hijo de Amago y Melba; Masena, actriz y compositora, hija de Melba; Sendra, actriz; Astai y Damero, malabaristas, hermana y hermano; Jarrakis, guardia de la caravana; y Path Gaelin, actor y malabarista.

Tabla A

Resultado	Campamento Montañés	Barad Gûlar
Pifia	Expulsión	Muerte
Fracaso absoluto	2Comidas y Expulsión	Castigo
Fracaso	1Comida	1Comida y Castigo
Éxito parcial	3Comidas y 3d6bp	1Comida
Casi éxito	3Comidas y 4d10bp	1Comida
Éxito	4Comidas y 10 + 3d10bp	1Comida
Éxito absoluto	6Comidas y 30 + 3d10bp	2Comidas

nComidas: comida necesaria n días.

#bp: coste de sus ganancias una vez vendidas en Tharbad.

Expulsión: la Compañía es obligada a partir esa misma noche.

Castigo: 1 día sin comer, 2d10 latigazos, pérdida de un dedo, etc.

Para más detalles consultar la sección "Principales PNJ".

Este año, en primavera han estado por la zona de Bree, en verano pasan por Rhudaur y en otoño quieren ir a Lindon, y de esta forma estar en invierno en su casa en Tharbad. Llevan tres carros, uno con lo necesario para montar un escenario contra el carro, otro con provisiones, recambios, vestuario y herramientas, y el tercero para la Amago, Melba, Sendra y Retos. En caso de mal tiempo o cuando estén en Barad Gûlar, el resto de la Compañía duerme en los otros carros. Su espectáculo comienza con unos números de malabarismo por Astai y Damero, después sigue la representación de teatro y termina con más números malabares, con Astai, Damero y Path Gaelin. En los entre actos, si los hay, salen los malabaristas a entretener al público. El conjunto suele durar entre hora y media y dos horas. Llevan seis obras preparadas: un mimo, tres comedias y dos dramas. Suelen actuar hacia la siete de la tarde cuando todavía hay buena luz solar. Deben empezar a trabajar antes, ya que tardan dos horas en montar o desmontar el escenario y una hora en vestirse y maquillarse.

No es la primera vez que vienen a Rhudaur, ya que aunque es un territorio salvaje siempre han sido bien tratados por los Montañeses. La razón de llevar a Jarrakis y de aceptar a Path Gaelin es que saben que los buenos guerreros siempre son necesarios en Rhudaur. Aunque los Montañeses no usan moneda ellos, cobran en comida, pieles y metales preciosos que luego venden en Tharbad con un considerable beneficio.

La dificultad de la actuación será 'Facil' y aumentará en un grado cada día que actúen en el mismo campamento Montañés, y será siempre 'Escasa' mientras estén en Barad Gûlar.

Como bonificación de habilidad se usará (max.Actuar + max.Malabarismo/10) y el resultado se sacará de la 'Tabla de maniobras estáticas' en conjunción con la tabla A.

Barad Gûlar

La torre está situada en lo alto de una colina, dominando los alrededores con su ominosa presencia. Han sido talados todos los árboles de la cima de forma que la torre puede ser vista a kilómetros de distancia, como un pájaro de mal agüero oteando por su presa. Además de la torre, en la cima están:

2) Cercado Huargos: hay un total de seis Huargos que son usados como montura por los Orcos de Barad Gûlar.

3) Campamento Orco: en estas 10 tiendas viven los 50 guardias de elite Orcos que protegen la torre. El resto de la tribu vive el otro lado del río, en un complejo de cavernas donde la luz solar no les molesta. Si se entra en una tienda de día hay un 50% de encontrar 1d3 Orcos durmiendo y por la noche hay un 20% de encontrar un Orco despierto y preparado. Si se revisa la tienda se encontrarán harapos, algún arma rota o mellada y 5d10bp, y si pasan un 'Percepción extremadamente difícil' encontrarán una bolsita de cuero enterrada en el suelo con un tesoro 'Normal' (Tabla ST6).

4) Explanada: es la zona más horizontal de la cima, aquí será donde Gahir-amon hará instalar el escenario.

5) Pozo negro: aquí van a parar todas las basuras y detritus que producen los Orcos y habitantes de Barad Gûlar. Despide un olor nauseabundo, aunque los Orcos lo encuentran deli-

cioso y siempre habrá 2d6 Orcos en las proximidades. Es vaciado por esclavos una vez al mes, que llevan su contenido a 1 kilómetro de distancia, pero también pueden hacerlo los miembros de la Compañía si al actuar obtienen un castigo. En este último caso tardarán 1 día en hacerlo y las ropas no metálicas que lleven puestas olerán siempre, deberán ser quemadas antes de entrar a un sitio civilizado.

6) Camino al Nen Rohagond: es el camino más asequible hasta el río, el resto de la colina es bastante escarpada. También lleva directamente al poblado Orco de las cavernas.

De la propia torre destacan sus formas pesadas, es casi tan alta como ancha. Su tejado es de pizarra negra y las paredes están hechas de sillares de granito colocados a hueso. La labra es tosca, pero están bien encajados dando gran resistencia a los muros. La apariencia general es opresiva.

El interior está muy oscuro, la única luz entra por unos estrechos ventanucos cuya función es más la defensiva que la de iluminar. El suelo y las paredes son muy irregulares, y el techo está muy cerca, a solo dos metros. Todo lo anterior denuncia su origen Orco. El uso actual del interior de la torre es el siguiente:

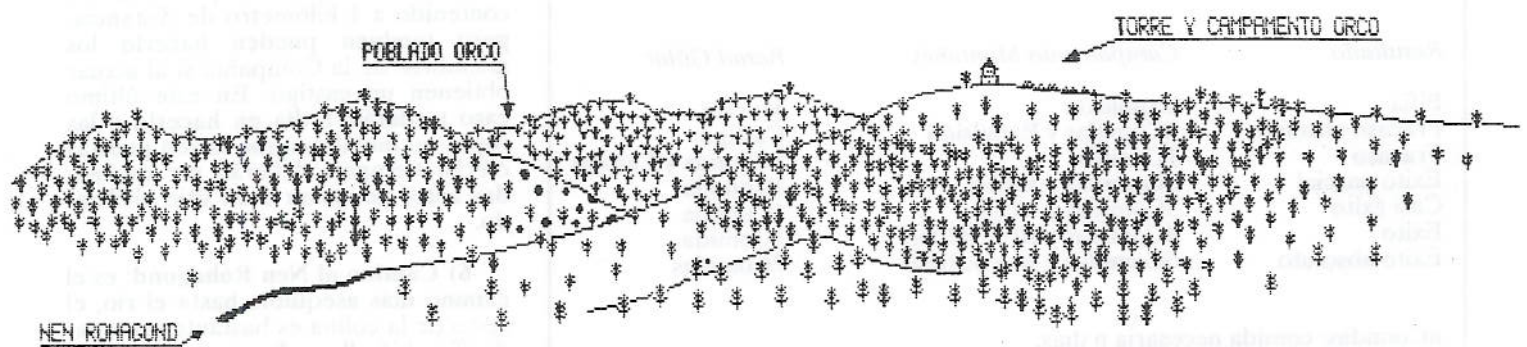
Sótano

1) Almacén: aquí se conserva la comida suficiente para mantener a la guarnición y a Gahir-amon durante un mes. Esta comida la obtienen de los Montañeses de alrededor a cambio de no atacarlos. También hay un pozo que proporciona el agua necesaria. En la pared Norte hay tres pares de grilletes para los ocasionales prisioneros. En este momento Eredin está en uno de ellos, para soltarlo se deberá pasar un 'Abrir cerraduras de escasa dificultad'. Siempre habrá 1d2 Orcos haciendo guardia.

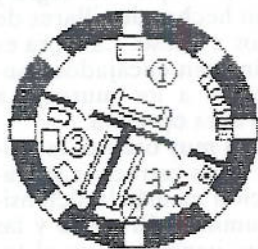
Planta baja

1) Cocina y sala de guardia: al Sur está el horno donde un Orco prepara la comida a Gahir-amon, el cual tiene el gusto atrofiado; dos barriles de agua y un cofre donde se guardan las fuertes especias que gustan al mago. También está la reja que cierra la bajada al sótano, generalmente está abierta. La sala sirve como sala de guardia para 3 + 1d6 Orcos que evitan que alguien pueda subir a los pisos superiores. En el Este hay un montón de hierba y pajas sucias donde los Orcos de guardia suelen descansar. Los Orcos disfrutaban mucho con el teatro, y en

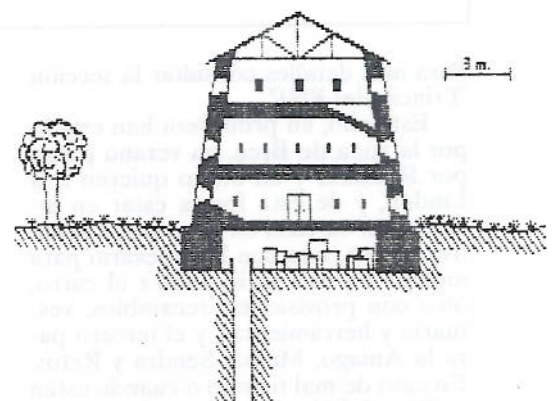
BARAD GÛLAR



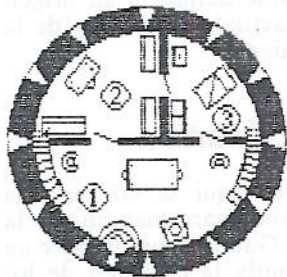
SEGUNDO PISO



- 1- Sala de descanso.
- 2- Sala de magia.
- 3- Almacén de hierbas y objetos mágicos.

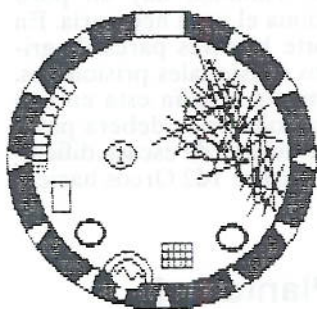


PRIMER PISO



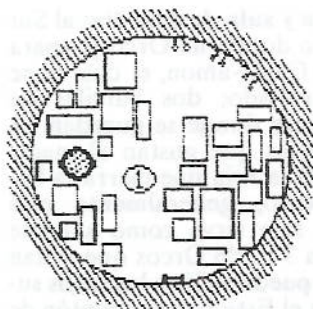
- 1- Comedor.
- 2- Biblioteca.
- 3- Dormitorio.

PLANTA BAJA

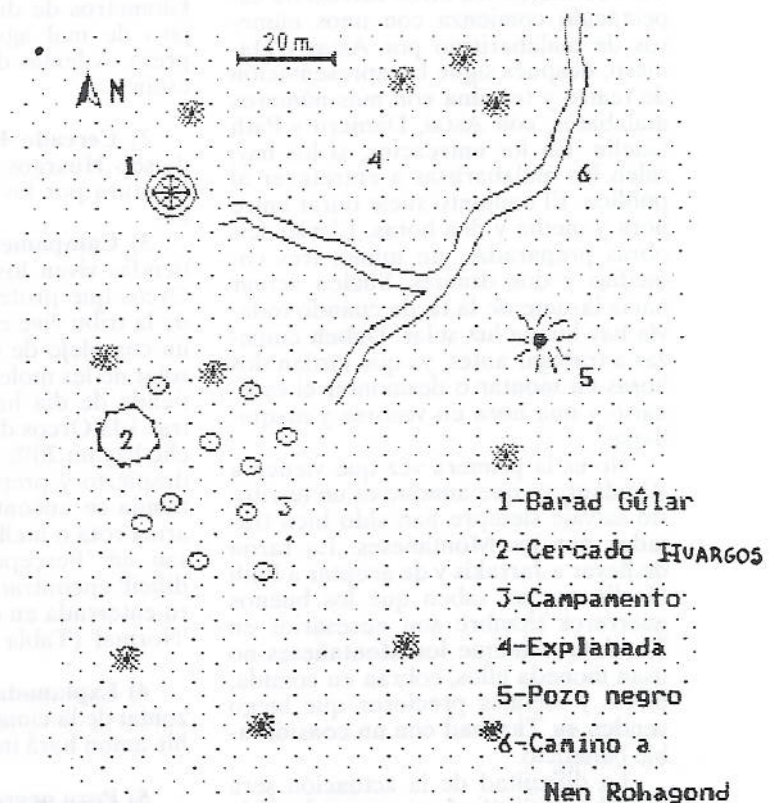


- 1- Cocina y sala de guardia orca.

SOTANO



- 1- Almacén de provisiones, pozo y grilletes.



especial con el mimo, por tanto, mientras dura la función solo hay un 30% de encontrar 1+1d3 Orcos, 1 Orco si la función es de mimo. Otras formas de sacar a los Orcos es un fuego en el campamento, una falsa alarma, etc.

Primer piso

A diferencia de los pisos inferiores, los siguientes pisos están bien decorados y con muebles de calidad, herencia de algún antecesor de Gahiramon.

1) **Comedor:** en una gran mesa de roble hay un gran candelabro de oro con cinco velas encendidas, dos sillas a juego y a los lados se ven dos grandes y cómodos sillones. En el Sur hay una chimenea y una estatua negra de forma amorfa. Aquí es donde come Gahiramon y suele estar en invierno, ya que es la única habitación con chimenea. Las velas son mágicas ya que arden continuamente sin agotarse, producen una luz 5 veces más potente de la normal y no se apagan con ningún vendaval, esto no es evidente, lanzar 'Percepción muy difícil'.

2) **Biblioteca:** en tres armarios se guardan los libros no mágicos que a lo largo del tiempo han ido acumulando los habitantes de Barad Gûlar. Estos libros han salido de viajeros o caravanas a los que los Orcos o Sassenah han atacado, por ello tratan sobre muchos temas y están en todos los idiomas con forma escrita, pero especialmente Sindarin. Al Noroeste hay un escritorio con una silla, encima de la mesa hay tinta, una pluma, pergaminos y dos candelabros de bronce normales. Gahiramon suele escribir aquí su diario por las noches, después lo guarda en el armario del Sur. Está escrito en Blarm y una lectura detenida de él sirve para detectar la presencia de Sauron en Eregion, ya que Gahiramon ha escrito todo lo que sabe en él. Si este diario es entregado en Mithlond servirá para desenmascarar a Sauron. Para encontrarlo los PJ deben buscar explícitamente en el armario del Sur y pasar una tirada de 'Percepción difícil', el libro en la portada solo pone "Diario".

3) **Dormitorio:** en el medio de la habitación hay una cama de baldaquín que llega hasta el techo. El colchón es muy grueso, de plumas, y las sábanas y colcha son de excelente calidad, si bien todo esta muy sucio, como si no hubiera sido cambiado desde hace mucho tiempo. En un armario al Suroeste están varios trajes, camisetas, capas, etc. de buena calidad. En un cofre al Noroeste Gahiramon guarda sus pertenencias. Esta cerrado con

llave y para abrirlo es necesario 'Abrir cerraduras difícil', en caso de fallar sale una aguja que se clava en la mano del ladrón inyectándole una dosis de Slota (tabla ST5). En su interior hay 10mo, 165mp y 67mb, 1 gran diamante en bruto y una diadema de plata con cinco aguamarinas, 2 finas dagas y una chaquetilla bordada con hilo de oro, además de recuerdos personales sin valor intrínseco.

Segundo piso

Las ventanas en este piso son mucho más grandes ya que se pensaron para lanzar piedras o aceite hirviendo a los posibles atacantes.

1) **Sala de descanso:** al Sur hay una enorme tumbona donde Gahiramon suele descansar, en especial después de algún gran esfuerzo mágico. También suele subir a leer durante el día, al tener buena luz solar. Al Norte hay una mesilla con dos estatuillas de cristal que representan un águila y un caballo.

2) **Sala de magia:** la entrada a esta habitación está protegida. La puerta muestra una gran runa roja y no está cerrada con llave, pero cualquiera que intente abrirla sin pronunciar en Orkish "Yo, Señor Melkor, te entrego mi alma" sufrirá un 'Rayo de hielo de doceavo nivel'. La habitación tiene dos ventanas cubiertas por cristales granates que hacen aparecer la habitación cubierta de sangre. El suelo está cubierto por una gran runa de Comunicación, aquél que se sitúe sobre él podrá entrar en contacto mental con Sauron. Esta es una experiencia agotadora, de la que Gahiramon tarda una semana en recuperarse por lo que sólo acude a ella en casos extremos. En el armario del Oeste, en cuatro estantes, están los libros mágicos: en los dos superiores todas las listas de Magos hasta 10º nivel; en el siguiente están Mano de esencia, Ilusiones, Vías de sortilegios, Dominio espiritual, Percepción de la esencia, hasta 6º nivel; en el inferior están Vías de apertura, Sabiduría, Vías de movimiento, Vías de superficie y creaciones hasta 3º nivel. Si se intenta coger cualquier pergamino o libro sin pronunciar en Orco "Señor, por ti vivo y muero" se sufrirá un Nube mental a 15º nivel.

3) **Almacén:** esta sala ha sido construida por Gahiramon dividiendo la habitación anterior, su función es conservar sus hierbas y artefactos mágicos. La puerta es de roble y está cerrada con llave 'Difícil'. El contenido de los cofres es:

- **cofre Norte:** 0.7x0.4x0.4, cerradura 'Difícil', madera, peso 12 Kg. En su interior hay 11 saquitos que contienen: 16 dosis de Arfandas, 5 do. Aloe, 11 do. Belan, 8 do. Mirennia, 3 do. Arlan, 6 do. Degiik, 10 do. Arpusar, 12 do. Kilmakur, 9 do. Megillos, 4 do. Dynallca y 17 do. Taynaga.

- **cofre Este:** 1.2x0.6x0.7, cerradura 'Media dificultad', madera, peso 60 Kg. Contiene una máscara de oro con forma de lobo, una gran túnica de terciopelo negro y botas de cuero negro, estas son ropas ceremoniales que proporcionan una 'bonificación' de +15 a cualquiera ceremonia de la Oscuridad. Envuelto en seda hay un fino estilete que se usa para leer las entrañas de una paloma blanca recién sacrificada y saber la disposición de Melkor hacia una empresa dada, es un hechizo de información de nivel 7. En una bolsa hay un par de guantes ensangrentados que lanzan 'Vida suspendida 8º nivel', Gahiramon lo usa durante la tortura para evitar que mueran sus víctimas.

- **cofre Sur:** 0.6x0.3x0.4, cerradura 'Extremadamente difícil', madera con bandas de hierro, peso 16 Kg. En su interior hay 8 saquitos que contienen: 3 do. Burstheles, 5 do. Winclamit, 1 do. Pargen, 3 do. Lestagii, 2 do. Acaana, 3 do. Galenaana, 11 do. Slota y 6 do. Zaganzar.

En el armario del Oeste Gahiramon guarda las mejores piezas, fatigosamente conseguidas por sus antecesores. Cada vez que alguien toque alguna de las piezas activará un 'Rayo de fuego 8º nivel' y un aviso 8º nivel será enviado a Gahiramon. En este momento están: el Silmadûr sobre un cojín rojo; la fabulosa espada Gurthagûl, una cimitarra de plata 'Matador de magos', irrompible, que al detectar un hechizo en funcionamiento a menos de 10 m. lanza automáticamente un 'Sugestión 13º nivel' para que ataque al mago y un 'Escudo 13º nivel' para ayudar a su portador; un broche de Mithril con forma de mano, su portador puede redistribuir sus características a voluntad (ejemplo: disminuir FUE y INT en 15 y aumentar AGI en 30), la duración del cambio es de 6h. y al final hay una posibilidad igual al número de características movidas de perderlas (en el caso anterior un 30% de perder 15 de INT y de FUE); una pequeña esfera de piedra negra, se lanza contra una persona y si acierta le da un 'Rayo de descarga 20º nivel', si falla la bola vuelve como un boomerang y usa el hechizo contra el que la lanzó; el escudo Enano Tumankhad, de acero, solo puede ser usado por Enanos, en combate la parte exterior se pone al rojo vivo y permite dividir el Bono ofensivo para hacer otro ataque con el escudo en la Tabla de

aplastamiento, los críticos se dan en la "Tabla de críticos de calor".

Barad Gûlar fue destruida a finales de la Segunda Edad, pero su fama perduro y cuando un corrupto noble Edain construyó en la zona su castillo, le dio el nombre de Herubar Gûlar en memoria de la abominable torre.

Gahir-amon

La personalidad de Gahir-amon no es sencilla. Nació en la tribu Sassenah hace 36 años. Torpe para la guerra y muy retraído, su familia le daba la espalda ya que le consideraban un desprestigio. Finalmente fue entregado al mago de Barad Gûlar para que fuera sacrificado, pero este descubrió sus aptitudes para la magia y le convirtió en su acólito. Desde entonces ha estado en la torre, estudiando duramente sin alejarse jamás de ella.

Es una persona débil que intenta dominar a los demás abusando de su poder, por ello siempre tortura cruelmente a sus prisioneros y gusta de humillar a sus súbditos. Idolatra a Sauron y odia a los Elfos, igual que su maestro ya que es incapaz de tener ideas propias y necesita alguien que le conduzca. No es más que una marioneta, inútil si no hay alguien detrás manejándola. Actuará siempre en beneficio de Sauron, pero si ve que este le ha abandonado se derrumbará.

Ahora está maravillado por la Compañía que le muestra cosas que jamás ha visto o experimentado. Intentará no hacer daño a ninguno de sus componentes, pero si éstos intentan huir o dejan de divertirse los eliminará. Cuando actúe la Compañía estará siempre en la explanada, si se quiere saber su posición en otro momento usar la siguiente tabla de posición.

Los Orcos de Barad Gûlar

Las características de estos orcos son las de los guardias de élite del ejército de Barad Gûlar. Están aquí para patrullar la zona, en grupos de 5, y evitar sorpresas. Tienen órdenes de Gahir-amon de no molestar a la compañía, pero deben vigilarlos para evitar que huyan. Por ello la mayoría de los Orcos no se acercarán a ellos, pero si intentan alejarse de la torre caerán sobre el osado y le apalearán duramente hasta que vuelva al campamento. A medida que pase el tiempo y vayan entusiasmándose con el teatro se volverán algo más agradables, les gustarán bromas, como tirarles al pozo negro o meterles cucarachas en la cama, les gruñirán a su paso y en vez de apalearlos les patearán.

tabla de posición

Posición	Día	Noche	Posición	Día	Noche
Lejos de Barad Gûlar	01-04	01	Biblioteca (1º)	44-45	30-44
Campamento	05-13	02-05	Dormitorio (1º)	46-52	45-83
Orco	14-18	06-14	Sala de descanso (2º)	53-77	84-87
Explanada	19-28	15-19	Sala de magia (2º)	78-97	88-97
Sotano	29-43	20-29	Almacén (2º)	98-00	98-00
Comedor (1º)					

Hay algunos Orcos con los que seguro tendrán contacto y los detallamos a continuación:

Mnukh: capitán de la guardia, usar las características del líder. Se considera muy superior al mago y trata continuamente de demostrarlo. Generalmente se limita a no obedecer enseñando al mago y a tomar decisiones sin consultarle, pero otras veces se opone frontalmente. Esto puede llevar a que maltrate a la gente de la Compañía, imponiéndoles fuertes tareas y azotándoles sin razón. Si Gahir-amon se percata tendrán una fuerte discusión, que terminará bruscamente cuando el mago diga una palabra en Orco (Sauron, lanzar 'Percepcion Extremadamente difícil'). Desde ese momento no volverá a molestarlos.

Bromforg: el cocinero de Gahir-amon y encargado de proporcionarles la comida. Se considera un gran "Chef" y superior a sus bárbaros congéneres. Sabe hablar algo de Blarm y desde el primer día que les lleve la comida intentará hablarles. Es muy presumido y si se le alaba, podrá ayudarles a escapar. Las formas de darle coba son elogiar su buen gusto vistiéndolo bien que habla y su exquisita cocina. Lo máximo sería acceder a que les prepare el mismo la comida, esto no es sencillo ya que su comida es repelente y tras comerla se debe pasar una tirada contra 'Constitución' para no coger una diarrea. La ayuda que dará será proporcional a lo bien que hagan las alabanzas.

Akme-Makl: un caso único ya que es un Orco poeta. Se enamorará del PJ masculino más joven, y si no lo hubiera con el PJ femenino más joven. Intentará estar siempre cerca de éste, lanzándole cariñosas miradas y profundos suspiros. Por las noches se acercará y le recitará largos poemas Orcos donde habla de su amor. Solo sabe hablar Orco. Si tiene ocasión intentará demostrar a su enamorado/a que su cariño trasciende lo puramente espiritual. Sólo de esta última manera se podrá conseguir su ayuda.

Karemarakok: el más poderoso guerrero Orco (ST100, 120 Hits, 120ma, 30cb). Está siempre presumiendo de su fuerza y habilidad, es habitual verle combatir contra otros compañeros cerca del pozo negro. Intentará que los despreciables Hombrés luchen contra él, aquellos que se nieguen o peleen y sean derrotados sufrirán durante toda su estancia en Barad Gûlar los insultos del Orco, en especial los derrotados. Si alguien pelea y le vence, ganará su odio eterno e intentará envenenarle según tenga oportunidad. Si Gahir-amon se entera de esto le torturará y matará personalmente.

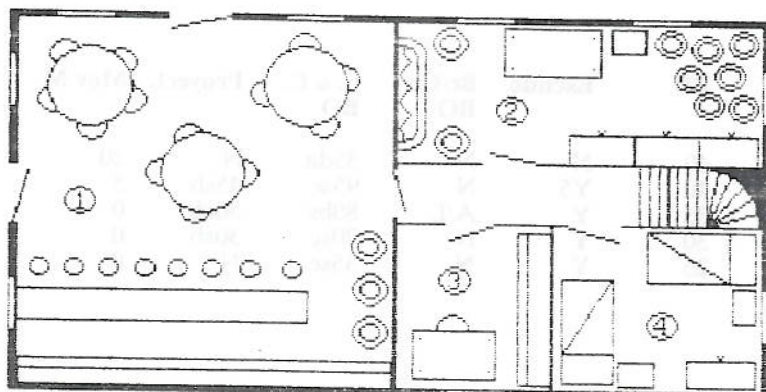
Bree

Bree es una pequeña colonia Númenóreana. Desde aquí salen pequeñas caravanas hacia sitios como Rhundaur y las Hithaeglir, allí consiguen materias primas y luego las traen a Bree. Luego se forman grandes caravanas que van a los puertos de Lindon, donde embarcan hasta Númenór. Otro tipo habitual de mercancía es la madera, muy escasa en su isla, que talan de los bosques de alrededor.

La ciudad tiene una fuerte empalizada de 5 m. en todo su perímetro, ya que ha sido atacada en varias ocasiones por Orcos y Hombrés hostiles. Las casas de su interior son todas de maderas, de uno o dos pisos, y bastante cómodas ya que están construidas con amplitud. Hay bastantes almacenes y establos, para el alojamiento de las caravanas, y una sola posada "El Disco Rojo" para los ocasionales viajeros. En la única puerta hay siempre seis guardias que interrogan y registran a todos los extranjeros. Si una caravana de fuera de Bree pretende entrar debe lograr primero el permiso del Gobernador.

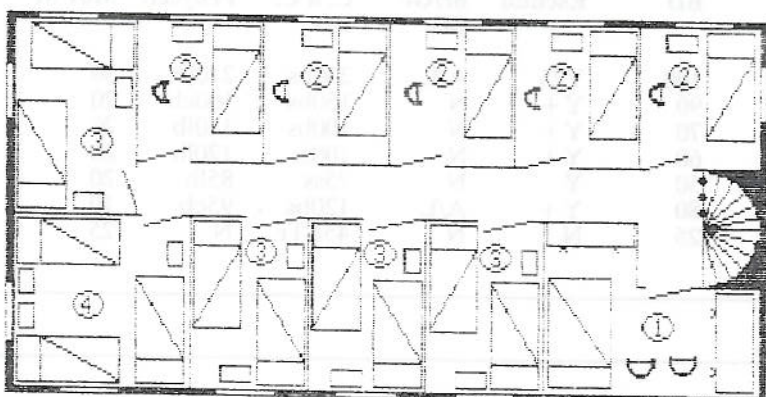
En la actualidad viven en la ciudadela 50 Númenóreanos y 300 Hombrés de Eriador, de los que hay 20 Númenóreanos soldados y 50 Eriadoreanos mercenarios, el resto son mercaderes, artesanos, criados y caravane-

EL DISCO ROJO



PLANTA BAJA

- 1- Bar
- 2- Cocina-despensa
- 3- Despacho
- 4- Dormitorio hijas



PRIMER PISO

- 1- Dormitorio dueños
- 2- Habitación individual
- 3- Habitación doble
- 4- Habitación triple

ros. De todas formas todos saben pelear y en caso de necesidad colaboran en la defensa. Mantienen excelentes relaciones con los Elfos de Lindon, por lo que no es extraño verlos alojados en casa del Gobernador o en la posada. Si los PJ pasan por Bree tendrán una posibilidad de ser reconocidos por espías de Sauron del 20% acumulativo por día. Si son reconocidos serán atacados 1d3 días después por 10 asesinos, iguales a los guerreros Orcos del ejército de Barad Gûlar.

Modificaciones en la historia de Endor

Si no estuviéramos en una simulación, el resultado final de la aventura modificaría el curso de la historia. Brevemente vamos a dar cuales serían estas modificaciones en función de algunos posibles finales:

- el Silmadûr es llevado a Lindon y Eredin o alguien de los que conocía la leyenda sobrevive: se entendería la gran fuerza de la joya y la vigilancia aumentaría. Sauron construiría los Anillos del Poder y el Anillo Único sin su joya. Se le detectaría antes y la invasión de Eregion se adelantaría.

- el Silmadûr llega a Lindon pero nadie sobrevive: la historia sería como se conoce.

- Sauron consigue la joya pero para ello debe usar su poder y su presencia es detectada: los Elfos se lanzarían sobre él impidiéndole construir los Anillos del Poder. Con todo, él construiría un Anillo Único mucho más poderoso con lo que las fuerzas estarían igualadas, el resultado es imprevisible.

- Gahir-amon recupera el Silmadûr y se lo entrega a Sauron: en este caso construiría los Anillos del Poder y el superior Anillo Único. Derrotaría a la Coalición de Hombres y Elfos y no habría una Tercera Edad, sino una dilatada Edad Oscura.

- Llevan la joya a Eregion: Sauron no haría inicialmente nada, pero luego usaría sus habilidades diplomáticas para conseguir la custodia de la joya. Si está Eredin se opondrá a ello, pero será fácilmente conquistado por Sauron. Estos movimientos aumentarían la suspicacia de Gilgalad, pero probablemente no podrá evitar la construcción de los Anillos del Poder y el Anillo Único, con lo que el destino de Endor quedaría sellado.

Descripción del Silmadûr

Es una joya de color negro alquitrán. No despidе ningún reflejo, sino que absorbe la luz que recibe. Es una piedra multifacetada que puede ser inscrita en una esfera de 2 cm. Al tomarla con la mano sorprende su gran peso, es muy densa, y la frialdad perpetua de su superficie.

Inicialmente era un objeto de nivel 15, sin embargo su poder ha subido hasta el nivel 30 debido a la energía succionada a los Sassenah. Su poseedor debiera resistir cada mes un hechizo de nivel 30 o caerá en las garras de la Oscuridad. Cuando el poseedor sea afectado será capaz de ver perfectamente de día, de noche, y en cualquier oscuridad mágica de nivel inferior a 30.

Sus propiedades mágicas actuales son pequeñas, ya que todavía no está completa, sin embargo su potencial en manos de quien sepa usarla es enorme. Si Sauron la coloca en el Anillo Único aumentará su nivel en 60, hasta el 420.

Características de los ejércitos

Ejército de Barad Gûlar. Mov- 40Km.

	Nivel	PV	CA	BD	Escudo	Br/Gr BO	C. a C. BO	Proyect.	Mov M
Gahir-amon	8	50	N	40	N	N	35da	N	20
Líderes/10	5	95	Ch	40	Y5	N	95sc	45sb	5
Guardia elite/50	4	80	Ch	35	Y	A/L	80bs	50cb	0
Guerreros/300	3	65	RL	30	Y	N	70sc	30sb	0
Jóvenes/500	1	35	SL	25	Y	N	35sc	N	0

Ejército de Lindon. Mov- 60Km.

	Nivel	PV	CA	BD	Escudo	Br/Gr BO	C. a C. BO	Proyect.	Mov M
ELROND	50	200	Pl	100	Y25	A/L	230bs	210lb	30
Elite trackers/5	15	140	RL	90	Y+	N	150bs	160cb	20
Trackers/30	5	80	RL	70	Y+	N	100bs	110lb	20
Officials/30	10	120	RL	60	Y+	N	100ss	120lb	20
Warriors/600	4	75	RL	50	Y	N	75ss	85lb	20
Riders/100	8	110	Ch	80	Y+	A/L	120bs	95cb	10
Med. horse/100	4	120	SL	25	N	N	45LTr	N	25

Principales PNJ

	Nivel	PV	CA	BD	Escudo	Br/Gr BO	C. a C. BO	Proyect.	Mov M	Notas
Eredin	13	108	N	25	N	N	105bs	125lb	20	Sinda Ranger. Ag97, Co90, St92, Ig70, It81, Pr90. Per91, Climb98, Ride83, Swim90, Track100, S/H81, Sail50, LenIes5: Silvan, Quen- ya, Sindarin, Eriadorean, Blarm y Adûnaic. 13PP. Todas las listas de Ranger. Nieto de Cirdan el Carpintero de Barcos. Nació en Mithlond en el año 97 S.A. y durante mucho tiempo viajó por En- dor, interesándose tanto por la Naturaleza como por los pueblos que la habitan. En el año 953 S.A. volvió a Mithlond ya que anhelaba volver con su familia junto al mar. Desde entonces se ha convertido en un gran soldado y mano dere- cha de Elrond.
Gahir-amon	8	50	N	40	N	N	35da	N	20	Sassenah Mage. Ag90, Co46, St55, Ig101, It75, Pr60. Per52, S/H40, Swin50, Runes114, Items94, DirSpell109, Lenguajes5: Blarm, Or- cish y Sindarin. 72PP. Todas las listas de Mage mas Essence Hand y Spell Ways. Mage Staff x3PP, capa +80Hide +30DB, dagger +10 Of Slaying Elves. Dotado para la magia fue adiestrado por el anterior ocupante de Barad Gûlar. Le ha sustituido hace 5 años y jamas se ha alejado mas de 30 Km. de la torre. Idolatra a Sauron y aborrece a los Elfos, bestias repugnantes que hay que exter- minar.
Amago	8	70	N	0	N	N	73ma	N	10	Eriadorean Bard. Ag60, Co52, St75, Ig91, It80, Pr90. Per60, Swin53, Ride68, Acting70, PubSpeak60, Runes63, Items73, Lenguajes5: Sinda- rin, Eriadorean, Blarm, Adûnaic, Labba y Silvan. 8PP. Todas las listas de Bard. Wand +2 Spell Adder, caja de musica que al sonar lanza Calm Spirit 15th. Lider de la compañía teatral, que fundo hace 16 años. Le gusta su trabajo y le ha ido bastante bien, aunque no busca ha- cerse rico. El mismo escribe las obras que representan.

Principales PNJ

Nivel	PV	CA	BD	Escudo	Br/Gr BO	C. a C. BO	Proyect.	Mov M	Notas
Melba 4	30	N	0	N	N	24da	N	10	Eriadorean Bard.
Ag70, Co60, St52, Ig91, It90, Pr98. Per44, Acting60, S/H34, Runes39, DirSpell24, Lenguajes5: Sindarin, Eriadorean y Blarm. 4PP. Conoce las listas Lore, Item Lore, Calm Spirits y Surface Ways. Es la mujer de Amago. Despues de actuar monta una tienda donde lee el futuro por 5 bp.									
Retos 3	40	N	0	N	N	33da	53bo	10	Eriadorean Bard.
Ag40, Co62, St50, Ig65, It93, Pr98. Per28, Swin23, Track33, Acting35, Husbandry25, Lenguajes5: Sindarin, Eriadorean y Blarm. Bolas + 10 no hacen Fumble. Hijo de Melba y Amago. Su especialidad son los animales.									
Masena 6	65	SL	5	N	N	66sp	55sp	5	Eriadorean Bard.
Ag83, Co35, St59, Ig62, It75, Pr96. Per51, Ride57, Swin41, Runes76, Items51, Acting65, PubSpeak70, Lenguajes5: Sindarin, Eriadorean, Blarm y Adûnaic. Pluma y tinta magicas 10th lvl, aquel que lea lo escrito debera cumplirlo. Es la hija de Melba, la tuvo antes de unirse a Amago. Le gusta escribir y colabora con Amago, ha escrito un par de obras propias que han tenido gran exito.									
Sendra 5	35	Ch	35	N	N	25da	N	25	Eriadorean Bard.
Ag96, Co22, St60, Ig80, It75, Pr92. Per65, S/H45, Runes65, Items45, DirSpell45, Acting60, Lenguajes5: Sindarin, Eriadorean, Labba y Blarm. 5PP. Listas de Sound and Light Ways, Sound Control y Controlling Songs. Chainmail de Ithil- naur + 20 Non Encumbrance. Se unio a la Compañia hace 10 años. Es especialista en papeles dramaticos.									
Astai 6	54	RL	30	N	N	61da	103da	25	Eriadorean Scout.
Ag101, Co42, St65, Ig80, It90, Pr91. Per58, Climb61, Ambush8, S/H62, Lock53, Acrobatics50, Malabarism80, Lenguajes5: Sindarin, Eriadorean y Blarm. 4 dagas. 1 anillo oro, se calienta a 50 m. de Orcs y 1 anillo platino, se calienta a 50 m. de Giants. Hermana mayor de Damero, se unieron a la compañía hace 4 años. Realizan numeros de malabares antes, entreactos y despues de la obra.									
Damero 5	61	RL	10	N	N	70ss	N	5	Eriadorean Scout.
Ag93, Co60, St80, Ig50, It95, Pr41. Per70, Climb35, Ambush6, S/H55, Lock70, Acrobatics50, Malabarism 70, Dis- Traps40, Lenguajes: Sindarin, Eriadorean y Blarm. Short Sword + 10. 1 anillo plata, se calienta a 50 m. de Wargs, y 1 anillo iridio, se calienta a 50 m. de Trolls. Hermano menor de Astai, se unieron a la compañía hace 4 años. Realizan numeros de malabares antes, entreactos y despues de la obra.									
Jarrakis 5	86	RL	40	Y	L	95ma	60sb	5	Daen Coentis Warri
Ag92, Co80, St90, Ig40, It58, Pr60. Climb35, Track21, S/H15, Lenguajes5: Eriadorean y Dunlending (Blarm). 2 brazaletes de plata + 5DB. Contratado por Amago en Tharbad para proteger a la Compañia.									
Path Gaelin 6	91	Ch10	55	Y10	L	111bs	77cb	15	Númenóre
Ag90, Co90, St98, Ig75, It48, Pr80. Per47, Climb68, Ride28, Swin73, Track48, Ambush5, S/H72, Malabarism20, Lenguajes5: Adûnaic, Eriadorean y Sindarin. Broad Sword + 20 con critico da otro critico electrico adicional de la misma severidad. Puede dar hasta 20 criticos electricos sin recargar. Se recarga con los rayos de una tormenta, la espada atrae los rayos luego si se lleva durante una tormenta electrica el portador morira. 1 flecha azul que al lanzarla siempre volara hacia el manantial mas cercano. Habitante de Tharbad. Se unio a la comitiva hace dos meses. Es muy habil y trabaja tanto como actor como con los malabaristas despues de la obra. Ha huido de Tharbad tras robar una poderosa espada.									