

# Al otro lado

por Jordi Cabau

## Un módulo no oficial para El Señor de los Anillos, con una óptica bastante peculiar.

Pocos son los jugadores de rol que no han tenido en algún momento la tentación de «pasarse al otro bando», hartos de adoptar siempre las mismas actitudes.

En el manual básico de El Señor de los Anillos podemos encontrar los mecanismos necesarios para que los jugadores también puedan interpretar a esos otros personajes que, alineados en el bando del Señor Oscuro, pueblan el fantástico mundo de Tolkien.

Ello indica que los mismos creadores del juego han considerado la posibilidad de que, al menos por una vez, se pueda experimentar algo diferente. Con dicha finalidad se ha escrito este escenario.

### Algunos consejos

Antes de empezar la aventura, los jugadores deberían refrescar sus conocimientos acerca de las costumbres y comportamiento de los personajes que van a interpretar.

La extensión Empire of the Witch King, de El Señor de los Anillos, es una excelente ayuda en este aspecto, ya que dispone de un capítulo dedicado a la creación de Pj orcos ideal para este escenario.

El nivel de los personajes depende del número de juga-

dores: primer nivel (de 4 a 6) o segundo nivel (de 1 a 3).

Este no es un módulo fácil de arbitrar: el máster deberá procurar que los Pj lleguen a odiar las trampas de los dos dundlendinos sin abusar de



ellas, temiendo a cada momento ser víctimas de una emboscada que nunca llega (puesto que Bregon y Jule evitarán un enfrentamiento directo mientras tengan posibilidades de

perder). Por otro lado, puede ocurrir de que los jugadores «se pasen de orcos», aprovechando la más mínima excusa para enfrentar a sus personajes o intentar que éstos lleven a cabo acciones desagradables, cosa que fácilmente puede crear animosidad entre el grupo de jugadores.

### La primera misión

Los personajes pertenecen a los Bútharog, una tribu orca numerosa pero pobre, que habita unas cavernas situadas en la frontera de una de las zonas dominadas por el Señor Oscuro.

Los Bútharog han conocido tiempos mejores, en los que realizaban frecuentes incursiones sobre las granjas que los osados humanos se atrevían a edificar cerca de los límites de su territorio, pero actualmente malgastan sus pocas fuerzas en continuas rencillas con otras tribus vecinas: sólo los orcos más viejos recuerdan aquella época.

A pocos días de marcha del campamento hay un macizo montañoso conocido por los Bútharog como los Montes Grack. Los chamanes de la tribu suelen acercarse a dicho lugar en busca de hierbas y otros misteriosos ingredientes para

preparar ungüentos y pócimas, con las que curan las heridas de los guerreros Bûtharog.

Una tarde, poco antes del ocaso, los Pj reciben la orden de presentarse a Moraumang, uno de los principales chamanes de la tribu Bûtharog, quien les hablará así:

Marr, mi aprendiz y ayudante, marchó hace varios días a los montes Grack en busca de unas hierbas que le había encargado. Ese estúpido ya debería de haber regresado. Id a ver qué le ha pasado y traedlo de vuelta si está vivo o informadme de si ha muerto para que pueda empezar a buscar otro aprendiz. No tengo ningún interés en volveros a ver vivos hasta que no hayáis cumplido mi encargo. ¡Fuera de mi vista!

Moraumang es el orco más viejo que llegarán a ver nunca los personajes. No tiene aspecto de ser muy fuerte, por lo que es probable que algún Pj decida burlarse de él... descubriendo a su costa que Moraumang, además de unos conocimientos mágicos muy elevados para un orco, es el consejero principal de Gîjak «el Violento», jefe de la tribu Bûtharog.

No hace mucho que los personajes de los jugadores han abandonado la cueva donde han crecido bajo los cuidados de las hembras de la tribu, por lo que ésta es la primera oportunidad que tienen de comportarse como adultos y demostrar su valía como guerreros.

### **De camino a los montes Grack**

Tras la entrevista con Moraumang, los personajes partirán inmediatamente hacia los Montes Grack (un orco no tiene más posesiones que lo que lleva puesto, y no necesita equipo para viajar: duerme sobre el suelo y come crudo lo que encuentra).

Los montes Grack, una formación montañosa de unos doce kilómetros de diámetro, cuya máxima altura no supera

los mil metros, están relativamente cerca del poblado Bûtharog. Si los personajes avanzan en la dirección correcta durante tres noches seguidas, ocultándose del odiado sol durante el día, llegarán al pie de los montes Grack sin otros problemas que los que el árbitro decida poner en su camino.

A este respecto, el director de juego puede preparar algún encuentro, usando para ello la tabla de encuentros de cualquier escenario oficial de El Señor de los Anillos.

Si los personajes tomaron la precaución de preguntar en el poblado el mejor camino para ir a los montes Grack, no les habrá sido difícil ir siguiendo la pista del ayudante de Moraumang: aparte de que éste no se ha tomado ninguna molestia para ocultar su rastro, es fácil de distinguir debido a la cojera que sufre Marr; de joven tuvo una caída y la pierna curó mal (por este motivo es el ayudante del chamán, ya que no hay guerreros orcos cojos).

Una tirada de seguir rastros con éxito al llegar al pie de los montes Grack, informará de que Marr subió a los montes... pero no volvió a bajar.

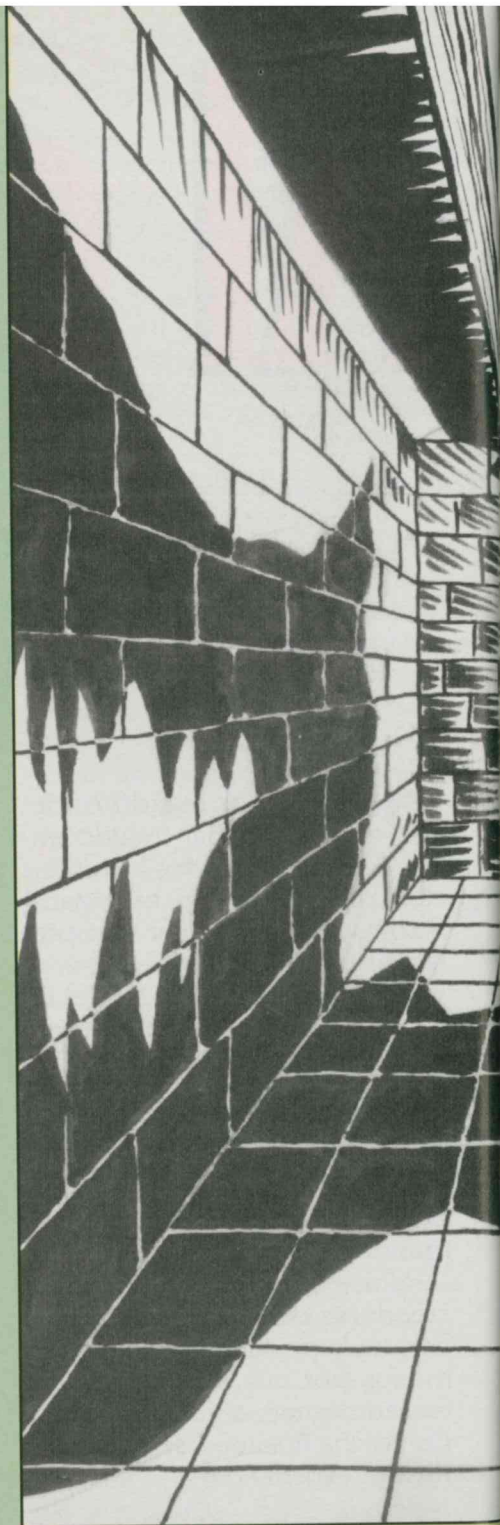
### **Un par de truhanes**

Tras la desaparición de Marr se hallan Bregon y Jule: dos aventureros dunlendinos que se encuentran en los montes Grack a la búsqueda de un olvidado tesoro.

Todo empezó hace unos meses, cuando Jule compró un viejo tratado de herboristería en una importante ciudad de la Tierra Media. Algunos días más tarde, el montaraz advirtió rastro de escritura en los márgenes de las páginas y, tras un examen detenido del libro, descubrió que se trataba del diario de un soldado que había vivido hacía muchos años.

El paciente estudio del diario por parte de Jule reveló un episodio que despertó el interés de éste: el autor del diario formó parte de una pequeña expedición, cuyo fin era explo-

rar unos montes para que pudieran establecerse cerca de ellos nuevos asentamientos humanos. Durante la misión, los soldados descubrieron la guarida de tres trolls. Confiando en su fuerza, decidieron acabar con ellos, pero el precio de la victoria resultó caro: algunos soldados resultaron malheridos, entre ellos el oficial al mando del grupo quien, pese a los cuidados de sus compañeros, murió poco después a causa de sus heridas. En vista de





que no podían llevar el cadáver consigo, el sargento ordenó enterrarlo de forma provisional y volver más adelante.

Por desgracia, poco después de que los soldados regresaran a su base, la situación política de la zona se alteró, impidiendo destinar hombres a recuperar el cuerpo del oficial. Y puesto que éste carecía de familia, el autor del diario dudaba de que nadie se preocupase de dar una digna sepultura a su cuerpo cuando esto fuese posi-

ble. En el diario también se mencionaba vagamente el hecho de que el oficial «fue enterrado con todas sus valiosas posesiones».

Razones menos consistentes que ésta habían impulsado a Jule a sacrificios mayores que el de viajar hasta los montes Grack, pues ése es el lugar donde el oficial encontró la muerte, y donde su cuerpo reposa junto a sus pertenencias.

Jule no quería afrontar solo los riesgos que la empresa

comportaba y habló de su hallazgo a su amigo Bregon, asociándose con éste. Tras un largo y accidentado viaje, los dos mercenarios llegaron a los montes Grack y se dispusieron a encontrar la tumba del oficial. Por desgracia, en el diario se hablaba vagamente de la ubicación de ésta, y la pareja no ha tenido hasta ahora éxito en su búsqueda.

La muerte del ayudante del chamán ha sido el primer error cometido por los dos dunlendi-

nos: saben que los orcos no tardarán en enviar a alguien para ver qué ha sucedido, por lo que han decidido tomar medidas especiales al respecto, medidas que los Pj descubrirán muy pronto...

### **El síndrome de Vietnam**

Los dos mercenarios han sembrado los montes Grack de trampas, con el fin de hostigar y debilitar al grupo que sin duda acudirá en busca de Marr, y así poder acabar más fácilmente con éste.

Lo primero que hará la pareja será situar el cadáver de Marr de forma que sea lo primero que hallen los Pj. El cuerpo habrá sido dispuesto por Jule de forma que parezca que ha sido atacado y destrozado por algún animal salvaje, aunque un examen detenido del cuerpo revelará que eso es precisamente lo que alguien desea hacer creer a los Pj (si éstos se conforman con esta explicación y vuelven a informar a Moraumang, el chamán sospechará algo y los enviará de vuelta a descubrir la verdad de lo sucedido; aunque para entonces, Bregon y Jule ya se habrán marchado con el tesoro).

Si los Pj deciden investigar las auténticas causas de la muerte de Marr, se verán envueltos en la peor pesadilla que nunca se atrevieron a soñar.

El máster deberá tener en cuenta que los Pj estarán siendo observados en todo momento por los dunlendinos, quienes evitarán un enfrentamiento directo, aunque no desdeñarán cualquier oportunidad de acosarles: por ejemplo, disparando flechas envenenadas a un Pj descuidado, atacando por la espalda a una víctima aislada e indefensa, envenenando las fuentes donde vayan a beber o las frutas y raíces que vayan a comer, etcétera. Y dejarán que las trampas hagan el trabajo.

**Trampa número 1.** Los senderos que hay en los montes

Grack bordean frecuentemente importantes desniveles. Jule y Bregon han excavado la base de algunos de ellos de forma que una sección del camino, de unos cinco metros de longitud, se derrumbe cuando se acumule sobre ella el peso correspondiente a dos o más personas. La caída, de entre 15 y 30 metros, equivale a un ataque +80 por la tabla de Garras y Dientes de tipo Grande. Este tipo de trampa es muy difícil de ver si se no está atento, o fácil si se avanza con las precauciones necesarias.

**Trampa número 2.** Un tronco de unos cincuenta kilos de peso, atado de forma similar a un péndulo, cae barriando unos diez metros de sendero e impactando contra aquellos que encuentre en su camino. Se activa al tropezar con un cordel atado de árbol a árbol, a pocos centímetros del suelo, y cubierto con hojarasca. El tronco, a su vez, se halla camuflado con hojas, siendo difícil de ver. El cordel es extremadamente difícil de ver. Aquellos que se hallen en el camino del tronco reciben un ataque +60 de tipo Grande por la tabla de Agarrar y Desequilibrar. Se tienen en cuenta modificadores por sorpresa.

**Trampa número 3.** En medio del sendero hay una rama baja que los Pj se verán obligados a apartar: al hacer esto se soltará otra rama, con tres afiladas estacas atadas a ella, que se encuentra a un lado del sendero. Esta trampa afectará a quien se encuentre justo detrás de quien la ha activado. Ser golpeado por las estacas equivale a un ataque +90 de tipo Grande en la tabla de Garras y Dientes. Sumar modificadores por sorpresa y no tener en cuenta el escudo, si se lleva. Este tipo de trampa es muy difícil de ver si se no está atento, o fácil si se avanza con las precauciones necesarias.

**Trampa número 4.** Idéntica

a la Trampa número 1 sólo que, en este caso, el ataque es +120 y de tipo Enorme ya que el desnivel junto al que pasa el sendero es de más de 30 metros.

**Trampa número 5.** Un rudimentario arco hecho con ramas y cordel apunta a lo largo del sendero, disparándose de la misma forma que la Trampa número 2. Al activarse, esta trampa realiza un ataque +50 por la tabla de Proyectiles. Realizar un ataque por cada posible víctima hasta que impacte o la rudimentaria flecha se pierda en la espesura. Esta trampa es muy difícil de ver si se no está atento, o fácil si se avanza con las precauciones necesarias.

**Trampa número 6.** Esta trampa, situada en un lugar donde el sendero bordea un importante desnivel, se activa al apartar una inofensiva rama que lo cruza. Al hacerlo, caen al precipicio dos pesadas rocas que hay atadas a cada extremo de una cuerda oculta, situada a cierta altura y extendida a lo largo y a un lado del sendero. La cuerda arrastrará consigo a aquellos personajes que no tengan éxito en una tirada de MM con una dificultad de Muy Difícil. De no tener éxito, sufrirán las mismas consecuencias descritas en la Trampa número 4.

**Trampa número 7.** Si, hartos de los senderos, los Pj deciden avanzar por el cauce seco de uno de los muchos torrentes que hay en los montes Grack, pueden encontrarse con esta trampa. Se activa cuando uno de los Pj, para ayudarse en su ascenso, se agarra a un asidero natural determinado, quedándose con éste en la mano y liberando el soporte que sostiene una enorme roca: la base de ésta ha sido excavada para que caiga rodando por el torrente nada más soltarse el pivote disimulado que la sostiene. De ser así, la roca caerá

dando tumbos por el torrente. Ataque de +80 por la tabla de armas Contundentes a todos los que se interpongan en su camino, con un Crítico secundario de Aplastamiento. Esta trampa es Extremadamente Difícil de ver si no se está atento, o Difícil si se avanza con las precauciones necesarias.

**Trampa número 8.** En una zona del sendero donde el suelo sea fácil de excavar, Bregon y Jule han cavado un pozo de un metro y medio de profundidad y uno de diámetro, cubriéndolo con ramas y hojarasca. En el fondo del mismo hay una veintena de afiladas estacas de medio metro de longitud. Si alguien cae en el pozo recibirá un ataque +60 por la Tabla de Armas de Filo, con los modificadores correspondientes por sorpresa. Esta trampa es difícil de ver si no se está atento, o fácil si se avanza con las precauciones necesarias.

**Trampa número 9.** Esta trampa consiste en el típico lazo corredizo que se activa al pisar en el centro del mismo, lo cual hace que una rama flexible, situada a unos cinco metros de altura, levante a la víctima por el pie, dejándola suspendida en una incómoda posición. Ésta recibe un ataque +60, de tipo mediano, por la tabla de Agarrar y Desequilibrar. De haber crítico éste sería de Desequilibrio. Esta trampa es muy difícil de ver si no se está atento, o fácil si se avanza con las precauciones necesarias.

**Trampa número 10.** Esta trampa consiste en una estaca corta y particularmente afilada sujeta a una rama tensada situada a un lado del camino. La trampa se activa al pisar alguna piedra plana del camino que sea difícil evitar. Automáticamente, el personaje libera la cuerda que sostiene la rama y ésta se dispara, golpeando por la espalda con gran fuerza. La estaca tiene un +60 al ataque,

## PERSONAJES NO JUGADORES

### Bregon

MMPVCAATArmaBD  
4560Cu110Daga45 (Esc 80)  
80Bolas

**Equipo:** Armadura de cuero +15 BD, Escudo +10 BD, Botas de piel +5 MM y Mov. Silencioso 2 X Día, Capa Autodisimulo 2 X Día, Cuerda encantada 3 X Día, Guantes de cuero +5 BO, Bolas +15 BO, Daga +25 BO, Espada corta +15 BO, Draaf (8), Mirena (2), Uraana (3).

### Jule

MMPVCAATArmaBD  
4576Cu120Arco l.25 (Esc 50)  
60Esp. ancha

**Equipo:** Armadura de cuero +20 MM y +15 BD, Botas de piel +5 MM, Arco largo +15 y Puntería 3 x Día, Flechas + 20 (10, Esp. ancha +10, Daga +5, Anillo con Escudo 3 x Día, Capa +5 a Escondarse, Draaf (20), Mirena (2), Uraana (2).

sumando los modificadores adecuados, por la tabla de Armas de Filo. Crítico máximo C de Perforación. Este tipo de trampa es muy difícil de ver si se no está atento, o fácil si se avanza con las precauciones necesarias.

### El campamento de los dunlendinos

Los montes Grack están llenos de cuevas y oquedades: Jule y Bregon tienen su guarida en una espaciosa cueva cuya angosta entrada obliga a pasar de uno en uno. En la cueva guardan todas sus posesiones, y para acercarse a ella lo hacen dando un gran rodeo, por lo que será imposible encontrar sus huellas cerca de los caminos que conducen a la cueva. Por otro lado, la probabilidad de encontrar trampas aumenta si los Pj se acercan a la cueva.

Los dos dunlendinos combinarán la búsqueda del tesoro

con el acoso a los Pj, hallando éste dos días después de la llegada de los orcos a los montes. Si consiguen hacerse con el tesoro, se marcharán lo más discretamente posible del lugar, haciendo creer a los Pj que todavía permanecen en él. Si son capturados, intentarán intercambiar sus vidas por el tesoro, aprovechando la más mínima oportunidad para huir.

### El tesoro

La tumba del oficial está situada en una pequeña cueva, cuya entrada se halla en la parte superior de una pared de roca de unos treinta metros de altura. La mejor forma de entrar en la cueva es descendiendo con cuidado desde la cima de la pared, puesto que en la base de la misma está la entrada a una cueva habitada por una pareja de trolls (descendientes de los que combatieron en su día con los soldados, ver Características en el Manual).

Una observación atenta de la pared de roca revela los restos de orín dejados por las escarpas que los soldados clavaron, para poder subir el cuerpo del guerrero hasta la que habría de ser su última morada.

Dentro de la oquedad se halla el esqueleto de un guerrero completamente equipado. Todavía puede apreciarse en el cráneo el fuerte golpe que acabó con su vida. Cualquier orco que penetre en este lugar deberá hacer una tirada con éxito por la tabla de maniobras estáticas, columna General, a la que podrá sumar su Presencia. De fallarla significa que el Pj siente un reverente temor hacia el muerto y no puede permanecer un segundo más en su presencia, teniendo que salir de la cueva.

Los valiosos objetos descritos en el diario de Jule se dejan a la discreción del árbitro, teniendo en cuenta que, si caen en manos de los Pj, con toda seguridad les serán arrebatados por otros orcos más fuertes cuando regresen a su tribu.